



Bec et Croc

Jeux d'animation en bois

BABY FOOT STAR

Réf 720524

Composition du jeu :

- 1 meuble de jeu baby foot en bois de 158 x 100 x 93 cm, poignées longues 85 kg
- 3 balles en liège naturel,
- 1 balle en liège blanc,
- 1 balle en plastique blanc.

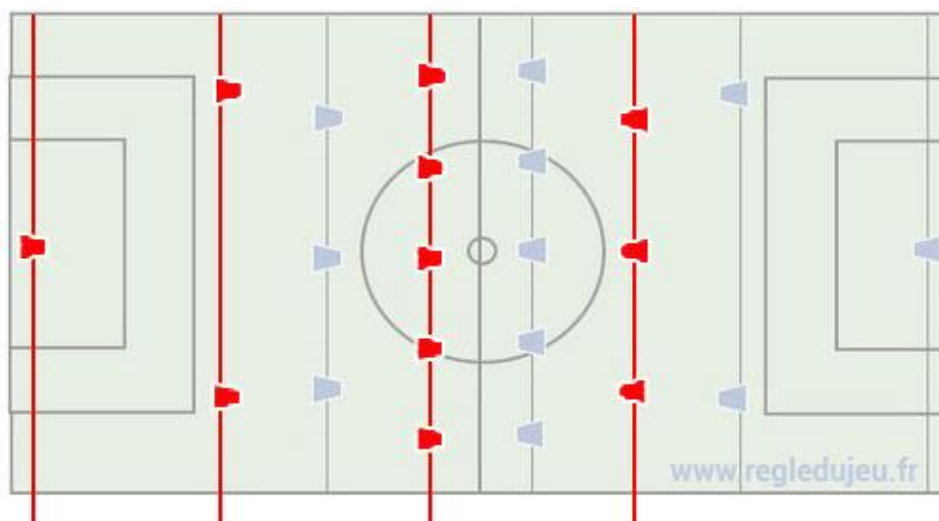
Nombre de joueurs: 2 à 4

 Fabrication française

BUT DU JEU : marquer des buts dans le but adverse pour gagner le match.

Rappel de base

- Envoyer la balle dans le but adverse pour **marquer un point**.
- **Gagner un match** : consiste pour un Joueur (2) ou une équipe (4) à être le premier/la première à remporter **3 manches** (5 manches maximum).
- **Une manche** est constituée de 5 points.
- **En cas d'égalité** : la manche décisive d'un match se joue en cinq points gagnants avec un écart de deux points et un maximum de huit points.



Le Goal
(Barre du 1)

Les Arrières
(barre des 2)

Les Demis
(barre des 5)

Les Avants
(Barre des 3)

Atelier Bec et Croc / Saugé artisans du bois • Vente par internet sur www.bec-et-croc.com

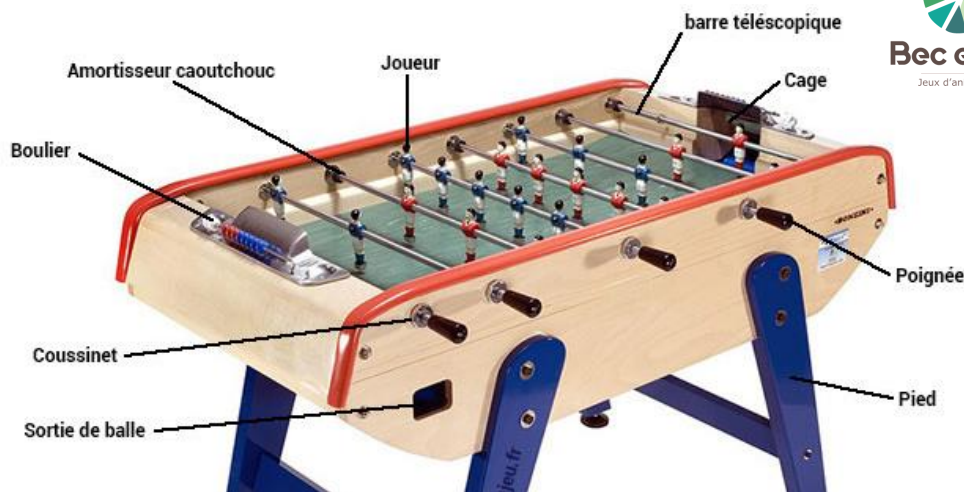
29 rue des Coquillards - Derrière Le Mont – 25500 MONTLEBON Tél : 03 81 67 65 42 – info@bec-et-croc.com



Règles officielles

1) L'ENGAGEMENT :

La partie commence par un tirage au sort.
L'engagement est défini comme une mise en jeu de la balle à la barre des 5, après un point marqué ou si la balle est rendue à la barre des 5 après une infraction. Le protocole du « prêt » est utilisé pour chaque type de mise en jeu.



L'engagement (joueur ayant bénéficié du tirage au sort ou ayant encaissé un but) se fait :

- **Balle arrêtée**

Aux demis et plus précisément sous ou à côté du **joueur du milieu**
Vous devez respecter le protocole du prêt (voir 2 paragraphes plus loin)

- **Pas de tir direct vers une autre barre** : Pour commencer le jeu, la balle doit être déplacée d'un joueur à un **deuxième joueur** mais ne peut pas être directement avancée depuis ce deuxième joueur. Après avoir touché le deuxième joueur, la balle peut être avancée directement par **n'importe quel troisième joueur**.

Le Joueur n'est pas obligé d'arrêter la balle ni d'attendre avant de la faire avancer.
On considère que la balle est en jeu et que le temps de possession débute dès que la balle touche le deuxième joueur.

- **Engagements suivants** : Après le premier engagement du match, les engagements suivants seront effectués par l'équipe qui vient d'encaisser un but.

2) BALLE IMMOBILISÉE : Une balle sera déclarée balle immobilisée lorsqu'elle a complètement arrêté de bouger et qu'elle est hors de toute zone d'influence.

3) LA REMISE EN JEU : Lors d'une sortie de la table de jeu, la balle est remise aux arrières du camp qui n'a pas eu la dernière possession de la balle.

Une balle immobilisée entre deux barres est donnée aux arrières du camp où elle est immobilisée. Une balle immobilisée entre les barres des demis est remise aux demis qui ont eu l'engagement précédemment.

- **Barre des 5** : Si la balle est déclarée immobilisée alors qu'elle se trouve entre les deux barres des 5, elle doit être remise en jeu depuis la barre des 5 de l'équipe qui avait préalablement eu l'engagement.
- **Barre des 5 et Zone de défense** : Si la balle est déclarée immobilisée alors qu'elle est entre la zone de défense et une barre des 5, elle doit être remise en jeu à partir de la barre des 2 la plus proche (remise à la défense donc). Le jeu devra reprendre en respectant le protocole du « prêt ».

4) « PRET » : Pour tout engagement ou remise en jeu, le joueur doit demander « prêt ? » et attendre que son adversaire direct lui réponde « prêt ! ».

5) LES PISSETTES :

Les tirs des ailiers avant (pissettes) sont autorisés des deux côtés.

6) **LES REPRISES** : Les reprises sont autorisées en double et en simple. En individuel, une balle engagée aux demis et contrôlée par les avants (balle déviée entre les deux joueurs, amortie derrière le joueur ou bloquée) peut être tirée immédiatement, sans attendre l'adversaire. De même pour une balle venant du bois adverse.

Le tir n'est pas assimilé à une reprise.

7) **LES ROULETTES** : Les roulettes sont autorisées à la condition que la barre n'effectue pas plus d'une rotation avant et après la frappe. Voici quelques précisions extraites du règlement complet :

Il est illégal de faire faire un tour à la barre excédant 360° avant et après avoir frappé la balle. Pour calculer les 360°, il faut calculer séparément le tour fait avant et celui fait après la frappe de la balle.

- Si une roulette illégale est effectuée, l'équipe adverse a le choix entre continuer à jouer comme s'il n'y avait pas eu de roulette illégale, ou engager la balle.
- Une roulette qui ne fait pas avancer la balle ou ne la touche pas n'est pas une roulette illégale. Si une roulette effectuée par un Joueur frappe la balle vers l'arrière et que celle-ci entre dans son but, alors le but est valide. Le fait de faire tourner une barre qui est loin de la balle (où il n'y a pas de possession de balle) n'est pas considéré comme une roulette illégale mais peut être considéré comme une distraction (voir article 20), selon les circonstances.
- Si une barre qui n'est pas maintenue par la main d'un Joueur effectue des tours parce qu'un de ses joueurs est frappé avec force par la balle, la roulette sera considérée comme légale (exemple : en simple, un tir de la barre des 2 frappant un joueur de la barre des 3).

8) **LA GAMELLE** : La gamelle (balle entrée et ressortie du but) ne vaut qu'un point. Réengagement normal aux demis.

9) **CHANGEMENT DE POSITION** : Les joueurs d'une équipe peuvent changer de position (avant/arrière) lors d'un engagement ou d'un temps mort.

10) **LES DEMIS** : Les buts marqués des demis sont valables. Lors d'un dégagement des arrières, l'équipe adverse a le droit de bouger ses demis. Les « râteaux », « sacs » ou « brailles » n'existent pas : il est autorisé de dévier la balle de l'adversaire.

11) LES PASSES :

Une balle avancée depuis la barre des 5 à partir d'une position où la balle est bloquée ou arrêtée ne peut être attrapée directement par la barre des 3 de la même équipe, même si la balle a été touchée par la barre des 5 adverse lors de la passe.

Balle bloquée : On appelle « balle bloquée » une balle contrôlée sous un joueur sur la surface de jeu ou contrôlée sur le côté d'un joueur contre un montant. On appelle « balle arrêtée » une balle qui est complètement arrêtée mais non avancée immédiatement.

- Une fois que la balle est « bloquée » ou « arrêtée », elle doit toucher au moins deux joueurs de la barre des 5 avant de pouvoir être légalement passée à la barre des 3.

- Une balle brièvement liftée ou pincée sur la surface de jeu et avancée dans le même mouvement peut être légalement attrapée par la barre des 3 du moment que la passe a été effectuée de manière légale. Si la balle est liftée ou pincée sur la surface de jeu, relâchée, puis passée par le même joueur alors la passe est illégale.
- N'est pas considéré comme passe illégale une balle « bloquée » ou « arrêtée » avancée depuis la barre des 5 puis déviée par un joueur de la barre des 3 de la même équipe, du moment que la balle n'a ni été attrapée ni été avancée de façon contrôlée par la barre des 3.
- Si la balle touche le devant ou l'arrière d'un joueur avant le déclenchement d'une passe, la balle doit toucher un second joueur avant de pouvoir être attrapée légalement par la barre des 3 (ou par la barre des 5 dans le cas d'une passe depuis de la barre des 2). Cependant, si la balle heurte le devant ou l'arrière du joueur alors que la balle vient d'une autre barre, alors elle peut être passée légalement avec ce même joueur.

12) LES INTERDITS :

- Utiliser des accessoires sur les barres non conformes aux règles du jeu.
- Mettre les mains dans le baby-foot en cours de jeu.
- Déplacer ou soulever la table du jeu.
- Tordre les barres.
- Toutes les gênes (chocs par les demis ou les arrières adverses sur les montants du baby lors d'un tir ou d'un contrôle, chocs des joueurs adverses directs, chocs violents, vibration du baby-foot, etc.).
- Toute tentative de distraction.
- Avoir une attitude agressive à l'égard des adversaires.

Le tire Pull- Push-Shot



Le principe de ce tir étant de tirer ou pousser la barre afin de déplacer la balle avec le côté du joueur puis de dépasser celle-ci avant de tirer.

