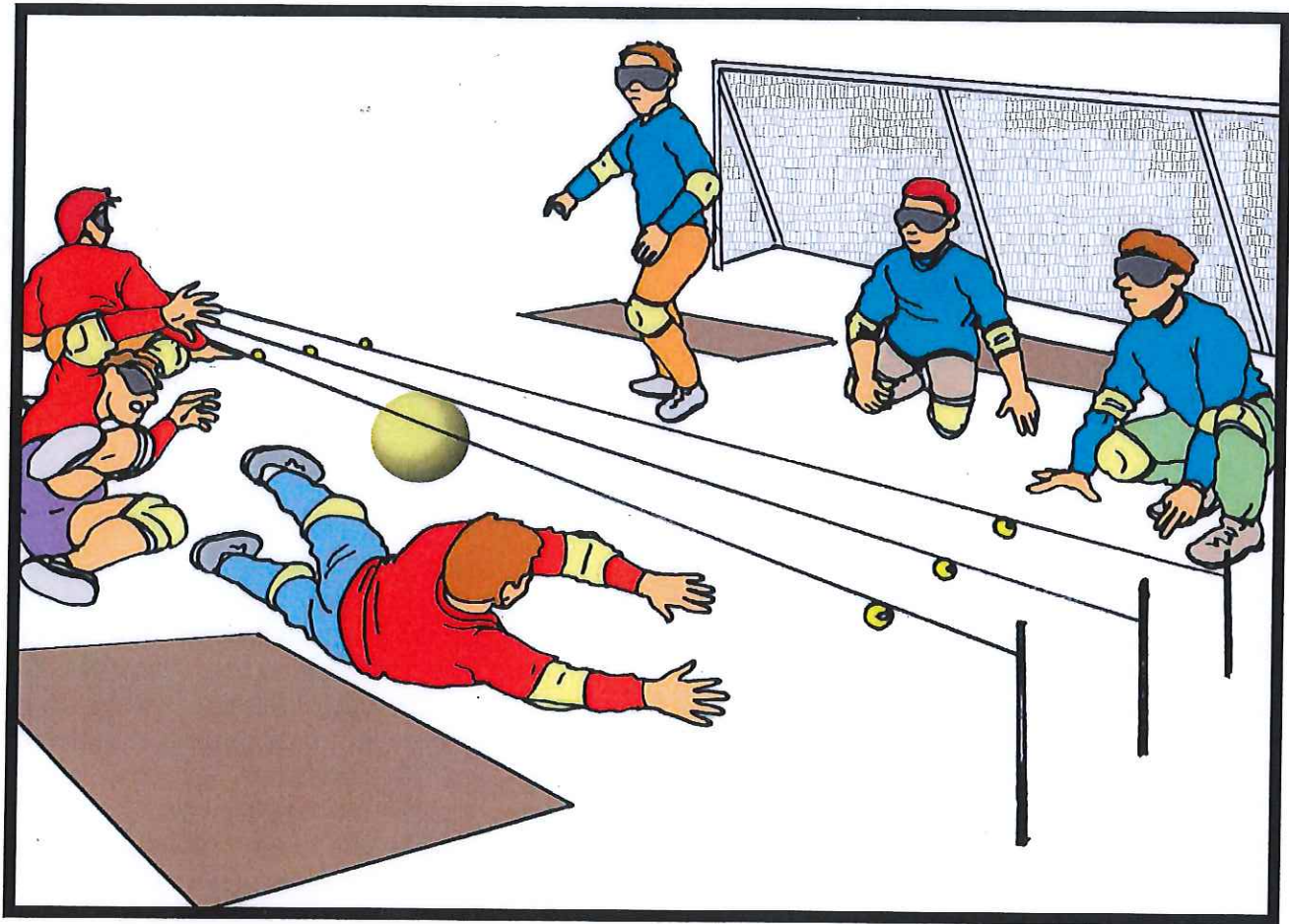
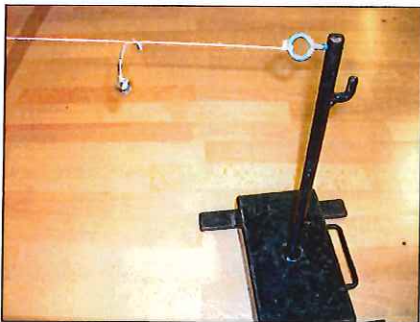


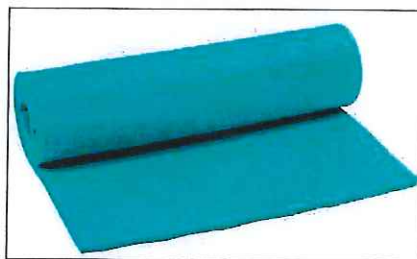
TORBALL



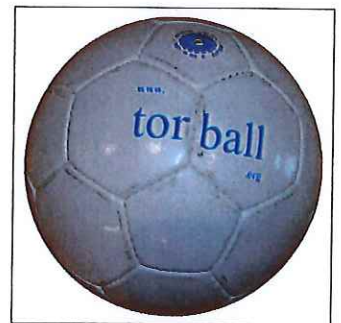
Support + fil + clochettes



Tapis de sol



Ballon



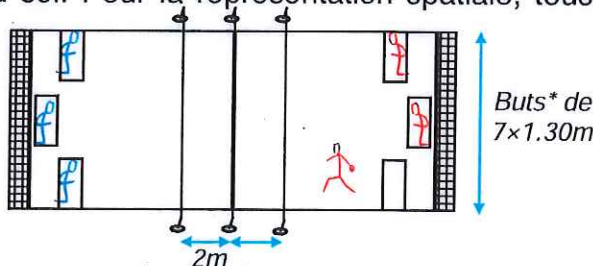


Description

- Sport collectif d'opposition dédié aux personnes déficientes visuelles et ouvert aux valides.
- L'objectif est d'envoyer un ballon sonore à la main dans le but* adverse en le lançant sous 3 ficelles centrales, et de protéger son but des tirs adverses.

Règlement

● 2 équipes de 3 joueurs s'affrontent pendant 2 périodes de 5min. L'équipe qui marque le plus de buts* remporte le match. Les dimensions du terrain sont de 16x7m. Le centre du terrain est équipé de 3 ficelles sonores (munies de clochettes) situées à 40 cm du sol. Pour la représentation spatiale, tous les joueurs disposent d'un tapis d'orientation de 2x1m, fixé au sol et espacé de 50cm.



● Le ballon sonore contient des grenailles de fer (circonférence : 65cm, poids : 500g).

● Le jeu consiste à lancer un ballon sous 3 ficelles pour inscrire un but. Les joueurs adverses en « position d'attente » (= debout ou à genoux sans qu'une partie supérieure du corps ne touche le sol) attendent le tir de l'attaquant pour pouvoir déclencher leur plongeon* = « position de défense ».

Une fois le ballon maîtrisé, l'équipe défensive devient attaquante et dispose de 8 secondes pour relancer le ballon.

● Une faute est commise si un joueur touche une ficelle avec son corps, si un attaquant réalise 4 lancers consécutifs ou si le ballon touche ou passe au dessus des ficelles, si un défenseur plonge avant le tir de l'attaquant. Le joueur fautif est alors exclu du terrain pour le prochain tir adverse. A la 3^{ième} faute de l'équipe, un seul défenseur tente de bloquer le tir suivant.

● Pour l'équité sportive, tous les joueurs doivent porter des lunettes opacifiées et/ou des patchs occultant la vue.

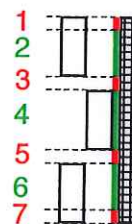
Le règlement est disponible sur le site de la FFH

Situations pédagogiques

● Représentation spatiale du terrain : Sous la surveillance de l'animateur, le joueur se déplace et estime la distance du but à la ficelle, les dimensions du but*, l'emplacement des tapis, la hauteur des ficelles, le diamètre du ballon...


● Défense : 3 joueurs en position d'attente se positionnent sur leur tapis d'orientation. Suite à un signal sonore (bruits de ballon, voix...) ils déclenchent leur plongeon*. L'animateur corrige les espaces trop importants entre les joueurs. Progressivement, l'animateur effectue des tirs en modulant son emplacement et sa force.

● Tir : Dans un but non gardé et divisé en 7 secteurs. Le joueur réalise 5 tirs réglementaires, il inscrit 1 point si le ballon passe dans les secteurs pairs et 5 points dans les impairs.



● Matches à thèmes : Réaliser des matchs en imposant certaines consignes, telles que faire une passe* avant le tir, tirer en moins de 3 sec, changer de place après chaque tir...

Matériels & adaptations

● Terrain avec 3 ficelles sonores fixées sur des piquets (pieds de parasol ou autre) 

● But* réglementaire ou délimité par 2 plots

● Tapis d'orientation ou de sol (1cm d'épaisseur)

● Ballon sonore aux normes

● Paire de lunettes occultant la vision

Sécurité

● Pour éviter tout risque de chute, les tapis d'orientation doivent être fixés à l'emplacement réglementaire.

● Le port de protections corporelles (coudières, genouillères, coquille masculine, plastron féminin et casque en cas de maladie ophtalmique le nécessitant) est conseillé pour amortir les impacts de la balle et les plongeurs*.

Capacités développées

● Perception (ouïe)

● Vitesse de réaction (plongeon+relance)

● Orientation spatiale (toucher)

● Représentation spatiale