

LE DRAPEAU DOUBLE

Matériel

2 drapeaux plantés dans 2 plots,
4 plots pour délimiter la mer,
2 jeux de chasubles, 1 sifflet

But du jeu

2 équipes s'affrontent pour la prise de leur drapeau.

Chaque équipe doit prendre et **ramener son drapeau dans son camp avant que l'autre équipe ne fasse de même.**

Pour ce faire, chaque équipe est une fois sur deux en situation d'*attaque* ou de *défense* (= poursuite du ou des joueurs en attaque). Autrement dit, les équipes A et B attaquent et défendent alternativement.

Déroulement du jeu

- Au coup de sifflet, après concertation au sein de l'équipe, un joueur de l'équipe A **attaque**. Il court en direction du drapeau, en même temps que tous les joueurs de l'équipe B (en *défense* à ce moment) sortent de leur camp pour le toucher.
- L'attaquant est pris par simple toucher. Il s'immobilise à l'endroit où il a été touché.
- L'arbitre indique ensuite que l'équipe B va attaquer et l'équipe A défendre. Un joueur B va courir contre tous les joueurs A. Et ainsi de suite...
- Seul l'attaquant ayant saisi le drapeau en premier (qu'il soit le 1^{er}, le 2^e, le 3^e... attaquant à partir, peu importe) peut rapporter ce drapeau au camp.
- Les joueurs, quand ils sont en attaque, peuvent délivrer leurs coéquipiers pris, lesquels peuvent, à leur tour, délivrer leurs partenaires ou bien rentrer dans leur camp.
- Si le joueur qui a pris le drapeau arrive à pénétrer dans son camp sans se faire toucher, il fait gagner son équipe.
- Tout joueur attaquant qui pénètre dans la mer est pris. Il reste en bordure de mer et attend la délivrance.

Précisions

- On touche l'adversaire avec la main, jamais avec le pied.
- Tout attaquant sortant des limites est pris d'office. Il s'immobilise alors à l'endroit où il est sorti.
- Tout attaquant immobile est pris d'office.
- Tout attaquant revenu dans son camp ne peut repartir durant cette attaque : il devra attendre la prochaine attaque de son équipe.
- Un drapeau pris ne peut être lâché ni donné.
- L'équipe qui va attaquer n'a pas à annoncer quel joueur de son camp va partir.
- À la fin du temps de jeu, ou si tous les joueurs sont sur le terrain, si les 2 équipes n'ont pu ramener leur drapeau dans leur camp, l'équipe déclarée vainqueur est celle qui a le drapeau le plus proche de son camp.
- Au coup de sifflet de départ, les joueurs des 2 équipes doivent avoir les pieds entièrement derrière la ligne.
- Un attaquant en jeu peut pénétrer dans le camp adverse sans se faire toucher. Cela équivaut à pénétrer dans son propre camp. Par contre, le porteur du drapeau ne peut pénétrer dans le camp adverse, sous peine de faire perdre son équipe. Il doit impérativement rentrer dans son camp.
- Lorsque l'on attaque, l'on doit toujours être en mouvement (ne pas s'arrêter pour faire croire que l'on est pris). Tout attaquant à l'arrêt est déclaré pris : il doit rester immobilisé sur place, comme quelqu'un de touché.
- Les joueurs pris, s'ils sont proches, peuvent faire la chaîne. Si l'un est touché par un attaquant venu délivrer, tous sont délivrés.
- Pour garder un joueur ou le drapeau, un défenseur doit se placer à 1 mètre environ.

Variantes

- *On peut jouer en croisé (Drapeau double croisé). L'on va chercher le drapeau qui se trouve à la diagonale opposée à son camp.*
- *Avec beaucoup de joueurs (> 20, 30), on peut faire partir en attaque deux joueurs à la fois.*

Illustration de la première attaque
(équipe A)

