

PITCH BOWL

3e EDITION – 2009

Un jeu de Daniel QUODBACH
 Graphismes : Philippe CLAVÉ
 Testeurs : Alain RATH, David HERBST

Adresse et tactique
 pour 2 joueurs à partir de 9 ans.

PITCHBOWL est un jeu sur le thème du football américain. A coup de « pitches », c'est-à-dire de pichenettes d'ongles, deux coachs opposent leurs équipes pour remporter la victoire en étant le premier à marquer 3 touchdowns.

EQUIPEMENT DU PITCHBOWLER

- **26 pions JOUEURS** (2 équipes de 13 : 9 Trois quarts, 1 Trois quarts Porteur du ballon, 2 Coureurs et 1 Coureur Porteur du ballon). Dans la règle qui suit, le participant au jeu est appelé COACH pour le différencier des JOUEURS (qui sont les pions du jeu)
- **Un pion BALLON**
- **Un terrain**
- **Une pièce de monnaie** (non fournie)

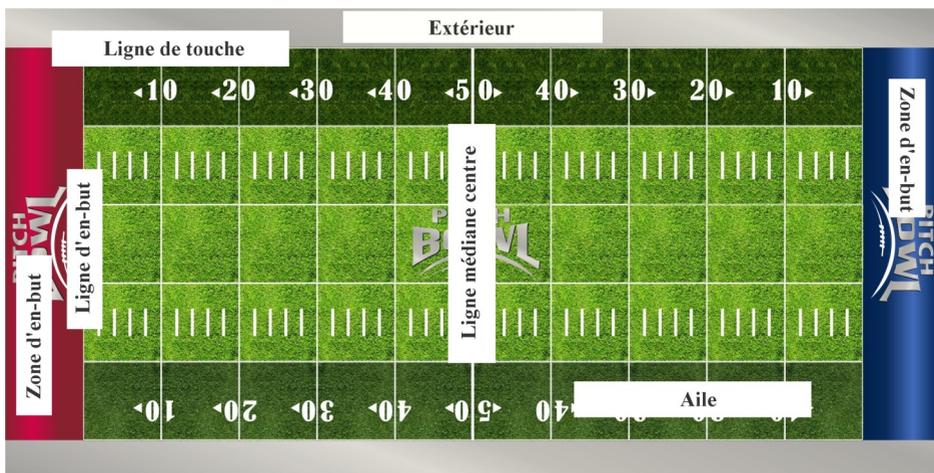
Actif	Passif	JOUEURS	Actif	Passif
		Trois Quarts		
		Coureur		
		Trois Quarts porteur du ballon		
		Coureur porteur du ballon		
		Ballon		

LES JOUEURS ET LE BALLON

Chaque pion a une face active (recto) et une face passive (verso).

Après avoir nettoyé la surface du pion avec un chiffon sec, collez les stickers comme indiqué ci-contre.

Seul le pion « Ballon » est identique des deux côtés.



LE TERRAIN

Le terrain est délimité par **les lignes de touche** et **les lignes de fond**.

Les parties grises du terrain sont **les extérieurs** du terrain.

Les deux **zones d'en-but** sont de couleur rouge et bleue. Elles sont délimitées par la ligne de fond, les lignes de touche et **la ligne d'en-but**.

Le terrain est divisé en 2 moitiés de terrain, séparées par **la ligne médiane**.

Les cases vertes les plus sombres, contenant des chiffres, constituent **les ailes**.

Le gros trait rouge-blanc-bleu situé sur les 3 cases centrales de la ligne médiane est **la ligne médiane centre**.

LE « PITCH »

Les coachs déplacent les joueurs (et parfois le ballon) par un « pitch », c'est-à-dire une pichenette d'angle. On dit que le joueur est « pitché » (du verbe « pitcher », inventé pour la circonstance).

Les pions ne peuvent être propulsés que par le bout du doigt.

Il est interdit de toucher autre chose que le pion joué. Tout pion indûment touché est remis en place.

Lorsqu'un joueur est pitché, il réalise une action. Il est ensuite retourné de telle sorte qu'on voit sa face passive pour signifier qu'il a terminé d'agir dans le tour.

LE MOUVEMENT DES JOUEURS

Sauf exception (Action Bonus, voir plus loin), **tous les joueurs de l'équipe en jeu peuvent être pitchés une fois dans le tour de l'équipe**.

Sauf exception (Mettre le Paquet, voir plus loin), **le joueur actif ne peut accéder qu'aux cases distantes de lui de son score en mouvement (voir Tableau du Mouvement)**. S'il accède à des cases situées plus loin, c'est une faute qui cause la fin du tour de son équipe.

Cette règle est valable pour l'ensemble des actions.

On ne considère que le déplacement du joueur actif, et pas celui des autres joueurs. Ainsi, un joueur poussé par le joueur actif peut accéder à un nombre de cases illimité.

Score en Mouvement = Cases pouvant être atteintes lors d'un déplacement :
Trois Quarts : 1C (1 case)
Coureurs : 2C (2 cases)

3C						
3C	2C	2C	2C	2C	2C	3C
3C	2C	1C	1C	1C	2C	3C
3C	2C	1C	X	1C	2C	3C
3C	2C	1C	1C	1C	2C	3C
3C	2C	2C	2C	2C	2C	3C
3C						

TABLEAU DU MOUVEMENT (ci-contre)

Le joueur est situé dans la case X.

S'il s'agit d'un Trois Quarts, il peut accéder aux cases 1C normalement, et aux cases 2C en Mettant le paquet (voir plus loin). S'il s'agit d'un Coureur, il peut accéder aux cases 1C et 2C normalement, et aux cases 3C en Mettant le paquet.

REGLE TRES IMPORTANTE : Un joueur sur une ligne est considéré comme faisant partie des 2 cases qu'il occupe. Un joueur sur une intersection est considéré comme faisant partie des 4 cases qu'il occupe.

Remarque : Un joueur sur une intersection a donc un champ de déplacement plus vaste dans toutes les directions que le même joueur ne touchant pas de lignes.



LES ANNONCES DES ACTIONS DECISIVES

Les actions décisives sont : Arracher, Ramasser, Transmettre et Passer le ballon (en bleu dans les règles).

Ces Action décisives nécessitent une Annonce : le coach qui fait faire une action décisive à l'un de ses joueurs doit l'annoncer à haute voix à son adversaire.

L'annonce précède le pitch : on effectue une annonce AVANT de pitcher. Si l'action décisive n'a pas été annoncée, elle n'a pas lieu et on considère que l'action qui s'est déroulée est une action simple.

Exemple : le coach oublie d'annoncer que le joueur qu'il va pitcher va effectuer un Arrachage du ballon. Le joueur pitché touche le porteur du ballon adverse avant tout autre pion. Comme l'action décisive n'est pas annoncée, il s'agit uniquement d'un blocage : l'adversaire conserve le ballon.

Si un Coach rate une action décisive, il perd l'initiative (voir plus loin).

LE COUP D'ENVOI

LA PIECE

Tirez à pile ou face. Le coach qui gagne décide d'envoyer ou de recevoir.

LE PLACEMENT DES EQUIPES

Le coach qui envoie la balle est le défenseur. Il place ses joueurs en premier dans sa moitié de terrain.

Le coach qui reçoit la balle est l'attaquant. Il place ses joueurs en second dans sa moitié de terrain.

Le placement de départ des équipes suit les règles ci-dessous :

- 11 joueurs, ni plus ni moins.
- Au moins 3 joueurs **contre*** la ligne médiane centre.
- Au plus 2 joueurs sur une aile.

** Aucun joueur ne doit chevaucher la ligne médiane.*

LE KICK-OFF

C'est le coup de pied d'envoi. Le coach défenseur se tient droit face à son bord de terrain, sans le toucher. Il lance alors le pion Ballon dans la moitié de terrain adverse (à la manière d'un frisbee, par exemple).

Le coach qui reçoit le ballon commence son tour.

TOUCH BACK : Si le coach qui envoie le ballon ne parvient pas à faire atterrir le pion ballon dans la moitié de terrain adverse (en-but inclus), il y a « TOUCH BACK » : le coach attaquant donne le ballon au joueur de son équipe le plus proche du point de sortie du ballon. Il remplace ce joueur par le pion « porteur du ballon » correspondant et commence son tour.



LES ACTIONS

Les différentes Actions possibles sont les suivantes :

COURIR : Un joueur peut se déplacer simplement, sans toucher quelque pion que ce soit.

Une équipe peut effectuer un nombre illimité de Courses dans son tour.

* **METTRE LE PAQUET** : c'est un déplacement particulier. « Mettre le paquet » signifie accéder à **une case de plus** qu'autorisé lors d'un déplacement (d'une Course, d'un Blocage, d'un Arrachage du ballon, d'un Soutien, d'un Ramassage du ballon, d'une Transmission ou d'un Dégagement).

UN SEUL JOUEUR de l'équipe peut effectuer un « Mettre le paquet » dans le tour.

Le second joueur qui effectue un « METTRE LE PAQUET » commet une faute et son coach perd l'initiative.

Dans tous les cas, un joueur actif ne peut dépasser son score en mouvement de 2 cases ou plus.

Si un joueur actif dépasse son mouvement autorisé, posez le joueur à l'intérieur de la zone traversée indûment sans toucher la ligne et remplacez les joueurs déplacés indûment.

BLOQUER : Le joueur bloque le premier adversaire qu'il touche.

Une équipe peut effectuer un nombre illimité de Blocages dans son tour.

* **ARRACHER LE BALLON** : c'est le blocage du porteur du ballon. Un coach peut **annoncer** qu'un joueur de son équipe arrache le ballon au joueur porteur du ballon adverse.

REUSSITE : le joueur bloqueur touche le porteur du ballon **avant tout autre pion**. Le bloqueur prend possession du ballon. Il est remplacé par le pion « porteur du ballon » correspondant. **Ce joueur a droit à une Action Bonus.**

ECHEC : le coach actif perd l'initiative.

Remarque : s'il n'y a pas d'annonce préalable, il s'agit d'un simple Blocage et le joueur adverse garde le ballon.

SOUTENIR : le joueur peut soutenir ses coéquipiers, c'est-à-dire pousser un ou plusieurs coéquipiers.

Une équipe peut effectuer un nombre illimité de Soutiens dans son tour.

RAMASSER LE BALLON : un coach peut **annoncer** qu'un de ses joueurs effectue un Ramassage du ballon.

REUSSITE : le joueur touche le ballon **avant tout autre pion**. Retirez le pion Ballon du terrain et remplacez le joueur qui l'a ramassé par le pion « porteur du ballon » correspondant. **Ce joueur a droit à une Action Bonus.**

ECHEC : le coach actif perd l'initiative

Remarque : s'il n'y a pas d'annonce préalable, il y a Dégagement du ballon et le coach perd l'initiative (voir plus loin).

ACTION BONUS : Un joueur qui **Arrache le ballon** ou **Ramasse le ballon** a droit à une action supplémentaire *qu'il peut (et doit) effectuer immédiatement.*

TRANSMETTRE : un coach peut **annoncer** que le joueur porteur du ballon tente une Transmission à un coéquipier ciblé.

REUSSITE : le joueur touche le coéquipier ciblé **avant tout autre pion**.

Remplacez le pion « porteur du ballon » par le pion joueur d'origine et remplacez le coéquipier par le pion « porteur du ballon » correspondant.

ECHEC : le joueur lâche le ballon. Le coach adverse pose le pion ballon à l'endroit de son choix contre le joueur maladroit et le coach actif perd l'initiative.

Une équipe peut effectuer un nombre illimité de Transmissions dans son tour.

DEGAGER : un joueur qui touche le ballon sans avoir annoncé un **Ramassage du ballon** effectue un dégagement. Le coach actif perd l'initiative.

PASSER : un coach peut **annoncer** qu'un joueur de son équipe effectue une Passe à un coéquipier. Remplacez le pion « porteur du ballon » par le pion Joueur correspondant. Posez le pion Ballon contre le pion Joueur. Pitez simplement le ballon. *Contrairement à la Transmission, où le transmetteur ne peut dépasser son mouvement autorisé, le Ballon peut accéder à un nombre illimité de cases.*

Une équipe ne peut effectuer qu'UNE SEULE PASSE PAR TOUR.

REUSSITE : le pion Ballon touche un coéquipier **avant tout autre pion**. Le pion qui réceptionne le ballon est remplacé par le pion « porteur du ballon » correspondant.

ECHEC : le coach actif perd l'initiative.

Remarques : la Passe est la seule action lors de laquelle le joueur actif n'est pas pitché. Le pion « ballon » ne peut pas déplacer un joueur. Tout joueur déplacé par le ballon —y compris le récepteur du ballon lors d'une passe— est remis en place sur sa position initiale.

Cas Particulier : INTERCEPTION. Si, au cours d'une passe, le ballon touche en premier un joueur adverse, cet adversaire intercepte le ballon. Remplacez l'adversaire par le pion « porteur du ballon » correspondant. C'est un échec de la passe et le coach actif perd l'initiative.

SITUATIONS PARTICULIERES

HORS JEU : un joueur est hors jeu lorsqu'il sort du terrain en traversant totalement la ligne de touche ou la ligne de fond. Dès que la situation se produit, le coach actif perd l'initiative. Le joueur hors jeu ne peut plus revenir sur le terrain jusqu'au prochain kick-off.

SORTIE : le ballon qui franchit totalement la ligne de touche ou sort du terrain par un en-but est hors jeu. Le coach actif perd l'initiative. Le coach adverse donne le ballon à son joueur le plus proche du point de sortie et effectue son tour.

K.O. : un pion joueur retourné accidentellement lors d'un pitch est considéré comme ayant joué dans le tour.

TOUCHDOWN : un joueur porteur du ballon marque un touchdown dans les cas suivants :

- **il touche** régulièrement la ligne d'en-but adverse
- **il traverse** régulièrement la ligne d'en-but adverse
- **il reçoit le ballon** alors qu'il se trouve **sur la ligne d'en-but adverse**
- **il reçoit le ballon** alors qu'il se trouve **dans l'en-but adverse**

L'équipe marque un point. On procède à la remise en jeu. Le coach qui vient de marquer devient le défenseur de la phase de jeu suivante.

PERTE D'INITIATIVE : le coach actif perd l'initiative lorsque se produit une des situations suivantes :

- **MALADRESSE** : un joueur rate une action décisive.
- **CHUTE** : un joueur dépasse son mouvement sans pouvoir bénéficier d'un « Mettre le Paquet ».
- **HORS JEU** : un joueur de n'importe quelle équipe sort du terrain.
- **DEGAGEMENT** : le ballon est poussé par le joueur actif sans être Ramassé.
- **SORTIE** : le ballon sort du terrain.
- **INTERCEPTION** : un adversaire intercepte le ballon lors d'une Passe.
- **FIN DU TOUR** : tous les joueurs de l'équipe ont été pitchés et/ou retournés.
- **TOUCHDOWN** : un joueur vient de marquer régulièrement.

VICTOIRE

La première équipe à atteindre le score de 3 touchdowns remporte le match.



REGLE DE JEU AVANCÉ LE PLACEMENT DEFENSIF

Cette option est très tactique : à réserver aux Pitchbowlers chevronnés. D'un commun accord, les coachs peuvent décider de jouer le match **avec placement défensif**.

Chaque fois qu'un joueur de l'équipe active est pitché régulièrement, le coach adverse peut réaliser un **placement défensif**. Pour cela, il **pitché un de ses joueurs actifs qui doit effectuer une Course sans Mettre le Paquet**. Il retourne le pion utilisé après le placement défensif.

Si le joueur activé en placement défensif effectue tout autre action qu'une Course sans Mettre le Paquet (il provoque de quelque manière que ce soit le déplacement d'un coéquipier, d'un adversaire ou du ballon, dépasse son mouvement,...) on annule le coup et le coach défenseur ne peut plus effectuer de placement défensif pour le reste du tour.

En Placement Défensif, le coach actif doit annoncer qu'il a effectué sa dernière action. Le tour se termine à la fin de cette action. Le coach adverse *ne peut plus* réaliser un dernier placement défensif et commence immédiatement son tour.

A la fin du tour, les deux coachs retournent tous leurs pions inactifs, de telle sorte que leurs faces actives soient visibles.



TABLEAU RESUME DES ACTIONS

ACTIONS	DESCRIPTION	Nombre par tour	Annonce	Action Bonus
Course	Le joueur se déplace sans toucher un autre pion.	illimité	non	non
Blocage	Le joueur bloque le premier adversaire qu'il touche.	illimité	non	non
Arrachage du ballon	Le joueur doit toucher l'adversaire porteur du ballon avant tout autre pion pour prendre possession du ballon.	1	OUI	OUI
Soutien	Le joueur soutient les coéquipiers qu'il touche.	illimité	non	non
Ramassage du ballon	Le joueur doit toucher le ballon avant tout autre pion pour le ramasser.	1	OUI	OUI
Transmission	Le joueur doit toucher le coéquipier ciblé avant tout autre pion pour lui transmettre le ballon.	illimité	OUI	non
Dégagement	Le joueur touche le ballon sans avoir annoncé un Ramassage du ballon. Le coach actif perd l'initiative.	1	non	non
Passé	Posez le ballon contre le lanceur et pitchez-le. Le ballon est attrapé par le premier pion qu'il touche.	1	OUI	non
Placement défensif	Course sans Mettre le Paquet dans le tour de l'adversaire.	illimité	non	non

QUESTIONS & COMMENTAIRES

Pour toute question sur Pitch Bowl, vous pouvez nous rejoindre sur :
<http://pitchbowl.zeblog.com>