

# HOME BALL® HAND 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
- Habileté

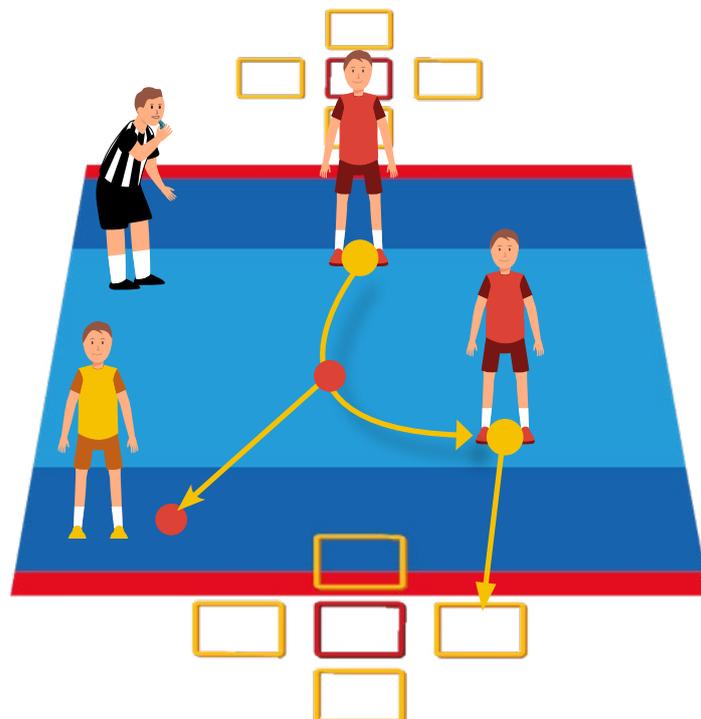
## MISE EN PLACE DE L'ATELIER

1

Positionner le ballon 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.



# DÉROULEMENT DU JEU

## LES RÈGLES

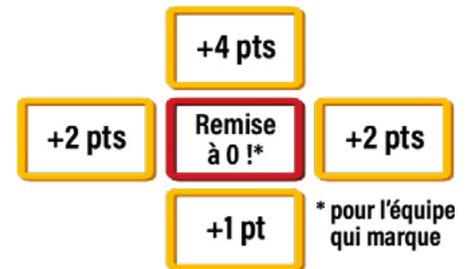
**Objectifs :** Marquer dans les cibles du camp adverse.

**Touché de balle :** Uniquement avec les mains.

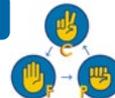
**Valeur des cibles :** Voir schéma valeur des cibles.

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

Valeur des cibles



### 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® Hand (rouge) et le 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 Home Ball® Hand (rouge) 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 - DEUX POSSIBILITÉS DE JEU LORSQUE LE JOUEUR A RÉUSSI À TOUCHER LE BALLON 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**

#### DÉPLACEMENT DU BALLON

Avant d'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 le 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 (avec rebond).



**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 de la mauvaise main uniquement
- Autoriser les tirs directs