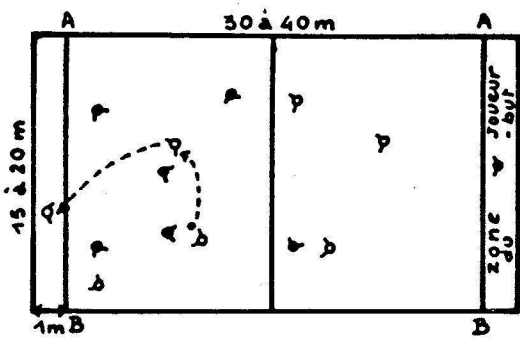


# JOUEUR BUT

## I. TERRAIN et MATERIEL :



Terrain : Rectangulaire comportant deux couloirs de 1 m à 1 m 50 de large.

Matériau : • Un ballon type KANO-BALL -  
• Lignes distinctives : maillots, dossards ou foulards indispensables

## II. EQUIPES : 2 équipes mixtes de 10 joueurs + remplaçants -

\* les remplaçants doivent obligatoirement entrer en jeu pour une manche entière

III. BUT DU JEU = Chaque équipe essaie, par des passes, de faire parvenir le ballon à son "joueur-but" pour marquer un point.

## IV. FONCTIONNEMENT et RÈGLES du JEU =

- A l'engagement, chaque équipe occupe une moitié de terrain. Le ballon est mis en jeu par l'arbitre au centre du terrain par un "entre-deux", c'est-à-dire un lancer en chandelle entre deux joueurs adverses.

- les joueurs ne peuvent ni courir balle à la main, ni dribbler, ni garder le ballon sous le jouer.

- Le "joueur-but" se déplace à l'intérieur de son couloir pour recevoir de volée une passe d'un de ses coéquipiers. S'il sort du couloir, le ballon est remis en jeu par l'équipe adverse en A ou B.

- Les défenseurs ne doivent pas arracher le ballon des mains des attaquants. Toute brutalité entraîne la perte du ballon.

- La touche : Si un joueur fait sortir la balle par une ligne latérale, elle est remise en jeu de cette ligne, par un joueur adverse.

- La remise en jeu, après un but, se fait au centre du terrain par l'équipe qui n'a pas marqué le point. (chaque équipe étant dans son camp.)

- FAUTES -	- SANCTIONS -
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Attitude déloyale ou brutale envers un adversaire = bousculer, arracher le ballon...</li> <li>• "tenu" ou "marché" excessifs (à apprécier) (&gt; 5 s. ou &gt; 3 pas)</li> <li>• toucher le ballon au pied ou avec la jambe</li> <li>• ballon sorti par une ligne latérale</li> <li>• ballon sorti par une ligne de fond:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- mauvaise passe au joueur-but</li> <li>- passe détournée par un défenseur</li> <li>- mauvaise réception du joueur-but</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Jet franc</u> = balle à l'adversaire sur le lieu de la faute, opposants à 3 m du joueur qui remet en jeu.</li> <li>- Remise en jeu par un joueur adverse au point de sortie</li> <li>- Remise en jeu par un <u>jet de coin</u> (en A ou B) par un adversaire du joueur qui a touché la balle le dernier -</li> </ul>

V. DURÉE DE LA PARTIE : 2 manches de 7 mn séparées par 2 mn de repos.

VI. GAIN DE LA PARTIE = • 2 manches gagnées = 7 points  
• 1 manche partout = 5 points  
• 2 manches perdues = 3 points  
0 point si score non ouvert