



Dacastro / Gettyimages

Créé au Danemark, **le bumball** est un jeu collectif dont le but est de réceptionner la balle dans une des zones adverses pour marquer un point et se pratique à l'intérieur comme à l'extérieur. Ce jeu s'adapte aussi bien au nombre de joueurs qu'à la typologie des participants (âge, taille...) et présente que très peu de règles fixes de départ, à l'inverse des sports de ballon où tout est très codifié. Le but étant d'exprimer sa créativité, son imagination et son esprit d'équipe. Le bumball est en général pratiqué par deux équipes homogènes composées de 4 à 12 personnes.

L'originalité de ce jeu repose sur l'utilisation de zones auto agrippantes qui permet de « scratcher » la balle et de réceptionner autrement la balle.

## Intérêt et bienfaits

- Jeu très ludique et convivial
- Activités innovantes qui favorisent la curiosité
- Ne nécessite pas de lieu d'activité spécifique
- Facile d'accès car beaucoup de transferts avec les autres sports collectifs
- Pratique mixte ou intergénérationnelle
- Favorise la coopération
- Libre court à l'imagination et à la créativité
- Règles et arbitrage très simplifiés
- Pas de contact physique

## Matériel

- Des chasubles, de couleurs différentes pour constituer deux équipes, munies de bandes auto agrippantes (carré de +/- 20 cm) disposées sur la poitrine et le bas du dos
- Des ceintures de bandes auto agrippantes placées sur les hanches (+/- 15 cm)
- 2 balles de Bumball (en mousse, d'un diamètre similaire à un ballon de handball adulte et recouvert d'un velcro pour se «scratcher»)

Éventuellement, les tenues peuvent être confectionnées par soi-même en cousant des parties agrippantes sur des chasubles.



## Terrain de jeu et aménagement de l'espace

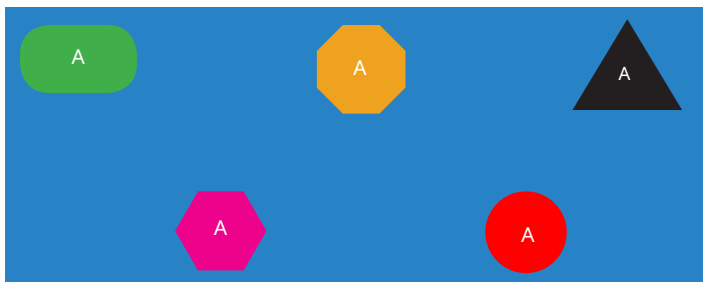
Les dimensions du terrain de bumball peuvent varier en fonction de la place disponible mais aussi du nombre de joueurs. Un terrain de handball est tout à fait adapté pour du 5 vs 5 ou du 6 vs 6.

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 matérialisées par des cônes, tapis, ...

Les limites de jeu sont fixées par des lignes existantes ou tracées. La distance entre les zones d'en-but peut être aménagée en fonction de l'âge des participants.



Légende

A : Zones de but

## Conseil d'animation

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.

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 dans la zone d'en-but.

## Règles de base

### Réceptionner la balle

Les joueurs ne peuvent pas réceptionner, intercepter une balle avec les mains. Elle doit être attrapée uniquement avec la poitrine ou le bas du dos.

### Réceptionner la balle avec le bas du dos

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

- l'arracher et l'envoyer vers un coéquipier comme lors de la réception avec la poitrine.
- courir avec la balle sur le bas du dos jusqu'à ce qu'elle puisse être prise, par contact direct, par un coéquipier.

### Récupérer la balle lorsqu'elle est sur le sol

Lorsque la balle tombe au sol, les joueurs ne peuvent la ramasser qu'avec le velcro sur les reins. 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. Entre temps, l'équipe adverse a le droit de lui arracher.

### Faire une passe (lancer la balle)

- Dès que la balle est prise en mains, le joueur ne peut plus bouger.
- Lorsqu'un joueur a la balle en main, il a juste droit à un pied pivot et 7 secondes pour lancer la balle. Les joueurs ne sont pas autorisés à marcher ou à courir avec la balle. Par contre, ils peuvent le faire sans la balle pour se démarquer et la réceptionner.

### Défendre

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.

### Marquer un point

- Un joueur marque des points lorsqu'il réceptionne 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.

### Les fautes

- balle réceptionnée avec les mains
- balle frappée la balle avec le pied
- balle déplacée de la poitrine au bas du dos
- balle gardée plus de 7 secondes dans les mains
- le joueur avance avec la balle dans les mains

La balle est immédiatement redonnée à l'autre équipe et la remise en jeu se fait à l'endroit de la faute.

Découvrez les règles du Bumball avec cette vidéo explicative : [youtube.com/watch?v=BbKESQiBDzI](https://www.youtube.com/watch?v=BbKESQiBDzI)

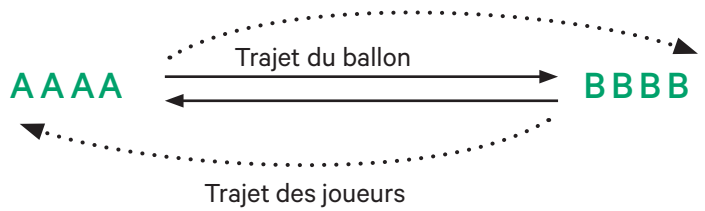
## Situation n°1 « Passer suivre »

**But :** Parvenir à faire une passe précise sur la poitrine de son partenaire

**Organisation :** 2 équipes se font face à une distance variable. En fonction du nombre de joueurs, il peut être fait plusieurs groupes pour plus de rotations.

**Consignes :** Je lance de la main et puis je vais me placer dans la file opposée et mon partenaire contrôle de la poitrine et sans marcher relance, ...

**Variante :** même dispositif en faisant rouler la balle vers mon partenaire qui s'assoit dessus. La personne qui est derrière arrache la balle scratchée et lui donne pour qu'il la relance.

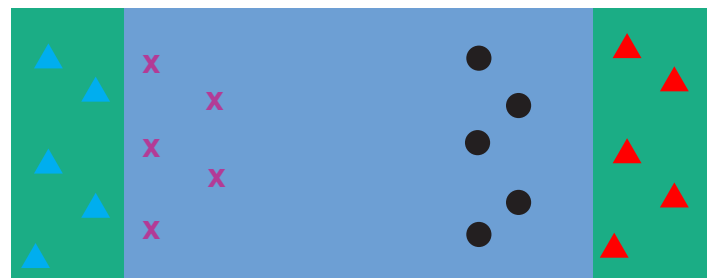


## Situation n°3 « Multi Buts »

**But :** Marquer le plus de points en touchant les plots adverses

**Consigne :** Il s'agit de se faire des passes de manière à toucher les cônes adverses en lançant la balle dans leur direction.

**Organisation :** Deux zones de buts interdites aux attaquants dans lesquelles sont positionnés des plots. Une zone centrale où évoluent les joueurs des 2 équipes.

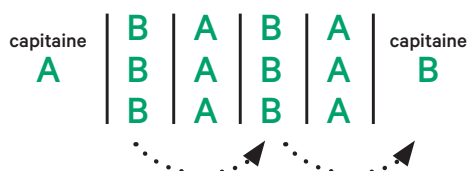


## Situation n°4 « Buts mobiles »

**But :** Mettre la balle dans des cibles mobiles

**Consigne :** Se faire des passes dans l'objectif d'envoyer la balle dans un but formé par les membres inférieurs de deux joueurs.

**Organisation :** Les deux joueurs du but tiennent un ballon à deux mains à hauteur de hanches et peuvent seulement se déplacer sur le terrain pour éviter de prendre un but. Ils ne peuvent donc ni descendre le ballon (en fléchissant les jambes ou en abaissant les mains), ni lâcher le ballon.





## Situation n°4 « Passe à 10 »

**But :** Faire dix passes entre les joueurs d'une même équipe sans que la balle soit interceptée par l'équipe adverse.

**Organisation :** Baliser un périmètre assez large qui permette aux deux équipes de se déplacer et de se faire des passes.

**Consignes :** Pour atteindre le nombre de 10 passes successives, les joueurs doivent se transmettre la balle à la main et le réceptionner avec la poitrine ou le dos.

Un joueur A qui reçoit la balle d'un joueur B ne peut lui retourner aussitôt.

Il ne peut y avoir de contact entre les joueurs, notamment pour intercepter une balle.

**Variantes :** en fonction du niveau de réussite des équipes, n'hésitez pas à faire évoluer les dimensions du terrain de jeu et le nombre de passes nécessaires pour marquer un point collectif (plus ou moins); si la balle tombe à terre, vous pouvez autoriser un joueur à poursuivre le jeu en récupérant la balle par le velcro sur les reins et se rapprocher d'un autre partenaire qui pourra l'envoyer.



## Organiser un match

Un match se joue en 3 sets de 11 points (2 points d'écart):

- 1 point : balle réceptionnée dans la zone d'en-but avec la poitrine.
- 3 points : balle réceptionnée dans la zone d'en-but avec le bas du dos.

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.

La mise en jeu est la même qu'un entre-deux au basket-ball : un joueur de chaque équipe se place dos à dos par rapport à son adversaire, derrière la ligne du milieu de terrain, en direction de la zone d'en-but adverse.

Les autres sont dispersés autour d'eux. La balle est lancée au-dessus des deux joueurs et ceux-ci doivent frapper la balle dans sa phase descendante avec la main pour qu'un de leurs équipiers le réceptionne.

Le joueur ayant réceptionné la balle peut :

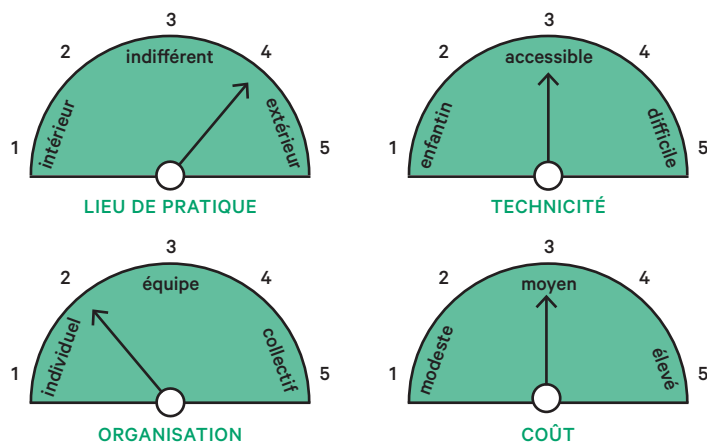
- courir avec la balle, s'arrêter et ensuite effectuer une passe
- arracher la balle et faire directement une passe.

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

## Combinaison avec d'autres activités

Le Bumball est proche d'autres sports de «gagne terrain» où le but est de réceptionner la balle dans une des zones adverses : flag, ultimate – frisbee, ...

### BAROMÈTRE PLURISPORT



## Ressources

ASBL Dimension Sport <http://www.frsele.be/IMG/pdf/bumball.pdf>

Kit Bumball Décapro :

2 ballons officiels - 12 chasubles ( 6 rouges, 6 bleues) - 1 sac transport 320 € (sans la réduction UFOLEP)

