KiCKeT!®

FOOTBALL'S COMING HOME INTO YOUR GARDEN

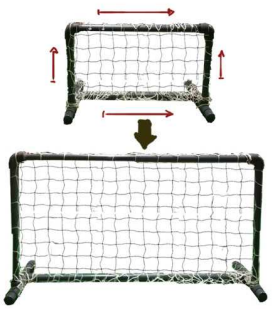
Les Règles!

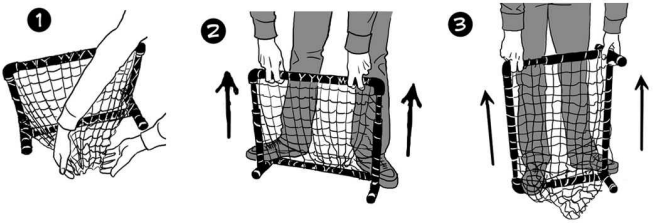
Règlement officiel
de la KiCKeT!-Ligue

Version 1.7

Playing Field
(5 vs 5 figures)

ill.1





Make sure the net does not tangle up while opening up the goal to its maximum size.

Mise en place:

On peut voir comment installer le terrain sur l'illustration ci-dessus (ill.1). Les lignes grises sont imaginaires. Planter dans le sol (avec les clous fournis) le point central, les 2 points de pénalty, et les coins des surfaces de réparation. Planter également le 4 drapeaux de coin. Ouvrir les cages à leur taille maximum.

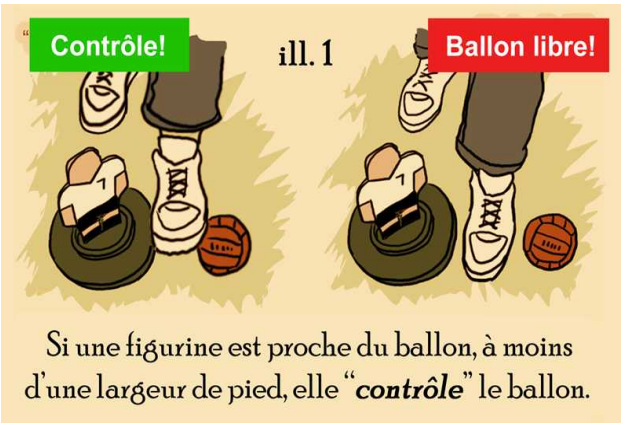
On peut jouer sur de nombreuses surfaces. Les plus adaptées sont la pelouse, la moquette et le sable. Grâce aux „Chaussettes KiCKeT!“ on peut jouer sur le lino, le carrelage ou le parquet. Essayez! La surface optimale est, comme pour le vrai football, une herbe fraîchement tondue et légèrement humide.

Onze règles pour KiCKeT!

1. Mettre des boissons dans le frigo!

2.Tirer à pile-ou-face!
Le gagnant sera „attaquant“ au coup d'envoi. La durée de jeu est deux fois 15 minutes. Après 15 minutes changer de côté. Le joueur ayant marqué le plus de buts à la fin a gagné. En cas d'égalité, tirer une série de pénaltys, ‘au meilleur des 5’ puis si nécessaire en 'mort subite' (à partir du 6ème pénalty, si un joueur rate et l'autre marque, ce dernier a gagné).

3. Placer ses joueurs!
L'attaquant place le ballon sur le point central et place ses joueurs dans sa moitié de terrain.
Puis le défenseur place ses joueurs dans la sienne. Tous les joueurs doivent être au moins à un pas du ballon. Ensuite l'attaquant place une figurine près du ballon, de telle sorte qu'elle le 'contrôle'. (ill.2)
L'attaquant a le droit de placer un deuxième joueur à moins d'un pas du ballon.



4. Coup d'envoi!
L'attaquant met le ballon en jeu en l'écartant du ballon avec son pied. C'est ensuite au tour du défenseur.

5. Courir! Tirer! Passer! Attaquer!
- Les joueurs jouent à tour de rôle et ont approx. 1 minute pour effectuer leurs actions.
- Chaque joueur a DEUX actions; il peut effectuer le même type d'action deux fois.
- ATTENTION! Chaque figurine a droit à UNE seule action par tour.

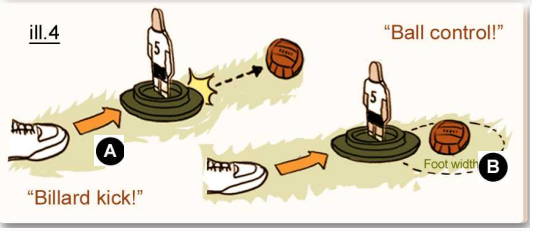
On peut effectuer les actions suivantes:

1) Déplacer une figurine du bout du pied pour la 'démarquer' c-à-d. la placer à un endroit libre. (ill.3)

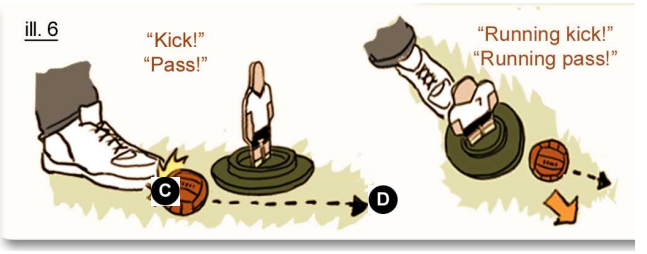
2) Déplacer une figurine pour qu'elle frappe le ballon libre (A) ou pour qu'elle le contrôle (B). (ill. 4)

3) Déplacer une figurine pour qu'elle contrôle le ballon déjà sous contrôle de l'adversaire. (ill. 5)

4) Si sa figurine 'contrôle' le ballon, on peut frapper le ballon du pied [C] ou jouer le ballon et la figurine en une action [D]. On a le droit de toucher ballon et figurine [E].(ill. 6)



Lorsque des figurines des 2 joueurs contrôlent le ballon en même temps, les 2 joueurs peuvent jouer, quand vient leur tour.

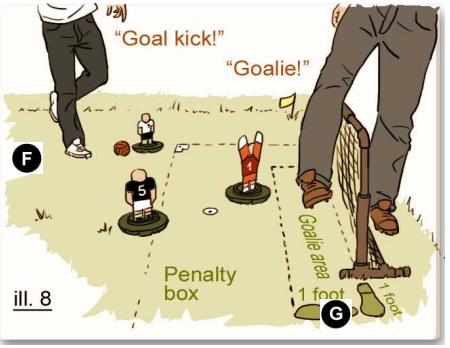


6. Tir au but!

On peut frapper le ballon vers le but adverse à tout moment (frappe directe, frappe en passant, frappe avec rebond) [F]. (ill. 8) On doit annoncer le tir au but. Il y a but si le ballon franchit la ligne de but ou touche la barre de fond. Après un but, les figurines sont replacées dans leurs moitiés de terrain respectives. Le joueur qui a encaissé le but effectue le >***coup d'envoi.***

7. Gardien!

Avant que l'adversaire ne tire au but, on peut placer une jambe derrière le but et tenter d'arrêter le ballon avec l'autre jambe placée devant le but, a l'intérieur de la zone du gardien [G]. L'adversaire peut tirer quand le gardien est prêt. (ill. 8)
Si la figurine du gardien se trouve en dehors de la surface de réparation, le but doit rester vide et on ne peut pas utiliser sa jambe pour défendre.



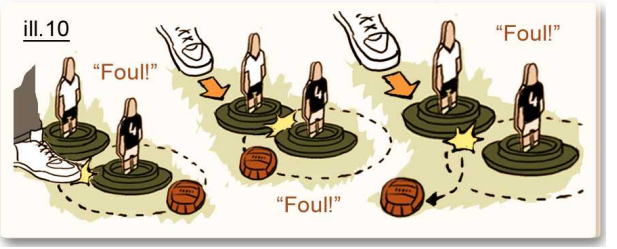
8. Touche, Corner, Dégagement du gardien!

Touche: Si on fait sortir le ballon sur les côtés du terrain, le tour est terminé. L'adversaire place une figurine sur la ligne de côté, à l'endroit de sortie du ballon. Il se place derrière la figurine and fait rouler le ballon à la main dans le terrain [H]. C'est au tour de l'adversaire.(ill. 9)

Corner: Si on fait sortir le ballon derrière sa propre ligne de but, le tour est terminé. L'adversaire place une figurine avec le ballon près du drapeau de corner du côté où le ballon est sorti du terrain [I]. C'est au tour de l'adversaire, et il doit utiliser une de ses deux actions pour écarter le ballon de sa figurine. (ill. 9)

Dégagement du Gardien: Si on fait sortir le ballon derrière la ligne de but adverse, le tour est terminé. L'adversaire place une figurine avec le ballon dans sa zone de gardien [J]. Il doit jouer le ballon et le faire sortir de la surface de réparation. S'il échoue, le dégagement est à refaire. Ensuite c'est votre tour. (ill. 9)

9. Infractions!



Faute: Si on touche une figurine adverse avec le pied ou avec une de ses figurines, ou si on déplace le ballon qui est sous contrôle de l'adversaire, il y a faute. (ill. 10)

En cas d'**infraction**, le tour s'arrête immédiatement et l'adversaire obtient un ***>coup franc,*** ou un ***>pénalty*** si l'infraction a eu lieu dans sa propre surface de réparation.

On peut trouver la liste des infractions et situations spéciales au dos du livret.

10. Coup Franc:

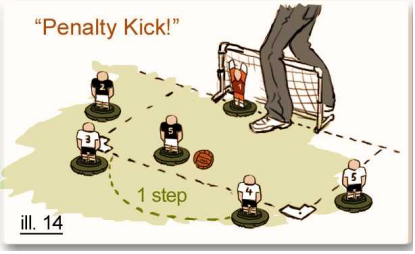
L'adversaire doit écarter ses figurines qui sont trop proches de la figurine touchée. Placer le ballon près de la figurine touchée. Ensuite l'adversaire place les figurines (trop proches) à un pas du ballon. (ill. 11) Commencer son tour et utiliser une des deux actions pour écarter le ballon de sa figurine. On peut tirer directement au but, ou effectuer une passe.

11. Pénalty!

Placer une de ses figurines avec le ballon au point de pénalty. L'adversaire doit placer son gardien sur la ligne de but et peut tenter d'arrêter le tir avec sa jambe.

Mais d'abord, toutes les autres figurines sont placées tour à tour hors de la surface de réparation (le tireur commence) et à un pas du ballon. Puis le tour commence et on doit tirer au but. (ill. 14)

Les autres règles traditionnelles du football s'appliquent, p.ex. Avec deux cartons jaunes une figurine reçoit un carton rouge (expulsion!).



ill. 14

Règles Additionnelles!

(plus de règles pour KICKET! Comme les pros!!!)

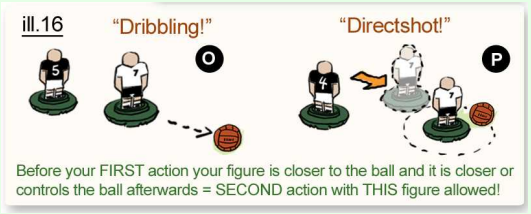
Une fois les règles de base assimilées, essayer les règles additionnelles pour une simulation de football plus réaliste. Elles pimentent le jeu. On peut les ajouter individuellement ou en bloc. Il y a des ajouts aux règles de base existantes, et quelques nouvelles règles (12 à 16).

5. Courir! Tirer! Passer! Attaquer!

Tacler!
Avec une de ses figurines on peut enlever à une figurine adverse le contrôle du ballon. Après cette action, une de ses propres figurines doit avoir le contrôle, sinon il y a faute!(ill. 17)

Perdre le ballon!
Si on joue le ballon et il touche une figurine adverse avant ou pendant l'action, le tour s'arrête immédiatement.

Dribbler!
Si au début du tour, une de ses propres figurines contrôle le ballon seule ou est plus proche du ballon LIBRE que les figurines adverses, et qu'avec cette figurine on pousse le ballon en terrain LIBRE (passe, ricochet, tir en passant), on peut effectuer une SECONDE action avec cette figurine si après la première action elle est toujours plus proche du ballon LIBRE que les figurines adverses [O]. (ill. 16)



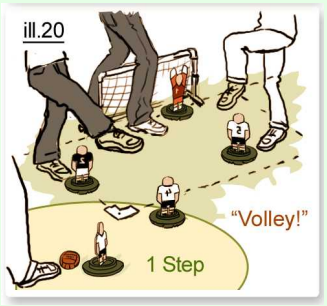
Tir Direct!
Si au début du tour, une de ses propres figurines test plus proche du ballon LIBRE que les figurines adverses, et qu'elle obtient le CONTRÔLE du ballon avec la PREMIÈRE

action, on peut effectuer la SECONDE action avec cette figurine [P]. (ill. 16)

9. Infractions!

Faute Tactique: Si on fait faute avec sa SECONDE action, on reçoit un carton jaune!

12. Reprise de Volée!



Si il y a plus de 3 joueurs, une équipe peut annoncer une reprise de volée avant la PREMIÈRE action. Chaque joueur peur placer un pied près d'une figurine se trouver à plus d'un pas de la figurine qui contrôle le ballon. (ill. 20) Ils peuvent jouer le ballon mis en jeu (c'est la SECONDE action), tant qu'il est en l'air. Si le ballon touche le sol avant, c'est une ***>erreur***. Les défenseurs peuvent toucher le ballon au sol une fois, tant qu'il est en mouvement.

13. Centrer!

Si une de ses propres figurines contrôle le ballon seule, on peut annoncer un 'centre'. L'adversaire ne peut pas utiliser sa jambe pour arrêter le tir. Avec la PREMIÈRE action frapper le ballon en l'air afin qu'il rebondisse sur une autre de ses figurines, éloignée à au moins un pas du ballon. Si le ballon touche le sol avant l'autre figurine, rentre directement dans le but ou touche une figurine adverse pendant l'action, le but ne compte pas et l'adversaire obtient un ***>dégagement du gardien***. (compte pour DEUX actions). (ill. 21)

14. Talents!

Avant le match, on peut nommer une des figurines capitaine et lui donner un **talent** (voir la liste plus bas). Placer un des disques colorés sur la base de la figurine. Après chaque but, on peut donner un talent à une autre figurine, jusqu'à ce que toutes en ait un.

Variante: On peut jouer SPORTSFREUNDE contre TORNADOS. Les stars ont des talents pré-déterminés. Les Sportsfreunde sont les rois de la défense et les Tornados sont connus dans la ligue de KiCKeT! Pour leur jeu offensif.

15. Tournoi/ligue!

Une équipe obtient un talent après chaque victoire afin d''entraîner' ses joueurs. Placer un sticker coloré sur l'épaule d'une figurine. Chaque figurine peut avoir un ou deux talents. Avant un match, on peut équiper chaque figurine avec un **disque de talent**, à condition qu'elle ait le sticker correspondant sur une épaule. („ stratégie!")

Les Talents:

Contrôle du ballon: Si cette figurine contrôle le ballon et qu'aucun adversaire ne le contrôle aussi, on peut replacer le ballon où on veut contre la figurine, de sorte qu'elle garde le contrôle. C'est possible même si la figurine vient de prendre le contrôle lors d'un mouvement. (compte 1 action)

Tacle: Si cette figurine touche le ballon quand il est contrôlé par une figurine adverse (qui n'a pas le talent ***>encaisse)*** avec la PREMIÈRE action sans faire de faute, on peut arrêter son tour, et l'adversaire n'aura qu'UNE action pendant son tour.

Prise de balle: Si le ballon rebondit sur son pied lors d'un arrêt de tir au but, le ballon est pris en main. On peut placer le ballon sous contrôle du gardien. (talent de gardien, exception si ***>tir***)

Jeu de tête: Si une de ses figurines contrôle le ballon seule, annoncer un 'centre'. L'adversaire ne peut pas utiliser sa jambe pour bloquer. Avec la PREMIÈRE action, frapper le ballon en l'air et la faire toucher la figurine possédant ce talent (elle doit être à au moins un pas du ballon). Si le ballon touche le sol avant la figurine, entre directement dans le but ou touche une figurine adverse pendant l'action, le but ne compte pas et l'adversaire obtient un ***>dégagement***. (compte comme 2ème action).

Cross: Si cette figurine contrôle le ballon seule, on peut annoncer un 'centre'. L'adversaire ne peut pas utiliser sa jambe pour bloquer. Avec la PREMIÈRE action, frapper le ballon en l'air et la faire toucher une de ses autres figurines (elle doit être à au moins un pas du ballon). Si le ballon touche le sol avant la figurine, entre directement dans le but ou touche une figurine adverse pendant l'action, le but ne compte pas et l'adversaire obtient un ***>dégagement***. (compte comme 2ème action).

Tir: Si cette figurine contrôle le ballon seule, on peut jouer le ballon ou la figurine avec la PREMIÈRE action de sorte que la figurine garde le contrôle du ballon. Elle doit se débarrasser du ballon avec la SECONDE action et le tour est terminé. (un gardien avec le talent ***>prise de balle*** ne peut pas prendre en main un ballon tiré par cette figurine!)

Encaisse: Si cette figurine contrôle le ballon et une figurine adverse (qui n'a pas le talent ***>tacle***) la touche, on obtient un ***>coup franc***.

Dribble: Si au début du tour cette figurine contrôle le ballon seule et on l'utilise pour pousser le ballon dans l'espace LIBRE, on peut effectuer une SECONDE action avec cette figurine. Si cette figurine obtient le contrôle du ballon avec la SECONDE action, on peut déplacer une autre figurine, si celle-ci n'a pas le contrôle et n'a pas effectué d'action sur ce tour. (exception avec ***>interférence***)

Passe: Si cette figurine contrôle le ballon seule, on l'utilise pour pousser le ballon dans l'espace LIBRE et une autre de ses figurines obtient le contrôle du ballon avec la SECONDE action, on peut déplacer une autre figurine, si celle-ci n'a pas le contrôle et n'a pas effectué d'action sur ce tour. (exception avec ***>interférence***)

Accélération: Si une de ses figurines contrôle le ballon seule, on l'utilise pour pousser le ballon dans l'espace LIBRE et cette figurine obtient le contrôle du ballon avec la SECONDE action, on peut déplacer une autre figurine, si celle-ci n'a pas le contrôle et n'a pas effectué d'action sur ce tour. (exception avec ***>interférence***)

Interférence**:** Si une figurine adverse (sans le talent ***>passe***, ou ***>dribble***) pousse le ballon dans l'espace libre et la figurine possédant ce talent est plus près du ballon que les adversaires, le tour de l'adversaire est terminé. (pas de 3ème action avec ***>passe, >dribble*** ou ***>accélération*** !)

KiCKeT!

FOOTBALL'S COMING HOME INTO YOUR GARDEN

Violations of Rules and Special Situations

official rules
of KiCKeT-League

Version 1.5

9. Infractions!

Faute: Si on touche une figurine adverse avec le pied ou une de ses figurines, ou si on déplace le ballon qui est sous contrôle de l'adversaire, il y a faute. (ill. 10)

Obstruction! Si on joue ou contrôle le ballon avec une figurine, et elle touche une figurine adverse avant ou après le ballon, il y a obstruction.

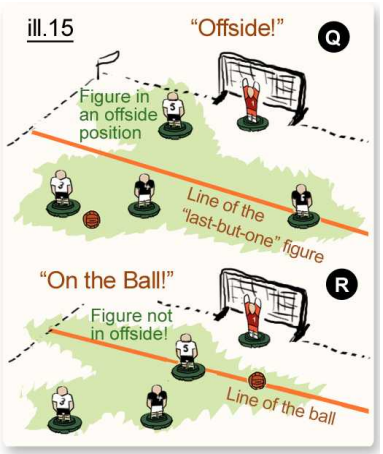
Jouer l'Avantage! Après une infraction adverse, on peut ignorer le coup franc. Le jeu continue normalement et c'est à son tour de jouer.

Comportement Anti-Sportif: Si pendant une action on fait tomber une figurine adverse ou on la pousse hors du terrain (d'au moins un demi-pas), c'est anti-sportif. On reçoit un carton jaune. Replacer la figurine affectée sur le lieu de l'infraction.

Double contact: Il y a double contact si une figurine utilisée pour une touche, un coup d'envoi, un dégagement du gardien, un corner ou un pénalty, joue/contrôle le ballon à nouveau avant qu'il soit touché/contrôlé par une autre figurine. L'adversaire place une de ses figurines sur le lieu de l'infraction et joue un coup franc.

Anti-jeu: Si on tarde trop à jouer le ballon lors d'une touche, un coup d'envoi, un dégagement du gardien, un corner ou un pénalty, c'est de l'anti-jeu. On reçoit un carton jaune. L'adversaire peut déplacer 2 figurines, puis on peut jouer le ballon à nouveau.

Main: Si le ballon repose sur la base d'une figurine sans toucher le sol ni une autre figurine, il y a main. L'adversaire place une de ses figurines sur le lieu de l'infraction et joue un coup franc.



Hors-jeu! Une figurine est en position de hors-jeu (passif), si au début du tour elle est dans la moitié de terrain adverse et sa toute sa base est plus proche du but que l'avant-dernière figurine adverse [Q] (ill.15). Une gigurine est aussi hors-jeu, si avec la PREMIÈRE action on la place dans une telle position.
Il y a hors-jeu (actif) quand une figurine joue/contrôle le ballon ou empêche une figurine advers de passer le ballon. Il n'y a pas hors-jeu si par son action on fait en sorte de mettre une figurine adverse dans cette position. Une figurine en position de hors-jeu peut jouer le ballon seulement après qu'un autre figurine ait joué/contrôlé le ballon, ou dès qu'elle n'est plus hors-jeu. En cas de hors-jeu, l'adversaire place une de ses figurines sur le lieu de l'infraction et joue un coup franc.

Il n'y a **pas de hors-jeu** lors d'un **dégagement du gardien** ou d'une **touche**.

En cas d'infraction, le tour de jeu se termine immédiatement et l'adversaire obtient un ***>coup franc,*** ou un ***>pénalty*** si l'infraction a eu lieu dans sa surface de réparation.

Situations Spéciales:

A: Si le ballon est dans la zone du gardien, on doit le sortir du pied (placer ses pieds comme lors d'un arrêt). Ne compte pas comme une action. Si on envoie le ballon dans le but adverse, celui-ci obtient un dégagement du gardien. Le but ne compte pas.

B: En général il suffit qu'une figurine ou le ballon touche une ligne pour qu'on considère qu'elle se trouve dans une zone.

C: Si pendant son tour on fait sortir le ballon du terrain, l'adversaire obtient une touche, un dégagement ou un corner, même si le ballon a touché une figurine adverse en dernier. Exception: si la jambe de l'adversaire touche le ballon en dernier lors d'un arrêt de tir au but.

D: Si le ballon entre directement dans le but adverse lors d'un coup d'envoi, une touche ou un dégagement, l'adversaire obtient un dégagement du gardien. Le but ne compte pas.

E: Si plusieurs de ses figurines contrôlent le ballon, décider laquelle est en contrôle. On considère alors qu'elle le contrôle <u>seule!</u>

F: Si on empêche un but irrégulièrement, p.ex. en déplaçant la cage, le but compte***!***

Erreurs - Il y a erreur si:

G: Si on touche, avec une de ses figurines, une autre de ses figurines.

H: Pendant son tour, une de ses propres figurines est renversée, le corps de la figurine touche le sol, elle repose sur une autre, ou est démontée.

I: Lorsqu'une figurine contrôle le ballon, après avoir joué le ballon au pied ou avec cette figurine, elle est toujours en contrôle du ballon.

J: On touche avec le pied une figurine adverse, le ballon libre, ou le ballon contrôlé par une figurine adverse.

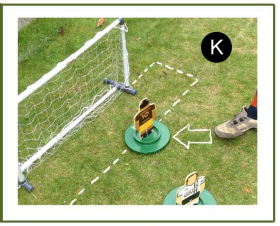
K: On déplace une figurine dans la zone de gardien adverse.

L: Lors d'une tentative d'arrêt de tir au but, on sort le pied de la zone de gardien, ou on touche une figurine avec le pied.

M: On fait sortir une de ses propres figurines du terrain (au moins un demi-pas) ou on lui fait toucher une cage.

N: Ses figurines entourent le ballon de telle sorte qu'aucune figurine adverse ne puisse l'atteindre.

O: On déplace une figurine en jouant le ballon au pied. Aucune figurine de doit bouger lorsque le pied touche le ballon.



Après une ***erreur*** *le tour de jeu s'arrête immédiatement! L'adversaire peut déplacer la figurine fautive, ou celle qui est la plus proche du lieu d'infraction, d'un pas au maximum. Ce faisant, il ne peut pas faire sortir le gardien de la surface de réparation. L'adversaire obtient un coup franc et commence son tour. Si on commet une* ***erreur*** *lors d'u mouvement avant une touche, un dégagement du gardien, un corne ou un coup franc, l'adversaire obtient un coup franc et le jeu contine normalement.*

Un but marqué en commettant une infraction ou une erreur ne compte pas! L'adversaire obtient un dégagement du gardien..

Trucs et astuces:

- Ne pas placer le gardien trop près du but, pour pouvoir bouger son pied lors d'une tentative d'arrêt de tir au but. Toucher le gardien est interdit!

- Quand une figurine adverse contrôle le ballon, essayer de placer ses propres figurines entre le ballon et le but, afin de ne pas offrir un tir direct à l'adversaire.

- Si on veut prendre le contrôle du ballon, viser légèrement à droite ou à gauche du ballon avec sa figurine. Si la figurine va droit au ballon, elle risque de le déplacer trop loin.

- Essayer de pas placer le ballon trop près de la figurine, ou la figurine trop près du ballon, afin de garder suffisamment de place pour jouer le ballon du pied comme désiré.

- Si une figurine adverse contrôle le ballon, la presser avec vos 2 actions: placer une de ses figurines près du ballon pour bloquer un tir ou une passe décisive. Avec la 2ème action essayer de bloquer un déplacement clé ou une elle passe. L'adversaire risquera de perdre le ballon ou sera forcé d'aller dans une direction moins intéressante pour lui.

- Quand on attaque le ballon sous contrôle d'une figurine adverse, essayer de placer sa propre figurine aussi près que possible du ballon, afin qu'il soit difficile pour l'adversaire de le jouer.

- Placer une de ses propres figurines aussi près que possible d'une figurine adverse afin de bloquer ses „lignes de course“. Mais attention, cela limite les vôtres également.
- Si on frappe trop fort ou si on utilise un ballon trop lourd, les figurines en bois ou les cages en plastique peuvent casser! Mais pas de souci, nous avons des rechanges! :)

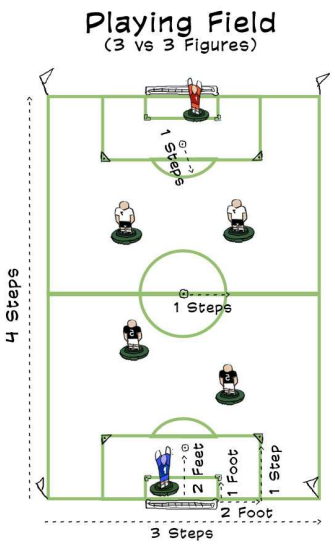
For questions or suggestions please contact us:

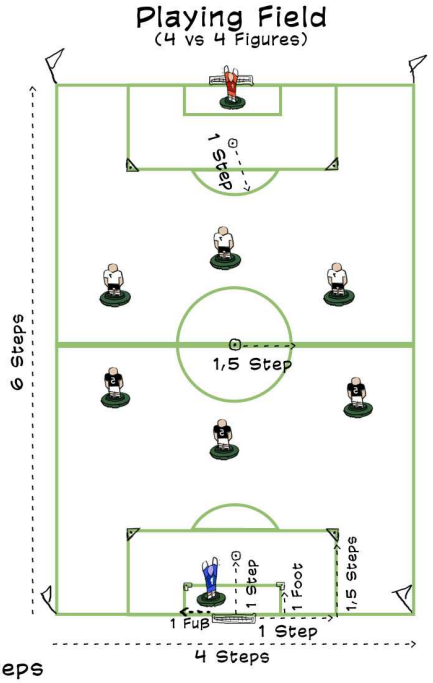
www.kicket.eu
kicket@ipp-world.de
+49(0)2273 8437

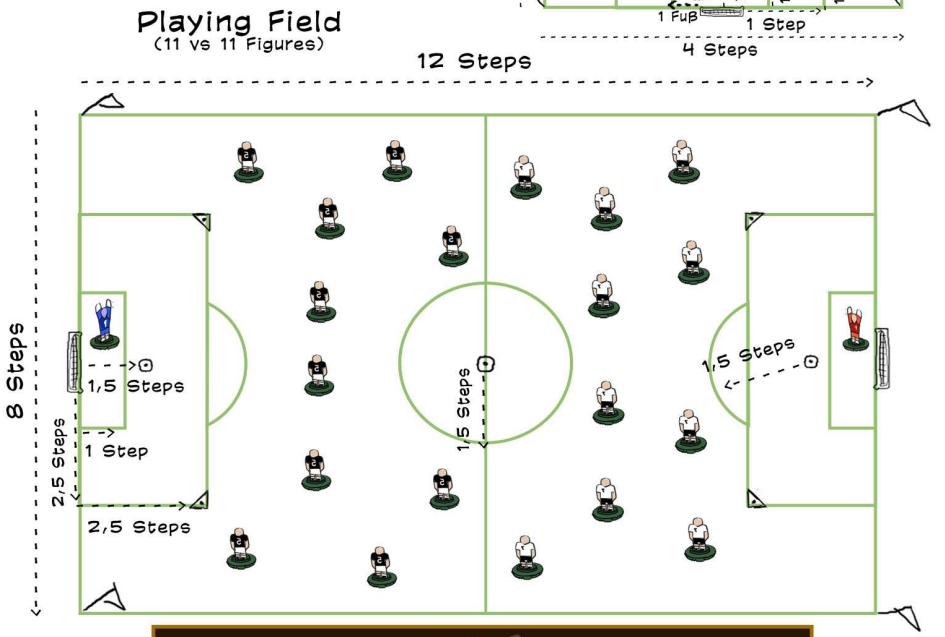
Where do YOU KICKET!

www.kicket.eu

Examples of playing field sizes for smaller or bigger teams:







Join the KICKET! -League and
start with us a great new fun!
For more informations go to www.kicket.eu

(c) 2013 IDEENSCHMIEDE Paul&Paul

Recently in Paule's garden...

We appreciate all feedback to the game. With this version, you are the first to play it and can help to develop it further and make it better.

Bombard us with questions, tips and critique.

You certainly have our full cooperation if there are problems with the handmade materials. Each base has been turned by hand!

Also the rule book is temporary and we are working on many pictures and examples of the different situations and violations of rules.

We'll see you on the field!

--Paule

AND we restlessly work on many addidional items to satisfy all possible wishes!

www.kicket.eu