

Mise en place du jeu

CAGE DE BUT



Assembler la cage de but sur sa base et le filet comme indiqué.

PRÉPARATION DU TERRAIN



Étaler le terrain de jeu sur une surface plane. Placer les buts sur le terrain, et faire glisser chaque poignée de jeu du gardien sous l'arrière du but.

AVERTISSEMENT ! Ne pas laver le terrain de jeu en machine. L'essuyer avec un chiffon humide pour enlever les traces de salissure.

Subbuteo

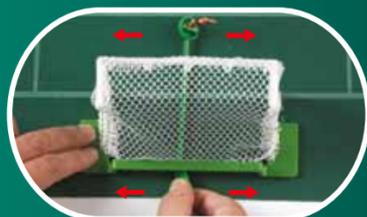
Conseils de jeu

DÉPLACEMENT



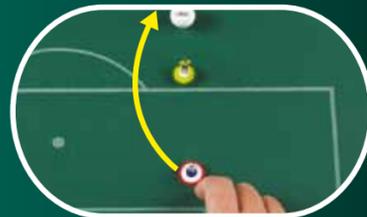
Vous devez déplacer le joueur en le propulsant uniquement avec l'ongle de l'index. Vous n'avez pas le droit d'utiliser le pouce pour stabiliser la main ou toucher le ballon avec une autre partie de la main.

POIGNÉE DE JEU DU GARDIEN DE BUT



Déplacer le gardien de but vers la droite ou la gauche à l'aide de la poignée pour essayer d'arrêter un tir.

ÉCART



En tapant de l'ongle sur la droite ou sur la gauche du socle du joueur, vous pourrez lui faire faire un écart pour contourner un adversaire qui marque votre joueur.

RÈGLE DU JEU



REF. N° 678 300

Contenu : 20 joueurs, 2 gardiens, 2 buts, 2 filets, 1 ballon, 1 terrain de jeu (tapis 122 x 80 cm), 1 règle du jeu

• Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petite dimension pouvant être absorbés. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure. Photos non contractuelles. Les couleurs et les formes de ce produit peuvent différer de celles représentées sur l'emballage.

• Opgelet! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Bevat kleine onderdelen die afgebroken en ingeslikt kunnen worden. Deze adviezen bewaren voor eventuele correspondentie. Afbeelding niet contractueel verbonden. De kleuren en vormen van het product kunnen afwijken van de afbeelding voorgesteld op de verpakking.

Fabriqué en R.P.C.

Produit par : Netcam Iberia Valores S.L. c/ Pintor Juan Gris, 3 1º D - 28020 Madrid, Espagne

©2013 MEGABLEU, France. ©2013 HASBRO. SUBBUTEO est une marque déposée. Tous droits réservés.

Distribué par MEGABLEU
route de Bresollettes
61190 Randonnai
France
www.megableu.com



sous licence de :
HASBRO et son logo,
SUBBUTEO sont des marques
déposées de HASBRO et sont
utilisées avec son autorisation.



x 20
 x 2
 x 2
 x 1
 x 1

ACTION DE JEU

ATTAQUE

- Lorsque vous êtes l'équipe attaquante, vous devez garder le ballon en dribblant et en faisant des passes. Propulsez d'un coup d'index l'un de vos joueurs pour qu'il soit au contact avec le ballon.
- Si votre joueur touche le ballon, vous avez le droit de recommencer. Si vous manquez le ballon, l'autre équipe devient l'équipe attaquante et vous devenez **défenseur**.
- Vous pouvez propulser le même joueur **trois fois de suite**. Vous devez ensuite toucher un autre joueur avant de pouvoir réutiliser le premier joueur.
- Si vous essayez de faire une passe, il n'est pas obligatoire que le ballon touche le joueur auquel vous faites la passe. Votre équipe doit **cesser d'attaquer** si :
 1. votre joueur manque le ballon ;
 2. le ballon touche un joueur adverse ;
 3. vous envoyez le ballon en dehors du terrain ;
 4. l'un de vos joueurs commet une faute ;
 5. vous marquez un but.
- Lorsque vous cessez d'attaquer, c'est l'équipe adverse qui devient l'attaquant et vous devenez défenseur.
- Si vous propulsez un joueur et qu'il sort du terrain, remplacez-le sur la ligne de touche à l'endroit où il est sorti, puis continuez à jouer.

DÉFENSE

- Lorsque l'équipe adverse attaque, vous pouvez essayer de bloquer la trajectoire entre un joueur et le ballon avec l'un de vos joueurs.
- Vous pouvez propulser un joueur immédiatement après que le joueur attaquant l'ait fait.
- Si en faisant cela votre joueur touche le ballon ou un joueur de l'équipe adverse, il commet une **faute** (obstruction).
- Votre adversaire n'est pas obligé d'attendre que vous déplaciez un de vos joueurs, jouez donc rapidement !

TIR AU BUT

- Vous ne pouvez tirer au but que lorsque le ballon est entre la ligne de tir au but et la ligne de but de l'équipe adverse.
- Tout but marqué qui ne respecte pas ces conditions ne compte pas. La partie recommence alors avec un **coup-franc indirect**.
- Pour qu'un but compte, il faut que le ballon passe entièrement la ligne de but.
- Vous n'êtes pas obligé d'attendre que le gardien de but soit prêt pour tirer.
- Quand un but a été marqué, la partie reprend avec un **coup d'envoi**.

FAUTES

- Lorsque l'un des joueurs enfreint les règles du jeu, il commet une faute et l'autre équipe se voit accorder un **coup franc**.
Mauvais comportement : propulser un joueur plus que cela n'est autorisé ou jouer quand vous n'avez pas le droit de le faire. **Pénalité** : **Coup franc indirect**.
Main : toucher le ballon avec la main (sauf si vous mettez une pièce en place) ou propulser le ballon d'une manière différente de celle indiquée dans les règles. **Pénalité** : **Coup franc indirect**.
Hors-jeu : Voir la « Règle de hors-jeu ». **Pénalité** : **Coup franc indirect**.
Obstruction : un joueur touche le ballon alors que son équipe n'attaque pas.
 - Dans la zone de tir du joueur : **Pénalité** : **Coup franc direct**.
 - Dans la surface de réparation : **Pénalité** : **Penalty**.
 - Partout ailleurs sur le reste du terrain : **Pénalité** : **Coup franc indirect**.

HORS-JEU

- Il doit y avoir au moins **deux joueurs défenseurs** (dont le gardien de but) entre un joueur attaquant et la ligne de but de l'équipe défensive quand le ballon lui est passé, sinon l'attaquant est hors-jeu. Ceci s'applique uniquement si l'attaquant qui reçoit la passe est dans le camp de l'équipe défensive. Cette règle ne s'applique pas si le ballon a été passé suite à une remise en jeu, un corner ou une sortie de but.
- Si votre adversaire crie « **Hors-jeu** ! », vous devez tenter de revenir en jeu en propulsant un ou deux de vos joueurs. L'équipe adverse a le droit de toucher autant de joueurs afin de marquer vos joueurs.
- Si malgré vos déplacements de joueurs, vous êtes toujours hors-jeu, vous cessez d'attaquer et l'équipe adverse se voit accorder un coup franc indirect sur la position du joueur qui est hors-jeu.

COUPS FRANCS

- Les coups francs sont accordés en cas de faute de l'adversaire. Ils peuvent être directs ou indirects.
Direct : Le joueur qui tire le coup franc peut **marquer un but**.
Indirect : Le ballon doit **toucher un autre joueur** avant qu'un but puisse être marqué.
- Le ballon est placé à l'endroit où la faute a été commise.
- L'équipe attaquante prend un joueur et le place derrière le ballon, prêt à tirer.
- L'équipe défensive a le droit d'utiliser jusqu'à **4 joueurs** pour faire un mur. Ces derniers sont déplacés et positionnés au moins à **9 cm** du ballon.
- Les deux équipes peuvent propulser jusqu'à deux joueurs pour les mettre en meilleure position. Lorsque l'équipe défensive signale qu'elle est prête, l'équipe attaquante joue le coup franc. Le gardien de but doit **rester sur la ligne de but**. Il ne doit pas être déplacé avant que le joueur qui tire le coup franc n'ait bougé.

SEANCE DE TIRS AU BUT

- En cas de match nul au bout de vingt minutes de jeu et six minutes de prolongations, il faut alors recourir à une **séance de tirs au but**.
- Tirez à pile ou face pour décider quelle équipe commence. Choisissez l'un des deux buts pour les deux équipes et cinq joueurs de chaque équipe pour tirer. Retirez tous les autres joueurs du terrain et placez les tireurs dans le **rond central**.
- Les joueurs tirent au but chacun leur tour et sortent du terrain une fois qu'ils ont tiré. Quand tous les joueurs ont tiré, l'équipe qui a marqué le **plus de penaltys** l'emporte.
- S'il y a toujours égalité, le match se poursuit en mode "**mort subite**". Chaque équipe sélectionne un joueur à la fois qui est placé et tire un penalty. Lorsque le penalty est tiré, le joueur sort du terrain. Le match continue jusqu'à ce que l'une des équipes manque le penalty et que l'autre marque un but pour gagner le match.

COUP D'ENVOI

- Tirez à pile ou face pour savoir qui donnera le coup d'envoi. Le gagnant décide quel côté du terrain il occupera.
- Disposez vos joueurs dans la formation que vous préférez, de votre côté de la ligne médiane.
- Si c'est votre équipe qui donne le coup d'envoi, deux de vos avants peuvent être placés dans le **rond central**. Aucun autre joueur n'est admis dans le rond central au moment du coup d'envoi.
- Donnez le coup d'envoi en propulsant l'un de vos joueurs vers l'avant pour envoyer le ballon dans le camp de l'autre équipe. Si le ballon ne touche aucun des joueurs adverses, **vous êtes l'attaquant**.

TEMPS DU JEU

- Le jeu se déroule en **deux mi-temps de dix minutes** chacune. À la fin de la première mi-temps, les équipes changent de camp.
- Lorsque les vingt minutes se sont écoulées (temps de jeu réglementaire), l'équipe qui a marqué le plus de buts a gagné.
- Si le score est nul à l'issue du temps de jeu réglementaire, vous pouvez jouer les prolongations (deux périodes de trois minutes chacune).
- Vous pouvez ajouter les buts marqués pendant les prolongations au score final, soit jouer pour le « but en or » (la première équipe qui marque a gagné).
- En cas d'égalité après les prolongations, vous pouvez jouer une séance de tirs au but pour déterminer le vainqueur.

CORNER

- Vous obtenez un corner si un joueur de l'autre équipe a été le dernier à toucher le ballon avant qu'il ne sorte en touche derrière sa ligne de but.
- Le ballon est placé sur le **point de corner**.
- Prenez un joueur et placez-le en position de tir.
- Les deux équipes ont le droit de propulser jusqu'à trois joueurs pour les mettre en meilleure position.
- Le joueur qui tire le corner ne peut être utilisé à nouveau avant qu'un autre joueur n'ait touché le ballon.

MISE PLACE DES PIÈCES DU JEU

SORTIE DE BUT

- Si vous envoyez le ballon derrière la ligne de but adverse sans marquer de but, l'équipe adverse devient **attaquante** et reprend le jeu avec une sortie de but.
- Le ballon est placé sur la **ligne des six mètres**.
- L'équipe attaquante peut propulser n'importe quel nombre de ses joueurs avant de jouer la sortie de but. L'équipe défensive peut utiliser le même nombre de joueurs pour marquer les joueurs adverses.
- Le gardien de but tire la sortie de but en utilisant la **poignée de jeu**. Vous avez le droit de tenir la cage de but pour qu'elle reste stable.

REMISE EN JEU

- Si le ballon traverse la ligne de touche, l'équipe qui a touché le ballon en dernier devient l'équipe défensive, et c'est l'autre équipe qui effectue la remise en jeu.
- Le ballon est placé sur la ligne de touche à l'**endroit où il est sorti**.
- L'équipe attaquante déplace le joueur le plus proche du ballon en position pour le remettre en jeu.
- Les deux équipes peuvent propulser un joueur sur le terrain pour le mettre en meilleure position lors de la remise en jeu. Dès que l'équipe attaquante est prête, le ballon peut être remis en jeu.
- Le joueur qui remet le ballon en jeu **ne peut pas le toucher de nouveau** tant que le ballon n'a pas été propulsé par un autre joueur.

PENALTY

- Le ballon est placé sur le **point de penalty**.
- L'équipe attaquante choisit un joueur et le place derrière le ballon, prêt à tirer.
- Tous les autres joueurs doivent sortir de la surface de réparation, à l'exception du gardien de but.
- Lorsque l'équipe défensive signale qu'elle est prête, l'équipe attaquante peut tirer le penalty. Le gardien de but doit **rester sur la ligne de but**. Il ne doit pas être déplacé avant que le joueur qui tire le penalty n'ait bougé.



L'ÉVOLUTION DU FOOTBALL DE TABLE



FAUTES ET RÉPARATIONS