

**BIG'FUTSAL****Jeux D'adresse**

A partir de :	8 ans	Effectif +/- :	2 au minimum
Durée :	10 min	Epoque / Pays / Type :	-
Historique :	<p>le big' futsal est une simulation d'un match de football en salle, qui vous permettra d'organiser coupes et championnats.</p> <p>ce jeu est une adaptation de la maison des jeux de Grenoble Big-foot, jeu créé par Pascal DRUGUET, Roland BRAGANA et Alain BIDEAU.</p> <p>Si vous n'avez pas de baby-foot, ce jeu, une fois construit à faible coût (bois, vernis et pions de dames), ravira les fadas de football.</p>		
But du Jeu :	Comme dans un match de foot, le gagnant est celui qui a marqué le plus de buts à la fin du temps imparti.		
Matériel :	14 « pions-footballeurs » et deux couleurs différentes (7 de chaque côté) et 1 pion-ballon. Un stylobille à pointe rétractable.		
Déroulement / Règles :	<p>Installation :</p> <p>On tire au sort le joueur qui engage. Celui-ci dispose ses pions joueurs dans son camp, sauf celui qui jouera le premier coup (attention, pas de joueurs dans le rond central ni dans la surface de réparation).</p> <p>L'adversaire place ensuite ses pions joueurs en respectant les mêmes règles.</p> <p>Le joueur qui fait l'engagement place son pion dans le rond central et fait l'engagement. Attention, il n'y a alors qu'un seul coup.</p> <p>Mouvements :</p> <p>Les pions se déplacent uniquement à l'aide du stylo. On place le bouton-poussoir au contact du pion joueur et on appuie sur l'autre bouton. Le bouton frappe alors le pion joueur et l'envoi dans la direction choisie.</p> <p>Le ballon se déplace quant à lui par des ricochets des pions joueurs sur le pion ballon.</p> <p>Si le joueur réussit à toucher le ballon lors de son premier mouvement, il a le droit à un deuxième déplacement avec le pion de son choix.</p> <p>Après quoi, même s'il touche à nouveau le ballon, c'est à l'adversaire de riposter, suivant le principe général :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ 1 mouvement si le ballon n'est pas touché, ✚ 2 mouvements si le ballon est touché. <p>Si un pion joueur franchit la ligne de but entre les deux poteaux, il est replacé dans un corner au choix de l'adversaire.</p> <p>Coup franc et carton jaune :</p> <p>Si un pion joueur frappe directement ou indirectement (après ricoché) un adversaire avant d'avoir touché le ballon, il commet une faute. L'adversaire choisi l'une des deux possibilités suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ jouer la règle de l'avantage, c'est-à-dire laisser les pions en place et jouer 3 fois de suite (si le ballon est touché à chaque fois), ✚ un coup franc, le joueur du camp fautif écarte ses pions joueurs d'une longueur de stylo du lieu du coup franc et le gardien peut être replacé dans ses 		





but. il dispose alors de deux coups (en appliquant les règles de mouvement).
L'équipe fautive reçoit un carton jaune. Au troisième carton jaune pour la même équipe, le pion joueur qui a fait la dernière faute est expulsé.

Penalty :

Il a lieu lors d'un coup franc dans la surface de réparation, d'un défenseur sur un attaquant. Le ballon est placé sur le point de penalty et tous les pions sont sortis de la surface de réparation. L'attaquant prend un pion quelconque et le place sur la ligne de la surface de réparation défenseurs place ensuite son gardien au ras de sa ligne de but.

Le gardien de but :

Lors d'un tir au but, si le ballon fait tomber le gardien, on considère que le ballon a été bloqué même si le ballon est tombé aussi. Après un blocage, le gardien dégage depuis la limite de la surface de réparation puis il est remis en place. Le camp qui a dégagé peut jouer son deuxième coup. Tous les pions doivent être évacués de la surface de réparation, avant la remise en jeu.

Les touches :

Il n'y a pas de touche, on peut utiliser les bords en rebond. Par contre si par accident le ballon franchit le rebord du jeu, on rejoue le coup.

Corners et 6 mètres :

Lorsque le ballon est introduit entièrement dans le quart de cercle du corner par un attaquant, le défenseur récupère le ballon et tire un 6 mètres.

Lorsque le ballon est introduit entièrement dans le quart de cercle du corner par un défenseur, l'attaquant récupère le ballon et tire un corner.

Validation du but :

Un but est marqué si le ballon tombe du plateau, sauf si le gardien tombe aussi.

Mi-temps et fin de partie :

Quand le temps convenu pour chaque mi-temps est écoulé, la partie continue tant que le ballon n'a pas franchi la ligne centrale. Des mi-temps de 10 minutes sont une bonne moyenne.

Variante :

-

**Le plateau
de jeu /
outils :**

Le terrain du *Big'Futsal* est fait d'une planche de pain de 2 à 3 cm d'épaisseur. Avant de tracer les lignes, il est bon de vernir la planche puis d'utiliser un feutre indélébile à pointe fine.

Sur chaque côté, il faut clouer une baguette pour faire les rebords. Attention que cette baguette ne dépasse pas de plus d'un centimètre au-dessus du plateau de jeu (sinon le maniement du stylobille devient difficile).

Pour les pions joueurs, il est possible de prendre des pions en bois d'un jeu de Dames. Choisir un pion ballon d'un diamètre inférieur aux pions joueurs.





Espace Jeux :

SPECIAL JEUX DU MONDE :

