

Grand Foot

Règles du jeu

Introduction

Le Grand Foot est une version agrandie du célèbre sport appelé football. Les deux principales différences entre la version originale du jeu et sa version « grande » sont :

- 1. La balle est incarnée par une personne participant au jeu.**
- 2. Le terrain est beaucoup plus grand et comprend des morceaux variés de territoire.**

Le Grand Foot se joue avec deux équipes ayant le même nombre de joueuses. Comme dit, une personne supplémentaire incarne la balle. Le nombre de personnes impliquées dans une partie est donc nécessairement impair.

Le terrain d'un match de Grand Foot s'étend entre deux cages de but de football appartenant à deux terrains d'ordinaire distincts. Pour plus de précisions sur la configuration du terrain, voir l'annexe dédiée.

Préparation

Carte du terrain

En amont de la partie, **deux cages de but de football appartenant à deux terrains distincts sont sélectionnés**. Ce seront les deux buts, ceux attribués à chacune des équipes et dans lesquelles elles devront marquer pour gagner.

Un fond de carte comprenant les deux buts est produit (en utilisant par exemple OpenStreetMap). Le terrain est tracé dessus (voir annexe dédiée). La carte doit permettre de **lire clairement les limites du terrain et quels espaces publics celui-ci traverse**. Elle est ensuite imprimée et distribuée à chacun·e des joueuses.

Canaux de communication

Via un service de discussion en ligne (tel que WhatsApp, Messenger, Signal ou autre), créer :

- **Une discussion commune** avec toutes les personnes participant au match (joueuses et balle).
- **Deux discussions séparées** pour chacune des équipes. La balle n'en fait pas partie.

La discussion commune est le canal de communication principal. Il sert à échanger des **informations publiques relatives au jeu** (par exemple : annoncer une sortie de terrain), ainsi que des **informations extérieures au jeu qui peuvent concerner tout le monde** (par exemple : demande de pause, urgence quelle qu'elle soit).

Les discussions privées de chaque équipe servent à échanger des **informations qui ne concernent que l'équipe, et que celle-ci ne souhaite pas partager**. C'est le lieu pour parler stratégie et se tenir au courant de ce qui se passe de manière confidentielle.

Équipement

Il est recommandé aux personnes qui participent au jeu de **s'équiper en accord avec les distances qu'ils vont parcourir**. Si le terrain couvre plusieurs kilomètres, prévoir des chaussures confortables et de quoi boire peut s'avérer essentiel.

Chaque joueuse a besoin d'un **smartphone chargé et connecté à internet**, afin de pouvoir échanger sur les canaux de discussion.

L'usage des transports en commun est autorisé et encouragé. Cependant, tout le monde doit être capable de les pratiquer de la même manière. Si une personne ne peut pas emprunter les transports en commun (pour une raison matérielle, économique ou quelle qu'elle soit), alors personne ne le fait. Si une personne ne peut le faire que selon certaines conditions (par exemple : devoir emprunter les ascenseurs), alors tout le monde doit respecter ces conditions.

Ce fonctionnement s'applique aussi pour la pratique de l'espace public. Les conditions particulières doivent être prises en compte.

Cadre de jeu

But du jeu

L'équipe qui a **gagné le plus de points** à la fin de la partie remporte le jeu. Pour marquer un point, une équipe doit amener la balle à toucher la cage de but adverse.

Durée du jeu

La durée du jeu est choisie par toutes avant de lancer la partie. Aucune durée particulière n'est prescrite, le jeu peut s'étendre sur quelques heures comme sur quelques mois.

Des pauses peuvent être prises durant le jeu, sur consensus de toutes. De la même manière, la durée des pauses est libre du choix des joueuses.

Après chaque pause, les équipes changent de côté du terrain. Elles récupèrent donc les buts de leurs adversaires.

Début du jeu

Avant de commencer la partie, les deux équipes jouent à pile ou face. L'équipe gagnante a le choix entre :

- **Sélectionner son côté du terrain**
- **Commencer avec la balle**

Chaque équipe se positionne ensuite dans sa moitié du terrain, l'équipe ayant la balle positionnant un-e joueuse avec celle-ci au centre du terrain. Elle sera responsable du premier déplacement de la balle.

Toutes les autres joueuses doivent se tenir en dehors du cercle entourant le point central du terrain.

La balle

Comme énoncé plus haut, **la balle est incarnée par une personne**. Elle ne fait partie d'aucune équipe, bien qu'elle interagisse continuellement avec celles-ci.

Les joueuses des deux équipes vont la faire se déplacer sur le terrain afin d'essayer de marquer des buts. Un but est marqué quand la balle en touche physiquement les cages.

La balle ne se déplace pas selon sa propre initiative. Elle suit les instructions qui lui sont données. Si, pour n'importe quelle raison, elle doit décider elle-même de ses déplacements, elle doit en informer les joueuses via la discussion partagée.

La balle est évidemment libre de se déplacer comme elle le souhaite durant les pauses. Elle devra juste reprendre sa position et son mouvement en cours à la reprise du jeu.

Déroulement du jeu

Déplacer la balle

Afin de faire aller la balle vers les buts adverses, les joueuses lui **donnent des instructions relatives au mouvement qu'elle doit faire sur le terrain**. Pour donner une instruction, la joueuse doit être **physiquement en contact avec la balle**.

Ces instructions sont de trois sortes :

Le Tir

Le Tir consiste à **envoyer la balle à un endroit précis**.

Pour effectuer un tir, la joueuse **donne l'instruction à la balle d'aller à cet endroit**.
exemple : Va à la Place Guichard.

Le trajet jusqu'à cet endroit peut être détaillé.

exemple : Va à la Place Guichard en passant par le pont de la Guillotière.

Il est possible d'indiquer **quel moyen de transport emprunter**. Les seuls moyens de transports possibles sont les transports en commun, entendus comme des transports s'arrêtant à des stations fixes et connues et qui peuvent accueillir plus d'une personne.
exemple : Va à la Place Guichard en métro.

La joueuse n'a **pas le droit d'envoyer la balle ailleurs que dans un espace public accessible à toutes** les autres participant-es.

Après un Tir, **la joueuse ne peut pas suivre la balle sur son trajet**.

Le Dribble

Le Dribble consiste à **se déplacer avec la balle**.

Pour effectuer un Dribble, la joueuse **donne l'instruction à la balle de la suivre**.
exemple : Suis-moi.

Pour arrêter de dribbler, la joueuse **donne l'instruction à la balle d'arrêter de la suivre**.
exemple : Arrête de me suivre.

Un dribble peut être **suivi d'un Tir ou d'un Repos**.
exemple : Suis-moi. (Puis au bout de 200 mètres) Maintenant attends ici.

Lors d'un Dribble, **la personne qui dribble reste seule avec la balle**. Les autres personnes de son équipe ne peuvent pas l'accompagner.

Un dribble se fait nécessairement à pied. Il n'est pas possible de dribbler dans les transports en commun.

Le Repos

Le Repos consiste à **garder la balle dans un endroit précis**.

Pour effectuer un Repos, la joueuse **donne l'instruction à la balle de rester là où elle est**.
exemple : Ne bouge pas.

La joueuse qui vient de donner une instruction à la balle ne peut pas lui donner l'instruction suivante. Autrement dit, ça ne peut pas être deux fois la même personne à la suite qui donne une instruction. Cette règle vaut quel que soit le type d'instruction : un-e joueuse ne peut donc pas réceptionner son propre Tir, ni sortir la balle du Repos dans lequel elle l'a mis. La seule exception est le Dribble, qui peut être suivi d'un Tir ou d'un Repos.

Les instructions sont obligatoirement données de vive voix, en étant en contact physique avec la balle. Une instruction donnée par voie numérique est considérée comme nulle et n'a pas d'effet sur la balle.

Les instructions ne peuvent faire partie que d'une des trois catégories citées plus haut et ne concernent que les déplacements de la balle. **En aucun cas un-e joueuse ne peut ordonner à la balle de faire autre chose que ces trois actions.** Le Grand Foot n'a pas pour but d'être un outil de torture, toute instruction doit être donnée dans le respect.

Intercepter la balle

N'importe quel-le joueuse (hormis celui qui vient de lui donner une instruction) **peut intercepter la balle durant son déplacement** (le Repos étant ici compris comme un déplacement) **et lui donner une nouvelle instruction.**

Lorsqu'une balle est interceptée pendant un dribble, la personne dribblant ne peut pas réintercepter la balle. Ce doit être un autre membre de l'équipe.

Suivi géographique de la balle

Les joueuses peuvent, n'importe quand durant la partie, demander à la balle sa position. La demande doit être formulée sur le canal de discussion commun, afin que question et réponse soient visibles par toutes.

À partir du moment où elle prend connaissance de la demande, la balle doit essayer d'y répondre dans le délai le plus court possible.

Pour donner sa position, la balle suit la méthode suivante :

- Si elle est à l'extérieur, elle donne **le nom de la rue** (ou chemin, quai, avenue...) dans laquelle elle se trouve, ainsi que **le nom de la rue à l'intersection la plus proche**.
exemple : Je suis dans la Rue Tramassac, proche de la Rue Jean Carries. Je suis sur le Quai de Pierre-Scize, vers la Montée de l'Observance.
- Si elle est à l'extérieur, mais sur une place, dans un jardin, parc ou autre ayant son propre nom, alors elle donne **le nom de cet endroit**.
exemple : Je suis à la Place Royale.
- Si elle est en intérieur, elle donne **le nom du bâtiment ou son adresse**.
exemple : Je suis dans la Bibliothèque du 7eme arrondissement. Je suis dans la station de métro Bellecour.
- Si elle est dans les transports en commun, elle **spécifie être dans les transports et donne le prochain arrêt par lequel elle va passer**.
exemple : Je suis dans les transports en commun et je vais passer par l'arrêt Poncettes.

Évènements particuliers

Sorties

Une sortie correspond au moment où la balle dépasse les limites extérieures du terrain.

La balle est chargée de surveiller si elle est sortie ou non.

Lorsqu'elle constate une sortie, elle :

1. **Stoppe son déplacement en cours** et reste sur place.
2. **Préviens les joueuses de la sortie** via le canal de discussion commun. Elle donne sa position le plus précisément possible et annonce l'équipe ayant donné l'instruction l'ayant amenée à sortir.

Un·e joueuse de l'équipe adverse doit alors **venir à sa rencontre et lui donner une nouvelle instruction** la ramenant dans le terrain.

La seule exception est si la balle sort de la limite extérieure du terrain lors d'un trajet en transports en commun dont l'arrivée est dans le terrain. La balle ne marque pas alors de sortie.

Une sortie n'arrête pas le jeu. Toutes les joueuses peuvent continuer à s'organiser et se déplacer sur le terrain pendant la sortie.

Les joueuses ne peuvent pas réaliser un Tir qui causerait une sortie. Si une personne demande à la balle d'aller à un endroit en dehors du terrain, celle-ci doit le lui faire remarquer et la personne doit lui donner une autre instruction.

Buts

Un but est marqué lorsque la balle touche physiquement les cages d'une des deux équipes. Un point est alors donné à l'équipe adverse.

Pareillement aux sorties, **la balle est responsable d'informer toutes les joueuses via le canal de discussion commun de chaque but marqué, et par qui.**

Une fois le but marqué, **l'équipe dont le but a été touché doit envoyer un·e joueuse donner une nouvelle instruction à la balle.**

Stratégies

Fonctionnement du jeu

Le Grand Foot est à la fois un sport d'équipe et un jeu de géographie. Les stratégies à déployer reposent sur la prise en compte du territoire que couvre le terrain, ainsi que sur la prévision des positions des joueuses et de la balle.

Lorsqu'une équipe attaque, son but principal est de **faire avancer la balle le plus loin possible dans le camp adverse**. Pour cela, elle doit chercher des trajets efficaces, en jonglant entre rapidité et sécurité. Elle doit aussi essayer d'identifier la position des joueuses opposées afin de prévoir leurs potentielles actions.

Lorsqu'elle défend, une équipe doit s'efforcer de **deviner la destination de la balle afin de l'intercepter durant son déplacement**. Elle doit aussi s'attacher à localiser ses adversaires pour mieux anticiper leurs actions et les mouvements de la balle.

Déplacements de la balle

Le Tir et le Dribble sont les deux moyens de faire avancer la balle sur le terrain.

Le Tir permet de déplacer la balle le plus rapidement, notamment car il permet de lui faire prendre les transports en commun. **Il est cependant plus risqué**, puisque la balle reste seule durant le trajet.

Le dribble est plus lent, parce qu'il impose de marcher, **mais est plus sûr** puisqu'il permet de surveiller les arrières de la balle et de modifier en direct sa trajectoire.

Positions de la balle

Comme écrit plus haut, **la balle est tenue de donner sa position aux joueuses dès que celles-ci le lui demandent**. Les informations communiquées peuvent cependant être plus ou moins intéressantes pour les équipes.

En ne donnant que la rue et l'intersection la plus proche, **certains cas de figure peuvent souffrir d'un manque de détails**. Ça peut par exemple être le cas d'une longue rue avec peu d'intersections, où ces deux seules informations empêchent d'avoir la nuance précise de la position dans la rue.

Lorsqu'elle est dans un transport, **la balle n'est pas tenue de clarifier dans quel type de transport elle est**. Certaines stations desservies par de nombreux transports différents peuvent donc brouiller les réponses.

Il est aussi important de souligner que **les informations données par la balle ne disent pas si cette dernière est en déplacement ou pas**.

Quelques clarifications

Il est autorisé de :

- Cacher la balle, tant qu'elle reste dans un endroit public accessible à toutes.
- Espionner les joueuses adverses, afin de connaître leur position ou stratégies.
- Intercepter la balle même si elle a été guidée par quelqu'un du même camp que soi.

Annexe – Construire le terrain pour un match de Grand Foot

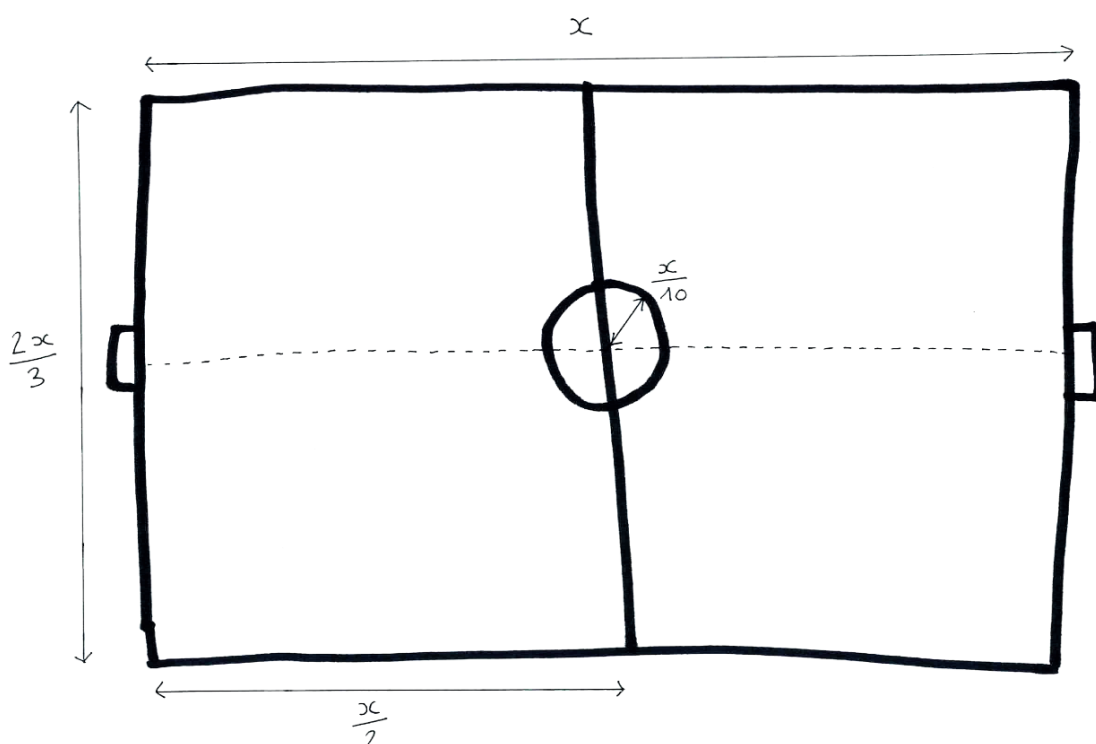
1. Choisir deux cages de buts appartenants à deux terrains de football différents.

Aucune distance n'est prescrite. Soyez simplement conscient que la distance entre les deux buts change considérablement la durée de la partie, ainsi que les manières de la jouer.

2. Sur une carte contenant les deux cages de but, les relier par une ligne droite.

3. Tracer les limites du terrain, en reprenant les proportions inscrites sur le schéma suivant.

Ici x équivaut à la distance entre les deux buts. Tout le terrain se construit autour de la ligne tirée entre ces deux points (en pointillés).



Les lignes extérieurs sont les limites au-delà desquelles la balle est considérée en sortie.

La ligne verticale au centre du terrain en délimite les deux moitiés.

Le cercle au centre du terrain correspond à la surface hors de laquelle les joueuses doivent se tenir au commencement de la partie.

4. Distribuer la carte à chacun·e des participant·es.

Il doit y être possible de lire clairement chaque espace public que les limites du terrain traversent.