

DEMINEUR

Version étendue

But du jeu :

On va retrouver dans ce jeu le principe de l'épervier.

L'équipe A, qui **attaque**, doit, pour pouvoir marquer des points, traverser tout le terrain « miné » sans se faire arrêter ; pour cela, le démineur aura un rôle capital comme on va le voir.

L'équipe D, en **défense**, doit empêcher l'équipe A de passer.

Déroulement :

Au départ, l'équipe A se trouve hors terrain, derrière la ligne de départ ; l'équipe D se répartit dans la zone du terrain qui se trouve entre les plots et la ligne du fond/d'arrivée ; dès que le démineur a tiré, les joueurs de l'équipe D peuvent envahir tout le terrain...

Au coup de sifflet, le démineur, qu'on reconnaît parce qu'il porte une chasuble **bleue**, **lance** la balle sur le terrain (il ne doit pas seulement la poser !). Le premier rebond de cette balle doit être dans les limites de ce terrain... ensuite, la balle peut éventuellement sortir. Il a trois essais : au bout du troisième, s'il manque encore son tir, on change les camps.

Ayant réussi son tir, il doit ensuite déminer le terrain, c'est-à-dire ouvrir une brèche dans le mur de plots qui se trouve **au milieu du terrain**, afin de permettre à son équipe de traverser. Pour ce faire, il lui suffit de faire tomber les plots **en les renversant avec la main**. Tout plot renversé au pied ne compte pas.

Dès qu'un plot est renversé, l'équipe A (en attaque) **toute entière doit entrer sur le terrain** et essayer de traverser, mais **seulement dans l'espace ouvert par les plots renversés** (le démineur peut en faire tomber d'autres ensuite, à tout moment de la manche...)

Tous les attaquants doivent alors essayer d'atteindre la ligne du fond, y compris le démineur, sans se faire toucher par les défenseurs (D).

Le démineur ne peut être éliminé que s'il est touché par la balle qu'il a lancée, et que l'équipe D se passe de main en main (comme à la thèque, on ne peut ni marcher ni courir avec la balle). S'il est touché par la balle, la manche s'arrête aussitôt, et on change les camps. Les défenseurs (D) n'ont pas le droit de le gêner dans sa course (notamment sur la ligne [centrale] des plots) ni de le toucher avec autre chose que la balle.

Les autres attaquants (A) sont arrêtés dans leur traversée par simple toucher des défenseurs (D). Dans ce cas, ils sont immobilisés sur place... mais ils peuvent être délivrés par un autre attaquant ou par leur démineur, et continuer à essayer d'atteindre la ligne du fond sans être pris.

Attention : tout attaquant qui sort des limites du terrain est pris (au point de sortie); si c'est le démineur, c'est comme s'il avait été touché avec la balle.

Pour résumer, les joueurs de l'équipe D, c'est-à-dire les défenseurs, ont une double mission : toucher le démineur avec la balle, et, une fois qu'un plot est tombé, d'arrêter aussi par simple toucher les attaquants qui essayent de traverser.

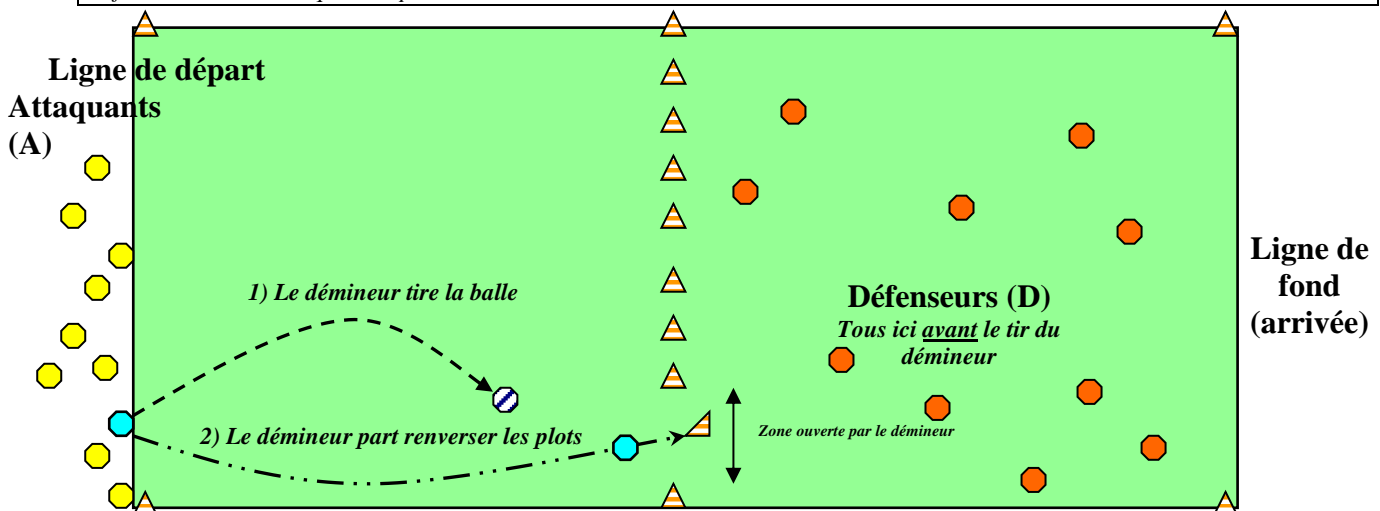
Dès que le démineur a franchi la ligne du fond (ou qu'il est touché par la balle), la manche cesse, et l'on compte les points ainsi :

- chaque plot renversé vaut 1 point
- chaque attaquant ayant franchi la ligne du fond vaut 1 point
- le démineur, s'il a franchi la ligne du fond, vaut 5 points

Ensuite, on change les camps. C'est l'équipe qui passe en attaque qui redresse les plots au passage.

NB 1 : le démineur a intérêt à ne pas lancer la balle trop près de la ligne de départ, car cela va attirer les défenseurs tout près des attaquants, qui auront alors bien du mal à traverser le terrain

NB 2 : le démineur n'a pas intérêt à franchir la ligne du fond trop vite s'il veut permettre aux joueurs de son équipe de parvenir aussi au fond, et donc de marquer des points.



Disposition des joueurs A et D au moment du tir de la balle par le démineur

Matériel : 1 sifflet, de quoi noter les points, 10 plots pour les "mines" placées en milieu de terrain, 4 plots pour les angles du terrain, 2 jeux de chasubles, 1 chasuble bleue, 1 balle type hand-ball