

« Firstball Academy »

Le Firstball est une nouvelle discipline créée. Elle est issue de la famille des jeux de paume où le jeu se base sur le principe du « gagne-terrain ».

La version « Academy » est réservée à l'apprentissage en club dans les catégories de jeune. Celle-ci amènera l'enfant - joueur à assimiler le principe du gagne-terrain par l'instauration des lignes fixes appelées « First » et « Second ». En milieu scolaire, cette version peut être appliquée une fois que la version « School » est assimilée.

- ✓ **- de 9 ans** : A pratiquer sur un terrain de 7 m de large sur 16m de long.

En salle, le Firstball Academy peut être adapté sur un terrain de badminton.

- ✓ **+ de 9 ans** : A pratiquer sur un terrain de 7 m de large sur 24 m de long

En salle ou en extérieur, le Firstball Academy peut être adapté sur un terrain de tennis.

Les équipes sont constituées de trois joueurs.

Ceux-ci disposent d'un numéro (1,2 ou 3).

Ils le garderont tout au long de la partie.



Le Firstball se joue avec une grosse balle mini squash de marque « Artengo » non traumatisante pour la main.

« L'esprit firstball » :



Le « Firstball » prône le « fair-play ». Les joueurs poseront des gestes et des attitudes véhiculant ces valeurs. La tricherie est bannie.

De plus, l'auto-arbitrage est de vigueur. Lors des confrontations, les joueurs comptent leurs points.



Lors de la permutation de camp, les joueurs sont conviés à marquer un geste de fair-play en se tapant dans la main.



Les fins de rencontres seront ponctuées par une poignée de main à l'adversaire.



Son principe :

- Les équipes doivent conquérir le territoire adverse en parvenant à faire « arrêter » la balle au-delà de la ligne dite « First » ou « Second »
- Celles-ci matérialisent un filet virtuel au-delà duquel il faut arrêter la balle. Les joueurs peuvent passer cette ligne.
- Si la balle est frappée à terre, celle-ci doit être arrêtée devant la ligne jouée car elle suit son cours même après deux bonds.
- La balle peut être touchée par l'avant-bras si celui est dégagé (manche relevée).
- Toute autre partie du corps est fautive.
- Lorsque la balle a fait deux bonds, celle-ci peut être arrêtée par n'importe quelle partie du corps.
- A chaque engagement, les équipes joueront pour gagner le camp adverse jusqu'à l'obtention du jeu.
- Le jeu est dit « fermé ». Il y aura faute si la balle sort directement des limites du jeu. Les joueurs peuvent sortir des limites latérales du terrain mais pas frontales (profondeur).
- Lorsqu'un jeu est finalisé, une permutation des camps est réalisée.



Déroulement :

- Un match se joue en 6 jeux joués. A l'issue du match, une égalité peut donc être envisagée. La victoire vaut 3 points, le nul vaut 2 points et la défaite vaut 1 point.
- Un « toss » est à effectuer pour déterminer les emplacements des équipes (Engagement/Réception).
- Chaque point gagné vaut un « quinze ». Un jeu se gagne un cumulant quatre « quinze » (0/15/30/40/JEU).



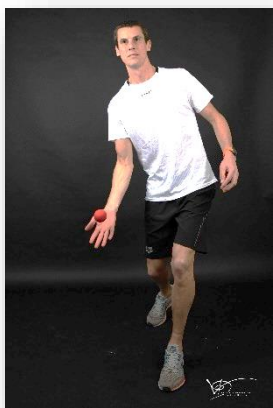
- Avant d'engager, le serveur lèvera sa main libre (main faible) pour signaler qu'il est prêt à engager. Son adversaire du même numéro (en vis-à-vis) lèvera la main pour confirmer que son équipe est en place pour recevoir le service. Le serveur indiquera avec ses doigts (un ou deux) la ligne jouée. Systématiquement, les joueurs joueront la « First », puis la « Second », puis la « First » et ainsi de suite jusqu'à l'obtention du jeu.

- Les coéquipiers du serveur seront derrière les traits marqués au sol et pourront sortir de leur zone quand le serveur contacte la balle lors du service.



Engagement :

Le service se fait à la basse main. Comme son nom l'indique, la balle est lancée de bas en haut par une main et lors de sa descente, la balle est contactée par la paume de la même main. Le contact de la paume avec la balle se fait à hauteur du bassin.



- Pour les -U9, le livreur a droit à deux services.

Si le premier service est fautif, le second peut être un lancer de balle à la basse main. Cette autorisation est dans un intérêt d'apprentissage pédagogique

- Pour les + U9, le livreur a droit à un seul service

Au service, il y aura faute si :

- La balle atterrit hors limite (les lignes sont bonnes)
- La balle rebondit au sol avant de contacter la balle avec sa paume
- La balle est portée au lieu d'être frappée par la paume
- Le livreur passe le tamis (ligne de service)
- Les coéquipiers du serveur sortent de leur zone avant que le serveur n'ait contacté la balle.
- Avec filet : si le filet est placé, le service ne peut pas toucher le filet. Lors de l'échange, si la balle touche le filet, elle suit son cours.
- Sans filet : règle du **refus**

Un service peut être refusé si celui-ci est estimé trop tendu par l'adversaire.

La balle doit alors être captée des deux mains et être renvoyée au serveur à la roulette. Le serveur a droit à un deuxième service.

A la réception du service, il y aura faute si :

- Les joueurs ne sont pas derrière les traits délimitant la zone de réception avant que le serveur n'est contacté la balle.
- Les joueurs sortent du terrain (lignes frontales)
- Les joueurs ne touchent pas la balle après le deuxième bond
- La balle est renvoyée hors des limites
- La balle est touchée de n'importe quelle partie du corps (excepté l'avant-bras si celui est dégagé)

Sur le service, tous les « joueurs frappeurs » peuvent renvoyer la balle. Ils ont le choix de frapper la balle de volée ou après le premier rebond.

Ordre de passage des serveurs :

Le serveur 1 de l'équipe A servira un jeu complet (15,30,40,jeu). Le jeu est obtenu lorsqu'une équipe a engrangé 4 « quinze ». Après la fin d'un jeu, les équipes permuteront de camps et le serveur 1 de l'équipe B servira. Ainsi de suite jusqu'au sixième jeu joué.

Lorsque le serveur 1 de l'équipe A est au service, le joueur 1 de l'équipe B doit se positionner en vis-à-vis. Ce système est appliqué pour opérer une tournante et un changement de position chez les joueurs.



Lors d'un changement de camp après un jeu, les joueurs permutent au pas de course. Un délai de 7 secondes est accordé aux équipes.

Lexique :

Toss : Tirage au sort

Livrée : Engagement de la balle

Basse main : Geste technique qui consiste à contacter la balle à hauteur de hanche

Livreur : Joueur ayant l'engagement de la balle

FIRST / Second : « Ligne repère » qui détermine un filet fictif.

Lutte : Match

Quinze : Point gagné (15,30,40)

et/ou contact de la balle sur une partie du corps non autorisée

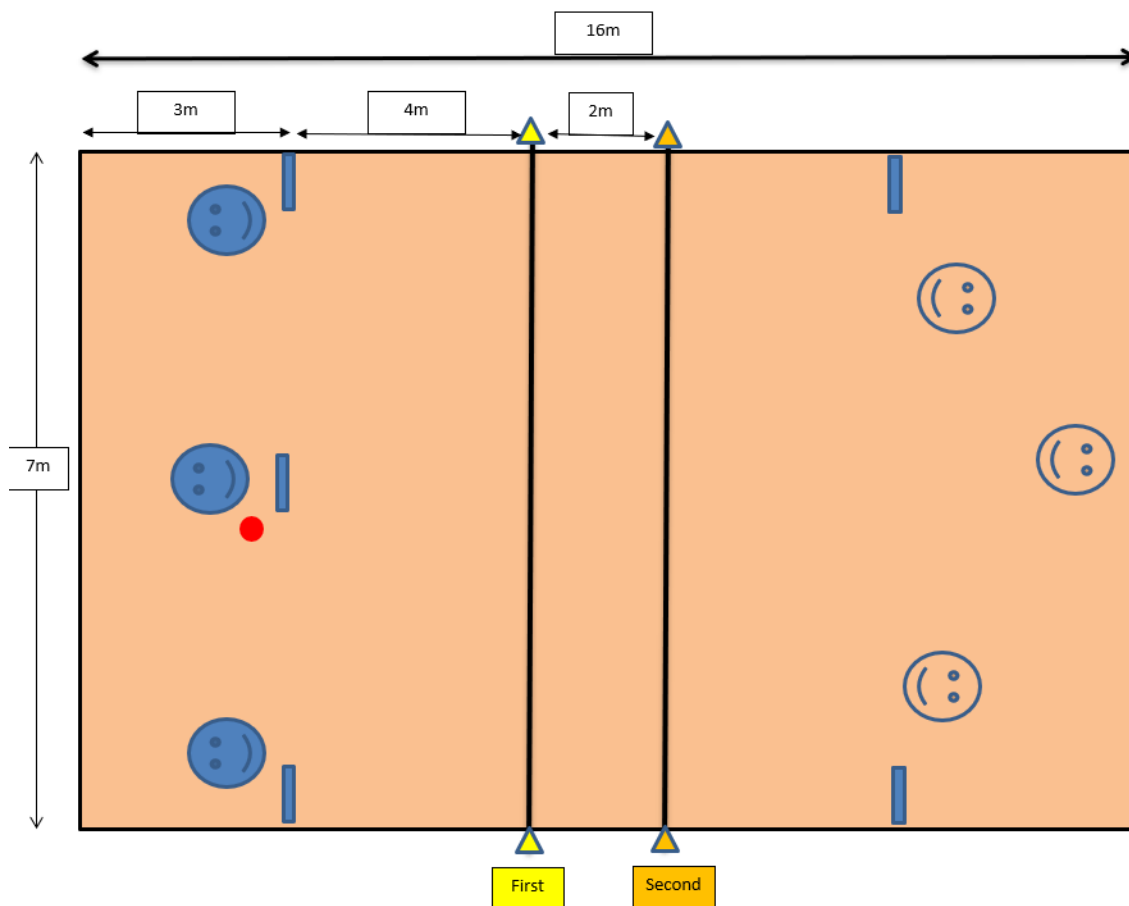
Ballodrome : Terrain de balle pelote

Tamis : Zone de livrée matérialisée par une ligne

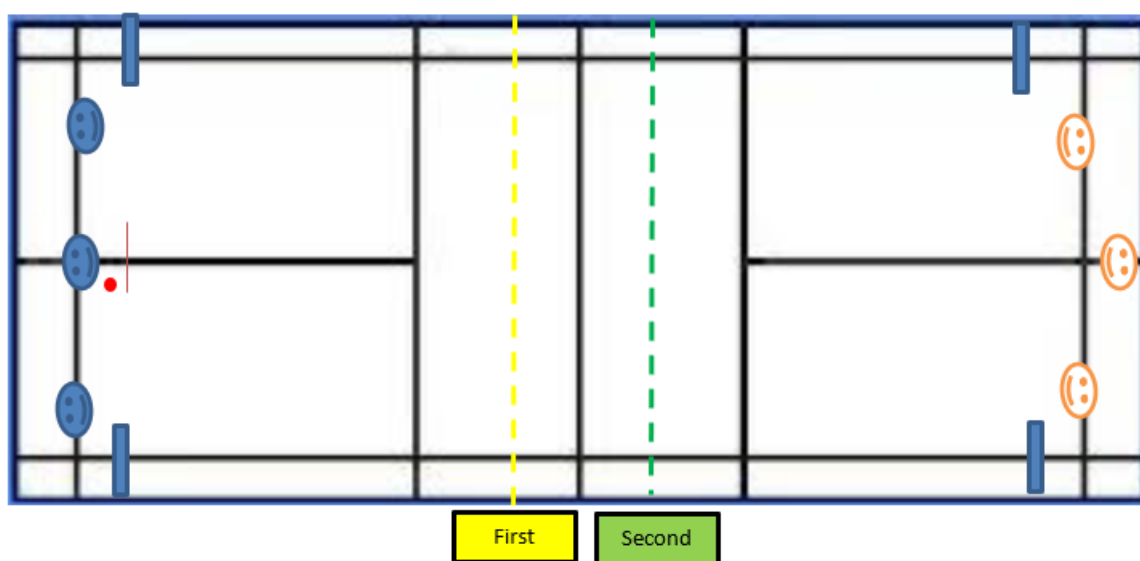


Le terrain officiel et ses dimensions

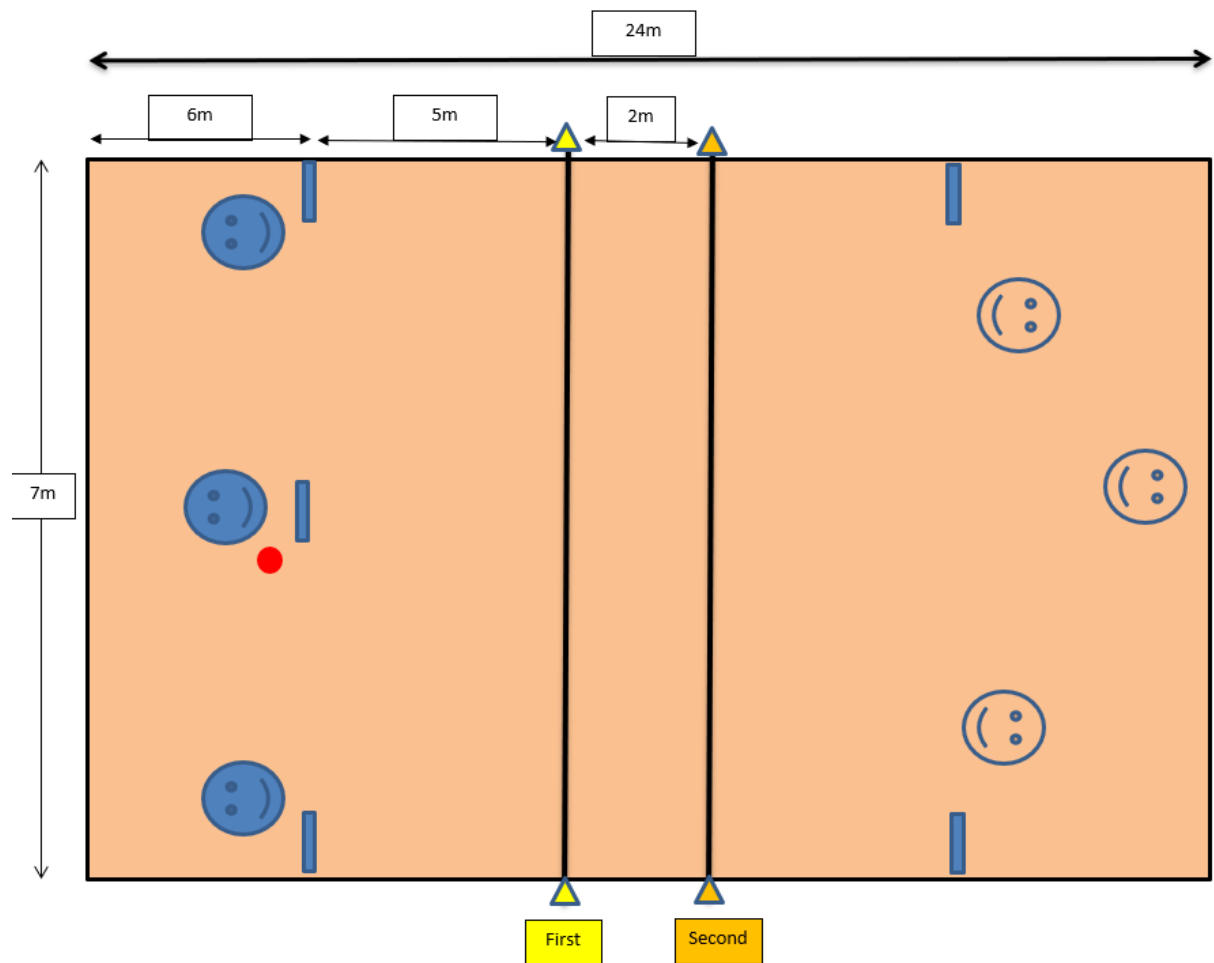
➤ Pour les – de 9 ans en club et milieu scolaire



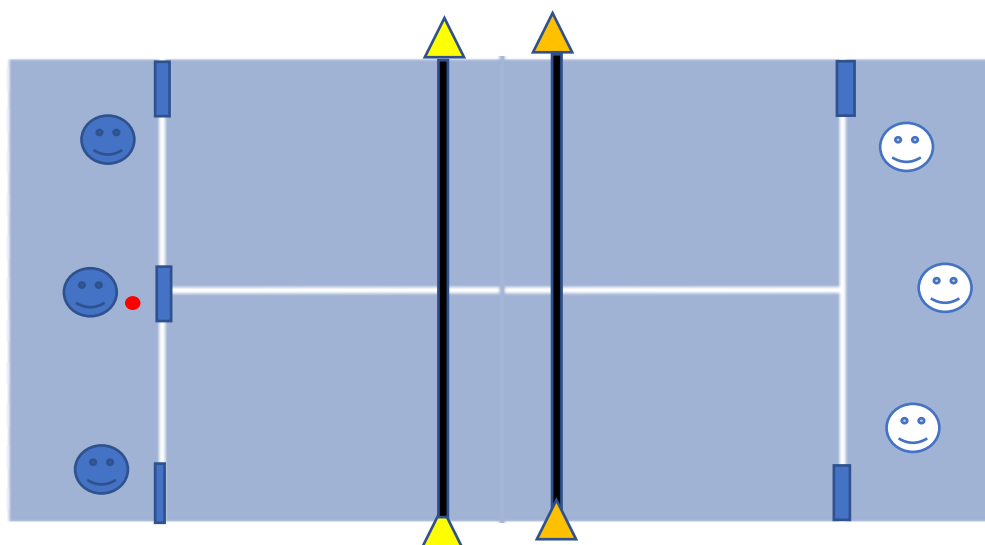
Adaptation en salle : Terrain de badminton



Pour les + de 9 ans aux adultes



Adaptation en salle ou extérieur : Terrain de tennis



Adaptation sur ballodrome (terrain de balle pelote)

