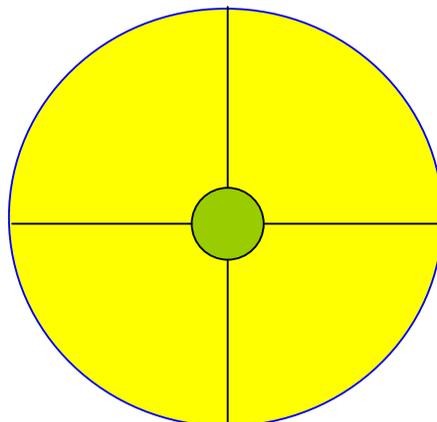


# LA CHINCHINETTE

## L'aire de jeu

Un cercle de 9 à 11 mètres de diamètre est tracé au sol et partagé en 4 quartiers égaux (les camps). En son centre, est tracé un autre cercle d'environ 70 cm de diamètre.



L'aire de jeu est tracée de préférence sur une surface goudronnée, mais terre et sable conviennent aussi. Elle est vierge de tout obstacle. Pour un jeu « total », il est préférable que l'espace autour du cercle soit bien dégagé (3 ou 4 m ou plus).

## Nombre de joueurs

De 5 à 10. 1 ou 2 joueurs occupent chaque camp et l'arbitre (appelé « suceur ») le rond central, appelé « suce » ou « rondelle ».

## Déroulement du jeu

La chinchinette se joue avec un ballon de foot (ou un autre plus petit) et l'on peut utiliser toutes les parties du corps, exceptée la main, comme au foot.

### Jeu à 1 joueur par camp

Chaque joueur a droit, pour chaque ballon joué, à 2 rebonds dans son camp et 1 touche, ou bien à un rebond et 2 touches, sans rebond au sol entre les deux touches. Il s'agit d'envoyer le ballon dans le camp d'un adversaire de telle façon que celui-ci ne puisse le renvoyer à son tour dans l'aire de jeu.

Le joueur qui laisse rebondir le ballon dans son camp sans le renvoyer se voit attribuer 1 point par le suceur. De même s'il touche le ballon qui rebondit ensuite directement dans son propre camp. De même s'il renvoie le ballon hors de l'aire de jeu ou dans la suce.

**Le premier joueur atteignant 5 points, ayant donc commis 5 fautes, a perdu la partie.** Les 3 joueurs restants changent de camp, en effectuant une rotation d'un quart de tour dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Le suceur prend la place du joueur qui a 5 points qui, lui, devient suceur pour la partie suivante.

Pour débiter la partie, un joueur se propose d'engager, sinon le suceur en désigne un. Ce joueur se recule en dehors de l'aire de jeu et le suceur lui lance le ballon, à la main ou au pied, en le

faisant rouler assez doucement pour pouvoir être joué aisément. Pour engager, le ballon doit être frappé au pied en dehors de l'aire de jeu et envoyé dans un autre camp. Le joueur qui engage réintègre son camp après.

Quand un joueur commet une faute, telle que :

- ballon envoyé en dehors de l'aire de jeu ou dans son propre camp
- ballon expédié directement dans le rond central
- 1 rebond dans son camp entre 2 touches de balle
- pénétration gênante dans un camp adverse, gêne manifeste d'un adversaire
- une main
- plus de 2 rebonds du ballon dans son camp
- plus de 2 touches de balle,

le suceur lui attribue un point et ce joueur sort pour effectuer l'engagement comme en début de partie.

NB : *Il est possible d'aller frapper le ballon dans un camp adverse à condition que l'impulsion soit prise de sa propre case et que le ballon soit touché avant que le joueur ne retombe dans la case adverse.*

### Jeu à 2 joueurs par camp

Les règles sont les mêmes, mais les joueurs d'un camp n'ont pas droit à 2 touches successives de balle chacun. Les 2 touches sont pour l'équipe (1 par joueur). L'engagement est fait par un joueur, l'autre restant dans la case ou en dehors de l'aire de jeu. Les deux joueurs d'un camp peuvent utiliser les 2 touches de balle pour se faire une passe.

## Remarques

- 1 - Plusieurs joueurs peuvent s'allier pour en éliminer un autre, et donc se faire des passes pour cela.
- 2 - Un joueur peut sortir de l'aire de jeu pour reprendre le ballon avant qu'il ne retouche le sol et tenter de le ramener dans l'aire de jeu.
- 3 - Si des obstacles (mur, arbres) se trouvent à proximité du jeu, ils peuvent être utilisés, pour renvoyer le ballon dans l'aire de jeu. Si le ballon, après un rebond sur un obstacle, retombe soit en dehors de l'aire de jeu, soit dans la case de celui qui l'a frappé, soit dans la rondelle, c'est une faute, donc un point de plus au joueur qui frappé le ballon.
- 4 - Sur l'engagement, par équipes de 2, celui qui engage peut faire une passe aérienne à son coéquipier pour qu'il la smashe de la tête ou du pied dans un autre camp.
- 5 - Au moment de frapper le ballon, le joueur a les pieds dans sa propre case, à l'extérieur du jeu, ou bien il est en l'air après avoir pris son appel dans sa propre case ou à l'extérieur du jeu (il retombe où il veut, à condition de ne pas gêner un adversaire).
- 6 - Dans le jeu à 10, il y a 2 suceurs : l'arbitre qui dirige depuis la rondelle et son équipier, qui peut l'aider en cas de litige... ou se reposer tranquillement en attendant la fin de la partie en cours.

## Arbitrage

Le suceur stoppe le jeu par le cri adéquat (faute ! rondelle ! gêne !), explique la faute, et récapitule les points de chacun avant chaque engagement. Il reste autant que faire se peut dans le rond central. Il annonce « à remettre ! » chaque fois que le ballon le touche au cours d'un échange ou s'il n'a pas vu clairement qui « prend » un point supplémentaire.