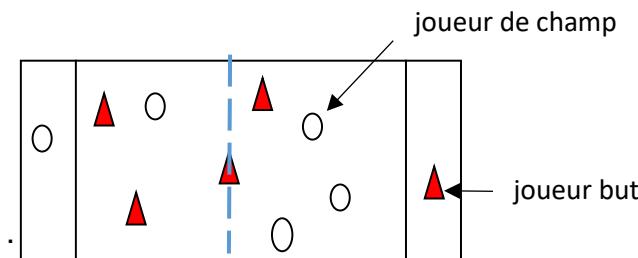


Le joueur-but coopétitif

Nombre de joueurs : 2 équipes de 5 : 4 joueurs de champ et 1 joueur-but.

Matériel requis : Ballon (type volley), 2 jeux de chasubles (ou foulards) de couleurs différentes, 6 cerceaux

Terrain : un terrain rectangulaire (20x12m) avec deux couloirs d'en but de 1 m de large sur la largeur.



But du jeu: envoyer la balle au joueur-but de son équipe, situé dans le couloir d'en but, derrière la ligne de fond adverse. Le joueur-but doit attraper le ballon sans le relâcher pour que le point soit validé. Le joueur-but ne doit jamais sortir de son couloir

Durée du jeu: 10 minutes (Le temps reste décompté pendant le tirage des cartes)

Règles

- *Engagement* : l'arbitre tire au sort l'équipe qui a le ballon pour engager
- Déplacement balle en main et dribble interdits, pas de contact.
- Remise en jeu immédiate depuis la ligne de fond, remise en jeu (sur faute et sortie) au lieu de faute ou de sortie par l'équipe adverse.
- Changement de joueur-but à chaque but (le marqueur remplace le joueur-but de sa propre équipe).
- Un point est marqué pour l'équipe si son joueur-but attrape le ballon
- Il est interdit de marquer directement sur une mise en jeu.

Il y a deux types de cartes : les cartes « coup d'éclat » et les cartes « coup de pouce » 6 cartes par catégorie donc 12 cartes possibles.

Les cartes « coup de pouce » correspondent à un avantage donné par l'équipe qui mène à l'équipe qui est menée.

Les cartes « coup d'éclat » correspondent à un handicap que l'équipe qui mène décide de s'appliquer à elle-même.

Nous avons fait le choix de classer les cartes en 3 catégories de progressivité croissante : Pour les « plus » : +1, +2, +3. Pour les « moins » : -1, -2, -3.

Le principe : c'est toujours l'équipe qui mène qui choisit la catégorie : « coup de pouce » ou « coup d'éclat », (« avantager les autres ou s'handicaper »). C'est elle qui tire alors la carte et annonce son contenu à l'équipe qui est menée.

Donc, au départ du jeu : on applique la règle de base puis dès qu'un écart de 2 points est constaté, l'équipe qui mène choisit la catégorie (+ ou -, puis 1, 2 ou 3) et lit la carte.
On peut cumuler les contraintes données par les cartes ou appliquer uniquement les contraintes de la nouvelle carte.

Les cartes « coup de pouce » et « coup d'éclat »

Cartes « Coup de pouce »	+1	« Votre avantage : vous avez droit à un joueur de champ supplémentaire. »
		« Votre avantage : nous vous redonnons la balle lorsque nous l'interceptons mais une seule fois par attaque. »
	+2	« Votre avantage : vous avez droit à un joueur-but supplémentaire. »
		« Votre avantage : il suffit que votre joueur-but touche la balle pour que le point soit validé. »
	+3	« Votre avantage : 2 joueurs de notre équipe ne peuvent pas défendre au delà de la ligne médiane. »
		« Votre avantage : le couloir de votre joueur-but est agrandi jusqu'à la ligne médiane, de part et d'autre du terrain. »
Cartes « Coup d'éclat »	-1	« Notre handicap : un de nos joueurs n'a pas le droit de défendre. Il s'accroupit sur le terrain quand nous n'avons pas la balle. »
		« Notre handicap : si nous interceptons, nous devons faire repartir la balle de notre ligne de fond, sans contre-attaquer. »
	-2	Notre handicap : le joueur de notre équipe qui marque devient joueur-but dans votre équipe (celui-ci prend sa place).
		Notre handicap : notre joueur-but peut se déplacer dans son couloir mais il doit réceptionner dans un des 3 cerceaux. »
	-3	Notre handicap : nous ne pouvons plus faire de passes vers l'arrière.
		Notre handicap : si nous relâchons la balle (si nous la faisons tomber), nous vous rendons la balle. »