

LES CONQUISTADORS

BUT DU JEU

L'équipe doit engranger le plus de touches dans les différentes manches.

DÉCOMPTE DES POINTS

Toutes les 3 minutes, il y a une nouvelle manche. La forme de jeu change et les points repartent à zéro.

Chaque manche permet de marquer 3 points à l'équipe gagnante. En cas d'égalité à la fin des 3 minutes une dernière touche est jouée.

RÈGLES USUELLES

- Chaque membre de l'équipe est un conquistador.
- Chaque conquistador a une batte en mousse.
- Une touche se joue toujours à 1 contre 1, sur le terrain signalé.
- Au début de chaque « touche », les conquistadors adverses se saluent d'un geste de la batte.
- Pour les manches 1,2 et 4. Les touches ne comptent que sur les bras, le tronc, les jambes ou les pieds.
- Chaque conquistador de l'équipe doit combattre une fois avant que le premier ne revienne en jeu.
- A chaque manche l'ordre des conquistadors dans l'équipe peut être changé pour des raisons tactiques.
- Si on n'arrive pas à savoir qui a touché en premier, les deux joueurs marque 1 touche.

1^{ère} manche : Pieds au sol, (Terrain de 3m x 3m environ).

2^{ème} manche : Sur un banc.

3^{ème} manche : Sur un banc retourné, mais pour marquer la touche, il faut que son adversaire mette un pied au sol !

4^{ème} manche : Sur le dos d'un partenaire (cheval), dans le terrain de base.

Clarification 3^{ème} manche : la but du combat est de faire tomber l'adversaire du banc.

Clarification 4^{ème} manche : Le cheval est invincible ! Le choix du cheval est libre. La touche est comptabilisée lorsque le corps du cavalier adverse est touché.

Matériel nécessaire :

- Une batte en mousse par personne.
- Marquage au sol (scotch ou marques)
- Timer
- Tableau de marquage des points.