

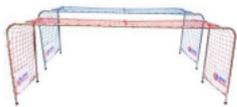
Ce guide se veut un outil de départ pour les enseignants qui désirent enseigner le DBL Ball dans un cours d'éducation physique. Il contient les règlements abrégés, 2 exercices uniques au DBL Ball et un aperçu de l'approche pédagogique du DBL Ball.

Tout le contenu pédagogique suivant a été pris depuis le Guide Pédagogique Complet du DBL Ball, Édition 2017. Consultez votre distributeur d'équipement sportif ou le site web [www.dblball.com](http://www.dblball.com) pour en savoir plus.

## INFORMATIONS DE BASE

Le DBL Ball est un sport mixte. L'utilisation des murs est permise. Pour gagner une partie, une équipe doit marquer un nombre déterminé de buts. Dans une partie standard, il faut marquer 6 buts et une rencontre comprend 3 parties. À la fin du temps limite d'une partie, si aucune équipe n'a atteint le nombre de points nécessaires à la victoire, les deux équipes ont une défaite, même si une équipe menait la partie. Une équipe comprend habituellement 10 joueurs et le DBL se joue à 5 contre 5.

## ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE POUR JOUER AU DBL BALL



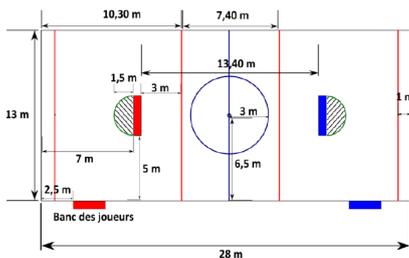
### 1 ballon de DBL Ball

Diamètre: 21,60 cm  
En vinyle sans couture 340 gr

### 2 buts de DBL Ball

En acier  
Profondeur 64 cm Hauteur 108 cm Largeur 275 cm  
Filets sur les côtés - Absence de filet de fond

## TERRAIN DE DBL BALL



Gymnase - Surface Gazonnée

Minimum 9 m x 15 m

Maximum 13 m x 28 m

## RÈGLEMENT N° 1 - DRIBBLER BOTTER LANCER



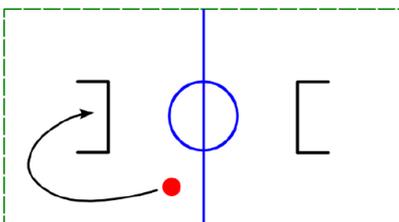
Les joueurs se déplacent en dribblant le ballon avec les mains ou les pieds.

Les doubles dribbles sont permis.

Il est interdit de marcher avec le ballon.

Il est permis de prendre le ballon au sol avec les mains ou de déposer celui-ci au sol à n'importe quel moment.

## RÈGLEMENT N° 2 - MARQUER UN POINT



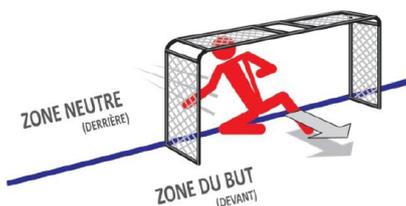
Pour compter, les joueurs doivent marquer du côté extérieur au terrain.

Chaque équipe possède un but et doit marquer dans celui de l'adversaire.

Le ballon doit complètement traverser le but pour être accepté.

Les joueurs peuvent compter avec les mains ou les pieds. Il n'y a pas plus de points accordés pour un but marqué avec les pieds.

## RÈGLEMENT N° 3 : DÉFENDRE SON BUT



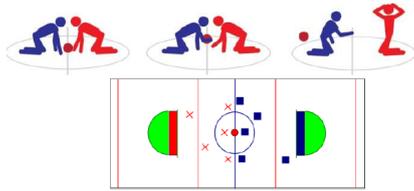
Les joueurs peuvent passer à travers leur but pour défendre celui-ci.

Les joueurs adverses ne peuvent pas passer à travers le but adverse, ni faire de passe à travers celui-ci.

Tous les joueurs d'une équipe peuvent agir comme gardien de but.

Il peut y avoir plus d'un joueur devant le but.

## RÈGLEMENT N°.4 : LA MISE EN JEU



À la suite d'un but, le jeu reprend au centre avec la mise en jeu.

Le joueur de centre de chaque équipe doit poser les genoux et les mains au sol.

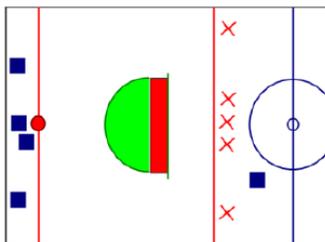
Au coup de sifflet de l'arbitre, ces deux joueurs doivent frapper le ballon avec une seule main, tant que le ballon se trouve dans le cercle de mise en jeu.

Les autres joueurs se positionnent à 3 m au minimum autour du centre tout en restant dans leur camp et pourront bouger au coup de sifflet.

## RÈGLEMENT N°.5 : RETIRER LE BALLON À L'ADVERSAIRE

- Les joueurs peuvent intercepter les passes de l'adversaire.
- Les joueurs peuvent arracher le ballon des mains de l'adversaire.
- Les joueurs peuvent toucher l'adversaire dans l'intention de lui retirer le ballon.
- Un joueur qui immobilise le ballon en le cachant commet une infraction (la mêlée).
- Dans le cas d'un entre-deux, le joueur qui avait initialement le ballon commet une infraction. Ces deux situations s'appellent la mêlée au DBL Ball.
- Il est permis de faire de l'obstruction.

## RÈGLEMENT N°.6 : LES INFRACTIONS



Il y a deux types d'infraction : l'erreur et la pénalité. L'erreur est un oubli des règlements de base. La pénalité est une action antisportive et dangereuse.

### Erreur

- Marcher avec le ballon
- Causer une mêlée
- Traverser le but de l'adversaire
- Faire passer le ballon du mauvais côté

- Sortir le ballon du jeu

### Pénalité

- Pousser
- Frapper
- Ceinturer ou retenir
- Faire trébucher
- Main au visage

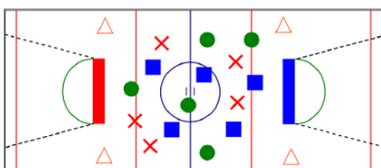
### La reprise du jeu après une erreur

Le jeu s'arrête immédiatement. Un joueur adverse reprend le ballon où il y a eu l'erreur et le remet en jeu avec une passe. Si celle-ci se produit dans la zone de l'équipe fautive, elle reprend avec une mise en jeu spéciale. Vous pouvez consulter les règlements complets pour la découvrir.

## CORPS DE SÉANCE

### LA CHASSE AUX BALLONS

collectif 4 cônes, 1 ballon/équipe, dossards manquement d'objets, déplacements avec ou sans obstacles, Se démarquer, Principes et modes de communication, Principes de synchronisation



### Disposition

Les élèves sont dans un espace restreint, délimité par les murs et entre les buts ou entre 4 cônes. Toutes les équipes sont dans cette zone avec un ballon par équipe. Ils peuvent se placer comme ils le désirent. L'intervenant peut avoir un ou deux ballons en main.

### Déroulement

1. L'intervenant siffle le début du jeu.
2. Les joueurs en possession du ballon doivent le dribbler à la main ou aux pieds pour le contrôler.
3. Les joueurs sans ballon doivent se rendre disponibles pour recevoir la passe de leur coéquipier ou aller subtiliser un ballon adverse.
4. Un porteur de ballon ne doit pas rester immobile sans dribbler, botter ou lancer le ballon.
5. L'intervenant met un ou deux ballons en jeu pour augmenter le mouvement. Il les lance dans les espaces vides du terrain.
6. Les joueurs peuvent sortir des limites du terrain pour aller récupérer un ballon, mais celui-ci ne

### Variantes

- Faire l'exercice avec les pieds ou les mains seulement.
- Faire l'exercice dans un endroit plus restreint, par exemple seulement devant le but.
- Pour les plus jeunes (9 ans et moins), dire aux jeunes de laisser tomber le ballon lorsque l'adversaire touche à leur ballon.
- Pour les plus jeunes, lorsqu'il y a une mêlée, leur dire de demander poliment le ballon à celui qui avait le ballon en premier lieu.

comptera pas dans le décompte final s'il n'est pas de retour dans les limites.

7. Après 2 minutes, l'intervenant siffle l'arrêt du jeu. L'équipe ayant le plus de ballons en contrôle l'emporte.

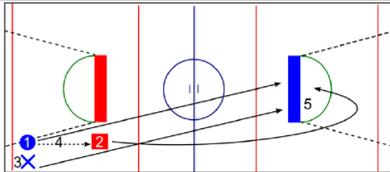
8. Les ballons qui sont à l'extérieur du terrain ne sont pas comptabilisés. Les ballons qui sont contestés par deux joueurs non plus.

## Critères de réussite

- Porteur du ballon : Garder le contrôle du ballon et identifier le moment où il faut faire une passe
- Non-porteur du ballon : Enlever le ballon à l'adversaire sans faire de faute. Rester disponible et alerte pour recevoir une passe d'un coéquipier.

## L'ÉCHAPPÉE CONTINUE

🕒 10 minutes 🧑‍🎓 groupes-3 ⚽ 1 but, 2 ballons par but 🌀 maniement d'objets, déplacements avec ou sans obstacles, Attaquer la cible, Faire progresser l'objet, Protéger le but (la cible), Se replier



### Disposition

Les gardiens (1,3) sont placés à 15m du but qu'ils doivent défendre. L'attaquant (2) est à 2m devant les gardiens. Un des gardiens a le ballon dans les mains.

### Déroulement

1. Le gardien avec le ballon (1) fait une passe directe à l'attaquant (4).
2. L'attaquant se rend le plus rapidement possible au but adverse et effectue un tir au but (5).
3. Les gardiens doivent défendre leur but en y passant à travers et tenter d'effectuer l'arrêt du tir de l'attaquant (5).
4. Dès que chaque élève a fait l'activité, mettre les colonnes à gauche des buts pour que les élèves s'entraînent à partir en échappée autant d'un côté que de l'autre.

## Critères de réussite

- Attaquant : se déplacer le plus rapidement possible tout en gardant le contrôle minimum du ballon.
- Gardiens : passer à travers le but avant que l'attaquant effectue son tir.

## Variantes avancées

- Inviter les attaquants à ne pas freiner leur course une fois arrivés au but.
- Obliger les attaquants à prendre un maximum de 3 secondes pour effectuer un tir.
- Permettre à la défense de retirer le ballon à l'attaquant avant que celui-ci soit rendu au but.
- Permettre de prendre un tir à la suite d'un rebond.
- Le faire avec 3 gardiens pour les plus jeunes et à 1 gardien pour les plus vieux.
- Le faire seulement avec les pieds et inviter les joueurs à bien respecter la zone de non botté devant le but.

## Variante continue

- Le joueur qui effectue l'arrêt se lance à l'attaque du 2e but. Les deux autres joueurs doivent aller défendre le but.
- Dans le cas d'un but, le premier joueur qui s'empare du ballon peut aller attaquer l'autre but, pendant que les deux autres joueurs doivent aller défendre le but.