



RÈGLES OFFICIELLES, CHALLENGES, MINI-JEUX

LA FÉDÉRATION SPORTIVE HOME BALL®	3
--	----------

LA GÉNÈSE	4
------------------------	----------

Les règles communes des pratiques Home Ball®	6-7
--	-----

LE HOME BALL® FOOT	8-9
---------------------------------	------------

LE HOME BALL® HAND	10-11
---------------------------------	--------------

LE HOME BALL® HAND FAUTEUIL	12-13
--	--------------

CONTENU PÉDAGOGIQUES HOME BALL®	14-15
--	--------------

Home Ball® Max 1	16-17
------------------	-------

Match Adapté Zéro Contact	18-19
---------------------------	-------

Home Ball® Tour Challenge	20-21
---------------------------	-------

Jeu des Numéros en Équipe	22-23
---------------------------	-------

Jeu du Taureau	24-25
----------------	-------

Relais de Tir en Équipe	26-27
-------------------------	-------

Duels Home Ball® Max One Cible 2	28-29
----------------------------------	-------

Home Ball® Foot Billard One	30-31
-----------------------------	-------

Home Ball® Foot Billard Two	32-33
-----------------------------	-------

Home Ball® Hand Billard Two	34-35
-----------------------------	-------

NOS FICHES DE SCORE	36
----------------------------------	-----------

Fiche de score - HBM1	37
-----------------------	----

Fiche de score - HBTC	38
-----------------------	----

Fiche de score - Jeu des Numéros en Équipes	39
---	----

Fiche de score - Relais de Tirs en Équipes	40
--	----

NOS FEUILLES DE SCORE & TABLEAUX DE TOURNOIS	41
---	-----------

Feuille de score officielle Home Ball®	42
--	----

Tableaux Phase de Poule - 3 Équipes	43
-------------------------------------	----

Tableaux Phase de Poule - 4 Équipes	44
-------------------------------------	----

Tableaux Phase de Poule - 5 Équipes	45
-------------------------------------	----

Tableau 16ème de Finale	46
-------------------------	----

Tableau Phases Finales	47
------------------------	----



La F.S.H.B : Fédération Sportive Home Ball® a été créée en octobre 2018 pour promouvoir, développer et encourager au niveau national et international la pratique du Home Ball® sous toutes ses formes et dérivés.



LE FONDATEUR : DOMINIQUE DESBOUILLONS

Le Home Ball® se veut avant tout un sport accessible et convivial, il permet à tous de jouer peu importe ses capacités physiques et sensibilités sportives ! Il est unificateur... Alors c'est une évidence de fédérer cette pratique : **une nouvelle communauté est née, celle des Homeballeurs : rejoins notre famille !**

NOTRE IDENTITÉ ET NOS VALEURS !

Encourager la mixité, l'intergénération et permettre à tous de faire du sport en s'amusant !

PLUS FORT ENSEMBLE !

Notre volonté est de collaborer avec la famille au sens large :

« Créer du lien entre les individus, Fédération multi-sports, Sport scolaire, Sport adapté, Handisport, Handball, Football, Basket... En les accompagnant dans la découverte et le développement du Home Ball® auprès de leur public. »



LES CHAMPIONNATS DE FRANCE

Chaque année depuis 2015, des championnats de France de Home Ball® Foot & Hand sont organisés : **plus qu'un équipement, un mouvement sportif !**

LA F.S.H.B VOUS ACCOMPAGNE

- Intégrer du Home Ball® à vos temps forts
- Organiser un évènement Home Ball®
- Suivre une formation Home Ball®
- Créer son club ou une section
- Devenir partenaire de la fédération

NOS PARTENAIRES



NOS COLLABORATIONS

LA GÉNÈSE DU HOME BALL® : POURQUOI CES CHOIX ?

DES ÉQUIPEMENTS & SPORTS, PENSÉS ET INVENTÉS POUR VOUS

● INTÉRÊT POUR L'ENCADRENT

● PERFECTIONNEMENT DES COMPÉTENCES JOUEUR



TEMPS DE JEU : 5MN

- Adapté à tous niveaux
- Jeu dynamique
- Matchs intenses
- Facilité d'organisation de tournois

NOMBRE DE JOUEURS LIMITÉS

- Tous le monde est acteur sur le terrain
- Beaucoup de ballons touchés : progression
- Impossible de se cacher sur le terrain
- Consignes faciles à donner
- Analyse facile

TERRAIN CLOS (BALLON TOUJOURS EN JEU)

- Jeu dynamique : pas de temps mort
- Sécurité pour les pratiquants et les spectateurs : pas de sortie de balles
- Pas de sentiment d'échec : Prise de confiance -> évolution -> épanouissement
- Ballon toujours en jeu
- Promouvoir le sport partout
- Idéal pour les jeunes, débutants et non-sportifs
- Intégration

SURFACE DE JEU RESTREINTE

- Placement (gestion)
- Beaucoup de ballons touchés
- Jeu dynamique
- Évite les contacts violents (joueur emporté par son élan)
- Permet l'intégration
- Tous âges
- Accessible à tous même aux non-sportifs

4M X 4M

6M X 6M

8M X 8M

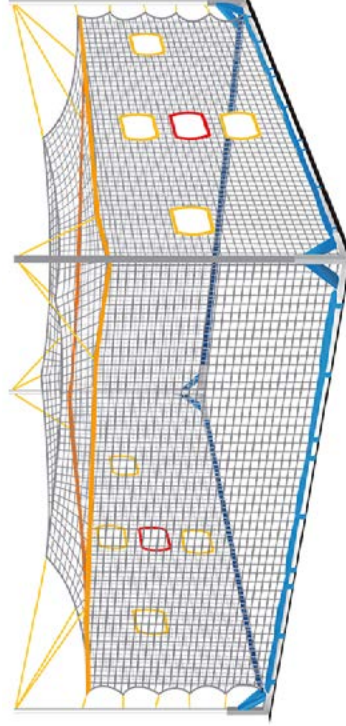
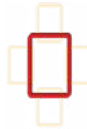
CIBLES MULTIPLES 40X40CM

- Vision du jeu
- Apprendre à exploiter les cotés
- Choix multiples : prise de décision
- Beau geste
- Beaucoup de buts : dynamisme
- Précision
- Frappe d'instinct
- Temporisation
- Challenges multiples
- Visuel attirant, capte l'attention du public



CIBLE ROUGE

- Persévérance
- Fairplay : le sport est un jeu
- Respect de l'adversaire
- Concentration
- Suspense
- Relativiser
- Gestion des risques
- Ambiance
- Cohésion



HOME BALL® FOOT



HOME BALL® HAND



PLUSIEURS PRATIQUES & ATELIERS

ATELIERS & MINI-JEU



HOME BALL® FAUTEUIL



HOME BALL® ADAPTÉ



- Développement de compétences techniques

- Ambiance
- Suspense

- Sensibilisations auprès de nouveaux publics

SPORT POUR TOUS

- Sportifs / Non sportifs
- Débutants / Confirmés
- Filles / Garçons
- Amateurs / Professionnels
- Jeunes / moins jeunes
- Handisport
- Sport adapté

MULTI-DISPOSITIF SPORTIF

- Scolaire
- Entreprise
- Santé
- Famille
- Professionnel
- Loisir
- Compétition
- Nature
- Vacances
- Adapté

SPORTS EN TOUS LIEUX

- Terrain de sport intérieur
- Terrain de sport extérieur
- Sable
- Bitume / béton
- Sol naturel (herbe...)
- Tout sols non abrasifs

MIXITÉ

ACCESSIBILITÉ

INTERGÉNÉRATION

CONVIVALITÉ

INTÉGRATION

OUVERTURE

1 ÉQUIPEMENT HOME BALL®, 3 NOUVEAUX SPORTS !

HOME BALL®

FOOT



HOME BALL®

HAND



HOME BALL®

HAND FAUTEUIL



AVANTAGE D'AVOIR 3 PRATIQUES POSSIBLES !
Varier ses pratiques
Casser la monotonie
Ouverture d'esprit



LES RÈGLES COMMUNES DES PRATIQUES HOME BALL®

HOME BALL® FOOT



HOME BALL® HAND



HOME BALL® HAND FAUTEUIL



LE BUT DU JEU

Deux équipes s'affrontent, l'objectif est de gagner son match en marquant plus de points que l'équipe adverse dans le temps imparti. Les contacts sont interdits.

5 CIBLES PAR CAMP

Il faut marquer le plus de points possible dans les cibles jaunes de camp adverse. Mais attention, si un joueur marque dans une cible rouge, le score de son équipe revient à 0.



Attention aux déviations de ballon car c'est le dernier joueur qui touche le ballon qui est sanctionné !

ENGAGEMENT

COUP D'ENVOI PREMIÈRE PÉRIODE

Au début de la première période du match, l'équipe qui remporte le P.F.C (Pierre, Feuille, Ciseau) choisit son côté de terrain et gagne le coup d'envoi.



COUP D'ENVOI DEUXIÈME PÉRIODE

Les équipes changent de camp et le coup d'envoi est réalisé par l'équipe qui ne l'avait pas effectué en première période.



A CHAQUE COUP D'ENVOI ET ENGAGEMENT :

- Tous les joueurs doivent se trouver dans leur moitié de terrain
- Une passe est obligatoire avant de tirer

DURÉE D'UN MATCH : 5MN

PREMIÈRE PÉRIODE	MI-TEMPS	DEUXIÈME PÉRIODE
2'30	1'	2'30



VALEUR DES CIBLES

ENGAGEMENT PENDANT LE MATCH

- Quand une équipe marque, c'est l'équipe adverse qui procède à un nouvel engagement.
- Quand l'arbitre attribue un coup franc à une équipe

SI MATCH NUL :

Si les équipes sont à égalité à la fin du temps réglementaire, alors prolongation cible jaune vainqueur (la première équipe qui marque gagne) ou tirs au but.

PLACEMENT ET RÔLE DES JOUEURS

ZONES DE JEU

■ BLEU CLAIR : ZONE MIXTE

Les joueurs sont libres de se déplacer où ils veulent dans cette zone.

■ BLEU FONCÉ : ZONE DE DÉFENSE

Les joueurs de l'équipe adverse ne peuvent pas pénétrer dans cette zone.

■ ROUGE : ZONE INTERDITE

Interdiction de pénétrer dans cette zone lorsqu'elle influence une phase de jeu. Elle est de 50cm de profondeur (peu importe la taille du terrain.)

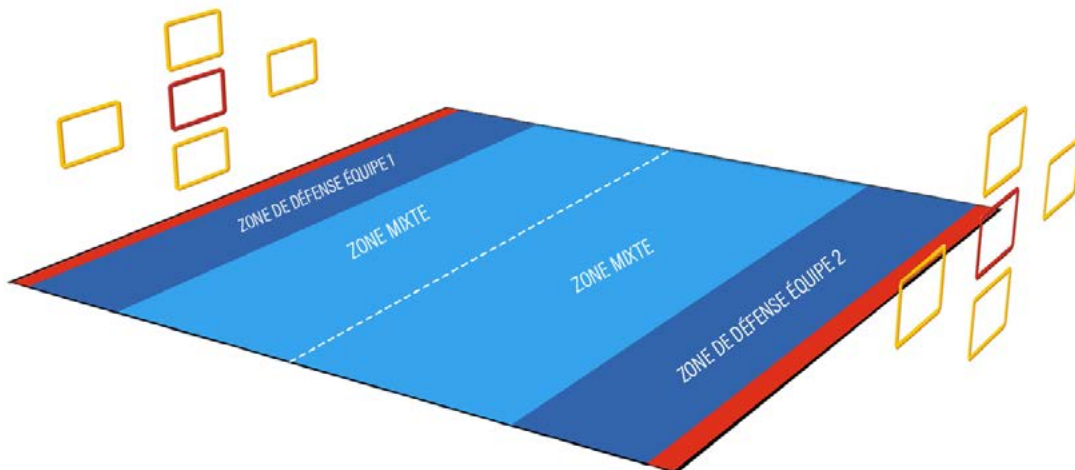


CONSEILS POUR LE MARQUAGE DES ZONES DE JEU

Utilisez les bandes de marquage sur filet disponibles dans notre boutique en ligne pour matérialiser les zones de jeu en vous affranchissant des marquages au sol.

LA PROFONDEUR DE LA ZONE DE DEF + ZONE INTERDITE VARIE EN FONCTION DES DIMENSIONS DU TERRAIN :

DIMENSIONS	
TERRAINS	ZONE DEF. + ZONE ROUGE
4M50 X 4M50	1M25
6M50 X 6M50	1M50
8M50 X 8M50	2M



ATTENTION ! Un but est refusé si le tireur pénètre dans la zone de défense adverse avant ou après son tir. Cette règle permet d'éviter un excès d'engagement.

RÔLE DES JOUEURS : 2 POSTES POSSIBLES

- **PIVOT :** Il ne peut pas pénétrer dans les zones de défense, son espace de jeu est uniquement la zone mixte (bleu clair).
- **JOUEUR LIBRE :** Il ne peut pas pénétrer dans la zone de défense adverse, son espace de jeu est sa zone de défense + la zone mixte (bleu clair).

LES REMPLAÇANTS

Ils se placent à l'extérieur du terrain côté opposé à l'arbitre dans leur moitié de terrain. L'entrée en jeu des joueurs remplaçants n'est autorisée qu'à la mi-temps ou pour remplacer un joueur blessé.

L'ARBITRE

Il se place à l'extérieur du terrain devant la porte d'entrée. S'il le souhaite, l'arbitre peut faire appel à deux arbitres assistants qui seront en charge du comptage des points et de la surveillance des zones de jeu.

HOME BALL® FOOT

LES RÈGLES OFFICIELLES COMPLÉMENTAIRES

FLASHEZ LE QR CODE
ET DÉCOUVREZ NOTRE
PRATIQUE FOOT





	TERRAIN 4M50 X 4M50	TERRAIN 6M50 X 6M50	TERRAIN 8M50 X 8M50
PRATIQUE COMPÉTITIVE	<p>1 VS 1</p> <p>1 JOUEUR LIBRE PAR ÉQUIPE</p>	<p>2 VS 2</p> <p>2 JOUEURS LIBRES PAR ÉQUIPE</p>	<p>3 VS 3</p> <p>2 JOUEURS LIBRES + 1 PIVOT PAR ÉQUIPE</p>
PRATIQUE LOISIR	<p>2 VS 2</p> <p>2 JOUEURS LIBRES PAR ÉQUIPE</p>	<p>3 VS 3</p> <p>2 JOUEURS LIBRES + 1 PIVOT PAR ÉQUIPE</p>	<p>4 VS 4</p> <p>2 JOUEURS LIBRES + 2 PIVOTS PAR ÉQUIPE</p>

RÈGLEMENT COMPLÉMENTAIRE

- Il faut mettre le ballon dans les cibles jaunes du camp adverse et essayer de marquer le plus de points possible avec les pieds, la tête, les genoux ... mais pas les mains ou les bras.
- **Tir dans la zone de défense adverse :** Le tir est autorisé si le pied du tireur ne rentre pas en contact avec la zone de défense.
- **Grattage de ballon :** 1 joueur peut récupérer un ballon qui est au sol dans la zone de défense adverse s'il pose uniquement le pied sur le ballon sans être en contact direct avec le sol. Quand un ballon est gratté, le joueur doit faire soit : une passe ou repasser par sa zone de défense avant de pouvoir tirer de nouveau.
- Le joueur peut se servir des côtés pour passer mais également pour marquer.

INTERDICTIONS DANS LE JEU

INTERDICTIONS	SANCTIONS	
	<ul style="list-style-type: none"> • Contact (pressing corps à corps) • Jouer à terre • Rentrer dans la zone de défense adverse • Pénétrer dans la zone interdite • Conserver le ballon plus de 10s dans sa zone de défense 	<p>COUP FRANC INDIRECT</p> <p>Chaque joueur repart dans sa moitié de terrain et l'équipe qui a subi la faute engage.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Toucher le ballon avec les mains ou les bras • Tenir ou pousser son adversaire • Tacler son adversaire • S'accrocher ou se jeter dans les filets • Effectuer un pied haut 	<p>PÉNALTY</p> <p>Le joueur ayant subi la faute ou son partenaire se positionne au centre du terrain pour tirer sans opposition.</p> <p>ATTENTION! Si le tireur envoie le ballon dans la cible rouge, le score de son équipe revient à 0 !</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Anti-jeu • Manque de respect à l'arbitre / aux joueurs • Gestes dangereux • Non respect des consignes de sécurité 	<p>DÉFAITE ARBITRALE</p> <p>L'équipe sanctionnée perd instantanément sur le score de 10 à 0.</p>	

HOME BALL® HAND

LES RÈGLES OFFICIELLES COMPLÉMENTAIRES

FLASHEZ LE QR CODE
ET DÉCOUVREZ NOTRE
PRATIQUE HAND





	TERRAIN 4M50 X 4M50	TERRAIN 6M50 X 6M50	TERRAIN 8M50 X 8M50
PRATIQUE COMPÉTITIVE	<p>2 VS 2</p> <p>2 JOUEURS LIBRES PAR ÉQUIPE</p>	<p>3 VS 3</p> <p>2 JOUEURS LIBRES + 1 PIVOT PAR ÉQUIPE</p>	<p>4 VS 4</p> <p>2 JOUEURS LIBRES + 2 PIVOTS PAR ÉQUIPE</p>
PRATIQUE LOISIR	<p>3 VS 3</p> <p>2 JOUEURS LIBRES + 1 PIVOT PAR ÉQUIPE</p>	<p>4 VS 4</p> <p>2 JOUEURS LIBRES + 2 PIVOTS PAR ÉQUIPE</p>	<p>5 VS 5</p> <p>3 JOUEURS LIBRES + 2 PIVOTS PAR ÉQUIPE</p>

RÈGLEMENT COMPLÉMENTAIRE

- Il faut mettre le ballon dans les cibles jaunes du camp adverse et essayer de marquer le plus de points possible avec les mains uniquement.
- Le porteur de ballon n'a pas le droit de marcher ou de dribbler.
- Il est interdit de tirer en extension.
- Quand un joueur tire et que le ballon ne rentre pas, si ce même joueur récupère le ballon en premier, il est obligé de faire une passe à un coéquipier avant de pouvoir tirer de nouveau.

INTERDICTIONS DANS LE JEU

INTERDICTIONS	SANCTIONS	COUP FRANC INDIRECT	
		<ul style="list-style-type: none"> • Marcher pour le porteur du ballon • Dribbler / Jouer à terre / Tirer en extension • Rentrer entièrement dans la zone de défense adverse • Pénétrer dans une zone de jeu interdite par son poste • Conserver le ballon plus de 5s 	<p>Chaque joueur repart dans sa moitié de terrain et l'équipe qui a subi la faute engage.</p>
		<ul style="list-style-type: none"> • Toucher le ballon avec les pieds volontairements • Tenir ou pousser son adversaire • Jeu dangereux et anti-jeu • S'accrocher ou se jeter dans les filets • Défendre dans la zone rouge 	<p>PÉNALTY</p> <p>Le joueur ayant subi la faute ou son partenaire se positionne au centre de sa zone de défense pour tirer sans opposition.</p> <p>ATTENTION! Si le tireur envoie le ballon dans la cible rouge, le score de son équipe revient à 0 !</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Anti-jeu • Manque de respect à l'arbitre / aux joueurs • Gestes dangereux • Non respect des consignes de sécurité 	<p>DÉFAITE ARBITRALE</p> <p>L'équipe sanctionnée perd instantanément sur le score de 25 à 0.</p>		

HOME BALL® HAND FAUTEUIL

LES RÈGLES OFFICIELLES COMPLÉMENTAIRES

FLASHEZ LE QR CODE
ET DÉCOUVREZ NOTRE
PRATIQUE HAND
FAUTEUIL





	TERRAIN 4M50 X 4M50	TERRAIN 6M50 X 6M50	TERRAIN 8M50 X 8M50
PRATIQUE COMPÉTITIVE	<p>1 VS 1</p> <p>1 JOUEUR LIBRE PAR ÉQUIPE</p>	<p>2 VS 2</p> <p>2 JOUEURS LIBRES PAR ÉQUIPE</p>	<p>3 VS 3</p> <p>2 JOUEURS LIBRES + 1 PIVOT PAR ÉQUIPE</p>
PRATIQUE LOISIR	<p>2 VS 2</p> <p>2 JOUEURS LIBRES PAR ÉQUIPE</p>	<p>3 VS 3</p> <p>2 JOUEURS LIBRES + 1 PIVOT PAR ÉQUIPE</p>	<p>4 VS 4</p> <p>2 JOUEURS LIBRES + 2 PIVOTS PAR ÉQUIPE</p>

RÈGLEMENT COMPLÉMENTAIRE

- Quand un joueur récupère le ballon ou reçoit une passe, il doit stopper son déplacement.
- Le porteur de ballon n'a pas le droit de se déplacer ou de dribbler, les autres peuvent se déplacer librement.
- La passe et le tir s'effectuent à l'arrêt à l'exception du «tir à la volée» qui peut s'effectuer en mouvement car le tireur ne capte pas la balle, il la dévie par une tape brève. **ATTENTION : Par contre, si le joueur marque et termine son action dans la zone de défense adverse, alors le but est refusé.**
- Quand un joueur tire et que le ballon ne rentre pas, si ce même joueur récupère le ballon en premier, il est obligé de faire une passe à un coéquipier avant de pouvoir tirer de nouveau (sauf en 1vs1).

INTERDICTIONS DANS LE JEU

INTERDICTIONS	SANCTIONS	
	<ul style="list-style-type: none"> • Avancer pour le porteur du ballon • Dribbler • Rentrer entièrement dans la zone de défense adverse • Pénétrer dans une zone de jeu interdite par son poste • Conserver le ballon plus de 5s 	<p>COUP FRANC INDIRECT</p> <p>Chaque joueur repart dans sa moitié de terrain et l'équipe qui a subi la faute engage.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Toucher le ballon avec les pieds volontairements • Tenir ou pousser son adversaire • Jeu dangereux et anti-jeu • S'accrocher ou se jeter dans les filets • Défendre dans la zone rouge 	<p>PÉNALTY</p> <p>Le joueur ayant subi la faute ou son partenaire se positionne au centre de sa zone de défense pour tirer sans opposition.</p> <p>ATTENTION! Si le tireur envoie le ballon dans la cible rouge, le score de son équipe revient à 0 !</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Anti-jeu • Manque de respect à l'arbitre / aux joueurs • Gestes dangereux • Non respect des consignes de sécurité 	<p>DÉFAITE ARBITRALE</p> <p>L'équipe sanctionnée perd instantanément sur le score de 15 à 0.</p>	

CONTENU PÉDAGOGIQUE HOME BALL®

CHALLENGES, MINI-JEUX ET EXERCICES

FLASHEZ LE QR CODE
ET DÉCOUVREZ NOTRE
CAHIER PÉDAGOGIQUE





Grâce à nos années d'expérience et à l'analyse des retours d'expérience sur les événements organisés par notre équipe : événements, séminaires, interventions dans les écoles, centres de loisirs, compétition Home Ball, nous avons développé de nombreux challenges, mini-jeux & exercices **adaptés à tous les âges et tous les publics**.

Nous souhaitons à tous les utilisateurs d'équipements Home Ball de bénéficier des meilleures animations possibles pour progresser et s'amuser ! C'est pour cette raison que nous mettons à disposition gratuitement l'ensemble de nos fiches pédagogiques sur le site internet : home-ball.com

Grâce à ce cahier pédagogique, **valorisez votre acquisition** avec des animations pro, adaptés à l'équipement et faciles à encadrer !

Plus de 25 mini-jeux pour profiter d'une grande variété d'animations / entraînement !

Des challenges en équipe pour la cohésion de groupe, favorise l'inclusion !

Des challenges individuels où chaque joueur se bat contre le chronomètre !

Le contenu pédagogique Home Ball, des mini-jeux, challenges et exercices adaptés à une pratique sans contact, idéale pour débiter, pour des jeunes publics ou des non sportifs !

Grâce à toutes ces fiches pédagogiques, vos entraînements, séances club ou stages sportifs seront variés !

LE HOME BALL, UN ÉQUIPEMENT LUDO-ÉDUCATIF QUI DEVIENT INCONTOURNABLE ! VOTRE ALLIÉ POUR CAPTER L'ATTENTION DE TOUS LES PUBLICS !



BESOINS EN MATÉRIEL

- Terrain HomeBall
- 1 cerceau ou délimitations au sol
- 1 sifflet
- 1 chronomètre
- 1 fiche de score
- 1 ballon

ENCADREMENT

- Nombre : 1 animateur ou éducateur sportif / terrain.
- Degré de difficulté : simple

PUBLIC

- À partir de 5 ans
- Adapté à tous (sportifs et non sportifs)

DÉVELOPPEMENT DES APTITUDES

- Précision
- Concentration (gestion du stress)
- Rapidité

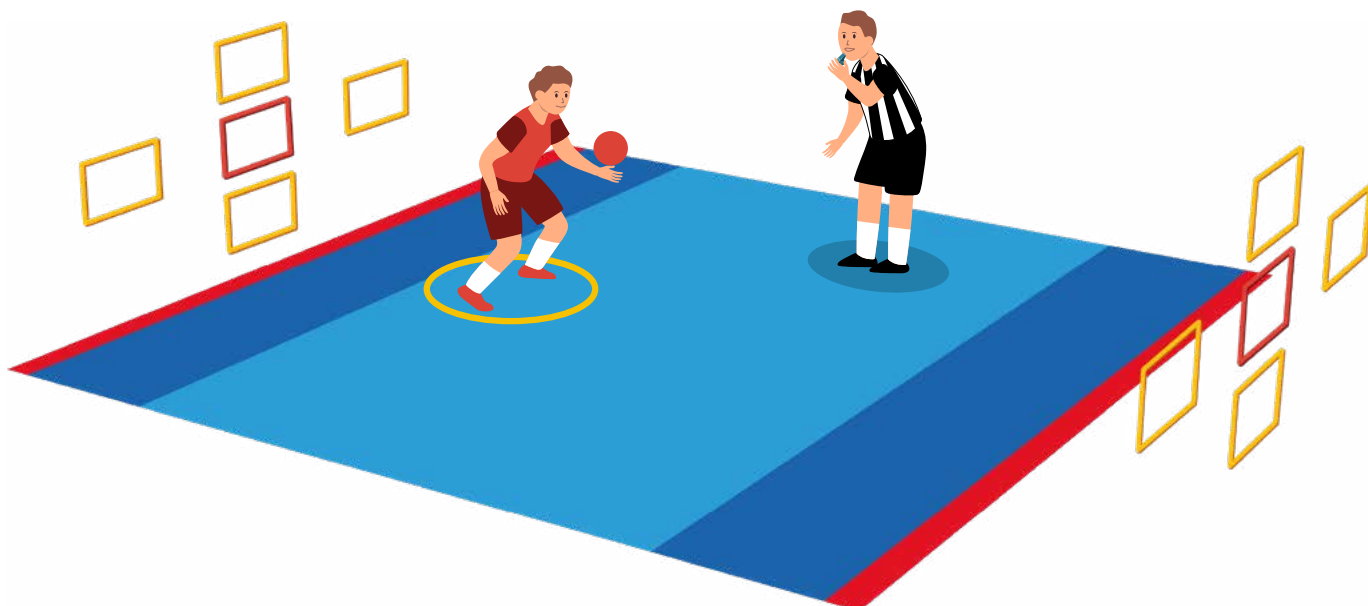
MISE EN PLACE DE L'ATELIER

1

- Positionne 1 cerceau (en bleu sur le schéma) ou 1 ligne de marquage au sol qui déterminera l'endroit d'où seront exécutés les tirs.
- Dépose 1 ballon (en rouge sur le schéma) dans le cerceau ou derrière la ligne de marquage.

2

L'animateur et un joueur entrent dans le terrain, les autres restent à l'extérieur du terrain.



DÉROULEMENT DU JEU

1 - L'ANIMATEUR CHOISIT LE MODE DE TIR

AUX PIEDS

À LA MAIN
TIR À REBOND

À LA MAIN
TIR DIRECT

Pour rendre les parties amusantes, l'animateur peut demander que le tir soit réalisé avec la « mauvaise » main ou le « mauvais » pied.

2 - LES RÈGLES

L'animateur demande au joueur de prendre le ballon et de se positionner dans le cerceau pour tirer.

L'animateur annonce le départ, **le joueur doit marquer en 1 minute le plus de points possible.**

« Après avoir tiré, le joueur doit aller récupérer le ballon le plus rapidement possible et revenir dans le cerceau pour tirer de nouveau. »

L'animateur compte les points (les cibles jaunes rapportent : celle du bas 1 pt, du côtés 2 pts et du haut 4 pts).

Attention, si le ballon est envoyé dans la cible rouge, le score revient à 0.

Variantes possibles :

- 30 secondes de tirs main direct + 30 secondes de tirs main à rebond
- 30 secondes de tirs main (direct ou rebond) + 30 secondes de tirs au pied
- 20 secondes de tirs main direct + 20 secondes de tirs main à rebond + 20 secondes de tirs au pied

L'animateur annonce le lancement du challenge et le changement de mode de tir par un coup de sifflet.



CONSIGNES DE L'ANIMATEUR ARBITRE

- Déterminer la distance du tir en fonction du niveau et des capacités de votre groupe
- Vérifier que les joueurs tirent du bon endroit et de la bonne façon
- Statistique : l'animateur peut noter le nombre de tirs réalisés : tirs échoués + tirs marqués

MATCH ADAPTÉ ZÉRO CONTACT

FOOT & HAND

BESOINS EN MATÉRIEL

- Terrain HomeBall
- 1 cerceau ou délimitations au sol
- 1 sifflet
- 1 chronomètre
- 1 fiche de score
- 1 ballon

ENCADREMENT

- Nombre : 1 animateur ou éducateur sportif / terrain.
- Degré de difficulté : simple

PUBLIC

- À partir de 5 ans
- Adapté à tous (sportifs et non sportifs)

DÉVELOPPEMENT DES APTITUDES

- Précision
- Concentration (gestion du stress)
- Rapidité
- Frappe d'instinct
- Réflexes
- Vision périphérique

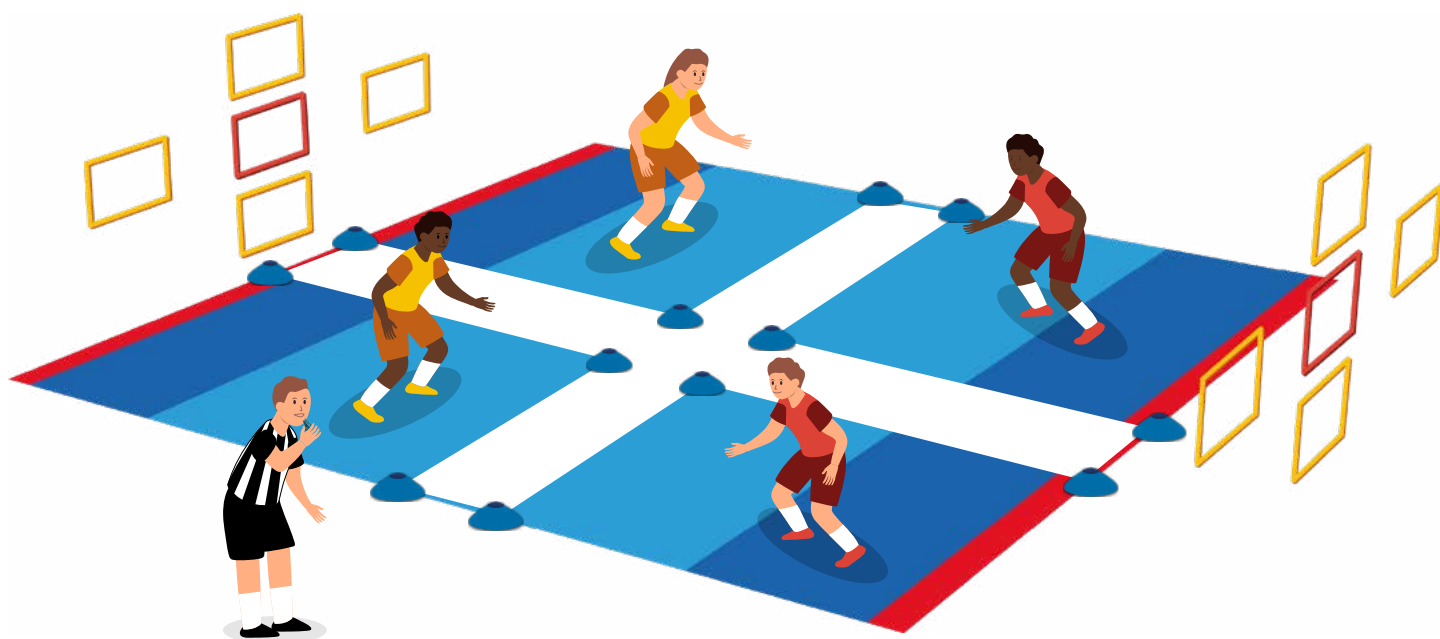
MISE EN PLACE DE L'ATELIER

1

L'animateur place les coupelles pour délimiter 4 zones de jeu dans les 4 coins du terrain, séparés par 2 couloirs de 0,5m qui porte le nom de Zone Interdite Centrale.

2

Les 4 joueurs entrent dans le terrain et se placent dans leurs zones de jeu respectives. L'animateur donne 1,2 ou 3 ballons en fonction de la configuration de l'exercice qui a été choisie.



DÉROULEMENT DU JEU

1 - L'ANIMATEUR CHOISIT LE MODE DE TIR

AUX PIEDS

À LA MAIN
TIR À REBOND

À LA MAIN
TIR DIRECT

2 - L'ANIMATEUR DÉTERMINE LE NOMBRE DE BALLONS

1 BALLON

2 BALLONS

3 BALLONS

3 - LES RÈGLES

- Au coup de sifflet de l'animateur, l'exercice commence. Les règles concernant les cibles et la gestion du score sont les mêmes que celles di Home Ball.
- Concernant les déplacements, les joueurs sont strictement limités à leurs zones respectives et ne doivent pas en sortir ni mettre un pied en dehors de celle-ci.
- Si un ballon est perdu et qu'il s'arrête dans un des couloirs qui sépare les différentes zones :

En version Hand : les joueurs peuvent se pencher pour ramasser le ballon dans la zone interdite.

En version Foot : les joueurs peuvent "gratter" le ballon dans la zone interdite sans poser le pied dans celle-ci.

Valeur des cibles



CONSIGNES DE L'ANIMATEUR ARBITRE

- Déterminer la distance du tir en fonction du niveau et des capacités de votre groupe
- Vérifier que les joueurs tirent du bon endroit et de la bonne façon
- Statistique : l'animateur peut noter le nombre de tirs réalisés : tirs échoués + tirs marqués



L'arbitre peut faire appel à un arbitre assistant pour l'aider à comptabiliser les points. C'est un excellent moyen de sensibiliser et d'impliquer les pratiquants à l'arbitrage.

LES + DE L'EXERCICE

- Adapté aux joueurs ayant une faible condition physique
- Jeu sans contact qui permet aux débutants de s'exprimer sur le terrain sans avoir la pression de jouer rapidement
- Distanciations physiques respectées

HOME BALL® TOUR CHALLENGE

FOOT & HAND

BESOINS EN MATÉRIEL

- Terrain HomeBall
- 1 sifflet
- 1 chronomètre
- 1 fiche de score
- 1 ballon

PUBLIC

- À partir de 5 ans
- Adapté à tous (sportifs et non sportifs)

ENCADREMENT

- Nombre : 1 animateur ou éducateur sportif / terrain.
- Degré de difficulté : simple à moyen

DÉVELOPPEMENT DES APTITUDES

- Précision
- Concentration (gestion du stress)
- Rapidité

MISE EN PLACE DE L'ATELIER

1

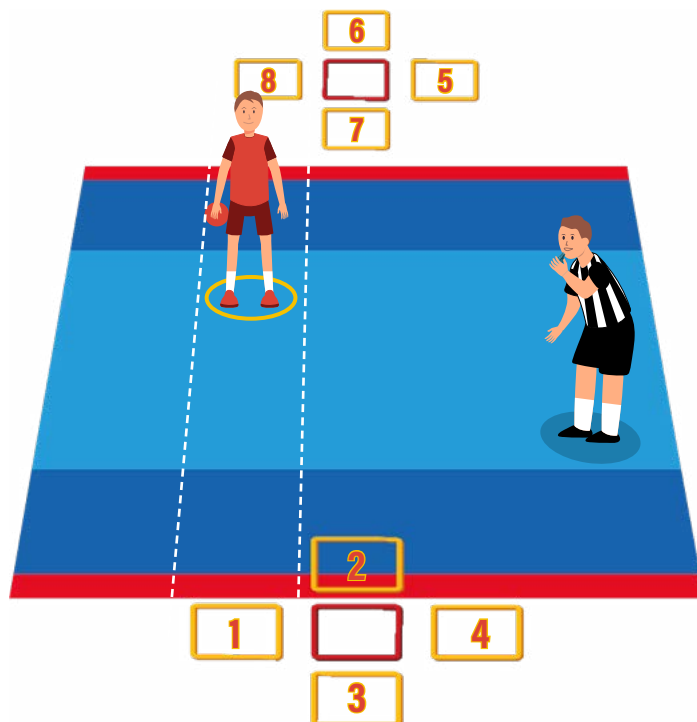
L'animateur décide du mode de tir qui sera choisit pour le challenge.

2

L'animateur donne le ballon au joueur numéro 1 en fonction du mode de tir choisit.

3

Le joueur se positionne dans la zone de défense face à la cible n°1 comme sur le schéma.



DÉROULEMENT DU JEU

1 - L'ANIMATEUR DEMANDE AU JOUEUR DE SE METTRE EN PLACE (DERRIÈRE LA LIGNE DE DÉFENSE EN FACE DE LA CIBLE N° 1)

2 - L'ARBITRE SIFFLE LE DÉBUT DU CHALLENGE EN LANÇANT LE CHRONO

3 - LES RÈGLES

Objectif : Marquer le plus vite possible dans les 8 cibles du terrain de Home Ball en respectant l'ordre de tir demandé.

- Les tirs s'effectuent sur la ligne de défense en face de la cible visée.
- Il faut marquer pour passer à la cible suivante et suivre l'ordre indiqué. Si un joueur rate son tir, il recommence jusqu'à ce que le ballon entre dans la cible visée.
- Après chaque tir, le joueur doit aller chercher le ballon et revenir derrière la ligne de défense en face de la cible suivant qu'il doit viser.

Attention, si le ballon est envoyé dans la cible rouge, le joueur reprend le challenge à 0 (sans remettre le chronomètre à 0).

Contraintes possibles :

- Tir du mauvais pied
- Tir de la mauvaise main
- Tir à rebond
- Tir à rebond avec la mauvaise main



CONSIGNES DE L'ANIMATEUR ARBITRE

- Déterminer le mode de tir et ajouter ou non des contraintes
- Vérifier que les joueurs tirent du bon endroit et de la bonne façon
- Noter sur la feuille de score le temps réalisé pour chaque joueur

JEU DES NUMÉROS EN ÉQUIPE

FOOT & HAND

BESOINS EN MATÉRIEL

- Terrain HomeBall
- 2 cerceaux ou délimitations au sol
- 1 sifflet
- 1 chronomètre
- 1 fiche de score
- 2 ballons

ENCADREMENT

- Nombre : 1 animateur ou éducateur sportif / terrain.
- Degré de difficulté : simple

PUBLIC

- À partir de 5 ans
- Adapté à tous (sportifs et non sportifs)

DÉVELOPPEMENT DES APTITUDES

- Précision
- Concentration (gestion du stress)
- Rapidité
- Cohésion d'équipe (encouragement...)
- Réactivité

MISE EN PLACE DE L'ATELIER

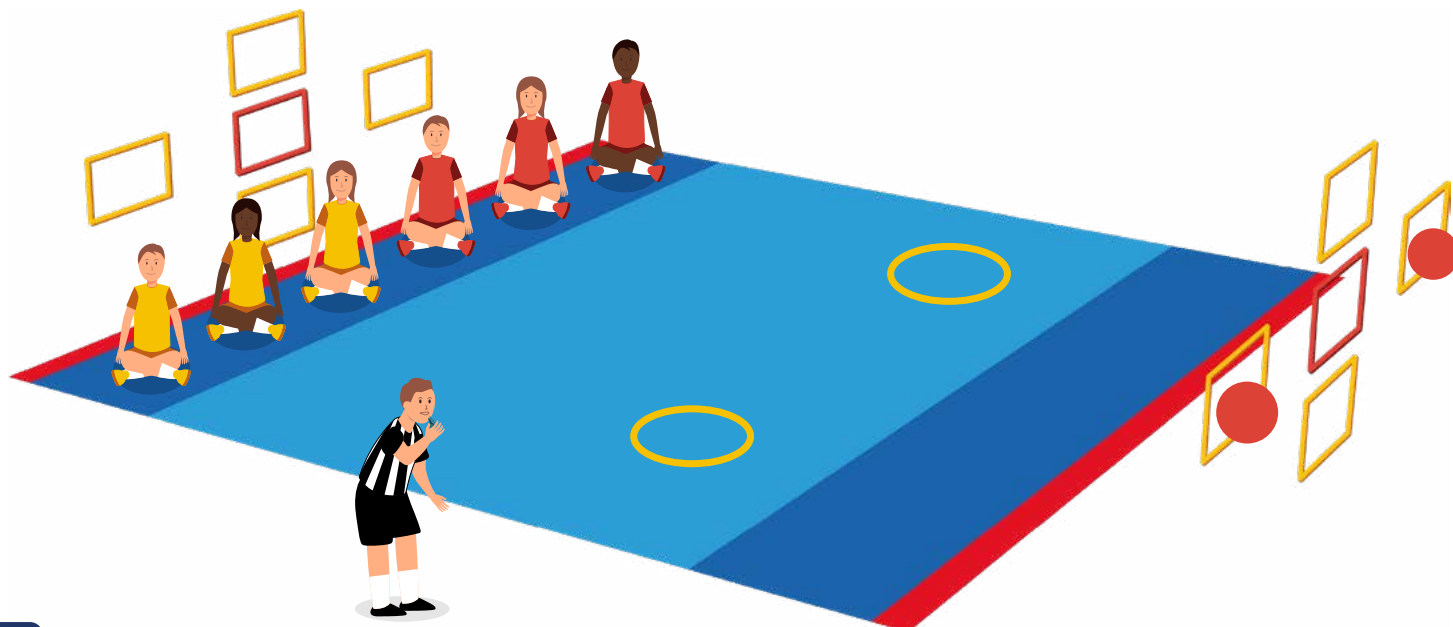
1

L'animateur et les deux équipes composées de 2 à 5 joueurs entrent sur le terrain.

2

L'animateur :

- Positionne 2 cerceaux (en bleu sur le schéma) ou 2 lignes de marquage au sol à égale distance et face aux cibles jaunes de valeur 2 points.
- Dépose les 2 ballons (en rouge sur le schéma) : 1 pour chaque cible jaune de valeur 2 points.



DÉROULEMENT DU JEU

1 - LES JOUEURS DE CHAQUE ÉQUIPE CHOISISSENT UN NUMÉRO EN FONCTION DU NOMBRE DE JOUEURS PAR ÉQUIPE

Equipe bleue : Joueur 1, joueur 2, joueur 3...

Equipe rouge : Joueur 1, joueur 2, joueur 3...

L'animateur peut demander à chaque joueur de choisir 2 numéros (dans notre cas pratique, les joueurs de chaque équipe se répartissent 2 numéros allant de 1 à 6).

2 - LES JOUEURS DOIVENT S'ASSEOIR SUR LE SOL, LE DOS CONTRE LE FILET SITUÉ FACE À LEUR CIBLE JAUNE 2 PTS

3 - L'ANIMATEUR CHOISIT LE MODE DE TIR

AUX PIEDS

À LA MAIN
TIR À REBOND

À LA MAIN
TIR DIRECT

Pour rendre les parties amusantes, l'animateur peut demander que le tir soit réalisé avec la "mauvaise" main ou le "mauvais" pied.

4 - LES RÈGLES

L'animateur appelle 1 numéro (au hasard), les joueurs appelés vont chercher le plus rapidement possible le ballon situé dans la cible jaune eface à eux, et vont se positionner dans le cerceau ou derrière la ligne de marquage au sol pour tirer dans cette même cible le plus rapidement possible.

A chaque échec, les tireurs doivent recommencer, le joueur qui marque en premier donne 2 points à son équipe. Il reste alors seulement 3 tentatives à l'adversaire pour réussir son tir et remporter 1 point. S'il échoue, l'équipe ne marque aucun point.

L'animateur appelle d'autres numéros et note les scores.

Nombre de de parties possibles : préconisation de 3 appels par numéro



CONSIGNES DE L'ANIMATEUR ARBITRE

- Déterminer la distance du tir en fonction du niveau et des capacités de votre groupe
- Vérifier que les joueurs tirent du bon endroit et de la bonne façon
- Noter les numéros appelés et score à chaque passage de numéro

JEU DU TAUREAU

FOOT & HAND

BESOINS EN MATÉRIEL

- Terrain HomeBall
- 12 coupelles de délimitation ou marquage au sol
- 1 chronomètre
- 1 à 2 ballon(s)

ENCADREMENT

- Nombre : 1 animateur ou éducateur sportif / terrain.
- Degré de difficulté : simple (2 taureaux) à moyen (3/4 taureaux)

PUBLIC

- À partir de 5 ans
- Adapté à tous (sportifs et non sportifs)

DÉVELOPPEMENT DES APTITUDES

- Joueur d'angle : Réactivité, feinte, rapidité et précision.
- Joueur taureau : Pressing et anticipation

NOMBRE DE JOUEURS

- Joueur d'angle : 4
- Joueur taureau : 2 à 4

MISE EN PLACE DE L'ATELIER

1

L'animateur fait entrer les joueurs sur le terrain (8 joueurs maximum)

2

L'animateur :

- Positionne les coupelles de délimitation au sol.
- Détermine le nombre de ballons pour le jeu (soit 1 ou 2 ballon(s))



DÉROULEMENT DU JEU

1 - L'ANIMATEUR RÉPARTIT LES JOUEURS

Les 4 joueurs d'angles : dans les zones aux coins du terrain

Les taureaux : au centre du terrain

2 - L'ANIMATEUR DÉTERMINE LE NOMBRE DE BALLONS

1 BALLON

2 BALLONS

3 - L'ANIMATEUR CHOISIT LE MODE DE TIR

AUX PIEDS

À LA MAIN

4 - LES RÈGLES

Les joueurs d'angles doivent se faire des passes sans que le ballon ne soit attrapé par un joueur taureau.

Lorsqu'un joueur taureau récupère le ballon, il prend soit la place du joueur d'angle qui n'a pas réussi sa passe ou la place de celui qui a mal réceptionné la passe.

Contraintes OBLIGATOIRES :

Les joueurs d'angles ne peuvent pas conserver la balle plus de 5 secondes. Ils ne peuvent également pas sortir de leur zone.

Contraintes FACULTATIVES :

- Obligation de jouer de sa mauvaise main / mauvais pied
- Interdiction de passer la balle au joueur qui vient de nous faire une passe
- Obligation de passer la balle avec un rebond (jeu à la main)
- A la main, obligation de passer en tir direct (sans rebond)



CONSIGNES DE L'ANIMATEUR ARBITRE

- Déterminer le nombre de ballons et de taureaux en fonction du niveau des joueurs
- Vérifier que les joueurs d'angles ne sortent pas de leur zone
- Pour ajuster la difficulté, l'arbitre peut choisir d'ajouter des contraintes facultatives à l'exercice

RELAIS DE TIRS EN ÉQUIPES

FOOT & HAND

BESOINS EN MATÉRIEL

- Terrain HomeBall
- 2 cerceaux ou délimitations au sol
- 1 sifflet
- 1 chronomètre
- 1 fiche de score
- 2 ballons

ENCADREMENT

- Nombre : 1 animateur ou éducateur sportif / terrain.
- Degré de difficulté : simple

PUBLIC

- À partir de 5 ans
- Adapté à tous (sportifs et non sportifs)

DÉVELOPPEMENT DES APTITUDES

- Précision
- Concentration (gestion du stress)
- Rapidité
- Cohésion d'équipe (encouragement...)

MISE EN PLACE DE L'ATELIER

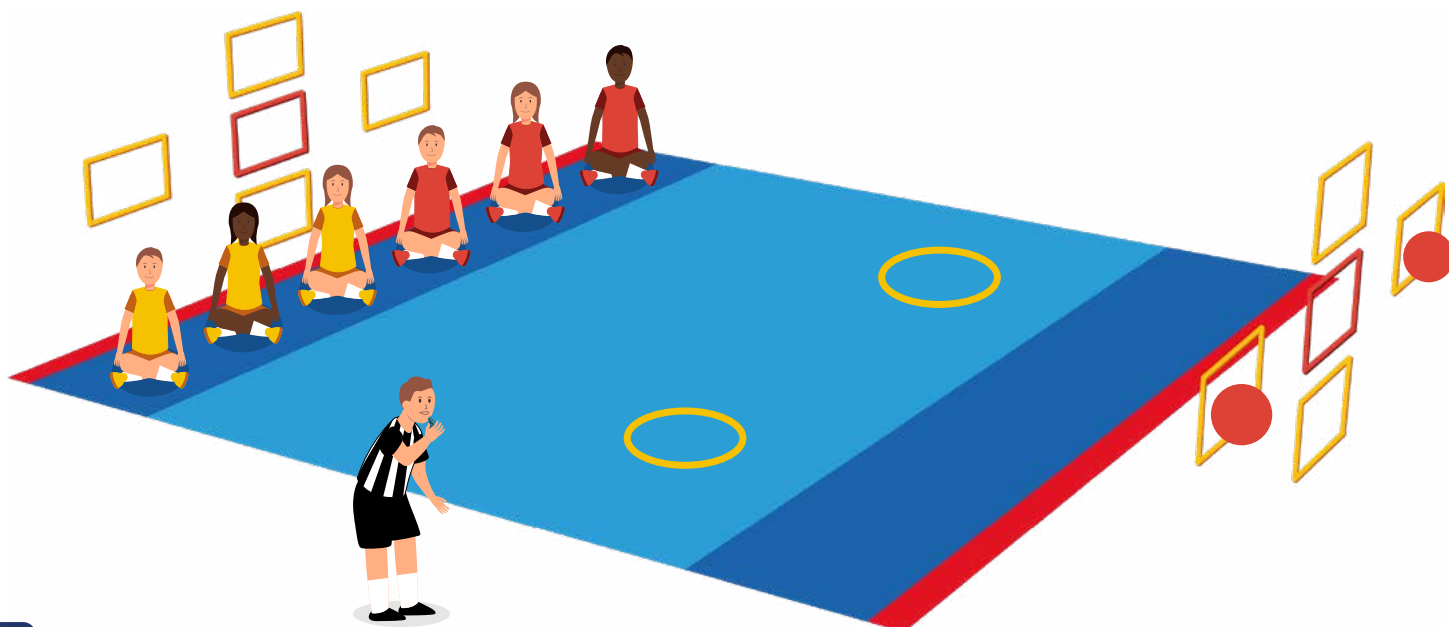
1

L'animateur et les deux équipes composées de 2 à 5 joueurs entrent sur le terrain.

2

L'animateur :

- Positionne 2 cerceaux (en bleu sur le schéma) ou 2 lignes de marquage au sol à égale distance et face aux cibles jaunes de valeur 2 points.
- Dépose les 2 ballons (en rouge sur le schéma) : 1 pour chaque cible jaune de valeur 2 points.



DÉROULEMENT DU JEU

1 - CHAQUES ÉQUIPES DÉTERMINE L'ORDRE DE PASSAGE DES JOUEURS

Equipe rouge : Joueur 1, joueur 2, joueur 3...

Equipe jaune : Joueur 1, joueur 2, joueur 3...

2 - LES JOUEURS DOIVENT S'ASSEOIR SUR LE SOL, LE DOS CONTRE LE FILET SITUÉ FACE À LEUR CIBLE JAUNE 2 PTS

Les n°1 de chaque équipe se positionnent dans les angles et les numéros suivants à leur côté.

3 - L'ANIMATEUR CHOISIT LE MODE DE TIR

AUX PIEDS

À LA MAIN
TIR À REBOND

À LA MAIN
TIR DIRECT

4 - L'ANIMATEUR DÉTERMINE LE NOMBRE DE PASSAGE PAR JOUEURS

Nous préconisons minimum 2 passages pour permettre à chaque joueur de jouer avec de l'enjeu. Si vous mettez en place 1 challenge avec seulement 1 tir, les derniers tireurs de l'équipe vaincue joueront sans pression et motivation.

5 - LES RÈGLES

Au coup de sifflet de l'animateur, les joueurs n°1 de chaque équipe vont chercher le plus rapidement possible le ballon situé dans la cible jaune face à eux, et vont se positionner dans le cerceau ou derrière la ligne de marquage au sol pour tirer dans cette même cible.

A chaque échec, les tireurs doivent recommencer, une fois que le tir est réussi, le tireur vient taper dans la main du joueur suivant de son équipe, qui a la même mission. L'équipe gagnante est celle dont le premier tireur revient s'asseoir à sa place en premier.

Attribution des points :

- Equipe victorieuse : 2 points
- Equipe seconde : 1 point, par contre si l'équipe ne finit pas 0 point.

Nombre de de parties possibles : préconisation de confrontation en 3 relais ou 3 manches gagnantes.



CONSIGNES DE L'ANIMATEUR ARBITRE

- Déterminer la distance du tir en fonction du niveau et des capacités de votre groupe
- Vérifier que les joueurs tirent du bon endroit et de la bonne façon
- Noter les numéros appelés et score à chaque passage de numéro

DUEL HOME BALL® SPORTS MAX 1 CIBLES 2

FOOT & HAND

BESOINS EN MATÉRIEL

- Terrain HomeBall
- 2 cerceaux ou délimitations au sol
- 1 sifflet
- 1 chronomètre
- 1 fiche de score
- 1 ballon

ENCADREMENT

- Nombre : 1 animateur ou éducateur sportif / terrain.
- Degré de difficulté : simple

PUBLIC

- À partir de 5 ans
- Adapté à tous (sportifs et non sportifs)

DÉVELOPPEMENT DES APTITUDES

- Précision
- Concentration (gestion du stress)
- Rapidité
- Endurance

MISE EN PLACE DE L'ATELIER

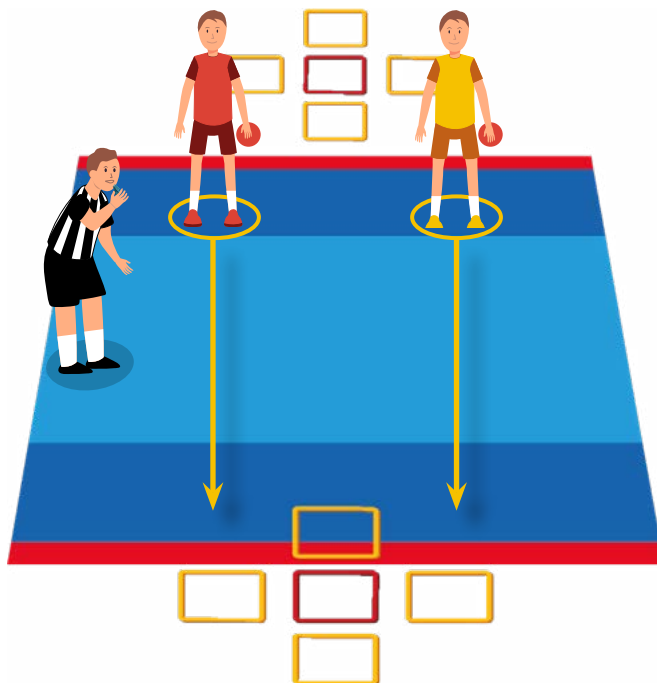
1

L'animateur :

- Positionne 2 cerceaux (en bleu sur le schéma) ou 2 lignes de marquage au sol qui détermineront l'endroit d'où seront exécutés les tirs.
- Dépose un ballon dans chaque cerceaux.

2

L'animateur et les deux joueurs entrent sur le terrain, les autres attendent du côtés opposés à l'arbitre, à l'extérieur du terrain.



DÉROULEMENT DU JEU

1 - L'ANIMATEUR CHOISIT UN MODE DE TIR

2 - L'ARBITRE SIFFLE LE DÉBUT DU CHALLENGE EN LANÇANT LE CHRONO

3 - LES RÈGLES

Objectif : Marquer plus de points que son adversaire dans la cible 2pts en face de soi pour gagner.

L'animateur demande aux joueurs de prendre le ballon et de se positionner dans le cerceau pour tirer.

L'animateur annonce le départ, les joueurs doivent marquer en 1 minute le plus de points possible dans la cible 2 points qui se situe en face d'eux. A chaque tir réussi, le joueur augmente son score de 2pts.

Attention si le ballon est envoyé dans la cible rouge, le score revient à 0.

Après chaque tir effectué, le tireur doit aller chercher son ballon et ensuite se repositionner dans son cerceau pour tirer de nouveau.

Attention toute tentative de gêne envers son adversaire se verra sanctionnée d'une pénalité de 5 points. En cas de tentatives répétées, le joueur perd immédiatement le duel.

Variante possible :

- Duels de 30 secondes
- Obligation pour les participants à jouer avec leur mauvais pied
- Duels de 30 secondes avec obligation de tirer du mauvais pied

L'animateur annonce le lancement et la fin du duel avec un coup de sifflet.

Le vainqueur est celui qui aura marqué le plus de points !



CONSIGNES DE L'ANIMATEUR ARBITRE

- Déterminer la distance du tir en fonction du niveau et des capacités de votre groupe
- Vérifier que les joueurs tirent du bon endroit et de la bonne façon
- Statistique : l'animateur peut noter le nombre de tirs réalisés : tirs échoués + tirs marqués

LES + DE L'EXERCICE

- *Adapté à tous les types de joueurs*
- *Idéal pour créer des duels à élimination directe*
- *Duels en battle funs qui développent l'esprit de compétition*

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

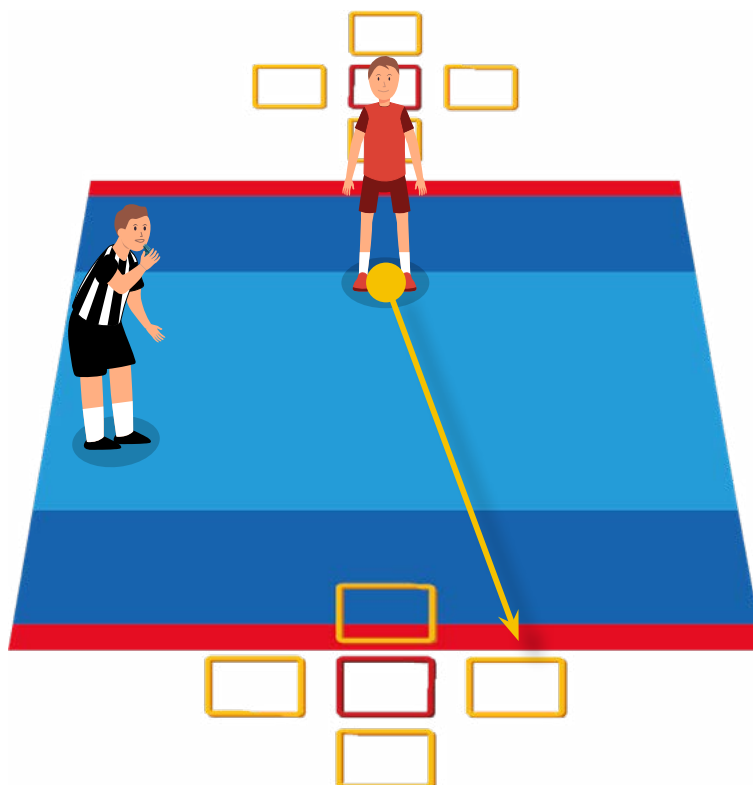
MISE EN PLACE DE L'ATELIER

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

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
- Habileté

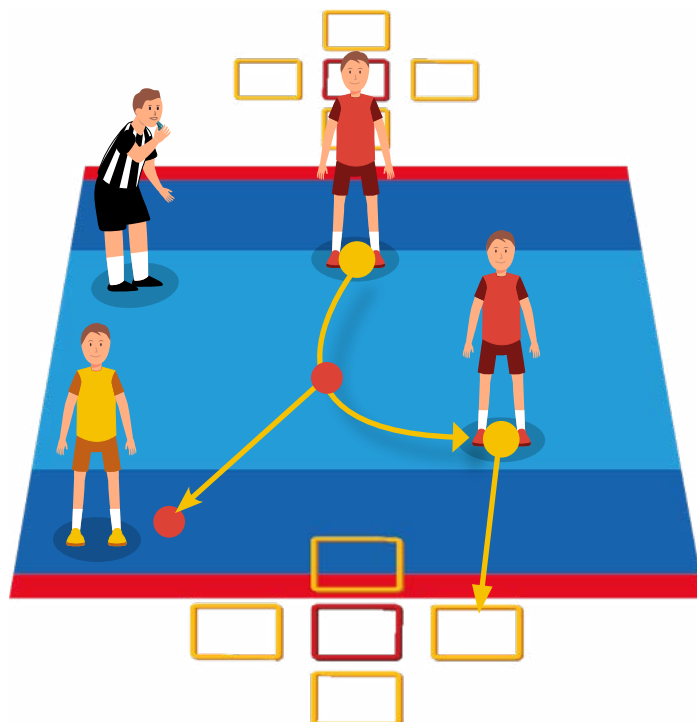
MISE EN PLACE DE L'ATELIER

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

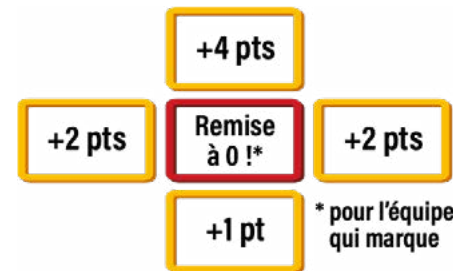
Objectifs : Marquer dans les cibles du camp adverse.

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

2 POSSIBILITÉS

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

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

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

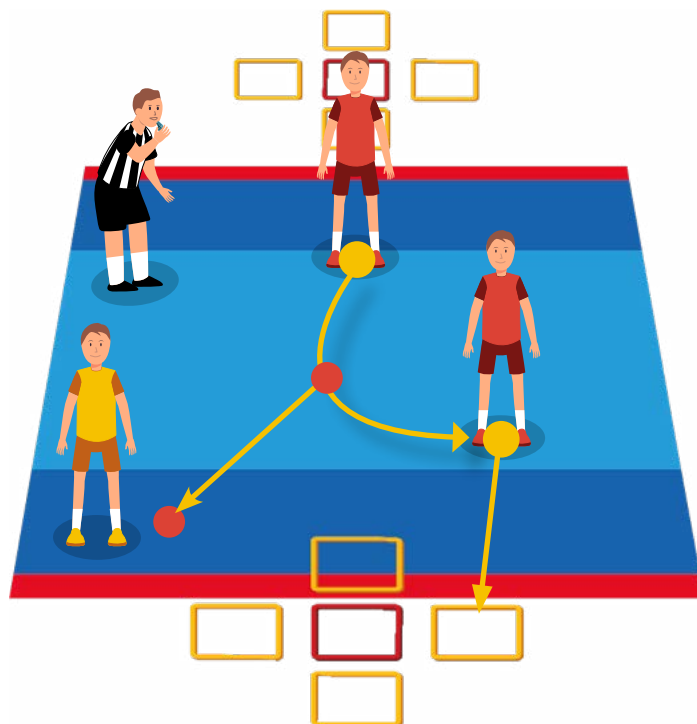
MISE EN PLACE DE L'ATELIER

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

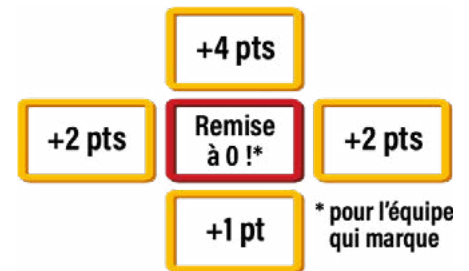
Objectifs : Marquer dans les cibles du camp adverse.

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.

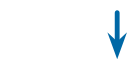
Objectif : Pousser le ballon jaune avec le ballon Home Ball® Hand (rouge) pour le faire s'immobiliser dans la zone de défense adverse. **ATTENTION**, dans le cas où le joueur ne touche pas le ballon jaune lors de l'engagement, il perd immédiatement la main et son adversaire a un coup supplémentaire pour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

FICHES DE SCORE CHALLENGES

POUR VOUS AIDER DANS VOS ANIMATIONS



FICHE DE SCORE HOME BALL MAX 1

CHOIX DU MODE DE TIR

TIR AU PIED

TIR À LA MAIN

TIR À REBOND (bonne main)

TIR DU MAUVAIS PIED

TIR MAUVAISE MAIN

TIR À REBOND (mauvaise main)

TABLEAU DES SCORES

N°	NOM DU JOUEUR	SCORE TOTAL
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		

CLASSEMENT

1 ^{er}	2 ^{ème}	3 ^{ème}

FICHE DE SCORE HOME BALL TOUR CHALLENGE

CHOIX DU MODE DE TIR

TIR AU PIED

TIR À LA MAIN

TIR À REBOND (bonne main)

TIR DU MAUVAIS PIED

TIR MAUVAISE MAIN

TIR À REBOND (mauvaise main)

TABLEAU DES SCORES

N°	NOM DU JOUEUR	SCORE TOTAL
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		

CLASSEMENT

1 ^{er}	2 ^{ème}	3 ^{ème}

FICHE DE SCORE **RELAIS DE TIRS EN ÉQUIPES**

NOM DES ÉQUIPES

ÉQUIPE A : _____

ÉQUIPE B : _____



CONSIGNES DE L'ANIMATEUR

L'animateur détermine le mode de tir pour chaque passage :

- Pied
- Tir à la main direct
- Tir à la main avec rebond

L'animateur inscrit le nom des joueurs dans le tableau qui déterminera leur ordre de passage. Ensuite, il devra cocher au fur et à mesure les joueurs qui viennent d'effectuer leur tir.

NOMBRE PASSAGES :

PASSAGE	MODE DE TIR
1ER	MAIN MAIN REBOND PIED <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
2ÈME	MAIN MAIN REBOND PIED <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3ÈME	MAIN MAIN REBOND PIED <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

CONTROLE PASSAGE JOUEURS :

ÉQUIPE A	PASS 1	PASS 2	PASS 3	ÉQUIPE B



NOUS PRÉCONISONS UN NOMBRE MAXIMUM DE 3 PASSAGES



UNE ÉQUIPE EST COMPOSÉE DE 6 JOUEURS MAXIMUM. L'ARBITRE DOIT BIEN VEILLER À CE QUE LES ORDRES DE PASSAGE ET ELS MODES DE TIRS SOIENT REPECTÉS.

TEMPS ÉQUIPE A

TEMPS ÉQUIPE B

ÉQUIPE GAGNANTE



SI VOUS SOUHAITEZ ORGANISER UN TOURNOI, NOTEZ LES TEMPS DE CHAQUE ÉQUIPE POUR POUVOIR EFFECCTUER UN CLASSEMENT.

FICHES DE SCORE **TOURNOIS**

POUR VOUS AIDER DANS VOS COMPÉTITIONS



FICHE DE SCORE OFFICIELLE HOME BALL®



FOOT, HAND & HAND FAUTEUIL

ÉQUIPE 1 : _____

POINTS MARQUÉS PAR L'ÉQUIPE 1

BUT N°	1 PT	2 PTS	4 PT	RETOUR 0
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				

Total points 1er mi-temps : _____

BUT N°	1 PT	2 PTS	4 PT	RETOUR 0
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				

Total points 2eme mi-temps : _____

ÉQUIPE 2 : _____

POINTS MARQUÉS PAR L'ÉQUIPE 2

BUT N°	1 PT	2 PTS	4 PT	RETOUR 0
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				

Total points 1er mi-temps : _____

BUT N°	1 PT	2 PTS	4 PT	RETOUR 0
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				

Total points 2eme mi-temps : _____

SCORE FINAL

SCORE FINAL

VAINQUEUR : _____

MI-TEMPS 1

PAUSE

MI-TEMPS 2

MI-TEMPS 1

PAUSE

MI-TEMPS 2

ÉQUIPE A : _____ ÉQUIPE B : _____ ÉQUIPE C : _____

CONSIGNES ARBITRE :



VALEUR DES CIBLES :

- +4 pts
- +2 pts
- Remise à 0.*
- +1 pt

* pour l'équipe qui marque

TEMPS DE JEU :

- 1ÈRE MI-TEMPS : 2 MN 30
- PAUSE : 1 MN
- 2ÈME MI-TEMPS : 2 MN 30

ATTRIBUTION DES POINTS

VICTOIRE : +4 POINTS

NUL : +2 POINTS

DÉFAITE : 0 POINT

GOAL AVERAGE

AU HOME BALL®, LE GOAL AVERAGE EST LA DIFFERENCE ENTRE LES POINTS MARQUÉS PAR UNE ÉQUIPE ET LES POINTS QU'ELLE A ENCAISSÉS. FORMULE POUR LE CALCULER:

GOAL AVERAGE = PTS MARQUÉS — PTS ENCAISSÉS

ÉQUIPE A		ÉQUIPE B	
MATCH 1		MATCH 1	
MATCH 2		MATCH 2	
TOTAL :		TOTAL :	

ÉQUIPE A		ÉQUIPE B	
MATCH 1		MATCH 1	
MATCH 2		MATCH 2	
TOTAL :		TOTAL :	

ÉQUIPE C	
MATCH 1	
MATCH 2	
TOTAL :	

ÉQUIPE C	
MATCH 1	
MATCH 2	
TOTAL :	

MATCHS	ÉQUIPE	SCORE	ÉQUIPE	SCORE
A/B	A		B	
B/C	B		C	
A/C	A		C	



POUR DÉPARTAGER DEUX ÉQUIPES EN CAS D'ÉGALITÉ DE POINTS À LA FIN DE LA PHASE DE POULE, L'ÉQUIPE AYANT LE MEILLEUR GOAL AVERAGE L'EMPORTE.

1ER	2ÈME	3ÈME

CLASSEMENT :

FEUILLE DE TOURNOIS HOME BALL - PHASE DE POULE (4 ÉQUIPES)

ÉQUIPE A : _____

ÉQUIPE B : _____

ÉQUIPE C : _____

ÉQUIPE D : _____

CONSIGNES ARBITRE :



VALEUR DES CIBLES :

TEMPS DE JEU :

1ÈRE MI-TEMPS : 2 MN 30

PAUSE : 1 MN

2ÈME MI-TEMPS : 2 MN 30

+4 pts

+2 pts

+2 pts

PAUSE : 1 MN

2ÈME MI-TEMPS : 2 MN 30

+4 pts

+2 pts

+2 pts

PAUSE : 1 MN

2ÈME MI-TEMPS : 2 MN 30

+1 pt

* pour l'équipe qui marque

MATCHS	ÉQUIPE	SCORE	ÉQUIPE	SCORE
A/B	A		B	
C/D	C		D	
A/C	A		C	
B/D	B		D	
A/D	A		D	
B/C	B		C	

ATTRIBUTION DES POINTS

VICTOIRE : +4 POINTS

NUL : +2 POINTS

DÉFAITE : 0 POINT

GOAL AVERAGE

AU HOME BALL®, LE GOAL AVERAGE EST LA DIFFÉRENCE ENTRE LES POINTS MARQUÉS PAR UNE ÉQUIPE ET LES POINTS QU'ELLE A ENCAISSÉS. FORMULE POUR LE CALCULER:

GOAL AVERAGE = PTS MARQUÉS – PTS ENCAISSÉS

ÉQUIPE A		ÉQUIPE B	
MATCH 1		MATCH 1	
MATCH 2		MATCH 2	
MATCH 3		MATCH 3	
TOTAL :		TOTAL :	

ÉQUIPE A		ÉQUIPE B	
MATCH 1		MATCH 1	
MATCH 2		MATCH 2	
MATCH 3		MATCH 3	
TOTAL :		TOTAL :	

ÉQUIPE C		ÉQUIPE D	
MATCH 1		MATCH 1	
MATCH 2		MATCH 2	
MATCH 3		MATCH 3	
TOTAL :		TOTAL :	

ÉQUIPE C		ÉQUIPE D	
MATCH 1		MATCH 1	
MATCH 2		MATCH 2	
MATCH 3		MATCH 3	
TOTAL :		TOTAL :	



POUR DÉPARTAGER DEUX ÉQUIPES EN CAS D'ÉGALITÉ DE POINTS À LA FIN DE LA PHASE DE POULE, L'ÉQUIPE AVANT LE MEILLEUR GOAL AVERAGE L'EMPORTE.

CLASSEMENT :

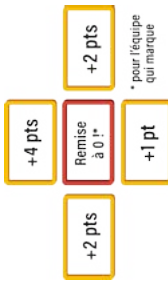
1ER	2ÈME	3ÈME	4ÈME

ÉQUIPE A : _____ ÉQUIPE B : _____ ÉQUIPE C : _____ ÉQUIPE D : _____ ÉQUIPE E : _____

CONSIGNES ARBITRE :



VALEUR DES CIBLES :



TEMPS DE JEU :

- 1ÈRE MI-TEMPS : 2 MN 30
- PAUSE : 1 MN
- 2ÈME MI-TEMPS : 2 MN 30

ATTRIBUTION DES POINTS

VICTOIRE : +4 POINTS
NUL : +2 POINTS
DÉFAITE : 0 POINT

GOAL AVERAGE

AU HOME BALL®, LE GOAL AVERAGE EST LA DIFFÉRENCE ENTRE LES POINTS MARQUÉS PAR UNE ÉQUIPE ET LES POINTS QU'ELLE A ENCAISSÉS. FORMULE POUR LE CALCULER:
GOAL AVERAGE = PTS MARQUÉS - PTS ENCAISSÉS

MATCHS	ÉQUIPE	SCORE	ÉQUIPE	SCORE
A/B	A		B	
C/D	C		D	
A/E	A		E	
B/C	B		C	
D/E	D		E	
A/D	A		C	
B/D	B		D	
C/E	C		E	
A/D	A		D	
B/E	B		E	

ÉQUIPE A	ÉQUIPE B
MATCH 1	MATCH 1
MATCH 2	MATCH 2
MATCH 3	MATCH 3
MATCH 4	MATCH 4
TOTAL :	TOTAL :

ÉQUIPE A	ÉQUIPE B
MATCH 1	MATCH 1
MATCH 2	MATCH 2
MATCH 3	MATCH 3
MATCH 4	MATCH 4
TOTAL :	TOTAL :

ÉQUIPE C	ÉQUIPE D
MATCH 1	MATCH 1
MATCH 2	MATCH 2
MATCH 3	MATCH 3
MATCH 4	MATCH 4
TOTAL :	TOTAL :

ÉQUIPE C	ÉQUIPE D
MATCH 1	MATCH 1
MATCH 2	MATCH 2
MATCH 3	MATCH 3
MATCH 4	MATCH 4
TOTAL :	TOTAL :

ÉQUIPE E
MATCH 1
MATCH 2
MATCH 3
MATCH 4
TOTAL :

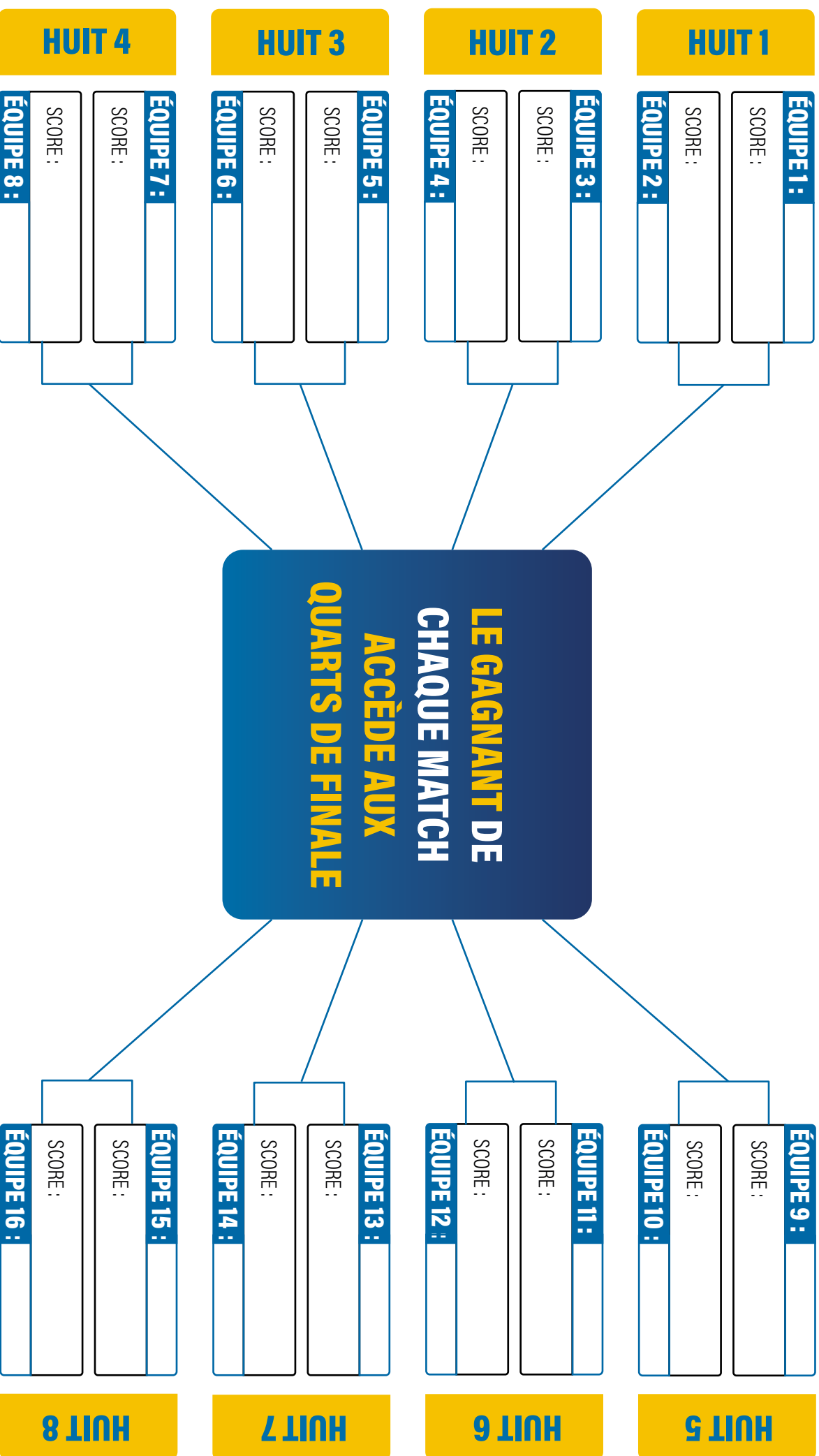
ÉQUIPE E
MATCH 1
MATCH 2
MATCH 3
MATCH 4
TOTAL :

1ER	2ÈME	3ÈME	4ÈME	5ÈME

CLASSEMENT :



POUR DÉPARTAGER DEUX ÉQUIPES EN CAS D'ÉGALITÉ DE POINTS À LA FIN DE LA PHASE DE POULE, L'ÉQUIPE AYANT LE MEILLEUR GOAL AVERAGE L'EMPORTE.



QUARTS DE FINALE

DEMI-FINALES

FINALES

QUART 1	ÉQUIPE 1 : SCORE : SCORE :	ÉQUIPE 2 : SCORE : SCORE :
QUART 2	ÉQUIPE 3 : SCORE : SCORE :	ÉQUIPE 4 : SCORE : SCORE :
QUART 3	ÉQUIPE 5 : SCORE : SCORE :	ÉQUIPE 6 : SCORE : SCORE :
QUART 4	ÉQUIPE 7 : SCORE : SCORE :	ÉQUIPE 8 : SCORE : SCORE :

DEMI 1	NOM ÉQUIPE : GAGNANT QUART 1 SCORE : SCORE :	NOM ÉQUIPE : GAGNANT QUART 2 SCORE : SCORE :
DEMI 2	NOM ÉQUIPE : GAGNANT QUART 3 SCORE : SCORE :	NOM ÉQUIPE : GAGNANT QUART 4 SCORE : SCORE :

PETITE FINALE	NOM ÉQUIPE : PERDANT DEMI 1 SCORE : SCORE :	NOM ÉQUIPE : PERDANT DEMI 2 SCORE : SCORE :
FINALE	NOM ÉQUIPE : GAGNANT DEMI 1 SCORE : SCORE :	NOM ÉQUIPE : GAGNANT DEMI 2 SCORE : SCORE :
GAGNANT DU TOURNOIS NOM DE L'ÉQUIPE GAGNANTE _____		