

# Règles du jeu de Rushball

## Présentation du Rushball

Ce jeu est inventé par M. Pierre ROCHE.

C'est un jeu de balle avec tous les membres du corps.

Les mains sont équipées de raquettes, fixées par des strap.

Les possibilités de jeu sont nombreuses.

## Jeu à 4 avec cibles

Une zone de jeu constituant le terrain est définie devant un mur sur lequel est accrochée une grille de NBL lignes de NBC colonnes de cibles. Chaque cible à un format de 50cmx50cm.

La moitié des cibles est éclairée (chaque couleur correspondant à un nombre de points), l'autre moitié est éteinte, inactive. Le choix des couleurs et des cibles éclairées est aléatoire.

Le premier joueur envoie la balle depuis la limite arrière du terrain afin de toucher une cible éclairée. S'il touche une cible (éclairée ou non), la balle rebondit et c'est au joueur suivant de frapper la balle.

Le tir peut être direct ou indirect. S'il est indirect, le joueur peut se faire des passes avec un membre différent (épaule, tête, pied, genoux, etc.). Toutefois, il ne pourra se servir qu'une fois de chaque raquette.

Les points sont comptés au fur et à mesure que le jeu progresse.

Dès qu'une cible est atteinte, elle s'éteint, devient inactive, les points sont comptés. Aussitôt, une cible inactive s'allume de la même couleur. Au cours du jeu, il y aura donc toujours 9 cibles allumées et 9 éteintes.

## Les fautes

Chaque faute entraîne une pénalité :

- Possession de la balle à la place d'un autre joueur.
- La balle est en dehors du cadre de la grille de cible y compris durant le service.
- La balle rebondit en dehors du terrain.
- La balle fait 2 rebonds.

## Fin du jeu

Lorsque le temps défini est terminé ou lorsque le score prévu est atteint par un joueur.

## Variantes

- Jouer seul avec ou sans grille de cible.
- Jouer sans grille de cible contre un mur. Chaque faute entraîne la diminution de son nombre de point. Arrivée à 0, le joueur sort de la partie. Le dernier joueur restant gagne la partie.
- Jouer en face d'autres joueurs. Il y a 2 terrains séparés. Les joueurs s'affrontent selon une règle définit.

## Paramétrage du jeu

Le programme informatique devra tenir compte des paramètres suivants :

- Prénom des joueurs.
- Nombre de cibles.
- Nombre de cibles actives.
- Nombre de couleurs et points associé.
- Nombre de cibles pour chaque couleur.

- Nombre de points d'une faute.