

FEDERATION FRANCAISE DE JEU DU DRAPEAU

UNION NATIONALE SPORTIVE LEO LAGRANGE

JEU DU DRAPEAU

Le jeu du drapeau se joue à deux équipes; l'une (les défenseurs) est chargée de défendre un drapeau que l'autre équipe (les attaquants) doit prendre. Chaque équipe comprend 10 joueurs lors des compétitions officielles. Mais on peut jouer à partir de 7 jusqu'à 14 dans chaque équipe.

TERRAIN ET MATERIEL

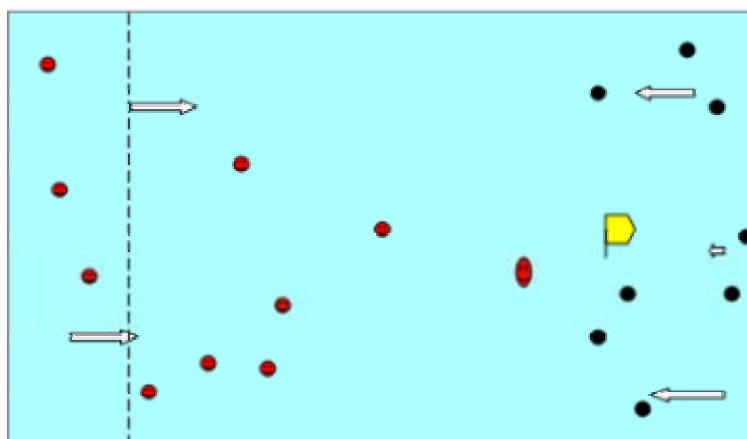
Le terrain est un rectangle de 23 m sur 15 m . On peut utiliser un tracé de terrain de basket qui fait 25x15m.

Sur le côté du terrain, à 3m de la ligne de touche et au centre sont tracées 2 prisons.

Une ligne pointillée est tracée à 5 m de la base des attaquants. A 3m50 de la base des défenseurs et au centre du terrain est placée la marque de l'emplacement du drapeau.

Le drapeau est placé à 3m50 du camp des défenseurs de manière à se tenir vertical mais doit être très facile à prendre .

On préconise un plot en ciment ou en bois avec un trou de 12 à 15 cm . Les extrémités du drapeau doivent être arrondies et ne présenter aucune aspérité dangereuse; elles peuvent être protégées par des embouts en caoutchouc.



PRISON EQUIPE A

PRISON EQUIPE B

TENUES

Chaque équipe doit avoir des maillots de la même couleur et un maillot de couleur différente qui sera porté par le capitaine lorsque l'équipe sera attaquante.

DEROULEMENT DU JEU

Une partie dure une heure.

Il est tiré au sort par l'arbitre l'équipe qui a la première le rôle d'attaquant.

L'équipe qui a gagnée le plus de manches est déclarée vainqueur.

En cas d'égalité, il est joué une manche supplémentaire pour départager les 2 équipes.

Une manche ne doit pas durer plus de 10 minutes, au bout de ce temps si le drapeau n'a pas été pris c'est l'équipe qui a le moins de joueurs en prison qui marque le point.

En cas d'égalité il est déclaré match nul et aucune équipe ne marque de point .
A la fin de chaque manche les équipes changent de camp (les attaquants deviennent défenseurs et vice versa)

Tout attaquant qui est touché par un défenseur va en prison pour la durée de la manche.

Tout défenseur qui est touché par le capitaine des attaquants va en prison pour la durée de la manche

Nul joueur ne peut être éliminé lorsqu'il est dans sa base.

LES DEFENSEURS

doivent empêcher les attaquants de prendre le drapeau.

Chaque fois qu'un défenseur touche un attaquant sur le terrain celui-ci va en prison pour la durée de la manche.

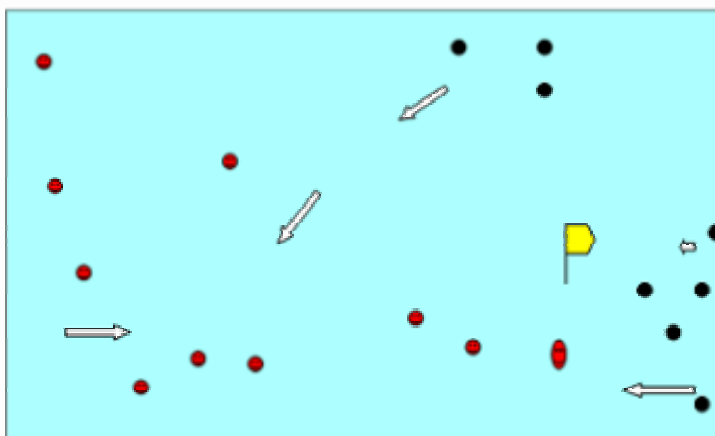
Un défenseur qui touche un attaquant peut faire usage d'un droit au retour (les enfants disent j'ai une vie) dans ce cas il lève le bras et retourne immédiatement à sa base.

Le capitaine des attaquants ne peut l'éliminer jusqu'à son retour à sa base mais en contrepartie ce joueur ne peut faire aucune action de jeu tant qu'il n'a pas réintégré sa base.

Les défenseurs qui sont touchés par le capitaine des attaquants vont en prison pour la durée de la manche.

Pour gagner la manche et marquer un point les défenseurs doivent toucher l'attaquant qui s'est emparé du drapeau avant qu'il n'ait rejoint sa base ou bien éliminer tous les attaquants.

Tactique de jeu : Le capitaine (joueur ovale) attaque les défenseurs sur le côté droit suivi de ses attaquants. Les défenseurs se portent en avant du drapeau côté gauche et vont essayer de toucher les attaquants qui se sont avancés protégés par leur capitaine



LES ATTAQUANTS

doivent s'emparer du drapeau et le rapporter dans leur base sans se faire toucher par un défenseur.

Un joueur le capitaine a un statut spécial et doit se distinguer du reste de l'équipe.

- a) Il ne peut pas prendre le drapeau
- b) Il ne peut pas être envoyé en prison par un défenseur
- c) Au contraire chaque fois qu'il touche un défenseur celui-ci va en prison. Le capitaine des attaquants doit changer à chaque manche

ARBITRAGE

Un arbitre dirige le jeu ; il peut être assisté d'un marqueur qui totalise les points et enregistre le nom des capitaines successifs .

Son rôle est de vérifier la composition des équipes, tenir la feuille de match et arbitrer la rencontre. Il peut prononcer

- 1/ des sanctions individuelles qui vont de l'exclusion définitive du match (carton rouge) à l'exclusion d'une manche (carton jaune) ou à un avertissement**
- 2/ des sanctions collectives avec point de pénalité pour l'équipe fautive**

[télécharger la règle du jeu du drapeau](#)