

Le Gateball, c'est quoi ?

Quel genre de sport est-ce ?



1. Le Gateball aujourd'hui

2. Structure du jeu

- (1) Le jeu et le terrain
- (2) Equipements nécessaires
- (3) Structure des équipes
- (4) Les règles du jeu

3. Les diverses techniques

4. Techniques individuelles

- (1) Frappe
- (2) Frappe de départ
- (3) Touche
- (4) Percussion
- (5) Techniques d'équipe
(Techniques coordonnées)

5. Techniques de jeu

- (1) Jeu coordonné
- (2) Stratégies

1. Le Gateball aujourd'hui

La popularité croissante du Gateball

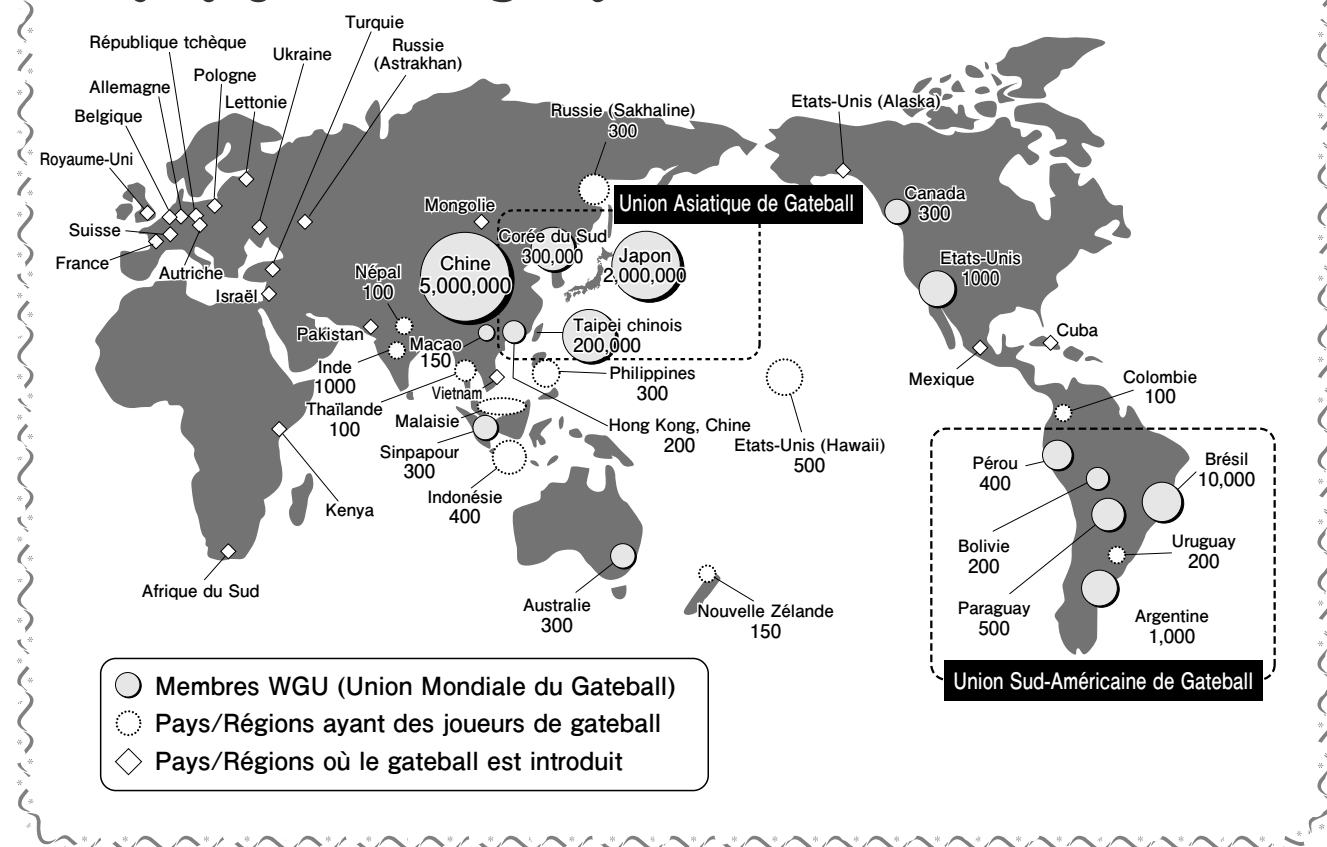
Le Gateball est un sport imaginé au Japon en 1947 par Eiji Suzuki. Il se fonde sur le "croquet", un jeu disposant déjà d'une longue histoire en Europe.

La Japan Gateball Union a été établie en 1984. L'année suivante, en réponse à une initiative japonaise, 4 pays et une région, à savoir la Chine, la Corée du Sud, le Brésil, les Etats-Unis et Taïpei chinois, se sont joints au Japon pour former l'Union Mondiale du Gateball. Ryôichi Sasagawa, le président fondateur, a déclaré ceci : «Le gateball est un sport qui peut être pratiqué aussi bien par les enfants que les personnes âgées, il aide à préserver la santé, il contribue à mener une vie épanouie et il encourage la communication entre les personnes.» C'est ainsi que, depuis lors, ce sport s'est propagé dans le monde.

De nos jours, 11 pays membres et 3 régions membres forment l'Union Mondiale du Gateball. Ils organisent de nombreux championnats amicaux internationaux, notamment le Championnat Mondial du Gateball et le Championnat Asiatique du Gateball, qui ont lieu tous les quatre ans, ainsi que le Championnat Sud-Américain du Gateball.

Ces dernières années, le gateball a commencé à se répandre en Afrique. Si des échanges peuvent être approfondis avec les organisations de croquet, ce qui disséminerait le gateball en Europe, ce sport pourrait acquérir une envergure encore plus large et être pratiqué partout dans le monde.

Joueurs de gateball dans le monde (30 pays dans 3 régions)

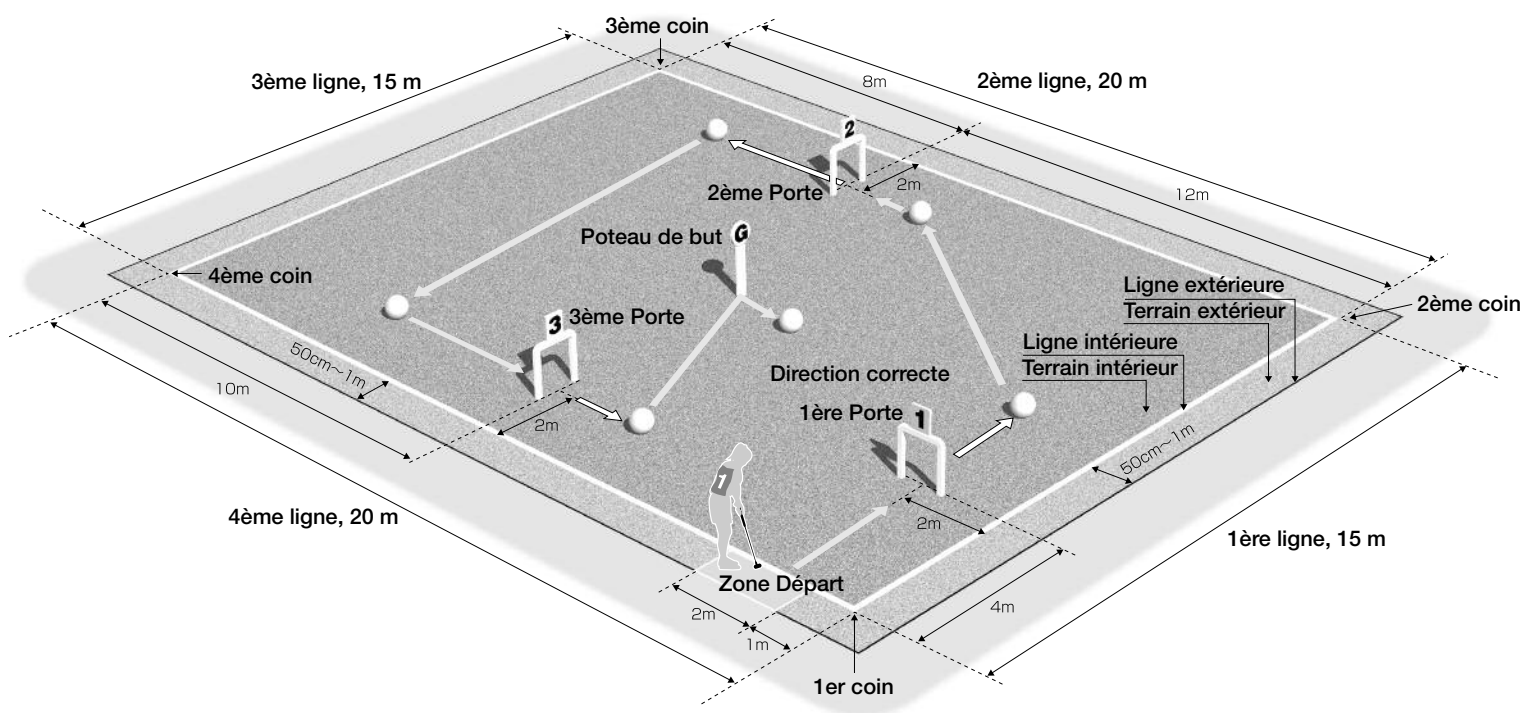


2. Structure du jeu

[1] Le jeu et le terrain

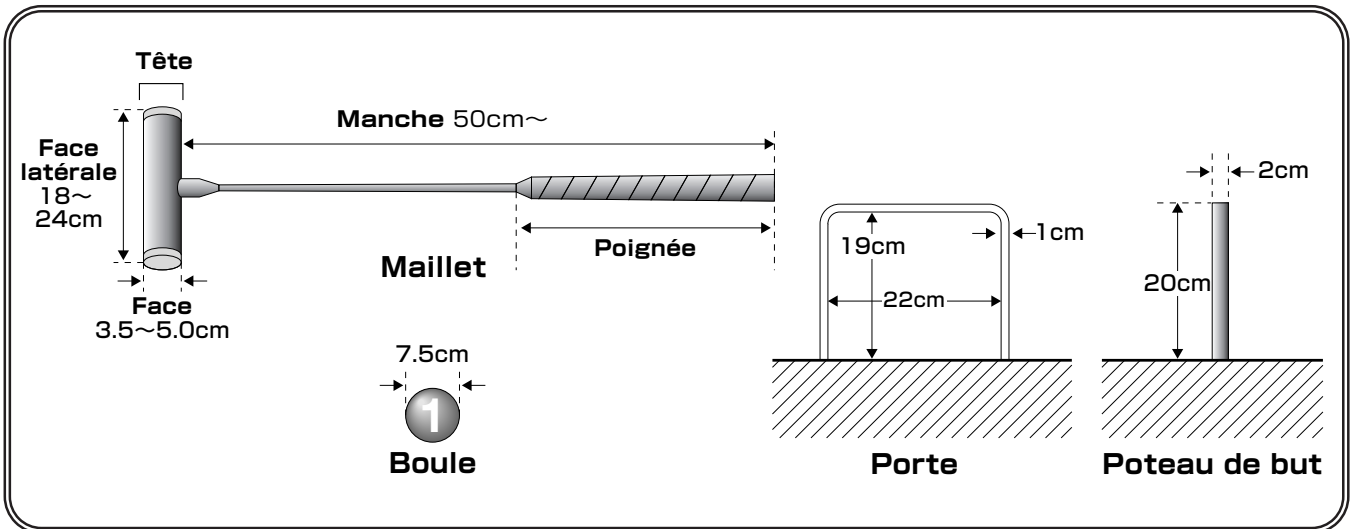
Bien que le gateball se joue entre deux équipes, les règles exigent qu'un seul un joueur se trouve à la fois sur le terrain au cours de la partie.

- Le jeu se pratique entre deux équipes, comptant chacune 5 joueurs.
- L'équipe victorieuse est celle qui compte le plus de points à la fin d'une partie de 30 minutes.
- L'équipe de tête utilise les boules rouges (numéros impairs) et la seconde utilise les boules blanches (numéros pairs).
- Les membres de la première et de la deuxième équipe frappent leur boule à tour de rôle dans l'ordre numérique. Ils doivent faire passer leur boule sous les trois arceaux (Portes 1, 2 et 3) disposés sur le terrain. La fin du jeu ou "Agari" intervient quand la boule de chaque joueur a touché le poteau de but.



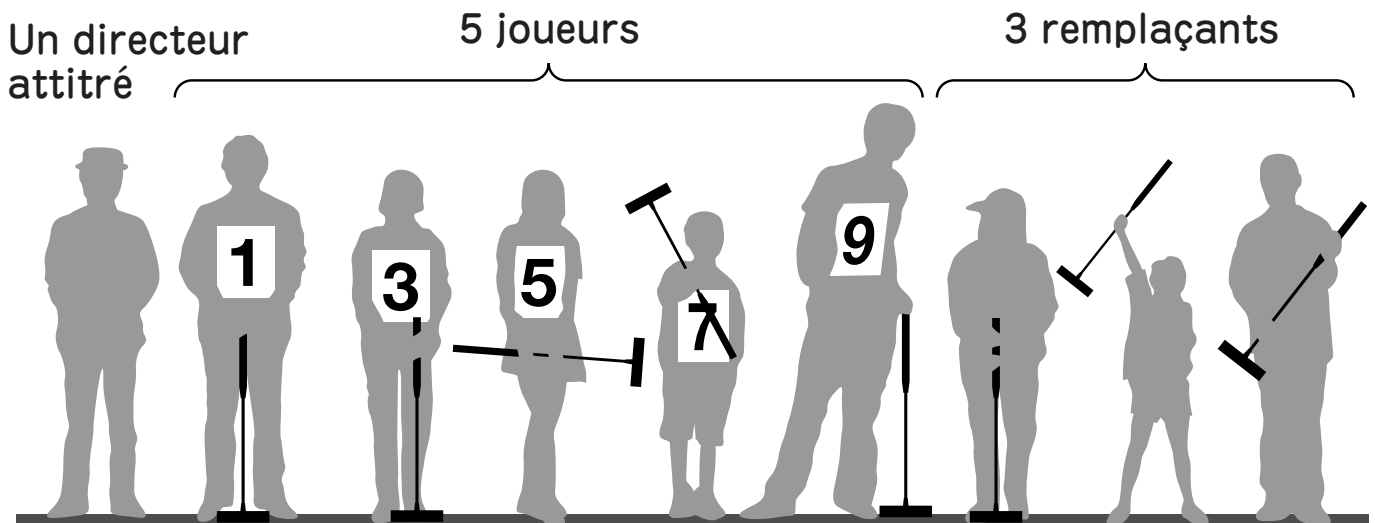
[2] Equipements nécessaires

- Le gateball nécessite les équipements suivants : maillet, boules, portes et poteau de but.
- Dix boules sont utilisées : Rouges No. ①③⑤⑦ et ⑨ et Blanches No. ②④⑥⑧ et ⑩.



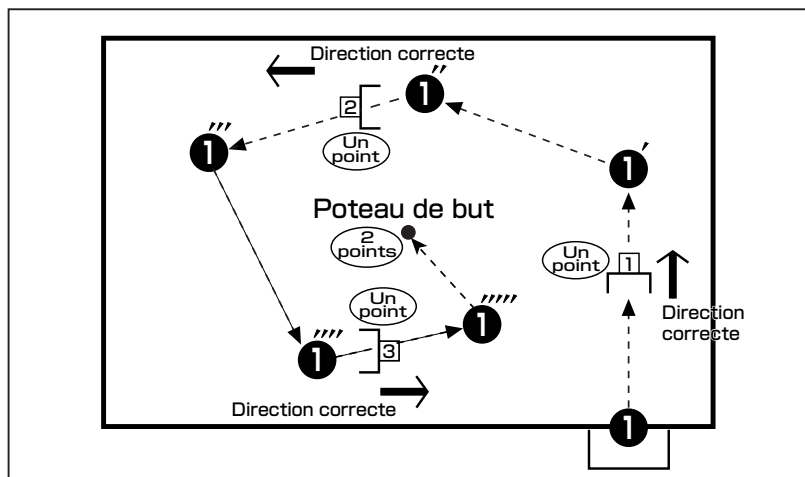
[3] Structure des équipes

- Chaque équipe se compose de 5 joueurs et de 3 remplaçants, parmi lesquels une personne est désignée comme capitaine.
- Chaque équipe peut disposer d'un directeur qui, lui même, ne joue pas.

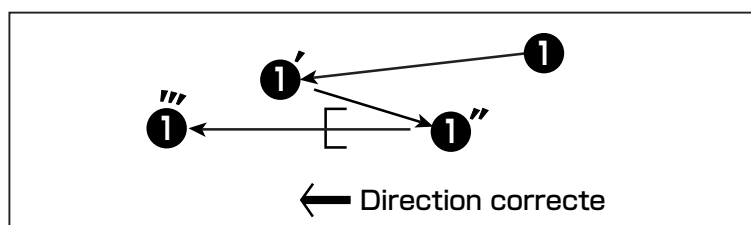


[4] Les règles du jeu

- Avant une partie, un tirage au sort (pile ou face) est effectué pour choisir la première et la seconde équipe. La première devient l'Equipe Rouge et la seconde l'Equipe Blanche.
- Chaque fois qu'une balle passe sous une porte, ce qui est appelé "Gate Tsuka", un point est accordé. Par conséquent, un total de 3 points est accordé après passage sous les Portes 1, 2 et 3. Lorsque, après avoir franchi la Porte 3, un joueur fait que sa boule touche le Poteau de but, ce qui est appelé "Agari" (ou fin), il obtient 2 points. Au total, il peut donc marquer 5 points.
- En commençant par la boule Rouge 1 et en continuant dans l'ordre numérique, une frappe est autorisée par chaque joueur sur sa propre boule. **Le joueur Rouge 1 place sa boule dans la Zone Départ et il la frappe pour qu'elle passe sous la Porte 1.**
- Si le joueur parvient à faire passer sa boule sous une Porte, autrement dit s'il réussit un "Gate Tsuka", il est autorisé à frapper une nouvelle fois, ce qui est appelé "Jeu continu". Un "Gate Tsuka" signifie le passage réussi de la boule sous les Portes 1, 2 et 3 dans cet ordre et selon la direction correcte. **Si la boule Rouge 1 passe sous la Porte 1, elle peut être frappée vers un endroit proche de la Porte 2.**



● Si une boule passe à côté d'une porte, elle doit être ramenée d'abord devant celle-ci, avant d'être frappée pour passer sous la porte selon la direction correcte.

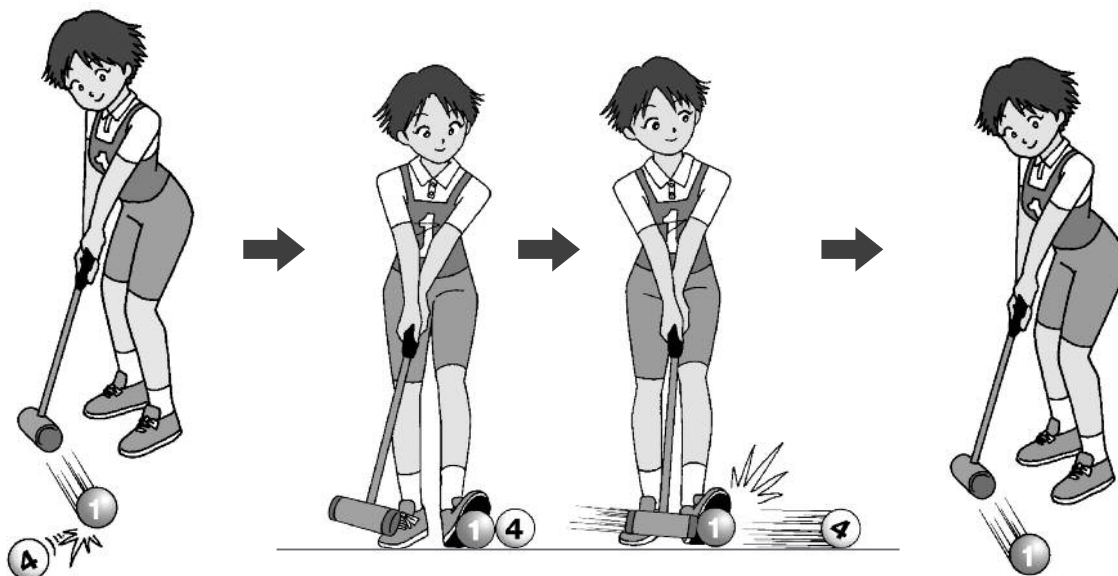


- Si la boule en cogne une autre lors d'une frappe, ce qui est appelé un "Toucher", le joueur est autorisé à faire une "Percussion". Pour cela, le joueur place son pied sur sa propre boule, il pose l'autre boule cognée contre la sienne, puis il chasse l'autre boule en frappant sur la sienne. Après une Percussion réussie, un jeu continu est autorisé.

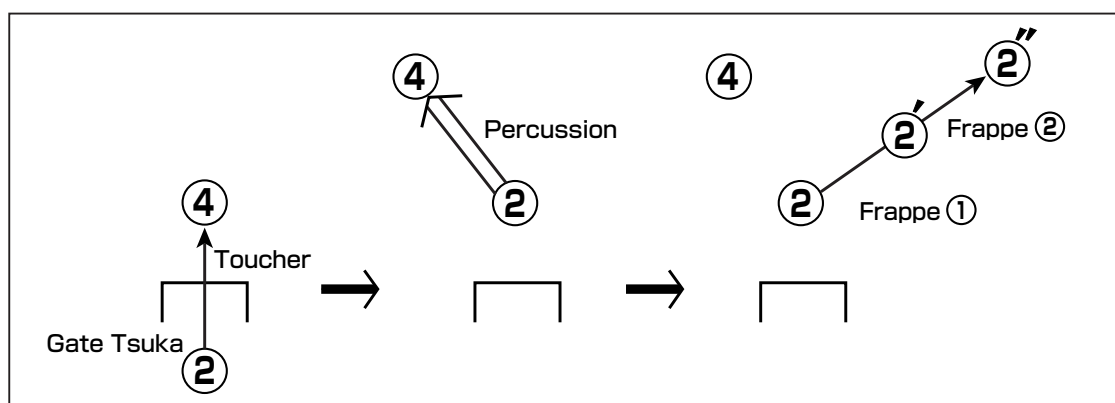
1 Toucher

2 Percussion

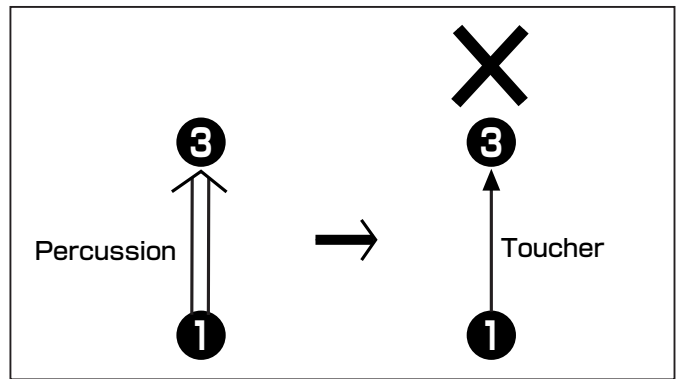
3 Jeu continu



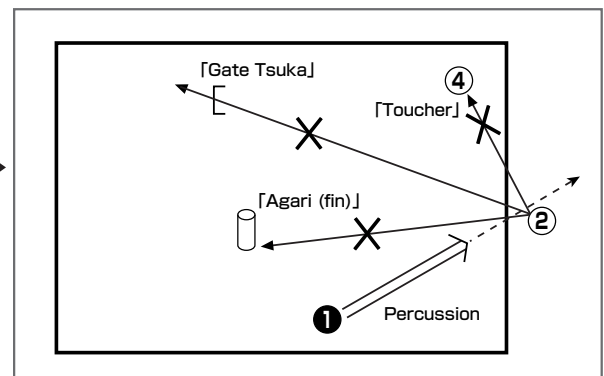
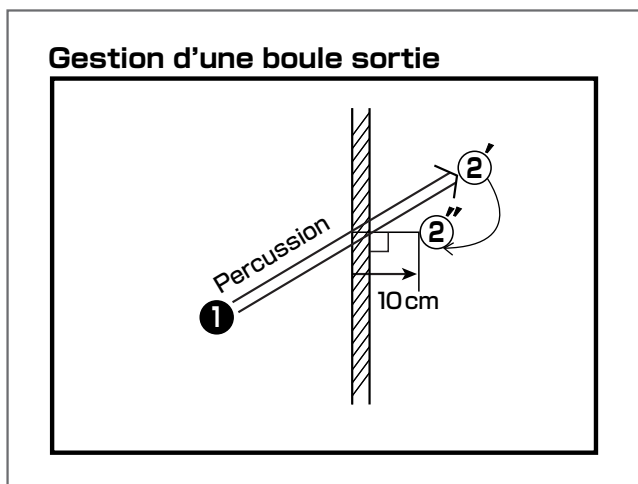
- Dans le cas d'un passage "Gate Tsuka" réussi, suivi d'un "Toucher" d'une autre boule, deux jeux continus sont autorisés après une "Percussion" réussie.



- Pendant un jeu continu, si la boule en touche une autre comme conséquence d'une "Percussion", ceci est considéré comme une faute, appelée "Double toucher de la même boule". **Un joueur ne peut pas successivement frapper une boule qu'il a déjà touchée avec sa boule.**



- Suite à une frappe et percussion, si la boule roule au-delà de la ligne intérieure, elle devient une boule sortie. Le coup suivant, si une boule sortie puis frappée à l'intérieur du terrain touche une autre boule, ceci est considéré comme une faute. De même, si une boule sortie est frappée et passe sous une porte, ceci n'est pas reconnu comme un "Gate Tsuka".



- Après être passée sous la Porte 3, si la boule d'un joueur touche le Poteau de but pendant la durée déterminée du jeu, ce qui constitue un "Agari", ce joueur a terminé et sa boule est retirée du terrain.
- Si tous les joueurs d'une équipe terminent avec succès et que le "Agari" est réalisé pendant la durée déterminée du jeu, ce qui est appelé un Jeu Parfait, la partie est terminée et le vainqueur est déclaré. Si un Jeu Parfait intervient avec la boule Rouge 1, la boule Blanche 2 peut frapper et la partie s'achève une fois que la boule est frappée.
- Lorsque la durée déterminée est écoulée, si un joueur de la première équipe joue encore, la partie s'achèvera après qu'un joueur de la seconde équipe aura joué. **En revanche, si un joueur de la seconde équipe joue encore, la partie s'arrête après le coup de ce joueur.**

3. Les diverses techniques

Techniques individuelles et techniques d'équipe (techniques coordonnées)

Les techniques utilisées pour le gateball ressemblent à celles du croquet. Comme la partie se déroule alors qu'un seul joueur évolue à la fois, un haut niveau de techniques individuelles est requis. De plus, les techniques de jeu (stratégie d'équipe) qui se déploient à chaque tour non seulement apportent un sentiment d'excitation, mais elles peuvent être considérées comme des "manoeuvres psychologiques", intéressantes aussi pour les spectateurs qui chercheront à prédire l'issue de la rencontre.

Les diverses techniques du gateball peuvent être résumées comme suit.

① La technique consistant à "contrôler la boule" est essentielle lors de sa frappe. Le contrôle mental de l'équipe ou des individus, notamment la faculté de prévoir l'évolution du jeu, ainsi que le pouvoir de concentration sont

également très importants.

② Comme un seul joueur évolue à la fois sur le terrain, les "techniques coordonnées" qui serviront au joueur suivant de la même équipe sont un aspect vital des techniques d'équipe. Par conséquent, dans bien des cas, le jeu exige non seulement des techniques individuelles, mais aussi l'aspect psychologique d'un "travail d'équipe".

③ Les "techniques de jeu" (stratégie d'équipe) peuvent se diviser en deux catégories : le jeu offensif, consistant à permettre à son équipe de marquer des points par suite de la disposition des boules et des touchers, et le jeu défensif, une stratégie visant à empêcher l'autre équipe de marquer des points. De plus, comme la stratégie de l'équipe peut facilement affecter l'issue de la partie, il existe un lien puissant entre la stratégie et les techniques individuelles et d'équipe.



4. Techniques individuelles

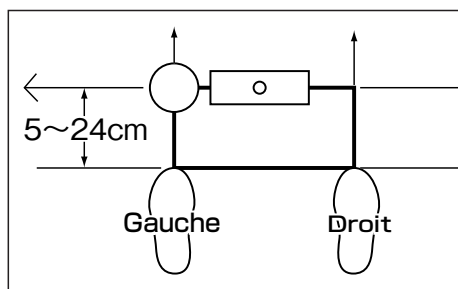
[1] Frappe

- Il existe trois sortes de frappes : la frappe conventionnelle, la frappe de départ et la percussion. La technique de frappe d'une boule de sorte qu'elle roule dans le sens voulu et qu'elle s'arrête à l'endroit souhaité par le joueur est commune aux trois variations.
- Le joueur doit frapper ou percuter sa boule dans les 10 secondes (**faute de quoi il perd le droit de frapper**).

● Prise en main du maillet



● Pose de frappe (Position)



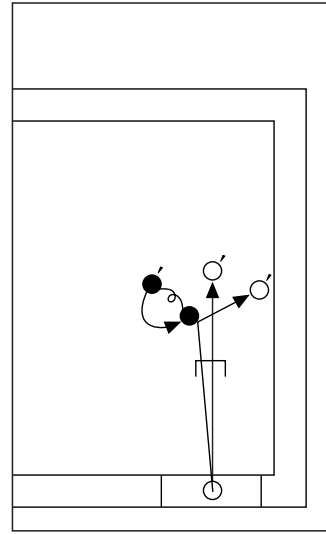
● Oscillation



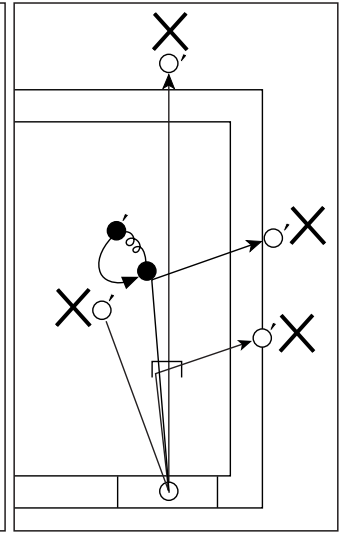
[2] Frappe de départ

- Le joueur place sa boule dans la Zone Départ et il la frappe de sorte qu'elle passe par la Porte 1. Si sa boule ne passe pas par la Porte 1, elle lui est remise et ce joueur doit attendre que tous les autres aient joué une fois pour faire un nouvel essai de passage par la Porte 1. **(Une boule non passée par la Porte 1 doit être retirée du terrain.)**

La boule passe par la Porte 1



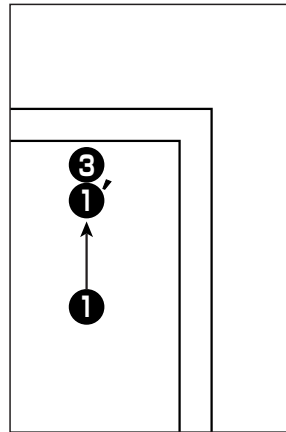
La boule ne passe pas par la Porte 1



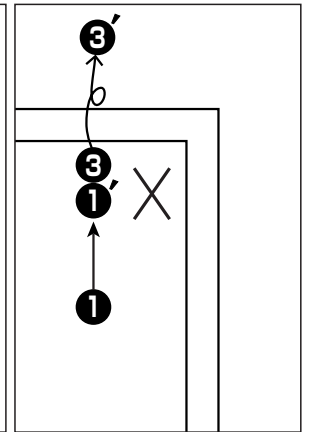
[3] Toucher

- Un Toucher suppose que le joueur frappe sa propre boule contre une autre et que les deux boules en question restent en deçà de la ligne intérieure. Ceci donne au joueur le droit de percuter.
- Lors du jeu continu qui suit la percussión, des techniques coordonnées, avantageuses pour son équipe, deviennent nécessaires.
- Le "Tsuka Touch" (Passage et Toucher) aussi suppose des techniques d'équipe (techniques coordonnées).

Un toucher est réalisé

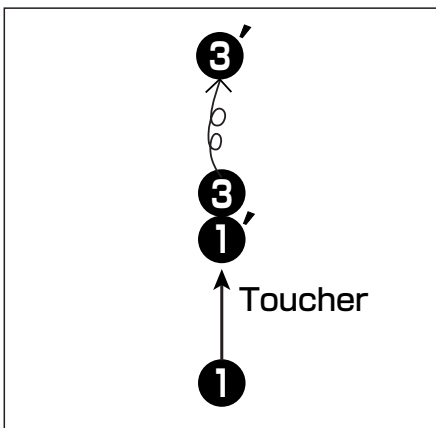


Un touche n'est pas réalisé

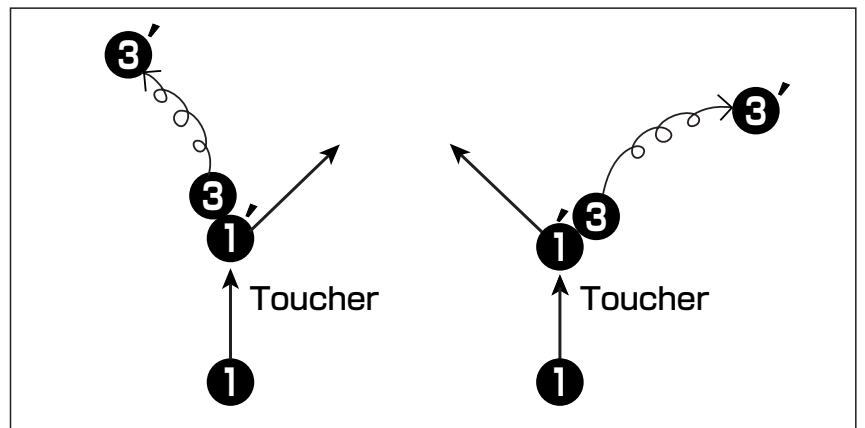


• Types de toucher

Toucher frontal



Toucher latéral



[4] Percussion

- Une percussion réussie suppose que la boule percutée de l'autre se déplace d'au moins 10 cm. Le joueur obtient alors le droit de frapper une nouvelle fois.
 - Si la percussion n'est pas réussie, le joueur perd le droit de frapper à nouveau.
 - Efficacité de la percussion
- ① Lors de la percussion d'une autre boule, il faut tenter de déplacer la boule de façon avantageuse pour sa propre équipe (**recours aux techniques coordonnées**).
 - ② Lors de la percussion d'une autre boule, il faut tenter de déplacer la boule de façon désavantageuse pour l'équipe adverse (**obtention d'une boule sortie**).

• Etapes de la percussion

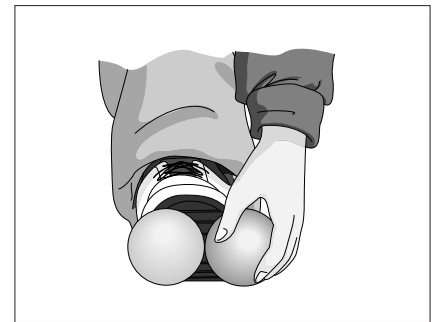
1 Prendre la boule touchée de l'autre



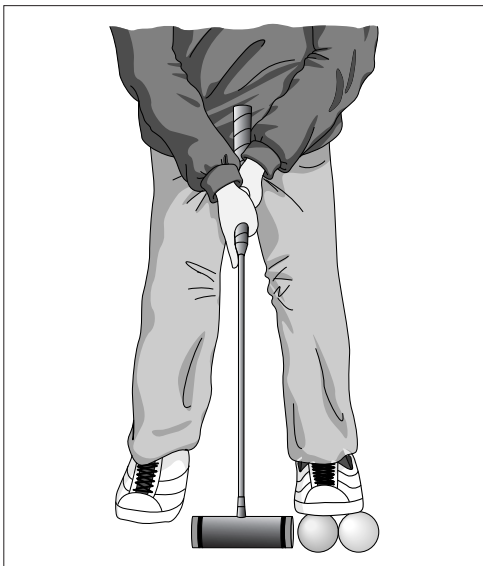
2 Immobiliser sa propre boule sous le pied



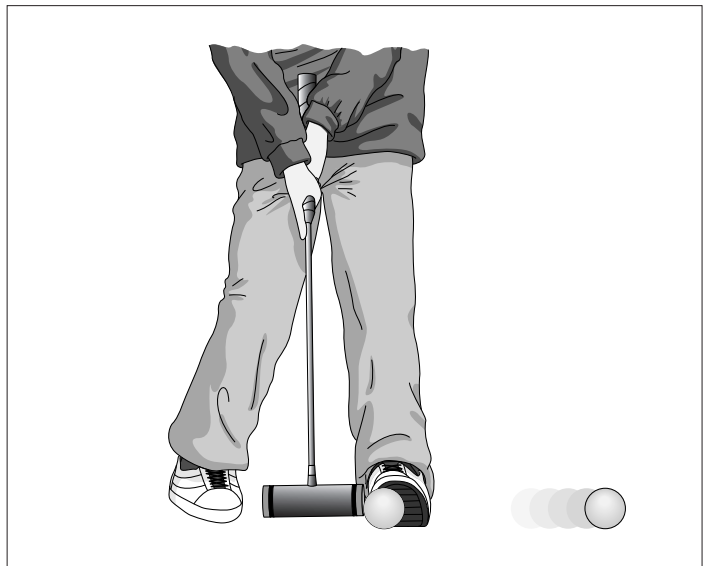
3 Pose (Placer l'autre boule contre la sienne)



4 Relâcher l'autre boule posée



5 Percussion (frapper sa boule pour déplacer l'autre)

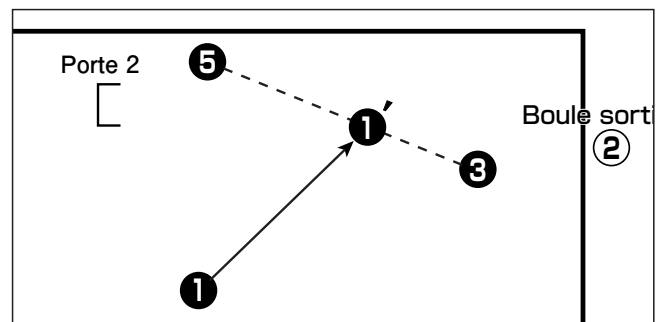


[5] Techniques d'équipe (techniques coordonnées)

- Comme le jeu évolue par le coup de chaque joueur, des techniques d'équipe (techniques coordonnées) sont requises pour que chaque frappe ou que la dernière frappe dans le cas d'un jeu continu soit avantageuse pour sa propre équipe.
- Le principe de base des techniques coordonnées est qu'un joueur doit toujours frapper sa boule après avoir vérifié la position des boules de ses équipiers dont le numéro est supérieur au sien. Par exemple, les boules Rouge 3 et Rouge 5 sont supérieures à la Rouge 1.
- Il importe de coordonner les techniques de chaque joueur (stratégies d'équipe) pour réaliser une disposition des boules pour un "Tsuka Touch" (Passage et Toucher).

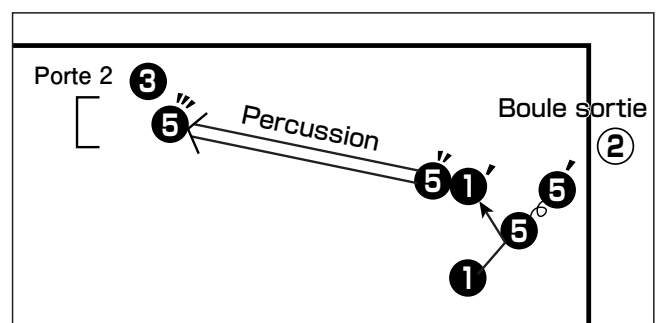
① Frappe favorable à la boule du joueur suivant de son équipe

Si les boules sont disposées comme sur ci-contre, le joueur de la Rouge 1 frappe sa boule pour qu'elle s'arrête entre la Rouge 3 et la Rouge 5. En touchant la Rouge 1, le joueur de la Rouge 3 peut alors percuter et obtenir le droit à un jeu continu, ce qui lui permet de toucher la Rouge 5.



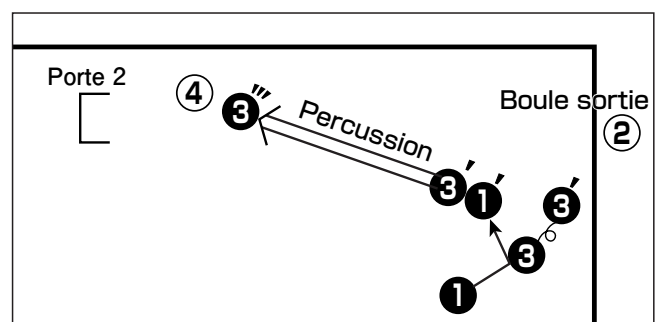
② Percussion de la boule à une position pour son équipe (positions offensives et défensives)

Si les boules sont disposées comme ci-contre, la Rouge 1 touche la Rouge 5. Le jeu continu qui en résulte permet d'amener la Rouge 5 près de la Rouge 3. Conséquence d'un jeu continu, la Rouge 1 envoie ensuite sa boule près de la Rouge 3. Toutefois, le joueur doit veiller à ce que la position de la Blanche 2 n'affecte pas la Rouge 3.



③ Percussion de la boule à une position pour l'autre équipe (positions offensives et défensives)

Si les boules sont disposées comme ci-contre, la Rouge 1 touche la Rouge 3. Par percussion, la Rouge 3 est alors envoyée près de la Blanche 4 de l'autre équipe. Conséquence d'un jeu continu, la Rouge 1 envoie sa boule près de la Rouge 3. Toutefois, le joueur doit veiller à ce que la position de la Blanche 2 n'affecte pas la Rouge 3.

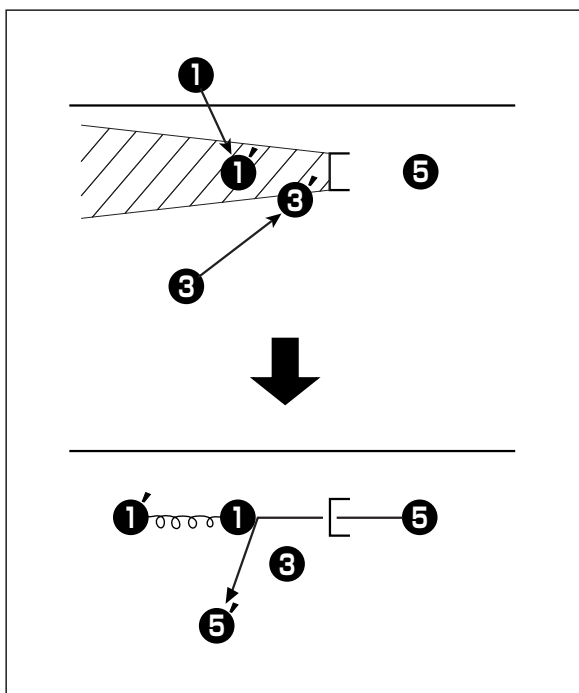


5. Techniques de jeu (Stratégie d'équipe)

[1] Jeu coordonné

- Comme le jeu évolue alors qu'un seul joueur se trouve à la fois sur le terrain, celui-ci doit frapper sa boule à une position qui soit avantageuse pour son équipe. C'est alors que les techniques d'équipe (techniques coordonnées) deviennent très importantes.
- Par Jeu coordonné, on entend, par exemple, l'obtention d'une disposition des boules permettant aux joueurs des Rouge 1, Rouge 3 et Rouge 5 de la même équipe de réaliser un "Tsuka Touch" (Passage et Toucher).

Position des boules pour un "Tsuka Touch" (Passage et Toucher)



Si un "Tsuka Touch" (Passage et Toucher) est réussi comme conséquence d'une frappe sur la Rouge 5 après une percussioin de la Rouge 1 et obtention du droit à deux jeux continus supplémentaires, l'équipe a une excellente occasion de détruire la disposition des boules de l'autre équipe.

[2] Stratégie

- La stratégie d'équipe (tactique), définie par toute l'équipe à mesure que la partie évolue, se fonde sur la "disposition des boules". En gros, cette stratégie peut se diviser en trois étapes : la première phase qui comprend le 1er et le 2ème tours, la phase moyenne, après 10 minutes de jeu, et la dernière phase, après 20 minutes de jeu.
- La disposition des boules pendant la première phase est extrêmement importante pour les deux équipes. En effet, l'équipe de tête doit disposer de positions avantageuses pour marquer

des points (positions offensives et défensives). De son côté, l'équipe suivante doit aussi s'assurer des positions avantageuses par rapport à celles de l'équipe de tête.

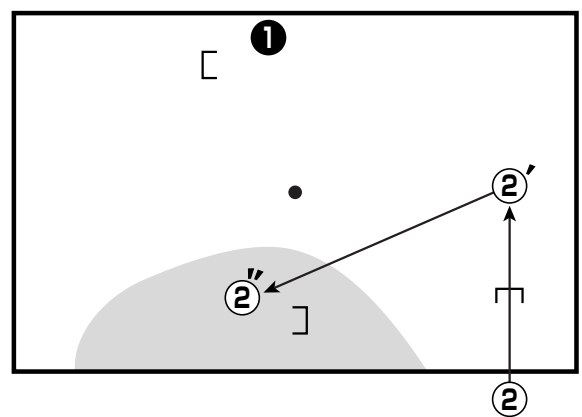
En outre, après le 2ème tour, la disposition des boules est un élément important pour prévoir l'évolution de l'ensemble de la rencontre.

- La stratégie suppose le choix d'un jeu offensif ou défensif en fonction de l'évolution de la rencontre.

① Exemple de la première phase du jeu (Tours 1 et 2)

Sur le Schéma 1, la Rouge 1 arrive à un endroit proche de la Porte 2 et la Blanche 2 arrive à un endroit proche de la Porte 3 (la partie hachurée du schéma est la zone de défense de l'équipe des Blanches). La Rouge 3 est envoyée près de la Rouge 1 et la Blanche 4 est envoyée près de la Blanche 2. Cependant, il convient d'être prudent, car la boule deviendra la cible d'un Toucher par l'équipe adverse si elle avance trop loin.

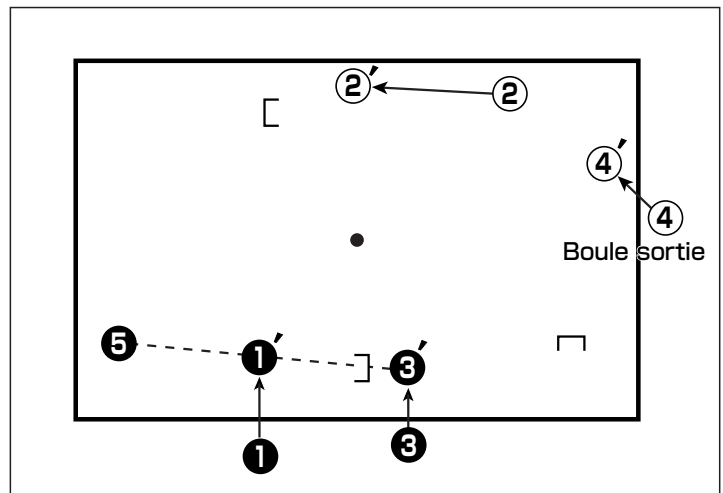
Schéma 1



② Exemple de la phase moyenne du jeu (après 10 minutes de jeu)

- Pendant la phase moyenne du jeu, les deux équipes doivent s'efforcer d'empêcher l'autre de passer une porte (Gate Tsuka). Par conséquent, l'attaque et la défense seront utilisées pour avoir de bonnes dispositions des boules aux Portes 2 et 3.
- Le Touch Pass (Toucher et Passage) et le Tsuka Touch (Passage et Toucher) peuvent constituer des situations désavantageuses pour l'équipe adverse en détruisant la disposition de ses boules.

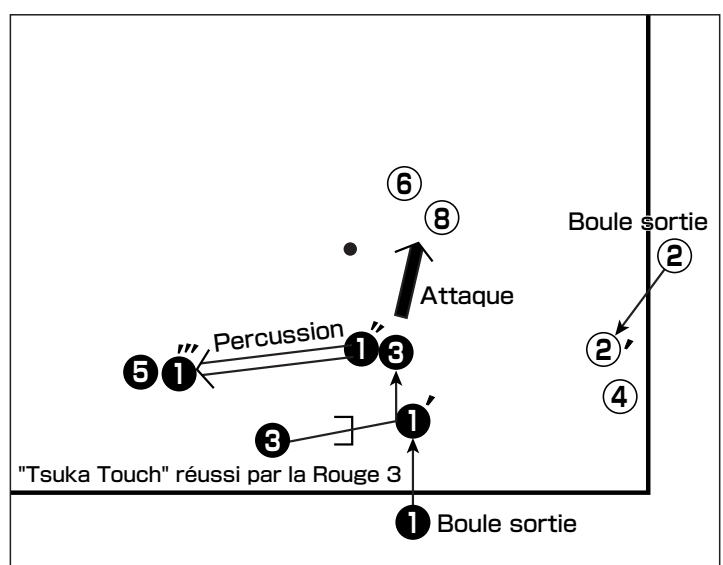
En cas de disposition des boules comme sur ce schéma, un Tsuka Touch (Passage et Toucher) peut être utilisé de telle sorte que les boules sorties (Rouge 1 et Rouge 3) détruisent la disposition des boules de l'équipe adverse. Toutefois, pour réaliser un Tsuka Touch avec la Rouge 5, il faudra que la disposition des boules ne soit pas être détruite par le mouvement des Blanche 2 et Blanche 4.



③ Exemple de la phase finale du jeu (après 20 minutes)

- Au cours de la phase finale du jeu, il importe d'empêcher l'autre équipe de terminer avec succès, c'est-à-dire de réaliser un "Agari" (2 points).
- A ce stade, il faut tenir compte de la durée restante et calculer combien de points peuvent être marqués afin de choisir une stratégie offensive ou défensive.

Sur ce schéma, s'il reste 5 minutes et que les Blanche 6 et Blanche 8 sont sur le point de finir, c'est-à-dire un "Agari", la stratégie de l'équipe Rouge consistera à faire entrer la boule sortie Rouge 1 de manière à réussir un "Tsuka Touch" (Passage et Toucher) par la Rouge 3. La Blanche 2 peut être déplacée près de la Blanche 4. Si la Rouge 3 réussit un "Tsuka Touch" (Passage et Toucher), elle peut percuter la Rouge 1 et l'envoyer près de la Rouge 5. En utilisant le droit à deux jeux continus, il est possible d'attaquer ensuite la position des Blanche 6 et Blanche 8.



Publication



WORLD GATEBALL UNION
UNION MONDIALE DU GATEBALL (World Gateball Union)

4-10 TORANOMON 3-CHOME MINATO-KU TOKYO
105-0001 JAPAN

Tél: +81- (0) 3-5401-2251 E-Mail: info@gateball.or.jp

<http://www.gateball.or.jp/>

※La copie et/ou la reproduction de ce document sans le consentement de la
World Gateball Union sont strictement interdites.