

Le **scratchball** est un nouveau jeu sportif spectaculaire, ultra rapide et mettant en avant l'esprit d'équipe !

Il possède également de nombreux atouts pédagogiques :

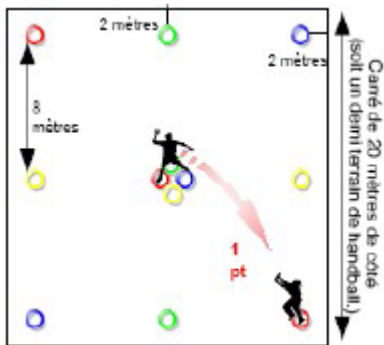
- Il favorise en effet une pratique sportive mixte et intergénérationnelle.
- Le scratchball est accessible à tous par ses règles simples, l'absence de contact et des gestes techniques simples.
- Il a été créé dans l'optique de favoriser le jeu collectif et les tactiques d'équipe.

Toutes ses caractéristiques en font un sport idéal pour les enfants à pratiquer en centre de loisirs ou milieu scolaire.

Mais le **scratchball** n'en demeure pas moins un sport spectaculaire et attractif pour un public adolescent et adulte avec comme ingrédients principaux la vitesse, la stratégie et l'adresse avec des réceptions de balle improbables !

Alors n'attendez plus et rejoignez nous au sein de la communauté **SCRATCHBALL** !

## BUT DU JEU



Le **scratchball** est un jeu sportif collectif qui se joue exclusivement à la main et qui oppose 2 équipes de 6 joueurs.

Le but du jeu est de marquer plus de points que l'équipe adverse dans le temps imparti. Pour marquer, il faut réceptionner la balle à l'aide du gant « scratch » en ayant une partie du corps en contact (main, bras, genou, pied, etc) avec une base pvc de même couleur que celle du passeur (voir schéma « Terrain de jeu »).

## MATÉRIEL



- Chaque joueur doit être muni d'un **gant «scratch»** qu'il mettra sur sa main la plus faible (si je suis droitier, je le positionne donc sur ma main gauche).
- Il faut également une **balle «scratch»**

## PASSE ET RÉCEPTION DE BALLE

- Un joueur peut recevoir la balle ou faire une passe hors des bases de couleur mais dans les limites du terrain de jeu.
- Il peut également la réceptionner en étant sur une base de couleur différente de celle du passeur.  
*Cependant dans les deux cas il n'y aura pas de point accordé et le jeu se poursuivra.*
- A noter que le joueur réceptionnant la balle peut le faire à l'aide du gant ou de son autre main.
- Si un joueur laisse échapper la balle au sol, elle est rendue à l'équipe adverse à l'endroit où elle est tombée. preprocess

## POSSESSION DE BALLE

**Lorsqu'un joueur est en possession de la balle, il ne peut pas :**

- faire plus de 3 pas
- conserver la balle plus de 5 secondes

Dans le cas de non respect de ces règles, la balle est rendue à l'équipe adverse.

**Il peut :**

- pivoter sur une jambe
- faire la passe à n'importe lequel de ses coéquipiers.

**Les coéquipiers du joueur ayant la balle peuvent :**

- se déplacer sur l'ensemble du terrain de jeu
- se positionner sur l'une des bases de couleur pendant 5 secondes.

Un joueur ne peut se positionner 2 fois de suite sur la même base de couleur.

## LA DÉFENSE

Lorsqu'une équipe n'est pas en possession de la balle, elle est en phase défensive, son objectif étant de récupérer de nouveau la balle. Pour se faire, les joueurs doivent tenter d'intercepter les passes de l'adversaire à l'aide d'une de leur main.

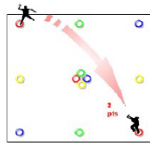
### Deux cas de figure :

- Si le défenseur parvient à se saisir de la balle sans la faire tomber, son équipe passe alors en phase offensive et peut jouer l'action de suite.
- Le défenseur intercepte la balle qui tombe au sol : la balle reste à l'équipe qui la possédait.

Mais attention tout contact est interdit et dans le cas où deux joueurs se disputent la balle, la priorité est donnée à l'équipe qui attaque. De plus, les défenseurs n'ont pas le droit de se positionner sur une base de couleur.

**Le non respect de ces règles donne un point supplémentaire à l'équipe adverse.**

## LA MARQUE



• Une équipe marque 1 point quand un joueur réceptionne la balle à l'aide du gant « scratch » en ayant une partie du corps en contact (main, bras, genou, pied, etc) avec une base pvc de même couleur que celle du passeur.

**Attention** le joueur à la conclusion doit uniquement se servir du gant pour attraper la balle et pas de son autre main

- Une équipe marque 2 points quand les deux joueurs se situent sur des bases de même couleur les plus éloignés l'une de l'autre.

## REMISE EN JEU

### La balle sort des limites du terrain :

- L'équipe qui envoie la balle en dehors des limites du terrain de jeu en perd la possession.
- La remise en jeu s'effectue à l'endroit où la balle est sortie du terrain.

### Une faute est commise :

- La balle est rendue à l'équipe adverse et est jouée à l'endroit où a été commise la faute.

### L'engagement après un point :

- Lorsqu'une équipe marque un point la balle est alors rendue à l'équipe adverse qui engage sur la base de couleur où a été marqué le point.

## DURÉE DE JEU

Un match se joue en tiers temps de **15 minutes**.

## LES ADAPTATIONS POUR UN PUBLIC ENFANT

Les règles décrites précédemment sont les règles officielles du Scratchball, mais il apparaît toutefois important d'adapter certains aspects du jeu pour les enfants de moins de 10 ans.

### Le but du jeu :

Afin de rendre le jeu plus accessible pour les plus jeunes, il est nécessaire en premier lieu de simplifier le système de marque. Ainsi, 1 point sera marqué à la seule condition que le passeur et le réceptionneur soit chacun sur une base et ce même si elles ne sont pas de la même couleur. De plus, le réceptionneur pourra se servir de ses deux mains pour attraper la balle.

### Le terrain de jeu :

Réduire la distance entre les bases de 8 à 5 mètres.

### Possession de balle :

Supprimer les règles des 5 secondes de possession de balle par joueur.

### Durée de match

Tiers temps de 10 minutes.

## TECHNIQUE DE PASSE

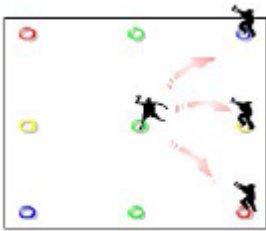


Au **Scratchball**, il est essentiel de posséder un jeu de passes rapide pour mettre en difficulté les défenseurs adverses.

Aussi il est important d'apprendre à réceptionner la balle sans la « scratcher » de façon à pouvoir la renvoyer plus rapidement à l'un de ses coéquipiers. Pour se faire, il convient soit d'attraper la balle uniquement avec la main sans gant ou de la façon illustrée par la photo ci-contre.

La réception avec la main gantée se fait avec le bout des doigts afin d'éviter le contact entre la paume en velcro et la balle « scratch ».

## EXERCICE



**Placer les joueurs comme indiqué sur le schéma.**

Le joueur au centre va envoyer la balle tour à tour aux autres joueurs qui vont lui rendre.

Lors du premier lancer, les joueurs devront réceptionner la balle en la « scratchant », et lors du second, ils devront tenter d'attraper la balle du bout des doigts comme expliqué ci-dessus.