

DRAPEAU SIMPLE

But du jeu : 2 équipes s'affrontent pour la prise ou la défense d'un drapeau.

- L'équipe qui attaque gagne si :

- un attaquant ramène dans son camp le drapeau sans être pris.

- L'équipe qui défend gagne si : (2 possibilités)

- un défenseur touche l'attaquant qui a pris le drapeau avant qu'il ne le ramène dans son camp.

CAMP DES ATTAQUANTS

- elle a fait 5 prisonniers de plus que l'équipe attaquante.

Déroulement :

- Les défenseurs peuvent toucher tous les attaquants.

Si un attaquant est touché il est pris. Il va se mettre en queue de file des prisonniers de son équipe près de l'arbitre, accompagné par celui qui l'a touché. Le défenseur qui a pris l'attaquant regagne son camp sans pouvoir être touché par les « chiens ».

- Les attaquants ne peuvent pas toucher les défenseurs.

- Les « chiens »

Parmi l'équipe des attaquants, 2 joueurs sont désignés pour être les « chiens ». Ils sont les 2 seuls joueurs attaquants à pouvoir toucher les défenseurs. Leur rôle est de faciliter l'approche de leurs coéquipiers autour du drapeau et du camp adverse. Les chiens ne peuvent s'emparer du drapeau.

Un attaquant peut être protégé par un chien qui l'accompagne. Ils ne peuvent se toucher sous peine que l'attaquant soit considéré comme pris.

Lorsqu'un « chien » touche un défenseur, il doit aller toucher le drapeau afin de reprendre son pouvoir.

- La prise du drapeau : 2 possibilités

- En un mouvement : Un attaquant s'approche du drapeau, le prend et repart avec en direction de son camp. Il fait alors « campagne ».

- En 2 temps : Un attaquant pénètre dans le camp des défenseurs sans avoir été touché. Il se place derrière la mer, près à s'emparer du drapeau lorsqu'il le souhaitera.

Remarques :

- Lorsque le drapeau est pris par un attaquant les « chiens » s'arrêtent de jouer, sous peine de faire perdre leur équipe.

Celui qui a pris le drapeau ne peut ni le donner à un coéquipier ni l'abandonner.

- La zone des prises est comprise entre le camp des défenseurs et celui des attaquants.

- Un défenseur peut venir se réfugier dans le camp des attaquants. Cependant en le quittant il perd son pouvoir de toucher un attaquant. Il retrouve son pouvoir en pénétrant de nouveau dans son camp.

- Les prises s'effectuent par toucher de la main. Toucher un adversaire avec le pied est une faute entraînant l'élimination.

- L'arbitre peut, quand il le désire, effectuer des échanges de prisonniers.