

HOME BALL® FOOT BILLARD ONE

INDIVIDUEL OU EN ÉQUIPES

BESOINS EN MATÉRIEL

- Terrain HomeBall
- 1 fiche de score
- 1 ballon

PUBLIC

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

ENCADREMENT

- Nombre : 1 animateur ou éducateur sportif / terrain.
- Degré de difficulté : moyen
- Auto-arbitrage possible

DÉVELOPPEMENT DES APTITUDES

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

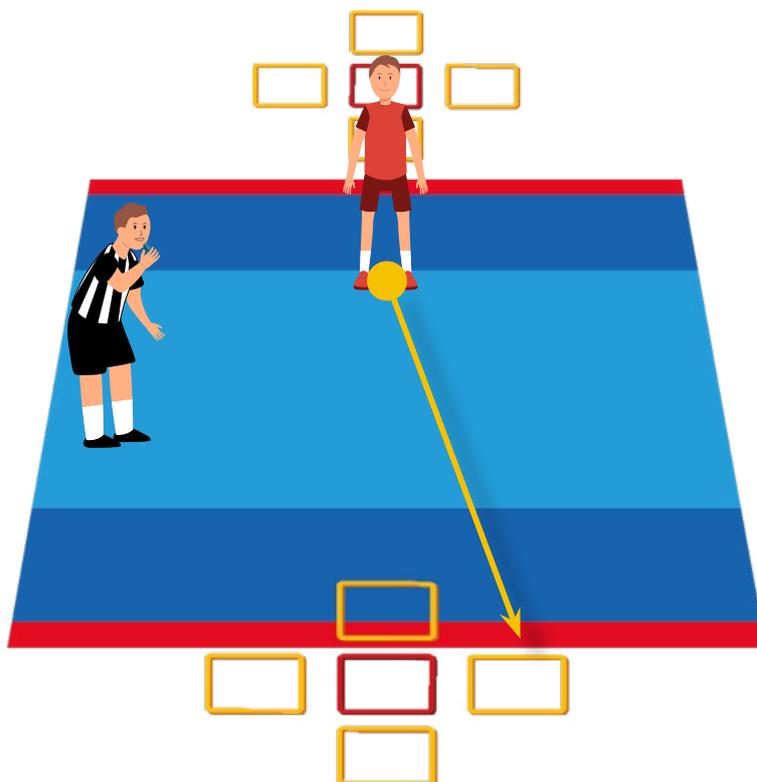
MISE EN PLACE DE L'ATELIER

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.



DÉROULEMENT DU JEU

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



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 - DEUX POSSIBILITÉS DE JEU

2 POSSIBILITÉS

LE TIR EST RÉUSSI

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

ENGAGEMENT

DÉPLACEMENT DU BALLON

Avant d'exécuter son tir, le joueur peut déplacer son ballon dans un rayon de 1m pour faciliter sa phase de tir.

LE TIR EST RATÉ

L'adversaire reprend la main et essaie de marquer 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.
- En équipes de 2 ou 3, les joueurs de chaque équipe respectent un ordre de passage définit, déterminé au début du jeu.
- Interdit d'arrêter volontairement un ballon avant chaque nouvelle phase de jeu.

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