



Bumball



Les règles de base du bumball sont très simples et très souples de sorte qu'elles s'adaptent aisément, en fonction du terrain, de l'âge, du niveau et du nombre de joueurs.

On joue au bumball aussi bien en salle qu'à l'extérieur, où on utilisera différentes surfaces tels que sable, tarmac ou pelouse avec pour seul inconvénient, que l'herbe arrachée risque de coller aux velcros.

Les dimensions du terrain de bumball peuvent varier en fonction de la place disponible mais aussi du nombre de joueurs.

Le bumball est en général pratiqué par deux équipes homogènes composées de 6 à 12 personnes.

1. L'équipement

L'ensemble est composé de :

- 6 chasubles rouges, munies d'un velcro sur le devant
- 6 chasubles jaunes, munies d'un velcro sur le devant
- 12 ceintures munies d'un velcro à placer dans le bas du dos.
- 2 balles
- 1 sac de transport

2. Les zones de but et limites de jeu

Le nombre de zones de but est déterminé par le nombre de joueurs composant une équipe :

- Pour deux équipes de 4 joueurs, il y aura cinq zones de but.
- Pour deux équipes de 5 joueurs, il y aura six zones de but...

Ces zones sont définies par les deux équipes et représentées par des cerceaux, des barres, des cônes, des tapis...

Les limites de jeu sont fixées par des lignes existantes ou tracées à l'aide de rubans adhésifs, marques au sol en caoutchouc...



3. Les règles

La mise en jeu

La mise en jeu est analogue à un entre-deux de type basket-ball.

Les deux joueurs se tiennent dos à dos et les autres sont dispersés autour d'eux.

La balle est lancée en l'air entre les deux joueurs qui essaient de l'attraper avec le bas du dos.

Le joueur ayant attrapé la balle peut :

- courir avec la balle, s'arrêter et ensuite effectuer une passe.
- arracher la balle et faire directement une passe.

Cet entre-deux est également utilisé au cours du jeu lorsque les deux équipes ne sont pas d'accord sur une décision.

La passe

Au bumball, les joueurs ne peuvent pas attraper en mains, une balle lancée par un partenaire. Elle doit être attrapée sur le velcro, avec le bas du dos ou la poitrine.

➤ **Attraper la balle avec la poitrine**

Lorsqu'un joueur attrape la balle avec la poitrine, il l'arrache immédiatement du velcro et la passe à un joueur de son équipe.

Lors d'une réception sur la poitrine, les joueurs peuvent pivoter comme au basket-ball mais ne sont pas autorisés à marcher ou courir avec la balle.

➤ **Attraper la balle avec le bas du dos**

Lorsque les joueurs attrapent la balle avec le bas du dos, ils peuvent soit :

- l'arracher et l'envoyer vers un coéquipier comme lors de la réception avec la poitrine. Dès que la balle est prise en mains, le joueur ne peut plus bouger.
- courir avec la balle sur le dos jusqu'à ce qu'elle puisse être prise, par contact direct, par un coéquipier.

➤ **Ramasser la balle lorsqu'elle est sur le sol**

Les balles qui sont par terre ne peuvent être ramassées qu'avec le bas du dos.

Lorsqu'un joueur récupère une balle au sol, il ne peut pas l'arracher lui-même, il doit donc courir vers un de ses coéquipiers, susceptible de récupérer la balle



4. La défense

- Au bumball, les mains ne peuvent pas être utilisées pour défendre, seuls le corps et la tête sont autorisés. Les contacts corporels sont interdits.
- Lorsqu'un joueur court avec la balle sur le bas du dos, les joueurs de l'équipe adverse sont autorisés à la toucher ou à l'arracher.
- Par contre, ils ne peuvent pas toucher ou prendre une balle qui se trouve dans les mains d'un adversaire.

5. Les points

- Un joueur marque des points lorsqu'il attrape une passe avec le bas du dos ou la poitrine tout en touchant ou en étant sur une des zones de but.
Un joueur ne peut pas marquer de point lorsqu'il court avec la balle au bas du dos et vient se placer sur ou dans une zone de but.
- Un « but » marqué par réception de la balle sur le bas du dos rapporte 3 points et sur la poitrine, un point.
- Au bumball, il n'y a pas de pause ni de remise en jeu après un but.
L'équipe qui marque garde la balle et le jeu peut continuer.
Cependant, les joueurs doivent attendre 10 secondes avant de pouvoir marquer une nouvelle fois sur la même zone de but.

6. Les fautes

Si un joueur commet une faute :

- réceptionner une balle avec les mains,
- frapper la balle avec le pied,
- déplacer la balle de la poitrine au bas du dos,
- tenir la balle en mains plus de 7 secondes...
la balle est immédiatement donnée à l'autre équipe.

7. Démarche pédagogique

L'idée de base et le concept du bumball ont pour objectif d'inciter les jeunes à s'intéresser aux sports en leur donnant l'occasion de découvrir de nouvelles activités.

Les enfants ont des talents innés de création et s'adaptent facilement à de nouvelles situations.

Le bumball doit être considéré comme un jeu de développement socio-moteur, modulable en fonction de l'âge et du niveau des pratiquants et ce, afin de répondre aux besoins et désirs de ces derniers.

Dans ce processus d'assimilation et de création de nouvelles règles, les enfants apprennent à coopérer, à régler les conflits, à négocier et dialoguer, à évaluer et critiquer les propositions des autres joueurs et à



résoudre des problèmes.

8. Variantes pédagogiques

Les points suivants devraient inspirer les joueurs pour établir leurs propres règles de jeu. Gardez à l'esprit qu'il n'y a pas de règles fixes au jeu de bumball et que vos propres règles, fixées en fonction de vos objectifs pédagogiques, seront toujours les meilleures.

Ramasser la balle

- Lorsqu'un joueur ramasse la balle par terre, il a ensuite les options suivantes :
 - il se lève, retire la balle du velcro et la passe simplement.
Dans ce cas, le joueur ne peut pas marcher et les autres joueurs ne peuvent pas lui prendre la balle.
 - le joueur court avec la balle et la passe.
Dès qu'un joueur prend la balle dans ses mains, il doit s'arrêter et ne peut que pivoter. Les joueurs adverses peuvent lui voler la balle lorsqu'il court.
- Pour éviter que le jeu ne devienne trop « serré », on peut décider que lorsqu'un joueur est en train de ramasser la balle par terre, tous les autres participants au jeu doivent toucher le mur ou la ligne latérale la plus proche avant de poursuivre le jeu (variante : se jeter sur le ventre...)
- Pour les plus âgés, on peut autoriser à ramasser la balle au sol avec la main et à la coller sur le bas du dos.

Défendre

Si les deux équipes sont composées de joueurs compétents, défendre avec la main peut être autorisé. Cependant, la balle ne peut pas être attrapée avec la main et directement plaquée sur le bas du dos ; elle devra être posée au sol avant d'être ramassée par le velcro placé au bas du dos.

Les lignes latérales

Si vous voulez éviter trop d'agitation près des murs ou si vous avez une grande surface de jeu, il est conseillé de limiter le terrain.

Si une équipe lance la balle de l'autre côté de la ligne, la remise en jeu se fait par l'équipe adverse à l'endroit de la sortie.



Les zones de but

Des zones de but peuvent être ajoutées, enlevées ou prendre différentes formes.

On peut également décider que pour marquer, les joueurs doivent être par paire dos à dos ou poitrine contre poitrine.

Utilisation d'un joker

Si les joueurs ont des difficultés à continuer le jeu, on peut garder en réserve, un joueur joker qui fait toujours équipe avec les joueurs en situation d'attaque.