

HOME BALL® FOOT BILLARD TWO

INDIVIDUEL OU EN ÉQUIPES

BESOINS EN MATÉRIEL

- Terrain Home Ball®
- 1 fiche de score
- 1 ballon Home Ball® Foot (jaune)
- 1 ballon Home Ball® Hand (rouge)

PUBLIC

- À partir de 8 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
- Habilité

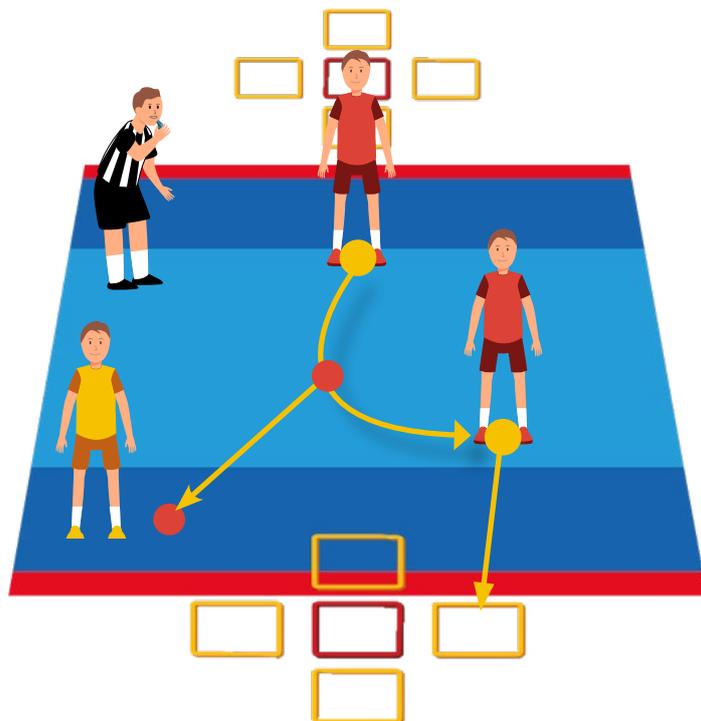
MISE EN PLACE DE L'ATELIER

1

Positionner le ballon Home Ball® Hand (rouge) 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 Home Ball® Foot (jaune) et le place où il veut dans sa zone de défense pour exécuter le coup n°1 avec les pieds uniquement.

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

3 - DEUX POSSIBILITÉS DE JEU LORSQUE LE JOUEUR A RÉUSSI À TOUCHER LE BALLON ROUGE

LE COUP N°1 EST RATÉ

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



LE JOUEUR ADVERSE PREND LA MAIN

2 POSSIBILITÉS

DÉPLACEMENT DU BALLON

Avant d'exécuter son tir, le joueur peut déplacer le ballon jaune dans un rayon de 1m pour faciliter sa phase de tir. En revanche, il ne peut pas déplacer le ballon rouge.

LE COUP N°1 EST RÉUSSI

Le Ballon rouge s'immobilise dans la zone de défense adverse. Il peut donc tenter de marquer avec le ballon jaune.



LE JOUEUR MARQUE AU COUP N°2

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



ENGAGEMENT

LE JOUEUR RATE LE COUP N°2

L'adversaire reprend la main et devra effectuer son 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.
- 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