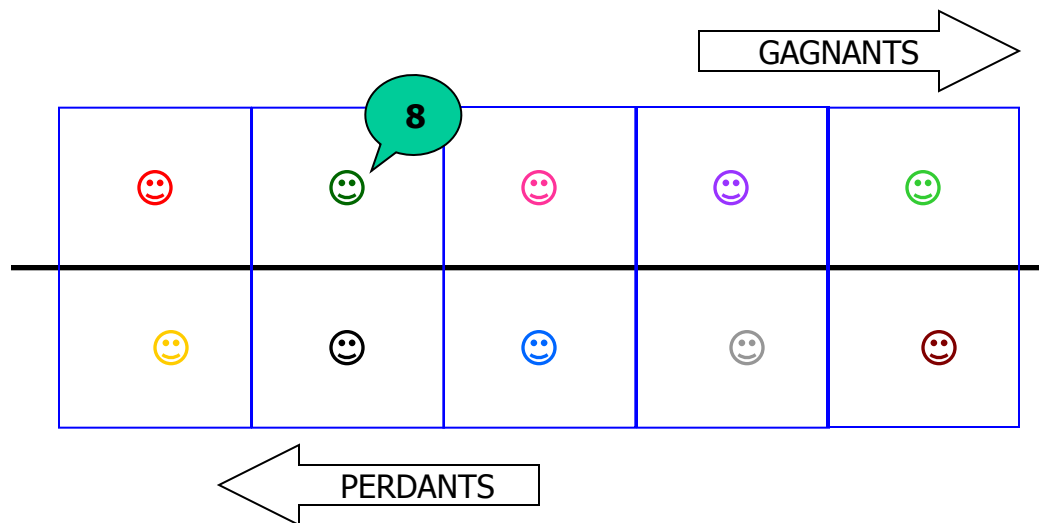


Formule « montante-descendante »



Fonctionnement :

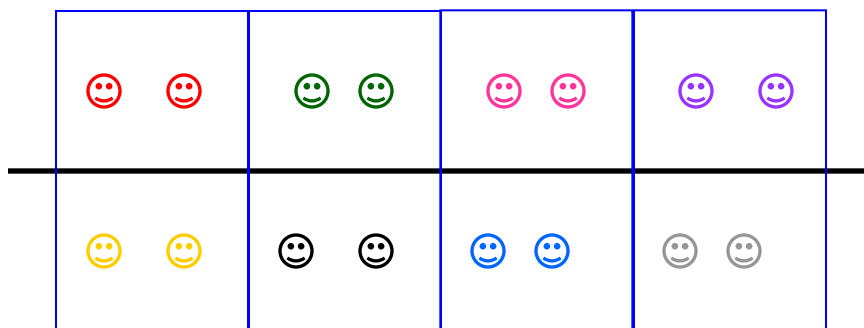
- Match en 8 points
- Objectif : être le premier à 8 ou avoir le plus de point
- Dès qu'un joueur à 8 points on stoppe les matchs. On regarde qui est le gagnant sur chaque terrain. Si égalité : pierre-papier-ciseaux. Le premier monte d'un terrain. Le perdant descend d'un terrain

NB : sur le haut de l'échelle le gagnant reste sur son terrain. Idem pour le perdant du bas de l'échelle. Possibilité de fonctionner avec 3 joueurs par terrain : le 1^{er} monte, le 2^{ème} reste sur le terrain avec le ballon, et le 3^{ème} descend

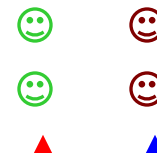
- Avantage :
- au bout d'un moment on constate des groupes de niveau. Les plus agiles sont du côté « montante » et les moins débrouillés sont du côté « descendante »
 - possibilité d'adapter facilement les règles en fonction des groupes de niveau.

Inconvénient : le moins débrouillé peut être amené à toujours perdre : enthousiasme/motivation moindre

Formule « course-à-la-victoire » ou « qui-perd-joue »



remplaçants



Fonctionnement :

- Match en 10 points
- Objectif : avoir le maximum de victoire
- l'équipe perdante reste sur son terrain et conserve les points acquis
- l'équipe gagnante sort du terrain et ... :
 - dit à l'équipe en attente où celle-ci doit aller jouer et combien de point à l'équipe adverse
 - fait enregistrer sa victoire
 - va se placer en fin de file d'attente

Avantage : à la longue, tout le monde gagne des matchs. L'enthousiasme/motivation est très important.

Inconvénient : les meilleurs se rencontrent très rarement, voir jamais.