

# REGLES DE L'ULTEAM BALL

## Pour toutes les parties :

Les équipes sont constituées de 5 joueurs âgés au minimum de 6 ans. Les équipes vont jouer plusieurs variantes :

- Le dernier survivant : 1 manche
- Attaque défense : 2 manches l'une en attaque, l'autre en défense
- Escorte du Président : 2 manches l'une en attaque, l'autre en défense
- Chasse aux lots : 1 manche

Chaque joueur détient un ballon (sauf le Président dans la variante 3).

Un joueur est touché lorsque le ballon lancé par un adversaire est rentré en contact avec une des parties de son corps (hormis la tête).

Le ballon peut être lancé directement, avec ou sans rebond ou de toute autre manière (roulé, frappé, lancé contre un obstacle etc...).

Un joueur élimine un concurrent lorsqu'il le touche avec un ballon qu'il a lancé. Le joueur concerné s'assoit immédiatement jambes croisées à l'endroit où il a été touché.

Seuls les joueurs restés debout peuvent continuer à jouer et lancer des ballons.

Un joueur peut se défendre avec son ballon en l'utilisant comme un bouclier.

Il n'y a pas de durée limitée pour la durée des parties.

## Variante 1 : Dernier survivant

La partie se déroule en une seule manche sans camps distincts.

Les joueurs des deux équipes se déplacent et se cachent librement dans toute la surface de jeu sans qu'il y ait de camps appropriés.

L'équipe gagnante est celle qui parvient à toucher le dernier survivant de l'équipe adverse.

La partie se joue en une seule manche.

## Variante 2 : Attaque / Défense

La partie se déroule en deux manches avec deux camps distincts.

Dans la première manche une équipe tient le rôle d'attaquant, l'autre celui de défenseur. L'équipe qui attaque doit essayer de toucher les joueurs adverses pour les empêcher de traverser le terrain pour gagner la rive d'en face. Chaque joueur de l'équipe qui défend détient un ballon unique qu'il peut utiliser comme bouclier ou comme projectile pour éliminer un attaquant. S'il décide de lancer le ballon il ne pourra ni le récupérer ni récupérer aucun autre ballon.

Quand la manche est terminée on comptabilise le nombre de défenseurs touchés et le nombre de défenseurs ayant réussi à traverser (la différence constitue le score).

Dans la deuxième manche les rôles attaquant et défenseurs sont inversés et à l'issue l'équipe qui a le plus de points est désignée vainqueur.

### **Variante 3 : Escorte du Président**

La partie se déroule en deux manches avec deux camps distincts.

Même départ que dans la partie 2. L'équipe qui défend désigne un de leur joueur « Président » qui doit être protégé durant la manche. Ce joueur n'a pas de ballon et doit être acheminé jusqu'à la zone adverse sans être touché.

Le terrain est découpé dans sa longueur en 4 zones. Comme dans les autres parties les joueurs attaquants ou défenseurs peuvent s'éliminer les uns les autres. Si le président est touché l'équipe qui défend perd.

A l'issue des deux manches, en cas d'égalité :

- si les deux Présidents ont été touchés, c'est l'équipe qui aura acheminé son Président le plus loin qui aura gagné,
- si les deux Présidents sont sauvés, c'est le nombre de défenseurs touchés qui départagera les équipes.

### **Variante 4 : Chasse aux lots**

La partie se déroule en une seule manche avec deux camps distincts.

Des lots dissimulés dans des sacs et répartis sur le terrain.

Les joueurs de chaque équipe doivent s'en emparer et les ramener dans leur camp.

Si un joueur est touché le sac en main il doit l'abandonner sur place et s'asseoir. Le sac peut alors être récupéré par n'importe quelle équipe.

Si un joueur est touché sans sac, il doit laisser son ballon et repartir dans sa zone de départ afin d'entrer à nouveau sur l'aire de jeu.

On ne peut pas lancer ou se passer les sacs.

A la fin de la partie chaque équipe comptabilise et ouvre ses sacs.

L'équipe en possession du plus grand nombre de sacs a gagné.