

La Guerre des Gardiens

1. La Formation des équipes

Un tirage sera effectué pour la formation des équipes pour chacun des matchs. Chaque participant est associé à un numéro de boule.

À chaque match, l'organisateur tire quatre boules numérotées. Ces numéros représentent les participants de chacune des équipes pour la partie dont le tirage est fait.

Par exemple :

1	Félix D.
2	Xavier L.
3	Magalie N.
4	Samuel P.
5	Juliette G.
6	Alex D.
7	Benjamin N.
8	Rosalie T.

Exemple : Les boules tirées pour le premier match sont dans l'ordre : 3, 5, 8, 2. Donc, les équipes qui vont s'affronter sont 3 et 5 contre 8 et 2 (Magalie N. et Juliette G. vs Rosalie T. et Xavier L.).

2. Début de la partie et changement de côté

La partie débute par un tirage au sort. Le gagnant du tirage au sort peut soit démarrer avec le ballon, soit choisir le côté de terrain. Le perdant aura la deuxième option.

Chaque combat dure 2 fois 4 minutes, donc un total de 8 minutes avec 1 minute de pause à la mi-temps. À la mi-temps, les équipes changent de côté et l'équipe qui n'a pas commencé avec le ballon commence avec le ballon.

3. Fonctionnement et déroulement du jeu

- Chaque équipe a sa zone de gardiens et sa zone pour tirer. La zone pour tirer est délimitée par les drapeaux. La zone de gardien est délimitée par les cônes rouges.
- L'équipe qui n'a pas le ballon doit absolument se placer avec une personne devant et une personne derrière.
- Il y a un arbitre par terrain qui s'occupe de faire respecter les règles.
- L'équipe qui commence avec le ballon est l'équipe qui attaque. Elle doit choisir un tireur parmi les deux gardiens (Prochaine fois qu'ils vont être attaquant, ce sera à l'autre de tirer et ils changent à chaque fois). La personne va ensuite tirer dans le but de l'équipe adverse.
- L'équipe qui défend, donc celle qui n'a pas le ballon, doit essayer d'arrêter la frappe de son adversaire, il y a quatre possibilités :
 - S'ils repoussent le ballon vers l'avant, l'équipe qui attaquait peut essayer de prendre le retour, même si le ballon n'est plus dans la zone de frappe.
 - S'ils captent le ballon, ils réussissent à empêcher l'attaque adverse et ils deviennent les nouveaux attaquants.
 - S'ils arrêtent le ballon et que le ballon sort des limites du terrain, l'équipe qui attaquait reprend un ballon et peut encore tirer.
 - Si le ballon n'est pas cadré et sort du terrain, l'équipe qui défendait prend un ballon et devient l'équipe qui attaque.
 - La partie prend fin quand il y a un écart de 10 buts ou quand le temps arrive à sa fin.

4. Système de pointage et de classement

- Une victoire : 2 points.
- Une partie nulle : 1 point.
- Une défaite : 0 point.
- Une défaite par forfait : -1 point.
- En cas d'égalité entre deux gardiens au classement, le différentiel sera pris en considération.

5. Les Règles du jeu

1. Il ne faut pas dépasser la zone de frappe pour tirer, ni la zone de gardien pour arrêter le ballon.
2. Le seul moment où il est possible de frapper à l'extérieur de la zone de frappe c'est quand il y a un retour.
3. Un gardien qui est attaquant ne peut pas tirer deux fois de suite. À moins que ça soit sur un retour.
4. Le placement d'un gardien devant et un gardien derrière doit être respecté.

5. Il est possible de tirer en faisant un botter, une volée ou un lancer à la (catapulte).
6. Chaque gardien a cinq secondes pour tirer dans le but adverse.
7. Quand il y a un but, c'est l'équipe qui s'est fait marquer qui recommence avec le ballon.
8. Si un gardien d'une équipe est absent après deux minutes suivant l'heure du début de la partie, l'équipe perd par forfait 6 à 0.
9. Si l'un des gardiens de l'équipe est blessé, le gardien peut continuer la partie en individuel.
10. Si les règles ne sont pas respectées, le ballon est donné à l'adversaire.
11. Un carton jaune sera donné à un gardien qui ne respecte pas les règles. Après deux cartons jaunes, le tournoi du gardien est terminé.