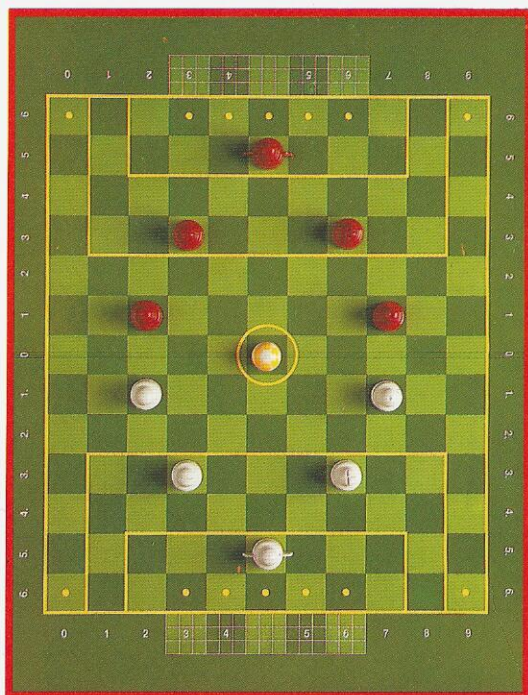




POSITION DES FICHES AU DÉBUT
DU MATCH

MASTERGOAL[®]

Le MASTERGOAL est un match de football transféré a un tableau avec tous les ingrédients qui font de ce sport le plus palpitant et le plus universel. Il se compose de deux Equipes avec leurs Gardiens de but et d'un Ballon.

Le jeu consiste à introduire le Ballon dans les cases du but adverse.

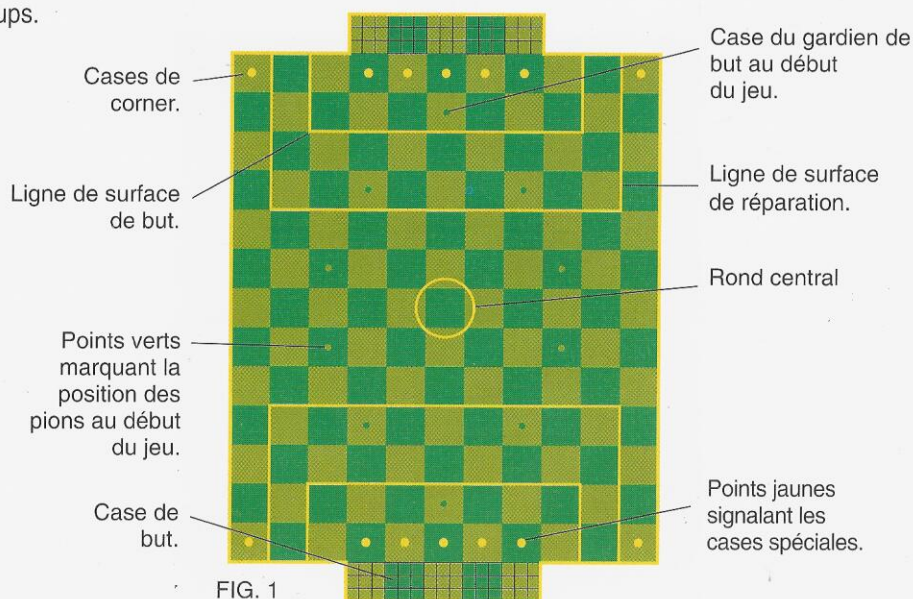


I N S T R U C T I O N S

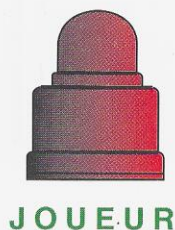
Pour bien s'amuser avec le jeu, il est indispensable de lire avec attention toutes les règles contenues dans cette brochure.

LE TABLEAU

Le **tableau** représente un terrain de football réel avec ses signalisations correspondantes et des repérages numériques, pour ces experts qui voudront noter les coups.



FICHES



Le **Joueur** se déplace dans tous les sens (en avant, en arrière, en diagonale et latéralement). Toujours en ligne droite et jusqu'une ou deux cases de distance maximum. (Fig. 2)

MOUVEMENT DU JOUEUR

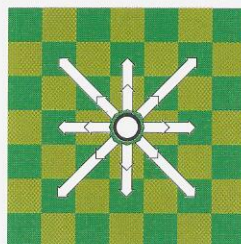
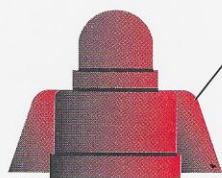


FIG. 2 JOUEUR BLANC (JB)



Bras du gardien de but.

Le Gardien de but a les mêmes caractéristiques que le joueur de terrain à l'extérieur de ses surfaces.

GARDIEN DE BUT

LE GARDIEN DE BUT A L'INTÉRIEUR DE SES PROPRES SURFACES

- Le Gardien de but se différencie des joueurs par ses allongements aux cotés, ses bras. Ces bras, quand le gardien de but se déplacera, devront rester parallèles au but ou à la ligne de fond.
- Les bras du Gardien de but permettent de passer le Ballon uniquement lorsqu'il s'agit de mouvements de Ballon effectués par sa même équipe.
- La case du Gardien de but et les deux cases latérales signalées par ses bras ne peuvent jamais être traversées par le Ballon.
- Aucun Joueur ne peut se placer sur les cases latérales du Gardien de but (les cases que signalent les bras) ou vice-versa, pouvant néanmoins passer par elles.
- Au cas où le Gardien de but situé au bord de la surface aurait un bras dehors et l'autre dedans seulement celui qui se trouve à l'intérieur est valable.



Le Ballon, comme au foot, ne se déplace "jamais" de soi-même. Pour bouger, un Joueur doit le posséder, c'est à dire, lorsque le Joueur s'est placé sur une des cases attenantes (CA) au Ballon, (Fig. 3) il devra de suite le faire bouger obligatoirement.

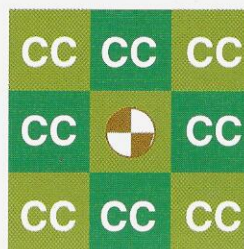


FIG. 3

Si quelque Joueur ou Gardien de but se situe sur les cases attenantes (CA), ce Joueur possèdera le Ballon et devra le faire bouger de suite.

● Le Ballon se déplace en **ligne droite** (Fig. 4) et dans tous les sens jusqu'à un maximum de quatre cases (c'est à dire, une, deux, trois ou quatre cases)

● Le Ballon est le seul qui puisse entrer dans les cases de but, et le seul pion qui puisse sauter au-dessus des joueurs, jamais au-dessus du Gardien de but à l'intérieur de sa surface de réparation, ni au-dessus des joueurs qui défendent à la ligne de surface de but.

MOUVEMENT DU BALLON

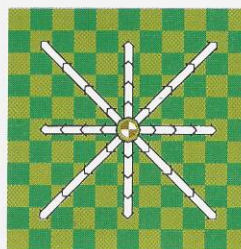


FIG. 4 BALLON (B)

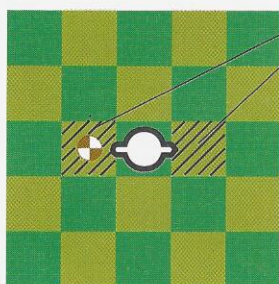


FIG. 5

Cases latérales où le Ballon est attrapé par le Gardien de but. Les bras signalent ces cases.

Le Gardien de but a un rapport privilégié avec le Ballon à l'intérieur de sa surface. Si le Ballon se trouve sur les cases signalées par les bras, il lui appartient toujours (Fig. 5), indépendamment d'autres considérations.

RAPPORT DES JOUEURS AVEC LE BALLON

● A chaque tour de jeu on déplacera obligatoirement un Joueur ou le Gardien de but.

● Si aucun Joueur ou Gardien de but n'obtient la possession du Ballon, le tour finit et c'est le tour de l'autre équipe.

● Si l'on obtient la possession du Ballon, celui-ci doit bouger. Le Ballon peut être déplacé jusqu'à un maximum de quatre fois successivement.

● Les trois premiers mouvements seront des passes entre les joueurs, et au dernier mouvement, si le but n'est pas marqué, le Ballon sera toujours laissé au-dehors des surfaces et n'appartiendra à aucun Joueur d'aucune Equipe. (Le Ballon peut aussi être laissé sur une case neutre).

● Il n'est pas nécessaire d'épuiser les quatre mouvements, pourvu que le Ballon soit correctement laissé.

Comment peut-on bouger jusqu'à quatre fois le Ballon lors du même tour?

- En faisant des passes entre joueurs

● Lorsque le Ballon appartient à un Joueur, il peut être envoyé dans tous les sens, y compris dans le sens où se trouve le Joueur même, car **le Ballon est le seul pion qui puisse "sauter" au-dessus des Joueurs**; jamais au-dessus du Gardien de but.

● **La passe** du Ballon entre Joueurs d'une même équipe a lieu lorsque le Ballon est envoyé depuis une case contiguë à celle d'un Joueur vers un autre Joueur. C'est-à-dire, depuis une case appartenant au premier Joueur vers une case appartenant au deuxième Joueur (Fig. 6).

● Lorsqu'un Joueur reçoit le Ballon, il peut confirmer ou dévier la direction suivie par celui-ci suivant les intérêts de son équipe. Le Joueur qui reçoit le Ballon peut le passer à son tour à un autre Joueur et celui-ci à un autre, en essayant de marquer un But.

● Le Joueur ne peut pas faire d'**auto-passe** c'est à dire, il ne peut pas passer le Ballon d'une case qui lui appartient en exclusivité à une autre case à la sienne, sauf si cette dernière case ne lui revient pas en exclusivité et appartient aussi à un autre Joueur de la même Équipe.

● Les cases appartenant à l'Équipe par majorité de joueurs sont utilisées pour les passes de la même façon que si elles appartenait à un seul Joueur de ladite Équipe.

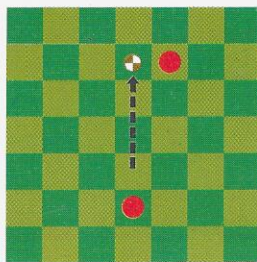


FIG.6 Passe entre deux Joueurs.

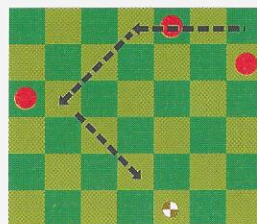


FIG. 6 Passe entre trois Joueurs.

CASES NEUTRES

● Ce sont celles qui, lorsque le Ballon s'y trouve, n'appartiennent à aucune Équipe parce que sur les cases contiguës au Ballon il existe le même nombre de Joueurs des deux Équipes (Fig. A, B, C).

Fig. A

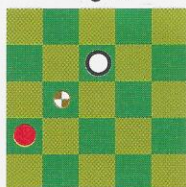


Fig. B

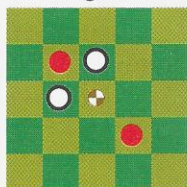
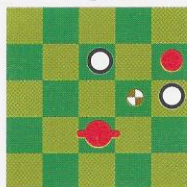


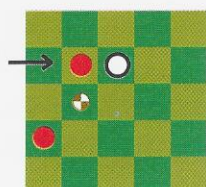
Fig. C



Quand est-ce qu'une case cesse d'être neutre?

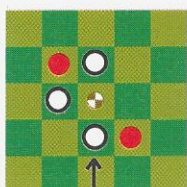
● Quand l'Équipe à qui le tour revient placera un de ses Joueurs sur une autre des cases contiguës au Ballon de façon à établir une majorité de ses Joueurs sur les cases contiguës et par conséquent, le Ballon sera à elle et elle le déplacera obligatoirement (Fig. A1, B1, C1).

Fig. A1



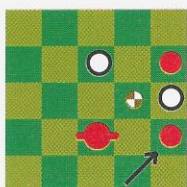
ici majorité de ROUGES

Fig. B1



ici majorité de BLANCS

Fig. C1



ici majorité de ROUGES

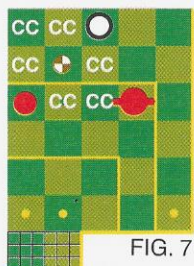


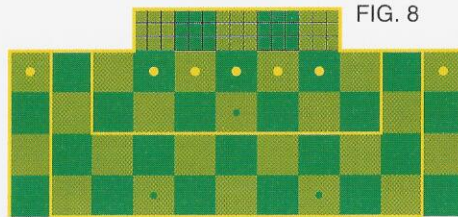
FIG. 7

● Les cases latérales occupées par les bras du Gardien de but à l'intérieur de ses surfaces ne servent pas à établir la majorité dans les cases neutres (FIG.7).

CASES SPÉCIALES

Avec des points jaunes

Ce sont celles de la ligne de but adverse, où, si on réussit à placer le Ballon, on obtient un tour de plus immédiatement après.



Les cases de **corner** d'une Equipe lui sont interdites c'est à dire, aucun de ses Joueurs ni le Gardien de but ne peuvent y envoyer le Ballon, ni les occuper, mais ils peuvent disposer du Ballon s'il se trouve sur l'une d'elles (FIG. 8).

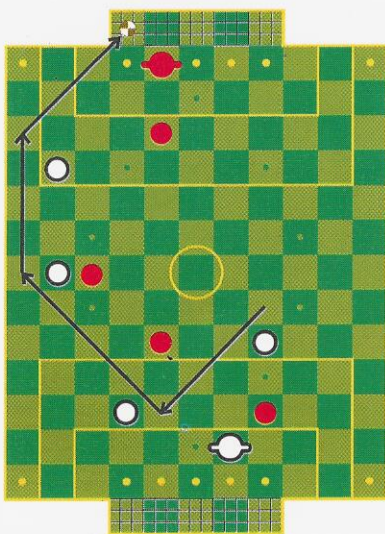
Les cases spéciales abandonnent cette condition si elles appartiennent au Gardien de but ou à un Joueur de n'importe quelle Equipe.

LE BUT

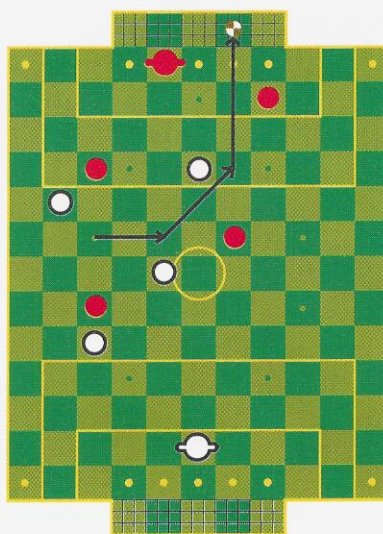
Le but est marqué lorsque le Ballon arrive à entrer dans les cases de but. Le Ballon peut y entrer par une diagonale ou par un mouvement frontal (Fig. 9 et 10).

Lorsque le but est marqué, si le match continue, les pions doivent être placés dans leur position initiale. L'Equipe à qui il revient de jouer par la suite sera celle à qui le but a été marqué.

BUT PAR DIAGONALE



BUT FRONTAL



DANS CET EXEMPLE LE BUT EST MARQUÉ
AU MOYEN DE 4 MOUVEMENTS

DANS CET EXEMPLE LE BUT EST MARQUÉ
AU MOYEN DE 3 MOUVEMENTS

Il arrive que le Ballon soit étouffé, c'est-à-dire qu'il ne peut être laissé dans un endroit correct. Dans ce cas, le match est réputé fini, confirmant le résultat obtenu jusqu'à ce moment-là.

DEBUT DU MATCH

Il existe sur le tableau des cases marquées par un point vert central. Les **Joueurs** et les **Gardiens** de but doivent être placés sur ces cases et le Ballon doit se trouver au centre du tableau, tel qu'il apparaît en première page de ces instructions.

Il faut tirer au sort pour savoir quelle équipe va commencer. Le match est joué jusqu'à obtenir deux buts au total (résultats possibles: 1 - 1 ou 2 - 0).

MASTERGOAL JOUÉ PAR PLUS DE DEUX PERSONNES

Lorsque dans une Equipe il intervient plus d'une personne, les rôles du Gardien de but et des quatre Joueurs doivent être distribués parmi elles. Après, on choisit un capitaine d'Equipe qui décidera à tout instant à quel Joueur il revient de jouer, mais non pas en quel sens il doit déplacer le Ballon (ceci revient exclusivement au participant auquel le Joueur appartient).

Les passes sont aussi une décision exclusive de chaque Joueur possédant le Ballon. Les marques sur les pions et les chiffres sur le tableau ne servent qu'à inscrire les mouvements.

© GOALMIND S.A. 1992

(TOUS DROITS RÉSERVÉS. CET OUVRAGE NE PEUT ÊTRE REPRODUIT ENTIER NI EN PARTIE, EN AUCUNE FAÇON NI PAR AUCUN PROCÉDÉ, NI MÉCANIQUE NI PAR PHOTOCOPIÉ, NI QUEL QU'IL SOIT, SANS L'AUTORISATION EXPRESSE PRÉALABLE ET PAR ÉCRIT DE GOALMIND, S.A.).