



Créé par Paul-Henri Argiot et Mathieu Roque

Disputez un match de basket frénétique !

Enchaînez des pichenettes dans des phases d'attaque et de défense afin d'être le premier à marquer 20 points.

Passes après passes, construisez vos actions pour faire monter la pression offensive et offrez-vous des opportunités de shoot.

Mais ce ne sera pas si simple.. car vous n'êtes pas seul sur le terrain!

Le match promet d'être épique !



2 équipes



8+



20'

MISE EN PLACE

- Placer le tapis entre les joueurs,
- Placer un marqueur sur chacun des 0 de la piste de score,
- Mettre le palet Ballon sur le terrain,
- Chaque joueur prend un palet Equipe et le pose sur le premier palier (sous SHOOT) de son côté de la Jauge de pression.
- Poser un smartphone (face cachée, on ne téléphone pas pendant le match) sur les emplacements dédiés, le long de la ligne derrière les panneaux.

BALLON



EQUIPES



1 MENEUR

2 ARRIERE

3 AILIER

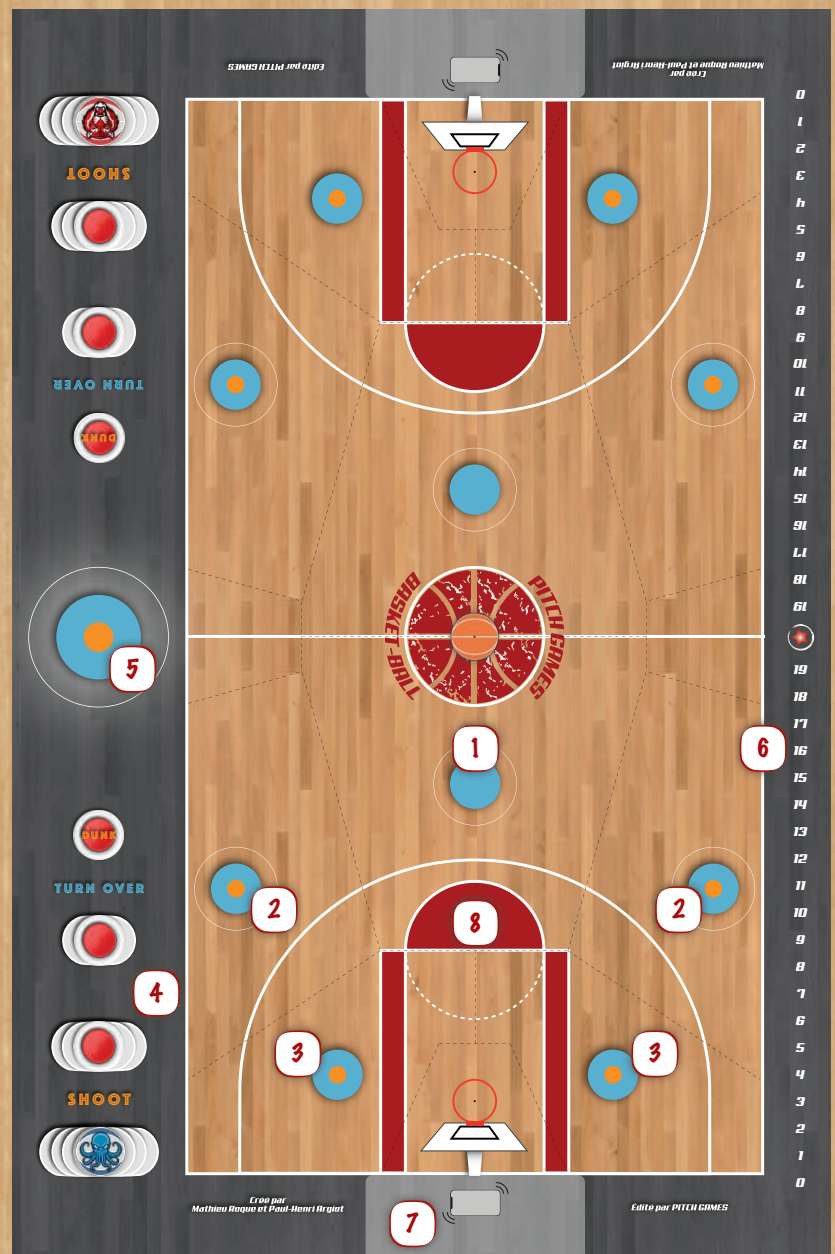
4 JAUGE DE PRESSION

5 CIBLE

6 PISTE DE SCORE

7 PANNEAU (smartphone)

8 LIGNE DE LANCER FRANC



Les lignes blanches

Les lignes blanches ne font pas partie du terrain. Si le **Ballon** touche une ligne blanche, il est considéré comme sorti (sauf si il touche également un joueur).

Les Zones

Les Zones sont délimitées par les lignes en pointillés. Franchir une zone correspond à franchir un ligne en pointillés.

La Jauge de pression

Elle permet d'indiquer la pression exercée par un joueur dans sa phase d'attaque ou de défense. Faire avancer son palet Equipe sur la Jauge de pression permet de se rapprocher de la Cible et de franchir/atteindre des paliers spéciaux (**SHOOT**, **TURN OVER**, **DUNK**).

Lorsqu'un joueur gagne en pression, il avance son palet Equipe sur sa jauge d'autant de paliers que la pression gagnée.

Niveau d'exigence (☆☆☆☆ / ☆☆☆☆ / ☆☆☆)

Le jeu à été pensé pour être accessible à tous. Maîtrisez d'abord les bases pour vous familiariser avec le jeu.

Mais rassurez-vous, le coach vous a prévu une montée en puissance !

Pour aller plus loin ou pour équilibrer les différences de niveau entre les joueurs, reportez-vous au chapitre **DANS LES ETOILES !**

LES BASES, C'EST ESSENTIEL...

Les joueurs vont alterner des phases d'attaque et de défense. Lorsqu'un joueur est en attaque, l'autre joueur est en défense.

A partir d'ici, les joueurs autour de la table seront appelés l'Attaquant et le Défenseur. Le mot Joueur désignera les joueurs imprimés sur le tapis.

L'Engagement (attaque)

Lors qu'il récupère le **Ballon**, l'Attaquant le place sur le Meneur de son camp (tirez au sort le premier Attaquant).

Les Passes (attaque)

Une passe s'effectue en propulsant le **Ballon** avec une pichenette pour l'envoyer sur un joueur.

La passe touche un joueur : ✓

- la passe est réussie,
- le Défenseur tente une défense.

Si la passe touche la partie **orange** d'un joueur, elle est **indéfendable** et l'Attaquant avance son palet Equipe sur sa Jauge de pression en fonction de la longueur de la passe.



PASSE EN BLANC

PASSE EN BLEU

PASSE EN ORANGE
(INDÉFENDABLE)

La passe ne touche pas un joueur : ✗

- la passe est ratée,
- le Défenseur avance son palet Equipe sur sa Jauge de pression en fonction de la longueur de la passe.



PASSE RATÉE

Il existe 3 longueurs de passes correspondant au nombre de Zones franchies :

- la passe courte (1 zone)
- la passe longue (2 zones)
- la passe ultra-longue (3 zones)

La longueur de la passe va définir l'avancée (1, 2 ou 3) sur la Jauge de pression offensive (de l'Attaquant) ou défensive (du Défenseur).

Quelque soit le résultat de la passe, le **Ballon** n'est jamais replacé manuellement sur un joueur.

La Défense

Lorsque l'Attaquant réussit une passe, le Défenseur tente une défense (sauf sur une passe indéfendable).

Le Défenseur réalise une pichenette en direction de la Cible avec son palet Equipe à partir du palier qu'il a atteint sur sa Jauge de pression.

Le but du Défenseur est d'égaliser ou de dépasser la précision de la passe de l'attaquant.

Ex : si la passe de l'Attaquant touche la partie bleue d'un joueur sur le terrain, le Défenseur doit au moins toucher la partie bleue sur la cible pour réussir sa défense.

Si la défense est réussie, rien ne se passe.

Si la défense est ratée, l'Attaquant avance son palet Equipe sur sa Jauge de pression du nombre de paliers correspondant à la longueur de sa passe.

Le Shoot

Pour marquer des points, l'Attaquant doit réussir un shoot au panier.

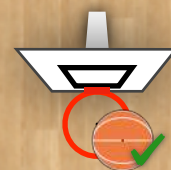
Pour réaliser un shoot, il doit répondre à 3 conditions :

- avoir franchi **SHOOT** sur sa Jauge de pression avec son palet Equipe,
- avoir le **Ballon** sur un joueur,
- avoir annoncé son shoot.

Si ces conditions sont réunies, il peut propulser le **Ballon** vers le panier directement ou en le faisant rebondir sur la planche (smartphone).

Le **Ballon** touche le point central de l'anneau : ✓

Le panier est validé directement et l'Attaquant marque 2 points pour un shoot d'Ailier ou 3 points pour un shoot d'Arrière/Meneur



Le **Ballon** touche l'anneau, il y a rebond : ?

L'Attaquant doit confirmer le panier au rebond en propulsant son palet Equipe dans la partie bleue de la Cible.

- Si le shoot est confirmé, l'Attaquant marque 2 points.
- Sinon, il y a Turn Over. Le Défenseur récupère le **Ballon**.

Conseil : La tolérance est mère de plaisir. Accordez-vous 2 tentatives (ou 3 si vous êtes vraiment sympa...) pour chaque confirmation de panier.



Le **Ballon** ne touche pas l'anneau : ✗

Il y a turn over. Le Défenseur récupère le **Ballon**.



Le Turn Over

Il y a Turn Over quand :

- le palet Equipe du défenseur a franchi **TURN OVER** sur sa Jauge de pression,
- l'Attaquant a raté un shoot,
- le **Ballon** est sorti du terrain.

Le Défenseur devient l'Attaquant, récupère le **Ballon** et le place sur le Meneur dans son camp. Les palets Equipe sont replacés sur le premier palier des Jauges de pression de chaque joueur.

Le Dunk

Lorsque le palet Equipe de l'Attaquant est sur le palier **DUNK** et qu'il effectue un shoot, il n'aura pas besoin de confirmer le panier sur la Cible en cas de rebond et marquera les 2 points.

AVANT DE COMMENCER... IL FAUT S'ÉCHAUFFER !

Pour vous chauffer les doigts et éviter le claquage, pour doser votre puissance et apprécier les distances, voici 3 ateliers d'échauffement à mettre en pratique.

La Jauge

Placer son palet Equipe sur le palier **dunk** et tenter de le propulser sur la partie **bleue** de la Cible (ou **orange** en ★★★).

A chaque réussite, remplacer le palet au palier inférieur et continuer ainsi jusqu'à la validation du dernier palier.

Construction

Placer le **Ballon** sur le Meneur dans son camp et réussir des passes vers le Meneur et les 2 Ailiers du camp opposé.

Placer le **Ballon** sur le meneur opposé et réussir des passes vers les Ailiers et les Pivots.

Le shoot

Réussir un shoot (toucher l'anneau) à partir de chaque joueur autour du panier.

COUP D'ENVOI !

Vous êtes prêts à démarrer la rencontre... Bon match !

DANS LES ETOILES !

Après quelques parties, vous allez rapidement vous sentir à l'aise, très à l'aise, trop... Rassurez-vous, il y en a sous la pédale !

Intégrez les ajustements de règles « TACTIQUE, STRATEGIE ET TECHNIQUE » pour accéder au plaisir maximal du jeu.

★★★ **TACTIQUE** : assurer les passes.

modifie « les passes » et « le turn over »

- L'Attaquant a **5 passes maximum** avant de déclencher un shoot. Si l'Attaquant ne peut pas shooter après sa cinquième passe, il y a Turn Over.
- Une passe doit **obligatoirement changer de zone**. Si la passe reste dans la même Zone, il y a Turn Over.
- **Interdiction de renvoyer la passe** au joueur qui vient de passer le **Ballon**.

★★★ **STRATEGIE** : construire.

modifie « l'engagement » et « le turn over »

- **Après un Turn Over**, l'Attaquant joue de **l'endroit où se trouve le Ballon**. Si le **Ballon** sort du terrain, il est remplacé sur le joueur le plus proche.
- **Après un shoot** (réussi ou raté), l'Attaquant engage en plaçant le **Ballon** sur un des **Pivots dans son camp**.
- Avant un engagement, le Défenseur peut placer temporairement son palet Equipe dans son camp pour gêner l'Attaquant. Le palet reste en place jusqu'à ce que l'Attaquant rate une passe ou que le **Ballon** franchisse la ligne médiane. Le palet Equipe du Défenseur est ensuite remis sur sa Jauge de pression.
- En engageant de son camp, l'Attaquant peut réaliser sa première passe à un joueur **dans son camp**. Il **n'augmentera pas sa pression sur cette passe**, le Défenseur n'a donc pas besoin de défendre. Cependant, si la passe est ratée, la pression défensive montera en fonction de la longueur de la passe. La seconde passe devra obligatoirement franchir la ligne médiane.

★★★ **TECHNIQUE** : maîtriser la précision.

modifie « le shoot » et « le turn over »

- Pour pouvoir shooter, **la pression offensive doit être supérieure à la pression défensive**.
- La **confirmation** des shoots se fait sur la partie **orange** de la Cible. Il n'y a qu'une tentative pour confirmer le rebond.
- Lors d'une confirmation au rebond, si le palet s'arrête sur la partie **blanche** ou **bleue** de la Cible, il y a **rebond**. L'Attaquant laisse son palet Equipe en place. Le Défenseur tente alors de propulser son palet Equipe afin d'égaliser ou de dépasser le palet Equipe de l'Attaquant sur la Cible. Si le Défenseur réussit, il y a Turn Over. Sinon, l'attaquant marque 2 points. Le Défenseur peut entrer en contact avec le palet Equipe de l'Attaquant. Si sur le contact, l'Attaquant est expulsé de la Cible, il y a faute. L'Attaquant bénéficie d'un lancer franc. Il place le **Ballon** derrière la ligne de lancer franc et effectue un shoot en suivant les règles normales de validation pour marquer 2 points. Si une confirmation est nécessaire, elle se fera à partir du **DUNK**.
- L'Attaquant ne peut pas tenter de shoot immédiatement après une défense réussie.