

En cas d'égalité à l'issue des 2 mi-temps, une phase de prolongation est jouée, les joueurs ont 2 lancers supplémentaires pour se départager.

S'ils sont toujours à égalité, ils disputeront une phase de " tirs au but ". Cette phase se joue à l'aide du dé vert. Chaque joueur a droit à 5 lancers. On lance une seule fois le dé par tentative.

Si, à l'issue de la phase " tirs au but ", les joueurs sont encore à égalité, ils continuent à jouer avec le dé vert jusqu'à ce qu'il y ait un but d'écart entre eux.

Règle optionnelle : lors de la phase " tirs au but ", on peut utiliser le dé Gardien chaque fois qu'un but est marqué.

Si les faces Avertissement ou But sortent, le but est confirmé.

### Pour jouer à plus de deux :

Il est possible de jouer par équipe. Les équipiers jouent alors à tour de rôle.

### Cas particuliers :

A) Les avertissements s'annulent lorsque les joueurs ont tous les deux un carton rouge dans le même tour. Chaque joueur conserve alors un carton jaune.

B) Si le joueur écope d'un 3<sup>e</sup> avertissement avant d'avoir été suspendu, cet avertissement ne compte pas.

C) Si à la fin de la prolongation l'un des joueurs a un carton rouge, il est sans effet lors de la phase " tirs au but ".

### Que le meilleur gagne !

**TOMY**®  
**Allo TOMY SAV**

Pour plus d'informations en France, veuillez contacter :  
Chemin de la Planche Brûlée - 01210 FERNEY-VOLTAIRE

0,79 F TTC/mn

**N° Indigo 0 820 013 013**

**Fax. 04 50 40 95 72**



Modèle déposé – un jeu de Michel Bouchet  
ref. 7150



## Règle du jeu

Nombre de joueurs : 2 et plus.

### Matériel :

1 stadium (piste de dés) – 3 dés Action (bleu) – 1 dé Penalty (vert) – 1 dé Bonus (blanc) – 1 dé Gardien (rouge) – 1 bloc de feuilles de match – 4 cartons jaunes – 2 cartons rouges – 1 bloc de fiches de tournoi – 1 règle du jeu

### But du jeu :

Être le premier joueur à remporter deux matchs.

### Déroulement du jeu :

Une partie se déroule en 2 ou 3 matchs : un match aller, un match retour et un match d'appui en cas d'égalité. Un match se joue en 2 mi-temps.

A chaque mi-temps les joueurs ont droit à tour de rôle à 6 lancers de dés Action (bleu).

Un joueur a droit à 3 essais par lancer de dés.

Pour marquer des buts, les joueurs doivent essayer de réaliser une combinaison de but à l'aide des dés Action bleu (voir le tableau pages intérieures).

Le joueur qui débute le match les lance une première fois.

A) S'il n'est pas satisfait du résultat, il peut lancer à nouveau 1, 2 ou 3 dés. De même une 3<sup>e</sup> fois. A l'issue des 3 essais, son tour prend fin.

B) S'il marque un but, son adversaire peut tenter de le contrer par un lancer unique du dé Gardien (rouge)\* :

- soit le but est arrêté,
- soit le but est marqué,
- soit le but est marqué et le défenseur prend un avertissement.

Le résultat de chaque lancer est reporté sur la feuille de match qui sert à suivre l'évolution de la rencontre.

\* sauf sur un penalty.

Les combinaisons	Résultat	Commentaire	Gardien
<b>Le Lob</b> 	1 but	Le défenseur est le joueur qui lance le dé Gardien.	 = but arrêté
<b>La Lucarne</b> 	1 but		 = but marqué
<b>Le Centre-tir</b> 	1 but		 = but marqué et le défenseur prend un avertissement
<b>La Reprise de volée</b> 	1 but ou tenter le doublé avec le dé blanc  = 2 buts  = 0 but	Le joueur peut soit marquer directement un but ou tenter le doublé qui n'est pas obligatoire. En cas de doublé réussi, la face Gardien du dé rouge lancé par le défenseur n'arrête qu'un seul but.	
<b>Le Coup-franc</b> 	Lancer un dé bleu  = 1 but  = 0 but	Si le but n'est pas marqué ou contré, le joueur peut continuer son tour s'il lui reste encore des essais, mais il doit reprendre l'intégralité des dés.	
<b>Le Penalty</b> 	Lancer le dé vert  = 1 but  = 0 but	Quel que soit le résultat du dé vert, le tour du joueur prend fin.	Pas de défense possible.

Les avertissements : on peut recevoir des avertissements de deux façons :

A) lorsque 2 cartons au moins apparaissent lors d'un même essai.

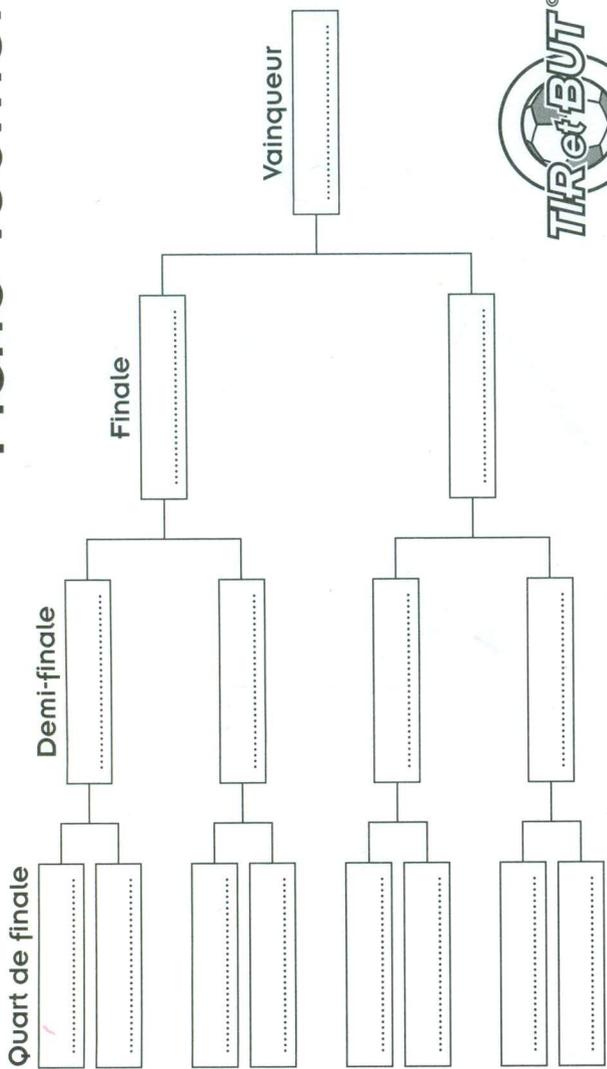
B) lorsqu'apparaît la face Avertissement sur le dé Gardien.

Pendant le tour où il est suspendu, un joueur ne peut pas contrer un but adverse.

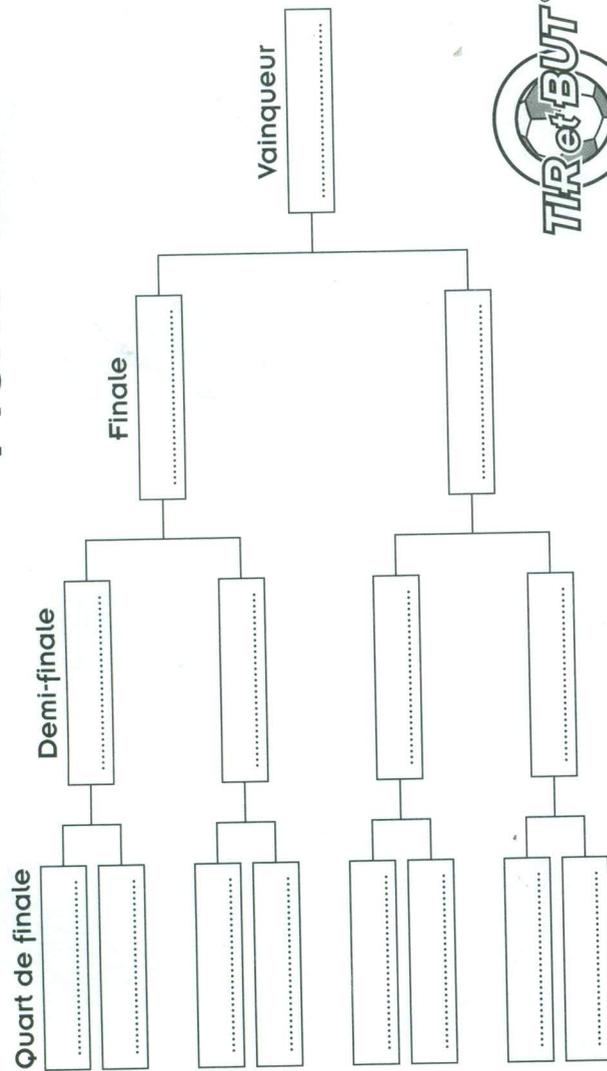
Combinaisons	Résultat	Conséquence	Commentaire
<b>Avertissement</b> 	1 fois = 1 carton jaune 2 fois = 1 carton rouge	Carton jaune : il ne se passe rien. Carton rouge : le tour suivant est annulé.	Le carton rouge annule seulement le tour suivant du joueur et non celui en cours.



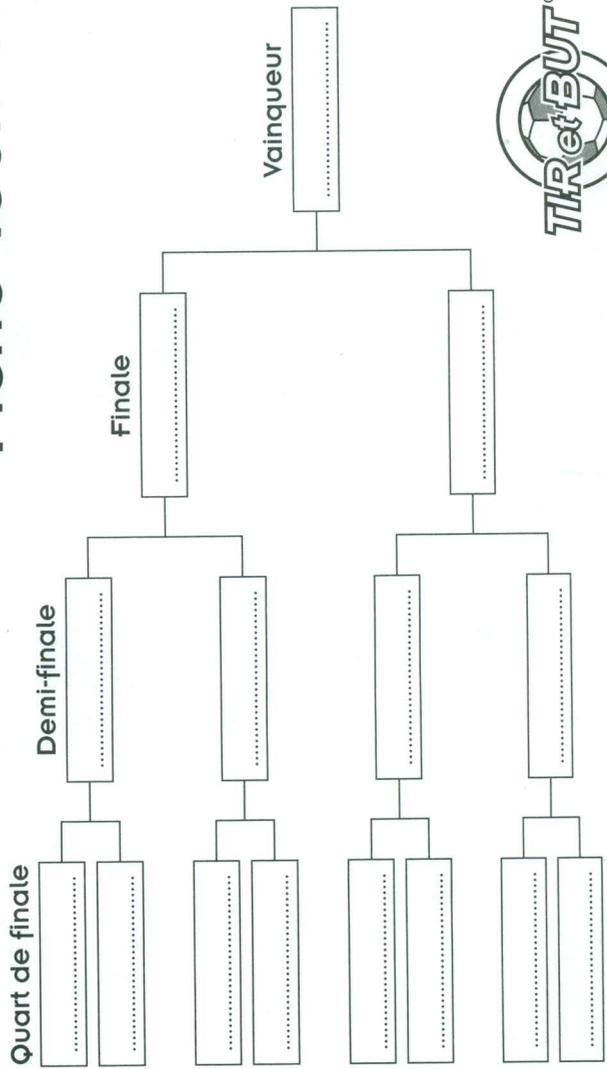
# Fiche Tournoi



# Fiche Tournoi



# Fiche Tournoi



# Fiche Tournoi

