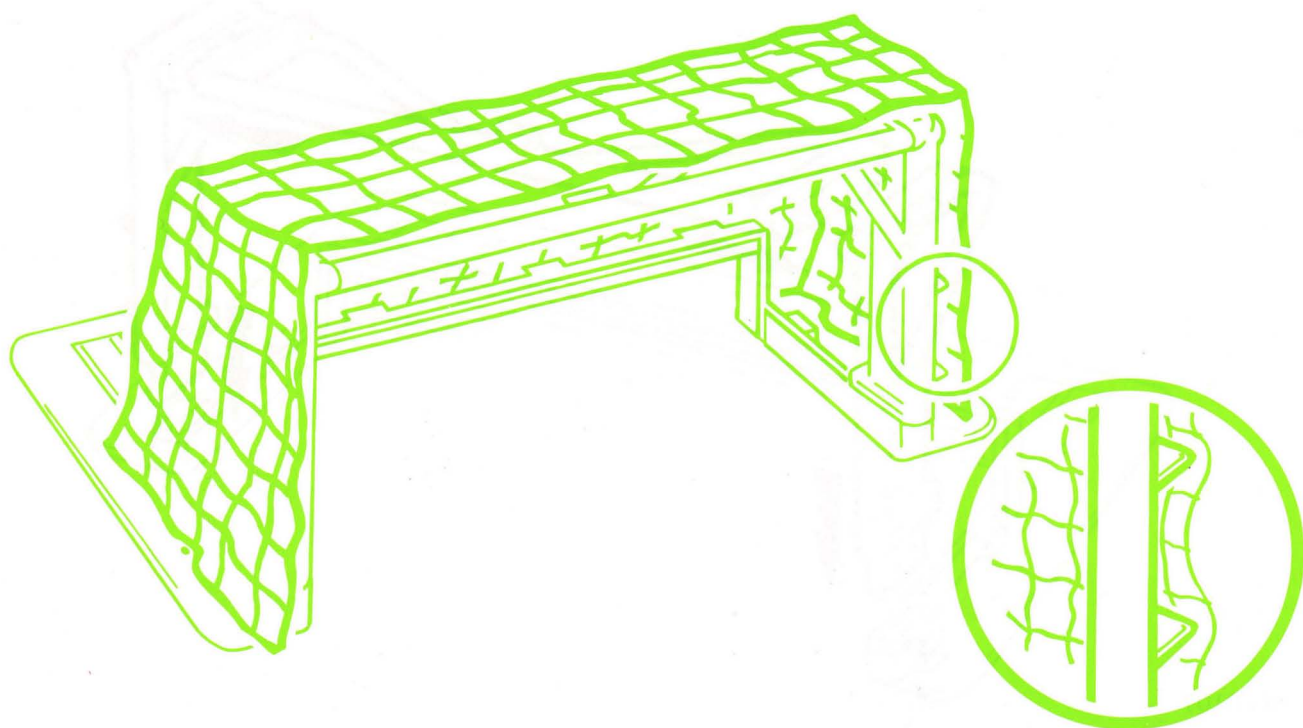
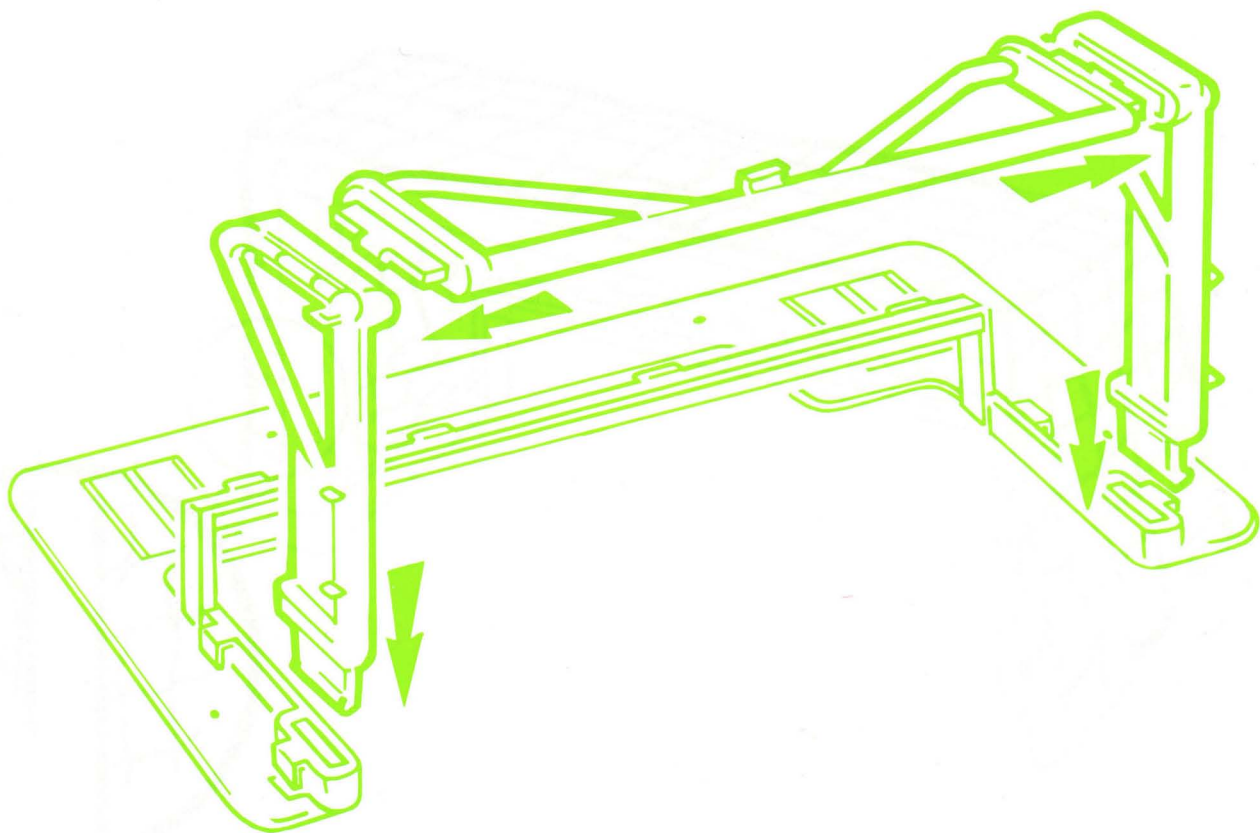






Tapis Subbuteo

Le tapis Subbuteo est fait d'un tissu de très haute qualité et a la seule surface capable d'assurer la pratique correcte du jeu. Avant le début de la partie, lire attentivement la notice.

- 1° Afin de lisser le tapis repassez-le avec un fer doux (face non imprimée)
- 2° En aucun cas ne repasser sur le côté imprimé.
- 3° Pour obtenir une tension idéale du tapis (sans pli), il doit être fixé sur une planche à l'aide de bandes adhésives ou collé.

Si pour le fixer vous utilisez de la colle, enduire la planche et **non** le tapis.

Si le tapis n'est pas monté sur planche, il peut être étendu sur une couverture ou une nappe. Enlevez tout pli à la main.



Montage

1 Matériel

Le matériel de base nécessaire pour jouer au Subbuteo est le suivant –

2 x équipes de onze joueurs

2 x buts avec filets

1 x tapis – terrain de jeu

1 x ballon de football Subbuteo

Le matériel de chaque jeu Subbuteo de la gamme Subbuteo varie.

2 Le terrain

Déplier la surface de jeu et la poser sur une surface plate de préférence sur une couverture ou une nappe, et aplanir tous les plis. Si nécessaire, repasser le terrain sur l'envers avec un fer à repasser tiède, sous le contrôle d'un adulte. Ne pas repasser la surface imprimée du jeu.

3 Buts

Placer les buts sur la ligne de but (A) à chaque extrémité du terrain. La manette du gardien de but passe sous l'arrière du but.

4 Formation

Les formations les plus communes sont 4-2-4 et 4-3-3 (voir schéma 1) mais au Subbuteo n'importe quelle formation reconnue est permise.

5 Coups de doigt

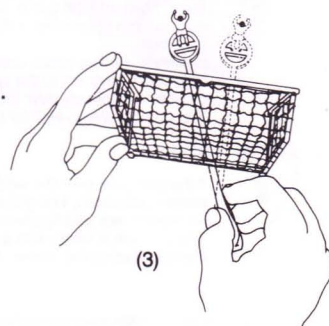
Placer le premier ou le deuxième doigt de l'une ou l'autre main derrière la base d'une figurine. Appuyer doucement sur la surface avec le doigt choisi et donner un coup de doigt à la base de la figurine de façon à ce que la figurine avance et tape le ballon. Le doigt ou la main ne doivent jamais toucher le ballon. (Voir schéma 2.)

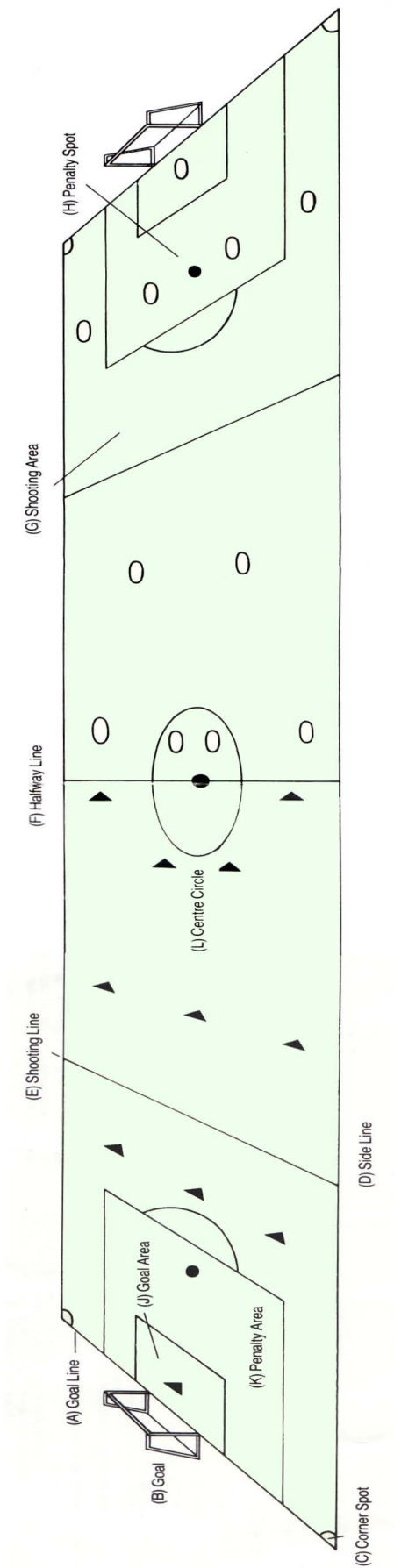
Remarque – Seule la partie du doigt portant l'ongle peut être utilisée pour pousser et le pouce ne doit pas servir de ressort.



6 Gardiens de but

Le gardien de but est sur une manette de jeu spécialement conçue qui permet de déplacer le gardien de but à l'intérieur du but et de bloquer les coups tirés. Le but doit être tenu doucement par une main et le gardien de but doit être déplacé avec l'autre. Il ne faut pas pousser le gardien de but vers le ballon par la manette. (Voir schéma 3.)





Règles du jeu

1 Temps de la partie

La partie consiste normalement de deux mi-temps de 10 minutes chacune avec une pause de deux minutes après la première mi-temps.

2 Coup d'envoi

L'équipe qui prend le ballon est l'équipe attaquante. L'autre équipe est appelée l'équipe en défense. Chaque équipe doit se trouver sur sa moitié du terrain au coup d'envoi, l'équipe en défense étant hors du cercle central (L). La figurine centrale de l'équipe attaquante tape alors le ballon qui doit être envoyé dans l'autre moitié du terrain. Si le ballon ne touche pas une figurine adverse, l'équipe qui a donné le coup d'envoi contrôle encore le ballon. La figurine qui a tapé le ballon ne doit plus toucher le ballon jusqu'à ce qu'il ait été tapé par un autre membre de son équipe.

3 Prise du ballon

L'équipe attaquante a droit à trois coups successifs sur le ballon avec chaque figurine et reste maître jusqu'à ce que : -

- La figurine rate le ballon
 - Le ballon touche une figurine adverse
 - Une faute soit commise (voir la section 'fautes')
 - Un but soit marqué
- Dans tous ces cas l'autre équipe devient maître.

4 Passes

Pendant une passe, il n'est pas nécessaire que le ballon tape la figurine visée. Quand le ballon tape une figurine après une passe, cette figurine a encore droit à trois coups sur le ballon.

5 Défense

Pour tenter d'arrêter une attaque, l'équipe en défense peut effectuer un 'coup de blocage' après chaque coup de l'équipe attaquante. L'équipe attaquante n'a pas à attendre le coup de l'équipe en défense. Si l'équipe en défense n'effectue pas son coup, elle annule le déplacement. Il ne faut toucher ni le ballon, ni les figurines attaquantes quand on effectue un coup de blocage. Si elles sont tapées, les figurines en question et le ballon doivent être remis à leur position d'origine et l'équipe en défense perd ce 'coup de blocage'. Le coup de blocage doit servir à parer le déplacement de l'équipe attaquante.

6 Marque des points

Un but ne peut être que si la figurine attaquante est dans la moitié de l'équipe en défense et que le ballon est complètement dans la zone de tir (G). Un but marqué depuis une autre zone n'est pas accepté et le jeu redémarre avec un coup à partir du but. Cependant, tous les buts marqués dans leurs propres buts de l'intérieur de leur moitié par l'équipe attaquante comptent comme buts pour l'adversaire. Un but compte dès que le ballon passe complètement de l'autre côté de la ligne. Il n'est pas nécessaire d'attendre que le gardien de but soit prêt.

7 Touches

Si le ballon passe la ligne latérale (D), la figurine de la dernière équipe qui a touché le ballon, le perd. Le jeu redémarre avec une touche. Chaque équipe a le droit de mettre une figurine en position, l'équipe attaquante donnant le premier coup. La touche est effectuée par un

coup mais la figurine ne doit pas traverser la ligne latérale après avoir effectué la 'touche'. Si ceci arrive, la touche va à l'adversaire. La figurine qui effectue la touche ne doit plus toucher le ballon jusqu'à ce qu'il ait été touché par un autre joueur. Après la touche, la figurine doit être placée sur la ligne au point où la touche a été effectuée. Les touches peuvent aussi être effectuées par la figurine spéciale de touche (Subbuteo ref. C132).

8 Tirs à partir du but

Si le ballon traverse la ligne de but (Q) et vient d'être touché par une figurine attaquante, le ballon est remis en jeu par un coup à partir du but. Placer le ballon au coin de la zone de but (J) et utiliser une figurine proche pour envoyer le ballon sur le terrain. Cette figurine ne doit plus toucher le ballon jusqu'à ce qu'il ait été touché par une autre figurine. Les deux équipes peuvent changer la position de leurs figurines en les plaçant différemment avec les restrictions suivantes.

- Les figurines qui sont sur la moitié adverse ne peuvent être déplacées que latéralement ou en arrière vers leur propre camp. Ils ne doivent pas être déplacés en avant.
- Les figurines qui sont dans leur propre camp peuvent être déplacées dans n'importe quelle direction mais pas dans la moitié de l'équipe adverse.
- Les figurines ne doivent pas être placées à moins de 12 mm d'une figurine de l'équipe adverse.

Les tirs à partir du but peuvent aussi être effectués à l'aide du gardien de but ou du joueur spécial (Subbuteo ref. C106/C201/C202/C203).

9 Corner

Si le ballon traverse la ligne de but (A) et vient d'être touché par un joueur en défense, le ballon est remis en jeu par un corner. Placer le ballon et une figurine sur le point corner (C). Chaque équipe peut se mettre en position en poussant trois figurines; l'équipe attaquante joue d'abord. Le corner est effectué par un coup et la figurine qui l'a effectué n'a plus le droit de toucher le ballon jusqu'à ce qu'il ait été touché par une autre figurine. Les corners peuvent aussi être effectués à l'aide des figurines spéciales de corner (Subbuteo ref. C131).

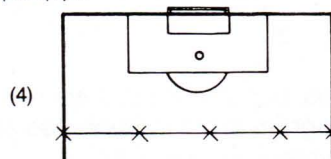
10 Résultat final

Si on veut un gagnant mais qu'il y a égalité, une prolongation ou un match de barrage peut décider d'un gagnant.

Après une pause, deux périodes de trois minutes sont jouées. Changer de camp à la mi-temps.

Si après cela, il y a encore égalité, des 'tirs de penaltys' sont nécessaires.

L'une des zones de but est choisie et chaque équipe a cinq tirs successifs 'un contre un' à partir des positions indiquées au schéma 4. Le gardien de but n'est obligé de rester sur la ligne de but, mais il doit rester immobile jusqu'à ce que le tir ait été effectué. Quand chaque équipe a tiré cinq fois, l'équipe qui a marqué le plus de buts a gagné. S'il y a encore égalité, continuer les penaltys jusqu'à ce qu'une équipe ait marqué plus de buts. Ces tirs supplémentaires doivent être alternés entre chaque équipe.



FAUTES

A. FAUTE: Une figurine attaquante touche une figurine en défense avant de toucher le ballon.

DECISION: i) Si la faute a eu lieu à l'extérieur de la zone de tir, un coup franc indirect est attribué à l'équipe adverse.

ii) Si la faute a eu lieu à l'intérieur de la zone de tir mais à l'extérieur de la surface de réparation (K), un coup franc direct est attribué à l'équipe adverse.

iii) Si la faute a eu lieu à l'intérieur de la surface de réparation, un penalty est attribué à l'équipe adverse.

Remarque - Si la figurine ne touche pas le ballon, il n'y a pas faute, mais le ballon passe à l'adversaire.

B. FAUTE:

HORS-JEU

Une figurine attaquante est en position hors-jeu si elle est plus près de la ligne de but de l'adversaire que le ballon, sauf si

a) il y a au moins deux de ses adversaires (y compris le gardien de but) plus près de leur ligne de but qu'elle.

b) il est à l'extérieur de la zone de tir ou il y a au moins deux figurines, y compris le gardien de but à l'intérieur de la zone de tir.

c) le ballon a passé le dernier joueur en défense.

d) le ballon vient d'une touche, d'un corner ou d'un tir à partir du but.

DECISION: Un coup franc indirect est attribué à l'équipe en défense à partir du point de la faute.

REMARQUE: Quand une équipe attaquante a le ballon et voit qu'une de ses figurines est en position hors-jeu, l'équipe peut pousser cette figurine de façon à ce qu'elle revienne en jeu. Deux 'coups pour revenir en jeu' sont seulement permis pour chaque 'tour'. L'équipe en défense a droit à un 'coup de blocage' pour chaque coup pour revenir en jeu. Les 'coups de blocage' doivent servir à marquer la figurine qui est revenue en jeu.

C. FAUTE: Figurines déplacées d'une autre façon que la méthode 'coup de doigt' y compris les coups de mise en place, les coups pour revenir en jeu et les coups de blocage. Une figurine qui tape le ballon plus de trois fois de suite.

DECISION: Un coup franc 'indirect' est attribué à l'adversaire dans tous les cas.

D. FAUTE: Un joueur touche le ballon avec la main au cours de la partie.

DECISION: Voir les décisions pour A.

PENALTY

Quand un penalty est attribué, il est effectué à partir du point de réparation (H) et les conditions suivantes doivent être appliquées -

i) toutes les figurines excepté le gardien de but et la figurine effectuant le penalty doivent être placées à l'extérieur de la surface de réparation.

ii) Le gardien de but et sa base doivent toucher la ligne de but au centre de l'ouverture de but et rester immobile jusqu'à ce que le penalty soit effectué. (Si cette règle est enfreinte trois fois, un but est attribué).

iii) Le joueur effectuant le penalty doit déclarer qu'il est prêt à effectuer le penalty.

COUPS FRANCS DIRECTS ET INDIRECTS

Avec un coup franc 'indirect', le ballon doit d'abord toucher une autre figurine avant qu'un but ne soit marqué.

Avec un coup franc 'direct', un but peut être marqué directement à condition que le ballon soit complètement à l'intérieur de la zone de tir.

Pour un coup franc direct à l'intérieur de la zone de tir, l'équipe en défense peut placer jusqu'à quatre figurines pour former un mur à 9 cm du ballon. Ceci est en plus des deux coups pour marquer des figurines adverses.

Quand un coup franc est effectué, il ne doit pas y avoir de figurines de défense à moins de 9 cm du ballon. Pour les coups francs, chaque équipe peut faire avancer deux figurines à de nouvelles positions avant que le tir ne soit effectué. L'équipe attaquante joue d'abord.