



LES RÈGLES DU BOUFBOWL POUR AC#4

1 - LE LIEU

Terrain de Boufbowl de l'AC#4 (terrain de 10 x 20 m). Tout autour du terrain, le public pourra regarder les matchs.

2 - LA MISE EN PLACE

2 équipes de **5 joueurs** au total s'affrontent. Le but du jeu est d'aller aplatir la balle dans la zone d'en-but adverse. Les parties se déroulent en **10 minutes**, sur 2 mi-temps. L'équipe gagnante est celle qui a marqué le plus de points à la fin du temps réglementaire.

3 - LES ÉQUIPES

Chaque équipe est composée de 5 joueurs. Il n'y a pas de remplaçant.

4 - L'ÉQUIPEMENT

Durant la convention, chaque équipe sera vêtue d'une chasuble de couleur.

5 - L'ARBITRAGE

Un arbitre veille au bon déroulement du match mais la **triche** est possible, si une équipe est assez riche pour se permettre de l'acheter.

Pour déterminer la richesse d'une équipe, à chaque début de match les équipes choisiront un **sachet** parmi plusieurs. Chaque sachet contiendra un certain nombre de Kamas. Suivant le nombre de Kamas contenus dans le sachet choisi, l'équipe pourra choisir une « triche » particulière.

0 Kama : Rien, normal non ? (Prévoir 11 sachets) [44%]

1 Kama : « **Etsioje** », possibilité de récupérer l'engagement. (Au début du match ou après un but, cette triche ne peut être utilisée qu'une seule fois) (Prévoir 6 sachets) [24%]

2 Kamas : « **Tegrof** », l'équipe peut demander l'annulation de la règle de touche (seulement pour elle et pour une durée d'une mi-temps). (Prévoir 2 sachets) [8%]

3 Kamas : « **Ternard Bapi** », l'équipe qui vient d'encaisser un but peut demander son annulation. (Prévoir 2 sachets) [8%]

4 Kamas : « **Ecalprus** », le joueur de l'équipe adverse qui a le ballon ne peut pas se déplacer, il est obligé de faire une action « sur place ». (Prévoir 2 sachets) [8%]

5 Kamas : « **Milbert Gontagné** », l'équipe pourra désigner trois adversaires qui devront jouer une mi-temps les yeux bandés. (Prévoir 1 sachet) [4%]

6 Kamas : l'équipe peut utiliser l'action « **Eriotciv** », qui permet à l'équipe de marquer un point gratuitement. (Prévoir 1 sachet) [4%]

Les actions de triche ne peuvent être déclenchées que lors d'un temps mort (touche, but, mi-temps).

ATTENTION !!! En cas de mauvaise prononciation, la triche ne sera pas appliquée.

6 - LE PUBLIC

Le public joue un rôle important dans le déroulement du match, puisqu'il vote à la mi-temps pour choisir un événement qui viendra modifier les conditions de jeu. Plus il y a de public, plus ces derniers ont de choix d'événements possibles.

Jusqu'à 20 personnes : dommage, vous auriez été plus nombreux, vous auriez peut-être pu faire quelque chose.

Jusqu'à 50 personnes : « **Monoplay** », les joueurs ne peuvent pas prendre la boufballe à deux mains (jusqu'à ce qu'il y ait un but pour l'une des deux équipes).

Jusqu'à 80 personnes : « **Ellabinim** », la boufballe est remplacée par un Tofu (pendant l'ensemble de la mi-temps).

Jusqu'à 100 personnes : « **Who's who** », les équipes jouent sans chasuble (pendant l'ensemble de la mi-temps).

Plus de 100 personnes : « **Multiball** », double boufballe (jusqu'à ce que les deux boufballes se transforment en but).

ATTENTION !!! En cas de mauvaise prononciation, l'événement ne sera pas appliqué.

7 - LES RÈGLES

Le Boufbowl étant un sport « violent », il faut adapter les règles pour les jeunes joueurs de la convention.

Lorsqu'un joueur a la boufballe, il doit tout mettre en oeuvre pour aplatir cette dernière dans la ligne de but adverse.

Afin que le but soit validé, il faut qu'au moins trois des cinq joueurs aient touché la boufballe dans la même phase de jeu.

Lorsqu'un joueur de l'équipe attaquante se fait **toucher**, ce dernier ne peut plus bouger. À cet instant, le joueur bloqué et le joueur bloquant rentrent en phase action.

Si le joueur qui a la boufballe se fait toucher par derrière ou par le côté, c'est lui qui pourra choisir l'action.

Si le joueur est touché de face, le choix de l'action revient au joueur bloqueur. Dans tous les cas, le joueur a deux secondes pour faire son choix.

Action « Boitar » : passe pour le joueur bloqué, interception pour le joueur bloqueur.

Action « Boufton » : esquive pour le joueur bloqué, passage en force pour le joueur bloqueur. Le passage en force équivaut à une faute, le ballon est donc donné au joueur bloqueur.

Si le joueur choisit l'action « Boitar », les deux joueurs font un **combat de pouces** pour savoir qui sortira vainqueur. Le vainqueur du combat de pouces effectue donc le mouvement se rapportant à son choix d'action.

Si le joueur choisit l'action « Boufton », les deux joueurs font donc un **chi-fou-mi** (pierre-feuille-ciseaux) pour savoir qui sortira vainqueur. Le vainqueur du chi-fou-mi effectue donc le mouvement se rapportant à son choix d'action.

Si le joueur qui a la boufballe choisit une action alors qu'il ne le devrait pas, il perd automatiquement la boufballe.

Si le joueur qui n'a pas la boufballe choisit une action alors qu'il ne le devrait pas, le joueur qui a la boufballe l'esquive automatiquement.

En cas de **litige**, l'arbitre est le décisionnaire final.

En cas d'**anti-jeu** ou de **fautes de jeu** (ex: le joueur touché ne s'arrête pas, un but est inscrit alors que moins de trois joueurs ont touché le ballon...), un but est accordé à l'équipe adverse.

ATTENTION !!! En cas de mauvaise prononciation, l'action ne sera pas appliquée.

8 - LE DÉROULEMENT DU MATCH

a. Les règles générales

Le chronomètre commence au coup de sifflet de l'arbitre. La fin d'une mi-temps arrive après 5 minutes de jeu exactement. Il n'y a pas d'arrêt de jeux. Il n'y a pas de position de hors jeu.

b. Avant le match

Avant le coup d'envoi, les deux équipes doivent choisir un sac de Kamas qui déterminera les actions de triche possibles.

Après avoir **pioché** leur sac de Kamas, l'arbitre désigne par **pile/face** l'équipe qui fera l'engagement.

c. Pendant le match

Le coup d'envoi se fait comme au football : deux joueurs doivent se passer la balle pour engager.

Lorsque le ballon sort en touche (ligne de côté), il y a remise en jeu. La touche revient à faire une

passe qui ne peut être faite que vers l'arrière.

Lors des passes, le ballon peut être **intercepté** par l'équipe adverse sans que cela ne coupe le jeu.

Il n'y a pas d'action (il ne peut pas y avoir de touche) possible en cas de lutte pour la réception d'une passe.

Les changements ne peuvent intervenir que durant les phases mortes (touche, engagement...).

Les fautes : il est interdit de **plaquer**, **tacler** ou de faire tout acte qui pourrait blesser l'adversaire.

Suivant la gravité de la faute, l'arbitre peut mettre un **carton jaune** (exclusion du terrain pendant une mi-temps), un carton rouge (exclusion durant toute la durée du match). Après une faute, l'engagement se fait à l'endroit de la faute. Lors des remises en jeu après une faute, le joueur est libre de faire une passe où bon lui semble (aussi bien en arrière qu'en avant).

Si le ballon sort du terrain par la zone d'en-but, la remise en jeu se fait au milieu du terrain.

En cas de **match nul** à la fin du temps réglementaire, les deux équipes se départagent par des **tirs au but**. Chaque joueur se place derrière sa ligne de but et doit lancer la boufballe dans la zone d'en-but adverse.

d. Après le match

L'équipe victorieuse reçoit **3 cartes de loterie** aléatoirement parmi toutes les cartes existantes.