

REGLEMENT INTER ECOLES LUTINS



COMITÉ
NORD

| 2026

**LES RENCONTRES INTER ECOLES LUTINS, TOUT EN DEMEURANT UNE ANIMATION,
CONSTITUENT LA PREMIÈRE APPROCHE DE LA COMPÉTITION PAR ÉQUIPE.**

1/ COMPOSITION D'UNE ÉQUIPE

Une équipe se compose de 3 enfants licenciés,
réservée aux enfants âgés de 5 à 8 ans pour le niveau rouge

2/ INSCRIPTIONS D'UNE ÉQUIPE

L'inscription se fera au moyen de la fiche annexée. Il est impératif d'y noter
nom, prénom, date de naissance et numéros de licence des joueurs.

Un club peut inscrire plusieurs équipes.

Pour inscrire une équipe, vous pouvez faire appel à un joueur d'un club voisin
si besoin, merci de le spécifier sur le bulletin d'inscription ci-joint.

3/ DATES ET HORAIRES DES RENCONTRES

Le calendrier sera établi par le responsable du secteur. Les rencontres prévues
au calendrier devront se jouer avant les dates fixées. Toute modification devra
obtenir l'aval du responsable et des 2 capitaines.

4/ DÉROULEMENT D'UNE RENCONTRE

S'il manque un joueur, la rencontre se déroule mais l'équipe incomplète est
déclarée perdante. Chaque équipe doit être accompagnée d'un adulte.

Les responsables des équipes se présentent les licences des joueurs. La
rencontre est supervisée par un adulte du club recevant.

Le club qui s'engage doit disposer d'un chrono, d'une vingtaine de balles
rouges, d'un terrain réduit à 12m et d'un filet abaissé à 0,80m.

Chaque rencontre se dispute sous forme de 4 jeux :
échanger, résister, qui perd sort, le service.

L'ÉTAT D'ESPRIT DE CETTE ANIMATION DOIT DEMEURER CONVIVIAL ET LUDIQUE

FORMAT DE JEU INTER-ECOLES LUTINS 12 MÈTRES



COMITÉ NORD

2026

UNE ÉQUIPE SE COMPOSE DE 3 ENFANTS LICENCIÉS ÂGÉS DE 5, 6, 7 ET 8 ANS. LE CLUB D'ACCUEIL DOIT DISPOSER

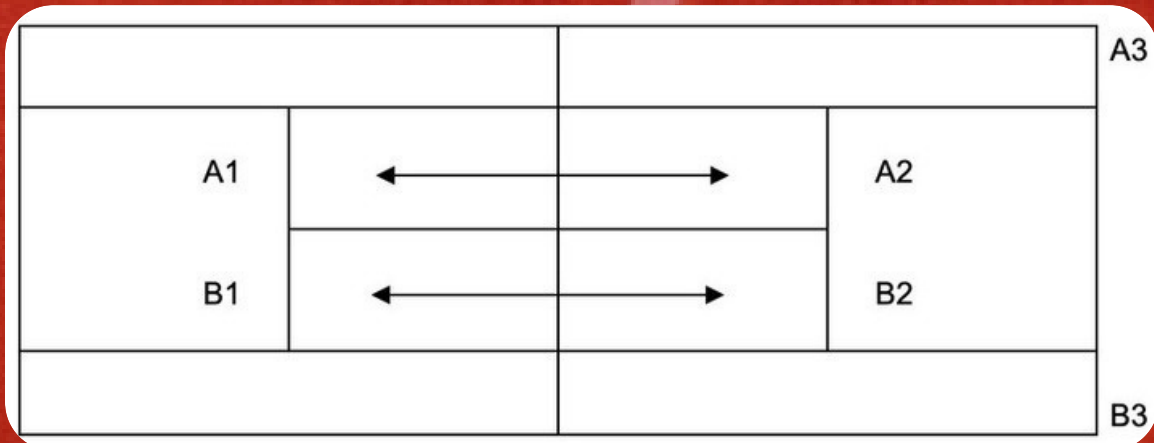
- D'UN CHRONOMÈTRE,
 - D'UN PANIER D'AU MOINS 20 « BALLES ROUGES »
 - ET D'UN TERRAIN RÉDUIT À 12 MÈTRES (MARQUAGE PROVISOIRE AMOVIBLE), HAUTEUR DU FILET À 0.80M.
- CHAQUE RENCONTRE COMPORTE L'EXÉCUTION DES 4 JEUX SUIVANTS.

ECHANGER

ESPACE DE JEU : Le demi-terrain de double réduit à 12 mètres. Chaque équipe joue donc sur une moitié de terrain

CONSIGNE : Chaque joueur d'une équipe cherche à réaliser la série la plus longue dans son espace de jeu avec chacun des autres joueurs de sa propre équipe. Avec chacun de ses partenaires il a le droit à 3 tentatives. Il compte 1 point dès la mise en jeu (à la cuillère). Maximum de 20 frappes. Seule la meilleure série est retenue.

CALCUL : Faire, pour chaque équipe, le total des meilleures séries des 3 enfants
Jeu gagné = 1 point Jeu perdu = 0 point



RÉSISTER

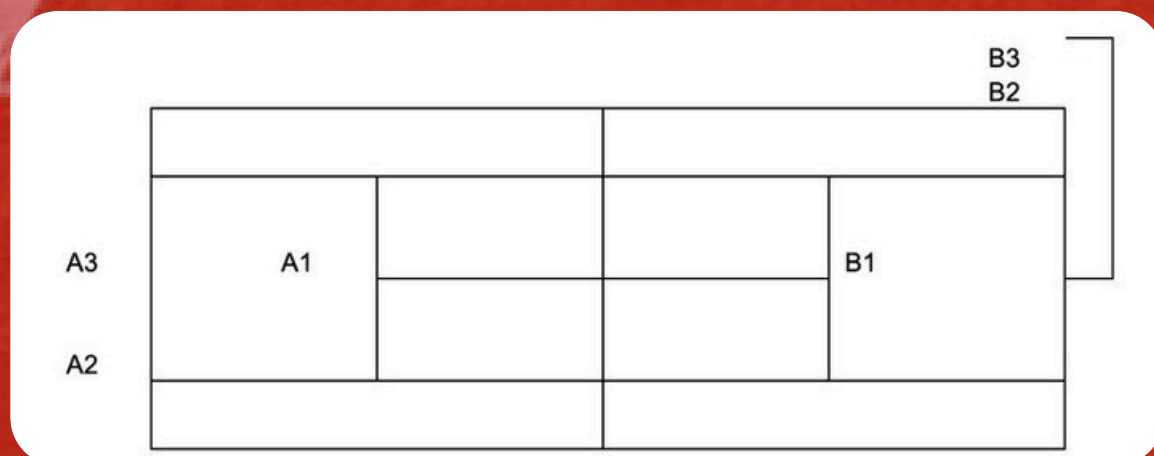
ESPACE DE JEU : Le terrain simple réduit à 12 mètres Chaque joueur d'une équipe doit, pendant 1 minute 30, résister le plus longtemps possible face

CONSIGNE : aux joueurs de l'équipe adverse qui se relaient, toujours dans le même ordre à la fin de chaque point. Le but du jeu est de commettre le moins de fautes possible. La mise en jeu est faite par l'équipe adverse, au centre du terrain derrière la ligne des 12m (à la cuillère).

CALCUL :

Additionner, pour chaque équipe, le nombre de fautes commises par chaque joueur qui résiste face à l'équipe adverse. Le plus petit total gagne (nombre de fautes le moins élevé)

Jeu gagné = 1 point Jeu perdu = 0 points



QUI PERD SORT

- ESPACE DE JEU :

Le terrain simple réduit à 12 mètres.
- CONSIGNE :

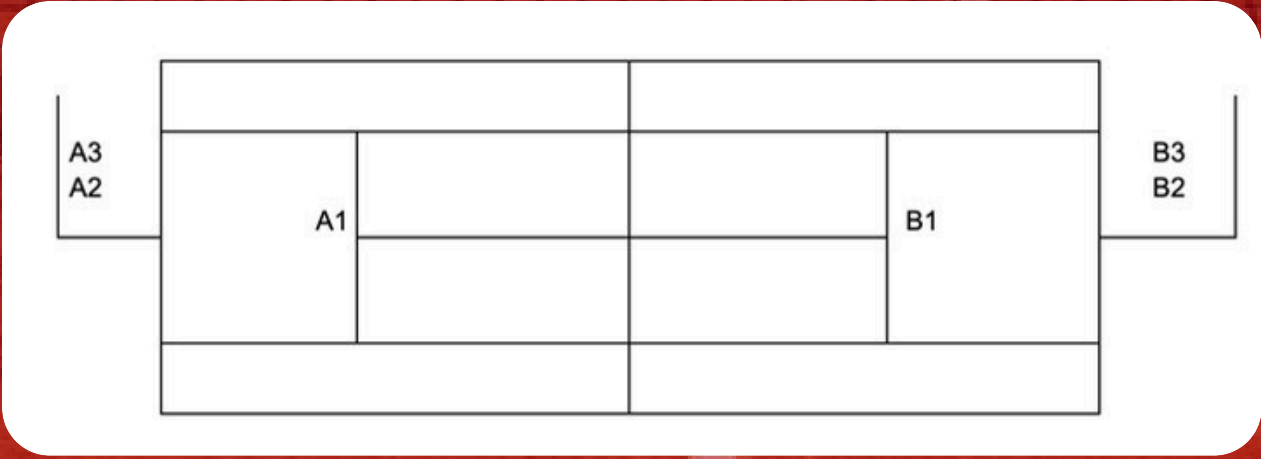
Les joueurs se relaient toujours dans le même ordre de passage. La mise en jeu doit être faite derrière la ligne des 12 mètres ; elle pourrait être réalisée aussi vite que possible dès lors que le point précédent est terminé , et toujours par un joueur de l'équipe qui vient de perdre le point. Limiter à 3 points consécutifs la présence d'un joueur dans l'espace de jeu.
- TEMPS DE JEU :

2 manches de 15 points (point décisif à 14/14). Compter 1 point par manche gagnée. 1 manche supplémentaire en 10 points (point décisif à 9/9 en cas d'égalité).
- CALCUL :

Additionner les points des joueurs de chaque équipe.

Jeu gagné = 1 point

Jeu perdu = 0 point



LE SERVICE

- ESPACE DE JEU :

Le terrain simple réduit à 12 mètres. Les 2 équipes jouent en même temps en choisissant les diagonales pour ne pas gêner.
- CONSIGNE :

Chaque joueur fait 10 services ; 5 dans chaque diagonale à partir de la ligne des 12 mètres. Il obtient 2 points si la balle tombe dans le carré de service et 1 point si la balle passe le filet mais tombe faute. Pour chaque service, il n'a droit qu'à 1 tentative : s'il ne touche pas la balle, le point est considéré comme perdu.
- CALCUL :

Totaliser, pour chaque équipe les points gagnés par chaque serveur.

jeu gagné = 1 point

Jeu perdu = 0 point

