

Kho-Kho

Règle complète sur : <http://www.tmtdm.net>

Le Kho-Kho est pratiqué en Afrique du Sud surtout par les migrants indiens.

Durée d'une partie :

Le jeu se pratique en 2 manches de 7 minutes chacune avec une pause de 2 minutes entre elles.



Équipement et Joueurs :

Un terrain de hand

2 équipes

Les coureurs 😊

Les chasseurs 🟠

Des dossards afin de différencier les 2 équipes

But du jeu :

Temps de jeu : 7min

Les chasseurs doivent éliminer le maximum de coureurs, dans le temps imparti, en les touchant, en respectant leurs « sens de chasse »

Comment jouer – Règles complémentaires :

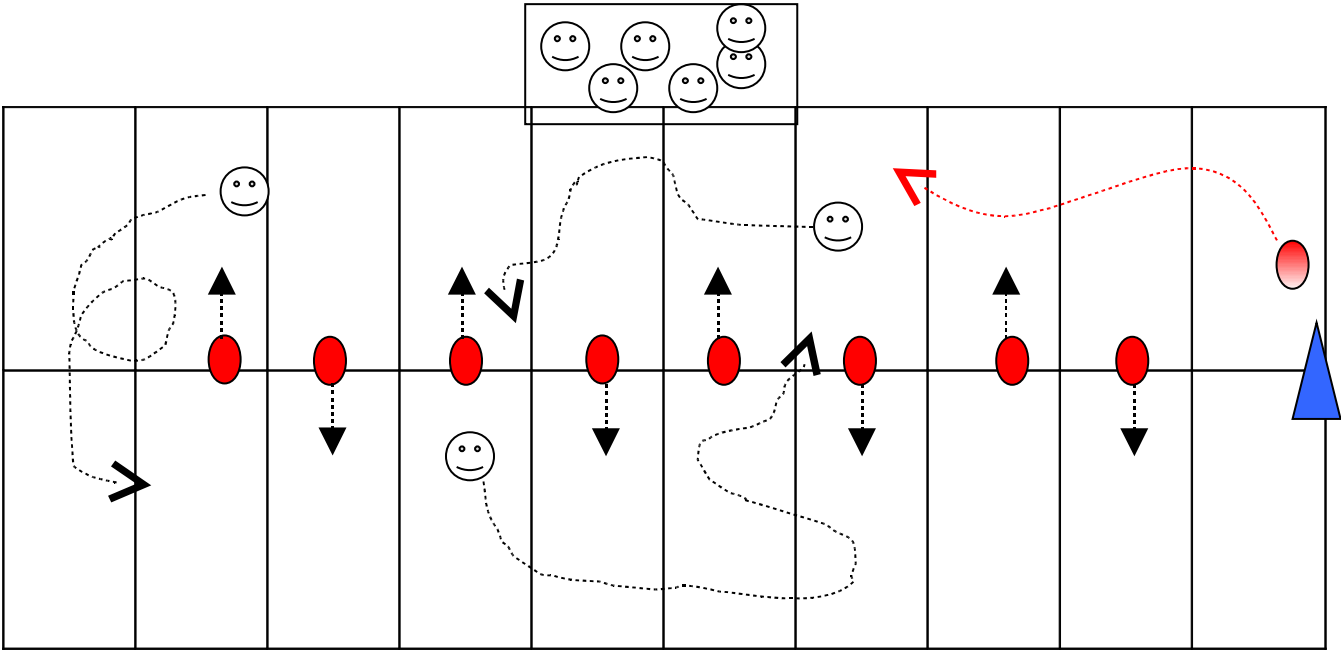
Rôle des coureurs :

- Les coureurs commencent avec 3 joueurs sur le terrain. Ils se placent où ils veulent
- Les coureurs peuvent courir dans tout le terrain
- Ils sont éliminés si :
 - Ils sont touchés
 - Ils sortent des limites du terrain
 - Ils rentrent sur le terrain trop tard
- Lorsqu'un coureur est touché, il sort du terrain et de suite remplacé par un autre joueur de son équipe

Rôle des chasseurs :

- Les chasseurs se placent dans leurs zones de « chasse » et choisissent leur sens de « chasse ». Ils ne peuvent, au cours de la partie ni changer de sens, ni sortir de leur zone.
- Ils ne doivent jamais franchir la ligne médiane
- Un chasseur 🟠 choisit, au début, son côté de chasse
- Il ne peut revenir sur ses pas.
- Pour pouvoir franchir la ligne médiane, il tape sur l'épaule d'un des chasseurs en criant « KHO ! », et prend sa place. Le chasseur choisi, part à la poursuite des coureurs

Description du terrain :



[Haut du document](#)