

Handball et dé

1. Généralités

1.1. Base des règles

Les règles du jeu ont été élaborées à partir de celles de base du handball. Evidemment pour des raisons de jouabilité, elles ont été adaptées au jeu sur plateau.

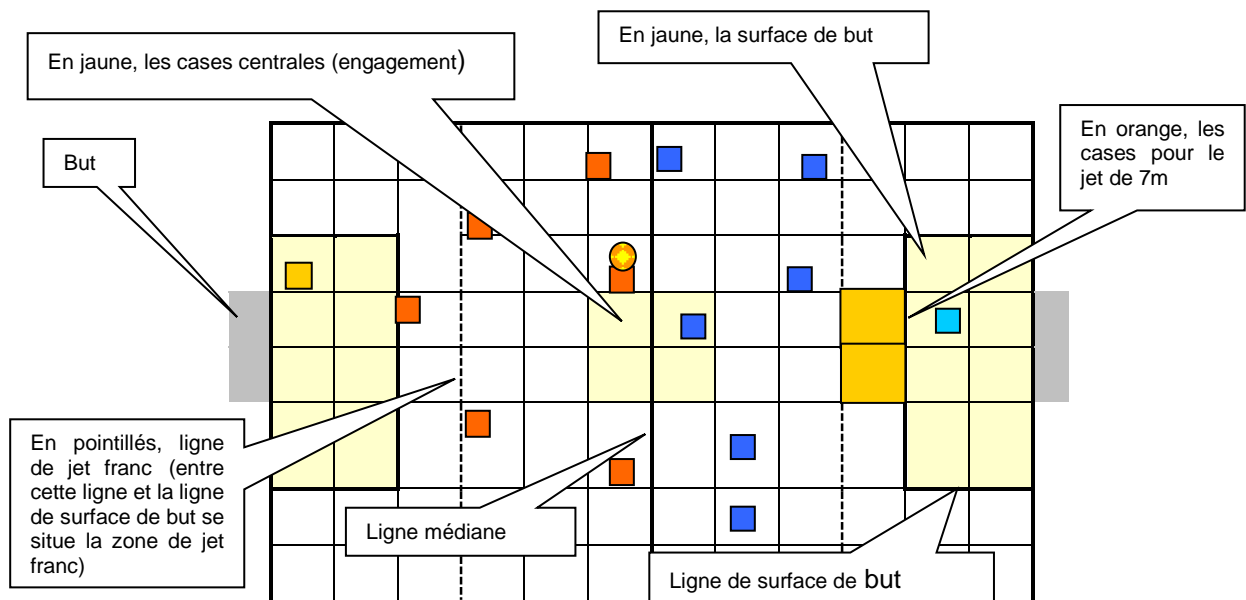
« **Handball et dé** » se joue à deux joueurs, chacun gérant une des deux équipes sur le terrain. L'équipe qui a marqué le plus de buts en fin de jeu gagne la partie.

1.2. Durée du jeu

Les adversaires se mettent d'accord sur la durée du jeu. Elle peut être :

- minutée, par exemple de 2 périodes de 30 mn (avec changement de camp à la mi-temps),
- en nombre de tours joués, par exemple 50 actions de jeu pour une période.

1.3. Terrain et pions



Une équipe est composée de 7 « pions-joueurs » (6 pions pour les joueurs de champ, et un pour le gardien). Si le gardien sort de sa zone de but, il est considéré comme un joueur de champ. Les gardiens ont une couleur différente des joueurs de champ.

Un pion représente la balle, le « pion-balle ».

1.4. Déroulement du jeu

1.4.1. Remarques préliminaires.

Il ne peut y avoir qu'un seul « pion-joueur » sur une case. Par contre, si ce joueur est en possession de la balle, le « pion-balle » est placé sur la même case.

Le pion-balle peut être

- isolé sur une case, elle est alors disponible, car non tenue par un joueur,
- ou, comme indiqué ci-dessus, sur la case du joueur qui la détient.

Les déplacements des joueurs et de la balle sont fonction d'un résultat obtenu par le lancer d'un dé à 6 faces (noté 1D6) dans la suite.

1.4.2. Actions de jeu

Les joueurs jouent à tour de rôle.

L'ordre des actions possibles (avance du pion et lancer de la balle) sont différentes suivant qu'au début du tour l'équipe qui joue, est en possession du ballon ou non :

1.4.2.1. Si l'équipe qui joue est en possession du ballon :

- le joueur lance 1D6 et commence par avancer un de ses joueurs (éventuellement celui qui est en possession de la balle) du nombre de cases correspondant au résultat du dé,
- le joueur lance ensuite une deuxième fois 1D6 et déplace le ballon du nombre de cases indiqués.

Ces deux actions sont obligatoires.

1.4.2.2. Si l'équipe qui joue n'est pas en possession de la balle :

- le joueur lance 1D6 et avance un de ses joueurs du nombre de cases indiquées par le dé,
- si, à l'issue de ce déplacement, il prend possession de la balle, il **peut** lancer une seconde fois 1D6 et déplacer la balle du nombre de cases indiquées par le dé.

Seule la première action de déplacement est obligatoire.

2. Avance d'un pion-joueur

2.1. Principe

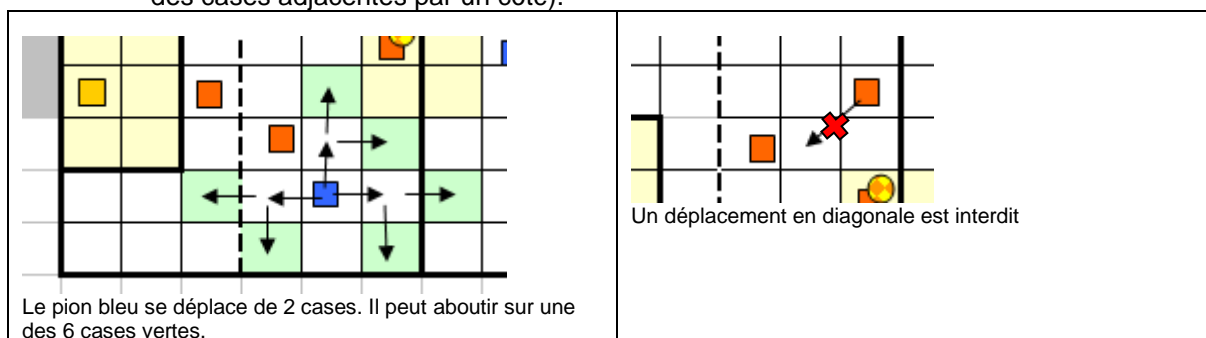
Le joueur lance 1D6 et choisit un de ses pions qui doit obligatoirement avancer du nombre affiché par le dé.

2.2. Règles de mouvement

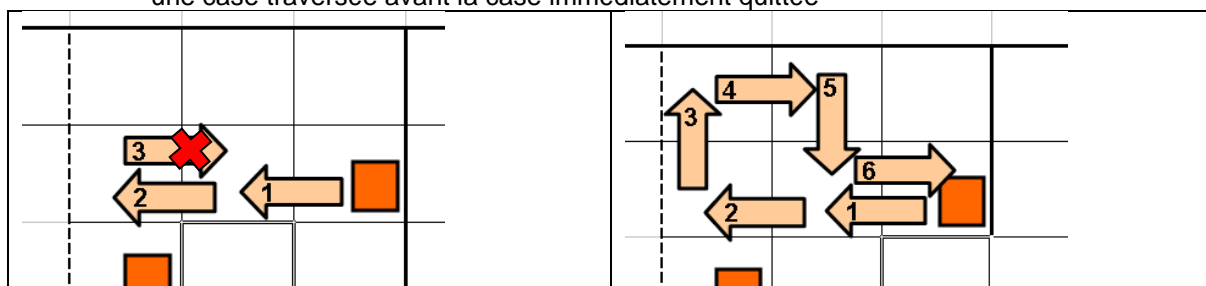
2.2.1. Le pion-joueur est déplacé obligatoirement du nombre de cases correspondant au résultat du dé.

Si le pion-joueur avancé détient la balle, le pion-balle accompagne le mouvement.

2.2.2. Il ne peut se déplacer qu'orthogonalement d'une case vers l'autre (donc uniquement entre des cases adjacentes par un côté).



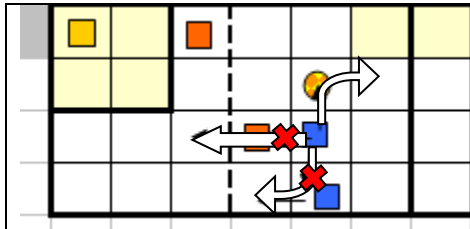
2.2.3. Un pion qui se déplace ne peut pas revenir d'une case vers la case immédiatement quittée (pas d'aller-retour entre deux cases adjacentes), mais peut repasser ou revenir sur une case traversée avant la case immédiatement quittée



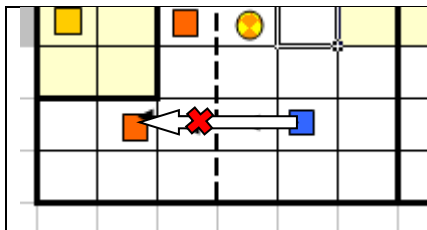
Le pion rouge se déplace de 3 cases. Le mouvement indiqué par la flèche 3 n'est pas autorisé car le pion revient sur la case immédiatement quittée lors du mouvement 2

Le pion rouge se déplace de 6 cases. Tous les mouvements sont autorisés car il ne revient pas sur la case immédiatement quittée.

2.2.4. Un pion qui se déplace ne peut pas traverser une case occupée par un autre pion-joueur, ni y aboutir.

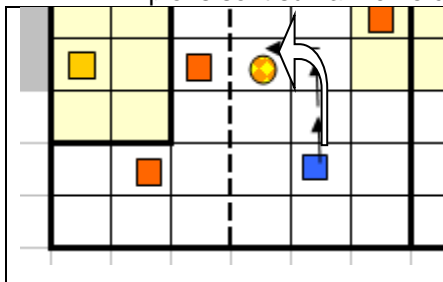


Le pion bleu se déplace de 2 cases. Il ne peut ni traverser la case occupée par le pion adverse, ni la case occupée par son coéquipier. Par contre, il peut passer par la case où se trouve la balle.

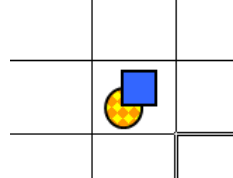


Le pion bleu avance de 3 cases, il ne peut pas terminer son déplacement sur la case occupée par un autre pion-joueur (adverse ou non)

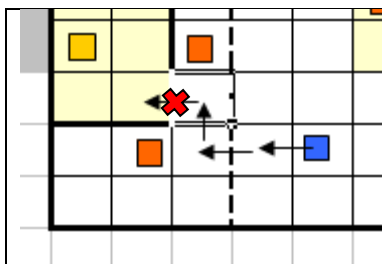
2.2.5. Un pion qui se déplace peut **terminer** son déplacement sur le pion-balle (si ce dernier est seul sur une case, non tenu par joueur). Il prend alors « possession » de la balle (les deux pions sont sur la même case).



Le pion bleu avance de 3 cases, il peut terminer son déplacement sur la case occupée par la balle. Il en prend alors possession



2.2.6. Un pion joueur de champ ne peut pas pénétrer dans la zone de but (ni y terminer son déplacement, ni la traverser), que ce soit sa propre zone de but ou celle de l'équipe adverse.



Le pion bleu se déplace de 4 cases. Il ne peut pas terminer son déplacement dans la zone de but. Il ne peut pas non plus la traverser.

Remarque : le pion-gardien, s'il n'est pas en possession de la balle, peut sortir de sa zone de but ou y entrer ; en dehors de sa zone, il est considéré comme un joueur de champ

2.2.7. Un pion ne peut pas sortir terrain

2.3. Déplacement impossible suite lancer dé

Après le lancer du dé pour un déplacement, le joueur est obligé de déplacer un pion.

Il doit donc choisir un de ses pions (dont le gardien) ayant assez de champ pour effectuer le mouvement. A cette occasion, le joueur pourrait même être obligé d'éloigner le gardien de sa zone de but !

Dans le cas où aucun de ses pions, dont le gardien, ne peut effectuer ce déplacement dans les règles, le système de jeu considère que c'est l'adversaire qui est responsable de ce blocage et une faute est « sifflée » à son encontre. **L'équipe bloquée bénéficie d'un jet des 7m.**

2.4. L'accès à la balle non tenue impacte le choix du pion à déplacer

Pour la fluidité du jeu, un joueur peut être contraint de déplacer un des pions qui interdirait à son adversaire d'accéder au ballon non tenu.

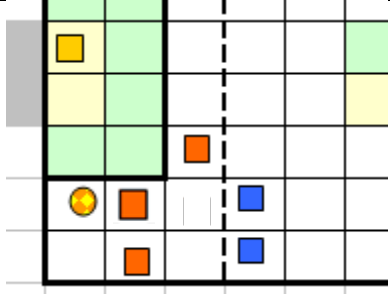
Cette contrainte s'impose au joueur, lorsque c'est à son tour de déplacer un pion. Le joueur doit toujours vérifier que la position de ses pions-joueurs n'interdisent pas complètement l'accès du ballon à l'adversaire. Si c'est le cas, il doit obligatoirement choisir de déplacer le pion le plus proche de la balle (ou un des pions, si plusieurs sont à même distance).

Si le joueur actif ne s'en aperçoit pas, l'adversaire peut le lui indiquer et le contraindre à appliquer cette règle.

Si le résultat du 1D6 permet pas au pion concerné d'être déplacé, il est « sifflé » une faute à l'encontre de son équipe et **l'adversaire bénéficie d'un jet franc.**

La situation est analysée comme une équipe bloquant le jeu.

A noter qu'à l'issue de ce déplacement (ou de tout déplacement), l'accès à la balle peut tout à fait devenir, ou redevenir, impossible pour l'adversaire. La situation de l'accès à la balle ne se juge qu'au moment où l'équipe bloquante doit avancer un pion et NON à la fin du déplacement.

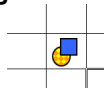
	<p>C'est aux rouges de déplacer un joueur. Comme les rouges bloquent tous les accès possibles à la balle pour les bleus, il est obligatoire de déplacer le pion le plus proche de la balle. Si le lancer du dé indique 1 ou 2, pas de problème pour déplacer le pion de 1 ou 2 cases ; si le dé indique 3 ou plus, le pion ne pourra pas respecter les règles de déplacement, donc se déplacer. Il y a faute. Le joueur rouge aurait dû prévoir ce risque et ne pas accumuler ses pions. Un jet franc est accordé aux bleus.</p>
-------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

3. Lancer de la balle

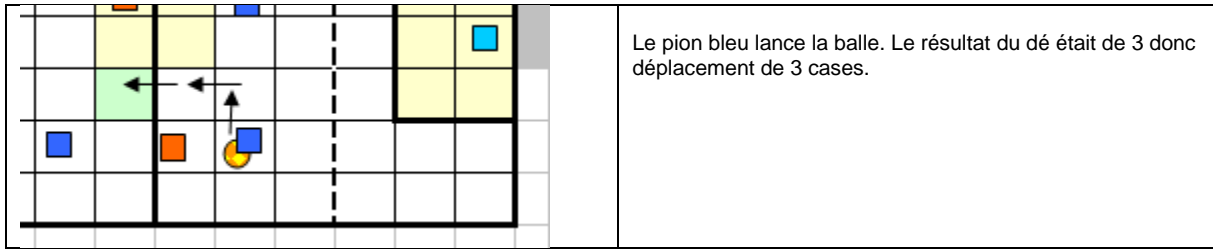
3.1. Principe

Le joueur en possession de la balle lance 1D6 et avance le pion-balle du nombre de cases correspondant aux points du dé.

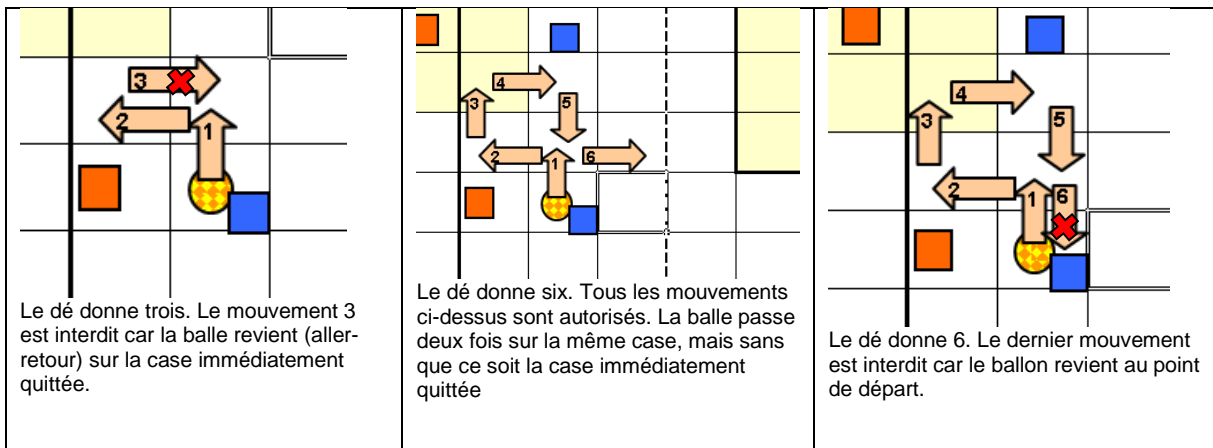
3.2. Règles de déplacement.



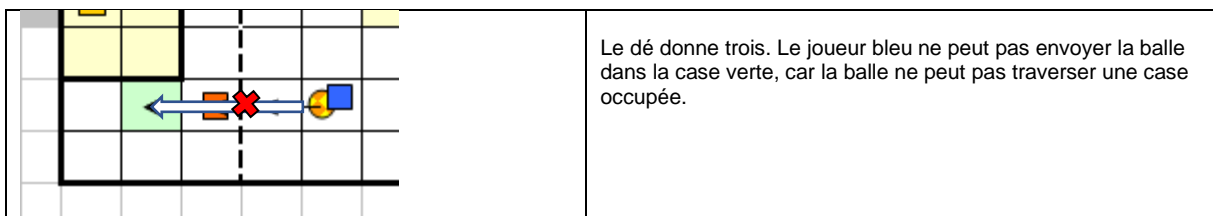
- 3.2.1. Le pion-balle ne peut être déplacé par un joueur que si, au départ, il est en possession d'un des pions-joueurs (donc si ces deux pions occupent la même case)
- 3.2.2. Le pion-balle est déplacé obligatoirement du nombre de cases indiqués par le lancer de dé (sauf si la balle arrive dans l'embut, cf. 4.2.2.).
- 3.2.3. Il ne peut être déplacé qu'orthogonalement d'une case vers l'autre (donc uniquement entre des cases adjacentes par un côté)



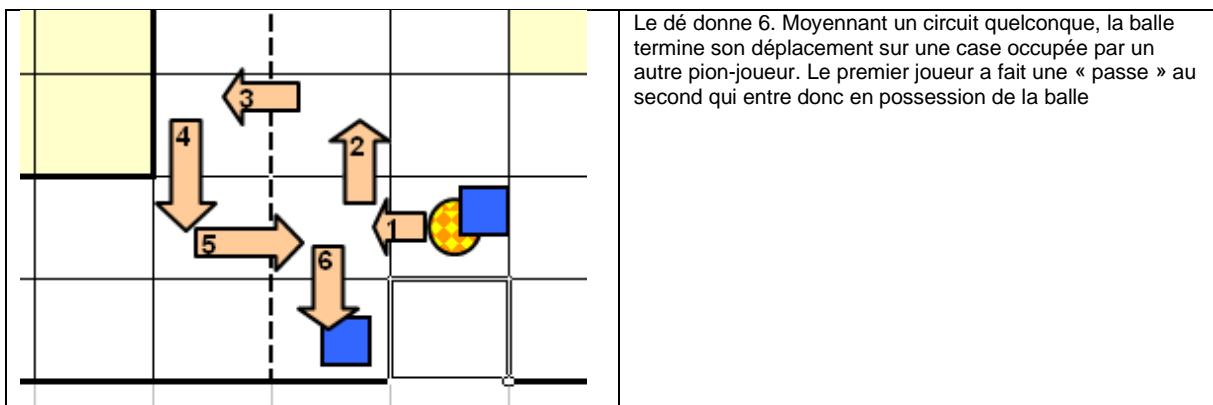
3.2.4. Le pion-balle ne peut pas revenir d'une case vers la case immédiatement quittée (pas d'aller-retour entre deux cases), mais peut repasser sur une case traversée avant la case immédiatement quittée ; par contre, la balle ne peut pas **terminer** son déplacement sur la case de départ de son mouvement.



3.2.5. Le pion-balle ne peut pas **traverser** une case occupée par un autre pion (exception lors d'un renvoi du gardien cf. 4.3.)

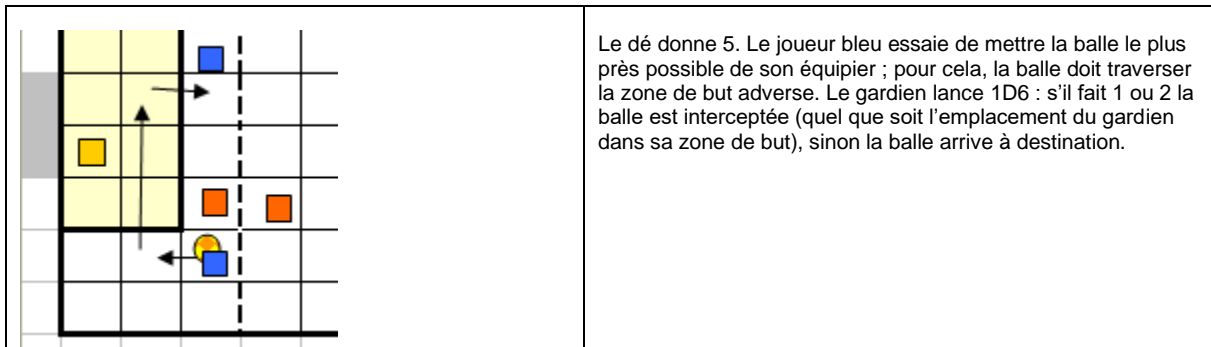


3.2.6. Le pion-balle peut, par contre, **terminer** son déplacement sur une case occupée par un autre pion-joueur (équipier ou adversaire) ; ce dernier en prend alors possession.



3.2.7. Le ballon peut traverser ou terminer le déplacement dans la zone de but, cependant les règles particulières ci-après s'appliquent :

- 3.2.7.1. - si le ballon lancé par un pion-joueur **traverse** sa **propre** zone de but et termine son déplacement en dehors de la zone, il reste en jeu,
- 3.2.7.2. - si le ballon lancé par un pion-joueur **traverse** la zone de but **adverse** et termine son déplacement en dehors de la zone, le gardien défenseur lance 1D6. Si le résultat est 1 ou 2, la balle est interceptée et est appliquée la règle « *Remise en jeu du gardien* », dans le cas contraire le jeu se poursuit,
- 3.2.7.3. - si la balle lancée par un pion-joueur termine son déplacement dans sa propre zone de but, y compris sur son gardien, une faute « est sifflée » à l'encontre de cette équipe ; **elle est sanctionnée par un jet franc**,
- 3.2.7.4. - si la balle lancée par un pion-joueur termine son déplacement dans la zone de but **adverse**, est appliquée la règle « *Remise en jeu du gardien* ».



3.3. Impossibilité d'effectuer la distance de lancement demandé par le dé.

S'il est impossible au lanceur de déplacer le pion-balle du nombre de cases imposé par le dé, une faute « est sifflée » à son encontre et **l'équipe adverse bénéficie d'un jet franc**.

4. Situations diverses

4.1. Engagement en début de la partie et de période.

En début de partie (le joueur qui engage est tiré au sort) ou de période :

- chaque joueur positionne ses 6 pions-joueurs « de champ » dans son camp, le gardien dans sa zone de but,
- le joueur qui engage place un pion-joueur avec le pion-balle dans une des deux cases de la partie centrale de son côté de terrain ; il lance 1D6 et déplace le ballon suivant les règles de déplacement citées plus haut (le ballon peut parvenir à un de ses partenaires ou aboutir à une cas libre).

4.2. But ou arrêt du gardien

4.2.1. Principe

Pour qu'il y ait but, il faut que le ballon ait assez de « puissance » pour passer la ligne de but et que le gardien ne parvienne pas à l'arrêter.

4.2.2. Puissance du tir

Il faut que le déplacement du ballon lancé aboutisse au-delà de la ligne de but. Ainsi, si le pion-joueur qui envoie la balle se trouve à 3 cases libres du but, il doit au moins obtenir une valeur supérieure à 3, donc 4, 5 ou 6.

4.2.3. Arrêt du gardien

Si la puissance ci-dessus est suffisante, le gardien lance 1D6 pour tenter de l'arrêter (sauf dans la situation du jet de 7m).

Pour ce faire, il lui faut obtenir un chiffre inférieur à la distance du tir (nombre de cases libres traversées par la balle entre la ligne de but et le tireur. Ainsi dans l'exemple précédent, 3 cases entre le tireur et la ligne de but, le gardien arrête la balle s'il obtient 1 ou 2 ; dans le cas contraire, il y a but.

	<p>Le joueur bleu obtient 6 au dé pour le déplacement de la balle Ce chiffre permet d'envoyer la balle jusque dans le but adverse. Une valeur de 5 au dé aurait également suffi car il n'y avait que 4 cases à franchir. Pour tester la réaction du gardien, il lance 1D6. Si le chiffre est inférieur au nombre de cases franchies (ici 4 cases), la balle est arrêtée.</p>
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

4.3. Remise en jeu du gardien (le renvoi).

Lorsque le gardien

- a arrêté un tir au but (cf. 4.2.3.),
- ou qu'il a intercepté la balle (cf. 3.2.7.2.)
- ou que la balle, lancée par un adversaire, a terminé sa course dans sa zone de but (cf. 3.2.7.4.),

il est placé avec le ballon sur une des 6 cases de sa zone de but touchant la ligne de cette zone.

Deux joueurs de champ de chaque équipe peuvent être repositionnés à ce moment (pas d'arrêt de jeu). Si les deux joueurs souhaitent occuper la même case lors de ce repositionnement, priorité est donnée au pion qui est dans son camp.

La partie reprend ensuite dans le cas « *Si l'équipe du joueur est en possession du ballon* », cf. 1.4.2.1.

Attention, le gardien est obligé de lancer la balle en dehors de sa surface de but. En cas d'impossibilité, une faute est « sifflée » à son encontre entraînant un **jet franc pour l'adversaire** (idem 3.3.).

Exception pour la trajectoire du ballon : dans le cas d'une relance du gardien, la balle peut exceptionnellement « traverser » une case occupée par un pion-joueur, à condition que cette case soit située entre lui et la ligne de jet franc.

	<p>Pour dégager son camp, le gardien doit se positionner sur une des cases indiquées en vert (le long de la ligne de but). Avant son lancer, les équipes peuvent chacune déplacer 2 joueurs de champ. La trajectoire de la balle pourra traverser les cases occupées par les pions-joueurs de son côté de la ligne de jet franc, mais pas celles au-delà (exemple les 4 pions bleus plus éloignés).</p>
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

4.4. Jet des 7m

4.4.1. Rappel de la cause

Dans le jeu « handball et dé » le jet des 7 m est obtenu par une équipe bloquée (cf. 2.3.) ; aucun pion (dont le gardien) ne peut se déplacer du nombre de cases imposées par le jet de dé, empêché par la situation, notamment le positionnement de l'adversaire.

4.4.2. Le tir

Un pion de l'équipe bénéficiaire du jet franc (le tireur) avec le pion-ballon **est placé** sur une des deux cases pour le jet des 7m.

Chacun des joueurs peut repositionner ses pions (dont les gardiens) sur l'ensemble du terrain. Si les deux adversaires souhaitent placer un pion sur la même case, priorité est donné au joueur qui est dans son camp. Aucun pion, sauf le tireur et le gardien adverse, ne doit se trouver en-deçà de la ligne de jet franc.

Pour qu'il y ait but, il faut que le ballon ait suffisamment de puissance pour passer la ligne de but. Contrairement au cas général, le gardien ne lance pas 1D6 pour valider ou non le but. Si le ballon n pénètre pas dans l'embut, le gardien récupère la balle (cf. 4.3.)

4.5. Jet franc.

4.5.1. Rappel de la cause

Dans le jeu « *handball et dé* » les jets francs sont obtenus dans deux cas :

- CAS 1, une équipe ne peut pas déplacer, dans les règles, le ballon du nombre de cases imposées par le jet de dé ; l'adversaire de cette équipe bénéficie du jet franc
- CAS 2, la balle termine son déplacement dans la propre zone de but du lanceur ; l'adversaire de cette équipe bénéficie du jet franc.

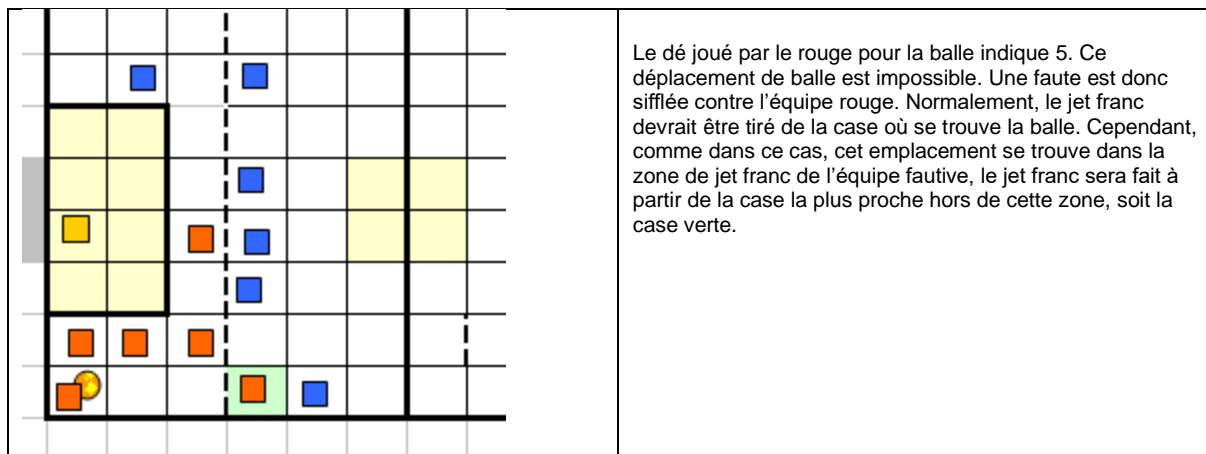
4.5.2. Le tir

Après qu'une faute ait été sifflée, chacun des joueurs peut repositionner ses pions sur l'ensemble du terrain. Lors de ce repositionnement des joueurs avant remise en jeu, si les deux adversaires souhaitent placer un pion sur la même case, priorité est donné au joueur qui est dans son camp.

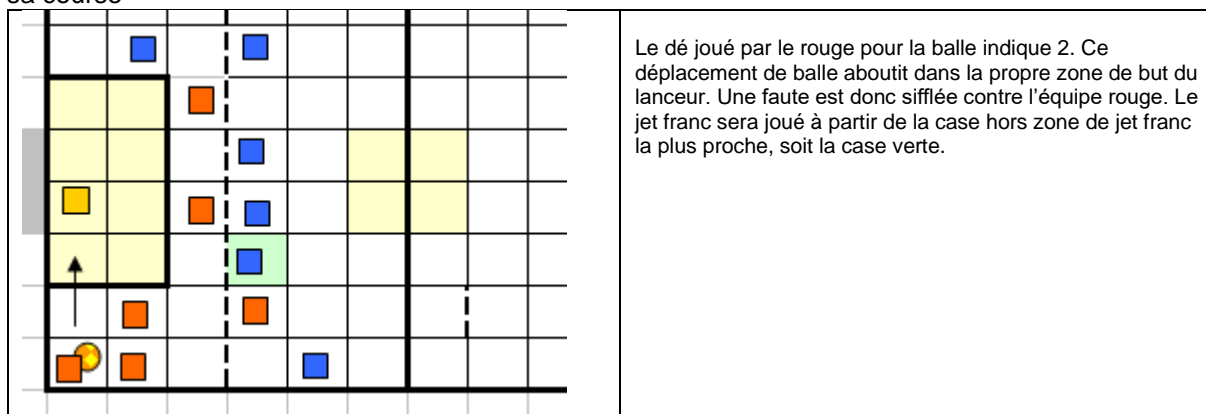
Les pions de l'équipe bénéficiaire du jet ne doivent pas se trouver entre la ligne de jet franc et la ligne de surface de but. Le tireur du jet franc avec le pion-ballon est placé selon le cas.

CAS 1 : la faute a été sifflée à cause de l'impossibilité de jouer le ballon, le ballon est placé

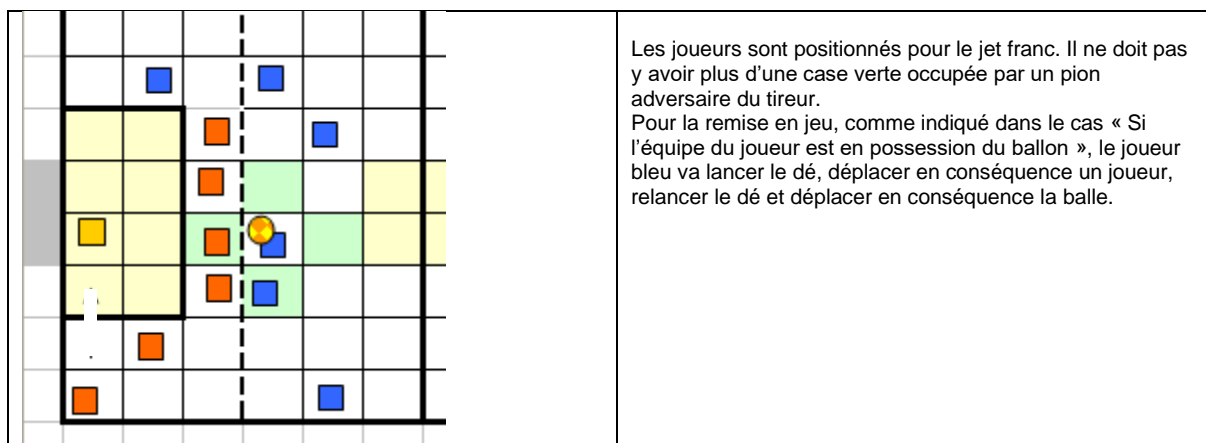
- **sur la case** où est le ballon, dans le cas où elle se trouve au-delà de la ligne de jet franc,
- **sur une case** la plus proche au-delà de la ligne de jet franc, dans le cas où le ballon se trouve dans la zone de jet franc



CAS 2, la faute est due au fait que la balle a terminé sa course dans sa propre zone de but, la balle est placée **sur une case** au-delà de la ligne de jet franc la plus proche de la case où la balle a terminé sa course



Lors du tir, l'adversaire ne peut pas occuper plus d'une des 4 cases adjacentes par un côté à la case d'où est réalisé le jet franc. Le joueur peut alors effectuer les actions prévues dans le cas « *Si l'équipe du joueur est en possession du ballon* », cf. 1.4.2.1.

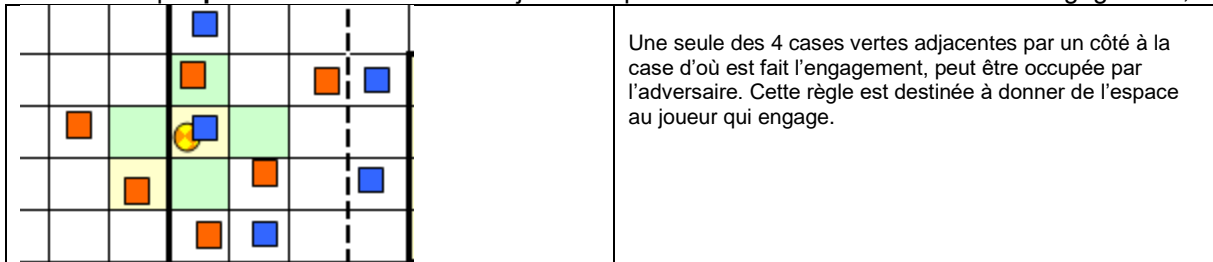


4.6. Remise en jeu après but.

Lors de la remise en jeu après un but :

- le joueur qui fait la remise en jeu positionne ses pions dans son camp (dont le gardien impérativement sur sa zone de but), il place un pion-joueur et le pion-balle dans une des deux cases de la partie centrale de son côté de terrain,

- l'autre joueur place son gardien dans sa zone de but, peut repositionner ses joueurs de champ n'importe où sur le terrain (hors les zones de but bien sûr). Cependant il ne peut pas occuper **plus** d'une des 4 cases adjacentes par un côté à la case d'où est fait l'engagement,



- le joueur qui fait la remise en jeu, lance 1D6 et déplace le ballon suivant les règles de déplacement citées plus haut,

Note : si les deux joueurs souhaitent occuper la même case lors d'un repositionnement, la priorité est donnée au joueur qui est dans son camp.