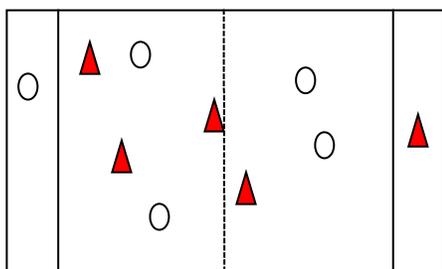


## Le joueur-but

**Nombre de joueurs :** 2 équipes de 5 : 4 joueurs de champ et 1 joueur -but.

**Matériel requis :** Ballon (type volley) , 2 jeux de chasubles (ou foulards) de couleurs différentes.

**Terrain :** un terrain rectangulaire (20x12m) avec deux couloirs d'en but de 1 m de large sur la largeur.



**But du jeu:** envoyer la balle au joueur-but de son équipe, situé dans le couloir d'en but, derrière la ligne de fond adverse. Le joueur-but doit attraper le ballon sans le relâcher pour que le point soit validé. Le joueur-but ne doit jamais sortir de son couloir

**Durée du jeu:** 10 minutes.

**Déroulement du jeu:**

- *Engagement* : l'arbitre tire au sort l'équipe qui a le ballon pour engager
- Il est interdit de se déplacer avec le ballon dans les mains ou en dribblant
- Il est interdit de toucher l'adversaire ou d'essayer d'arracher le ballon
- Il est interdit de marquer directement sur une mise en jeu.
- Un point est marqué pour l'équipe si son joueur-but attrape le ballon.
- A chaque point, le joueur de l'équipe ayant marqué remplace son joueur –but.
- Il y a remise en jeu au centre du terrain après chaque point par l'équipe adverse
- *Sortie de balle* : remise en jeu par l'équipe adverse à l'endroit de la sortie de terrain
  
- *En cas de faute* : ballon remis en jeu par l'équipe adverse au lieu de la faute.

## **Règles relatives au jeu coopératif :**

*Il y a deux types de cartes : les cartes « plus » et les cartes « moins », 3 cartes par catégorie.*

*Les cartes « plus » correspondent à un avantage donné par l'équipe qui mène à l'équipe qui est menée.*

*Les cartes « moins » correspondent à un handicap que l'équipe qui mène décide de s'appliquer à elle-même.*

*Les cartes sont classées en 3 catégories de progressivité croissante :*

*Pour les « plus » : +1, +2, +3. Pour les « moins » : -1, -2, -3.*

**Le principe** : c'est toujours l'équipe qui mène qui choisit la catégorie : « plus » ou « moins » (« avantager les autres ou s'handicaper »). C'est elle qui tire alors la carte et annonce son contenu à l'équipe qui est menée.

**Donc, au départ du jeu** : on applique la règle de base puis dès qu'un écart de 2 points est constaté, l'équipe qui mène choisit la catégorie (+ ou -, puis 1, 2 ou 3) et lit la carte. Exemples : « carte + 3 ou carte – 2 ». Si l'écart persiste ou grandit, on retire une nouvelle carte à chaque point marqué et ce, jusqu'à la fin de la manche (10 mn).