

RÈGLES DU JEU



CETTE FOIS C'EST TOI LE CHAMPION!!!

CONTENU

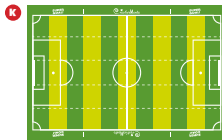
8 dés en bois

- 3 dés flèche dans des tons de rouge pour l'attaque, avec une **flèche directionnelle** et un **chiffre** sur chaque face, et éventuellement **un des 2 symboles "?"** ou **"X"**
 - 1 **dé orange** pour le **contrôle** **A** du ballon: avancées courtes et faible risque de perdre le ballon
 - 1 **dé rouge** pour la **passe** **B**: avancées plus longues et risque moyen
 - 1 **dé violet** pour le **lancement** **C**: avancées importantes mais risque plus élevé
- 1 **dé rouge** pour le **tir** **D**
- 1 **dé bleu** pour la **défense** **E**
- 1 **dé bleu ciel** pour l'**arrêt** **F**
- 1 **dé noir** pour le **pénalty** **G**
- 1 **dé blanc** pour le coup du **champion** **H**

1 ballon en bois **J**

1 **terrain de jeu** **K** "en damier" divisé en 5 colonnes verticales, appelées bandes, et 11 lignes horizontales, appelées lignes

Ce manuel d'instructions



COMMENT JOUER (GUIDE RAPIDE)

La partie dure **15 minutes**, divisée en **2 périodes** de 7:30 chacune. Les 2 joueurs s'alternent entre qui attaque (3 dés flèche) et qui défend (1 dé bleu). **L'attaquant continue à lancer les dés flèche jusqu'à ce qu'il perde le ballon.** Il en lance un à la fois, à son choix parmi les 3 (même 5 rouges de suite), avec la seule obligation de ne pas utiliser le dé orange 2 fois de suite.

L'attaquant **perd le ballon** quand sur la flèche **apparaît la croix (X)** ou il peut perdre le ballon quand **apparaît le point d'interrogation (?)** et que le défenseur, ayant l'occasion d'intervenir, **subtilise le ballon avec le dé bleu**. Quand la possession du ballon change l'attaquant se met à défendre, en prenant le dé bleu et en cédant les 3 dés flèche.

L'attaquant peut tirer au but quand le ballon est sur les 3 dernières lignes du terrain, en utilisant le dé rouge du tir.

Il marque un but quand le tir est cadré et que le défenseur ne parvient pas à éviter que le ballon ne rentre dans les filets. Le défenseur peut éviter le but en lançant uniquement le dé bleu ciel si le tir a été effectué depuis l'intérieur de la surface de réparation alors que si le tir a été effectué en dehors de cette surface il peut lancer soit le dé bleu soit, au besoin, également le dé bleu ciel.

Quand une **faute** est commise dans la **surface de réparation** un pénalty est tiré avec le dé noir.

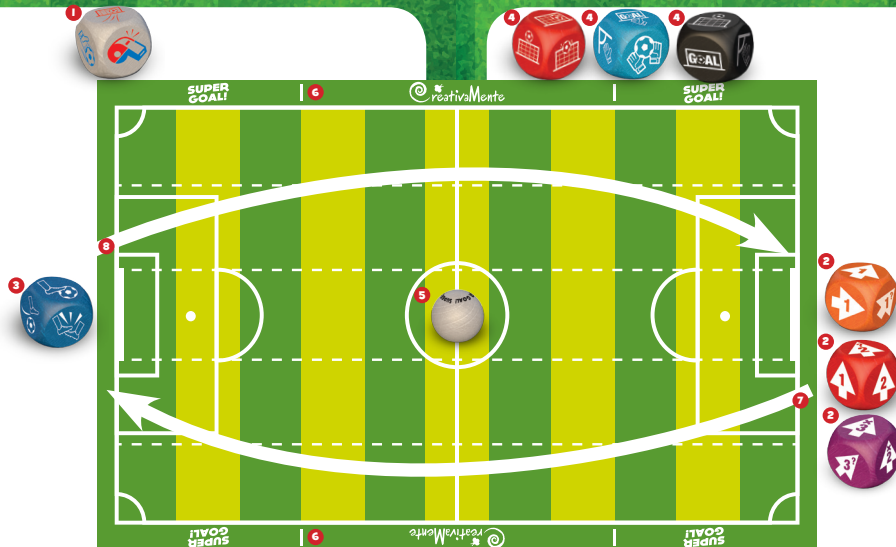
Le dé blanc est le **coup du champion** qui permet à celui qui le possède un coup spécial (ex. tir imparable, passe décisive, arrêt exceptionnel), qui peut être utilisé à tout moment. Mais attention: dès qu'on l'a joué, on le cède à l'adversaire!

PRÉPARATION ET DÉBUT DU JEU

La partie commence par l'**attribution du dé champion par tirage au sort** (par ex. à pile ou face): le joueur qui le gagne le tire aussitôt et le garde à côté de lui **1**. Le joueur qui n'a pas le dé champion commence la partie en attaquant, avec les trois dés flèche **2**, tandis que l'adversaire part en défense avec uniquement le dé bleu **3**. Les trois autres dés (tir, arrêt et pénalty) sont placés au bord du terrain de jeu **4**, et le ballon est placé au centre **5**. On décide de jouer en appliquant ou non la variante VAR décrite à la page 14. Enfin on fait partir le chronomètre pour la première période de 7'30 de jeu.

DÉROULEMENT DU JEU

Comme dans le vrai jeu du football il y a une alternance continue entre l'attaque et la défense. **L'attaquant continue son action jusqu'à ce qu'il perde le ballon ou qu'il tire au but**, après avoir amené le ballon sur les trois dernières lignes du terrain, au-delà



des indicateurs de la zone de tir **6**. Quand la possession du ballon change, les deux joueurs **s'échangent** les dés d'attaque **7** et défense **8**, et celui qui passe à l'attaque commence toujours avec le dé orange contrôle, qui ne peut toutefois jamais être utilisé deux fois de suite.

FIN DU JEU

La partie dure 15 minutes et est divisée en deux périodes de 7'30. Le joueur qui avait gagné au tirage au sort au début commence la deuxième période. Quand le temps est écoulé on continue jusqu'à ce que la défense touche le ballon, avec changement de possession ou même avec un simple dégagement.

En cas de **tournoi** on conseille de faire des **parties de 10 minutes** (5+5) avec tirs au but en cas d'égalité..

ATTAQUE

Le joueur en phase d'attaque lance d'une fois sur l'autre un des 3 dés flèche:



contrôle: avancées brèves, mais faible risque de perdre le ballon



passe: avancées plus longues et risque moyen de perdre le ballon



lancement: avancées importantes mais risque plus élevé de perdre le ballon

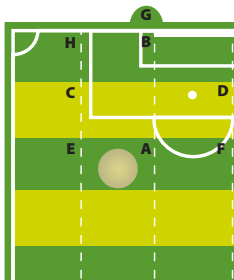
L'attaque fait avancer le ballon sur le damier du terrain dans le sens indiqué par la flèche (en avant, en diagonale, de côté ou en arrière) sur le nombre de cases indiquées par le chiffre sur la flèche. Par exemple avec le dé ci-contre le ballon avance tout droit de 2 cases, de A à B. On conseille de mettre le chiffre droit pour bien voir le sens de la flèche.



Lorsque la flèche indique une avancée en diagonale on peut choisir de faire avancer le ballon vers la gauche (C) ou vers la droite (D).



De même, lorsque la flèche indique une passe latérale on peut choisir de déplacer le ballon à gauche (E) ou à droite (F).



Quand en haut de la flèche apparaît la croix (X) le joueur qui attaque perd le ballon et un changement de possession survient.



Quand en haut de la flèche apparaît le point d'interrogation (?) le joueur qui défend a la possibilité d'intervenir pour subtiliser le ballon, et il le fait en lançant le dé bleu.



Si en avançant le ballon dépasse la ligne de but (par exemple 3 cases en avant de A à G), il y a changement de possession du ballon et dégagement.

Quand le ballon est sur les trois dernières lignes, sur la bande extérieure du terrain (E, C ou H), l'attaquant peut décider, en le déclarant avant de lancer le dé, d'avancer vers le centre du terrain plutôt que vers la ligne de but, c'est-à-dire en faisant pivoter de 90° le sens de la flèche qui apparaîtra sur le dé.



Le **premier lancer** du tour d'attaque, après un changement de possession, se fait toujours avec le dé contrôle. **On ne peut jamais utiliser deux fois de suite le dé contrôle.**

Le premier lancer du tour d'attaque peut se faire aussi avec le dé passe ou le dé lancement dans tous les cas suivants: coup d'envoi, corner, touche, dégagement, dégagement du gardien et coup franc.

Après un raté du défenseur ou un dégagement (par le défenseur ou le gardien) il n'y a pas de changement de possession ballon, et donc le joueur qui attaque peut continuer avec le dé qu'il préfère, même le dé contrôle (même s'il avait été joué juste avant le raté ou le dégagement).

TIR DEPUIS L'INTÉRIEUR DE LA SURFACE DE RÉPARATION

Quand le ballon se trouve dans l'une des 6 cases de la surface de réparation (surlignées en rouge), par ex. dans la case A, on peut effectuer un tir avec le dé rouge du tir, qui peut indiquer différents résultats:



cadre: le ballon avance toujours en B, et l'adversaire lance le dé bleu ciel du gardien pour éviter le but



imparable: c'est tout de suite but, à moins que la défense n'ait le dé champion "arrêt exceptionnel" et décide de le jouer



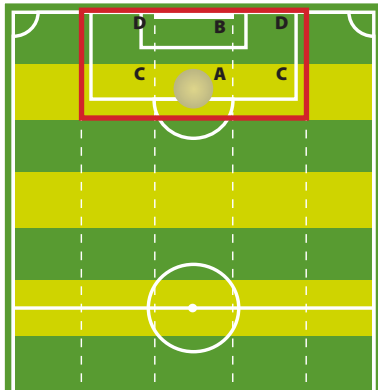
sur le poteau: le ballon rebondit en C, et l'adversaire lance le dé bleu pour faire intervenir le défenseur



sur la barre: le ballon descend en B, et la défense choisit de faire intervenir le défenseur (dé bleu) ou le gardien (dé bleu ciel)



dehors: il y a dégagement à partir de la position D



TIR DEPUIS L'EXTÉRIEUR DE LA SURFACE DE RÉPARATION

Quand le ballon se trouve sur les trois dernières lignes, mais en dehors de la surface de réparation (les 7 cases surlignées en rouge), on peut effectuer un tir avec le dé rouge du tir. Attention, on ne peut pas tirer directement depuis le coin. Le lancer du dé peut indiquer différents résultats:

cadre: le ballon avance en direction du but selon la position où il se trouve: de la case A il va en C, alors que de toutes

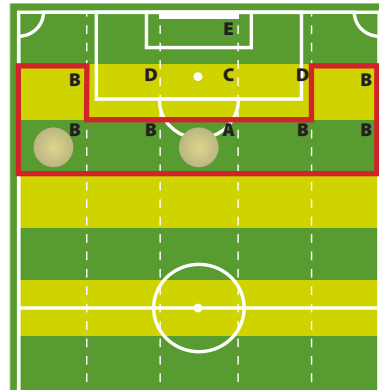


les cases B il va toujours en D. Quand le ballon est en C ou en D la défense lance le dé bleu pour essayer d'intercepter le ballon. Si le défenseur ne le prend pas (**raté**), le ballon avance en E, et l'adversaire lance le dé bleu ciel gardien pour éviter le but

imparable: vu la distance il n'y a pas but, mais le ballon de A ou de B arrive directement en E, et l'adversaire lance le dé bleu ciel gardien pour éviter le but



dans les trois autres cas (**poteau, barre et dehors**) les actions sont identiques à ce qui est décrit pour le tir depuis l'intérieur de la surface de réparation à la page 8 ci-contre



DÉFENSE

Le joueur en défense peut intervenir avec le dé bleu, et il peut le faire dans l'un de ces trois cas:

-  quand apparaît au joueur en attaque le point d'interrogation (?) en haut de la flèche, qui permet l'intervention du défenseur
-  quand l'attaquant effectue un tir depuis l'extérieur de la surface de réparation, qu'il est cadré et qu'il peut être intercepté
-  quand l'attaquant tire et que le ballon rebondit sur le poteau ou la barre (dans le cas de la barre la défense peut intervenir avec le défenseur ou le gardien)

Par son intervention le défenseur peut:

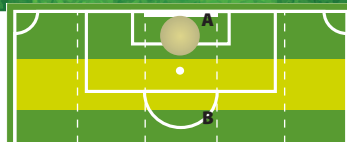
-  **subtiliser** le ballon à l'attaquant, et donc il y a changement de possession ballon (ou le tir est intercepté)
-  **rater** le ballon, qui reste à l'attaquant (ou le tir continue vers le but)
-  **rater** le ballon ou **marquer un but contre son camp**: comme ci-dessus, à moins que le ballon ne soit dans la surface de réparation, juste devant les buts (dans l'une des 2 cases surlignées en rouge): dans ce cas c'est but contre son camp
-  **dégager** le ballon, qui recule de 3 cases sur la même bande, mais reste à l'attaquant
-  commettre une **faute**: le ballon reste à l'attaquant, qui tire le coup franc. Si le ballon se trouve dans la surface de réparation il y a penalty, alors que de la troisième ou quatrième ligne à partir de la fin on peut tirer directement au but. Dans tous les autres cas l'attaque reprend avec un des 3 dés flèche



ARRÊT DU GARDIEN

Le gardien doit intervenir quand, suite à un tir, le ballon est dirigé vers l'intérieur du but (A). Le gardien peut aussi intervenir, à la place du défenseur, quand le tir frappe la barre. Le ballon peut être:

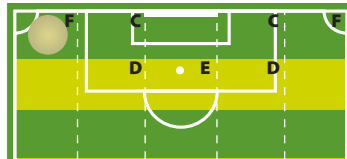
-  **arrêté**: il y a changement de possession ballon et le renvoi est effectué par le gardien
-  **pas arrêté**: le gardien n'arrête pas le ballon et il y a but (contre son camp dans le cas de la barre)



-  **dégagé**: le ballon recule de A à B, et reste à l'attaquant
-  **dévié en corner**: le ballon reste à l'attaquant, qui tire le corner

DÉGAGEMENT ET DÉGAGEMENT PAR LE GARDIEN

Le dégagement est effectué à partir de la position C, tandis que le dégagement du gardien se fait de la position D ou E. Dans les deux cas l'attaquant peut décider de tenter le renvoi long en doublant la valeur de la flèche et en le déclarant avant de lancer le dé.



CORNER

-   Il est tiré de la position F avec l'un des 3 dés flèche et le ballon se déplace le long de la ligne de but en direction du but. Par exemple avec le dé orange il avance de F à C, alors qu'avec le rouge il fait un centre de F à D.

LE COUP DU CHAMPION

Le dé champion est lancé au début de la partie par le joueur qui l'a gagné au tirage au sort: les deux joueurs connaissent le coup à disposition du joueur qui a le dé.

Dès que le dé est joué, il est cédé à l'adversaire, qui le lance pour connaître le coup de champion à sa disposition, avant que le jeu ne reprenne. Le dé champion a **3 faces rouges** qui sont jouables à l'attaque, **2 faces bleues** jouables à la défense, et enfin 1 face **rouge** et **bleue** que l'on peut jouer tant en attaque qu'en défense:



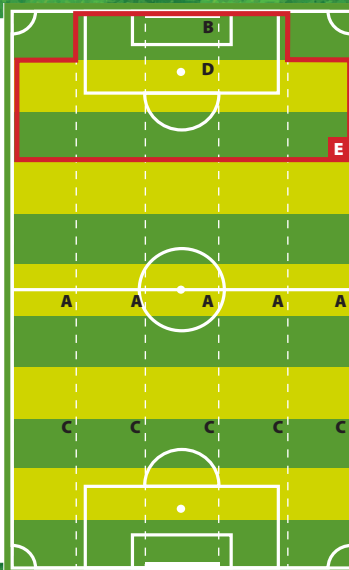
tir de loin: l'attaquant peut tirer au but à partir de la ligne de milieu de terrain (A). Le tir est cadré et le ballon va en B, et le défenseur répond avec le dé gardien bleu ciel



passe décisive: l'attaquant peut déjà jouer ce coup depuis l'extérieur de sa propre zone: de la position C vers l'avant. Le ballon arrive en position D prêt pour être tiré dans le but



tir imparable: quand le ballon est en position de tir, sur une des cases de la zone E, en jouant ce coup l'attaquant marque un but. REMARQUE: du fait qu'en jouant le dé champion on le cède tout de suite à l'adversaire, qui le lance aussitôt, le but peut être évité si le nouveau coup de l'adversaire est l'"arrêt exceptionnel". Si le tir est effectué depuis l'extérieur de la zone, le but est évité aussi avec le coup du champion "récupération miraculeuse"



arrêt exceptionnel: la défense bloque le ballon qui avait été tiré et qui était en train de rentrer dans le but en B. Ce coup peut être joué dans deux circonstances: en cas de "tir imparable" (soit le dé tir soit le dé champion) ou à la place du dé bleu ciel, pour être sûr de bloquer le ballon.
REMARQUE: si on joue le dé bleu ciel et que le ballon n'est pas arrêté, on ne peut plus jouer l'arrêt exceptionnel



récupération miraculeuse: la défense peut subtiliser le ballon durant n'importe quelle phase du jeu, même après une phase décisive, sauf après un tir effectué depuis l'intérieur de la surface de réparation. Avec ce coup la défense peut aussi intercepter un coup de champion "tir imparable", s'il est effectué depuis l'extérieur de la surface



faute: peut être joué tant en **attaque** qu'en **défense**.
Si **on est en attaque** il convient de l'utiliser sur les quatre dernières lignes du terrain, puisqu'il permet le coup franc avec tir au but. Mieux encore, l'utiliser quand le ballon est dans la surface de réparation, parce que dans ce cas le pénalty est accordé.
Si en revanche **on est en défense** une faute offensive est sifflée (ex. hors-jeu), qui permet le changement de possession ballon durant n'importe quelle phase de jeu. Ce coup doit être joué avant que l'attaquant ne lance le dé.



PENALTY

Pour tirer le penalty on lance le dé noir, qui peut indiquer différents résultats:



marqué: ballon au centre



dévié en corner: le ballon reste à l'attaquant, qui tire le corner



dehors: dégagement à partir de la position C



repoussé : le ballon de A revient en B et reste à l'attaquant, qui peut aussitôt effectuer un nouveau tir

VAR - ASSISTANCE VIDÉO À L'ARBITRAGE. Suite à une faute dans la surface de réparation, on lance le dé orange pour confirmer avec le VAR qu'il est vraiment un penalty. Il y a penalty dans 5 cas sur 6 : à moins que ne sorte le point d'interrogation, auquel cas il n'y a pas penalty, mais le ballon reste à l'attaquant.

CAS PARTICULIERS



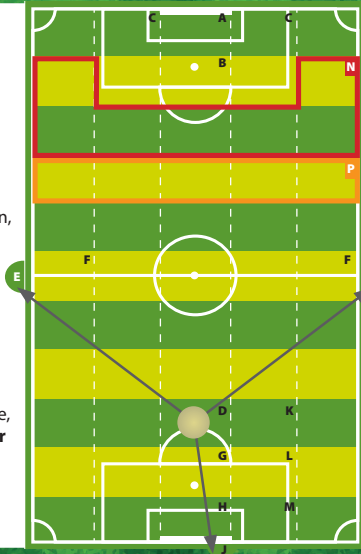
expulsion: si le défenseur commet une faute deux fois de suite (avec deux lancements consécutifs du dé bleu) il y a expulsion. Si le joueur avait le dé champion il le cède à l'adversaire qui, comme toujours, le tire aussitôt



si le dégagement est fait avec le dé passe et que le dé donne passe en arrière, le ballon depuis la position C sort: il y a changement de possession et **corner**



si le gardien relance le ballon de la position B avec le dé passe, que le dé donne passe en arrière et qu'il avait été décidé de doubler la valeur de la flèche, le ballon rentre dans le but et il y a **but contre son camp**



si le ballon se trouve dans la bande centrale du terrain, par exemple en D, et que le dé lancement indique diagonale 3, le ballon sort en **touche** E: il y a changement de possession ballon et rentrée de touche à partir de la case F, à côté d'où est sorti le ballon



si l'intervention du défenseur est un dégagement et que le ballon se trouve en D, G ou H, le ballon pourrait rentrer dans le but (J). Le ballon s'arrête en H et **l'attaquant peut lancer le dé bleu ciel gardien** pour éviter que le ballon ne rebondisse dans le filet. Si en revanche le ballon se trouve en K, L ou M il sort et il y a dégagement



coup franc avec tir au but. Si on shoote depuis la zone N et que le tir est cadré le ballon dépasse la barrière et va en A, demandant directement l'intervention du gardien. Si en revanche on shoote depuis la zone P, et que le tir est cadré, le ballon va en B et le défenseur intervient.



Si on shoote depuis la zone N et le tir est imparable c'est tout de suite but.
Si en revanche on shoote depuis la zone P, vu la distance il n'y a pas but,
mais le ballon arrive directement en A, et l'adversaire lance le dé bleu ciel
gardien pour éviter le but



quand la défense, avec le coup du champion, fait siffler une faute offensive, et que le ballon se trouve dans la zone adverse (par exemple le gardien qui prend le ballon avec les mains sur une passe en arrière de son coéquipier) il n'y a pas penalty mais coup franc dans la surface de réparation



Un Jeu de: **Emanuele Pessi, Marco Ippolito et Stefano Giachi**

Illustrations de: **Marco Bonatti**

Graphisme de: **Domenico Monforte**

Produit par: **CreativaMente srl - Via A. Volta, 69
20863 Concorezzo (MB), Italie**



LUDO ERGO SUM
www.creativamente.eu



Regardez la vidéo

