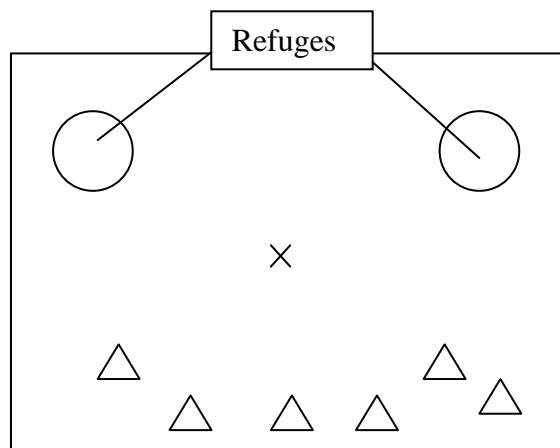


Les Refuges



Règles du jeu :

Le sorcier a pour but de toucher un maximum de souris. Chaque fois qu'une souris est touchée par le sorcier, elle est gelée et reste immobile sur le terrain. Elle est dégelée si une autre souris vient lui toucher la main.

Il y a deux refuges sur le terrain matérialisés par des cerceaux, les souris peuvent s'y cacher. Le sorcier n'a pas le droit de toucher une souris qui est dans un refuge. Le refuge ne peut contenir qu'une souris à la fois.

Si une souris met les deux pieds en dehors du terrain, elle est automatiquement gelée au bord de la ligne à l'intérieur du terrain.

A la fin du temps réglementaire, on compte le nombre de souris gelées.

Déroulement du match :

Chaque match se déroule en 2 phases : une première phase où l'équipe 1 aura le rôle de sorcier et une deuxième phase où ce sera à l'équipe 2 d'occuper ce rôle.

Chaque sorcier aura 30s pour essayer de glacer un maximum de souris. A la fin des 30s, on compte le nombre de souris gelées (à l'instant T et non pas le cumul sur les 30s). Le score de chaque sorcier est inscrit dans la feuille de marque. Un nouveau sorcier rentre sur le terrain et toutes les souris sont dégelées.

Si une équipe dispose de plus de joueurs que les autres, on ne comptera que les meilleurs sorciers de l'équipe afin que le nombre de sorciers comptabilisés soit le même pour tous.