

RÈGLES DU JEU

5 À 11 JOUEUR·SES
DURÉE : 90 MINUTES

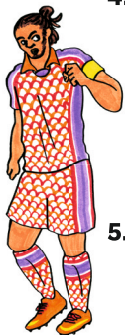
PRÉPARATION DE LA PARTIE

1. Séparez chaque catégorie de cartes (**zone 1 / zone 2 / coup franc / corner / penalty / cartons**), mélangez bien chaque paquet puis placez les cartes sur le plateau aux emplacements correspondants.
2. Découpez et assemblez les cages et les accessoires (gardien·nes, capitaines, ballon). Placez les buts et les gardien·nes sur le terrain, les capitaines sur le 0 des tableaux de score, le petit ballon dans le rond central.
3. Gonflez le ballon.
4. Choisissez parmi vous la joueuse ou le joueur honnête, charismatique, respectueux·se des règles, doté·e d'une certaine autorité naturelle (et d'un smartphone) qui arbitrera la partie. Si personne parmi vous ne dispose de ces qualités, alors prenez qui vous pouvez...
5. Formez les équipes.
6. L'arbitre prend le sifflet ; les équipes prennent chacune leur bloc, leur crayon et leur carte spéciale (voir p.3).



LES BASES

1. Pour marquer un but, il faut **remporter 3 actions consécutives** : zone 1, zone 2 puis zone 3.
2. Si une équipe a plus de joueur-ses que l'autre, l'un-e de ses membres ne joue pas les défis collectifs.
3. Il est interdit de jouer deux défis individuels de suite.
4. Comme sur le terrain, **avantage à l'attaque** en cours d'action :
 - lors des actions individuelles, l'équipe attaquante choisit **qui joue et qui elle affronte** dans l'équipe adverse (en tenant compte du point 3) ;
 - lorsque le cas se présente (actions d'impro, de chant, défi sportif, ping-pong de culture footballistique), c'est l'équipe attaquante qui choisit de **prendre ou de laisser la main**.
5. Après chaque but ou en cas d'échec de l'attaque, celle-ci **change de camp** et le ballon revient en zone 1 adverse.



L'ARBITRAGE

Le rôle de l'arbitre est capital. Maître du temps et du jeu, l'homme ou la femme en noir veille au respect des règles et au fair-play... et distribue autant de cartons que nécessaire.

Certaines épreuves (de dessin, d'impro, d'imitation, de chant...) sont jugées par l'arbitre, qui désigne l'équipe qui l'emporte selon des critères libres (réalisme, précision technique, implication dans le rôle, qualité du dessin, inventivité, originalité...). **L'arbitre doit pouvoir expliquer la raison de son choix si cela lui est demandé.**

L'arbitre peut pénaliser les joueur-ses en cas de triche, d'anti-jeu, de tentative de chantage ou de corruption, de propos sexistes, racistes, homophobes...

- **1^{er} avertissement : carton jaune.** La personne sanctionnée devra faire une célébration au prochain but (même marqué par l'équipe adverse!).
- **2^e avertissement : carton rouge.** Le prochain but marqué par l'équipe adverse comptera double.






LES ACTIONS

Pour marquer un but, il faut remporter 3 actions consécutives : zone 1, zone 2 puis zone 3. C'est l'arbitre qui tire les cartes, **annonce la nature de chaque action** (définie par des pictogrammes) et qui **déplace le ballon sur le terrain** de zone en zone au fil de la partie.

Les actions peuvent être :

- I** individuelles
- C** collectives
- A** jugées par l'**arbitre**
- 1 min** chronométrées

Vous aurez à jouer **4 types d'actions**, symbolisées ainsi :

-  **Fanzone** : chant, impro...
-  **Freestyle** : défis sportifs avec le ballon gonflable
-  **Culture foot** : questions de culture footballistique
-  **Comics** : défi dessiné

LES CARTES SPÉCIALES

Chaque équipe dispose d'une **carte spéciale recto/verso** qui lui permet soit d'aller **directement en zone 3**, soit de faire **reculer l'adversaire en zone 1**. Cette carte peut être jouée à tout moment de la partie.

- ➔ **Attention! Soyez stratégés car elle ne peut être utilisée qu'une seule fois au cours du match. Une fois la carte jouée, elle est remise à l'arbitre.**



LE MATCH

Début de la partie

1. Chaque équipe se concerta pour trouver un **nom d'équipe** et un **cri de guerre**.
2. L'arbitre choisit les meilleurs, c'est cette équipe qui joue la première.
3. L'arbitre lance le minutage de la première période sur son smartphone et c'est parti pour deux fois 45 minutes d'action !



En zone 1

L'équipe attaquante place le ballon en zone 1 en direction du but adverse.

L'arbitre tire une carte dans le paquet zone 1 et annonce la nature de l'action (individuelle ou collective, fanzone, culture foot, freestyle, comics, et le chrono s'il y en a un). **Les actions de zone 1 ne permettent pas d'égalité.**

- **Si c'est une action individuelle** : l'équipe attaquante choisit qui va jouer cette action, chez elle et dans l'équipe adverse.
- ➔ **Attention! Les joueur-ses qui viennent de jouer une action individuelle ne peuvent être désigné-es à nouveau.**
- **Si c'est une action collective** et que les équipes sont en déséquilibre numérique : l'équipe concernée choisit qui ne jouera pas.
- **Si c'est une action collective** et que les équipes comptent le même nombre de joueur-ses : tout le monde joue dans chaque équipe.



Si l'équipe attaquante remporte cette action, elle poursuit en **zone 2**.

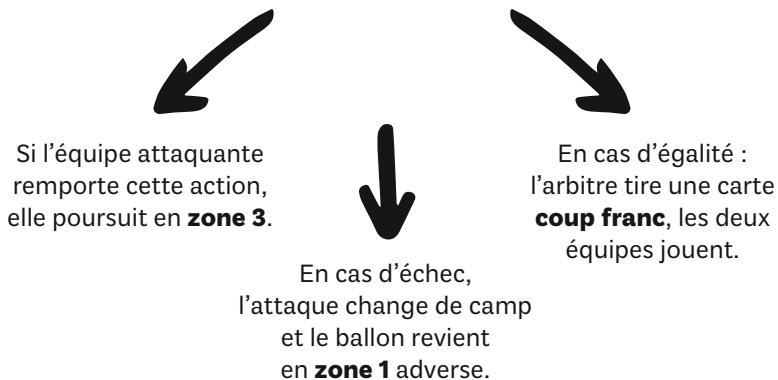
En cas d'échec, l'attaque change de camp et le ballon revient en **zone 1** adverse.



En zone 2

L'arbitre tire une carte de zone 2 et annonce la nature de l'action (individuelle ou collective, fanzone, culture foot, freestyle, comics, et le chrono s'il y en a un). **Les actions de zone 2 permettent des égalités.**

- **Si c'est une action individuelle** : l'équipe attaquante choisit qui va jouer cette action, chez elle et dans l'équipe adverse.
- ➔ **Attention! Les joueur-ses qui viennent de jouer une action individuelle ne peuvent être désigné-es à nouveau.**
- **Si c'est une action collective** et que les équipes sont en déséquilibre numérique : l'équipe concernée choisit qui ne jouera pas.
- **Si c'est une action collective** et que les équipes comptent le même nombre de joueur-ses : tout le monde joue dans chaque équipe.



➔ **Attention!**
Souvenez-vous que c'est toujours l'équipe attaquante qui choisit de prendre ou de laisser la main.



Coup franc

L'arbitre tire une carte dans le paquet coup franc et annonce la nature de l'action (individuelle ou collective, fanzone, culture foot, freestyle, comics, et le chrono s'il y en a un). Les deux équipes jouent.

- **Si c'est une action individuelle** : l'équipe attaquante choisit qui va jouer cette action, chez elle et dans l'équipe adverse.
- ➔ **Attention ! Les joueur-ses qui viennent de jouer une action individuelle ne peuvent être désigné-es à nouveau.**
- **Si c'est une action collective** et que les équipes sont en déséquilibre numérique : l'équipe concernée choisit qui ne jouera pas.
- **Si c'est une action collective** et que les équipes comptent le même nombre de joueur-ses : tout le monde joue dans chaque équipe.



Si l'équipe attaquante remporte cette action, elle poursuit en **zone 3**.

En cas d'échec, l'attaque change de camp et le ballon revient en **zone 1** adverse.

En zone 3

En zone 3, l'équipe attaquante choisit de jouer **dans l'axe (penalty)** ou **sur les côtés (corner)**.



Penalty

Si l'équipe attaquante choisit de jouer dans l'axe, **l'action sera individuelle et seule l'équipe attaquante joue.**

L'arbitre tire une carte penalty et annonce la nature du défi (fanzone, culture foot, freestyle, comics).

Après en avoir pris connaissance, l'équipe attaquante désigne la personne qui jouera la prochaine action.

➔ **Attention! Les joueur-ses qui viennent de jouer une action individuelle ne peuvent être désigné-es à nouveau.**



Défi remporté par
l'équipe attaquante :
c'est un buuuuuuuut !



En cas d'échec, l'attaque change
de camp et le ballon revient
en **zone 1** adverse.

Corner

Si l'équipe attaquante choisit de jouer sur les côtés, **l'action sera collective et impliquera tous les joueur-ses des deux équipes.**

- Si les équipes sont en déséquilibre numérique : l'équipe concernée choisit qui ne jouera pas.
- Si les équipes comptent le même nombre de joueur-ses : tout le monde joue dans chaque équipe.

L'arbitre tire une carte corner.

➔ **Avantage à l'attaque : l'équipe attaquante joue la première mais si elle ne remporte pas le défi au bout de 15 secondes, l'équipe attaquée entre en jeu.**



Défi remporté par
l'équipe attaquante :
c'est un buuuuuuuut !



En cas d'échec, l'attaque
change de camp et le ballon
revient en **zone 1** adverse.

Si aucune des 2 équipes
n'a gagné au bout d'une minute,
l'attaque change de camp
et le ballon revient en **zone 1** adverse.

LA MI-TEMPS

Comme en match officiel, vous avez 15 minutes pour aller aux toilettes, boire un coup, ou même vous faire masser pour les plus chanceux-ses.

Lorsque le match reprend, le ballon est à l'équipe qui n'a pas fait le coup d'envoi en 1^{re} période.

LA FIN DU MATCH

Le match prend fin à l'issue du temps réglementaire, auquel s'ajoute le temps additionnel en cas d'arrêts de jeu.

➔ **Attention! Si une équipe est en zone 3 au coup de sifflet final, l'arbitre laisse l'action se poursuivre jusqu'à son terme.**

Tirs au but



En cas d'égalité à l'issue du temps réglementaire, les équipes seront départagées par une séance de tirs au but !

Une cage reste en place, l'autre est enlevée. L'équipe qui défend place son-a gardien-ne devant la cage.

Les équipes tirent 5 fois à tour de rôle d'une pichenette sur le ballon en carton.

Les penaltys sont tirés depuis la ligne de but adverse.

L'équipe qui marque le plus de buts l'emporte.

En cas d'égalité à l'issue des 5 premiers tirs, les équipes continuent jusqu'à ce que l'une des deux rate son tir au but.



Un jeu imaginé et illustré par

Chloé Wary

Édition **Raphaël Tomas**
et **Marianne Zuzula**



Graphisme **ADGP**

Fabrication **Fabryka Kart (UE)**