

# Les barres

Un duel d'équipes symétriques, aux espaces mêlés, qui met en scène des duels individuels dissymétriques où les rôles sont distribués de manière originale : le droit de prise dépend de données temporelles<sup>1</sup>.

1. Chacun a **droit de prise** sur un **adversaire** qui a pénétré **sur le champ de jeu avant lui**. On dit qu'il a « barre » sur lui.
2. Les prises se font par **simple toucher**. les joueurs touchés sont prisonniers et forment une chaîne depuis le camp adverse.
3. Les prisonniers sont « **délivrables** » par un partenaire libre qui parvient à toucher la chaîne.

## Gain de la partie :

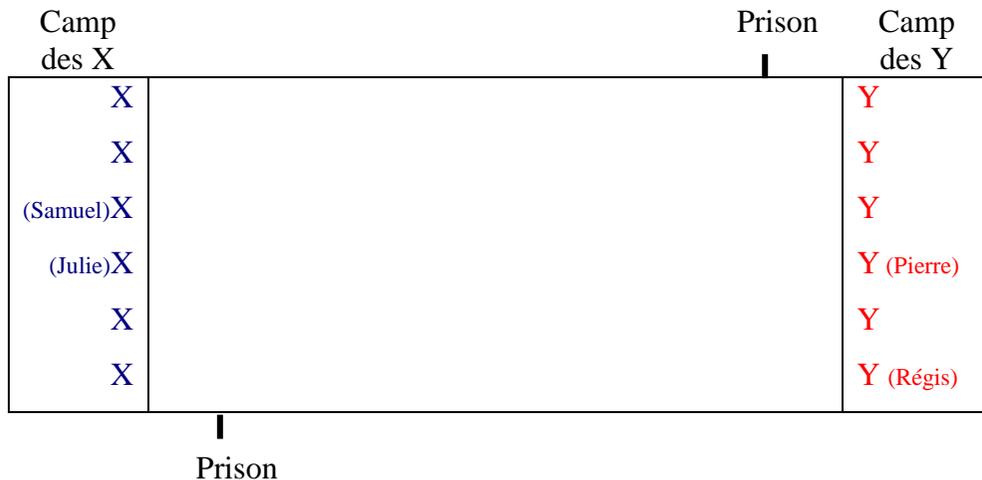
1. Quand tous les joueurs de l'équipe adverse sont prisonniers
2. Au terme du temps de jeu, l'équipe qui a le plus d'adversaire dans sa prison.

## Positions à l'engagement :

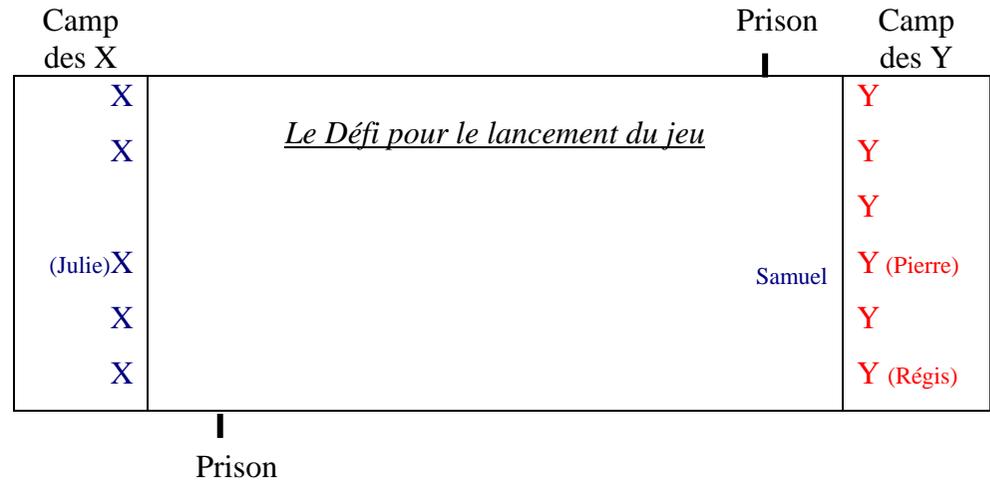
6 à 10 joueurs par équipe.

Une couleur de chasuble par équipe.

Prison : trait tracé sur la ligne latérale à 3 pas de ligne de camp.



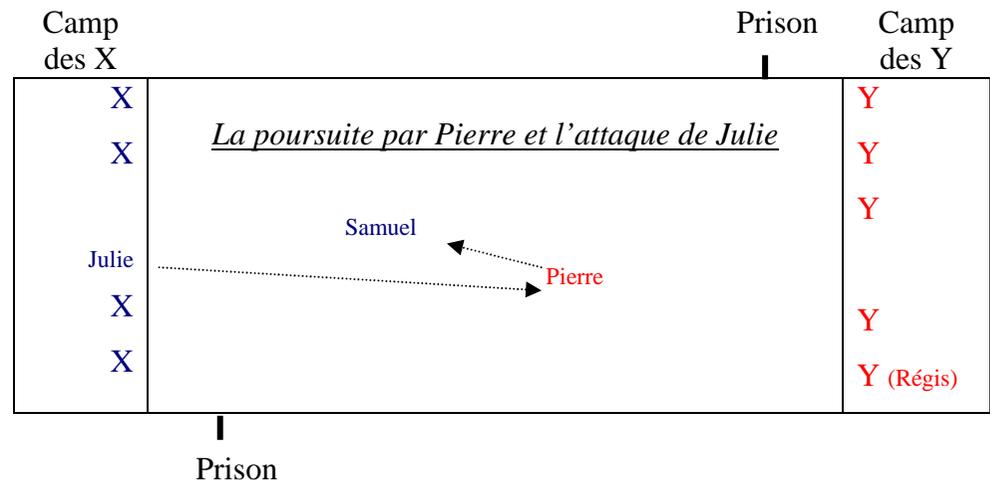
**Lancement du jeu :** Un joueur de l'équipe des X (Samuel) va lancer un défi à l'équipe Y en tapant dans la main d'un des joueurs Y (ici Pierre).



Pierre poursuit Samuel pour tenter de le toucher avant qu'il n'entre dans son camp.

Samuel est donc en danger !

Julie décide de protéger Samuel : **de l'intérieur de son camp**, elle crie « **Barre sur Pierre** », et court après Pierre pour tenter de le toucher.



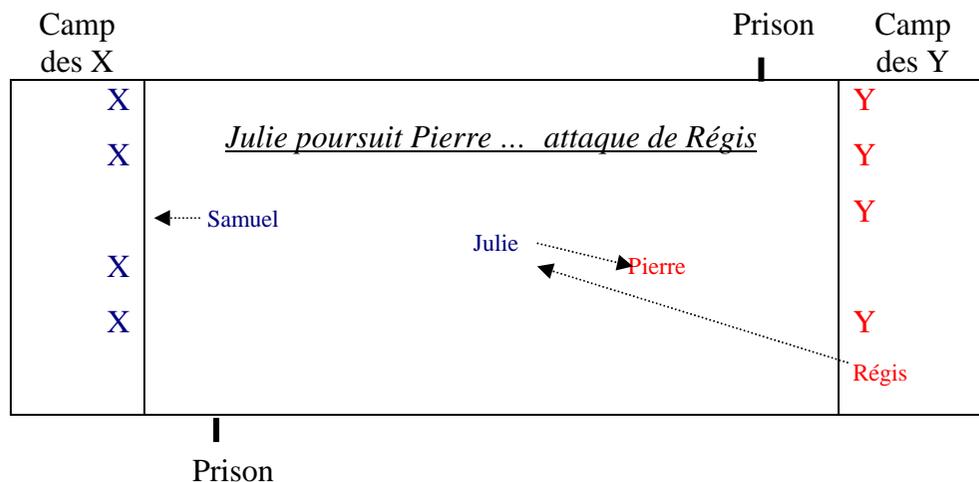
Pierre est lui aussi en danger !

Deux possibilités :

↳ Il pense toucher Samuel avant d'être touché par Julie, alors il continue sa poursuite.

↳ Il préfère rentrer dans son camp (poursuivi par Julie).

Dans ce cas, Régis (de l'équipe Y) veut protéger Pierre, il crie « Barre sur Julie » puis court après Julie pour la toucher. Régis étant sorti pourra être « barré » par un joueur de l'équipe adverse. Et ainsi de suite.



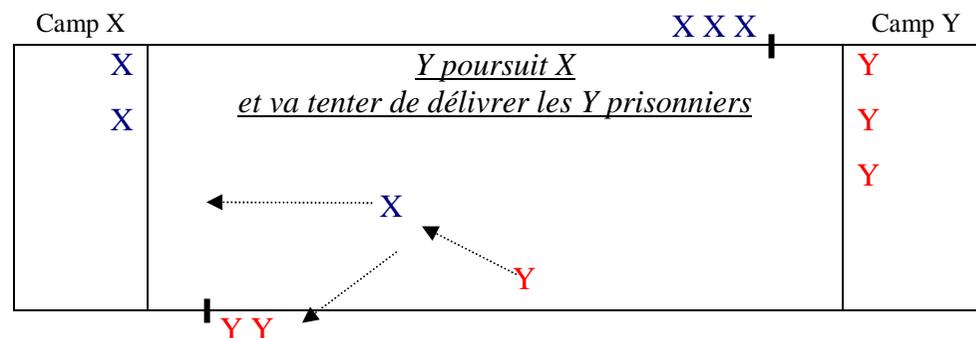
## Règles complémentaires

### Les prisonniers :

↳ Le joueur qui fait un prisonnier est provisoirement hors-jeu puisqu'il accompagne celui-ci à la prison (l'attaquant rentre ensuite directement dans son camp pour rejouer à nouveau).

↳ Le premier prisonnier a le pied sur le trait de la prison, les autres forment avec lui une chaîne en se donnant la main et s'étirant le plus possible vers leur camp d'où peut venir le salut.

↳ Faire un prisonnier ne donne pas lieu à un arrêt de jeu (sauf éventuellement en période de découverte du jeu)



### La délivrance

Toucher un prisonnier suffit pour délivrer toute la chaîne qui rentre sans risque sans son camp ainsi que le sauveur puisqu'il y a **arrêt de jeu** et nouvel engagement.

Lors de cet engagement :

- ↳ la chaîne des autres prisonniers reste en place.
- ↳ c'est le sauveur qui lance le nouveau défi.
- ↳ ceux qui font « campagne » reste en place (voir ci-dessous)

### Faire campagne (à ne proposer qu'après plusieurs séances)

C'est pénétrer dans le camp adverse sans se faire toucher (par nécessité ou tactique).

On y est alors invulnérable. On a un sérieux avantage pour avoir barre sur ses adversaires et pour délivrer ... mais on est très surveillé.

### Les obligations de crier (indispensable pour l'auto arbitrage)

« **Barre sur X** » → juste avant de sortir et foncer sur X

« **Pris** » → quand on fait un prisonnier

« **Délo** » → quand on délivre (afin d'entendre éventuellement si c'est avant ou après « pris »)

« **Campagne** » → quand on entre dans le camp adverse

« **Sanction** » → en cas de non respect des règles (régulation par les joueurs).