FUBA

JEU TACTIQUE DE FOOTBALL

LIVRET DE RÈGLES 2.0

Un jeu conçu par **Hannu Uusitab**

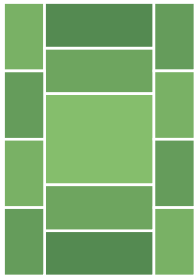
UP GAMES

www.fubaboardgame.com
fubatacticalfootballgame

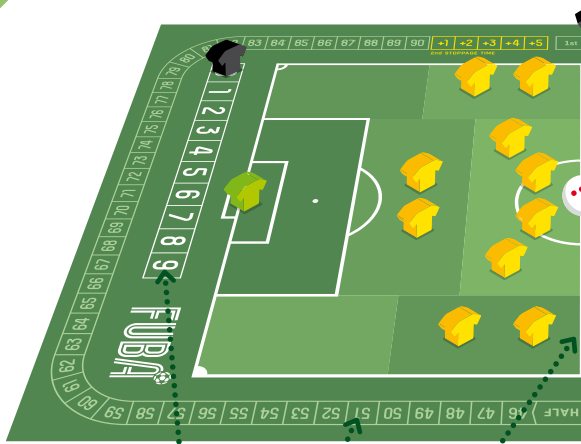
FUBA

FUBA est un jeu de plateau qui simule les matchs de football d'un point de vue tactique. Ce jeu en inclus les éléments les plus significatifs. Les joueurs prennent le rôle d'un entraîneur et le jeu se focalise sur la formation des équipes et leur aptitude au placement sur le terrain plutôt que sur le détail des joueurs.

La première version de FUBA a été publiée en 2013 avant que les retours des joueurs n'en modifient les règles. Le développement du jeu continuera si, dans le futur, quelque chose devait être adapté pour améliorer ou équilibrer le jeu. Merci à tous les joueurs qui ont fait part de leurs retours et commentaires pour aider à rendre ce jeu plus attrayant.

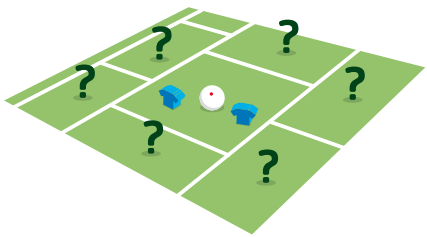


Le jeu se déroule sur un plateau (tapis de jeu) qui représente un terrain de football. Il est divisé en 13 zones, 4 dans chaque camps et 5 en milieu de terrain. La zone du rond central compte pour une large zone commune en dépit de la ligne médiane. La surface de réparation compte pour une zone à part entière.



FUBA se joue au tour par tour. Un tour est composé de plusieurs phases dont l'ordre et les règles sont expliqués au chapitre *4*.

1



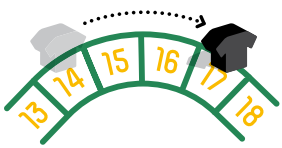
Au début de chaque tour, l'équipe en possession de la balle **choisit dans quelle zone elle souhaite envoyer le ballon**. Cette zone est appelée zone cible.

Les deux équipes **jettent 1 dé**. Les résultats des jets sont utilisés en plusieurs occasions dans la suite du tour, comme mesurer le temps de jeu, vérifier qui contrôle la balle et pour observer quelles situations se déroulent dans la zone cible.

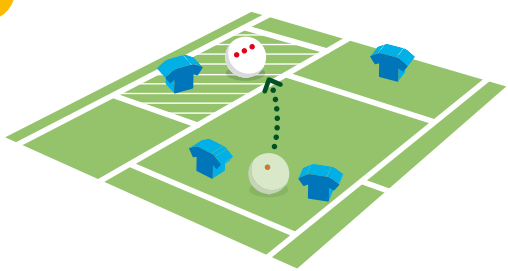
2

3

Le temps s'écoule d'un nombre de minutes (cases) équivalant à la différence du jet de dés. Voir chapitre 4.3.



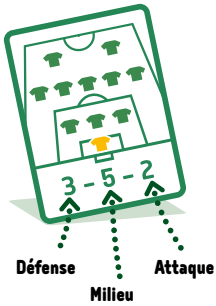
4



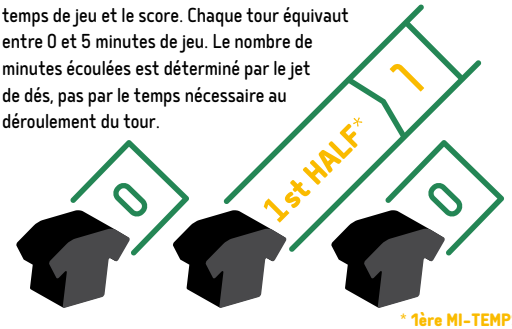
Le ballon est déplacé jusqu'à la zone cible et à partir de là, en fonction du résultat du jet, un nouveau scénario se met en place dans cette zone. Le contrôle du ballon est effectué en fonction du jet pour savoir quelle équipe en prend possession. Le dé-balle prend une nouvelle valeur qui rend compte d'une plus ou moins bonne maîtrise du ballon. Cette règle est expliquée chapitre 4.4 et 4.5.

Chaque équipe dispose de 10 pions joueurs et un gardien sur le terrain comme dans un vrai match. Avant le coup d'envoi, chaque équipe choisit une formation qui contient un certain nombre d'avants, de milieux et de défenseurs. Le choix de la formation affecte la capacité de déplacement de l'équipe dans le jeu. Les règles de formation sont décrites au chapitre 2.

Avant le coup d'envoi, les joueurs sont disposés sur le terrain comme indiqué au chapitre 3.



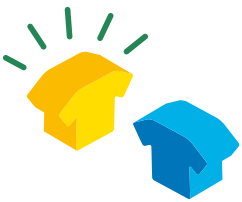
Les pions arbitres sont utilisés pour indiquer le temps de jeu et le score. Chaque tour équivaut entre 0 et 5 minutes de jeu. Le nombre de minutes écoulées est déterminé par le jet de dés, pas par le temps nécessaire au déroulement du tour.

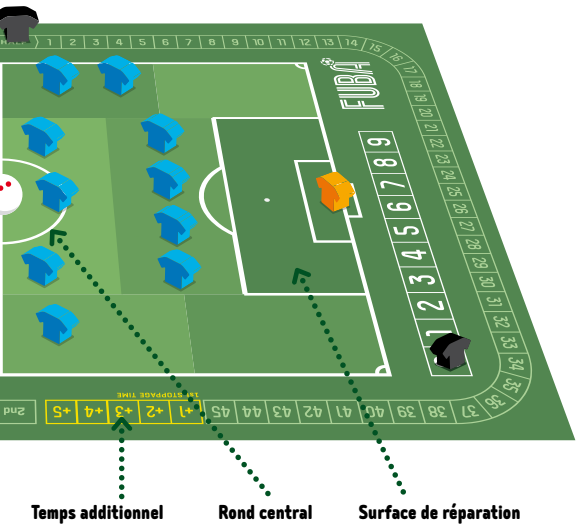


* 1ère MI-TEMPS

Le dé-balle est un dé sphérique numéroté de 1 à 6. Le chiffre au dessus indique le degré de maîtrise du ballon. Plus bas est ce chiffre meilleur est le contrôle du ballon. 1 pour excellent, 6 pour médiocre.

Dans le jeu, une des équipe maîtrise le ballon et est appelée **équipe en possession (EP)**. L'adversaire est appelée **équipe en récupération (ER)**. Les rôles peuvent s'inverser plusieurs fois durant le tour.



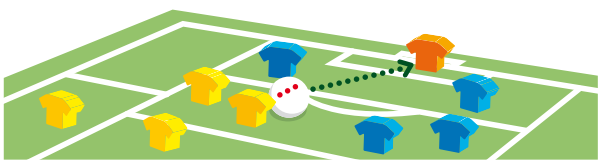


5

A la fin d'un tour, chaque équipe dispose de sa propre phase d'action. Durant cette phase, une équipe peut tenter de marquer, déplacer des joueurs pour obtenir la possession de la balle. Il est aussi possible d'effectuer un remplacement si on joue avec les règles avancées.

6

On peut tenter de marquer en jetant un dé et obtenir un score analysé au chapitre 4.7. Une tentative de but nécessite plusieurs tours au préalable pour construire une action qui puisse raisonnablement se concrétiser par un but.

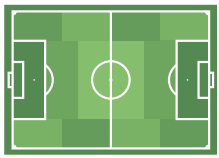


7

De base, il y a trois types de mouvements : mouvement d'attaque, mouvement de défense et mouvement de milieu. Le mouvement d'attaque s'effectue directement en avant, le mouvement de défense directement en arrière, le mouvement de milieu de façon latérale. Le choix de la formation influe sur le nombre de joueurs qu'une équipe peut déplacer par tour. Les règles de déplacements sont expliquées chapitre 4.8.

Après qu'un tour s'achève, un autre commence jusqu'à ce que le jeu se termine. Le jeu comporte approximativement 23+23 tours (deux mi-temps). Chaque mi-temps comporte un temps additionnel aléatoire après les 45' réglementaires.

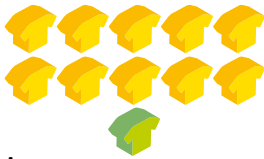
CE QU'IL FAUT POUR JOUER



Plateau de jeu
Le plateau de jeu (tapis) est divisé en 13 zones, 4 dans chaque camps et 5 en milieu de terrain. La zone du rond central compte pour une large zone commune en dépit de la ligne médiane. La surface de réparation compte pour une zone à part entière.

Le dé-balle
Le dé-balle est un dé sphérique numéroté de 1 à 6. Le chiffre au-dessus indique le degré de maîtrise du ballon. Plus petit est ce chiffre meilleur est le contrôle du ballon. 1 pour excellent, 6 pour médiocre.

Cartes
Le jeu contient 16+1 cartes. Chaque équipe dispose de 5 cartes formation utilisées pour choisir la formation de l'équipe. Le revers de ces cartes est jaune de manière à pouvoir servir de carton jaune. La carte rouge est là pour le plaisir de le brandir en face de l'adversaire !



Équipes
Le jeu contient deux équipes. Chacune comporte 10 joueurs et un gardien.

Arbitres
Le jeu contient trois arbitres : un pour marquer le temps de jeu, les deux autres pour afficher le score.

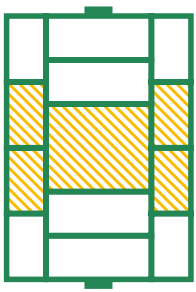
Dé
Le jeu contient deux D6 ordinaires.

1. DÉFINITIONS

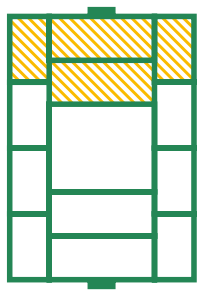
1.1 Joueur et équipe
Dans les règles, joueur fait référence à un pion joueur sur le terrain. Équipe fait référence à la personne physique qui joue. Le gardien compte comme un joueur sauf si les règles statuent autrement.

1.2 Équipe en possession et équipe en récupération
L'équipe qui contrôle le ballon est appelée « équipe en possession » (EP) et le camp adverse est appelé « équipe en récupération » (ER). Ces rôles et termes s'inversent dès lors qu'on perd le ballon au profit de l'adversaire. L'équipe qui récupère la balle devient immédiatement l'équipe en possession.

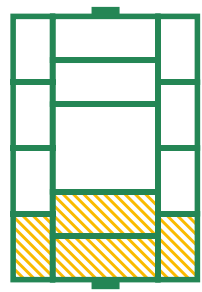
1.3 Secteurs
Le terrain de jeu est divisé en trois secteurs : milieu de terrain, défense et attaque. Chaque secteur contient plusieurs zones.



1.3.1 Secteur du milieu de terrain
Le secteur du milieu contient les 5 zones en contact avec la ligne médiane.



1.3.2 Secteur de l'attaque
Le secteur de l'attaque contient les 4 zones qui se trouvent dans la partie adverse du terrain et qui ne touchent pas la ligne médiane. Le secteur d'attaque est également le secteur de défense de l'adversaire.



1.3.3 Secteur de la défense
Le secteur de la défense contient les 4 zones qui se trouvent dans sa propre partie du terrain et qui ne touchent pas la ligne médiane. Le secteur de la défense est également le secteur de l'attaque de l'adversaire.

2. PRÉPARATION DES ÉQUIPES

Avant le coup d'envoi, chaque équipe doit choisir une formation de jeu. Une formation est classiquement constituée de trois lignes (défense, milieu, attaque).

Les joueurs peuvent également choisir d'utiliser les règles avancées de formation. Les règles de condition des équipes et de style de jeu sont également optionnelles et ne sont pas utilisées dans le jeu de base.

2.1 Choix des formations

Chaque équipe choisit secrètement sa formation de jeu en choisissant une carte formation. Les cartes sont ensuite révélées simultanément.

Les formations sont décrites à l'aide de trois chiffres qui indiquent combien l'équipe possède de défenseurs, de milieux et d'attaquants.

Les équipes peuvent utiliser toutes les formations qu'elles souhaitent mais celles reprisent sur les cartes sont conseillées. Toutefois, si une équipe souhaite utiliser une autre formation, elle l'inscrira secrètement sur un bout de papier (tout en veillant à ce qu'elle comporte bien 10 joueurs).

2.1.1 Changement de formation à la mi-temps

A la mi-temps, les équipes peuvent modifier la position d'un joueur dans leur formation.

Exemple : Marie choisit une formation en 3-5-2 pour son équipe. Elle possède donc 3 défenseurs, 5 milieux et 2 attaquants.

Formations types

(Défense - Milieu de terrain - Attaque)

4 - 4 - 2	5 - 3 - 2
4 - 2 - 4	3 - 5 - 2
4 - 3 - 3	3 - 4 - 3
4 - 5 - 1	5 - 4 - 1

3. PRÉPARATION DU MATCH

Avant le coup d'envoi, le plateau de jeu doit être préparé. Les joueurs jettent un dé pour décider de qui engage. Les arbitres, joueurs et le ballon sont ensuite placés sur le terrain.

3.1 Décider de l'engagement

Chaque équipe jette un dé. L'équipe qui fait le score le plus élevé décide de qui engage. L'équipe qui engage devient l'équipe en possession.

3.2 Procédure de mise en place des équipes

Les équipes sont placées dans l'ordre suivant :

1. **L'équipe en possession place ses joueurs**
2. **L'équipe en récupération place ses joueurs**
3. **Après que l'équipe en récupération a placé ses joueurs, l'équipe en possession est autorisée à ajuster son placement en bougeant de 0 à 2 joueurs dans une zone adjacente à celle qu'ils occupent. Leur nouveau placement doit toutefois respecter les règles du jeu.**

La formation choisie (ex. 4-4-2) n'affecte en rien le placement des joueurs pour le coup d'envoi.

3.2.1 Règles du coup d'envoi

Ces règles sont utilisées en complément de la procédure de mise en place définie au chapitre *[3.2]*.

Le coup d'envoi est donné au commencement de chaque mi-temps et après chaque but. L'équipe en possession doit placer deux joueurs dans la zone centrale (le rond central). Les autres joueurs de champs peuvent être placés dans n'importe quelle zone pourvu qu'elle soit située dans la partie de terrain de l'équipe. Le gardien est placé dans sa surface de réparation.

Les joueurs adverses peuvent être placés partout dans leur moitié de terrain. Leur gardien est aussi placé dans sa surface de réparation.

Le ballon est placé au centre du terrain avec la valeur 1 comme valeur initiale.

3.3 Placement des arbitres (indicateurs de temps)

Un arbitre est placé dans la case 1 de la ligne de temps (dans la case 46 lors de la seconde mi-temps). Les deux autres sont placés sur la case 0 de chaque indicateur du score.

3.5 Placement des indicateurs spécifiques

Si les règles avancées sont utilisées, chaque équipe place ses indicateurs de remplacement et de condition des joueurs.

Exemple : préparatifs de match
Marie et Pierre débute une partie. Chacun lance un dé. Marie obtient 5 et Pierre 3 et Marie décide du coup d'envoi. Elle choisit d'engager, ainsi Pierre devient l'équipe en récupération (en seconde mi-temps, Pierre débutera en tant qu'équipe en possession).

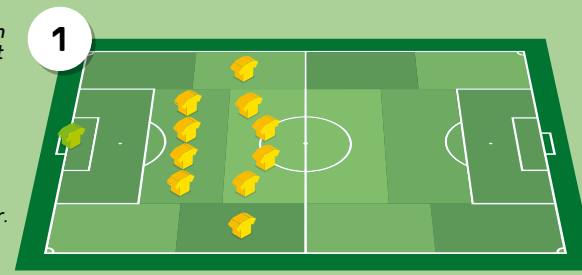
1 *Marie doit placer ses joueurs en premier. Elle en place 4 dans la zone centrale qui est plus que le minimum requis de deux et le reste à sa convenance ainsi que le gardien dans sa surface. Elle annonce qu'elle a terminé son placement.*

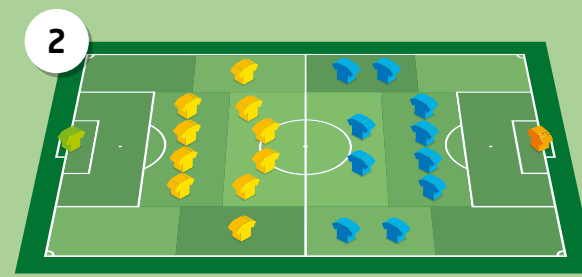
2 *Pierre débute alors son placement.*

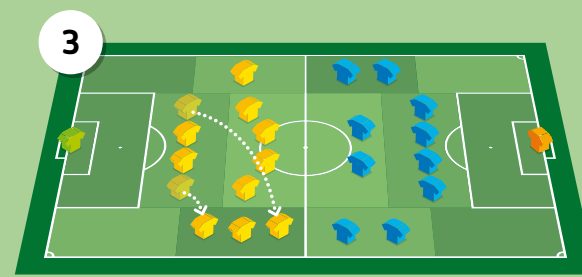
3 *Après qu'il a annoncé avoir fini, Marie a encore la possibilité de déplacer deux joueurs. Elle décide de déplacer deux joueurs depuis sa défense vers ses ailes car son plan est de débuter la partie en attaquant par les côtés.*

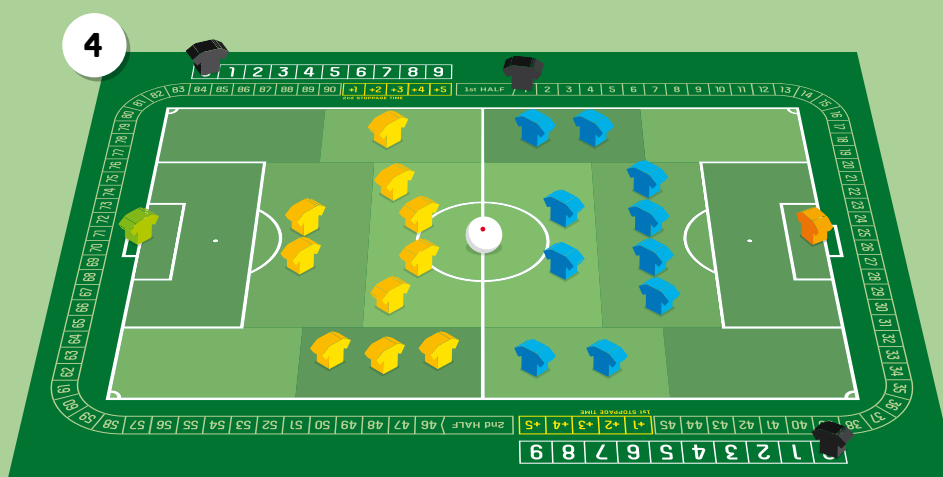
4 *Après que les deux équipes sont en place, les arbitres sont placés. Un sur chaque ligne de score, le dernier sur la case 0 de la ligne de temps.*

Les points conditions et ceux de remplacement sont également disposés sur les cartons de chaque joueur.









4. TOUR DE JEU

Comme dans un vrai match de football, la partie est divisée en deux mi-temps. Chacune comporte environ 23 tours, toutefois le nombre exact varie. Chaque tour représente entre 0 et 5 minutes de jeu. Chaque mi-temps comporte 45' de jeu plus une valeur aléatoire de temps additionnel.

Le jeu se déroule au tour par tour. Chaque tour comprend des actions des deux équipes. Un tour comporte 7 phases qui doivent se dérouler selon l'ordre indiqué ci-dessus.

Après qu'un tour s'achève, un autre débute jusqu'à la fin de la mi-temps comme indiqué au chapitre *[4.3]*.

4.1 L'équipe en possession choisit sa zone cible

L'équipe en possession choisit une zone pour y porter la balle. Cette zone peut être n'importe quelle zone qui comporte un de ses joueurs ou une zone adjacente à cette zone. Elle peut aussi choisir de garder le ballon dans sa zone.

La zone choisie est appelée « zone cible » et la zone d'où part le ballon est appelée « zone de départ ».

L'équipe en possession ne peut pas choisir une zone cible où figure un joueur en position de hors-jeu ou une zone vide où ses joueurs en zone adjacente seraient également en position de hors-jeu comme indiqué au chapitre *[4.1.1]*.

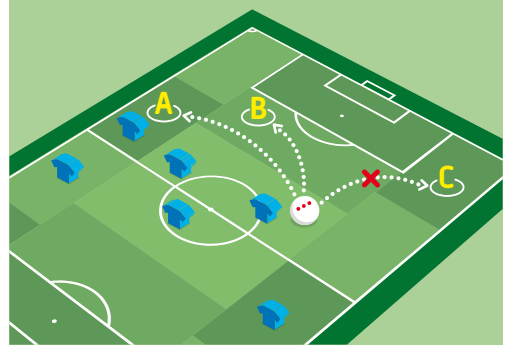
4.1.1 Hors-jeu

Un joueur de l'équipe en possession est hors-jeu s'il se situe dans la partie de terrain adverse (rond central exclu) et dans une zone plus proche de la ligne de but adverse que la zone occupée par le deuxième dernier défenseur (gardien compris) de l'adversaire par rapport à cette même ligne de but. Mais il n'est pas hors-jeu si cette zone est au moins en partie à la même hauteur que celle occupée par le deuxième dernier défenseur qui est en partie au même niveau ou plus proche de sa ligne de but que la zone d'où est partie la balle.

La règle du hors-jeu ne s'applique toutefois pas lors :

- **D'un dégagement aux 6 mètres**
- **D'un coup de pied en coin**
- **La zone cible est entièrement dans la propre partie de terrain d'une équipe**

Exemple : Choisir sa zone cible
L'équipe bleue de Pierre est l'équipe en possession. Il peut choisir la zone A en tant que zone cible puisqu'il y possède un joueur. Il peut aussi choisir la zone B comme zone cible puisque cette zone est adjacente à une autre où il possède des joueurs. Il ne peut pas choisir la zone C puisqu'il n'y possède pas de joueur non plus que dans aucune zone adjacente à celle-ci.



Exemple : Hors-jeu
L'équipe bleue de Pierre est l'équipe en possession. Il peut choisir la zone A comme zone cible puisque le second dernier défenseur adverse est dans une zone en partie au même niveau que cette zone A. Le joueur en zone B est quant à lui hors-jeu donc Pierre ne peut pas jouer en zone B.

4.2 Jet de dé
Chaque équipe lance un D6. Les joueurs devront se rappeler ces résultats tout au long du tour dans la mesure où ils seront utilisés dans d'autres phases du tour.

4.3 Temps
Le marqueur temps (arbitre) est déplacé vers l'avant d'autant de cases (minutes) qu'il y a de différence entre les deux jets de dé.

Exemple : temps
Marie effectue un jet de 4 et Pierre de 1. La différence entre les jets étant de 3, le marqueur temps est avancé de 3 cases/minutes.

Si la différence de jet est de 0 et que le temps n'avance pas, alors dans le prochain tour, si la différence de jet n'est pas de 0, le temps sera avancé d'une minute supplémentaire en plus de la différence de jet.
Si la différence de jet est de 0 plus d'une fois, on ajoutera chaque fois 1 minute supplémentaire lorsque cette différence ne sera plus de 0.
Si le marqueur temps est avancé de 5+ de case en un tour, chaque équipe doit effectuer un test de fatigue (cf. chapitre *[A1.2]*).
Si le marqueur temps atteint la première minute de temps additionnel, il s'arrête avant (même s'il peut avancer dans la limite de temps additionnel en fonction de la différence de jet). Le temps additionnel débute alors.

4.3.1 Temps additionnel
Durant le temps additionnel, le marqueur temps est déplacé de seulement une case par tour. Si la différence de jet est plus petite que le temps additionnel en cours (la valeur indiquée dans la case jaune), la mi-temps est immédiatement sifflée. Le reste du tour n'est pas joué. Quand le marqueur temps atteint la case « +5 », la mi-temps s'achève à la fin du tour en cours.

4.3.2 Fin de mi-temps
Quand la première mi-temps est achevée, la seconde débute. L'équipe qui a débuté la première comme équipe en possession devient l'équipe en récupération et vice versa. Déplacer le marqueur temps à la case 46. Répéter la mise en place des équipes pour le coup d'envoi (cf. chapitre *[3.2]*). A la fin de la seconde mi-temps, le match est terminé.

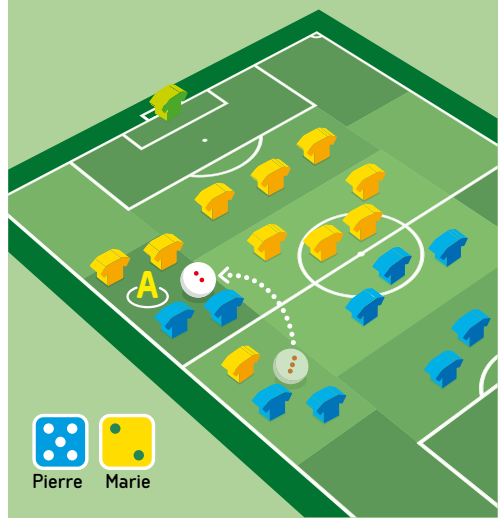
4.4 Contrôle du ballon
Le contrôle du ballon détermine si l'équipe en possession conserve la balle ou si elle la perd au profit de l'équipe en récupération. Pour effectuer un contrôle du ballon, on compare la valeur de jet (effectué en phase 2) par l'équipe en possession avec la valeur actuelle du dé-balle.

Si la valeur du jet est supérieure à celle du dé-balle, l'équipe en possession conserve le ballon.

Si la valeur du jet est inférieure, la possession de la balle change et l'équipe en récupération en prend le contrôle. Elle devient immédiatement l'équipe en possession et vice versa.

Si la valeur du jet égale celle du dé-balle, un événement spécial survient qui est résolu immédiatement avant de déterminer le contrôle du ballon.

Exemple : contrôle du ballon + mouvement de la balle
L'équipe bleue de Pierre est l'équipe en possession. Au commencement du tour il a choisi la zone A comme zone cible.
Pierre fait un jet de 5 et Marie de 2. La valeur du dé-balle est de 3. La valeur du jet est supérieure à celle du dé-balle donc le contrôle du ballon est passé avec succès et Pierre conserve le ballon.
La balle est déplacée dans la zone cible est prend la valeur du jet de l'équipe de Marie (équipe en récupération) pour devenir 2.



4.4.1 Zone cible dépourvue de joueur adverse
Si l'équipe adverse n'a pas de joueur dans la zone cible et que l'équipe en possession en possède au moins un, alors l'équipe passe automatiquement le contrôle du ballon et en conserve la maîtrise. Un événement spécial peut survenir.

4.4.2 Zone cible dépourvue de joueur de l'équipe en possession
Si après le contrôle du ballon l'équipe qui maîtrise la balle ne possède pas de joueur dans la zone cible, elle doit déplacer son joueur le plus proche jusqu'à cette zone cible.

L'équipe qui a débuté le tour en tant que défenseur mais a gagné le contrôle du ballon peut choisir de déplacer son deuxième joueur le plus proche si le gardien est actuellement le plus proche.

Le joueur est déplacé à la phase de mouvement de balle mais ce déplacement est décompté du nombre de mouvements que l'équipe est autorisée à faire à la phase de mouvement. Le déplacement ne doit pas autrement limiter les options de mouvement.

4.4.3 Événements spéciaux

Si un événement spécial survient, chaque équipe lance un dé.

La valeur du jet de l'équipe en récupération est déduite de la valeur du jet de l'équipe en récupération et l'événement spécial survient en accord avec le **Tableau d'événement spécial.**

L'événement est immédiatement entériné et les effets sur EP/ER affectent les équipes qui sont couramment les EP/ER même si ces rôles évoluent plus tard dans le tour, sauf indication contraire.

Si un coup franc est obtenu par l'une ou l'autre des deux équipes, le jeu se poursuit par une nouvelle mise en place, en accord avec le chapitre *[5.1]*.

TABLEAU ÉVÉNEMENT SPÉCIAL

-5	L'ER peut déplacer 2 joueurs vers des zones adjacentes directement après le mouvement du ballon.
-4	Contrôle du ballon manqué, il reste dans la zone de départ.
-3	L'ER peut déplacer 1 joueur vers une zone adjacente directement après le mouvement du ballon.
-2	+1 à la valeur du dé-balle après la mise en place.
-1	Coup franc pour l'EP. L'ER lance un dé pour un carton jaune*.
0	La phase d'action de chaque équipe saute. Si la zone cible est une zone de coup de pied en coin, un coup de pied en coin est sifflé (obtenu pour l'équipe dont la zone est dans le secteur d'attaque). Si le jet de dé égale 1 ou 2, ajouter une point condition à chacune des équipes (dans le secteur où se trouve la zone cible). Si le jet de dé égale 6, chaque équipe est victime d'une blessure (cf. chapitre *[A4]*).
1	Coup franc pour l'ER. L'EP lance un dé pour un carton jaune*.
2	La valeur du dé-balle est diminuée de -1 après la nouvelle valeur de mise en place.
3	L'EP peut déplacer 1 joueur vers une zone adjacente directement après le mouvement de balle.
4	La valeur du dé-balle est diminuée de -2 après la nouvelle valeur de mise en place.
5	L'ER peut ne pas choisir d'option de mouvement défensif ce tour.

* L'équipe sous le coup d'un carton jaune doit jeter un jet de dé pour déterminer le résultat :

1-2 : Pas de carton.
3 : Carton jaune si la zone cible est partiellement en contact avec la partie de terrain de l'équipe.
4-5 : Carton jaune.
6 : Carton jaune et +1 pour le jet de carton rouge ; l'adversaire subit une blessure (cf. chapitre *[A4]*).

Si l'équipe écope du carton jaune et en possède déjà un elle doit aussi effectuer un autre jet pour savoir si elle écope d'un carton rouge, (cf. chapitre *[5.4]*).

4.5 Mouvement de balle

Le ballon est déplacé dans la zone cible et placé à proximité d'un joueur de l'équipe en possession.

4.5.1 Nouvelle valeur du dé-balle

La valeur du dé-balle est modifiée après le contrôle du ballon, la nouvelle valeur est celle du jet de l'équipe en récupération.
Si le contrôle du ballon échoue alors la nouvelle valeur du dé-balle est celle du jet de la nouvelle équipe en récupération (jet en phase 2).

4.5.2 Passe longue

La valeur est augmentée de +1 par zone intermédiaire entre la zone de départ et celle cible, à moins que le contrôle du ballon n'échoue.

Exemple : longue passe
L'équipe bleue de Pierre est l'équipe en possession. Au commencement du tour, il a choisi la zone A comme zone cible.
Il passe le contrôle du ballon. L'équipe en récupération effectue un jet de 4. Il y a deux zones entre la zone de départ et la zone cible. La valeur du dé-balle fixée à 4 est augmentée de +2 et devient donc 6.

4.5.3 Zone de départ dépourvue de joueur de l'équipe en récupération

On diminue de -1 la nouvelle valeur du dé-balle après un contrôle du ballon réussi si la zone de départ est dépourvue de joueur de l'équipe en récupération. Cette réduction n'est pas appliquée aux coups francs, coups de pied en coin ou dégagements aux 6m.

4.5.4 Valeur du dé-balle ajustée au-delà de 6

Si la valeur du dé-balle devait être ajustée au-delà de 6 alors l'équipe en possession perd la balle au profit de l'équipe en récupération qui devient immédiatement l'équipe en possession et vice versa. Les modificateurs en *[4.4.3]*, *[4.5.2]* et *[4.5.3]* sont appliqués immédiatement.

La nouvelle valeur du dé-balle est calculée en fonction de la règle *[4.5.1]*. Si la nouvelle équipe en possession n'a pas de joueur dans la zone cible, un joueur y est déplacé en conformité avec la règle du chapitre *[4.4.2]*.

4.6 Phases d'action des équipes

Chaque équipe possède sa propre phase d'action durant laquelle elle peut tenter de marquer, déplacer des joueurs, effectuer un pressing et effectuer des changements.

L'équipe qui a effectué une phase d'action en premier durant le dernier tour effectuera à nouveau la première phase d'action si elle a déplacé moins de joueurs (excepté tous types de mouvements libres) que l'équipe adverse durant la précédente phase d'action. Autrement, ce sera à l'adversaire. Les exceptions suivantes sont prises en compte pour l'ordre des phases d'action :

- **Si un coup de pied en coin, un coup franc, un penalty ou un engagement a été donné au commencement du tour, l'équipe en récupération joue la première phase de jeu.**
- **Si la zone cible ne contient que des joueurs de l'équipe en récupération (gardien compris) au commencement du tour, l'équipe en récupération joue la première phase d'action.**

Après que la première équipe a joué sa phase d'action, la seconde équipe joue la sienne.

Une phase d'action contient les séquences suivantes qui doivent être jouées dans l'ordre cité. Certaines séquences sont optionnelles et l'équipe peut choisir de les sauter.

1. Tentative de but (optionnelle et seulement pour l'équipe en possession).
2. Mouvement des joueurs.
3. Ajustement de la valeur du dé-balle.
4. Pressing (optionnel, seulement pour l'équipe en récupération).
5. Changement de joueur (optionnel).

Exemple : Phase d'action d'équipe
L'équipe bleue de Pierre est l'équipe en récupération. Pierre a déplacé moins de joueurs au tour précédent, il commence donc la phase d'action et ensuite Marie jouera la sienne.

1 ***TENTATIVE DE BUT*** *(optionnelle et seulement pour l'équipe en possession)*
Au commencement du tour, une tentative de but peut avoir lieu. Pierre étant l'équipe en récupération, cette séquence est sautée dans sa phase d'action.

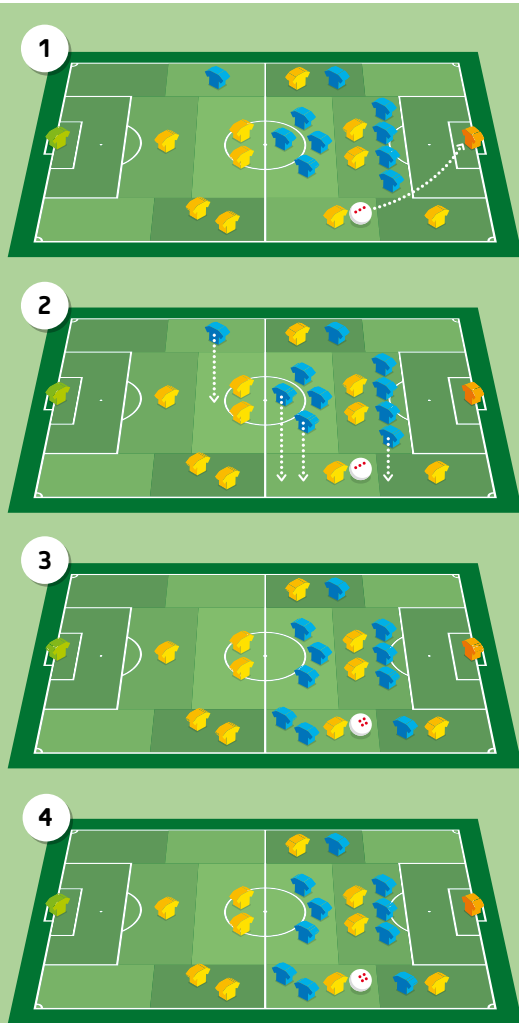
2 ***MOUVEMENT DE JOUEURS***
Une équipe doit choisir un type de mouvement (défense, milieu, attaque). Pierre choisi un mouvement de milieu de terrain pour mobiliser davantage de joueur autour du ballon.

3 ***AJUSTEMENT DE LA VALEUR DU DÉ-BALLE***
Après les mouvements, la valeur du dé-balle est ajustée en fonction du nombre de joueurs dans la même zone que la balle. Pierre en possède un de plus que Marie. Ainsi, la valeur du dé-balle est modifiée de 1 en faveur de Pierre et passe de 3 à 4. L'ajustement de la valeur du dé-balle est obligatoire et doit être exécuté quand bien même il serait défavorable à l'équipe en jeu.

4 ***PRESSING*** *(Optionnel et seulement pour l'équipe en récupération)*
Une équipe en récupération peut tenter de récupérer la balle en pressant. Si le pressing échoue, il donne un avantage à l'adversaire au tour suivant. Pierre choisi de jouer la prudence et ignore toute tentative de pressing ce tour.

CHANGEMENT DE JOUEURS
A la fin de ses actions, une équipe peut choisir d'effectuer des changements si la règle A3 est utilisée dans le jeu.

Après que Pierre a fini ses actions, c'est au tour de Marie de mettre en place les siennes.



4.7 Tentative de but

L'équipe en possession peut tenter de marquer un but si la balle est dans n'importe quelle zone située entièrement dans la partie de terrain de l'équipe en récupération.

Si l'équipe en possession tente de marquer, elle lance un dé et y ajoute les modificateurs qui figurent dans le **Tableau des modificateurs de tentative de but**.

Si la valeur modifiée du dé-balle excède la valeur actuelle du dé-balle, l'équipe marque un but. La balle est placée dans le rond central et une nouvelle mise en place pour l'engagement débute comme indiqué au chapitre *[3.2]*. L'équipe qui a marqué commence comme équipe en récupération.

Si la valeur modifiée du dé-balle égale la valeur actuelle du dé-balle, il y a coup de pied en coin (cf. chapitre *[5.2]*).

Si la valeur modifiée du dé-balle est de 1 en dessous de la valeur actuelle du dé-balle et que l'équipe en possession a au moins un joueur dans la surface de réparation, il y a poteau (cf. chapitre *[4.7.3]*).

Dans tous les autres cas, le tir est manqué. Le jeu se poursuit avec un dégagement aux 6m (cf. chapitre *[5.3]*). L'équipe en récupération devient l'équipe en possession et vice versa.

4.7.1 Tentative complexe de but

L'équipe peut tenter de marquer même si le résultat escompté dépasse 6. L'équipe jette un dé comme prévu et si le résultat est 6, elle jette à nouveau et marque si le résultat est plus élevé que le modificateur de la zone pour tenter de marquer. Si le second jet égal ce modificateur, il y a coup de pied en coin. Dans les autres cas, c'est manqué.

4.7.2 Gardien de but absent de sa surface de réparation

Si le gardien de l'équipe en récupération est absent de sa surface, une tentative de but peut être tentée également depuis toute zone touchant le rond central.

4.7.3 Poteau

Quand un poteau a lieu, chaque équipe lance un dé et y ajoute le nombre de joueurs qu'elle possède dans la surface de réparation concernée (gardien excepté). Si le score de l'équipe en possession est plus élevé, elle marque un but. Si le score est égal, il y a coup de pied en coin. Si l'équipe en récupération fait le plus haut score, elle récupère la balle pour devenir immédiatement l'équipe en possession. La nouvelle valeur du dé-balle est celle de la nouvelle équipe en récupération.

TABLEAU MODIFICATEUR DE TENTATIVE DE BUT

+1	Si EP a plus de joueurs qu'ER dans la zone où la tentative a lieu. *(1) (2)*
-1	Si ER a plus de joueurs qu'EP dans la zone où la tentative a lieu. *(1) (2)*
+1	Si EP a plus de joueurs qu'ER dans la surface de réparation d'ER. *(1) (3)*
-1	Si ER a plus de joueurs qu'EP dans la surface de réparation d'ER. *(1)*
+4	Si le gardien de l'ER n'est pas dans sa surface de réparation.
-1	Tentative de but sur un coup franc.
0/2/4/5/6	Selon la zone depuis laquelle la tentative a lieu. (Voir schéma).

** Une tentative de but ne peut avoir lieu depuis ces zones uniquement si le gardien est absent de sa surface de réparation.*

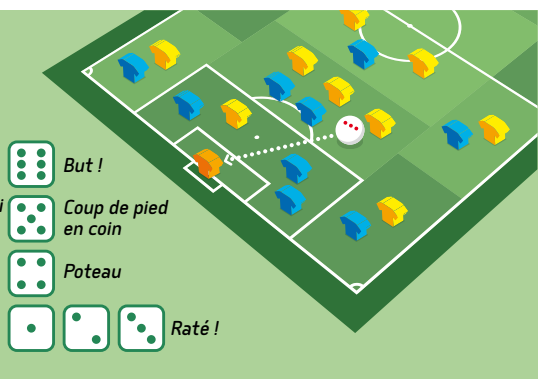
(1) Le gardien de l'ER n'est pas pris en compte dans le calcul.

(2) Le modificateur n'est pas pris en compte si la tentative a lieu dans la surface.

(3) Les joueurs en position de hors-jeu ne sont pas pris en compte dans le calcul.

Exemple : tentative de but

L'équipe jaune de Marie a conservé la balle après le contrôle. Vient sa phase d'action. Au commencement de la phase, l'équipe a la possibilité de marquer et Marie le tente. Elle doit effectuer un jet et le score après application des modificateurs doit être supérieur à la valeur actuelle du dé-balle, qui est de 3, pour marquer. La zone applique un modificateur de -2. Son équipe possède davantage de joueurs dans la zone de tir ce qui lui octroie un modificateur de +1. L'équipe de Pierre possède davantage de joueurs dans la surface de réparation ce qui applique un modificateur de -1. Un total de modificateur de -2 s'ajoute donc à la valeur du dé-balle.
Marie doit donc effectuer un jet de 6 pour marquer (6-2=4>3). 5 donnera un coup de pied en coin et 4 un poteau. 1 à 3 signeront un échec.



4.8 Mouvement des joueurs

Les mouvements de joueurs simulent comment une équipe opère un changement de position en fonction de la tactique qu'elle met en place, plutôt que la course de tel ou tel joueur. L'équipe dispose de trois possibilités de mouvements : mouvement de défense, mouvement de milieu de terrain ou mouvement d'attaque. L'équipe doit choisir une, et seulement une, de ces options et effectuer tous ces mouvements en fonction des règles de mouvement.

4.8.1 Mouvement de milieu de terrain

L'équipe peut déplacer autant de joueurs qu'elle possède de milieux dans sa formation. La position des joueurs sur le terrain n'a pas d'incidence sur le fait qu'ils puissent ou non être déplacés.
Chacun de ces joueurs peut être déplacé d'une zone, i.e. dans une zone adjacente à la sienne. Les joueurs ne peuvent toutefois se déplacer que sur le côté et en diagonale, ni droit devant vers la ligne de but adverse, ni droit derrière vers leur propre ligne de but.

4.8.2 Mouvement d'attaque

L'équipe peut déplacer autant de joueurs qu'elle possède d'attaquants dans sa formation. Un joueur ne peut qu'avancer droit devant. Aucun mouvement latéral ou en diagonale n'est permis. Un joueur qui pratique un mouvement d'attaque peut se déplacer de plus d'une zone à la fois mais doit stopper son avancée s'il entre dans une zone où l'adversaire dispose de davantage de joueurs (avant que le joueur en mouvement n'y entre).

4.8.3 Mouvement de défense

L'équipe peut déplacer autant de joueurs qu'elle possède de défenseurs dans sa formation. Un joueur ne peut que reculer droit derrière. Aucun mouvement latéral ou en diagonale n'est permis. Un joueur qui pratique un mouvement de défense peut se déplacer de plus d'une zone à la fois mais doit stopper son repli s'il entre dans une zone où l'adversaire dispose de davantage de joueurs (avant que le joueur en mouvement n'y entre).

4.8.4 Mouvement du gardien

Un gardien peut se déplacer comme n'importe quel autre joueur mais il ne peut pas se déplacer de plus de deux zones en attaque ou en défense.

4.8.5 Restrictions de mouvement pour cause de hors-jeu

Un joueur ne peut se placer en position de hors-jeu. Il peut se déplacer dans une zone partiellement au même niveau que celle qui abrite le deuxième dernier défenseur adverse (gardien inclus) par rapport à sa ligne d'en-but. Cette restriction ne s'applique pas en cas de mouvement de défense.

4.8.7 Mouvements libres

Tout joueur, gardien excepté, qui n'a pas encore été déplacé et qui se trouve dans une zone touchant l'une ou l'autre des lignes d'en-but peut être déplacé droit devant ou derrière, d'une zone, par rapport à cette ligne. Ces mouvements sont autorisés après qu'une équipe a effectué tous ses mouvements ordinaires (défense, attaque, milieu). Un joueur qui utilise ce mouvement libre ne peut toutefois pas le faire pour rejoindre une zone où se trouve le ballon.

4.8.8 Déplacement balle au pied

La balle peut accompagner la course d'un joueur (dribble) depuis une zone vers une autre qui lui est adjacente une fois par phase de mouvement mais à l'unique condition que le mouvement démarre depuis une zone qui ne comprend pas de joueurs de l'équipe en récupération.
Le joueur doit se déplacer selon le type de mouvement choisi, i.e. défense, milieu ou attaque.

4.8.9 Joueur de l'équipe en possession avec la balle

L'équipe en possession doit toujours avoir au moins un joueur dans la même zone où se trouve la balle à l'issu de la phase de mouvement. Quand un point condition est utilisé, une équipe peut mélanger les types de mouvement (i.e. il n'est pas nécessaire qu'elle choisisse son type de mouvement).

4.9 Ajustement de la valeur du dé-balle

Après qu'une équipe a fini ses déplacements, la valeur du dé-balle est ajustée en fonction du nombre de joueurs présents dans la zone où se trouve la balle. Si l'équipe en possession a plus de joueurs que l'équipe en récupération dans cette zone, alors la valeur du dé-balle est réduite de la différence entre le nombre de ces joueurs – avec un maximum de 2 pour ne jamais atteindre moins de 1.
Si l'équipe en possession possède moins de joueurs que l'équipe en récupération dans cette zone, alors la valeur du dé-balle est augmentée de la différence entre le nombre de ces joueurs – avec un maximum de 2 pour ne jamais atteindre plus de 6.

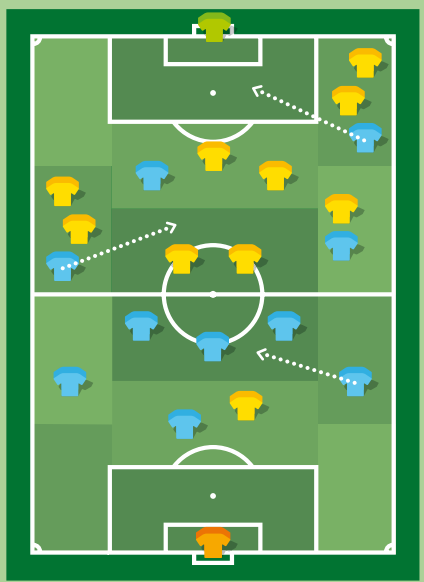
4.9.1 Pressing

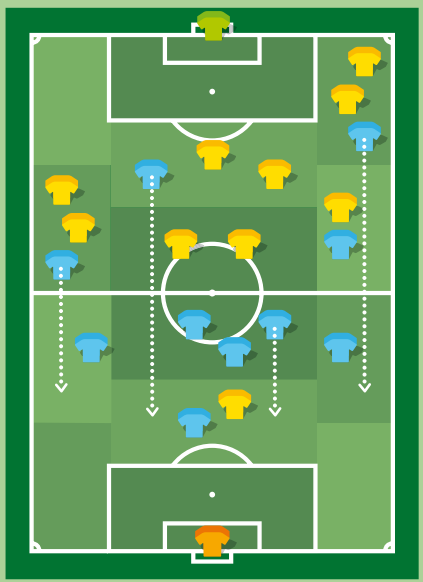
L'équipe en récupération peut décider d'effectuer un pressing immédiatement après l'ajustement de la valeur du dé-balle durant sa phase d'action. L'équipe doit posséder au moins un joueur dans la zone où se trouve la balle. Si l'équipe décide d'agir ainsi, elle lance un dé. Si le résultat est inférieur à la valeur du dé-balle, elle s'empare du ballon et devient l'équipe en possession. La valeur du jet (effectué pour le pressing) devient la nouvelle valeur du dé-balle.
Si la valeur du jet égale ou est supérieure à celle du dé-balle, le pressing échoue et l'adversaire passera automatiquement le contrôle de la balle au prochain tour si elle continue d'officier en tant qu'équipe en possession (comme en cas de passe du ballon dans une zone uniquement composée de partenaires).

Exemple : pressing
L'équipe jaune en récupération de Marie a terminé ses mouvements et ajusté la valeur du dé-balle. Elle décide d'effectuer un pressing. Elle fait un jet de 2. Le résultat est en dessous de la valeur du dé-balle et prend immédiatement le contrôle de la balle et la valeur de dé-balle devient 2 (valeur de son jet).

Exemple : mouvement de joueurs
Pierre joue sa phase d'action. Il ne tente pas d'action de but et il doit donc passer à la phase de mouvement de ses joueurs. Sa formation est 4-4-2. Il a trois options comme l'indique le schéma : mouvement de défense, de milieu de terrain ou d'attaque. Il ne peut en choisir qu'une, le schéma propose les alternatives suivantes.

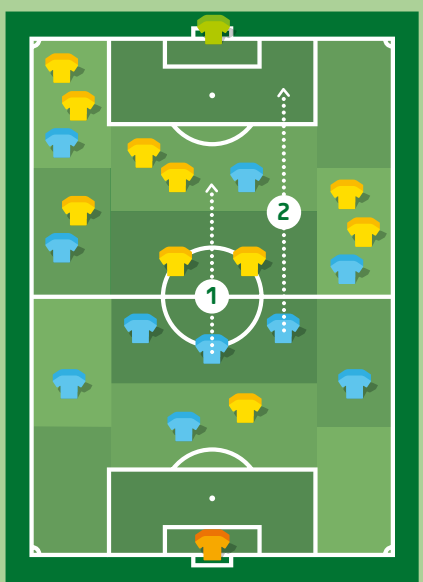
Option 1 : mouvement de défense
Pierre déplace 4 joueurs droit en arrière. C'est le maximum que lui autorise sa formation. Dans un mouvement défensif, les joueurs peuvent se déplacer de plus d'une zone mais doivent s'arrêter s'ils entrent dans une zone qui contient davantage d'adversaires que de joueurs en mouvement avant que le mouvement ne soit entamé.





Option 2 : mouvement de milieu de terrain
Pierre peut déplacer 4 milieux mais par choix tactique il n'en déplace que 3. A noter que ces joueurs ne peuvent effectuer de mouvements droit en avant ou en arrière.

Option 3 : mouvement d'attaque
Si Pierre choisi d'effectuer un mouvement d'attaque, il n'est autorisé qu'à déplacer 2 joueurs. Il décide une attaque éclair. Les joueurs peuvent se déplacer de plus d'une zone mais doivent s'arrêter s'ils entrent dans une zone qui contient davantage d'adversaires. Quand Pierre déplace son premier joueur il doit s'arrêter passé la première zone puisque l'adversaire dispose de davantage de joueurs avant que le mouvement ne soit entamé. Le second attaquant peut se déplacer quant à lui au-delà de cette zone puisqu'elle contient maintenant autant de joueurs de chaque équipe.



5 SITUATIONS SPÉCIFIQUES

5.1 Coup franc

L'équipe qui obtient un coup franc devient immédiatement (si ce n'est pas déjà le cas) l'équipe en possession.

Quand un coup franc est sifflé, la balle est déplacée dans la zone cible du tour en cours. Si la zone cible est la surface de réparation adverse, un penalty est sifflé à la place du coup franc (cf. chapitre *[5.5]*).

La valeur du dé-balle est ajustée à 1.

Les équipes procèdent à une nouvelle mise en place en accord avec les règles précisées en *[3.2]* et prennent en compte les règles spécifiques du coup franc énoncées en *[5.1.1]*.

L'équipe en possession peut décider de passer en phase 6 si elle décide de tenter de marquer auquel cas elle effectue la première phase d'action.

Si l'équipe décide autrement, un nouveau tour commence et l'adversaire effectue la première phase d'action.

L'équipe en possession qui obtient un coup franc peut choisir la zone de départ comme zone cible seulement si elle possède deux joueurs dans cette zone.

5.1.1 Règles de mise en place du coup franc

Ces règles sont utilisées en complément des règles de mise en place précisées au chapitre *[3.2]*.

Un joueur doit être placé dans la zone où le coup franc est sifflé. Tous les autres joueurs peuvent être placés sans restriction. L'équipe en récupération doit placer au moins un joueur dans la zone où est tiré le coup franc (si possible).

5.2 Coup de pied en coin

Quand un coup de pied en coin est sifflé, l'équipe procède à une nouvelle mise en place en accord avec les règles du chapitre *[3.2]* en prenant en compte les règles spécifiques du coup de pied en coin reprises au chapitre *[5.2.1]*.

La valeur du dé-balle est ajustée à 1.

Le coup de pied en coin est tiré depuis les angles du terrain qui, dans le cas précis du coup de pied en coin, sont comptées comme des zones à part entière i.e. qu'il y a une zone entre la surface de réparation et la zone de départ (celle d'où est tiré le coup de pied en coin).

5.2.1 Règles de mise en place du coup de pied en coin

Ces règles de mise en place du coup de pied en coin sont utilisées en sus des règles de procédure de mise en place définies en *[3.2]*.

Un joueur de l'équipe en possession doit être placé en coin pour tirer le coup de pied en coin. Tous les autres joueurs peuvent être placés sans restriction. Une fois le coup de pied en coin tiré (à la phase du mouvement de balle) le joueur qui a tiré n'est plus considéré comme partie de la zone spécifique du coup de pied en coin et continue le jeu normalement.

5.3 Dégagement aux 6m

Un dégagement aux 6m s'effectue depuis la surface de réparation. Le dé-balle y est placé est sa valeur ajustée à 1. Le reste du tour se joue normalement avant que le dégagement soit sifflé.

Les joueurs de l'équipe en récupération ne sont pas autorisés à distraire ou entraver le gardien et ne peuvent en conséquence pas effectuer de pressing avant que le dégagement ne soit tiré. L'équipe en récupération ne peut pas déplacer la balle avec un joueur (cf. chapitre *[4.8.8]*).

Après que le tour est fini, une nouveau tour débute normalement par le choix d'une zone cible (pour le dégagement aux 6m). L'ordre des actions de jeu est déterminé normalement en fonction des derniers tours.

5.3.1 Dégagement court aux 6m

L'équipe en possession peut choisir d'effectuer un dégagement court aux 6m. Si cette option est retenue, une phase supplémentaire de mouvement des joueurs est accordée à chacune des équipes au commencement du tour. L'équipe en possession joue d'abord. Le nombre de ces nouveaux mouvements détermine l'ordre des prochaines phases action des équipes.

5.4 Cartons jaunes et rouges

Si une équipe reçoit un carton jaune alors qu'elle en a déjà reçu un, cette équipe doit lancer un dé. Si le résultat est inférieur au nombre de cartons jaunes déjà obtenus (le dernier compris) elle obtient alors un carton rouge et doit immédiatement retirer un de ses joueurs du jeu.

Deux cartons jaunes équivalent (et sont supprimés) à un carton rouge à moins que le jet de dé ne soit 1 auquel cas un seul carton jaune est supprimé (carton rouge direct).

Les cartons rouges n'ont pas d'incidence sur la formation choisie au chapitre *[3.1]*.

Exemple : cartons jaunes et rouges
L'équipe de Pierre obtient un carton jaune comme résultat d'un événement spécial. Son équipe possède déjà deux cartons jaunes et celui-ci est le troisième. Il effectue un jet de carton rouge et obtient 2. Le résultat est moindre que son nombre de cartons jaunes. En conséquence, son équipe écope d'un carton rouge (comme si un même joueur écopait d'un second carton jaune). Deux des cartons jaunes se transforment en rouge, Pierre poursuit donc le jeu avec un carton jaune et un rouge.

5.5 Penalty
Quand un penalty est sifflé, l'équipe entame une nouvelle mise en place comme indiqué dans les règles de mise en place en *[3.2]* mais en prenant en compte les règles spécifiques de la mise en place pour un penalty en *[5.5.1]*.

5.5.1 Mise en place pour le penalty
L'équipe qui obtient un penalty (l'équipe en possession) pose le ballon accompagné d'un seul joueur dans la surface de réparation. L'équipe en récupération pose son gardien sur sa ligne de but. Aucun autre joueur ne peut être placé dans la surface de réparation.

5.5.2 Tirer un penalty
L'équipe en récupération utilise sa main comme paravent et place le gardien derrière. Elle choisit alors secrètement une option :

- **Elle le penche à gauche pour plonger à gauche**
- **Elle le laisse debout pour plonger au centre**
- **Elle le penche à droite pour plonger à droite**

Après que le gardien a pris sa décision, le tireur annonce où il vise : gauche, centre ou droite. Il place son joueur en fonction comme le gardien l'a fait.

Le gardien dévoile sa position. Le tireur lance un dé pour savoir si le ballon franchit la ligne. Le but est marqué si le résultat est égal ou supérieur à la valeur indiquée dans le Tableau.

Si le penalty est manqué le jeu se poursuit avec un dégagement aux 6m. L'équipe en récupération devient l'équipe en possession directement à la suite de la tentative manquée.

VALEUR DE JET REQUISE POUR MARQUER

	GARDIEN		
TIREUR	**Plongeon à gauche**	**Plongeon au centre**	**Plongeon à droite**
Tir à gauche	**2+**	**2+**	**6**
Tir au centre	**1+**	**6**	**1+**
Tir à droite	**6**	**2+**	**2+**

RÈGLES AVANCÉES

A1 POINTS CONDITION ET FATIGUE
Les points condition sont utilisés pour indiquer la condition physique et l'état de fatigue des différents éléments de l'équipe : l'attaque, le milieu de terrain, la défense. Ces points peuvent être utilisés durant la partie pour augmenter la capacité de l'équipe à se déplacer. Ces points diminuent à mesure que l'équipe se fatigue mais une équipe peut les augmenter en effectuant des changements de joueurs.

Chaque équipe possède des points conditions pour chaque élément de sa formation : l'attaque, le milieu de terrain et la défense.

Au commencement du match, l'équipe possède les points condition suivants :

Point de condition en défense : nombre de défenseurs

Points de condition en milieu de terrain : nombre de milieux de terrain

Points de condition en attaque : nombre d'attaquants

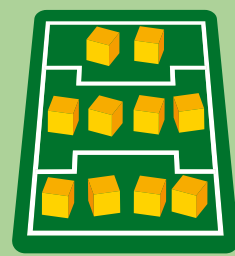
Ces points sont indiqués à l'aide de marqueurs de condition sur une carte condition de l'équipe et retirés de cette carte à mesure qu'ils sont utilisés.

A1.1 Utiliser les points condition
Lors d'une action d'une équipe, avant qu'elle n'effectue ses mouvements, elle peut choisir d'utiliser un point condition. Le point doit être utilisé depuis le secteur où se trouve le ballon i.e. si la balle est au milieu de terrain, le point doit être utilisé depuis le stock de points en milieu de terrain.

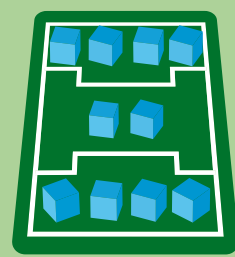
Exemple : points conditions

Marie joue en 4-4-2 et son équipe possède donc 4 points condition en défense et au milieu ainsi que 2 en attaque.

Pierre joue en 4-5-1 et son équipe devrait posséder 4 points condition en défense, 5 au milieu et 1 en attaque mais comme il a attribué un caractère offensif (voir plus bas A2) à trois milieux, 3 points conditions sont déplacés du milieu vers l'attaque. Son équipe possède in fine 4 points condition en défense, deux au milieu et 4 en attaque.



Marie



Pierre

L'équipe effectue un jet avant les mouvements. Le nombre de mouvements qu'elle peut effectuer dépend :

- **Du résultat du jet**
- **Du nombre de joueurs de la formation dans le secteur (défense, milieu ou attaque) où le point condition a été utilisé**

A1.2 Test de fatigue

A chaque tour où le temps s'écoule de 5 minutes et plus, chaque équipe doit effectuer un test de fatigue. Chaque équipe effectue son propre test.

Elle effectue un jet. Le résultat est multiplié par 10. Si ce dernier est supérieur ou égal au temps de jeu en cours (temps ajusté au tour en cours) alors elle passe avec succès le test de fatigue.

Si le test échoue alors l'équipe perd un point condition et doit effectuer un second jet. Le résultat est multiplié par 10 et ajouté au résultat précédent. Si le résultat est encore inférieur au temps de jeu en cours, elle perd un nouveau point condition et la procédure est répétée une troisième fois. Ainsi une équipe peut perdre 0-3 points en un test de fatigue.

Le premier point doit être retiré du secteur (attaque, milieu, défense) où se situe la zone cible à moins qu'il n'y ait déjà plus de point disponible dans ce secteur.

Si une équipe se retrouve à court de points condition, cette équipe commence à souffrir de la fatigue qui l'affectera le restant du match même si cette équipe recouvrait des points condition.

Exemple : test de fatigue
On joue la 78ème minute de jeu et l'équipe doit effectuer un test d'effort. Elle effectue un jet de 5 ce qui correspond à 50 (5x10) ce qui n'est pas assez pour passer le test (79 requis au minimum).

L'équipe effectue donc un second jet et obtient cette fois 3. Le score total est maintenant de 8 (5+3) ce qui correspond alors à 80 (8x10). Le résultat étant supérieur à 78, elle passe donc le test avec succès. Mais elle perd tout de même un point de sa réserve du secteur où se trouve la zone cible (défense, milieu, attaque).

A1.3 Fatigue

La fatigue influe sur les mouvements. Un joueur est alors retiré du nombre d'origine de la formation. Cette déduction influe sur le maximum de mouvements indiqué au chapitre *[4.8]* et inclue la valeur minimum mentionnée en *[4.8.9]*.

Exemple : fatigue
Si une équipe initialement construite en 4-4-2 se fatigue alors la formation effective qui sera utilisées en termes de maximum de joueurs pouvant être en mouvement sera réduite à 3-3-1.

> **3 - 3 - 1**

A2 FORMATION SPÉCIFIQUE – RÔLES DES JOUEURS

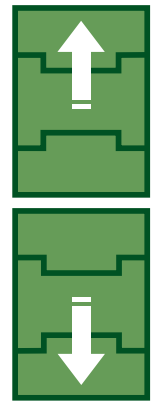
Une équipe peut utiliser une formation spécifique en attribuant des rôles caractéristiques à des joueurs qui sont détaillés dans ce chapitre. Utiliser une formation avancée influe sur le nombre de points condition par secteur (attaque, milieu, défense).

Les équipes peuvent définir plus précisément leur formation en attribuant les rôles suivants à leurs joueurs.

Milieu de terrain offensif ou défensif
Les milieux de terrain peuvent être caractérisés comme milieux offensifs ou défensifs.

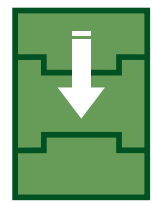
Pour chaque milieu offensif, un point est retiré à la condition des milieux et ajouté à celle des attaquants.

Pour chaque milieu défensif, un point est retiré à la condition des milieux et ajouté à celle des défenseurs.

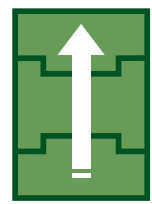


Défenseur central offensif
Une équipe peut attribuer le rôle de défenseur central offensif à 0 ou 1 défenseur. Un point est retiré à la condition des défenseurs et attribué à la condition des milieux de terrain.

Attaquant de soutien
Une équipe peut attribuer le rôle d'attaquant de soutien à 0 ou 1 attaquant. Un point est retiré à la condition des attaquants et attribué à la condition des milieux de terrain.

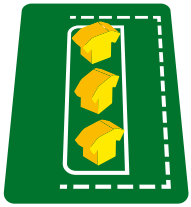


L'arrière latéral offensif
Une équipe peut attribuer le rôle d'arrière latéral offensif à 0, 1 ou 2 défenseurs. Un point est retiré à la condition des défenseurs et attribué à la condition des attaquants pour chaque arrière latéral offensif.



A3 CHANGEMENT DE JOUEUR

Une équipe peut effectuer un maximum de 3 changements durant la partie. Ces remplacements s'effectuent à la fin de la phase d'action d'une équipe.



Lors d'un changement, une équipe peut choisir une des options suivantes :

- **Changement de formation :**

  Changer la position d'un joueur dans sa formation.

  Les changements prennent effet au début du prochain tour*.

- **Retirer un carton jaune :**

  Un des joueurs avec un carton jaune est sorti du terrain pour ne pas risquer un carton rouge.

- **Faire entrer un joueur frais :**

  Effectuer un jet de deux dés et multiplier ce résultat par 10. Si ce résultat est supérieur à la valeur de la minute de jeu en cours, ajouter un point condition à l'une des parties de la formation de l'équipe. Autrement ajouter 2 points. **

* Le changement de formation n'affecte pas les points condition. Si le changement intervient lors de la seconde mi-temps, alors un point condition est ajouté au secteur où la formation est renforcée.
** Les points condition ne peuvent dépasser 6 dans chaque secteur.

A4 BLESSURES

Si une équipe est victime d'une blessure, elle doit retirer immédiatement un joueur du jeu et effectuer un jet de dé avec les effets suivants :

1 : Le joueur retourne sur le terrain au début de la phase mouvement du tour suivant. Il est placé dans le rond central.

2 : Le joueur est absent pendant un tour de jeu. Il retourne ensuite sur le terrain au début de la phase mouvement du tour suivant. Il est placé dans le rond central.

3 : Le joueur est absent pendant deux tours de jeu. Il retourne ensuite sur le terrain au début de la phase mouvement du tour suivant. Il est placé dans le rond central.

4-6 : Le joueur ne peut retourner sur le terrain. L'équipe peut effectuer un changement immédiat après le jet de dé - à moins qu'elle ait déjà effectué ses trois changements. Le joueur remplaçant doit être un joueur frais.

A5 RÈGLE AVANCÉE DU GARDIEN

Le gardien dispose de deux options quant à son positionnement dans sa surface de réparation. En dedans ou en dehors de sa surface de but (le rectangle à l'intérieur de la surface). Le gardien peut changer librement de position quand l'équipe effectue ses mouvements à moins qu'il ne fasse partie de ces mouvements.

Si un gardien est placé dans sa surface de but, la règle normale s'applique.

Si le gardien est avancé hors de cette surface il bénéficie d'un modificateur de -1 quant au jet de pressing. Le gardien est également comptabilisé comme un joueur pour les tentatives de but mais l'adversaire bénéficie quant à lui d'un modificateur de +2 pour le jet de tentative de but.

A6 STYLE DE JEU

Le style de jeu correspond à la manière dont l'équipe se comporte dans les différentes phases de jeu. Le style agressif presse davantage et prend des risques tandis qu'un style prudent préconisera la tempérance pour éviter les cartons. Le style de jeu a une incidence sur les jets de dés dans les événements spéciaux ou les blessures.

Les équipes choisissent un style de jeu pour chaque élément de la formation : attaque, milieu et défense. Chacun de ces éléments doit choisir entre différents styles de jeu : prudent, normal ou agressif.

Le style de jeu agressif produits les effets suivants :

- **Jet lors d'un événement spécial : si l'équipe qui joue dans la zone cible déploie un style agressif alors elle effectue deux jets et ignore le plus bas.**

- **Jet de blessure : si l'équipe qui joue dans la zone cible déploie un style agressif alors elle ajoute +1 au résultat du jet.**

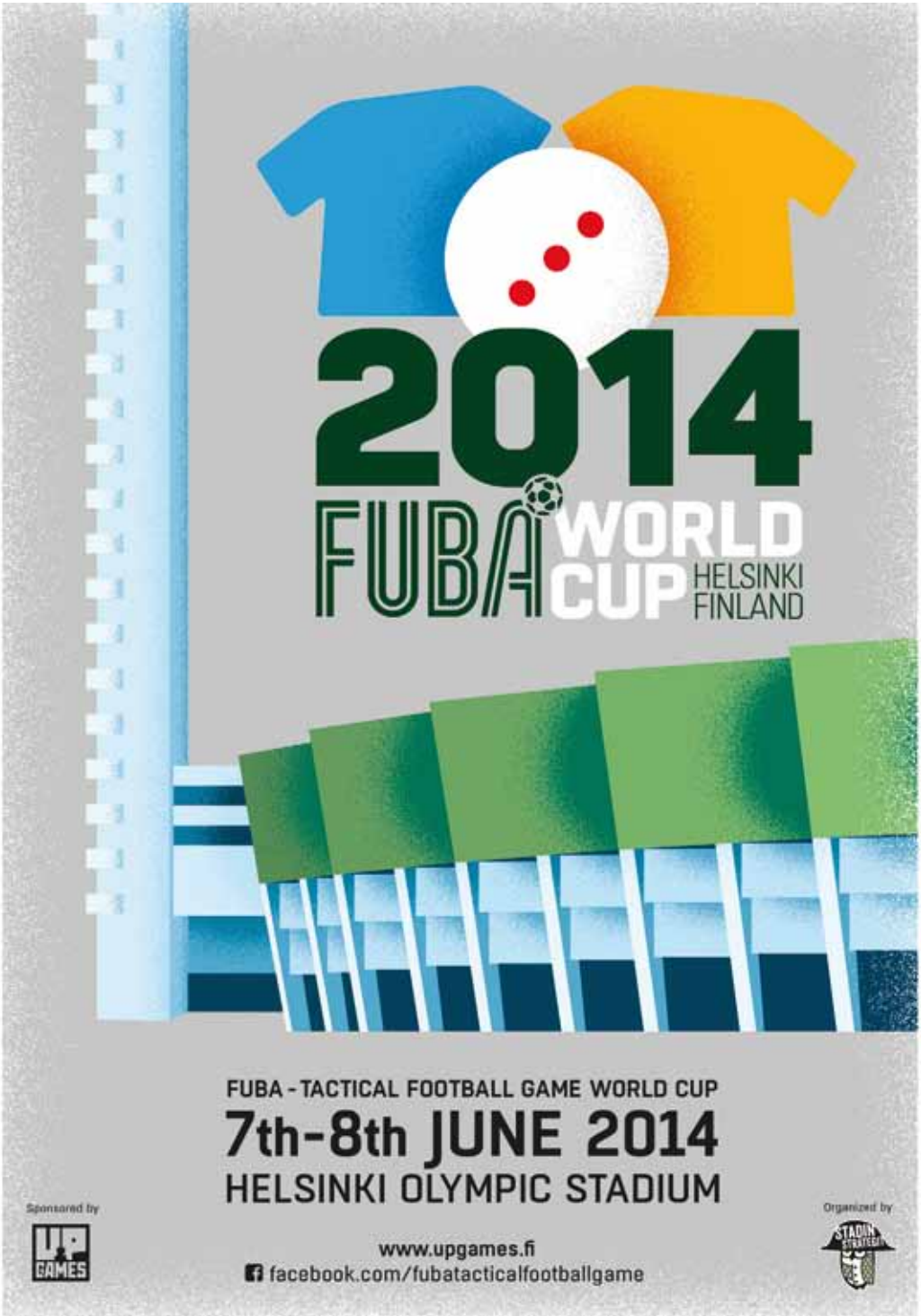
- **Fatigue : si l'équipe qui joue dans la zone cible déploie un style agressif alors elle ajoute +1 à chaque jet de dé.**

Le style de jeu prudent produits les effets suivants :

- **Jet lors d'un événement spécial : si l'équipe qui joue dans la zone cible déploie un style agressif alors elle effectue deux jets et ignore le plus haut.**

- **Jet de blessure : si l'équipe qui joue dans la zone cible déploie un style agressif alors elle retranche -1 au résultat du jet.**

- **Fatigue : si l'équipe qui joue dans la zone cible déploie un style agressif alors elle retranche -1 à chaque jet de dé**


2014
FUBA WORLD CUP
HELSINKI
FINLAND
FUBA - TACTICAL FOOTBALL GAME WORLD CUP
7th-8th JUNE 2014
HELSINKI OLYMPIC STADIUM
Sponsored by
UP GAMES
Organized by
STADIN SEURAT
www.upgames.fi
facebook.com/fubatacticalfootballgame

2015
FUBA WORLD CUP
OTANIEMI FINLAND
2nd FUBA - TACTICAL FOOTBALL GAME - WORLD CUP
1st-2nd AUGUST 2015
Blizzard
UP GAMES
KICKET!
www.fubaboardgame.com
fubatacticalfootballgame

1 — **L'équipe en possession choisit sa zone cible**

2 — **Jet de dé**

3 — **Ajustement du temps de jeu**

4 — **Contrôle du ballon**

5 — **Valeur du dé-balle**

6 — **Phase d'action de l'équipe A**

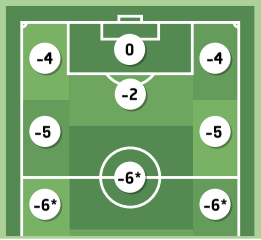
7 — **Phase d'action de l'équipe B**

1

1. Tentative de but
2. Mouvement des joueurs
3. Ajustement valeur du dé-balle
4. Pressing

TABLEAU MODIFICATEUR DE TENTATIVE DE BUT

+1	Si EP a plus de joueurs qu'ER dans la zone où la tentative a lieu. (1) (2)
-1	Si ER a plus de joueurs qu'EP dans la zone où la tentative a lieu. (1) (2)
+1	Si EP a plus de joueurs qu'ER dans la surface de réparation d'ER. (1) (3)
-1	Si ER a plus de joueurs qu'EP dans la surface de réparation d'ER. (1)
+4	Si le gardien de l'ER n'est pas dans sa surface de réparation.
-1	Tentative de but sur un coup franc.
0/2/4/5/6	Selon la zone depuis laquelle la tentative a lieu. (Voir schéma).



** Une tentative de but ne peut avoir lieu depuis ces zones uniquement si le gardien est absent de sa surface de réparation.*

(1) Le gardien de l'ER n'est pas pris en compte dans le calcul.

(2) Le modificateur n'est pas pris en compte si la tentative a lieu dans la surface.

(3) Les joueurs en position de hors-jeu ne sont pris en compte dans le calcul.

TABLEAU ÉVÉNEMENT SPÉCIAL

-5	L'ER peut déplacer 2 joueurs vers des zones adjacentes directement après le mouvement du ballon.
-4	Contrôle du ballon manqué, il reste dans la zone de départ.
-3	L'ER peut déplacer 1 joueur vers une zone adjacente directement après le mouvement du ballon.
-2	+1 au dé-balle après la mise en place.
-1	Coup franc pour l'EP. L'ER lance un dé pour un carton jaune*.
0	La phase d'action de chaque équipe saute. Si la zone cible est une zone de coup de pied en coin, un coup de pied en coin est sifflé (obtenu pour l'équipe dont la zone est dans le secteur d'attaque). Si le jet de dé égale 1 ou 2, ajouter une point condition à chacune des équipes (dans le secteur où se trouve la zone cible). Si le jet de dé égale 6, chaque équipe est victime d'une blessure (cf. chapitre [A4]).
1	Coup franc pour l'ER. L'EP lance un dé pour un carton jaune*.
2	La valeur du dé-balle est diminuée de -1 après la nouvelle valeur de mise en place.
3	L'EP peut déplacer 1 joueur vers une zone adjacente directement après le mouvement de balle.
4	La valeur du dé-balle est diminuée de -2 après la nouvelle valeur de mise en place.
5	L'ER peut ne pas choisir d'option de mouvement défensif ce tour.

* L'équipe sous le coup d'un carton jaune doit jeter un jet de dé pour déterminer le résultat :

Si l'équipe écope du carton jaune et en possède déjà un elle doit aussi effectuer un autre jet pour savoir si elle écope d'un carton rouge. *(cf. chapitre [5.4]).*

1-2 : Pas de carton.

3 : Carton jaune si la zone cible est partiellement en contact avec la partie de terrain de l'équipe.

4-5 : Carton jaune.

6 : Carton jaune et +1 pour le jet de carton rouge ; l'adversaire subit une blessure (cf. *chapitre [A4]*).

VALEUR DE JET REQUISE POUR MARQUER

TIREUR	Plongeon à gauche	Plongeon au centre	Plongeon à droite
Tir à gauche	2+	2+	6
Tir au centre	1+	6	1+
Tir à droite	6	2+	2+

Mouvement d'attaque

Mouvement du milieu de terrain

Mouvement de défense