

# TIP

TENNIS



Toutes les sensations  
d'un vrai match de tennis!

Règles du jeu



2 à 4

+ 5  
ans






0-3

CE



## Règles du jeu :

Pour faciliter la compréhension de la règle du jeu, il est appelé :

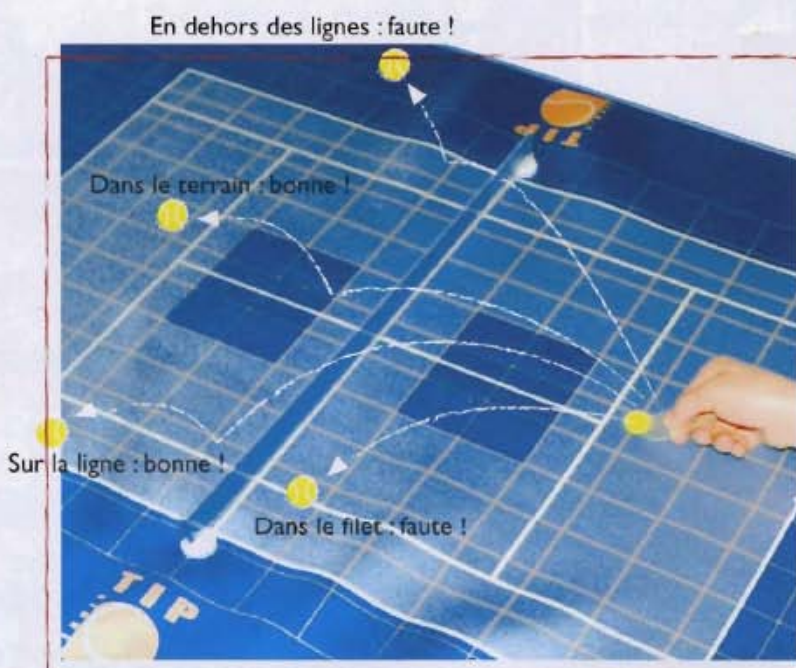
- **Le joueur ou le participant** : la personne physique qui joue à TIP Tennis®
- **La raquette** : la mini-raquette servant à envoyer la balle au-dessus du filet 
- **La balle** : la balle-jeton servant de balle 
- **La figurine** : le pion servant de joueur à déplacer sur le tapis de jeu 
- **Le court** : la partie du tapis délimitant l'aire de jeu pour marquer les points
- **La volée** : la zone du tapis dans laquelle doit se trouver la figurine pour jouer la balle de volée

### Balles bonnes et fautes

- Pour être bonne, la balle doit obligatoirement toucher le tapis à l'intérieur du court (ou sur la ligne, car la ligne fait partie du court). Si elle arrive dans le filet ou si elle touche le tapis en dehors des limites du court, elle est fautive !
- La balle rebondit dans le court et s'arrête en dehors de la partie quadrillée ou en dehors du tapis de jeu, c'est un coup gagnant. Le point est marqué.
- La balle touche la bande du filet et tombe bonne dans la partie de terrain de l'adversaire. Le jeu continue normalement sauf au service : la balle est à rejouer.

### • ATTENTION !

À Tip Tennis®, si la balle touche la figurine adverse : jouer la balle dans la case où se trouve la figurine.







## Jeu en simple-niveau 1

2 joueurs : 1 raquette chacun, pas de figurine, pas de dé

**Prise de raquette, échauffement et entraînement**

Avant de commencer un match :

- S'entraîner à envoyer la balle au-dessus du filet en la pinçant entre la raquette et le tapis. La balle s'envolera au-dessus du filet.
- Jouer la balle à l'endroit où elle s'arrête sur le tapis.
- S'entraîner maintenant à contrôler les trajectoires (balle vers la gauche, balle vers la droite, balle haute, balle tendue, balle longue, balle courte, etc...).
- Commencer près du filet, c'est plus facile.
- S'éloigner du filet progressivement à mesure de la réussite. Plus on est loin, plus il faut pincer fort !

À partir de là, le match peut commencer ! Ex : match en un jeu décisif de 7 points.

## Jeu en simple-niveau 2

2 joueurs : 1 raquette et 1 figurine chacun, pas de dé

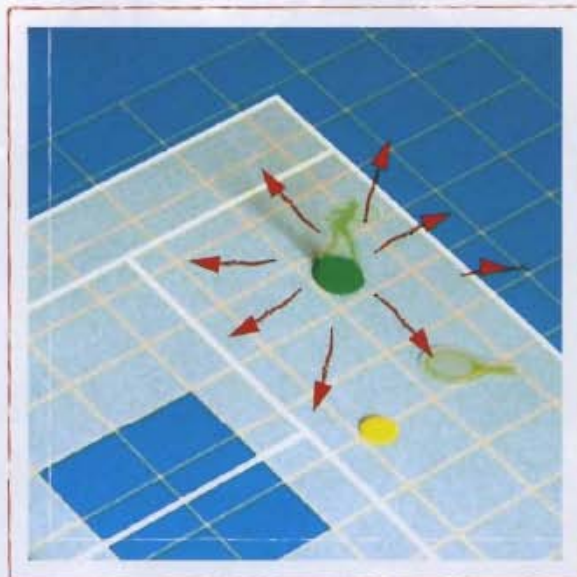
**Maniement de la figurine sans le dé**

Prendre la figurine dans une main, la raquette dans l'autre main (la main droite pour les droitiers). La balle est arrêtée sur une case, jouer la balle de cet endroit et placer la figurine à la place de la balle au milieu de la case.

**Déplacement de la figurine sans le dé**

Le joueur peut déplacer sa figurine dans toutes les directions :

- droite
- gauche
- avant
- arrière
- et en diagonale





## Gain du point sans le dé

- La balle s'arrête à plus de 4 cases de la figurine : gain du point.
- La balle s'arrête à 4 cases ou moins (1, 2, 3) : le jeu continue.
- La balle s'arrête à cheval sur plusieurs cases : le joueur choisit la case la plus proche de sa figurine.

## Remplacement de la figurine

Après avoir joué la balle, le joueur a plusieurs possibilités pour replacer sa figurine :

- La poser au milieu de la case, à l'endroit où le coup a été joué.
- La replacer de 1, 2 ou 3 cases dans toutes les directions, selon l'endroit où la balle a été jouée et où l'adversaire se trouve (essayer de revenir vers le milieu du court).



La volée

Les règles de la volée s'appliquent lorsqu'un joueur place sa figurine dans la zone de volée.

## ATTENTION !

- Les **3 cases** de remplacement sont **supprimées** pour l'adversaire mais pas pour le volleyeur.
- Le joueur à la volée joue la balle dans la case **où elle touche le tapis et non pas dans la case où elle s'arrête.**



## Jeu en simple-niveau 3

**2 joueurs : 1 raquette, 1 figurine et 1 dé chacun**

Les règles du niveau 2 (maniement, déplacement, remplacement de la figurine et volée) sont appliquées.

### Placement de la figurine avec le dé

Si la balle s'arrête à plus d'1 case de la figurine, lancer le dé pour atteindre la balle.

#### Exemples :

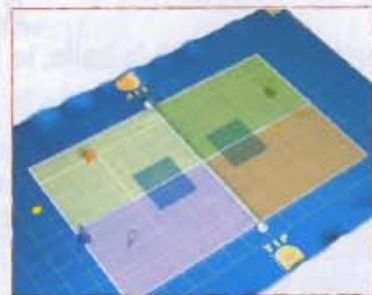
- La balle est à **4 cases de la figurine**, et le lancer du dé donne 4, 5 ou 6. Le joueur peut donc déplacer sa figurine pour atteindre la balle et jouer.
- La balle s'arrête à **plus de 6 cases de la figurine**, le point est perdu, car le lancer du dé ne permet pas d'atteindre la balle pour la jouer.
- La balle est à **cheval sur plusieurs cases** : le joueur choisit la case la plus proche de sa figurine.



## Jeu en double-niveau 1

4 joueurs : 1 raquette chacun, pas de figurine, pas de dé

- Les règles du simple niveau 1 sont appliquées.
- Chaque joueur joue lorsque la balle s'arrête dans sa moitié de terrain (droite ou gauche).
- Les balles sont bonnes lorsqu'elles rebondissent dans les couloirs.
- On peut démarrer un match.



## Jeu en double-niveau 2

4 joueurs : 1 raquette et 1 figurine chacun, pas de dé

ou

2 joueurs : 1 raquette et 2 figurines chacun, pas de dé

Les règles du simple niveau 2 sont appliquées sauf pour :

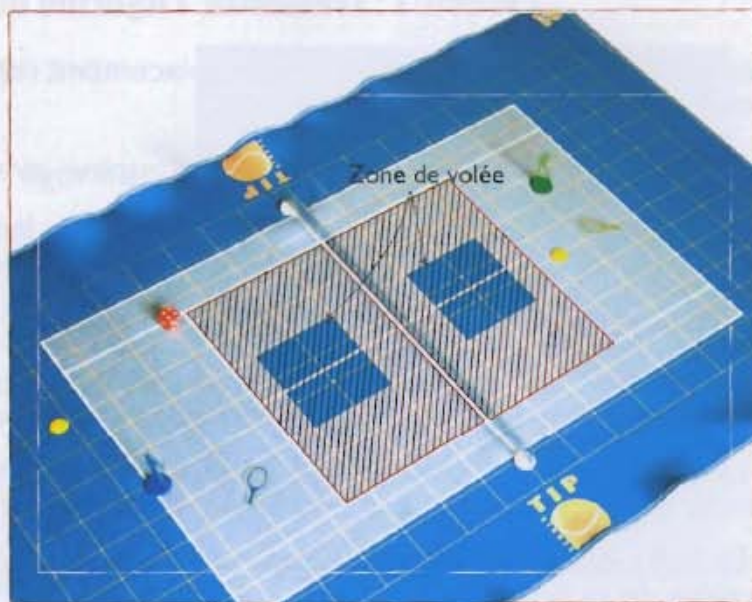
### Remplacement des figurines

**ATTENTION**, en double après avoir joué la balle, l'équipe dispose de 4 cases de remplacement : 4 cases pour une seule figurine ou 4 cases à se partager.

### La volée

**ATTENTION**, en double les 4 cases de remplacement sont supprimées lorsque l'équipe adverse décide de jouer la balle avec sa figurine qui se trouve dans la « zone volée ». Les deux carrés de service constituent la "zone volée".

Toucher la figurine de son partenaire avec la balle est une faute : point pour l'équipe adverse.





# Jeu en double-niveau 3

4 joueurs : 1 raquette et 1 figurine chacun, un dé par équipe

ou

2 joueurs : 1 raquette, 2 figurines et 1 dé chacun

Les règles du double niveau 2 sont appliquées.

## Placement de la figurine avec le dé

- Idem que le jeu en simple niveau 3.
- **ATTENTION**, en double, c'est le joueur de l'équipe dont la figurine est la mieux placée qui joue la balle.

## Contenu

- 1 tapis de jeu (58x90 cm) et son étui 
- 1 filet 
- 2 supports de filet 
- 4 figurines 
- 2 fixations textile à coller sur le tapis (filet) et les supports de filet 
- 4 raquettes 
- 2 dés 
- 3 balles jetons 
- 1 règle du jeu 