

- Débutant : 6+
- Amateur : 8+
- Pro : 10+



2
6+
10'

RÈGLES

Auteur :
Alain Ollier

Illustrateur :
Tony Rochon

Plus que quelques minutes à jouer et le score est toujours de 0 à 0. Allez-vous l'emporter avant le coup de sifflet final ou devrez-vous affronter la terrible séance des tirs au but !

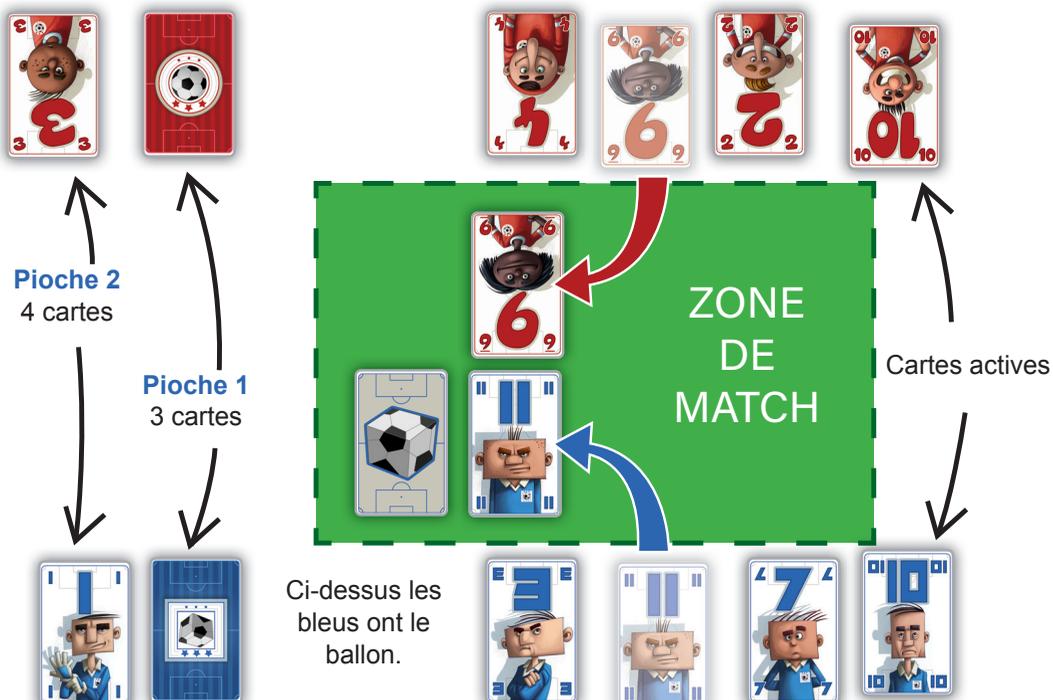


Règles vidéo sur www.les-tontons-joueurs.fr



MISE EN PLACE (Voir carte 2)

- 1- Enlever les 6 cartes «Drible/Tacle».
 - 2- Chaque joueur mélange les 11 cartes de son équipe en un paquet faces cachées.
 - 3- Retourner et poser les 4 premières cartes (cartes actives).
 - 4- Poser les 3 cartes suivantes sans les retourner (pioche 1).
 - 5- Retourner et poser les 4 cartes restantes en un tas faces visibles (pioche 2).
 - 6- Jeter la carte «ballon» en l'air pour déterminer l'équipe qui aura le ballon au début de la partie.
- Par commodité nous appellerons « attaquant » l'équipe qui a le ballon et « défenseur » l'équipe qui n'a pas le ballon.*





BUT DU JEU

Plus que quelques minutes à jouer...

Le score est toujours de 0 à 0.

Allez-vous l'emporter durant cette fin de match ou vous faudra-t-il affronter la terrible séance des tirs au but ?



TOUR DE JEU

Lorsque les 2 joueurs ont décidé quelle carte active ils vont jouer, ils la montrent en posant **simultanément** la main sur celle-ci.

Puis, il la placent dans la zone de match.

Les cartes d'une même action sont placées en se chevauchant.



RÉSOLUTION DES ACTIONS

1- Si l'attaquant pose une carte égale ou supérieure à celle du défenseur, il conserve le ballon pour l'action suivante.

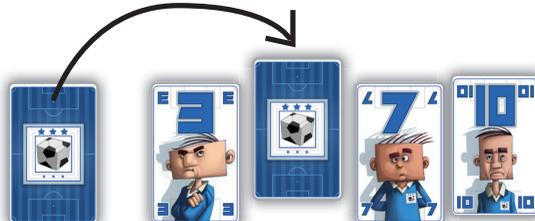
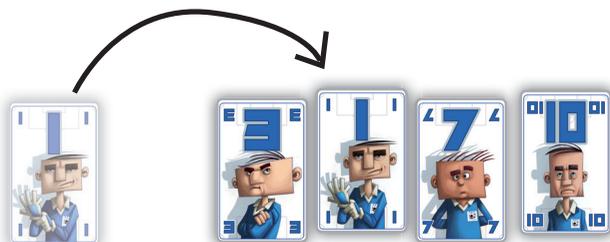
2- Si le défenseur pose une carte supérieure à celle de l'attaquant, celui-ci récupère le ballon et devient attaquant. La carte «ballon» est retournée puis déplacée de son côté.

A chaque fois qu'un joueur reprend le ballon à l'adversaire, toutes les cartes jouées dans l'action sont rassemblées en un tas qui lui est propre.

3- A chaque tour, les joueurs piochent une carte afin d'avoir 4 cartes actives devant eux.

- Soit le joueur prend la carte au sommet de sa pioche faces visibles et il l'ajoute face visible aux cartes actives.

- Soit le joueur prend la carte au sommet de sa pioche faces cachées. Il en prend connaissance et l'ajoute face cachée aux cartes actives.



TIR : Quand un joueur a le ballon et qu'il réussit à le conserver 2 fois (**phase de conservation**), il frappe au but (**phase de tir**).

Le tir en mode «DÉBUTANT» : tir «CHIFOOTMI»

- Les 2 joueurs sont « face à face », l'avant-bras plié et l'index pointé vers le ciel. **L'attaquant** va descendre son avant-bras en comptant 1, puis il le remonte et le redescend en comptant 2, puis il le remonte et le redescend en comptant 3.

Mais cette fois en l'orientant soit sur la droite soit sur la gauche indiquant ainsi le lieu de sa frappe.

Le défenseur jouant le rôle du gardien de but doit se caler sur le rythme du tireur et fera les mêmes gestes à la même vitesse que celui-ci, mais pour le dernier, il décidera de pointer à droite ou à gauche.

Tous les gestes effectués sont rapides.

> Si le défenseur va du même côté que l'attaquant il arrête le tir et récupère le ballon.

> Si le défenseur va à l'opposé, il y a but. Le défenseur récupère le ballon.

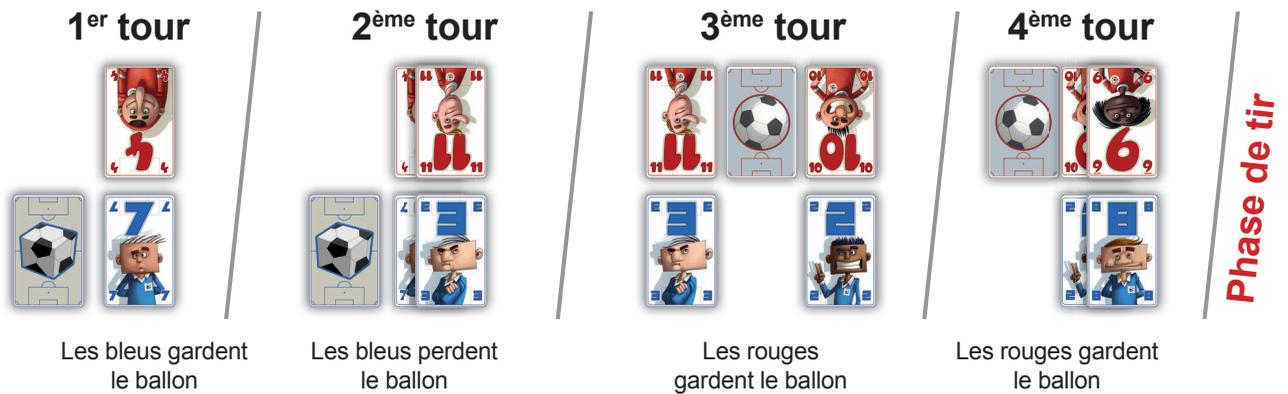
La dernière carte jouée par l'attaquant est retournée pour comptabiliser le but marqué.

Exemple de partie en cours :

Les rouges mènent 1 à 0



Exemple d'enchaînement de phase de conservation :



Point particulier : le joueur qui a le ballon suite à la pose de la dernière carte active aura la possibilité de réaliser un tir «chifootmi» avec tir à droite ou à gauche, même s'il n'est pas en phase de tir.

SEANCE DE TIRS AU BUT (penaltys).

En cas d'égalité en fin de match, les équipes se départagent par les tirs au but (penaltys).

Lancer la carte «ballon» pour savoir qui tirera en premier.

Règle du penalty «chifootmi» : identique que le tir «chifootmi» mais 3 possibilités de marquer : à droite, au centre, à gauche.

- Les deux équipes exécutent chacune cinq penaltys.
- Les penaltys sont exécutés alternativement par chaque équipe.
- Si après que les deux équipes ont exécuté leur cinq penaltys, toutes deux ont marqué le même nombre de buts ou n'en ont marqué aucun, l'épreuve est poursuivie dans le même ordre en tirant alternativement jusqu'à ce qu'une équipe ait marqué un but de plus que l'autre au terme du même nombre de tentatives.

CHIFOOTMI

REGLE AMATEUR (8 ans et +)

ajouter les cartes «Dribble/Tacle» à votre main



MISE EN PLACE

- Chaque joueur mélange les 14 cartes de son équipe en un paquet faces cachées.
- Retourner et poser devant vous les 4 premières cartes du paquet (cartes actives).
- Poser à côté les 3 cartes suivantes faces cachées sans les retourner (pioche 1).
- Retourner et poser à côté les 7 cartes restantes en 1 tas faces visibles (pioche 2).

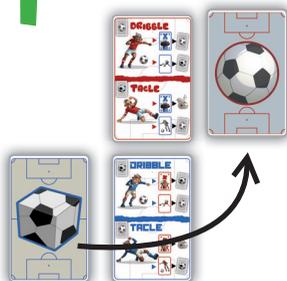
LES CARTES «DRIBBLE/TACLE»

Si l'attaquant pose la carte «Dribble/Tacle», cela signifie que le joueur tente un dribble pour garder le ballon.

Si le défenseur pose la carte «Dribble/Tacle», cela signifie que le joueur tente un tacle pour récupérer le ballon.

Résolution de duels avec les cartes «T.D.»

1



Si l'attaquant dribble et que le défenseur tacle, le défenseur récupère le ballon.

2



Si l'attaquant dribble et que le défenseur joue une carte de valeur, l'attaquant garde le ballon

3



3. Si l'attaquant joue une carte de valeur et que le défenseur tacle.
=> **Coup franc**
Le coup franc « chifootmi » peut être frappé soit à droite, soit à gauche.


LE TIR EN MODE «NIVEAU PRO»

En mode «niveau Pro» la frappe au but «chifootmi» n'est utilisée que pour un coup franc, un pénalty ou une séance de tirs au but.

Lorsqu'un joueur arrive en phase de tir suite à ses 2 actions de conservation, il joue le tir avec les cartes.

Pour marquer, il doit mettre une **carte supérieure** à celle du défenseur avec une différence de **3 maximum**.

S'il y a une différence supérieure à 3, il a tiré au-dessus du but et le ballon passe à l'adversaire.

Si les joueurs placent des **valeurs égales**, le tir est repoussé et l'attaquant garde le ballon pour un nouveau tir.

Comme en phase de conservation, le défenseur récupère le ballon s'il joue une **carte supérieure** à celle de l'attaquant.

Si l'attaquant joue une carte de valeur et que le défenseur tacle :

En phase de conservation => Coup franc (chifootmi) peut être frappé soit à droite, soit à gauche.

En phase de tir => Penalty (chifootmi) peut être frappé soit à droite, soit à gauche, soit au centre.



Niveau Pro+, si vous le souhaitez, ajoutez une, deux ou trois règles supplémentaires...


HORS JEU

En phase de conservation, si l'attaquant garde le ballon avec une **différence de 7 ou +** il y a hors-jeu. Le ballon est récupéré par le défenseur si le défenseur signale le hors-jeu.


LE UNE DEUX

En phase de conservation, un joueur peut réaliser un une/ deux.

Exemple : Le joueur a conservé le ballon avec une valeur 10. Au tour suivant, il pose la carte inférieure d'une unité => 9, il peut alors réaliser un une-deux en refaisant passer immédiatement la carte de valeur 10 devant la carte de valeur 9.


LA CONTRE ATTAQUE

Quelle que soit la phase (conservation ou tir), si le défenseur récupère le ballon grâce à un tacle (face à un dribble), cela lui permet d'avoir une phase de conservation réduite à 1 action au lieu de 2 pour atteindre la phase de tir.



Auteur : Alain OLLIER

Illustrateur : Tony ROCHON



Les Tontons Joueurs
Cressensat
63470 VERNEUGHEOL
www.les-tontons-joueurs.fr
info@lestontonsjoueurs.fr

