

2 équipes s'affrontent

Tous les jeunes ont une queue de renard excepté 4 personnes par équipe : les cognards

1 personne par équipe est désigné secrètement pour attraper le vif d'or

L'objectif est de se passer la balle entre les membres de l'équipe afin de progresser sur le terrain jusqu'à arriver à la base de l'autre équipe et de tirer le ballon sur une cible pour gagner des points. Trois cibles de 10, 10, et 20 points sont positionnées à l'extérieur, de part et d'autre du terrain. L'équipe avec le plus de points à la fin de la partie remporte le match.

Si la balle tombe au sol, c'est l'équipe adverse qui la ramasse et se met au bord du terrain pour la relancer à un joueur de son équipe.

L'autre l'équipe peut l'intercepter au vol mais n'a pas le droit d'arracher la balle des mains ou d'être collée à celui qui a la balle (jamais à moins de 1m du détenteur du ballon, et contacts interdits).

Celui qui a la balle ne peut pas marcher, il doit lancer la balle à un membre de son équipe.

Il ne peut garder la balle max 10 sec

Le rôle du cognard est de perturber le jeu. Quand le cognard attrape la queue d'un joueur, il l'accompagne au plot des détenus ►, il lui rend sa queue. Le joueur doit compter 10 sec peut ensuite repartir jouer.

Le cognard ne peut pas attraper la queue de celui qui a la balle.

A 2 min de la fin de la partie, un chef avec un gilet jaune (= le vif d'or) siffle un coup de sifflet et commence à courir en dehors du terrain. Les 2 personnes désignées au préalable cessent de jouer avec les autres et essaient d'attraper le chef qui court, le premier qui arrive à le TOUCHER pour gagner des points en plus (50 points).