

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***

***Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.***

***Ce rêve est devenu réalité.***

***Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

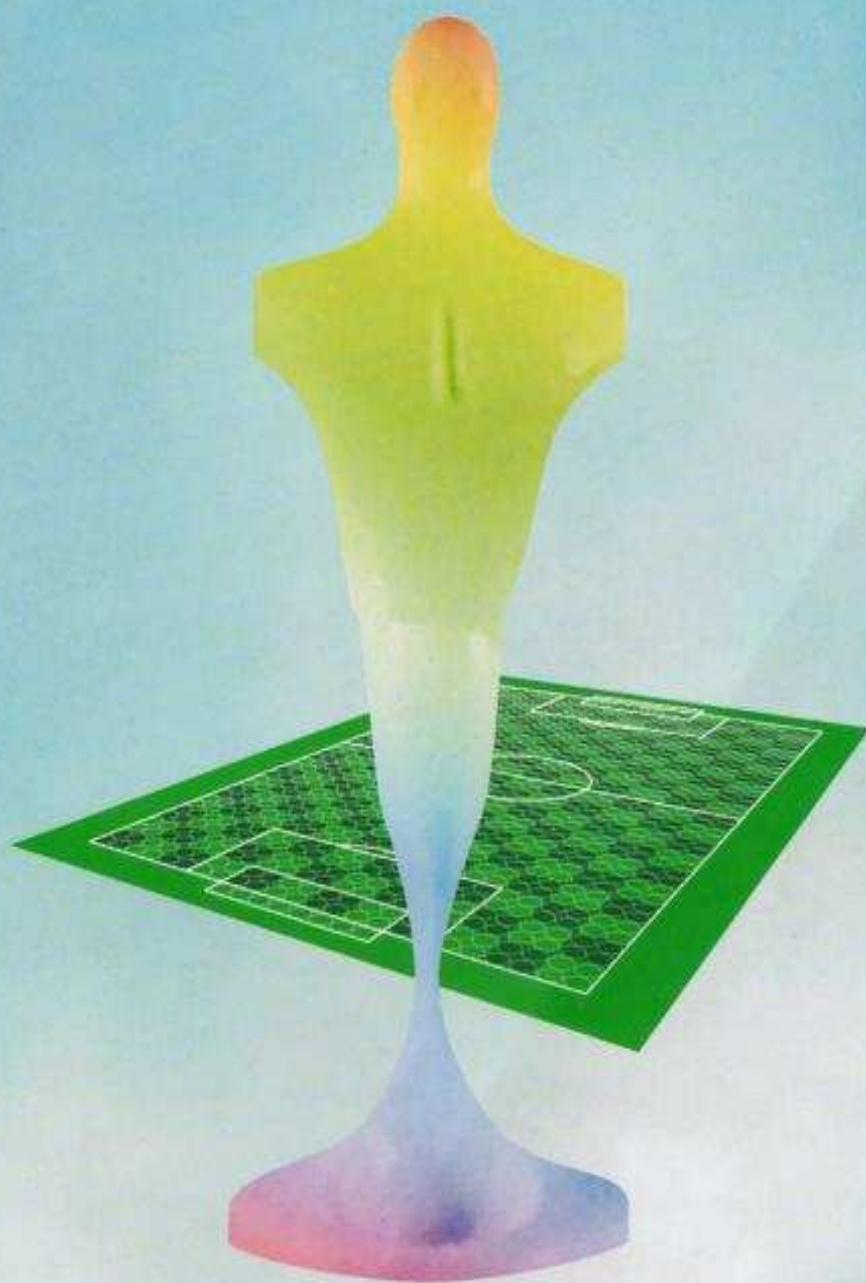
***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



NUMERO 10



REGLE DU JEU



## I - Présentation du coffret

- 1 plateau de jeu
- 22 joueurs (11 pour chaque équipe)
- 2 ballons
- 1 règle du jeu + trophées
- 1 chronomètre
- 1 totaliseur de but



## II - Positions de départ

Dans les positions initiales (voir schéma ci-dessous), chaque équipe a donc respectivement 11 joueurs dans sa partie de terrain, dont 5 joueurs de champ sur des cases claires, 5 joueurs de champ sur des cases foncées et 1 gardien de but sur la case foncée située sur la ligne au milieu des buts.



## III - Déroulement de la partie

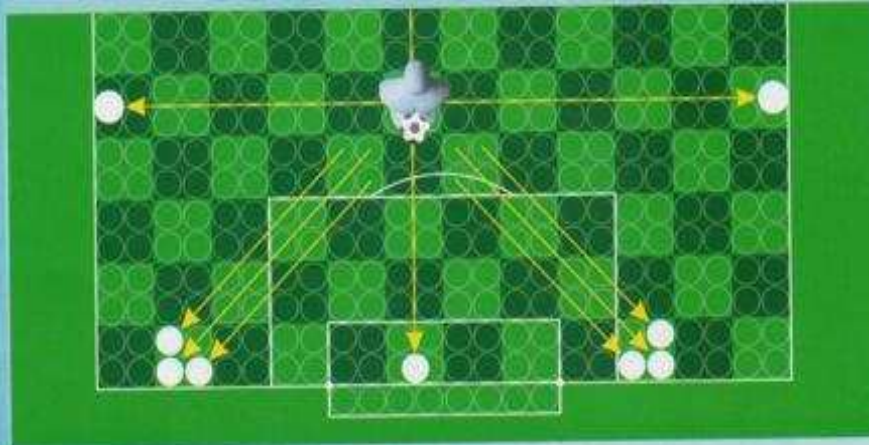
- Déterminez la durée de chaque mi-temps (exemple : 45 minutes).
- Le coup d'envoi est tiré au sort.  
L'équipe gagnante positionne le ballon sur un de ses deux avants-centres situés près du rond central.
- Démarrage de la partie avec enclenchement du chronomètre.
- Les coups se jouent alternativement :
  - soit en déplaçant uniquement un joueur
  - soit en déplaçant un joueur avec le ballon
  - soit en déplaçant uniquement le ballon



## IV - Déplacement des pièces

### 1) Le ballon

Il se déplace dans toutes les directions à partir des pieds d'un joueur (soit 1 axe lors d'un déplacement vertical ou horizontal, et 3 axes lors d'un déplacement en diagonale).  
Les trajectoires des axes sont données par l'alignement des cercles.



### 2) Les joueurs de champ sans le ballon

- Ils se déplacent en diagonale, de 1 à plusieurs cases, en avant ou en arrière, à partir du moment où la trajectoire est libre.
- Un joueur de champ ne peut en aucun cas pénétrer dans sa propre surface des 6 mètres.
- Un joueur de champ évoluera toujours sur la couleur de sa case de départ.



### 3) Les joueurs de champ en possession du ballon

Le déplacement est exactement le même que sans le ballon sauf qu'il est impossible de revenir en arrière.





#### 4) Le gardien de but sans le ballon

- Dans sa surface de réparation, il se déplace dans toutes les directions, de 1 à plusieurs cases, à partir du moment où la trajectoire est libre.
- En dehors de sa surface de réparation, il se déplace dans toutes les directions, mais d'une seule case à la fois.

#### 5) Le gardien de but en possession du ballon

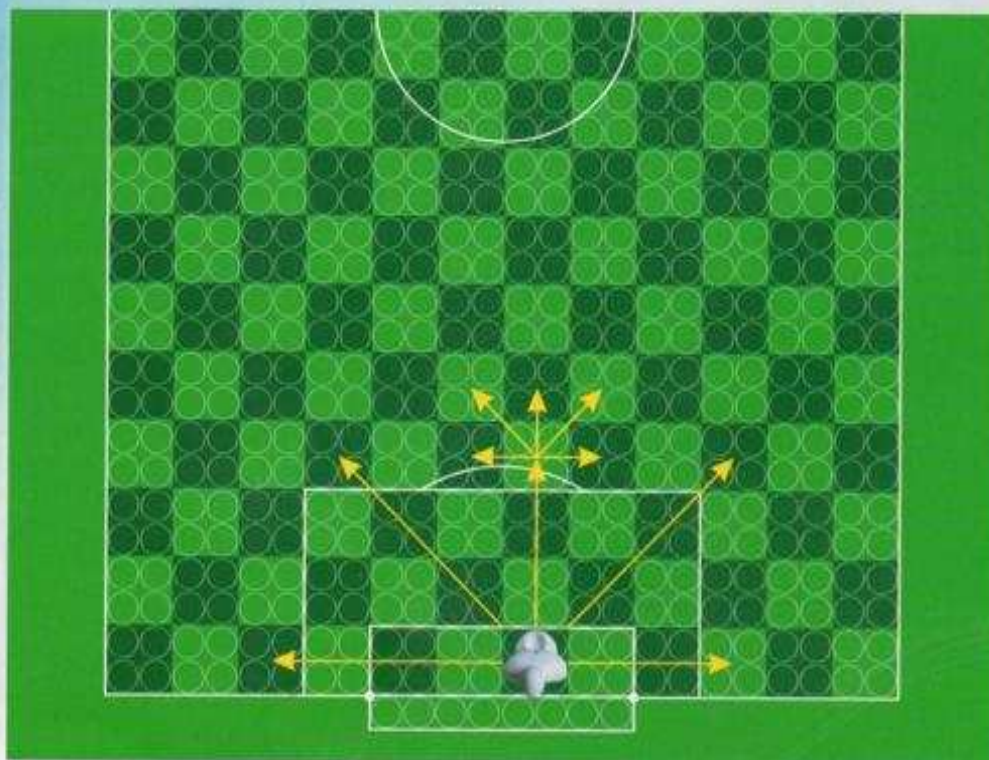
##### - Dans sa surface de réparation

Lors de la récupération du ballon par le gardien de but, l'adversaire ne peut en aucun cas intercepter le ballon. (On considère que le ballon est dans les mains du gardien). Par contre le gardien de but est tenu de remettre en jeu le ballon lorsque arrive son tour de jouer, soit :

- a) par une passe directe ou indirecte (voir paragraphe N° V-7 et V-8).
- b) par un dégagement (exclusivement réservé au gardien de but). Dans ce cas précis, tout en respectant ses trajectoires possibles, le ballon peut passer par dessus d'autres joueurs, atterrir dans la case de son choix, mais sans dépasser la ligne de la surface de réparation adverse.

##### - En dehors de sa surface de réparation

Le gardien de but ne peut se déplacer que d'une seule case à la fois et dans toutes les directions. Il peut à ce moment perdre le ballon par une interception de l'adversaire. Il est toujours tenu de le remettre en jeu par une passe directe ou indirecte ou un dégagement.





## V - Actions et déplacements particuliers

### 1) Le dribble

Il est possible uniquement lorsque l'on est en possession du ballon et dans toutes les directions. Il consiste à passer par dessus l'adversaire ou le partenaire situé sur une case voisine, à partir du moment où la case d'accueil est libre.

(Rappel: un joueur en possession du ballon ne pouvant pas reculer, le dribble est donc interdit en arrière).

Un joueur (pièce) qui vient d'être dribblé est obligé de passer un tour avant de pouvoir intercepter lui-même. Il peut cependant jouer tout autre coup.



### 2) L'interception

Elle est possible dans toutes les directions.

Elle consiste à passer par dessus un adversaire ou un partenaire en possession du ballon, pour pouvoir récupérer ce dernier, à partir du moment où la case d'accueil est libre.

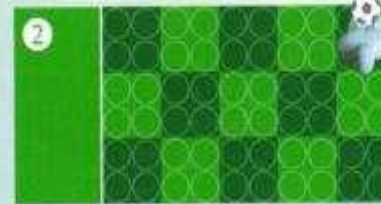
(A la fin du coup, la prise de balle par l'intercepteur est obligatoire).

Comme pour le dribble, un joueur (pièce) subissant une interception est obligé de passer un tour avant de pouvoir intercepter lui-même. Il peut cependant jouer tout autre coup.



### 3) La récupération

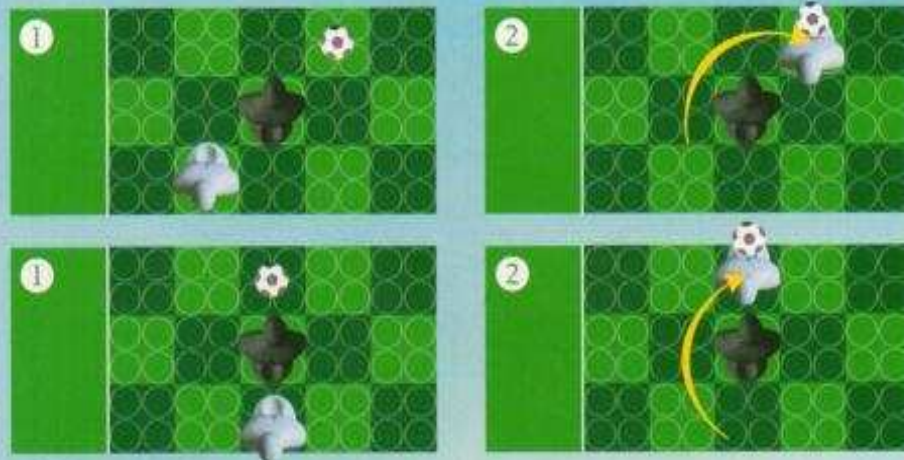
Suite à une passe indirecte, toutes les pièces ont la possibilité de récupérer le ballon dans toutes les directions et dans leurs couleurs respectifs. Pour cela, il suffit de se positionner sur la case occupée précédemment par celui-ci.





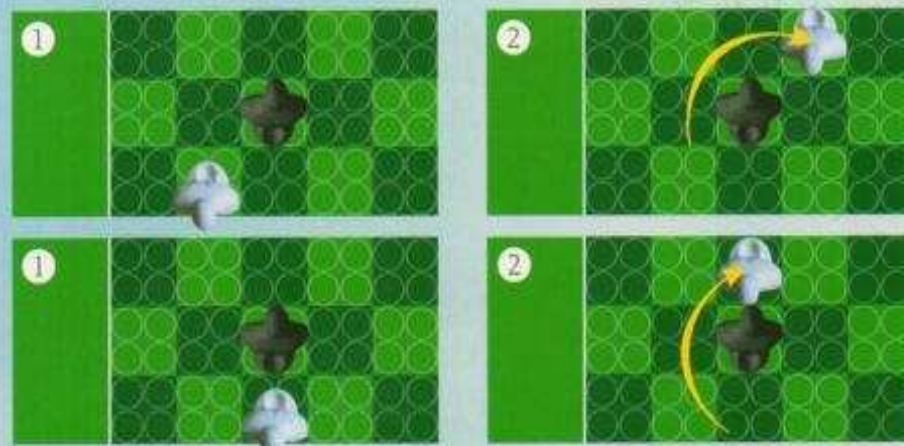
#### 4) Le grand pont

Action de récupérer le ballon posé sur une case (suite à une passe indirecte) en sautant par dessus un adversaire ou un partenaire. Le coup peut s'effectuer dans toutes les directions.



#### 5) Le démarquage

Il est possible dans toutes les directions. Il consiste à passer par dessus un adversaire ou un partenaire placé sur une case voisine, à condition que la case d'accueil soit libre. Dans ce cas de figure, aucun joueur concerné, n'est en possession du ballon.



#### 6) La ligne de touche et de sortie de but

Un joueur ayant le ballon ne peut pas jouer plus de 2 coups successifs sur les cases bordant la ligne de touche et de sortie de but, y compris en effectuant une passe à l'intention d'un partenaire situé lui-même sur une case bordant ces lignes.

Sanction: perte du ballon à l'avantage du joueur adverse le plus proche.





### 7) La passe directe

Le porteur du ballon peut envoyer celui-ci à l'attention d'un partenaire, situé sur une case claire ou foncée, tout en respectant les trajectoires libres et possibles du ballon.



### 8) La passe indirecte

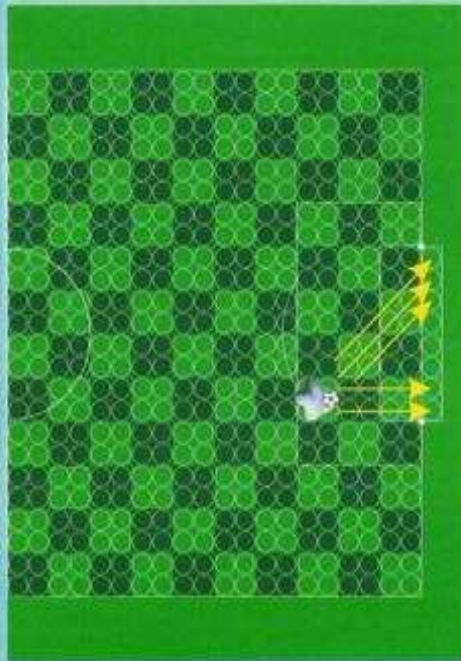
Le porteur du ballon peut envoyer celui-ci sur une case vide de son choix (claire ou foncée), tout en respectant les trajectoires possibles et libres du ballon.





### 9) Tir au but

Action de déposer le ballon derrière la ligne de but de l'adversaire à partir d'un joueur, de n'importe quel endroit du terrain, tout en respectant les trajectoires possibles et libres du ballon. Il est possible de dribbler le gardien lorsque celui-ci est sur sa ligne de but et de se retrouver ainsi à l'intérieur des buts avec le ballon.



### Poteau rentrant:



### 10) Dans la surface de réparation

3 joueurs seulement peuvent être présents dans la surface de réparation :  
1 attaquant, 1 défenseur et 1 gardien de but.

## VI - Conseils

Afin de s'accoutumer aux déplacements des joueurs et du ballon, il est recommandé de débiter en s'entraînant sur la moitié du terrain avec 3 attaquants, et 3 défenseurs dont un gardien de but.



