

Burner Games – Pleins gaz: Balle à deux camps Neandertal

Toucher un adversaire avec le ballon n'est pas le seul moyen pour revenir en jeu. Il est aussi possible de le saisir dans cette variante de la balle à deux camps.

Nombre de joueurs 12-36

Intensité XXX

Matériel X

Temps X



La [variante 2 de la balle à deux camps](#) (pdf) répond aux règles supplémentaires suivantes: est racheté le joueur situé dans la zone «ciel» qui touche un adversaire. Autre possibilité de rachat: le joueur peut entraîner un adversaire dans son ciel en le saisissant correctement (pas par les habits!) et en gardant un pied dans son terrain. S'il réussit à attirer l'adversaire dans son propre camp, il peut revenir en jeu, tandis que le perdant rejoint son ciel. A noter que les coéquipiers du joueur attaqué peuvent l'aider en le retenant. Lorsque plusieurs joueurs se trouvent au ciel, ils peuvent former une chaîne pour sortir un adversaire, à condition que le dernier de la chaîne garde un pied dans son terrain et que la chaîne ne se casse pas. La chaîne peut aussi être exploitée pour récupérer une balle dans le terrain adverse ou pour immobiliser un joueur afin de le toucher plus facilement.

Matériel: Sautoirs, 2 balles soft

Source: [Muriel Sutter, auteur de l'ouvrage «Burner Games»](#)



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Office fédéral du sport OFSPO