LES REGLES DE L'ALSACE CROQUET

D'après

The Official Rules of Garden Croquet

et

The Laws of Association Croquet

LES REGLES DE L'ALSACE CROQUET

PRÉAMBULE

Les termes techniques anglais officiels sont notés en italique et, quand ils viennent en doublon d'un terme français, entre crochets. Les termes techniques français ne sont pas officiels ; ceux utilisés ci-après sont ceux le plus couramment employés en France.

Les présentes règles ont pour but, compte tenu des caractéristiques des terrains mis à dispositions pour le club, de permettre à ses joueurs de découvrir le croquet, puis, par la mise en pratique progressive des variantes, de se familiariser petit à petit avec les règles de l'*Association Croquet* tel qu'il se joue en compétition internationale. Elles sont librement adaptées de « The Official Rules of Garden Croquet » (règles pensées pour pouvoir jouer au croquet dans son jardin ou sur des terrains de moindre qualité que les terrains de compétition) et de « The Laws of Association Croquet » (règles officielles du croquet de compétition) éditée par « The Croquet Association » - www.croquet.org.uk.

INTRODUCTION AU CROQUET

Le croquet peut être joué dans de nombreuses formes différentes. Le croquet en tant que sport est joué au niveau international, notamment à travers des championnats du monde en individuel et par équipe. Mais surtout, il est joué comme un jeu de loisir et social par des millions de personnes dans le monde entier dans leurs propres jardins.

LES REGLES DE L'ALSACE CROQUET

Le but du jeu

Le jeu oppose deux camps [*sides*]. Un camp a la boule [*ball*] noire [*black*] et la boule bleue [*blue*] et l'autre a la boule rouge [*red*] et la boule jaune [*yellow*]. Le but du jeu est de faire avancer les boules autour du terrain [*lawn* ou *court*] en les frappant avec un maillet [*mallet*], marquant un point pour chaque arceau [*hoop*] passé dans l'ordre et le bon sens. Le camp gagnant est le premier à marquer les 6 points d'arceau [*hoop points*] puis à terminer en marquant un point de piquet [*peg point*] pour chacune de ses boules. Voir le schéma A ci-dessous pour le positionnement, l'ordre et le sens de passage des arceaux. Le camp gagnant marquera donc 14 points.

Les camps sont constitués soit d'un joueur pour chaque camp (jeu en simple [*singles*]) ou de deux joueurs pour chaque camp (jeu en double [*doubles*]). Les règles sont les mêmes en simple et en double. Les façons de jouer en double sont décrites plus loin.

Les joueurs prennent des tours [*turns*] et un seul joue à la fois. Au début d'un tour, le joueur (désigné alors "l'attaquant" [*striker*]) a un seul coup. Après ce coup, le tour se termine, à moins que des coups supplémentaires soient gagnés. Le tour se termine lorsque l'attaquant n'a plus de coup supplémentaire à jouer. Puis, c'est au camp adverse [*opponent*] de jouer.

Comment gagner des coups supplémentaires ?

Vous pouvez gagner des coups supplémentaires de deux manières :

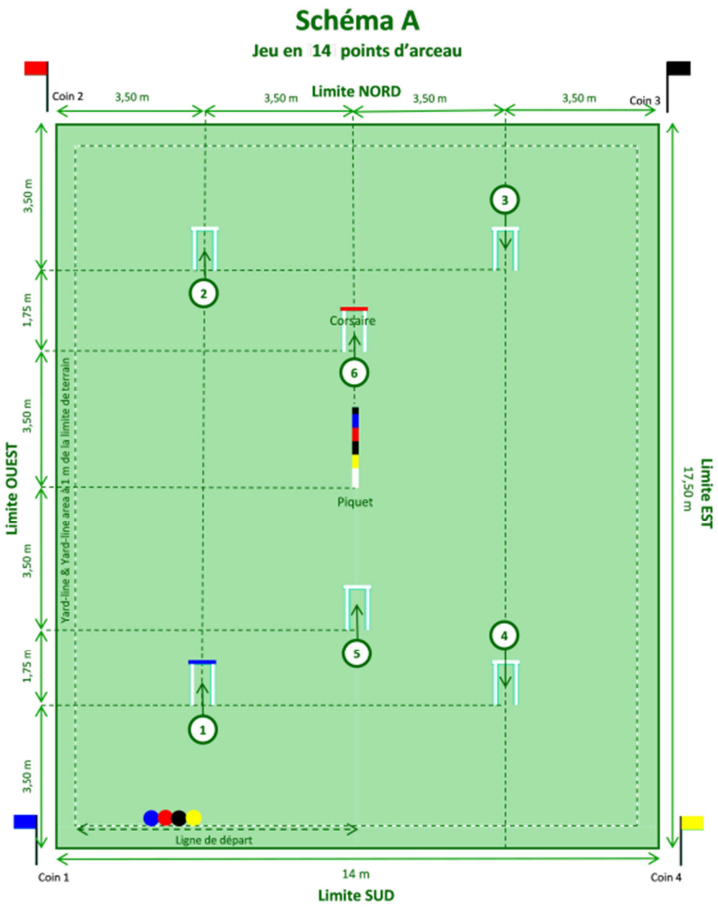
- En marquant le point du prochain arceau dans l'ordre, vous gagnez un coup supplémentaire appelé coup de continuation [*continuation stroke*], ou
- En frappant votre boule pour qu'elle touche l'une des trois autres boules (cela s'appelle roquer une boule ou faire un roque [*roquet*]), vous gagnez deux coups supplémentaires :
  - Un croque [*croquet*], ou coup de croquet [*croquet stroke*], qui se joue à partir de la boule roquée (voir ci-après), puis
  - Un coup de continuation [*continuation stroke*].

Stratégies

Diverses stratégies sont possibles pour faire passer des arceaux à vos propres boules et de rendre ceci plus difficile à l'autre camp. La meilleure stratégie consiste généralement à utiliser les autres boules (y compris les boules adverses) pour obtenir des coups supplémentaires et marquer un certain nombre de points d'arceau en un tour. Ceci s'appelle faire un *break*

LES REGLES DE L'ALSACE CROQUET

L'agencement du terrain



Le terrain [*lawn* ou *court*] de base est le terrain standard utilisé en *Garden Croquet*. C'est un rectangle de 17,5 m par 14 m. Pour d'autres dimensions du terrain voir le chapitre « variantes ». Le terrain est agencé tel que présenté dans le schéma A. Les différents éléments du terrain sont les suivants :

- Le piquet [*peg*] au centre
- 6 arceaux [*hoops*]. Le premier arceau à passer a son sommet peint en bleu. Le dernier arceau à passer a son sommet peint en rouge et s'appelle corsaire [*rover*].
- Les limites du terrain [*boundaries*] sont matérialisées soit par un marquage au sol soit par une ficelle tendue. Elles sont désignées limites nord [*north*], sud [*south*], est [*east*] et ouest [*west*] indépendamment de l'orientation réelle du terrain, la limite sud étant celle face au 1er arceau.
- À chaque coin [*coin*], il y a un drapeau [*flag*] ou des marqueurs.
- Le périmètre intérieur situé à un yard (90 cm) des limites du terrain est dénommée la *yard-line*. La *yard-line* n'est pas matérialisée.
- La zone entre les limites du terrain et la *yard-line* est dénommée la *yard-line area*.
- La ligne de départ [*baulk-line*] est la moitié de la *yard-line* sud face au 1er arceau.

Séquence des arceaux

Si l'un de vos arceaux a un haut bleu alors il doit aller en position 1 et est le premier arceau et celui avec le haut rouge est l'arceau final et va en position 6. L'ordre et le sens de passage des arceaux sont indiqués sur le schéma A.

Chaque boule doit marquer les points des six arceaux dans le bon ordre, comme indiqué, puis marquer le point de piquet. Un camp gagne en marquant les six arceaux pour ses deux boules et les deux points de piquet avant le camp adverse.

Comment démarrer le jeu ?

Les adversaires procèdent à un tirage au sort [*toss*] avec une pièce pour voir qui a le « droit de choisir » [*right of choice*].

Le gagnant du tirage au sort décide s'il aura le choix de qui commence le jeu, ce qui inclut le droit de jouer le deuxième, ou le choix des boules (rouge et jaune ou bleu et noir). S'il prend le choix de qui commence le jeu, le camp adverse a le choix des boules et vice versa. Une fois fait, un choix ne peut être changé. Quand un match entre deux camps se joue en plus d'un jeu, après le premier jeu, le droit de choisir alterne entre les camps d'un jeu à l'autre.

La mise en jeu peut s'effectuer depuis n'importe quel point de la ligne de départ [*baulk-line*].

LES REGLES DE L'ALSACE CROQUET

Le camp qui commence joue l'une ou l'autre de ses boules sur le terrain. Lorsque le tour est fini, l'autre camp joue une de ses boules depuis le point de départ. Vous êtes autorisé à gagner des coups supplémentaires (de tous les types) immédiatement.

Les quatre premiers tours

Les quatre boules doivent être mises en jeu dans les quatre premiers tours. Par exemple, si la rouge est d'abord mise en jeu, au tour suivant c'est à la noire ou à la bleue de l'être. Au troisième tour de jeu c'est la boule jaune qui doit l'être. Admettons que la bleue ait été mise en jeu au deuxième tour, alors la boule noire doit être mise en jeu au quatrième tour.

Après les quatre premiers tours

Quand c'est au tour de votre camp de jouer, vous devez d'abord choisir quelle boule vous allez jouer. Donc, si vous jouez la rouge et la jaune, au début de chaque tour, vous pouvez choisir de jouer ou la rouge ou la jaune. La boule choisie est ensuite la seule boule qui peut être frappée avec le maillet pendant ce tour. Un tour, se compose d'un seul coup, à moins qu'avec ce coup vous gagnez un ou des coups supplémentaires.

Que faire après un roque ?

Si vous frappez votre boule pour qu'elle touche l'une des trois autres boules (cela s'appelle roquer une boule ou faire un roque [*roquet*]) vous gagnez deux coups supplémentaires.

Le premier de ces coups supplémentaires (le coup de croquet [*croquet stroke*] ou croque [*croquet*]) doit être pris en contact avec la boule roquée. Pour cela, vous prenez votre boule et la placer n'importe où autour de la boule roquée et à son contact. Lorsque vous jouez le coup vous frappez votre boule [*striker's ball*], mais les deux boules peuvent se déplacer. Ce coup vous permet de positionner les deux boules selon le type de coup que vous jouez.

Le deuxième coup supplémentaire (le coup de continuation [*continuation stroke*]) est alors joué de l'endroit où votre boule s'est positionnée.

En savoir plus sur les coups supplémentaires

Au début de chaque tour, vous avez le droit de roquer chacune des trois autres boules une seule fois afin de gagner des coups supplémentaires. Toutefois, si vous marquez un point d'arceau pour votre boule non seulement vous marquez un point, mais vous êtes à nouveau en droit de roquer chacune des trois autres boules. Si vous touchez une boule que vous n'aviez plus le droit de roquer, alors ceci ne constitue pas un roque mais n'est pas pour autant une faute.

Les coups supplémentaires ne sont jamais cumulables. Donc, si par exemple, vous marquez un point d'arceau et que dans le même coup vous touchez une autre boule, alors vous jouez immédiatement le coup de croquet (le coup avec les deux boules en contact), et vous aurez un seul coup de continuation. De même, si lors du jeu d'un coup de croquet votre boule touche l'une des autres boules qu'elle était encore en droit de roquer, alors vous jouer le coup de croquet immédiatement, et ne disposez que d'un seul coup de continuation.

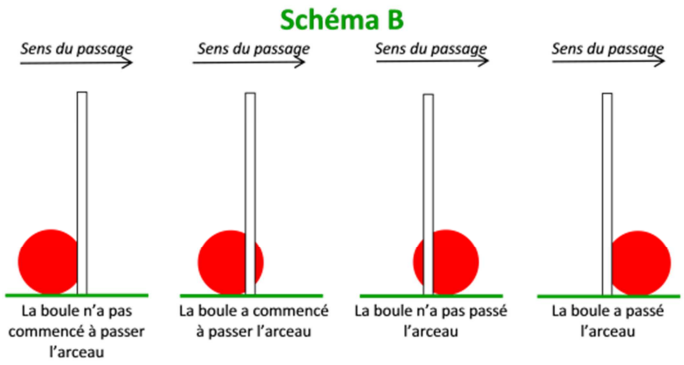
Boule hors du terrain

Une boule est considérée hors du terrain quand une partie quelconque de la boule touche ou traverse le plan vertical qui passe par le bord intérieur de la limite du terrain [*boundary line*]. Si une boule est hors du terrain, elle est replacée sur la *yard-line* à la perpendiculaire du point où elle a franchi la limite du terrain et le jeu se poursuit sans aucune pénalité.

Boule dans la *yard-line area*

Si à la fin d'un tour, une boule se trouve dans la *yard-line area*, elle est replacée sur la *yard-line* perpendiculairement à la limite du terrain et le jeu se poursuit sans aucune pénalité.

LES REGLES DE L'ALSACE CROQUET



Quand un point d'arceau est-il marqué ?

Le point d'arceau est marqué pour votre boule quand elle est passée suffisamment à travers l'arceau de sorte que toute la boule ait franchi la face de l'arceau située du côté à partir duquel l'arceau a été joué. Voir schéma B ci-contre.

Si une boule autre que la vôtre (votre boule partenaire ou une boule adverse) marque un point d'arceau suite à votre coup, on dit que vous l'avez pilée [*peeled*] à travers l'arceau.

Frapper la boule avec le maillet

Vous devez frapper la boule avec la face d'une des deux d'extrémités du maillet, mais avec aucune autre partie. La boule doit être frappée proprement. Vous ne pouvez pas déplacer des arceaux ou le piquet pour vous permettre de jouer un coup.

Mettre votre pied sur votre boule (ou même toucher une boule avec le pied) est interdit.

Fin et gain du jeu

Un camp gagne la partie en marquant six points d'arceau pour chaque boule et en touchant alors le piquet avec les deux boules. Cela se fait habituellement dans le même tour pendant un coup de croquet et le coup de continuation. Idéalement, vous prenez un croque de votre boule partenaire près du piquet. Alignez les boules de façon à ce que, dans le coup de croquet la boule partenaire touche le piquet, puis avec le coup de continuation faites toucher le piquet à votre boule.

Cependant, vous pouvez également gagner le match en touchant le piquet avec chaque boule en deux tours séparés. Par exemple, dans un tour vous frappez rouge et elle touche le piquet. À un tour suivant, vous frappez jaune et elle touche le piquet. Vous gagnez si vous réalisez ces coups avant que votre adversaire touche le piquet avec ses deux boules.

Une boule qui touche le piquet et a marqué ses six points d'arceau marque un point de piquet et est retirée du terrain immédiatement.

Arbitrage

Pendant le déroulement normal du jeu, chaque joueur agit comme son propre arbitre. Toutefois, si un coup pendant lequel un risque plus probable de commettre une faute (par exemple un risque de bloquer votre boule entre le piquet ou un arceau et votre maillet, ceci s'appelle faire un *crush*, ou un coup sur une boule dans un arceau) existe est sur le point d'être joué, le joueur devrait consulter son adversaire avant de jouer le coup, de sorte que ce denier puisse spécialement surveiller le coup. Lors d'un coup de croquet, le joueur doit être capable d'affirmer qu'il a vu le mouvement de la boule croquée (quand imposé par la variante de jeu utilisée). De même, lors d'une tentative de roque, il doit être capable d'affirmer que sa boule a bien touché l'autre boule.

En tournoi, il y a un ou plusieurs arbitres officiels du tournoi [*referee*]. Ceux-ci ne surveillent pas les jeux en permanence mais sont à la disposition des joueurs pour, au besoin, éclaircir un point de règles ou surveiller un coup qui comporte un risque plus probable de faute. Les joueurs qui souhaitent faire appel à un *referee* le signifient en levant leur maillet en l'air.

Les règles officielles de l'*Association Croquet* sont pris pour trancher les cas non décrits dans les présentes règles.

LES REGLES DE L'ALSACE CROQUET

JEUX À PLUS DE 2 JOUEURS

Jeu en double (4 joueurs)

Il y a plusieurs façons de jouer en double.

Dans la forme habituelle de jeu en double chaque partenaire « possède » une des boules de son camp et donc lorsque le camp opte quelle boule va être jouée, ils optent également quel partenaire va jouer. Ainsi, par exemple, un joueur jouera toujours la boule rouge et son partenaire de double jouera toujours la boule jaune. Au début d'un tour, le camp peut choisir de jouer rouge ou jaune. Cela détermine quel joueur joue ce tour. Cette forme de jeu en double étant la seule autorisée dans l'*Association Croquet*, elle est désignée « jeu en double selon l'*Association Croquet* ».
Dans une autre forme de jeu double, les partenaires jouent alternativement les coups. Cela signifie qu'un joueur joue le premier coup du tour. S'il gagne un ou des coups supplémentaires, le coup suivant est joué par le partenaire et ainsi de suite en alternance. Le joueur qui joue le premier coup d'un tour est le partenaire de celui qui a joué le denier coup du tour précédent du camp. Dans cette version les deux partenaires restent impliqués à chaque tour. Cette forme de jeu en double est une variante qui peut être utilisée dans le *Garden Croquet*. Elle est désignée « jeu en double avec coups alternés »

Dans la dernière forme de jeu en double, les partenaires jouent alternativement les tours. Cela signifie qu'un même joueur joue tous les coups du tour et que les partenaires alternent d'un tour à l'autre. Le joueur qui joue un tour est le partenaire de celui qui a joué le tour précédent du camp. Cette forme de jeu en double n'est pas une variante académique. Cependant, elle est intéressante à pratiquer en phase d'apprentissage car elle permet de s'exercer aux phases de jeu en simple (séquence de coups joués seul, notamment l'enchainement roque, croque puis coup de continuation) à quatre joueurs en même temps. Elle est désignée « jeu en double avec tours alternés » (que l'on pourrait designer en anglais « alternate turn doubles » mais cette forme de jeu n'étant pas officielle, il n'y a pas de terme officiel anglais pour la designer).

Dans tous les cas, le partenaire peut donner des conseils à l'attaquant. Mais, il peut également l'assister lors d'un coup en lui indiquant la direction de frappe ou en plaçant les boules pour un croque.

Jeu à 6 joueurs

S'il y a 6 joueurs, alors jouez avec 6 boules en 2 camps de 3 boules et 3 joueurs selon les principes de la règle de jeu en double de votre choix. Dans ce cas, le jeu est gagné quand les trois boules du camp ont passé tous leurs arceaux et ont touché le piquet. Vous pouvez gagner des coups supplémentaires pour votre boule à partir des cinq autres boules.

Jeu à 3 joueurs

Il n'y a pas de façon « académique » de jouer à 3 joueurs. Cependant, dans ce cas, vous pouvez tout de même jouez :

- Soit avec 4 boules en 2 camps de 2 boules avec un camp constitué de 2 joueurs qui jouent selon les règles du jeu en double de votre choix et un camp constitué d'un joueur qui joue selon les règles du jeu en simple.
- Soit avec 6 boules en 3 camps de 2 boules et 1 joueur selon les règles du jeu en simple. Vous pouvez gagner des coups supplémentaires pour votre boule à partir des cinq autres boules.

LES REGLES DE L'ALSACE CROQUET

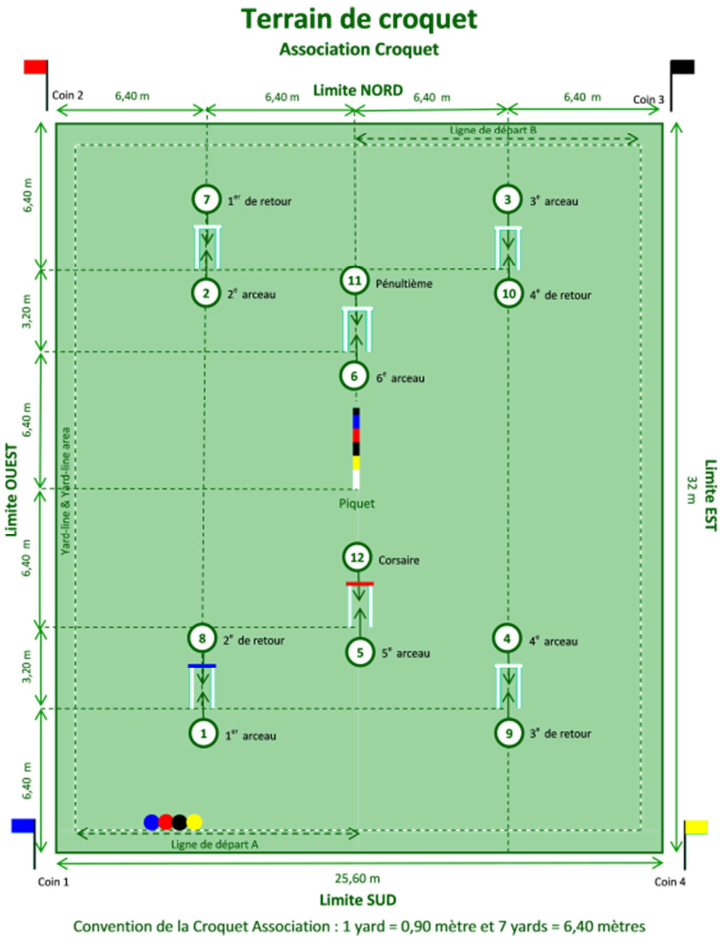
VARIANTES POUR PROGRESSER VERS L'*ASSOCIATION CROQUET*

Ces variantes et ajouts aux règles peuvent être utilisés quand vous devenez plus experts dans le jeu et que vous voulez y ajouter plus de complexité. Chaque variation peut être ajoutée séparément ou elles peuvent être combinées. Si vous utilisez toutes ces variantes, alors les règles seront proches de celles utilisées par les joueurs expérimentés dans les clubs, les compétitions nationales et internationales d'*Association Croquet* à travers le monde. Bien sûr, vous devez définir quelles variantes vous utilisez avant que le match ne commence.

Taille du terrain

La taille normale du terrain pour le *Garden Croquet* est de 17,5 mètres par 14 mètres. Cependant, vous pouvez jouer sur des terrains d'autres tailles pour correspondre aux caractéristiques particulières de votre jardin. Plus l'herbe est haute et plus accidentée est la surface, plus le terrain devrait être petit. Vous devrez peut-être réduire les dimensions pour tenir sur la pelouse disponible. Si vous réduisez la taille, gardez les mêmes proportions que pour un terrain de taille normale (c'est-à-dire réduire toutes les dimensions dans la même proportion), cependant, la yard-line doit toujours être à un yard des limites du terrain quel que soit la taille du terrain.

Si vous avez une pelouse de bonne qualité (plate et avec de l'herbe très courte) et que vous avez atteint un niveau de jeu élevé, alors vous aimerez augmenter la taille du terrain. Encore une fois, gardez les mêmes proportions. Dans les clubs de croquet vous trouverez la plupart du temps des terrains aux dimensions règlementaires de l'*Association Croquet*, soit 32 mètres par 25,6 mètres (35 yards par 28 yards), mais cela est généralement trop grand pour le *Garden Croquet* joué sur une simple pelouse.



Coup de croquet selon l'*Association Croquet*

Votre tour se termine si pendant un coup de croquet une des situations suivantes se présente :

- La boule croquée [*the croqueted ball*] ne bouge pas.
- Votre boule [*the striker's ball*] quitte le terrain, à moins qu'elle ne fasse un roque ou marque un point d'arceau avant.
- La boule croquée quitte le terrain, à moins qu'elle marque un point de piquet avant.

Ainsi vous perdez votre deuxième coup supplémentaire et votre adversaire joue maintenant.

Boule dans la *yard-line area* selon l'*Association Croquet*

À la fin de chaque coup, toute boule dans la *yard-line area*, autre que la vôtre, est replacée sur la *yard-line* perpendiculairement à la limite du terrain et le jeu se poursuit sans aucune pénalité.

LES REGLES DE L'ALSACE CROQUET

Si votre boule est dans la *yard-line area* à la fin d'un coup, elle est jouée de l'endroit où elle se trouve à moins que vous soyez en droit de prendre croquet. C'est seulement à la fin de votre tour que votre boule est replacée sur la *yard-line* perpendiculairement à la limite du terrain.

Point de départ selon l'*Association Croquet*

Vous pouvez choisir de commencer à partir de chacune des deux lignes de départ [*baulk-lines*] :

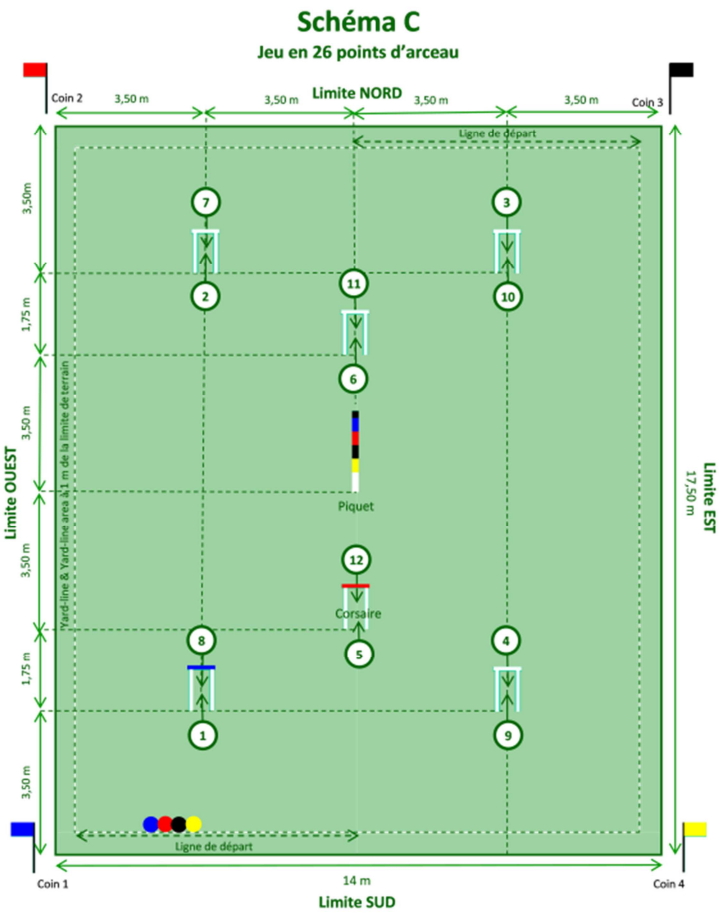
- La ligne de départ A est celle définie comme ligne de départ dans le jeu de base.
- La ligne de départ B est sa symétrie par rapport au piquet, c'est-à-dire à l'opposé du terrain face au 3e arceau (voir schéma C).

Cela permet une plus grande variété de tactiques au début du jeu.

Lift suite à boule bloquée [*wiring lift*]

Si, au début de son tour, un joueur découvre que l'une de ses boules, qui a été placée là où elle est par son adversaire, ne peut frapper aucune autre boule soit parce qu'un arceau ou le piquet est sur le trajet ou empêche le mouvement vers l'arrière de son maillet [*backswing*], sa boule est dite bloquée [*wired*]. Il peut alors prendre sa boule bloquée et la jouer depuis n'importe quel point de la ligne de départ, si vous jouez avec une ligne de départ, ou de chacune des deux lignes de départ, si vous jouez avec deux lignes de départ ; ceci s'appelle prendre un « *lift* ».

Jeu plus long (jeu en 26 points)



Si vous voulez jouer à un jeu plus long, alors vous pouvez choisir le jeu en 26 points. Dans cette version, chaque camp essaie de marquer 12 points d'arceau pour chaque boule et les 2 points de piquet. Les six premiers points arceau sont les mêmes que dans le jeu de base du *Garden Croquet* puis les arceaux sont joués dans le sens inverse (voir schéma C). La position de l'arceau rouge sur le dessus (le cas échéant) est déplacée de sorte qu'il désigne toujours l'arceau final). Cette version est celle utilisée pour la plupart des championnats majeurs d'*Association Croquet*.

Le jeu joué selon les règles de base du *Garden Croquet* est parfois appelé *14 Point Croquet*.

AUTRES VARIANTES

Temps limité

Si vous avez un temps limité, vous pouvez jouer à un jeu limité dans le temps. Convenir d'une heure de fin ou d'une durée de jeu. Le camp qui a marqué le plus de points d'arceau et de piquet lorsque le temps est terminé est le gagnant. Il va de soit que dans ce type de jeu, plus encore que dans un jeu sans durée définie, il est interdit de « jouer la montre ».

LES REGLES DE L'ALSACE CROQUET

Jeu à une boule par camp

Les règles sont les mêmes que celles à deux boules par camp au détail près que chaque camp n'est composé que d'une seule boule.
Ce type de jeu est surtout utilisé pour départager ou classer deux ou plusieurs camps ex aequo dans un tournoi. Dans ce cas, il se limite souvent à passer uniquement le 1er arceau et, alors, une fois qu'un camp passe le 1er arceau, son tour est immédiatement terminé (le coup de continuation n'est pas joué) et sa boule est immédiatement retirée du terrain.

Jeu de handicap

Il existe des règles permettant de donner des tours supplémentaires à un camp en fonction du « classement » de chacun des deux camps afin de rééquilibrer le jeu entre joueurs de niveaux différents.

Golf Croquet

Il existe une autre façon de jouer au croquet qui est utilisé dans les compétitions internationales : le *Golf Croquet*. Il se joue sur un terrain identique à celui utilisé pour l'*Association Croquet* ou pour le *Garden Croquet* si ce n'est qu'il n'y a pas de *yard-line*. Ses règles étant beaucoup plus simples que celles de l'*Association Croquet* et permettant un jeu plus dynamique (il n'y a pas de coup supplémentaire, chaque joueur joue donc alternativement un seul coup) il peut être joué pour s'entrainer à passer un arceau, à viser, à doser son coup, etc. ou avec des enfants trop jeunes pour appréhender les règles plus complexes de l'*Association Croquet*. Mais, derrière cette apparente simplicité se cache un jeu d'adresse et de stratégie qui explique pourquoi il est également joué en compétitions internationales.

Les règles officielles complètes sont éditées en anglais par « The Croquet Association » et disponibles www.croquet.org.uk. En voici un résumé :

- Les camps opposés sont bleue/noire contre rouge/jaune. Dans le jeu en double, chaque joueur a sa propre boule.
- Chaque camp joue alternativement et un tour consiste en un coup unique.
- Les boules sont jouées selon la séquence : bleue, rouge, noire et jaune (tel que rappelé sur le piquet).
- Le camp dont une des boules passe la première l'arceau marque le point (même si ce n'est pas la boule qui était jouée à ce tour). Ensuite, toutes les boules vont se disputer l'arceau suivant.
- Le camp gagnant est celui qui marque le premier 7 points.
- Le piquet reste sur le terrain mais n'est pas utilisé pour marquer un point. En cas d'égalité après que le 12e point d'arceau ait été marqué, l'arceau 3 est alors l'arceau suivant et le premier camp qui le passe remporte le jeu.
- Le camp qui remporte le tirage au sort commence. Le jeu commence en jouant les boules en séquence, en commençant par la bleue, depuis tout point à moins d'un yard (90 cm) du coin 4.
- Un joueur peut jouer sa boule en direction de l'arceau qui suit dans l'ordre l'arceau devant être passé. Mais, une fois l'arceau en cours passé, toutes les boules qui sont « hors-jeu » [*offside balls*], c'est-à-dire qui ont franchi la ligne de hors-jeu [*halfway line*] qui correspond à l'arceau qui est maintenant à passer, peuvent être positionnées sur un des deux points de penalty [*penalty spots*], situés au milieu des limites ouest et est, au choix de l'adversaire. Cependant, ceci ne s'applique pas aux boules qui :
- Ont atteint cette position :
  - En marquant le point d'arceau précédent
  - En ayant touché une boule du camp adverse
  - Du fait d'une faute de l'adversaire
- Sont déjà sur un point de penalty
- Quand une boule quitte le terrain, elle est replacée sur la limite du terrain à l'endroit où elle l'a franchie.