

LE « 6 QUILLES»

Intérêt

C'est un jeu de base du patronage. Simple à jouer et à expliquer, il est prisé des enfants parce qu'il permet à tous les joueurs d'être en permanence en action. C'est un jeu « à courir » et « de touche » qui exige et développe l'audace, l'initiative rapide et est sans pitié pour les rêveurs. Comme pour tous les jeux de « touche », l'arbitre devra s'appuyer sur l'honnêteté des joueurs et rappeler le principe selon lequel, en cas de litige, « on fait confiance à celui qui touche ».

Joueurs

Le jeu est adapté à tous les âges à partir de 6 ans, il peut convenir à un groupe aux âges mélangés, peut se jouer à 10 comme à 40 joueurs répartis en deux équipes.

Terrain et matériel

Un terrain rectangulaire de taille adaptée au nombre de joueur est scindé par une ligne centrale bien marquée. Six objets (quilles ou cônes en plastiques par exemple) sont disposés sur le terrain, trois dans chaque camp répartis à quelques pas du fond du terrain. Des cerceaux peuvent éventuellement entourer ces objets. Les deux équipes commencent la partie chacune dans un camp.

But

La victoire appartient à l'équipe qui ramène en premier dans son camp les trois quilles adverses.

Principe

Tout joueur pénétrant dans le camp adverse peut être touché.

Règles

Tout joueur pris est immobilisé à l'endroit où il a été touché. Il peut être délivré au toucher par un partenaire.

Un joueur délivré peut être aussitôt retouché par un adversaire.

Un joueur ayant pris une quille et qui est touché, dépose la quille à l'endroit où il a été touché. S'il est délivré, il doit d'abord rentrer dans son camp avant de pouvoir reprendre cette quille.

Un joueur ne peut jamais toucher ou ramener les quilles appartenant à son équipe.

Les joueurs défendant les quilles de leur camp doivent se tenir à au moins un pas de la quille. Des cerceaux peuvent être disposés pour aider à respecter cette règle.

Le joueur ramenant une quille dans son camp la donne à l'arbitre.

Pour délivrer un partenaire il faut avoir les deux pieds dans le camp adverse.

Variantes

Si le jeu se bloque, ce qui arrive lorsque les équipes jouent trop en défense, on peut arrêter la partie à un temps donné et accorder la victoire à l'équipe ayant ramener davantage de quilles ou, en cas d'égalité, à celle ayant davantage avancé ses quilles vers son camp.

Des petits zones de refuge peuvent être ajoutées au fond de chaque camp (dans un angle par exemple). Il est interdit d'y entrer avec une quille que l'on aurait prise.

On peut aussi décider de remettre en jeu les quilles prises à l'adversaire en les disposant sur la ligne de ses propres quilles en fond de terrain.

