

BALLES AUX BOUCLIERS

Version avec attaque indirecte en silence

Matériel

2 drapeaux plantés dans 2 plots,
2 plots pour la ligne centrale,
2x4 plots pour délimiter les 2 cités interdites,
boucliers et balles,
2 jeux de chasubles,
1 sifflet

But du jeu

Le but du jeu est de rapporter son drapeau (qui se trouve chez l'adversaire, au centre de la ligne de fond du terrain) dans son camp, sans se faire toucher (par une balle comme on va le voir).

Déroulement du jeu

Chaque joueur reçoit 1 bouclier (de la couleur de son équipe) et deux balles, puis rejoint son camp. Au cours du jeu, on peut avoir ensuite davantage de balles avec soi, mais dans les mains seulement. La manche se déroule alors en deux temps :

1^{er} temps :

Un long coup de sifflet de l'arbitre, suivi de « en silence ! » annonce le début du 1^{er} temps de la manche.

Ce temps se déroule effectivement en **silence complet**.

Son but est d'écrémer les équipes pour ne garder que quelques joueurs pour le 2^e temps.

Au cours de ce 1^{er} temps, on ne passe pas dans le camp adverse, mais l'on tente de toucher les adversaires avec les balles dont on dispose, en les visant au corps, sauf la tête (ne vaut rien).

On se protège avec son bouclier ; une balle qui le touche ne prend donc pas le joueur.

Un joueur :

- qui est **touché directement** au corps (par une balle qui n'a pas touché le sol ni le bouclier avant),

- ou **qui a parlé**,

- ou **qui est entré dans le camp de l'adversaire**,

est **fait prisonnier** : il laisse ses balles dans son camp, vient poser son bouclier aux pieds de l'arbitre et attend à côté de lui, du côté de son camp (cf schéma à droite).

Les prisonniers doivent se placer dans l'ordre d'arrivée et former une ligne claire. L'arbitre pourra alors, au fur et à mesure, les délivrer, à son jugé, un par un dans chaque camp, mais désormais, **sans bouclier**. Le **prisonnier délivré** qui **serait pris** à nouveau ou **aurait parlé** ou **serait entré chez l'adversaire** est alors **éliminé** pour la manche et se place en bordure du terrain et attend (sans possibilité de ramasser les balles).

Précisions :

- Pour aller chercher une ou des balles hors des limites du terrain, ou dans leur *cité interdite* , il faut être en possession d'un bouclier et le poser sur la ligne, à l'endroit où l'on sort. On le récupère au retour.

- Ceci signifie que les joueurs **libérés** ne peuvent aller chercher de balles à l'extérieur du camp ou dans leur *cité interdite* .

- si une balle touche un joueur puis un deuxième par rebond, sans toucher le sol entre les deux, les deux joueurs sont pris.

- rappel : le joueur touché par une balle à la tête n'est pas pris.

- Aucun stockage de balles n'est autorisé sur soi (en dehors des mains) et dans le camp.

2^{ème} temps :

A l'issue de l'écrémage, au jugé de l'arbitre, il donne un grand coup de sifflet pour annoncer ce 2^{ème} temps.

On peut alors **entrer dans le camp adverse**, avec comme objectif de s'emparer du drapeau et de le rapporter dans son camp (c'est-à-dire de franchir la ligne centrale avec). **On peut toucher l'adversaire n'importe où (donc aussi dans son propre camp)**. Les *cités interdites* sont alors aussi ouvertes.

On **peut parler** au cours de ce 2^{ème} temps.

Les délivrances par l'arbitre peuvent éventuellement se faire, mais seulement si le jeu bloque...

Celui qui a réussi à s'emparer du drapeau et à le rapporter sans se faire toucher par une balle fait gagner son équipe. S'il est touché avant d'avoir franchi la ligne centrale (autrement dit touché chez l'adversaire), c'est l'adversaire qui remporte la manche ! Il faut donc bien mesurer les risques...

