

6 QUILLES

Un grand classique parmi les "jeux de patro", innusable, pour tous les âges, sans limite de nombre. Jeu de touche symétrique à 2 équipes.

Le terrain (cour, pré ...) est coupé en deux parties égales par une ligne nettement matérialisée. Dans chaque camp, 3 "quilles" entourées de cerceaux à quelque distance de la ligne du fond. Les équipes commencent chacune dans sa moitié de terrain.

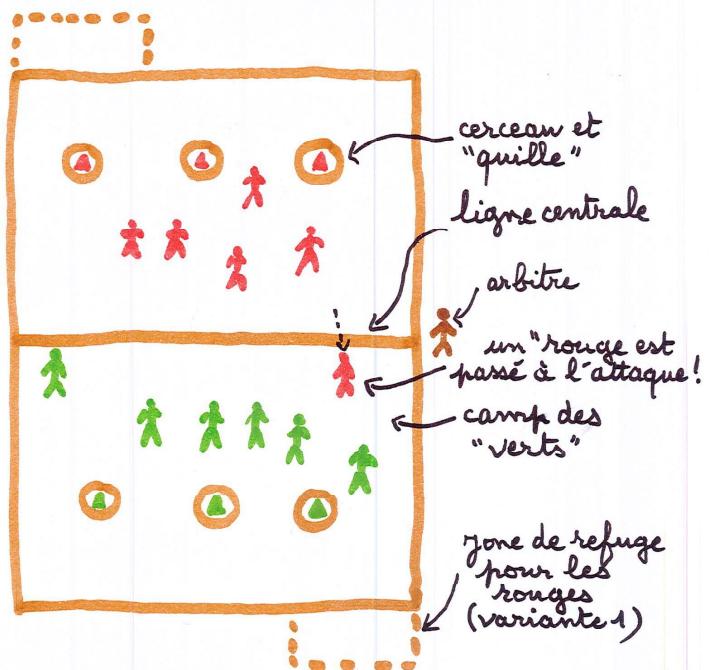
But du jeu: être le premier à ramener dans son camp les 3 quilles adverses.

Principe du jeu: dès qu'un joueur entre dans le camp adverse il peut être touché par un adversaire. Immobilisé il pourra être délivré par la touche d'un partenaire.

Arbitrage: • il est bon de disposer de nouveau le cerceau autour de la quille qui a été déplacée. • Pour un grand nombre de joueurs, des arbitres adjoints sont disposés près des quilles pour trancher rapidement les litiges. • En cas de blocage l'arbitre peut soit arrêter la partie (en cas d'égalité de quilles les plus avancées directement) soit remettre en jeu 1 ou 2 quilles par camp.

Variantes: (1) ajouter 2 larges zones de refuge au fond des terrains adverses. Il n'est pas permis d'y entrer avec une quille. (2) Les cerceaux peuvent servir de refuge aux attaquants. Un pied dedans suffit.

Matériel: • 6 "quilles" (ou plots), • 6 cerceaux, • marqueurs de terrain, • collettes.



Règles

- 1) Les défenseurs ne peuvent pénétrer dans les cerceaux (ceci afin de laisser un minimum d'espace aux attaquants pour accéder aux quilles).
- 2) Les défenseurs ne peuvent déplacer les quilles de leur propre camp.
- 3) Dès qu'un joueur a posé au moins 1 pied dans le camp adverse, il peut être touché.
- 4) Un joueur touché est immobilisé à l'endroit où il a été touché.
- 5) Un joueur délivré peut aussitôt attaquer et être retouché.
- 6) Pour délivrer un partenaire il faut avoir les 2 pieds derrière la ligne.
- 7) Un attaquant touché alors qu'il porte une quille doit la poser près de lui. Lorsqu'il est délivré il ne peut la reprendre immédiatement.
- 8) Une quille ramenée dans son camp est remise à l'arbitre.