Un jeu de Daniel Quodbach et David Kalmes
Illustrations : Fabien Boulay

8+
20 mn
2

PITCH'N DUNK est un jeu de pichenette sur le thème du basket-ball. A coup de « pitchs », c'est-à-dire de pichenettes d'ongle, deux entraîneurs opposent leurs équipes pour remporter la victoire en étant le premier à marquer 11 points.

EQUIPEMENT

1 terrain, 10 pions joueurs (2 équipes de 5 joueurs) et 1 pion ballon

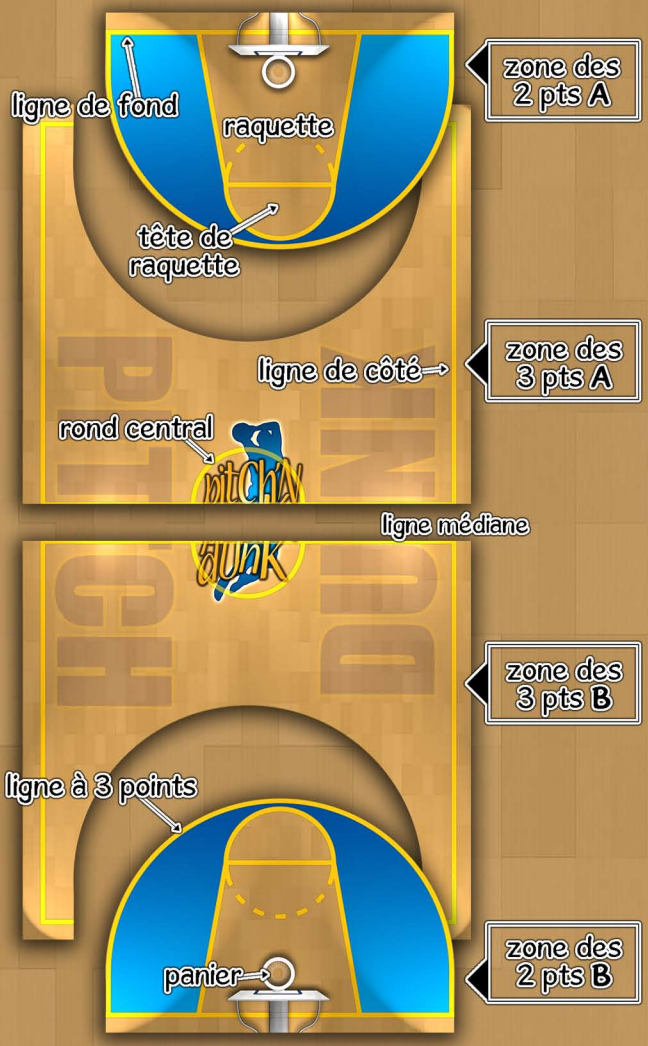
joueurs face joueur — joueurs face chrono — ballon face «Dribble» / face «Tir/Passe»

Pour que le terrain ne gondole pas, enroulez-le dans son tube de telle sorte que la face imprimée soit visible.

LE TERRAIN

Le terrain est délimité par les lignes de coté et les lignes de fond.
Le terrain est divisé en 2 moitiés de terrain.
Chaque moitié de terrain est composée de 2 zones : la zone des 2 points et la zone des 3 points. Ces 2 zones sont séparées par la ligne à 3 points.

Les zones des 2 points et les zones des 3 points représentent 4 zones de mouvement successives (de haut en bas) :
1) une zone des 2 points A
2) une zone des 3 points A
3) une zone des 3 points B
4) une zone des 2 points B.
Ces zones de mouvement servent pour la règle du DRIBBLE.
Chaque zone des 2 points inclut la raquette (le trapèze) et la tête de raquette (le demi-disque).



LES ENTRAINEURS ET LES JOUEURS

Les participants au jeu sont appelés ENTRAINEURS, tandis que les pions du jeu sont appelés JOUEURS.

LE « PITCH »

Les entraîneurs déplacent les joueurs et le ballon par un « pitch », c'est-à-dire une pichenette d'ongle.

Les joueurs et le ballon ne peuvent être propulsés que par le bout du doigt.
Il est interdit de toucher autre chose que le pion joué.

LE PLACEMENT DE DEPART ET L'ENTRE-DEUX

Chaque entraîneur pose 4 joueurs dans sa zone des 3 points, en dehors du rond central.
Les 2 adversaires restants sont placés face à face dans le rond central, chacun dans sa propre moitié de terrain. Tirez au sort le ballon. L'entraineur qui gagne le tirage au sort pose le ballon sur son joueur, face TIR/PASSE visible. Ce dernier commence la partie.

Ci contre, chaque entraîneur place 4 joueurs dans sa zone des 3 points, à l'extérieur du rond central.

Ensuite chaque entraîneur place son dernier joueur dans le rond central.

L'entraîneur rouge gagne le tirage au sort : il pose le ballon sur son joueur placé dans le rond central, face TIR/PASSE visible.
L'entraîneur rouge commence la partie.

LE DEROULEMENT DU JEU

LES ACTIONS

Les entraineurs jouent l'un après l'autre : l'entraîneur A effectue une action avec un de ses joueurs, puis l'entraîneur B effectue une action avec un de ses joueurs, puis l'entraîneur A effectue une action, et ainsi de suite.
L'entraineur dont c'est le tour peut activer n'importe quel joueur. Il peut lui faire effectuer UNE ACTION parmi celles indiquées plus loin, selon que le joueur est porteur du ballon ou non.

LE CHRONO

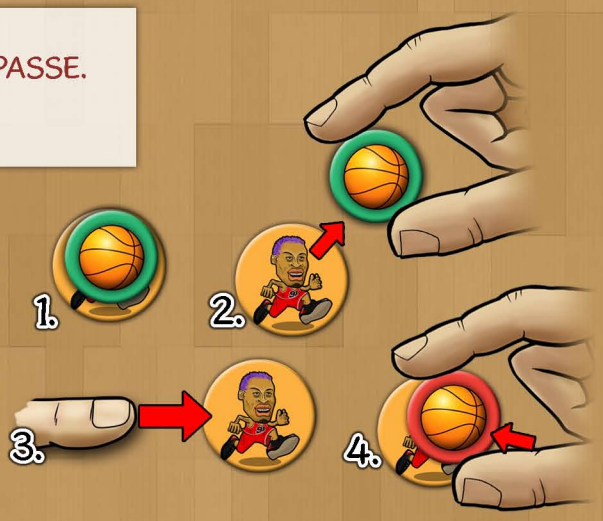
L'entraîneur dont l'équipe a le ballon est l'entraineur offensif. L'entraîneur dont l'équipe n'a pas le ballon est l'entraineur défensif.
L'entraîneur défensif déclenche le chrono lorsque tous ses joueurs sont dans leur propre zone des 3 points, ou bien lorsque un joueur offensif est dans la zone des 2 points du défenseur. Il fait tourner le chrono en retournant ses joueurs, de telle sorte que leur face chrono soit visible.
Dès que le chrono est déclenché, l'entraîneur offensif a une durée limitée de 5 actions pour marquer un panier.

LES ACTIONS DU JOUEUR PORTEUR DU BALLON

Le porteur du ballon est le joueur sur lequel est posé le ballon.
Il peut effectuer une de ces 2 actions : le DRIBBLE ou le TIR/PASSE.
S'il n'a pas encore dribblé, il peut dribbler ou tirer/passer.
Une fois qu'il a dribblé, il peut seulement tirer/passer.

DRIBBLE

1) Si le ballon montre sa face DRIBBLE, le porteur du ballon peut dribbler.
2) Prenez le ballon en main.
3) Propulsez le joueur dans la même zone de mouvement ou dans une zone adjacente.
4) Posez le ballon sur le joueur, face TIR/PASSE visible.
(voir LE MARCHER p. 6)



Remarques :
- Le Dribble est la seule Action avec un mouvement limité.
- Avant et après un Dribble, si le joueur chevauche la ligne séparant 2 zones de mouvement, il compte comme faisant partie des 2 zones.
- en cas de dépassement du mouvement (le joueur traverse totalement une zone de mouvement sans s'y arrêter), le joueur commet un MARCHER (voir les Fautes)

TIR / PASSE

1) Le porteur du ballon peut effectuer cette action quelle que soit la face visible du ballon (DRIBBLE ou TIR/PASSE).
2) Prenez le ballon en main.
3) Posez le ballon contre le joueur, sur n'importe quel endroit libre autour du joueur.
4) Propulsez le ballon

LA REGLE DU BALLON

Le ballon déplace les coéquipiers.
Le ballon ne déplace pas les adversaires : si le ballon touche un joueur adverse, son entraineur le remet sur sa position initiale.

LA REGLE DES 3 SECONDES

S'il se trouve dans la raquette adverse (ligne comprise), le joueur porteur du ballon DOIT TIRER OU PASSER.

Dès que le porteur du ballon se trouve dans la raquette adverse, son entraîneur doit lui faire effectuer un tir ou une passe lors de la prochaine action de l'équipe.
S'il fait toute autre action (comme effectuer une Course avec un autre joueur), c'est une faute et l'adversaire peut ensuite effectuer une RECUPERATION DU BALLON.

Le joueur vient de réceptionner le ballon. Comme il touche la ligne de la raquette, on considère qu'il se trouve dans la raquette. Lors de la prochaine action de l'équipe rouge, l'entraîneur rouge devra donc effectuer un tir ou une passe avec ce joueur. S'il ne réalise pas cette action de tir ou de passe, l'entraîneur bleu pourra ensuite effectuer une Récupération du Ballon.

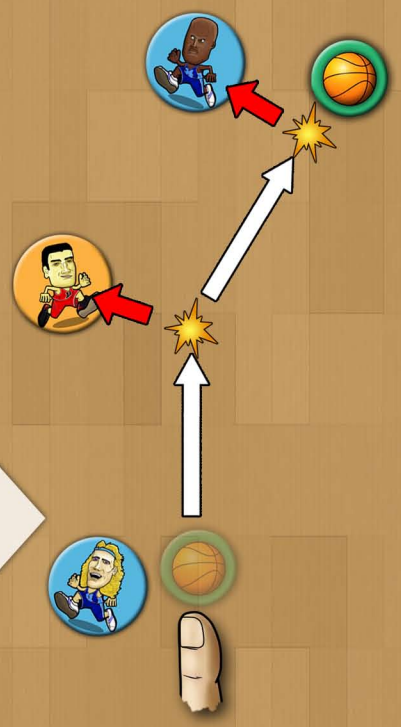
LA RECEPTION ET L'INTERCEPTION

Au cours d'un TIR ou d'une PASSE, le ballon est récupéré par le 1er joueur qu'il touche. Il y a RECEPTION ou INTERCEPTION.

RECEPTION : Si le ballon touche en premier un coéquipier, ce coéquipier prend possession du ballon. Son entraîneur prend le ballon et le pose sur ce joueur, face DRIBBLE visible.

INTERCEPTION : Si le ballon touche en premier un joueur adverse, ce joueur prend possession du ballon. Son entraîneur remet le joueur sur sa position initiale, prend le ballon et le pose sur ce joueur, face DRIBBLE visible.

La Réception et l'Interception ne comptent pas comme des actions (à la différence d'une Récupération du ballon qui est une action)



Ci-contre, le joueur bleu du bas tente une passe difficile sur le joueur bleu du haut, difficile parce qu'un joueur rouge couvre le receveur. Le ballon touche le joueur rouge puis le joueur bleu du haut. Il y a interception puisque le 1er joueur touché par le ballon est le joueur rouge. L'entraîneur rouge remet son joueur sur sa position initiale, pose le ballon sur ce joueur, face DRIBBLE visible, et effectue immédiatement une action (avec ce joueur ou un autre).

Remarque : si, lors d'un Tir/Passe, le ballon ne touche aucun joueur, on le laisse à l'endroit où il s'arrête. Il pourra être ramassé par un joueur (voir plus loin l'action Ramassage du ballon)

LES ACTIONS DES JOUEURS NON PORTEURS DU BALLON

Un joueur qui ne porte pas la balle peut effectuer les actions suivantes, en fonction de la situation :
COURSE – RAMASSAGE DU BALLON – RETOUR EN JEU – RECUPERATION DU BALLON

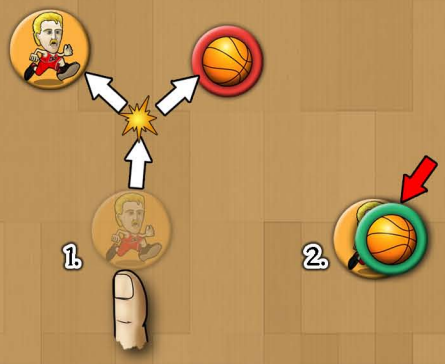
COURSE

Situation : toutes
Propulsez votre joueur.

Remarque : au contraire du Dribble, la Course n'est pas limitée par les zones de mouvement.

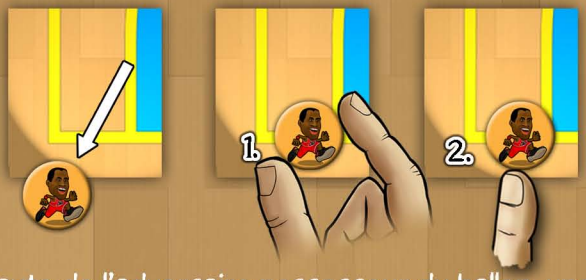
RAMASSAGE DU BALLON

Situation : lorsque la balle est sur le terrain, mais pas sur un joueur (suite à un Tir raté, une Passe ratée, ou à une collision d'un joueur avec son coéquipier porteur du ballon)
1) Propulsez votre joueur.
2) Si votre joueur touche le ballon, posez le ballon sur ce joueur, face DRIBBLE visible



RETOUR EN JEU

Situation : lorsque le joueur est en dehors du terrain
1) posez votre joueur sur son point de sortie du terrain
2) propulsez votre joueur

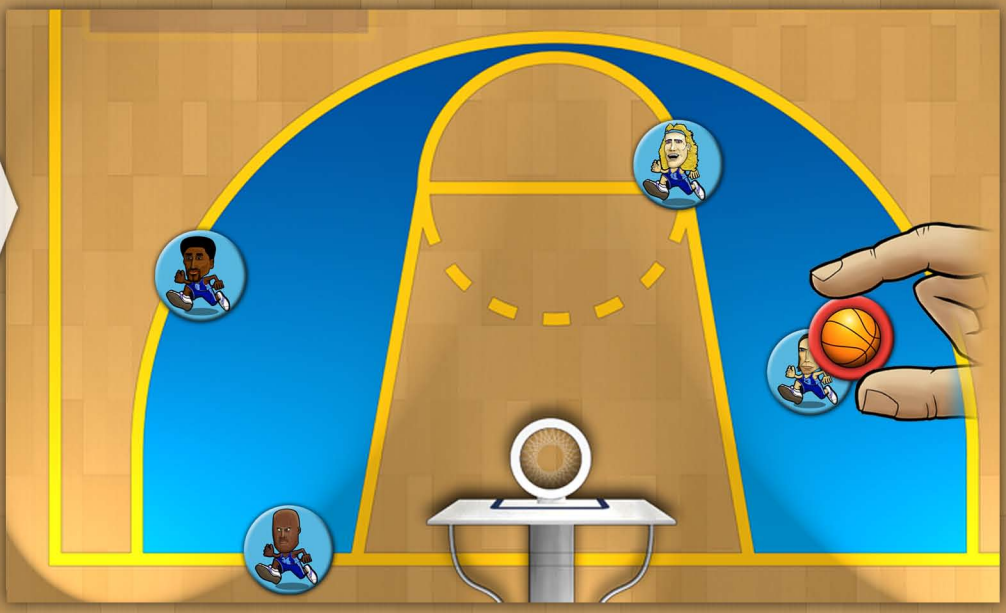


RECUPERATION DU BALLON

Situation : après un coup de sifflet de l'arbitre, suite à une faute de l'adversaire possesseur du ballon, une sortie du ballon commise par l'adversaire, un panier, ou lorsque le chrono est écoulé :
1) Prenez le ballon
2) Posez le ballon, face TIR/PASSE visible, sur le joueur en jeu le plus proche de votre bord de table.

Remarque importante :
La Récupération du Ballon est une action ! Après une Récupération du Ballon, c'est à l'adversaire de jouer.

L'entraîneur rouge vient de commettre une faute. Comme action suivante, l'entraîneur bleu effectue une Récupération du ballon. Il prend le ballon et le pose sur son joueur bleu en jeu le plus proche de son bord de table, face TIR/PASSE visible. Le joueur bleu qui chevauche la ligne de fond est considéré comme étant « hors jeu », il ne peut donc effectuer une Récupération du ballon.
C'est ensuite à l'entraîneur rouge de jouer.



LE CHRONO

A partir du moment où :
1) les défenseurs sont tous dans leur propre zone des 3 points,
OU BIEN
2) un joueur offensif est dans la zone des 2 points du défenseur (ligne comprise)
l'entraîneur défensif enclenche le CHRONO. L'équipe offensive a alors un délai de 5 actions pour marquer.

Départ du chrono : à la fin d'un tour défensif, si les 5 joueurs défensifs sont tous dans leur zone des 3 points, ou bien si un joueur offensif est dans la zone des 2 points du joueur défensif (ligne comprise), l'entraîneur défensif annonce à voix haute « CHRONO ! » et retourne un de ses joueurs, de telle sorte que sa face « chrono » soit visible.

Remarque : la ligne médiane et la ligne à 3 points comptent comme faisant partie de la zone des 3 points ; si un joueur chevauche la ligne médiane ou la ligne à 3 points, il est dans sa zone des 3 points.

Tours de chrono suivants : A son tour suivant, il effectue son action défensive et retourne un second joueur, de telle sorte que sa face chrono soit visible.
A chaque tour suivant, il retourne un joueur de plus.

Remarque : lors des tours de chronos suivants, même si les joueurs de l'équipe sortent de leur zone des 3 points, le chrono continue à tourner...

Ci-contre, l'entraîneur bleu amène un joueur en défense (1) : comme tous les bleus sont dans leur moitié de terrain, l'équipe bleue est désormais en situation de chrono. L'entraîneur bleu annonce « Chrono ! » et retourne un de ses joueurs, de telle sorte que sa face chrono soit visible (2).
Remarque : le joueur bleu sur la ligne médiane et celui qui chevauche la ligne des 3 points sont considérés comme faisant partie de la zone des 3 points de l'équipe bleue.

Dépassement du chrono : lorsqu'au début du tour de l'entraîneur défensif, tous les joueurs défensifs montrent leur face chrono (après 5 actions défensives), l'entraîneur défensif siffle le chrono. Il retourne tous ses pions, de telle sorte que leur face Joueur soit visible et effectue comme 6e action défensive une Récupération du ballon.

Ci-contre, l'entraîneur bleu a défendu avec acharnement : il vient de retourner son dernier joueur après avoir fait une action.
Il ne reste à l'entraîneur rouge qu'une action avant que l'arbitre siffle la fin du chrono : il n'a d'autre choix que de tenter un panier à 3 points malgré la distance et le joueur bleu qui coupe la trajectoire du ballon.
A sa prochaine action, l'entraîneur bleu retournera ses joueurs et effectuera une Récupération du ballon.

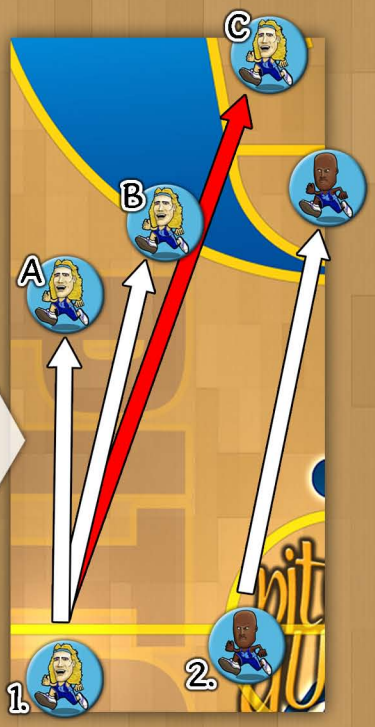
Dès qu'un entraîneur défensif prend possession du ballon, il remet tous ses joueurs face Joueur visible avant d'effectuer une action.

3 FAUTES OFFENSIVES : LE MARCHER – LE PASSAGE EN FORCE – LE RETOUR EN ZONE
3 FAUTES DEFENSIVES : LA BRUTALITE – L'OBSTRUCTION – LA DEFENSE ILLEGALE

LES FAUTES OFFENSIVES

LE MARCHER

Lors d'un Dribble, le porteur du ballon dépasse son mouvement autorisé de zone à zone adjacente.
Sanction : la prochaine action de l'adversaire est une RECUPERATION DU BALLON.



Ci-contre, le joueur 1 porteur du ballon ne marche pas quand il se déplace vers la position A, ni vers la position B car il se trouve alors encore dans la zone des 3 points. S'il se déplace vers la position C, il dépasse son mouvement autorisé et commet donc un Marcher.
Le joueur 2 porteur du ballon, quant à lui, ne commet pas de Marcher parce qu'il touche la ligne médiane au départ de l'action : en effet on considère qu'il est déjà dans la zone des 3 points adverse au départ de l'action.

LE PASSAGE EN FORCE

Un joueur offensif (de l'équipe porteuse du ballon) touche un joueur adverse, même indirectement.
Sanction : la prochaine action de l'adversaire est une RECUPERATION DU BALLON. De plus, l'entraîneur victime de la faute peut annuler le déplacement de son joueur en le remettant sur sa position de départ.

LE RETOUR EN ZONE

Une fois qu'il a totalement franchi la ligne médiane, le porteur du ballon fait revenir le ballon dans la moitié de terrain de son équipe (ligne médiane comprise) par un Dribble ou une Passe.
Sanction : la prochaine action de l'adversaire est une RECUPERATION DU BALLON.

Ci-contre, le joueur 1 fait une passe à son coéquipier le joueur 2. Malheureusement la passe fait mordre la ligne médiane au joueur 2 : il y a Retour en Zone car le joueur 2 récupère le ballon en retournant dans sa propre moitié de terrain. Comme prochaine action, l'entraîneur bleu effectuera une Récupération du ballon.

LES FAUTES DEFENSIVES

LA BRUTALITÉ

Un joueur défensif touche un joueur offensif.
Sanction : cette action est annulée, tous les pions sont remis en place comme au départ de l'action et c'est à l'entraîneur offensif de jouer.

Remarque : il est interdit de toucher un adversaire, mais on a le droit de heurter ses propres coéquipiers.

L'OBSTRUCTION

Un joueur défensif touche le porteur du ballon situé dans la moitié de terrain du défenseur.

Sanctions :

1) cette action est annulée : tous les pions sont remis en place comme au départ de l'action.
2) Le porteur du ballon doit immédiatement effectuer une tentative de panier.
3) L'entraîneur offensif bénéficie ensuite d'un certain nombre de lancers francs :
- Si le panier est réussi, l'entraîneur offensif effectue 1 LANCER FRANC.
- Si le panier est raté, l'entraîneur offensif effectue :
2 LANCERS FRANCS si le joueur victime se trouvait dans la zone des 2 points du défenseur.
3 LANCERS FRANCS si le joueur victime se trouvait dans la zone des 3 points du défenseur.
4) Après le dernier lancer franc, l'adversaire effectue une RECUPERATION DU BALLON.

LA DEFENSE ILLEGALE

A la fin du tour de l'entraineur attaquant, si :
- un joueur défenseur est dans sa propre raquette et
- aucun joueur attaquant n'est dans cette raquette

l'entraîneur attaquant peut annoncer une Défense Illégale de ce défenseur.

Dans ce cas, l'entraîneur défenseur devra utiliser sa prochaine action pour sortir ce défenseur de sa raquette par une Course ou un Ramassage du Ballon. Il n'est pas autorisé à effectuer une action avec un autre joueur.

Si l'entraîneur défenseur ne parvient pas à sortir son joueur de sa raquette, l'entraîneur attaquant a droit à UN LANCER FRANC, puis L'ENTRAINEUR ATTAQUANT bénéficie d'une RECUPERATION DU BALLON.

LES LANCERS FRANCS

En commençant par l'entraîneur victime de la faute et alternativement, chaque entraîneur sort ses joueurs de la zone des 2 points et les pose où il veut dans la zone des 3 points adjacente.

- l'entraîneur victime de la faute pose le ballon dans la tête de raquette.

- il propulse le ballon. Si le ballon s'immobilise sur le panier, il marque 1 point.

- il effectue cette opération 1, 2 ou 3 fois en tout (suivant qu'il s'agit de 1, 2 ou 3 lancers francs)

LES SORTIES

Les limites du terrain sont les lignes de fond et les lignes de côté.
Lorsque le ballon ou le porteur du ballon touche ou franchit ces limites du terrain, il y a SORTIE.
La prochaine action de l'adversaire est une Récupération du ballon.

Remarque : il suffit que le ballon ou le joueur porteur du ballon touche la ligne de touche ou la ligne de fond pour qu'il y ait « sortie ».

Attention : la balle ne pousse jamais l'adversaire en sortie. Si un joueur est mis en sortie par un tir/passe adverse, il est remis en place sur sa position initiale.
A l'inverse, la balle peut pousser un coéquipier en sortie.

«PANIER !»

Le panier est le cercle blanc. Il y a PANIER lorsque le ballon tiré par un joueur s'arrête sur le panier adverse.
DUNK : Un joueur peut marquer en posant le ballon contre son joueur en préparation d'un Tir/Passe, si de cette façon le ballon touche le panier adverse.

Remarque : Si le ballon s'immobilise sur le panier après avoir touché un coéquipier, il y a panier. Si le ballon s'immobilise sur le panier après avoir touché un adversaire, il y a interception mais pas panier.

Remarque : si le ballon s'arrête à la fois sur le panier ET sur la ligne de fond, il y a panier.

L'équipe rouge vient de marquer un panier.
Si le tireur était le joueur 1, l'équipe marque 3 points.
Si le tireur était le joueur 2, l'équipe marque 2 points.
Si le tireur était le joueur 3, l'équipe marque également 2 points.

L'entraîneur bleu pose le ballon comme s'il allait effectuer un tir/passe. Le ballon touche le panier : DUNK !
L'équipe bleue marque 2 points.

LA REGLE DU GOAL-TENDING

Si un défenseur touche son propre panier, il est en situation de GOAL-TENDING : il suffit à l'adversaire porteur du ballon de toucher le joueur fautif avec le ballon lors d'un tir pour marquer un panier.
Le panier rapporte 2 points si le tireur est dans la zone des 2 points, ou 3 points si le tireur est en dehors de la zone des 2 points.

VICTOIRE !

La première équipe à atteindre le score de 11 points, avec 2 points d'écart par rapport à son adversaire, remporte le match.

LA VARIANTE « STREET »
La première équipe à atteindre le score de 21 points, avec 2 points d'écart par rapport à son adversaire, remporte le match.

© 2011 Groddur Productions – Tous droits réservés.