



CÉRÉMONIE D'OUVERTURE

"Bienvenue au monde du soccer de 2020. Nous espérons avoir un match des Champions enlevant pour les joueurs et les spectateurs. Que la meilleure équipe l'emporte..."

Les plus récentes 'règles du soccer de 2020' sont présentées dans ce livre de règles! Mais premièrement, voici quelques directives pour les entraîneurs:

⊕ Si les deux entraîneurs doivent effectuer une action en même temps, l'entraîneur « visiteur » accomplit l'action avant l'entraîneur de « l'équipe à domicile ».

⊕ **Le texte noir** contient les connaissances nécessaires avant de commencer un match.

• **Le texte rouge** veut dire: "À ne pas oublier!"

⊕ **Le texte bleu** peut être consulté lorsque la situation se présente dans un match, comme une rentrée de touche lorsque le ballon traverse la ligne de touche.

⊕ **Le texte vert peut être omis pour le premier match (amical)**. Il est recommandé d'ajouter ces règles lorsque vous êtes familier avec les règles de base.

PRÉPARATION

Les deux entraîneurs choisissent une équipe. Vos footballeurs sont appelés "joueurs" et vous êtes "l'entraîneur". Déterminez quel entraîneur joue le match à domicile. Ci-dessous, un match entre l'Allemagne et l'Argentine commence. Chaque entraîneur dispose de 20 joueurs, dont 2 gardiens de but. Les entraîneurs choisissent en même temps leurs 11 joueurs de départ incluant: 1 gardien de but, 2 à 4 défenseurs (numérotés 2/3/4/5/6/7), milieux de terrain (numérotés 8/9/10/11/12/13) et attaquants (numérotés 14/15/16/17/18/19). Placez ensuite ces joueurs sur le terrain.

colonnes: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

le terrain

Placez votre **gardien de but** (ici le gardien de but argentin) sur 1 des 2 cases du but.

Placez vos **défenseurs** sur la rangée touchant le haut de la surface de réparation. L'Argentine a choisi 4 défenseurs.

Les joueurs dans les lignes à 4 doivent être placés dans les colonnes 1, 4, 7 et 10.

L'Argentine a aussi 4 **milieux de terrain**. Ils commencent sur la ligne médiane. Si les deux entraîneurs choisissent le même nombre de milieux de terrain, l'équipe à domicile choisit une colonne adjacente aux joueurs qui arriveraient sur une case déjà occupée. Dans le cas de 2 ou 4 milieux de terrain, vous placez le joueur le plus près d'une case vide dans le cercle central près du ballon.

Placez le **ballon** sur le point central.

L'Argentine a choisi 2 **attaquants**. Les attaquants sont placés à 4 cases de la ligne de but adverse.

Les joueurs dans les lignes à 2 doivent être placés dans les colonnes 3 et 8.

Placez vos 9 joueurs restants sur le **banc**.

Placez la **montre** sur 0.

L'Allemagne a 3 attaquants. Avec les lignes à 3, 2 des joueurs commencent dans les colonnes 2 et 9. Le troisième joueur est placé dans la colonne 5 ou 6.

cartons jaunes

Tableau d'affichage: Empilez les chiffres du score ici, avec 0-0 sur le dessus.

bandages

temps écoulé

D6, D4 et D3

Sur les cases de la ligne de but, le ballon est hors du jeu (ou il y a but).

LE COUP D'ENVOI

⊕ Lors du coup d'envoi, les deux entraîneurs lancent un D6. Si vous lancez "1", lancez de nouveau. Si les deux entraîneurs lancent le même nombre, lancez de nouveau.

⊕ L'entraîneur avec le plus grand nombre place le ballon sur son joueur dans le cercle central. Il doit maintenant botter le ballon d'un nombre égal à la différence des deux lancés de dés. Le reste des règles est comme à chacun des tours, voir B., C., D. et E. à la page suivante.

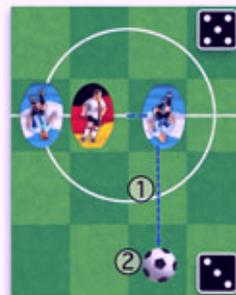


Figure 1: coup d'envoi
L'entraîneur argentin a lancé "5".
L'Allemagne a lancé "3". Le milieu de terrain argentin doit donc botter le ballon de 5-3 = 2 cases.

Lancer le D6

Au début de chaque tour, lancez un D6.

A. Déplacement

Déplacez 1 de vos 11 joueurs. Déplacez votre joueur du nombre exact de points sur le dé, ou moins si vous atteignez le ballon en moins de pas.

Les joueurs ne peuvent pas se déplacer diagonalement ou passer sur une case occupée par un autre joueur.

Après chaque pas, il est possible de changer de direction.

Il est possible de se déplacer sur les cases à l'extérieur des lignes.



Figure 2: joueur
Déplacements des joueurs.



Figure 3a: déplacement
Vous avez lancé un '3', vous vous déplacez de trois cases.



Figure 3b: résultat
Vous ne bottez pas le ballon, mais vous allongez le chemin de votre adversaire vers le ballon.

B. Botter le ballon

Si votre joueur arrive sur la case où se situe le ballon, vous le bottez. Votre joueur s'arrête sur cette case. Vous pouvez botter le ballon dans n'importe quelle direction, même la direction d'où vient votre joueur. Vous déplacez le ballon du nombre de points non-utilisés sur le D6 + 1.

CONSEIL: Ne comptez que les espaces vides où votre joueur et le ballon passent. (voir la figure 5a)

Le ballon continue dans cette direction, mais peut changer de direction une seule fois (courbe) de diagonale à orthogonale ou de orthogonale à diagonale, de façon à légèrement modifier la trajectoire du ballon (45 degrés).

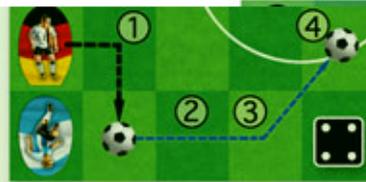


Figure 5b: botter le ballon
Vous atteignez le ballon en 2 pas et bottez le ballon.



Figure 4: ballon
Directions d'un botté.

La trajectoire du ballon ne peut jamais traverser une case occupée par un joueur adverse.

Figure 5b: résultat
Vous lancez "4".
 $4 - 2 \text{ pas} + 1 = 3$.
Vous bottez donc le ballon de 3 cases.

C. Passer le ballon à des joueurs

Le ballon peut atteindre une case occupée par un coéquipier. Vous pouvez ensuite rebotter le ballon dans n'importe quelle direction (incluant 1 courbe) du nombre de points restants sur le D6 + 1.

CONSEIL: Encore une fois, ne comptez que les cases vides traversées par le ballon. (voir la figure 6a)

Un maximum de 6 joueurs peuvent toucher le ballon, incluant le joueur qui botte le ballon en premier.



Figure 6a: une passe à des joueurs
Vous atteignez le ballon en 2 pas.
Vous passez le ballon à 2 joueurs.



Figure 6b: résultat
Remarquez que chaque joueur utilisé ajoute 1 case à la distance du ballon.

D. Se déplacer vers le ballon botté

Si vous avez botté le ballon, vous pouvez rapprocher un joueur du ballon de 2 cases (mais pas sur la case du ballon) si ce joueur n'a pas touché au ballon pendant ce tour. **Après ce déplacement, il doit être plus près du ballon que tous ses coéquipiers!** (Pour calculer la distance au ballon, vous comptez le nombre de pas minimal qu'un joueur doit faire pour se rendre au ballon.)

Si le joueur se situe à côté du ballon après un pas, il ne se déplace que d'un pas.



Figure 7a: Se déplacer après une passe
Après la passe complétée (voir la figure 6) un coéquipier se déplace vers le ballon.



Figure 7b: résultat
Il n'a pas touché au ballon et est plus près du ballon que tous ses coéquipiers.

E. Fin du tour

Après s'être déplacé, avoir peut-être botté le ballon et s'être peut-être déplacé après une passe, votre tour est terminé. (Vous devez utiliser tous les points sur le D6.)

Pour tous les joueurs, sauf les gardiens, qui sont dans la rangée 1 dans la surface de but ou de réparation et qui ne sont pas du même côté de la ligne médiane que le ballon: Déplacez-les d'un pas dans la rangée 2. Si la case est occupée, déplacez-les sur une case libre adjacente.

Vous déplacez vos joueurs en position de hors-jeu, voir **HORS-JEU**. C'est maintenant le tour de l'autre entraîneur et ainsi de suite.

TIR AU BUT

Vous tirez au but si le ballon atteint 1 des 2 cases du but. Cela met fin au tour, même s'il reste des points du D6 à utiliser.

La probabilité que le gardien de but arrête le tir dépend de la force du tir et de la distance entre le gardien et la trajectoire du ballon.

L'entraîneur en défense utilise le D4 pour tenter d'arrêter le ballon. Le gardien de but a le plus de chance de faire l'arrêt si le ballon se rend tout juste au but et passe sur une case adjacente au gardien.

Dans ce cas, la probabilité d'arrêt est de 3 sur 4 (75%): un "2", "3" ou "4" avec le D4. Cependant, chaque case que le ballon peut parcourir derrière le but diminue de 1 sur 4 (25%) la probabilité d'arrêt (voir la figure 9).

L'entraîneur en défense choisit dans quelle case le gardien va tenter d'arrêter le ballon. Si cette case est adjacente (pas diagonalement) au gardien de but, la chance d'arrêter le tir est de 3 sur 4 (3/4). Pour chaque case supplémentaire entre le gardien et la trajectoire du ballon, la probabilité diminue de 1 sur 4 (voir les figures 10).

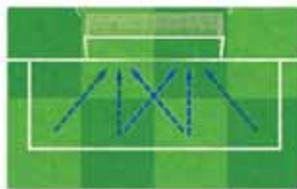


Figure 8: tentative de but
Les 6 directions de tir possibles.



Figure 9: tir au but
Le joueur se déplace d'un pas et tire au but.

Plus le tir est rapide (plus il reste de points sur le D6), plus la probabilité de l'arrêter est faible. Dans cet exemple:

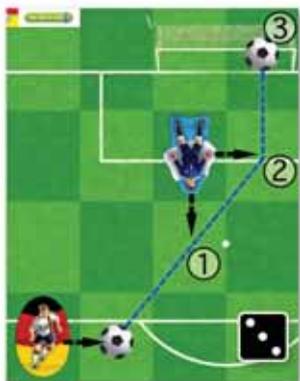
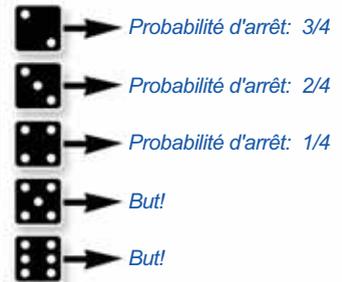


Figure 10a: Arrêt de routine
Le tir atteint tout juste le but. Le gardien a besoin d'un seul pas pour atteindre la trajectoire du ballon (à la case 1 ou 2), il a donc une probabilité de 3 sur 4 d'effectuer l'arrêt.



Figure 10b: Plongeon
Le même tir, mais le gardien a besoin de deux pas pour atteindre le ballon. Il a donc une probabilité de 2 sur 4 d'effectuer l'arrêt.



Figure 10c: Du bout des doigts
3 pas pour se rendre au ballon, donc seulement 1 chance sur 4 de l'arrêter. Si le gardien est encore plus loin, c'est un but automatique.

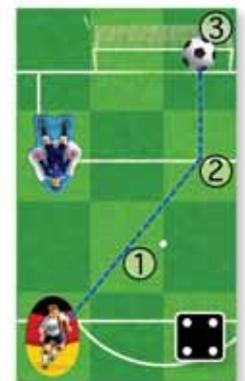


Figure 11: Tir plus rapide en plongeon
Le même tir, mais plus rapide (un "4" avec le D6, au lieu d'un "3"). Le gardien perd 1 chance sur 4 parce que le tir est plus rapide et 1 chance sur 4 parce qu'il est à deux cases de la trajectoire du ballon. Il a donc une probabilité de 1 sur 4 d'arrêter le tir.

Le gardien de but se déplace sur une des cases de la trajectoire du ballon (case 1 ou 2 dans les figures 10). Roulez ensuite le D4.

Si la tentative d'arrêt échoue, c'est un but! Allez ensuite à **COUP D'ENVOI APRÈS UN BUT.**

Si la tentative d'arrêt réussit, le gardien fait un **ATTRAPÉ** ou donne un **REBOND**. Voir le tableau à droite.

Si le gardien réussit à l'extérieur de la surface de réparation, il y a une faute de main. Le gardien reçoit un carton rouge et l'adversaire obtient un coup franc de cet endroit. Voyez **CARTONS JAUNE/ROUGE** et **COUP FRANC.**



Probabilité d'arrêt 3/4:	But!	rebond	attrapé	attrapé
Probabilité d'arrêt 2/4:	But!	But!	rebond	attrapé
Probabilité d'arrêt 1/4:	But!	But!	But!	rebond

ATTRAPÉ

Avec un attrapé, le gardien prend le ballon dans ses mains. Vous roulez ensuite le D6 pour remettre le ballon en jeu. Si vous lancez "1", vous lancez à nouveau jusqu'à ce que vous roulez au moins 2. Les règles normales s'appliquent pour le reste du tour comme pour passer le ballon à d'autres joueurs.

REBOND

S'il y a un rebond, le ballon se dirige diagonalement vers le centre du terrain à partir de la case où le gardien a tenté d'effectuer l'arrêt du nombre de points restants sur le D6 + 1. Si le tir se dirigeait vers la droite du gardien, le ballon se dirige vers la droite et vice-versa.

L'entraîneur qui tenta le tir joue à nouveau! Si le ballon atteint une case avec un joueur, celui-ci joue le ballon avec le nombre de points restants sur le D6 + 1 (voir C de la section TOUR). Si le ballon se déplace à travers une case adjacente à un joueur de n'importe quelle équipe, celui-ci peut tenter d'effectuer une **INTERCEPTION** (voir la page suivante).



Figure 12: attrapé
Sur le tir de la figure 10b, votre gardien bouge de deux pas vers le ballon et vous roulez "4" sur le D4: attrapé. Vous brassez le D6 pour remettre le ballon en jeu. Vous ne brassez que "2" et vous déplacez le ballon de 2 cases. Le défenseur se déplace ensuite de 2 pas vers le ballon.



Figure 13: rebond
Sur le même tir, vous lancez un "3" pour le gardien de but; il y a un rebond. Le tir passerait à droite du gardien (selon la figure), alors le rebond va aussi vers la droite. Le ballon avait un déplacement restant de 1 case. Il rebondit donc de 1+1 = 2 cases diagonalement. C'est maintenant encore le tour de l'Allemagne.

INTERCEPTION

Chaque fois que votre passe ou votre tir traverse complètement une case (donc excluant la case où le ballon termine sa course) adjacente (pas diagonalement!) à un joueur de l'équipe adverse, ce joueur peut tenter de changer la direction du ballon.

Si le ballon passe à côté de plusieurs adversaires dans un tour, les tentatives d'interception se déroulent naturellement en "ordre chronologique".

Premièrement, vous complétez votre tour. Ensuite, l'entraîneur adverse choisit sur quelles cases il va tenter d'intercepter le ballon.

Chaque joueur ne peut tenter d'intercepter le ballon qu'une seule fois par tour, et ce sur la première case éligible traversée par le ballon!

Déplacez le joueur tentant l'interception sur la case traversée par le ballon. Son entraîneur lance un D3.

⊕ S'il lance un "1" ou un "2", la trajectoire du ballon ne change pas.

⊕ S'il lance un "3", le ballon se déplace dans la même direction que le joueur du nombre de points restants sur le D6 + 1.

Après que le ballon ait changé de direction, les joueurs des deux équipes peuvent tenter de l'intercepter! S'il y a une case où les 2 équipes peuvent le faire (donc entre 2 joueurs adverses), personne ne peut faire d'interception à cet endroit.

Si le ballon atteint une case avec un joueur, son entraîneur joue le ballon, selon les règles de "Passer le ballon à ses joueurs", avec les points restants sur le D6 + 1.

Lorsque le ballon atteint sa destination finale, c'est au tour de l'entraîneur n'ayant pas eu la dernière interception réussie.

⊕ Si le ballon traverse la ligne de touche, allez à **RENTRÉE DE TOUCHE**.

⊕ Si le ballon entre dans le but, aller à **TIR AU BUT**.

⊕ Si le ballon traverse la ligne de but à l'extérieur du but, il y a **CORNER** ou **COUP DE PIED DE BUT**.



Figure 14a: Possibilité d'interception
À partir du joueur numéro 9, il reste 2 cases de déplacement au ballon. Ce joueur botte diagonalement et son coéquipier se déplace d'une case vers le ballon. Le ballon traverse 1 case adjacente à un adversaire qui peut tenter l'interception ...



Figure 14b: Interception réussie
... Le joueur se déplace d'une case afin d'intercepter. Son entraîneur lance un D3 et obtient "3": il y a interception! Le ballon avait 1 case de déplacement restante; il se déplace donc de $1 + 1 = 2$ cases en direction de l'interception. L'autre joueur argentin peut tenter une interception (vers le haut), mais n'essaie pas. C'est maintenant encore au tour de l'entraîneur allemand.



Figure 14c: Interception ratée
Supposons qu'un "1" ou un "2" ait été lancé avec le D3. Il n'y a donc pas d'interception. Le joueur s'est tout de même déplacé à la case où il a tenté l'interception, il ne retourne pas à sa case départ. C'est maintenant le tour normal de l'entraîneur argentin et son joueur 14 se trouve plus près du ballon.

FRAPPE ARRÊTÉE

Il y a une frappe arrêtée quand il y a un but, quand le ballon traverse la ligne de but ou de touche ou quand il y a une FAUTE.

Avec **chaque** frappe arrêtée (COUP D'ENVOI APRÈS UN BUT, RENTRÉE DE TOUCHE, COUP DE PIED DE BUT, CORNER, COUP FRANC, PENALTY) les 2 entraîneurs doivent **premièrement**:

- ⊕ Placer leur gardien sur 1 des 2 cases du but.
- ⊕ Déplacer les joueurs hors-jeu (voir **HORS-JEU**). Pour déterminer qui est hors-jeu, placez le ballon où il entrera en jeu.

Avec **toute** remise en jeu:

- ⊕ Si l'entraîneur faisant la remise en jeu lance un "1", il lance à nouveau!
- ⊕ Le joueur faisant la remise en jeu peut seulement toucher le ballon une fois qu'un autre joueur y ait touché.

COUP D'ENVOI APRÈS UN BUT

- ⊕ Placez le ballon sur le gardien battu.
- ⊕ Son entraîneur lance le D6.
- ⊕ Le gardien botte le ballon du nombre de points sur le D6 + 1 (!).
- ⊕ Les règles normales s'appliquent pour le reste du tour.

RENTRÉE DE TOUCHE

Si le ballon franchit la ligne de touche, l'équipe qui n'a pas touché au ballon en dernier reçoit une rentrée de touche.

- ⊕ Placez 1 joueur à l'extérieur des lignes à l'endroit où le ballon est sorti.
- ⊕ Lancez un D4 pour ce joueur. N'oubliez pas, relancez si vous lancez "1".
- ⊕ Le joueur lance le ballon sur le terrain du nombre de cases indiqué sur le D4. Les règles normales s'appliquent pour le reste du tour.
- ⊕ Vous déplacez votre joueur vers le terrain par le chemin le plus court dès que le ballon atteint sa destination ou un coéquipier.



Figure 15: coup d'envoi après un but
Après un but argentin, l'entraîneur allemand lance seulement un "2", il déplace donc le ballon de $2 + 1 = 3$ cases. Après que le joueur 5 ait passé le ballon 1 case plus loin, le joueur 16 se déplace vers le ballon passé.



Figure 16a: rentrée de touche
Vous placez un joueur à l'extérieur du terrain pour la rentrée de touche. Vous roulez un "3" et lancez le ballon de 3 cases.



Figure 16b: après la rentrée de touche
Votre joueur retourne sur le terrain et vous déplacez un coéquipier de 2 pas vers le ballon passé.

COUP DE PIED DE BUT

Si le ballon traverse la ligne de but à côté du but de l'équipe qui n'a pas touché au ballon en dernier, il y a un coup de pied de but. La procédure est la même que pour un **COUP D'ENVOI APRÈS UN BUT**.



Figure 17: corner
Le ballon sur le cercle de coin, le joueur prêt à le botter et l'adversaire formant le mur.

- ⊗
- ⊗
- ⊗
- ⊗
- ⊗

RÈGLES ANTI RABAT-JOIE

- ⊗ Vous ne pouvez pas botter le ballon à l'extérieur du terrain (sauf lors d'une INTERCEPTION ou d'un REBOND).
- ⊗ Seul le gardien peut occuper 1 des 2 cases de son but.
- ⊗ Les joueurs des deux équipes (sauf le gardien) ne peuvent se déplacer sur 1 des 4 cases de la surface de but que si le ballon se trouve sur la surface de but.

- ⊗
- ⊗
- ⊗

MINUTAGE

Chaque fois qu'un "1" est roulé sur 1 des 3 dés (à l'exception des frappes arrêtées et du coup d'envoi où un "1" ne compte pas), vous déplacez la montre d'une case. De 0 à 6, puis de 6 à 12, et ainsi de suite. Le match se termine dès que la montre dépasse la case des 90 minutes. En cas de temps supplémentaire, utilisez les cases "Temps Supplémentaire".

Variante pour un temps de jeu plus constant: Comptez chaque lancé de dé durant la partie entière (par le D6, D4 et D3) (sauf si un "1" non compté est lancé) jusqu'à 90 lancers (minutes), plus 1 par faute commise (temps supplémentaire).



Figure 18: échauffement
Le 16e "1" sur le dé indique le dernier coup de sifflet.

... PUIS SUBSTITUTION

À chaque FRAPPE ARRÊTÉE vous devez faire entrer en jeu les joueurs qui s'échauffent.

Exception: Après un but, vous pouvez retourner les joueurs qui s'échauffent sur le banc.

La substitution a lieu avant que quoi que ce soit d'autre se produise!

Avant de placer vos nouveaux joueurs, vous devez d'abord retirer du jeu un nombre égal de joueurs. (Il doit toujours y avoir 1 gardien de but sur le terrain.)

La rangée sur laquelle le joueur entre dépend de sa position:

- ⊗ Un défenseur est placé sur la même rangée que votre joueur le plus reculé (en ne comptant pas le gardien). S'il s'agit de la rangée 1, vous le placez sur la rangée 2.
- ⊗ Un milieu de terrain est placé sur la rangée à mi-chemin entre votre joueur le plus avancé et le plus reculé (en ne comptant toujours pas le gardien). (Cela peut parfois laisser le choix entre 2 rangées.)
- ⊗ Un attaquant est placé sur la même rangée que votre joueur le plus avancé. S'il s'agit de la rangée 1 (adverse), vous le placez sur la rangée 2.
- ⊗ Un gardien est placé sur 1 des 2 cases du but.



Figure 19: échauffement

COUP D'ÉPAULE

Si vous roulez un "1" avec le D6 et que votre joueur est adjacent à l'adversaire le plus près du ballon, vous pouvez vous déplacer sur la case de cet adversaire. Vous poussez ensuite le joueur adverse de 1 case dans la direction dont vous vous êtes déplacé. (Avec un "1" vous ne pouvez faire de FAUTE, c'est une légère poussée.) Si le ballon est sur la case où vous voulez pousser l'adversaire, vous ne pouvez donner de coup d'épaule.

Si un autre joueur se tient sur la case où vous voulez pousser l'adversaire, celui-ci déplace aussi d'une case, et ainsi de suite.

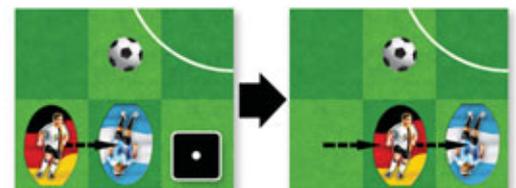


Figure 20a: coup d'épaule

Figure 20b: résultat

FAUTE

Votre joueur commet automatiquement une faute s'il peut atteindre une case occupée par un adversaire par le chemin le plus court avec le nombre exact de points sur le D6, et que cet adversaire est le joueur de son équipe le plus près du ballon et qu'aucun de vos joueurs ne peut être plus près du ballon que cet adversaire.

((En temps qu'entraîneur, vous ne pouvez tout contrôler; votre joueur commet la faute automatiquement.))

Le joueur fautif obtient un carton jaune (voir **CARTONS JAUNES/ROUGES**).

Le joueur taclé devient blessé (voir **BLESSURE**) et obtient un **COUP FRANC**.



Figure 21a: faute

Avec 2 pas, aucun joueur allemand ne peut se placer plus près du ballon que les deux joueurs argentins. Un joueur allemand peut atteindre un de ces joueurs argentins par le nombre précis de points sur le D6. Le joueur 16 commet donc une faute sur le joueur 8 (obligatoire). C'est la seule situation où 2 joueurs "partagent" 1 case.

CARTONS JAUNES/ROUGES

Pour chaque faute commise, le joueur fautif obtient un **carton jaune** (pas de pitié!). Placez ce carton sur le joueur. Un deuxième **carton jaune** pour le même joueur donne un **carton rouge**! Il doit quitter le terrain sans être substitué.

Dans le cas d'un carton rouge pour le gardien, vous devez immédiatement substituer un joueur pour votre deuxième gardien. Si vous avez déjà épuisé vos 3 substitutions, placez un joueur normal comme gardien dans le but. Ce nouveau "gardien" (donnez-lui un nouveau chandail pour le reconnaître) a 1 chance sur 4 de moins d'effectuer un arrêt.

BLESSURE

Un joueur taclé a une blessure mineure. Placez un bandage (carton blanc) sur ce joueur. Celui-ci n'a pas de problème avec cette blessure durant le match, mais une deuxième blessure implique qu'il ne peut plus continuer. Vous pouvez substituer immédiatement ce joueur (tant que vous n'avez pas utilisé vos 3 substitutions), même si vous n'aviez pas de joueur en train de s'échauffer. Après 3 substitutions, un gardien blessé à deux reprises doit être remplacé par un joueur du terrain.

COUP FRANC

Placez le ballon sur la case où la faute a été commise.

Placez le joueur blessé à 1 case du ballon, vers sa ligne de but. (Si cette case est occupée, déplacez le joueur de 1 case vers la ligne de touche.) Si vous devez substituer ce joueur, placez son remplaçant sur cette case. Si le joueur doit quitter le terrain et que vous avez déjà effectué 3 substitutions, placez un autre joueur sur cette case.

Déplacez le joueur ayant commis la faute de 2 cases vers sa ligne de but. Chaque fois qu'il est bloqué par un joueur, vous le déplacez de 1 case de côté, jusqu'à ce qu'il ne soit plus dans l'anneau adjacent au ballon (voir les croix ci-contre). Si vous substituez ce joueur, placez le nouveau joueur sur cette case. Si le joueur a été expulsé de la partie, placez un autre joueur sur cette case.

Les coéquipiers du joueur fautif à l'intérieur de l'anneau se déplacent à l'extérieur de l'anneau par le chemin le plus court.

Lancez le D6. Un de vos joueurs doit botter le ballon, ça pourrait être un joueur ayant utilisé plusieurs points sur le dé pour se rendre au ballon.

Exception 1: Si la faute est commise à l'extérieur de la surface de réparation dans la rangée 1 ou 2, déplacez plutôt le joueur fautif de 2 cases vers la ligne de touche la plus éloignée. Si le coup franc est à côté de la surface de réparation dans la rangée 3 (colonnes 1, 2, 9 ou 10), déplacez alors le joueur fautif de 2 cases diagonalement vers son but.

Exception 2: Si la faute est commise par le gardien, vous devez placer un joueur à deux cases du ballon.

Exception 3: Après une faute de main du gardien, les deux entraîneurs choisissent un joueur pour placer à côté du ballon et comme mur.



Figure 21b: coup franc

Le ballon est placé à l'endroit de la faute, le joueur blessé à 1 case en direction de sa ligne de but et le joueur avec le carton à 2 cases de l'autre côté.

PENALTY

Si un joueur commet une faute dans sa propre surface de réparation, l'équipe adverse obtient un penalty.

Les joueurs dans la surface de réparation (sauf le gardien recevant le tir) se déplacent vers la ligne médiane (en faisant un pas de côté si nécessaire) jusqu'à ce que tous soient sortis de la surface de réparation.

L'entraîneur effectuant le penalty place le ballon sur le point de penalty et un joueur sur 1 des 2 cases adjacentes.

Lancez le D6. Votre joueur botte le ballon d'un nombre de cases égal au nombre de points sur le D6.

N'oubliez pas, un "2" est le minimum sur toute frappe arrêtée. Voir **TIR AU BUT** pour plus de détails.



Figure 22: penalty

RÈGLES DE TOURNOI

Suspensions:

carton rouge: Le joueur est suspendu pour les 2 parties suivantes.

carton jaune: Si ce joueur obtient un autre carton jaune dans les 3 parties suivantes, il est suspendu pour 1 partie. Cela s'applique aussi aux 3 matchs suivant une suspension. Après 3 parties sans carton, la fiche du joueur redevient vierge. Donc, un carton rouge pendant ces 3 parties donne une suspension de 2 (rouge) + 1 (2e carton) = 3 parties.

Blessures: Semblables aux cartons, mais la blessure ne reste que 2 matchs (contrairement à 3 pour les cartons).

Points de tournoi en 2020:

victoire en 90 minutes = 5 points à 0

victoire en temps supplémentaire (but en or) = 4 points à 1

victoire en tirs au but = 3 points à 2



Éditeur : Cwali
Einsteinstraat 4H
6227 BX Maastricht
Pays-Bas
tél: 0031-640-893506
info@cwali.nl
www.cwali.nl

Special thanks to
Ron van Dalen