

HOME BALL® HAND

BILLARD TWO INDIVIDUEL OU EN ÉQUIPES



BESOINS EN MATÉRIEL

- Terrain Homeball
- 1 fiche de score
- 1 ballon Home Ball® Hand
- 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 8 ans
- Adapté à tous (sportifs et non sportifs)

DÉVELOPPEMENT DES APTITUDES

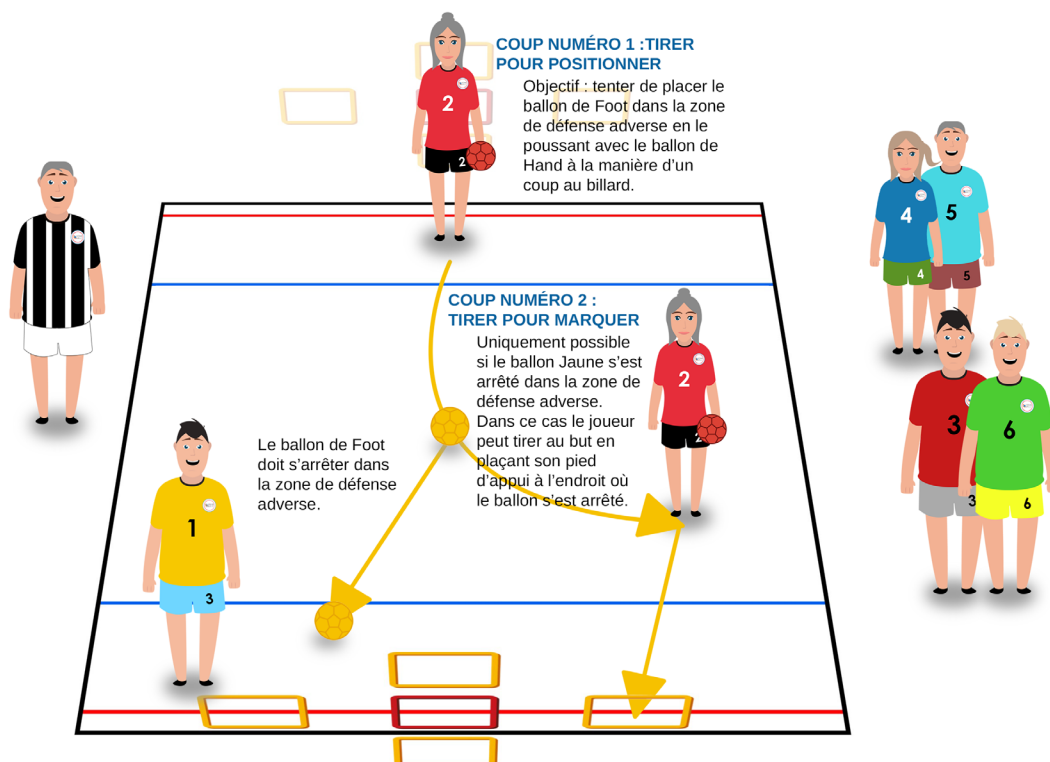
- Précision
- Concentration (gestion du stress)
- Réflexion
- Habileté

MISE EN PLACE DE L'ATELIER

1 Positionner le ballon de Home Ball® Foot (jaune) 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.

Récupérer le ballon Home Ball® Hand (rouge), en plaçant son pied d'appui à l'endroit où ce ballon s'était arrêté et peut lors réaisé un tir à la main avec rebond.



DÉROULEMENT DU JEU : HOME BALL® BILLARD TWO - VERSION HAND

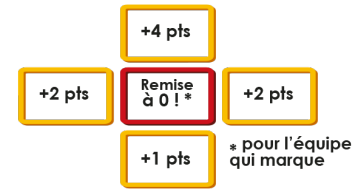
LES RÈGLES

Objectifs : Marquer dans les cibles du camp adverse.

Touché de balle : Uniquement avec les mains.

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 se place où il veut dans sa zone de défense pour exécuter le coup n°1 avec les mains uniquement.

Objectif : Pousser le ballon jaune avec le ballon de Hand pour le faire s'immobiliser dans la zone de défense adverse. ATTENTION dans le cas où le joueur ne touche pas le ballon jaune lors de l'engagement, il perd immédiatement la main et son adversaire a un coup supplémentaire pour son prochain tir.

3 ENSUITE, 2 POSSIBILITÉS DE JEU LORSQUE LE JOUEUR A RÉUSSI À TOUCHER LE BALLON HOME BALL® FOOT (JAUNE) :

2 POSSIBILITÉS

LE COUP N°1 EST RATÉ

Le Ballon jaune ne s'immobilise pas dans la zone de défense adverse.

LE JOUEUR ADVERSE
PREND LA MAIN

PHASE DE TIR

Pour exécuter son tir, le joueur doit placer son pied d'appui à l'endroit où se situait le ballon de hand au sol. Il n'a pas le droit de bouger.

LE COUP N°1 EST RÉUSSI

Le Ballon jaune s'immobilise dans la zone de défense adverse. Il peut donc tenter de marquer avec le ballon de Hand. Le tir doit s'effectuer à la main et à rebond.

LE JOUEUR MARQUE
AU COUP N°2

Le but marqué se cumule au score du joueur. L'adversaire récupère le ballon et engage.

LE JOUEUR RATE LE
COUP N°2

L'adversaire reprend la main et devra effectuer son premier coup n°1 depuis l'endroit où s'est arrêté le ballon.

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 équipes respectant un ordre de passage déterminé au début du jeu.
- Interdit d'arrêter volontairement un ballon avant chaque nouvelle phase de jeu. Le ballon doit s'immobiliser 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 de la mauvaise main uniquement.
- Autoriser les tirs directs

ENGAGEMENT