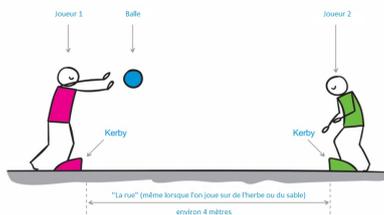


Le Kerby est jeu de balle simple, amusant, accessible et actif. A la fois jeu de précision, de réflexe et de coordination, le Kerby se joue à 2, n'importe où : dans la cour de l'école, à la maison, à la plage, dans un parc...

CORPS DE SÉANCE

INTRODUCTION



Les joueurs essaient de lancer la balle dans le but de frapper le kerby de l'adversaire. Vous marquez des points si vous frappez le kerby et que la balle roule ou rebondit dans votre moitié de rue.

Le premier à marquer 15 points, avec une différence de deux points, remporte la partie.

La durée du jeu est limitée à 8 minutes. Si aucun des joueurs n'a marqué 15 points au bout de 8 minutes, le joueur qui a le plus de points gagne.

Pour organiser un match de Kerby, vous avez besoin de :

- 1 ballon
- 2 Kerby's
- 2 participants
- Un endroit sûr pour jouer

La distance entre les Kerby's est d'environ 4 mètres.

RÈGLES DU JEU



Le joueur qui gagne le tirage au sort commence.

Le joueur lance la balle du Kerby vers le côté opposé de la "rue" (= le terrain) avec pour but de toucher le Kerby.

Les joueurs lancent à tour de rôle, tant que le ballon ne roule pas ou ne rebondit pas sur la moitié « de rue » du joueur qui l'a lancé.

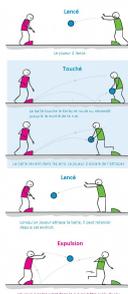
Le joueur adverse n'est pas autorisé à se placer devant son kerby. Lorsque le lancer est clairement raté, l'adversaire peut attraper la balle.

Une fois que la balle touche le kerby adverse et roule ou rebondit du côté du lanceur, celui-ci marque 1 point et peut relancer depuis son Kerby.

Si la balle revient (après avoir touché le kerby) dans les airs, le lanceur peut essayer de l'attraper (de son côté de la rue ou du Kerby). S'il réussit, le lanceur marque 2 points et peut relancer depuis son Kerby.

Un joueur peut lancer au maximum trois fois de suite. Le tour revient alors à l'adversaire.

TOUCHER VOTRE ADVERSAIRE



Un lancer depuis "la rue" n'est pas sans risque, car le joueur peut alors être touché par son adversaire. Un joueur qui est touché perd alors tous ses points !

Si le joueur ne touche pas le Kerby et que l'adversaire récupère la balle, le joueur peut être touché tant qu'il est encore dans la rue. Il est interdit de lancer sur la tête. Un lancer sur la tête compte comme un lancer manqué.

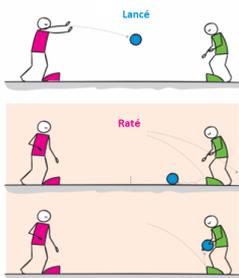
Chaque tentative de toucher votre adversaire avec la balle compte comme un lancer manqué (puisque le Kerby n'est pas touché). C'est donc le tour de l'autre joueur. Vous perdez également vos points si vous attrapez la balle alors que l'adversaire essaie de vous toucher.

COMMENT COMPTABILISER LES POINTS ?

Au Kerby, vous pouvez gagner 0, 1 ou 2 points par lancer. En général, les joueurs tiennent eux-mêmes les comptes (à voix haute).

NOTE : Après chaque partie, les joueurs changent de camp.

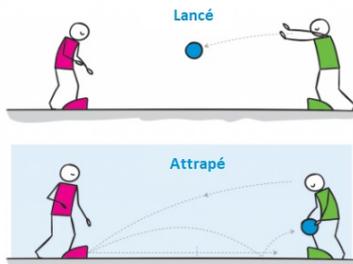
0 POINT



Le joueur rate son coup, la balle ne touche pas le Kerby de l'autre côté.

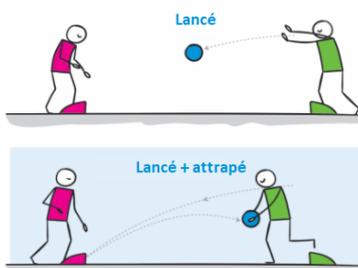
Le joueur touche le Kerby avec la balle, mais celle-ci ne retourne pas dans sa propre moitié de rue. La balle ne roule pas ou ne rebondit pas assez loin ou est attrapée par l'adversaire, de son propre Kerby.

1 POINT



La balle touche le Kerby et roule/ rebondit dans la moitié de rue du joueur, ou elle revient dans les airs mais n'est pas rattrapée.

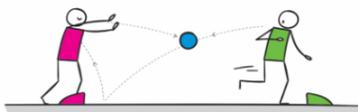
2 POINTS



La balle touche le Kerby adverse, revient dans les airs et est attrapée par le joueur depuis son propre Kerby ou dans sa moitié de rue.

Si le joueur a attrapé la balle, il peut la relancer depuis le point de réception. En lançant depuis la rue, le joueur risque d'être touché par son adversaire et de perdre tous ses points.

TOUCHÉ PAR VOTRE ADVERSAIRE



Un joueur qui est touché par la balle perd tous ses points et revient à 0 point.

LE GAGNANT

Le premier joueur à marquer 15 points avec une différence de 2 points par rapport à son adversaire, gagne.

La durée maximale de jeu est de 8 minutes. Si aucun des joueurs n'a atteint 15 points après 8 minutes, le joueur qui a le plus de points gagne.

MATCH NUL



Si les deux joueurs ont le même nombre de points après 8 minutes de jeu, les deux joueurs peuvent lancer 3 fois. Le joueur qui marque le plus de points gagne.

S'il y a toujours égalité, les deux joueurs continuent à lancer, jusqu'à ce qu'il y ait une différence de 1 point.

Amusez-vous bien !