



RÈGLES ET INSTRUCTIONS POUR

SHOOT

Brevet N° 1.203 540

C'est un jeu de stratégie et de finesse pour deux personnes et pour tous ceux qui aiment le football. Il est extrêmement intéressant, simple, et malgré l'emploi de dés, vous constaterez que c'est la science du jeu et non pas la chance qui donne la victoire. SHOOT vous offre un nombre illimité d'occasions pour développer des combinaisons d'attaque et de défense, exactement comme le vrai jeu sur un terrain de football.

CHOIX DES CÔTÉS

Ce jeu comporte 2 équipes de onze joueurs qui se distinguent par la couleur différente de leurs uniformes. Les 2 personnes jouant une partie choisissent d'abord le côté où ils placeront leur équipe ; soit par accord, soit par le total le plus élevé sur les dés. Chaque personne devient alors « entraîneur » de son équipe.

INSTALLATION DES ÉQUIPES

Placez les onze joueurs de chaque équipe sur les carreaux numérotés correspondants de chaque côté de la ligne de centre. N° 1 (le gardien de but) sur le carreau n° 1. Numéros 2 et 3 (les arrières), sur les carreaux 2 et 3. Numéros 4, 5 et 6 (les demis) sur les carreaux 4, 5 et 6. Numéros 7, 8, 9, 10 et 11 (les avants), sur les carreaux 7, 8, 9, 10 et 11. Le ballon doit être placé sur le centre du grand cercle blanc, sur la ligne du centre.

DÉBUT DE LA PARTIE :

Chaque entraîneur jette les dés pour obtenir la possession du ballon. Celui qui a le total le plus élevé prend le ballon et le place sur le petit cercle blanc, immédiatement devant son avant-centre (n° 9). Celui-ci jette de nouveau les dés pour commencer la partie ; avec le total de ce coup de dés, il doit avancer le ballon. Puis il doit jeter les dés encore une fois, et, cette fois-ci, déplacer ses joueurs. Les joueurs et le ballon se déplacent sur le terrain selon les règles indiquées dans les paragraphes suivants : Avants, Demis, Arrières, Gardien de But et Ballon. Il est bien entendu que ce double lancer de dés (un pour le ballon et un pour les joueurs) ne se produit qu'au début de la partie. Une fois la partie commencée, le jeu se déroule selon les règles normales (voir règles du jeu de passes). *Les joueurs se déplacent seulement sur les carreaux vert foncé. Le ballon se déplace seulement sur les carreaux vert clair.*

RÈGLES DU JEU

AVANTS :

Seuls les avants sont utilisés pour marquer un but. Ceux-ci (les numéros 7, 8, 9, 10 et 11) se déplacent seulement en avant (en direction des buts adverses) en restant toujours sur les carreaux vert foncé. Il peuvent être déplacés n'importe où sur le terrain, y compris la zone de but. Ils peuvent avancer en diagonale ou en zig-zag d'un carreau à l'autre, mais toujours en avant. Toutefois à l'intérieur de la zone de réparation et de la zone de but, ils peuvent reculer aussi bien qu'avancer (mais ne peuvent pas reculer au delà de cette zone).

Les avants et le gardien de but sont les seuls joueurs pouvant utiliser la somme totale des deux dés pour se déplacer. Cependant vous (l'entraîneur) êtes libre d'utiliser les points indiqués par chaque dé sur deux joueurs différents : deux avants, ou un avant et n'importe quel autre joueur de votre équipe. Par exemple : un lancer de 3-4 vous permet de déplacer n'importe quel avant de 4 carreaux et un autre joueur de 3 carreaux, ou vice-versa. Ou vous pouvez, en additionnant le total des points, dans ce cas 7, déplacer un seul avant du même nombre de carreaux (7).

LE BALLON :

Le ballon ne peut être déplacé que sur les carreaux vert clair, en direction des buts adverses, en diagonale ou en zig-zag et d'autant de carreaux que la somme totale des deux dés. L'entraîneur en possession du ballon au début de la partie doit jeter les dés et utiliser le total des points pour déplacer le ballon en avant. C'est ainsi que commence le jeu. Puis il jettera les dés à nouveau pour déplacer ses joueurs et essayer de prendre possession du ballon. S'il réussit à prendre le ballon, il jettera les dés encore une fois et se conformera aux règles du Jeu de Passes. S'il n'est pas parvenu à prendre le ballon, c'est à l'entraîneur de l'équipe adverse de lancer les dés pour essayer de prendre possession du ballon.

PRISE DU BALLON :

Lorsqu'un lancer de dés vous permet de placer un joueur sur l'un des quatre carreaux vert foncé adjacents au ballon, ce joueur est dit *être en possession* du ballon. Ceci vous donne automatiquement droit à un nouveau lancer de dés. La somme totale des points obtenus doit être utilisée pour avancer le ballon. Si ce nouveau lancer de dés (utilisé pour le ballon seulement) vous a permis de déplacer le ballon jusqu'à l'un des quatre carreaux adjacents à un de vos joueurs, ceci est appelé *« faire une passe »*.

Une passe réussie vous donne droit à un nouveau lancer de dés, qu'on utilise pour le ballon seulement. Ce jeu de passe peut être répété aussi longtemps que le ballon peut être placé sur un carreau adjacent à un joueur de votre équipe. Cependant si le ballon ne peut pas être déplacé jusqu'à l'un des carreaux adjacents à un de vos joueurs, on dit à ce moment qu'il est libre et ne revient en jeu que lorsque l'une ou l'autre équipe en a repris possession. L'équipe qui y parvient se conforme alors aux règles du jeu de passes, comme indiqué plus haut.

POUR MARQUER UN BUT :

Un but est marqué quand le ballon traverse la ligne de but. Ceci ne peut être accompli que lorsqu'un avant est en possession du ballon et qu'à l'aide d'un nouveau lancer de dés (voir règles pour le jeu de passes) le ballon se trouve être déplacé jusqu'à la ligne de but et franchit celle-ci. Quand un but est marqué tous les joueurs des deux équipes sont replacés sur leurs carreaux respectivement numérotés et l'équipe perdante a l'avantage de la possession du ballon pour le nouvel engagement, (le ballon étant placé alors sur le cercle blanc, devant l'avant-centre (n° 9)).

DEMIS :

Les demis (n° 5 et 6) peuvent se déplacer dans n'importe quelle direction en avant ou en arrière, mais toujours en diagonale ou en zig-zag. Cependant, à la différence des avants, vous n'êtes pas autorisé à jouer la somme totale des deux dés sur un seul demi. Vous ne pouvez jouer qu'un dé par joueur.

Soit les deux dés sur deux demis, soit sur un demi et un autre joueur. La tâche des demis est de reprendre possession du ballon, si possible, et de le passer à leurs coéquipiers, en particulier aux avants. Ils ne peuvent pas marquer de buts, mais sont d'une grande utilité pour organiser les contre-attaques et protéger leur gardien de but. Ils peuvent se déplacer en avant ou en arrière n'importe où sur le terrain sauf dans leur « zone de réparation » (où sont placés les deux arrières n° 2 et 3), et dans la zone de but où ils ne sont pas admis du tout.

ARRIÈRES :

Comme les demis, les arrières (n° 2 et 3) peuvent se déplacer dans n'importe quelle direction en avant ou en arrière, mais toujours selon une course diagonale ou en zig-zag. Ils ne peuvent en aucun cas aller au delà de la ligne des demis (où sont marqués les carreaux 4, 5 et 6), où pénétrer dans le petit rectangle blanc délimitant la zone de but. De même que pour les demis, vous n'êtes pas autorisé à jouer la somme totale des deux dés pour déplacer un seul arrière. Vous ne pouvez jouer qu'un dé par joueur. Les arrières ne peuvent pas marquer de buts. Leur rôle est d'essayer de reprendre possession du ballon, quand cela est possible, et de le passer à leurs coéquipiers. Ils doivent aussi protéger leurs buts et dégager leur zone de but.

LE GARDIEN DE BUT :

Le gardien de but (n° 1) peut se déplacer dans n'importe quelle direction en avant ou en arrière, mais toujours selon une course diagonale ou en zig-zag. Il doit rester à l'intérieur du petit rectangle blanc qui délimite la zone de but. De même que les avants, le gardien de but peut, pour se déplacer, utiliser la *somme totale* des dés, mais il peut aussi utiliser les points d'un seul dé si cela lui est plus avantageux. Les points du second dé étant alors joués sur un autre joueur de son équipe.

Si le ballon pénètre dans la zone de but sans traverser la ligne de but, et si le gardien de but, par son lancer de dés, peut reprendre possession du ballon, il a droit, alors, à un nouveau lancer de dés (voir règles du jeu de passes) qui lui permet de dégager sa zone de but. Toutefois il a le choix d'une autre alternative : Dès qu'il est en possession du ballon, ce ballon est placé par l'entraîneur sur un des cercles blancs qui se trouvent dans chaque coin à l'intérieur de la zone de réparation (grand rectangle). L'entraîneur place alors l'arrière droit pour le coin droit ou l'arrière gauche pour le coin gauche, selon son choix, sur le carreau vert forcé immédiatement derrière le ballon. Grâce à un nouveau lancer de dés (accordé pour la reprise du ballon) il peut alors dégager sa zone de but et passer le ballon à un coéquipier, si cela lui est possible.

HORS-JEU :

Aucun avant ne peut recevoir une passe et marquer un but, s'il se trouve *en arrière* des arrières de l'équipe adverse (n° 2 et 3). Il ne peut marquer, ou recevoir une passe de ses coéquipiers que lorsqu'un des arrières de l'équipe adverse se trouve entre lui et le gardien de but.

COUP-FRANC :

Lorsque l'un des deux entraîneurs obtient deux 6 avec un lancer de dés, il doit, si le ballon est *libre*, déplacer deux de ses joueurs de 6 carreaux chacun, ou utiliser la somme totale des deux dés (dans ce cas 12) et l'employer sur un seul avant. Il a alors droit (par le coup-franc) à un autre lancer de dés, qu'il utilisera de nouveau sur ses joueurs, à moins que, grâce au lancer de dés précédent, il ait été en possession du ballon. Dans ce cas, le deuxième lancer de dés sera utilisé au total sur le ballon. L'entraîneur lancera de nouveau les dés, et cette fois déplacera ses joueurs. S'il peut reprendre possession du ballon, il recommencera à jouer.

Cependant, quand un entraîneur obtient deux 6 et qu'il est déjà en possession du ballon avant d'obtenir les deux 6, le total des dés (c'est-à-dire 12) doit être utilisé sur le ballon. Son second lancer de dés (par le coup-franc) sera utilisé sur ses joueurs. Comme dans le cas précédent, si le second lancer de dés lui permet de reprendre possession du ballon, l'entraîneur jettera de nouveau les dés (voir règles du jeu de passes). Si, au contraire, son second lancer de dés ne lui redonne pas possession du ballon, l'entraîneur adverse jouera donc à son tour.

PENALTY :

Lorsqu'un des deux entraîneurs obtient deux 6 quand le ballon est libre *dans la zone de réparation ou la zone de but adverse*, le ballon doit être, à ce moment-là, placé sur le cercle blanc situé sur la ligne de la zone de réparation (au milieu de cette ligne). Puis l'avant-centre sera à son tour placé immédiatement derrière le ballon. Puis l'entraîneur déplacera un avant de 12 ou deux de ses joueurs de 6 carreaux chacun. Ensuite l'entraîneur lancera de nouveau les dés, utilisant la somme totale sur le ballon. S'il y a but, tous les joueurs reprennent leur position première. Sinon, le jeu continue.

Si l'entraîneur obtient deux 6 alors qu'un de ses avants est déjà en possession du ballon dans la zone de réparation, cela occasionne un but.

DURÉE DU JEU :

Il n'y a pas de limite de temps pour jouer « Shoot » à moins que les deux entraîneurs ne se soient mis d'accord avant de jouer. Si vous le désirez, vous pouvez jouer deux « mi-temps » de 45 minutes chaque, ainsi que dans le vrai jeu de football, en changeant de côtés à la mi-temps. Habituellement, vous pouvez vous mettre d'accord sur un nombre de buts (3, 5 ou 7) et le vainqueur est celui qui marquera 2 buts sur 3, ou 3 sur 5 et ainsi de suite.

GÉNÉRALITÉS :

Vous remarquerez aussi qu'il existe une « science du jeu ». En échelonnant vos joueurs de façon qu'ils puissent recevoir des passes, et en plaçant ces mêmes joueurs dans la ligne du ballon, vous obtiendrez des offensives victorieuses. De même que vous vous apercevrez de l'importance des demis, en tant que défenseurs mais aussi indispensables pour fournir les passes à leurs coéquipiers, les avants. Vous remarquerez aussi que chaque joueur de l'équipe a son importance dans le jeu.