

LOUPAT-BALL

Le but est d'agripper la balle sur le dossard des adversaires présents dans la zone centrale, afin de les éliminer.

EQUIPES

2 équipes de 5 joueurs de champ + 2 récupérateurs + 5 remplaçants

Fautes :

- pénétration d'un joueur de champ dans le camp adverse, ou dans la zone neutre / sanction : il ne doit pas bouger, un joueur adverse a deux tirs francs pour tenter de l'agripper,
- pénétration d'un joueur récupérateur dans la zone de champ : 2 min. d'exclusion, si récidive : disqualification,
- balle gardée plus de 3 sec. : rendue à l'équipe adverse,
- dissimulation de velcro : 2 tirs francs, si récidive : disqualification,
- récupération dangereuse (contact lors d'un plongeon) : exclusion 2 min. + restitution de la balle à l'équipe adverse, si récidive remplacement interdit.

MATERIEL

Le terrain :

rond de 8m. de diamètre, divisé en deux parties par une ligne médiane, délimitant la zone principale de jeu + 1 rond de 11m de diamètre, entourant le rond de zone principale, délimitant la zone neutre.

Accessoire :

1 balle, 1 dossard velcro par joueur (bleu ou rouge), 1 bracelet avec corde de rappel

DEROULEMENT

- 1 partie = 3 manches gagnantes, durée maximale d'1 manche = 20 min,
- 1 joueur peut conserver la balle au maximum 3 secondes,
- les récupérateurs se placent dans la zone neutre, ils ne peuvent être éliminés,
- joueurs de champ et récupérateurs peuvent se passer la balle,
- les joueurs de champ peuvent intercepter la balle et la bloquer,
- une interception ratée fait passer le joueur de champ en récupérateur,
- 1 récupérateur qui agrippe un joueur de champ devient joueur de champ, le joueur agrippé devient récupérateur,
- aucune pénétration dans la zone adverse n'est possible,
- 1 joueur a un statut particulier (désigné par son équipe), à chaque fois qu'il sera agrippé par l'équipe adverse, il permettra à celle-ci de faire revenir un récupérateur en joueur de champ.





Pôle Ressources National

NOTES PERSONNELLES

A large, empty rounded rectangular box intended for personal notes.