

FLAG LOUP

Comment la meute 3^è train d'enfer se prépare à un match de FLAG LOUP



Avant de partir de la tanière, on ouvre la caissette. Dans le sac à dos, on met un peu de ficelle, le ballon et les dossards ; les six fiches et le rouleau de ruban : les piquets de fer, le maillet et la cordelette-témoin.

1. TERRAIN

Il s'agit d'un terrain dont les deux lignes de but sont éloignées de 40 mètres. Les lignes de touche sont espacées de 20 mètres. Le milieu du terrain est matérialisé par une ligne, et son centre par un point.

EQUIPES ET MATERIEL

- ✓ Le jeu se pratique avec 2 équipes de 6 joueurs chacune. Possibilité de remplacements et de retours en jeu à chaque interruption du jeu.
- ✓ 1 ballon de rugby en **mousse** (environ 4€), plus facile à agripper, et moins dangereux pour les doigts ou toute autre partie du corps en cas de contact violent avec le ballon.
- ✓ 1 arbitre central, aidé de 2 juges de touche et responsables des prises de foulard, enfin un autre garant du temps et des changements dans chaque équipe. Il aura de quoi écrire (petit carnet), un sifflet, et un chronomètre (ou une montre avec trotteuse).

Chaque joueur porte un dossard, et un foulard de jeu (à fabriquer en unité. Voir explications données par les ACDL) accroché à son ceinturon, dans son dos. Le foulard a au moins la taille du foulard d'unité. Il est roulé, plié en 2, et glissé par-dessus le ceinturon (voir « Mowgli Chasse » n° 49 : l'article sur les prises de foulard).

2. DUREE - UTILISATION DES JOUEURS

Le match se joue en 2 parties d'1/4 d'heure chacune, séparées par une mi-temps (quelques minutes, à l'appréciation de l'arbitre).

Possibilité de remplacements et de retours en jeu à chaque interruption du jeu. A la fin de la partie, tous les loups doivent avoir passé un moment à jouer.

3. OBJECTIFS DE LA PARTIE

- ❑ Il s'agit de marquer le plus de points possibles en franchissant debout avec le ballon la ligne de but de l'équipe adverse, sans se faire prendre son foulard de jeu (sa « vie »).
- ❑ Le ballon est lancé par un système de passes successives entre les joueurs d'une même équipe. C'est le principe de la « Passe à 10 »¹ : Faire passer le ballon, en le lançant, de mains en mains.

¹ Faire des parties de passe à 10 peut être un bon apprentissage, avant de jouer de vraies parties de FLAG LOUP!

FLAG LOUP

4. LE PRINCIPE DES VIES

Un joueur dont la vie a été prise arrête de jouer : lorsque l'arrêt de jeu aura été sifflé, il pourra la remettre. Remise en jeu se fera comme une remise de jeu initiale. (croquis 1)

Comment prendre une vie ?

Dès qu'un joueur a le ballon, il est vulnérable : Ses adversaires essaient de lui prendre sa vie. Dès qu'il n'a plus le ballon, on ne peut plus lui ôter sa vie.

Un joueur qui a perdu sa vie par mégarde (en faisant tomber son foulard sans que ce soit un autre joueur qui le lui ait pris), peut le ramasser et le remet à son ceinturon : il ne sort pas du jeu. Mais il ne peut toucher le ballon tant qu'il n'a pas sa vie : Attention aux distraits : Toucher le ballon alors qu'on n'a pas de vie est pénalisant !

5. COMMENT UTILISER LE BALLON ?

Le ballon doit être **lancé, à la main** à un autre joueur de la même équipe ou bien le joueur peut se déplacer en le portant lui-même, jusqu'à la ligne des buts adverses.

Attention La passe doit être effective: interdiction de se toucher, de se donner la balle « de la main à la main ».

Il faut **jouer en équipe**, et faire participer le plus d'équipiers pour marquer un but.

L'usage du pied est interdit. Il ne doit pas être poussé, roulé, shooté...

Il faut franchir **debout** la ligne de but adverse en portant la balle (interdiction d'attendre la balle au-delà de la ligne de but; on n'aplatit pas; on ne tombe pas pour franchir la ligne).

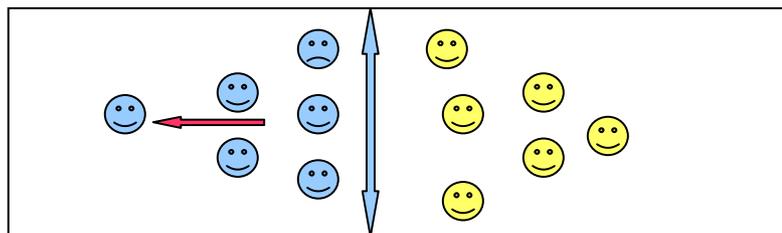
6. LES MISES EN JEU

La mise en jeu initiale (au début de chaque mi-temps) se fait avec l'arbitre. L'équipe vient se placer au niveau du point central, à côté de l'arbitre qui donne le ballon à l'équipe qui a été tiré au sort. Le premier joueur qui touche le ballon fait une passe à son équipe, débutant ainsi le jeu.

Avant la mise en jeu, chaque équipe est sur son terrain de part et d'autre de la ligne centrale, et n'a le droit de circuler de l'autre côté que lorsque le ballon a été mis en jeu. 1 joueur de chaque équipe se tient plus en arrière. (voir croquis 1)

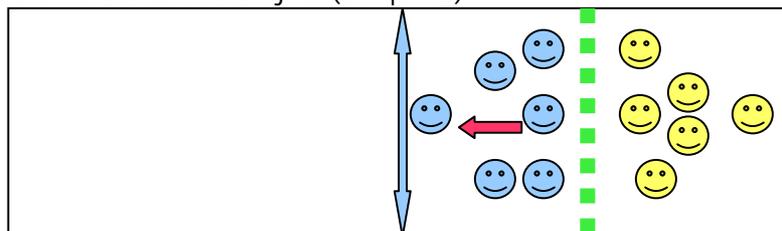
Au premier coup d'envoi l'équipe a été tiré au sort pour commencer.

croquis 1



Pour les autres remises en jeu (à chaque faute ou foulard arraché). Elles se font à l'endroit de la faute et le ballon est donné à l'équipe selon les raisons des arrêts de jeu. (croquis 2)

croquis 2



Au coup de sifflet : le **joueur qui a le ballon l'envoie au joueur qui est le plus en arrière**. Les autres passes peuvent se faire en avant.

FLAG LOUP

Le joueur qui a le ballon a 2 solutions :

- courir avec le ballon sans se faire arracher le foulard pour marquer le but (franchir la ligne de but rouge)

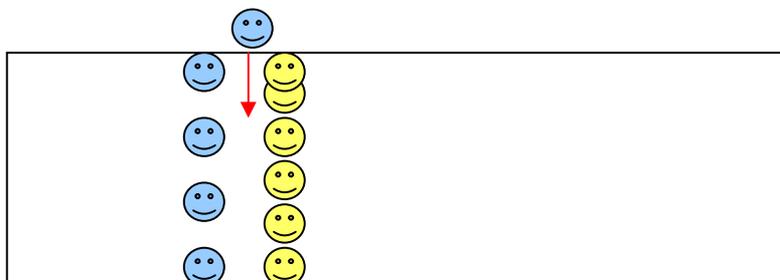
OU

- passer le ballon à un joueur de son équipe

Les remises en jeu : plusieurs cas de figure peuvent se présenter.

- **PASSE MANQUEE** : Un joueur rate le ballon que lui passe son équipier, et le ballon sort du terrain. L'équipe qui a perdu le ballon devient défenseur : Un joueur de l'équipe attaquante relance le ballon en se plaçant à l'endroit où celui-ci est sorti des limites du terrain, s'il s'agit de la longueur : C'est une TOUCHE. Elle se joue comme une touche de rugby. (croquis 3)
- ✓ Si, sur une passe, le ballon tombe au-delà de la ligne de but adverse, la balle est remise en jeu par l'équipe défendante au niveau de sa ligne de but.
- ✓ Si, sur une passe, le ballon est reçu par un attaquant au-delà de la ligne de but adverse, la balle est remise en jeu par l'équipe défendante au niveau de sa ligne de but.
- ✓ Si, sur une remise en jeu, une équipe fait tomber le ballon à l'intérieur de sa propre ligne de but, le ballon change de camp, avec remise en jeu sur la ligne de but.
- ✓ Si l'équipe défendant intercepte le ballon au cours d'une passe (interdiction d'arracher le ballon à celui qui le porte ou qui le reçoit), elle peut jouer instantanément, comme si la remise en jeu venait d'être effectuée à son profit.
- **LE BALLON TOMBE** : le ballon tombe par terre sur le terrain à l'occasion d'une passe (mal reçue ou mal envoyée), sans intervention de l'adversaire: la balle change de camp, remise en jeu sur la ligne où le ballon est tombé. Remise en jeu comme une touche. (croquis 3)

croquis 3



- **ARRET DE JEU** : sifflé par l'arbitre lorsqu'il y a eu une faute.
- ✓ Si une faute a été commise : L'équipe qui n'a pas commis la faute devient attaquante : Elle relance le ballon, à l'endroit où s'est produit la faute ; la mise en jeu se fait comme une remise en jeu initiale.
- ✓ Si une faute est commise contre l'esprit du jeu par l'équipe attaquante, la balle change de camp. Si elle est commise par l'équipe défendante, la remise en jeu s'effectue au bénéfice de l'équipe attaquante. Comme une remise en jeu initiale. (croquis 2)
- **FOULARD ARRACHE** : sifflé par l'arbitre
- ✓ On ne peut arracher le foulard d'un joueur que s'il a le ballon dans les mains: il est interdit de gêner de quelque manière que ce soit les déplacements d'un joueur non porteur du ballon (attaquant ou défenseur). Les cris et autres intimidations verbales sont interdits aussi bien pour les attaquants que pour les défenseurs: **seuls les appels tactiques sont autorisés.**
- ✓ Le porteur du ballon ne peut d'aucune manière empêcher son adversaire de lui arracher son foulard (tout geste de défense, d'écartement de l'adversaire ou de protection du foulard est interdit; il est de même interdit de protéger le foulard avec le ballon).

FLAG LOUP

- ✓ Le défenseur ne peut toucher le porteur du ballon qu'avec la main ou le bras de la main qui tente d'arracher le foulard: il faut donc s'écarter de la course du porteur du ballon pour lui arracher son foulard: le choc frontal est considéré comme faute du défenseur sauf s'il a manifestement été recherché par l'attaquant (à l'appréciation de l'arbitre).
- ✓ La progression n'est pas stoppée si une passe était en cours (geste déjà amorcé) au moment où le foulard est arraché.
- ✓ Si un joueur défenseur prend le foulard du joueur qui a le ballon : on remet en jeu à l'endroit où il a été arraché. Après l'arrachage du foulard, **l'équipe porteuse du ballon perd le ballon**. Cette remise en jeu se fait comme une remise initiale. (Croquis 2)

7. LES INTERDITS -LES SANCTIONS

Le FLAG LOUP est un sport collectivement individuel (!) : Il doit faire participer **tous** les loups, et vise à développer chez chacun la maîtrise de soi et le respect de l'autre, alors même qu'il est pris dans l'enthousiasme du jeu, et dans le feu de l'action : C'est un exercice difficile pour le loup, et pour l'arbitre, qui doit être compréhensif mais juste!

Les actions ou situations pénalisantes :

- Faire rouler le ballon devant soi en avançant vers le but
- Lancer le ballon en chandelle (garder le ballon en courant vers le but, mais en le lançant sans cesse en l'air pour éviter d'être vulnérable)
- Toucher le ballon avec le pied
- Oter sa vie à un joueur qui n'a pas le ballon
- Prendre le ballon alors qu'on n'a pas de vie
- Pousser un joueur, le bousculer (de manière générale : tout contact physique)
- Prendre le ballon des mains d'un joueur
- Avoir mal mis son foulard (qui devient trop difficile à prendre)

Chaque faute est sanctionnée d'un avertissement oral la première fois qu'un loup la commet. La répétition de la faute entraîne la sortie du jeu pour le loup fautif. Il pourra revenir lors d'une remise en jeu.

De même, trop de fautes successives commises par un même joueur peut décider l'arbitre à le faire sortir du terrain le temps de la mi temps : C'est l'état d'esprit et l'effort pour respecter la règle qui est observé.

- Tout geste « d'anti-jeu », visant à détourner la règle de son objectif (faire exprès de... faire semblant de...) entraîne la sortie immédiate du terrain, sans carton jaune préalable.
- S'opposer à l'arbitre (contester ses décisions) entraîne une sortie de jeu.



FLAG LOUP

POUR LES LOUPS IL FAUT RETENIR

BALLON TOMBÉ ; FOULARD ARRACHÉ ; FAUTE EFFECTUÉE = JEU ARRETÉ
QUAND MON EQUIPE OU MOI , AVONS LE BALLON

- J' ESSAIE D'AVOIR LE BALLON POUR MARQUER UN BUT EN FRANCHISSANT LA LIGNE DE BUT
- JE FAIS DE VRAIES PASSES POUR FAIRE AVANCER LE BALLON
- JE NE GENE PAS LA PRISE DU FOULARD EN LE RENTRANT TROP OU EN METTANT UNE MAIN DEVANT
- JE FRANCHIS LA LIGNE DEBOUT POUR MARQUER LE BUT
- SI C'EST MOI QUI FAIT LA PREMIERE MISE EN JEU, JE LANCE LE BALLON A CELUI DE MON EQUIPE QUI SE TIENT LE PLUS LOIN DERRIERE

QUAND MON EQUIPE OU MOI N'AVONS PAS LE BALLON

- J'ESSAIE D'ATTRAPER LE FOULARD DE CELUI QUI A LE BALLON
- JE N'EMPECHE PAS CEUX QUI N'ONT PAS LE BALLON D'AVANCER
- JE NE FONCE PAS DANS CELUI QUI A LE BALLON
- JE NE CRIE PAS POUR DESTABILISER L'ADVERSAIRE
- JE NE DONNE PAS DE COUP DE PIEDS

REGLES A RETENIR PAR L'ARBITRE

N° 1 LE BALLON TOMBE : LE JEU S'ARRETE

REMI SE EN JEU comme une
touche

N° 2 LE BALLON SORT : LE JEU S'ARRETE

REMI SE EN JEU comme une
touche

N° 3 UNE FAUTE EST COMMISE : LE JEU S'ARRETE

REMI SE EN JEU INITIALE

N° 4 UN FOULARD EST ARRACHE : LE JEU S'ARRETE

REMI SE EN JEU INITIALE.
FOULARD EST RENDU.
LE BALLON CHANGE DE CAMP