

2015

Proposition nouveau jeu prépupilles

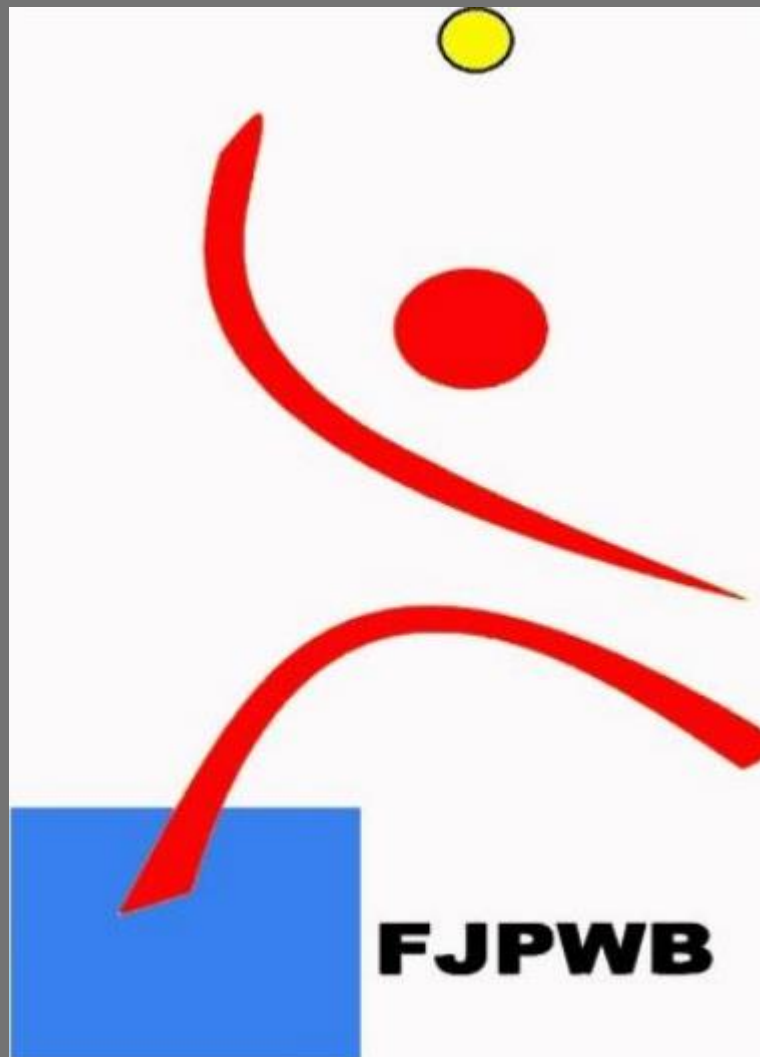
FJPWB : GT jeunes

Président : Van Nuffelen Bastien

Vice- président : Thirion Olivier

Secrétaire : Vaniekaut Armand

Membres : Bauters Léo, Dumoulin Guillaume, Dupriez Fabrice, Dupuis Claude,
Guillaume Eric et



I. Introduction

Suite à l'analyse des résultats du sondage jeunes et à une réflexion entre les membres, le GTJ à constaté que :

- ❖ la difficulté d'avoir à chaque match le nombre minimum de joueurs requis (cinq) pour jouer,
- ❖ la dureté de la balle n'aide pas les jeunes à persévérer dans la pratique de la balle pelote,
- ❖ le temps de jeu fort aléatoire décourage certains parents à inscrire leurs enfants,
- ❖ les règles sont difficilement compréhensibles pour les plus jeunes,
- ❖ le manque d'implication des cordiers, des plus faibles ... démotivent ceux-ci,
- ❖ le manque de mouvement du à la non maîtrise du jeu démotivent aussi certains,
- ❖ les jeunes ne comprennent pas facilement but premier du jeu qui est le gagne-terrain
- ❖ le coût du gant freine certains. De plus, pour les plus jeunes, la main grandit très rapidement. Dès lors, certains (et même beaucoup) jouent avec des gants adultes et ne savent pas contrôler la balle ...

Suite à cela, le GTJ propose à un nouveau jeu plus adapté aux plus jeunes (les prépupilles) et aux débutants.

II. Objectifs

- ❖ augmenter les échanges
- ❖ permettre à tous de toucher davantage la balle
- ❖ développer le toucher de balle chez l'enfant
- ❖ faciliter l'apprentissage de la livrée
- ❖ donner un rôle plus actif à chacun des joueurs
- ❖ simplifier les règles afin de faciliter la compréhension
- ❖ développer l'esprit du gagne-terrain
- ❖ diminuer la durée des luttes

Le tout sans nous éloigner notre but premier qui est de former de futurs joueurs de balle pelote. Ce jeu leurs apprendra donc les techniques de base nécessaire à la pratique de ce sport.

III. Règles

A. Joueurs

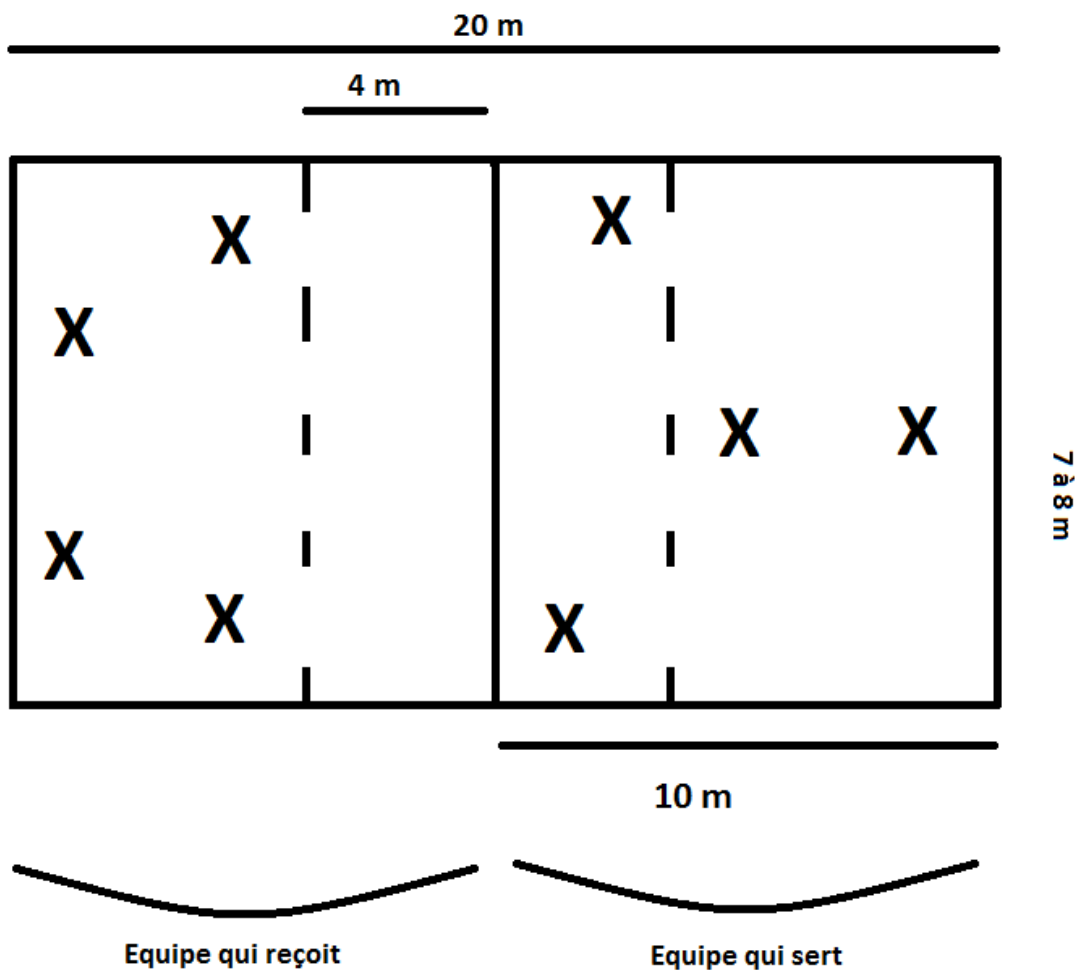
Ce jeu s'applique pour les plus jeunes, c'est-à-dire les prépupilles (pour l'exercice 2016, il s'agit des jeunes né avant le 1^{er} janvier 2006). S'ils jouent en pupilles, ils devront jouer avec les règles d'application de la balle pelote.

Il s'agit donc clairement d'un jeu pour les débutants ou non pour les joueurs déjà initiés à la balle pelote.

Les équipes passent de cinq joueurs à **quatre joueurs sur le terrain** (avec toujours la possibilité d'un remplacement).

B. Terrain

Sans nous écarter de nos ballodromes, il est possible de créer des aires de jeux plus petites qui serviront de base à ce nouveau jeu. Pour ce faire, il suffit d'utiliser le « rectangle » adulte comme base où nous pourrions tracer deux terrains tel que :



Légende :

- ❖ les X représentent les joueurs (deux « frappeur » et deux « cordiers »)
- ❖ la ligne centrale est la ligne de corde
- ❖ les lignes pointillées sont à fois le tamis et la ligne des courtes en fonction de la position du serveur. Cela s'explique par le fait que la zone de jeu est symétrique par rapport à la ligne centrale et que le service peut être effectué d'un côté comme de l'autre

C. Principe de base

Puisqu'il s'agit d'un jeu de gagne terrain, il est indispensable d'arrêter la balle avant la ligne des cordes. Pour ce faire, les joueurs doivent essayer :

- ❖ de renvoyer la balle au-delà de cette ligne à la volée, au bond ou encore à la roulette
- ❖ arrêter la balle avant cette même ligne (les joueurs peuvent donc envahir le camp adversaires après le service) s'il y a eu deux rebonds ou plus
- ❖ de jouer la balle de volée ou au premier bond (même devant la ligne de cordes) afin d'empêcher au maximum l'équipe adverse de rejouer la balle

D. Déroulement d'un match

Suite au toast, l'une des équipes décide de servir ou de recevoir du côté de son choix (en effet, le terrain étant symétrique, le service peut s'effectuer des deux côtés).

Le premier serveur livre pendant **tout** le jeu. A la fin de celui-ci, l'autre équipe choisit un joueur qui livre à son tour pendant un jeu complet.

Les changements de côté s'effectueront après chaque jeu impair joué (1-3-5-7-9-11-13 et 15).

Le match se termine après seize jeux joués peu importe le score. De cette manière, chacun des six enfants aura eu la possibilité de servir à deux reprises et ce, une fois de chaque côté.

Il est à noter qu'il est nécessaire d'imposer une « tournante ». Lorsqu'une équipe récupère le service, elle déplacera ses trois joueurs afin qu'au final chacun ait joué à différentes places et donc appris des gestes différents.

E. Service

Le service s'effectue impérativement avant la ligne pointillé et doit retomber au-delà de la ligne pointillée située de l'autre côté du terrain (distance de huit mètres au total).

Il est interdit de livrer au dessus.

Le service peut s'effectuer de trois manières différentes afin de permettre au jeune d'évoluer et de progressivement maîtriser le service propre à la balle pelote.

- 1°. Service type « one wall » : l'enfant laisse faire un rebond à la balle puis propulse, à la basse main, la balle au-delà de la zone neutre.
- 2°. Service type « frisson » : l'enfant lance la balle en l'air avec une main et la propulse, à la basse main, à l'aide de l'autre main.
- 3°. Service type « balle pelote » : l'enfant lance la balle en l'air avec une main et la propulse, à la basse main, à l'aide de la même main.

F. Echanges

Après le service, l'équipe adverse doit renvoyer la balle de l'autre côté de la ligne des cordes.

L'échange se poursuit tant que la balle est en jeu. L'échange est donc arrêté si :

- ❖ la balle sort latéralement du jeu sans avoir préalablement touché l'aire de jeu → quinze pour l'équipe n'ayant pas touché la dernière balle,
- ❖ la balle est frappée outre → quinze pour l'équipe n'ayant pas touché la dernière balle (**on ne peut pas frapper outre**),
- ❖ un joueur touche la balle avec une autre partie du corps que ses mains ou ses avant-bras → quinze pour l'équipe ayant touché **correctement** en dernier la balle
- ❖ la balle fait deux rebonds → quinze pour l'équipe ayant touché en dernier la balle si la balle termine son parcours après la ligne des cordes
- ❖ la balle fait deux rebonds → quinze contre l'équipe ayant touché en dernier la balle si la balle termine son parcours avant la ligne des cordes
- ❖ un joueur sort du terrain par l'arrière → quinze à l'autre équipe
- ❖ la balle tombe sur les lignes latérales → quinze pour l'équipe n'ayant pas touché la dernière balle (**les lignes sont donc mauvaises**)

La notion de chasse n'est pas abordée à ce niveau car elle demande un développement cognitif poussé et pas toujours acquis à cet âge. Il est toutefois intéressant de voir la ligne des cordes comme une chasse permanente.

Il est important de comprendre qu'il s'agit d'un jeu fermé afin de permettre aux enfants de jouer dans un espace limité et d'ainsi leur apprendre la maîtrise de la balle et le fait de « balloter ». Ils ne peuvent donc pas sortir du jeu (sauf latéralement). Dès lors, ils seront contraints de jouer des balles volées lorsque celles-ci seront longues.

On considère qu'une balle est frappée outre dès que la balle tombe de volée au-delà de la ligne de fond de jeu.

G. Matériel

Les joueurs ne peuvent **pas** utiliser de gants de balle pelote et joueront donc **à mains** nues. Cependant, ils peuvent porter, en guise de protection, des gants de type one wall.

En ce qui concerne la balle, l'idée est de jouer avec une balle dont les rebonds soient adaptés à la taille de l'enfant et donc à la maîtrise de gestes précis.

Le jeu s'effectue avec une balle d'apprentissage hollandaise.

H. Fin du match

La lutte se termine lorsque tous les joueurs ont servi deux fois, c'est-à-dire après douze jeux. Le score peut donc être de 16-0 comme de 8-8. Il n'y a **pas** de jeu décisif. L'important ici n'est pas la compétition mais bien l'apprentissage.

IV. Autre idée

Le but du jeu étant clairement d'amener de nouveaux joueurs à découvrir le sport, à progresser et à prendre du plaisir, il est possible d'adapter les règles pour certains dans un premier temps, notamment lors des entraînements :

- ❖ autoriser un second service en cas de courte
- ❖ permettre au serveur de livrer au départ d'un tamis fictif avancé
- ❖ autoriser deux rebonds avant de frapper la balle
- ➔ en gros, rester logique pour permettre à chacun de s'amuser et permettre ainsi des échanges et donc un jeu agréable à regarder