

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

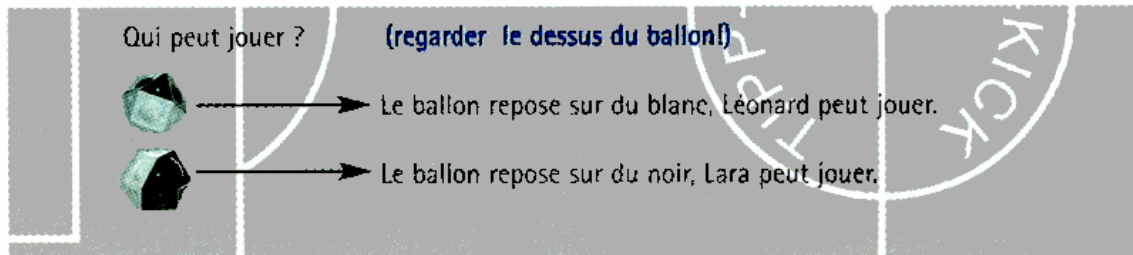
<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



TIPP-KICK

Début : Avant le début du jeu, chaque joueur choisit une couleur de ballon. Exemple : Léonard choisit blanc. Lara joue avec du noir.



Changement : À la mi-temps (après 5 minutes), on change de côté et de couleur de ballon ! Maintenant, Lara joue avec du blanc et Léonard avec du noir.

Durée du jeu : Une partie dure 2 fois 5 minutes. Mais l'on peut s'accorder sur une autre durée.

Vainqueur : Le vainqueur est le buteur qui a marqué le plus grand nombre de buts. Il y a match nul si les deux buteurs ont marqué le même nombre de buts.

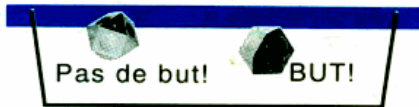
Règles du jeu : Chaque équipe est constituée d'un buteur et d'un gardien de but. En fonction du déroulement de la partie, 3 buteurs différents peuvent être mis en jeu, mais 1 seul buteur à la fois est autorisé sur le plan de jeu. Le ballon est déplacé en appuyant sur la touche du buteur. Le ballon ne doit pas être poussé. Le gardien de but peut renvoyer chaque tir. Il est le seul joueur autorisé à pousser le ballon et à le retourner sur sa propre couleur.

Attaque : Léonard et Lara peuvent tirer vers le but adverse à partir de n'importe quelle position. Les exceptions sont le coup d'envoi, la remise en jeu et le coup franc.

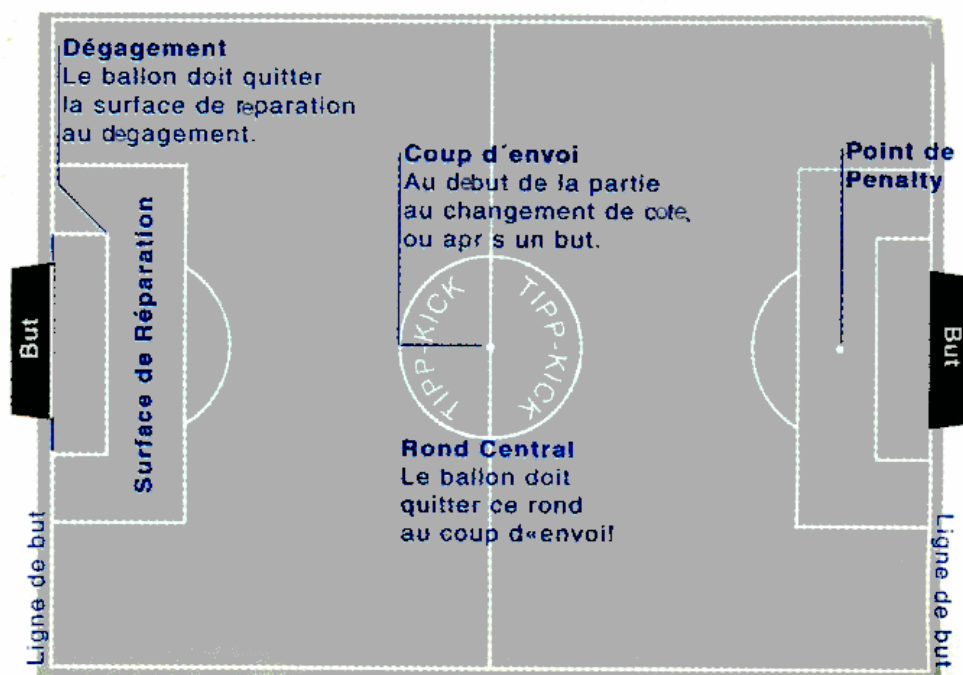
Coup d'envoi : Si Lara a marqué un but, Léonard doit de nouveau jouer le coup d'envoi (voir figure). Lors du coup d'envoi, le ballon doit quitter le rond central.

Défense 1 : Le buteur doit être placé à au moins deux longueurs de buteur du ballon (voir aussi Défense 2).

Ligne de but



- But:** Le ballon doit entièrement dépasser la ligne de but. Les buts marqués par le gardien de but sont autorisés.
Lara tire vers le but de Léonard. Le gardien de but de Léonard renvoie le tir et le ballon entre dans le but de Lara.
- Corner:** 1er cas : Lara vise au but. Le gardien de but de Léonard renvoie le tir et le ballon franchit la ligne de but.
2ème cas : Lara tire et le ballon percute le buteur de Léonard puis franchit la ligne de but.
Dans les deux cas, Lara peut tirer un corner.
Si Lara est habile et s'est bien entraînée, elle peut tirer le corner directement dans le but de Léonard - c'est permis !
- Remise en jeu:** 1er cas : Léonard tire et touche une des figures de Lara. Le ballon franchit la ligne de touche.
Léonard peut continuer de jouer à partir de l'endroit où le ballon est sorti du plan de jeu.
2ème cas : Léonard tire et le ballon franchit directement la ligne de touche. Lara doit alors jouer la remise en jeu.
- Défense 2:** Le défenseur peut toujours être placé sur la limite de la surface de réparation, même si la distance au ballon est inférieure à la longueur de 2 buteurs.
Exception : le ballon touche la limite de la surface de réparation et repose sur la couleur de l'attaquant : le défenseur doit être retiré.
- Penalty:** Lara tire avec son buteur vers le but de Léonard.
1er cas : Léonard touche le ballon avec la main dans sa propre surface de réparation.
2ème cas : Léonard place son buteur comme défenseur dans sa surface de réparation. Lara peut tirer un penalty.
- Dégagement:** Lara tire avec son buteur et rate le but.
Léonard joue le dégagement.



Coup franc:

- quand un joueur touche le ballon avec la main en dehors de la surface de réparation;
- quand le ballon est joué dans la couleur adverse;
- quand le ballon ne quitte pas le rond central ou la surface de réparation au coup d'envoi ou à la remise en jeu;
- quand la distance de deux longueurs de buteur n'est pas maintenue dans la défense.

Dans le coup franc, une distance de trois longueurs de buteur doit être maintenue par rapport au défenseur. Le coup est toujours tiré de l'endroit où l'infraction a été commise.

Exception : si le ballon ne quitte pas la surface de réparation ou le rond central à une remise en jeu ou un coup d'envoi, le coup franc est tiré de là où s'immobilise le ballon.