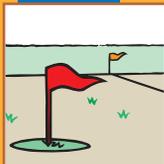


Terrain**Durée****Effectif**

10
6 16

Matériel**Âge****Structure**

21

La porte



Principe du jeu

Au début du jeu, tous les joueurs font face à un mur. Par une frappe à main nue, un joueur lance la balle contre le mur, au-dessus d'une ligne horizontale située à peu près à un mètre du sol. Au retour de la balle, celle-ci peut-être reprise de volée ou après un seul rebond au sol, par un relanceur. Un raté entraîne la mise « à la porte » du relanceur qui se place alors au pied du mur, face aux autres. Il pourra se délivrer en « gobant » la balle frappée par un relanceur du terrain. Cette réussite envoie le relanceur à la porte ainsi que tous ceux qui auraient vainement fait mine de jouer la balle.

Une manche est remportée par le joueur qui reste seul en piste pendant que tous les autres ont été mis à la porte ; il gagne alors une « vie » pour les manches suivantes.

CARACTÉRISTIQUES

Terrain

Il convient de choisir un terrain bien plat, lisse et dur, acceptant les rebonds, face à un beau mur de type fronton, sur lequel est tracée une ligne à environ un mètre du sol.

La ligne de la porte marquée sur le terrain à environ 1,5 m du mur, délimite la zone interdite de rebond au sol dans laquelle peuvent se déplacer les joueurs « à la porte ». Une zone de service est délimitée à quelques mètres du mur.

Matériel

Il convient de choisir une balle pas trop dure, qui rebondisse à-propos, telle par exemple une balle de tennis.

Structure

Ce jeu repose sur une structure de chacun pour soi mais, de façon entremêlée,

autorise des interactions ambivalentes de coopération ou d'opposition. À ce titre il est paradoxal.

Actions dominantes

On observe une multitude de reprises, soit de volée, soit après rebond au sol.

LE JEU COMMENCE

Les joueurs se placent face au mur, au gré de chacun. Le joueur, désigné par le rituel adopté, effectue le service : après rebond, il frappe la balle et l'envoie vers le mur, au dessus de la ligne ; la balle doit rebondir sur le sol au-delà de la zone de la porte.

LE JEU SE DÉROULE

Le joueur le plus proche du rebond relance la balle vers le mur avant qu'elle ne rebondisse une seconde fois. Les enchaînements de coups se succèdent en

continu selon ces frappes et ces relances.

Plusieurs cas de figure peuvent se présenter :

- on ne peut pas délivrer un joueur sur engagement ;
- si la balle frappée touche le mur au-dessous de la ligne ou si le rebond a lieu dans la zone de la porte, le coup est raté ;
- si le relanceur frappe la balle deux fois de suite comme dans un jonglage, le coup est raté ;
- si une balle correctement frappée rebondit une deuxième fois sur le sol, c'est le joueur le mieux placé pour la reprendre qui est sanctionné : il va à la porte. Mais, si un ou plusieurs joueurs font l'action de vouloir frapper la balle, même s'ils ne sont pas les mieux placés, ce sont eux qui sont sanctionnés ;
- le relanceur sanctionné va au mur, se place face aux autres à environ un mètre de distance du fronton : il est à « la porte » et le jeu se poursuit par un autre service. Si un joueur qui est à la porte réussit à gober la balle, il change de rôle avec le relanceur : chacun prenant la place de l'autre. Mais si la balle touche le joueur de la porte et tombe à terre, il n'y a pas de changement et le jeu se poursuit par un nouvel engagement ;
- un relanceur peut choisir de frapper la balle en direction d'un autre joueur de terrain. S'il le touche, ce dernier va « à la porte » ; s'il le rate, c'est lui qui s'y retrouve.

LE JEU S'ACHÈVE

La manche se termine quand tous les joueurs sont à la porte, sauf un. Celui-ci va bénéficier d'une « vie » supplémentaire utilisable lors des prochaines manches pour annuler la sanction d'un raté.





AUTRE MANIÈRE DE JOUER

Il arrive que deux ou trois joueurs soient à la même distance du second rebond et qu'aucun d'eux ne bougent pour frapper la balle de sorte qu'il soit impossible de déterminer le joueur qui doit aller à la porte. Dans ce cas, les deux ou trois joueurs concernés continuent de jouer comme s'ils ne constituaient qu'un seul et même joueur : si l'un d'eux rate, tous vont « à la porte ».

REMARQUES PÉDAGOGIQUES

L'un des intérêts de ce jeu sportif qui repose sur une certaine maîtrise technique des gestes de frappe, est d'offrir

aux joueurs la possibilité de nouer des relations ambivalentes. Ce paradoxe peut être exploité par les joueurs afin d'enrichir et de rendre plus subtiles leurs inter-relations.

USAGES ET COUTUMES

Il s'agit d'un jeu très populaire au Pays basque où s'est développée toute une école de joueurs de Pelote. On y joue aussi avec des palas ou avec des raquettes.

