

HOME BALL® FOOT

BILLARD ONE INDIVIDUEL OU EN ÉQUIPE



BESOINS EN MATÉRIEL

- Terrain Homeball
- 1 fiche de score
- 1 ballon Home Ball® Foot

ENCADREMENT

- Nombre : 1 animateur ou éducateur sportif par terrain.
- Auto-arbitrage possible
- Degrés de difficulté : Moyen

PUBLIC

- À partir de 6 ans
- Adapté à tous (sportifs et non sportifs)

DÉVELOPPEMENT DES APTITUDES

- Précision
- Concentration (gestion du stress)
- Réflexion
- Habileté

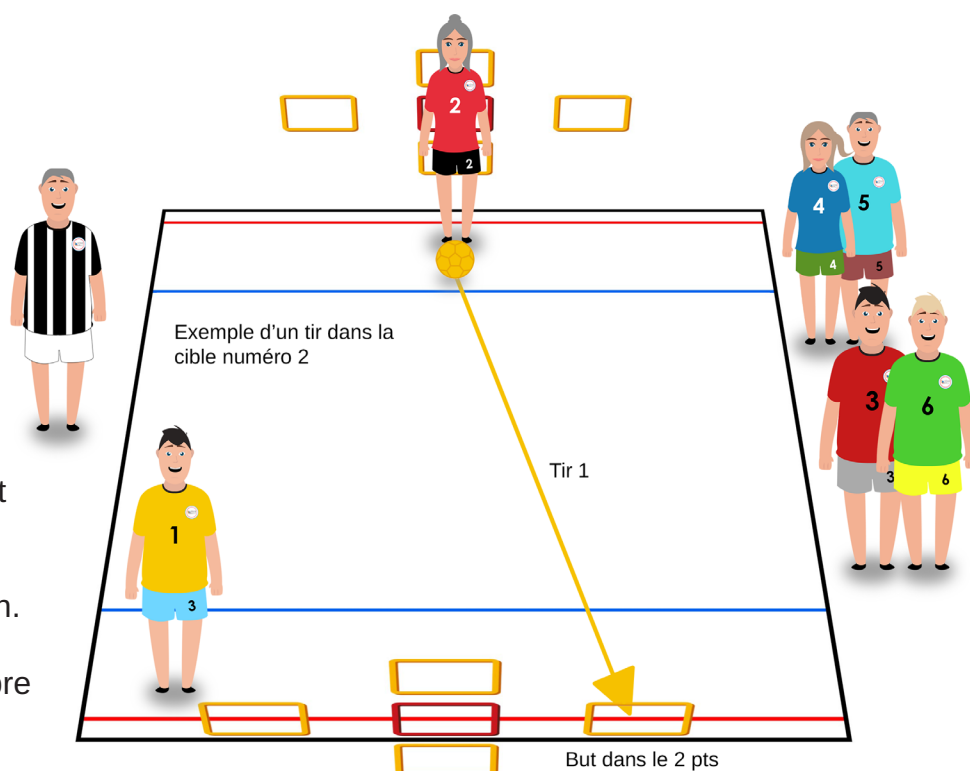
MISE EN PLACE DE L'ATELIER

1

Positionner le ballon au centre du terrain et faire entrer les joueurs qui se placent chacun dans un camp.

2

L'arbitre se place à la porte du terrain et les joueurs spectateurs en face de lui de l'autre côté du terrain derrière le filet.



Pour le jeu en équipe :

Seul les joueurs qui sont directement impliqués dans l'action en cours doivent être sur le terrain. Les autres doivent sortir pour laisser le champ libre au jeu.

DÉROULEMENT DU JEU : HOME BALL® FOOT BILLARD ONE

LES RÈGLES

Objectifs : Marquer dans les cibles du camp adverse.

Touché de balle : Uniquement avec les pieds.

Valeur des cibles : Voir schéma valeur des cibles.

Gagner son match : Être le premier à atteindre un score de 20pts ou plus.



Valeur des cibles

DÉROULEMENT D'UN JEU

1 LES JOUEURS FONT UN PIERRE / FEUILLE / CISEAUX

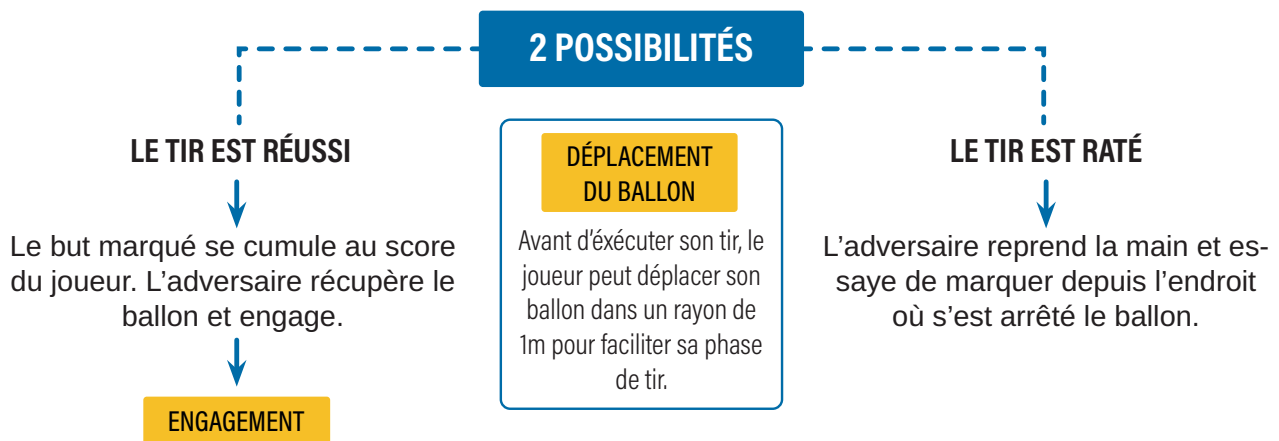


2 LE GAGNANT CHOISIT SON CAMP ET ENGAGE

L'ENGAGEMENT

Le joueur prend le ballon et le place où il veut dans sa zone de défense pour exécuter son tir avec les pieds uniquement.

3 ENSUITE, 2 POSSIBILITÉS DE JEU :



IMPORTANT !



- Le ballon doit être immobile avant chaque nouvelle phase de jeu.
- Les joueurs ont interdiction de contrer ou de gêner leur adversaire.
- Les phases de jeu ne doivent pas dépasser 30 secondes.
- Le jeu peut se jouer en équipes de 2 ou 3, les joueurs de chaque équipe respectant un ordre de passage définit déterminé au début du jeu.
- Interdit d'arrêter volontairement un ballon avant chaque nouvelle phase de jeu. Le ballon doit s'immobiliser tout seul.

CONSIGNES DE L'ANIMATEUR ARBITRE



- Il doit s'assurer que les joueurs ne se gênent pas entre eux et jouent rapidement (dans la limite des 30 secondes pour un jeu dynamique)
- Compter les points

L'animateur peut choisir d'ajouter des contraintes de jeu :

- Exécuter les tirs du mauvais pied uniquement
- Déplacer le ballon avant le tir de 20 cm au lieu des 1m autorisé



- Idéal comme exercice de récupération