

COSMOBALL

DE MELIK OHANIAN

MANUEL

RÈGLEMENT GÉNÉRAL DU JEU

Le COSMOBALL est un jeu de football créé par Melik Ohanian en 2008. La première version d'un terrain pour pratiquer ce jeu a été mis en place de manière permanente dans le parc de l'Abbaye de Maubuisson, à l'occasion de l'exposition monographique de l'artiste en septembre 2008.

Ce manuel a été réalisé sur la base des 17 lois officielles du Football. Les modifications et adaptations définies ici sont seules propriétés de l'auteur. COSMOBALL © Melik Ohanian - 2008.

SOMMAIRE

1. INTRODUCTION

- 1.01.1. DÉFINITION
- 1.01.2. LE TERRAIN DE JEU
- 1.01.3. LE MARQUAGE ET DIMENSION

1.02. LES EQUIPEMENTS

- 1.02.1. LES CAGES
- 1.02.2. LES LIMITES DE ZONES
- 1.02.3. LE TABLEAU DES SCORES
- 1.02.4. LES MAILLOTS
- 1.02.5. LE BALLON

2. LE JEU

2.01. RÈGLEMENT GÉNÉRAL

- 2.01.1. BUT DU JEU
- 2.01.2. LE SCORE
- 2.01.3. TEMPS DE JEU
- 2.01.4. TIRAGE AU SORT ET ZONES

2.02. LES ÉQUIPES

- 2.02.1. LES JOUEURS
- 2.02.2. LE GARDIEN DE BUT
- 2.02.3. LES REMPLACEMENTS
- 2.02.4. L'ARBITRE

2.03. PHASES DE JEU

- 2.03.1. PRINCIPE ÉLÉMENTAIRE
- 2.03.2. ENGAGEMENT
- 2.03.3. REMISES EN JEU
- 2.03.4. LES FAUTES
- 2.03.5. LE COUP FRANC
- 2.03.6. LE PENALTY
- 2.03.7. LE BUT

COSMOBALL

MANUAL

RÈGLEMENT GÉNÉRAL DU JEU

1.01. INTRODUCTION

1.01.1. DEFINITION

Sculpture et aire de jeux, le *COSMOBALL* est déclaré comme une *zone* praticable pour l'activité d'un jeu de football singulier dont les règles sont établies par l'artiste Melik Ohanian.

Le *COSMOBALL* se joue à trois équipes de 4 joueurs, sur un terrain en cercle de 50 mètres de diamètre, divisé en trois *zones* et chacune bordée par une cage circulaire.

1.01.2. TERRAIN DE JEU

Le terrain du *COSMOBALL* est circulaire. Le diamètre de la surface de jeu est de 50 mètres. Le découpage du cercle est fait de trois *zones* ; nommées *Zone 1*, *Zone 2*, et *Zone 3*. Chacune des trois portions correspond au camp d'une équipe.

1.01.3. MARQUAGE ET DIMENSIONS

Au centre du terrain de 50 mètres de diamètre, un cercle de 5 mètres de diamètre est appelé : *zone neutre*. A partir de cette *zone neutre*, trois lignes divisent l'aire de jeu en trois zones égales : *Zone 1*, *Zone 2*, et *Zone 3*. En bout de ligne trois poteaux figurent les *limites de zones*. Chaque *zone* possède une cage et une *zone de but* tracée au sol. Tous les tracés sont fait avec de la craie blanche.

1.02. LES EQUIPEMENTS

1.02.1 CAGES

Une cage circulaire de 3 m de diamètre est présente en bordure extérieure de chaque *zone*.
- Tube en acier de 11,6 cm de diamètre peint en blanc -

1.02.2 LIMITES DE ZONES

Trois poteaux en acier de 115 cm de haut, constitués par un tube de 95 cm de haut et de 4cm de diamètre et d'une sphère en acier de 20cm de diamètre, sont peints en blanc et scellés dans le sol à la limite de chaque *zone*.

1.02.3 TABLEAU DES SCORES

Une structure pour le comptage des scores est présente à l'extérieur du terrain.
- voir section 2.01.2 pour le descriptif du comptage -

1.02.4 MAILLOTS

Les maillots des 3 équipes sont de 3 couleurs distinctes. La référence des 3 couleurs est : *Rouge, Noir, Vert*.

Chaque maillot porte une lettre blanche imprimée devant, et le maillot du gardien de but porte un rond Blanc. L'ensemble des lettres utilisées sur les maillots des joueurs forme le nom du jeu : *COSMOBALL*.

Le maillot de l'arbitre est de couleur blanche.

1.02.5 BALLON

Le ballon est un ballon de football en cuir ou PVC, de taille 4 ou 5, de couleur noir.

2 LE JEU

2.01 RÈGLEMENT GÉNÉRAL

2.01.1 BUT DU JEU

Le but du jeu du *COSMOBALL* est identique à celui du football. Il s'agit de marquer le plus de buts possible, et de manière indifférente aux 2 équipes adverses, pour remporter la partie.

2.01.1 SCORE

Chaque équipe qui marque un but est créditée de +1 au *tableau des scores*. En même temps, chaque équipe qui encaisse un but est discréditée de -1 au *tableau des scores*. Le score minimum est 0, et il n'y a pas de score négatif.

Le vainqueur de la partie est l'équipe dont le score est le plus élevé. Le 2^e score le plus élevé est considéré comme 2^e, et le score le moins élevé est le 2^e perdant, considéré comme le 3^e. Dans le cas d'un tournoi, ou d'un championnat, l'équipe vainqueur sera créditée de 3 points, la 2^e de 1 point, et la 3^e de 0 point.

En cas de score identique entre 2 équipes :

a : s'il s'agit des 2 meilleurs scores, les deux équipes sont créditées de 2 points et la 3^e de 0 point.

b : s'il s'agit d'un score identique entre les deux perdants - 2^e et 3^e - les deux équipes sont créditées de 1 point, alors que l'équipe vainqueur est créditée de 3 points.

Enfin s'il s'agit d'un score identique entre les 3 équipes, les 3 équipes sont créditées de 2 points.

2.01.1 TEMPS DE JEU

Une partie se déroule en trois *tiers-temps* de 20 mn avec une pause de 5 mn entre chaque période. L'arbitre peut prolonger une période en fonction des arrêts de jeu observés. Il n'y a pas changement de zone pour les équipes pendant la durée totale de la partie.

2.01.1 TIRAGE AU SORT ET ZONES

Avant la partie, l'arbitre organise un tirage au sort avec les trois représentants de chaque équipe - *gardiens de but* - pour décider de l'affectation des *zones*, de la couleur des maillots, et de l'ordre d'engagement de jeu des 3 *tiers-temps*.

Le tirage au sort se fait par la présentation par l'arbitre de 3 cartes cachées, et numérotées : 1, 2, et 3. L'équipe qui tire la carte N°1, jouera toute la partie en *Zone 1*, en maillots *rouges*, et engagera le 1^{er} *tiers-temps*. L'équipe qui tire la carte N°2, jouera toute la partie en *Zone 2*, en maillots *noirs*, et engagera le 2^e *tiers-temps*. L'équipe qui tire la carte N°3, jouera toute la partie en *Zone 3*, en maillots *verts*, et engagera le 3^e *tiers-temps*.

2.02. LES ÉQUIPES

2.02.1. JOUEURS

Chacune des 3 équipes est constituée de 4 *joueurs* et de 4 *remplaçants* au maximum. Sur les 4 joueurs, 3 sont nommés *joueurs de champ*, plus 1 *gardien de but*. Au total 12 joueurs et un arbitre, sont présents sur le terrain. Un responsable du *tableau des scores* est présent en dehors du terrain pour manipuler les panneaux de scores.

2.02.2. GARDIEN DE BUT

Le *gardien de but* est également un joueur de champ, mais il est le seul à avoir le droit de jouer ou de se saisir du ballon à la main dans sa propre *zone de but*.

Le *gardien de but* est le représentant de l'équipe. Il représentera son équipe pour le tirage au sort d'avant match et sera le seul interlocuteur autorisé à s'adresser à l'arbitre avant/pendant, et après la partie.

2.02.3. REMPLACEMENTS

Le remplacement d'un joueur d'une équipe se fait lors d'un arrêt de jeu, à n'importe quel moment de la partie, et autant de fois souhaitée. Le joueur *remplaçant* doit rentrer sur le terrain par le poteau de *limite de zone* de sa propre zone. Le joueur *remplacé* peut, lui, sortir par n'importe quelle limite du terrain, et pourra entrer en jeu de nouveau à n'importe quel moment de la partie.

2.02.4. ARBITRE

L'*arbitre* est équipé d'un sifflet, d'un chronomètre, de 3 cartes pour le tirage au sort d'avant match, et d'un carton rouge. Il porte un maillot *blanc*.

L'*arbitre* est le seul à faire respecter les *règles du jeu*, et à compter le *temps de jeu*. Il est le seul juge pour exclure un joueur définitivement : *carton rouge*. – voir section 2.03.4

L'*arbitre* doit être respecté par toutes les personnes présentes pendant une partie (joueurs, accompagnateurs, et spectateurs).

2.03. PHASES DE JEU

2.03.1. PRINCIPE ÉLÉMENTAIRE

Un joueur qui récupère le ballon dans l'une des 2 *zones* adverses doit obligatoirement faire repasser le ballon dans sa propre *zone* avant de pouvoir lancer une offensive.

Exception 1 : *zone neutre*

En cas de récupération du ballon dans la *zone neutre*, l'équipe a le droit de jouer directement sans repasser par sa propre *zone*.

Exception 2 : *zone de but*

Lors d'un tir en direction du gardien, et si seul le gardien repousse le ballon, les équipes ont le droit de jouer le ballon directement sans repasser par leur propre *zone*.

Exception 3 : *zone de but*

Tous ballons disputés, par n'importe quelle équipe, dans la *zone de but* peut être joué directement sans repasser dans sa propre *zone*.

Exception 4 : *remises en jeu* – voir section 2.03.3b

Exception 5 : *coups francs* – voir section 2.03.5

2.03.2. ENGAGEMENT

L'*engagement* de jeu se fait depuis la *zone neutre* par un joueur qui doit obligatoirement faire une première passe dans sa propre *zone*. L'engagement des 3 tiers-temps est défini par le tirage au sort d'avant match.

2.03.3. REMISES EN JEU

Lors de la sortie du ballon hors des limites du terrain, le ballon est remis en jeu selon les règles suivantes :

a : Le ballon est sorti par un des joueurs de l'une des deux équipes adverses dans sa propre *zone*, le ballon revient aux joueurs de l'équipe de la *zone* où se déroule l'action et est remise en jeu à la main, depuis le lieu où est sorti le ballon.

b : Le ballon est sorti par un des joueurs de l'équipe dans sa propre *zone*, le ballon revient à l'équipe adverse de *droite** si le ballon sort sur la *partie droite* de la *zone*, et le ballon revient à l'équipe adverse de *gauche* si le ballon sort sur la *partie gauche* de la *zone*.

*Les *parties droite et gauche* d'une *zone* sont désignées selon une médiane imaginaire partant de la *zone neutre* et traversant la cage par son milieu qui divise une zone en deux parties ; *droite et gauche*.

Exemples : Le ballon est sorti par un des joueurs de l'équipe de la *Zone 1*, sur la partie *droite* de la *Zone 1*, le ballon est remis en jeu au pied par l'équipe de la *Zone 3*. Le ballon est sorti par un des joueurs de l'équipe de la *Zone 1*, sur la partie *gauche* de la *Zone 1*, le ballon est remis en jeu au pied par l'équipe de la *Zone 2*. Lors des *remises en jeu au pied*, toutes les équipes ont le droit de jouer directement le ballon en direction du but adverse sans repasser par leur propre *zone*. Cette règle n'est valable que pour l'équipe qui touche la première le ballon après la *remise en jeu au pied*, et s'annule dès la passe suivante.

c : Le ballon est sorti par le *gardien de but* depuis sa *zone de but*, le ballon est remis en jeu à la main par le *gardien* depuis sa propre *zone de but*.

2.03.4. FAUTES

Sont considérés comme une faute, tous les actes d'antijeu, et tous les actes qui empêchent les joueurs de développer normalement une action. Le degré et la gravité des fautes sont évalués par l'arbitre, et leurs sanctions sont déterminées selon son appréciation. L'arbitre peut décider d'exclure un joueur après une faute qu'il jugera excessive (antijeu, violence ect ...). En cas de carton rouge le joueur est exclu définitivement de la partie, mais il est remplacé sur le terrain par un joueur remplaçant.

a : Si une faute est commise par une des équipes adverses sur une équipe dans sa propre *zone*, l'arbitre siffle un *coup franc*. – voir section 2.03.5

b : Si une faute est commises par une des équipes adverses sur une équipe dans une *zone* adverse, l'arbitre siffle un *penalty*. – voir section 2.03.6

2.03.5. COUP FRANC

Le *coup franc* est joué, au pied, par l'équipe pour laquelle a été sifflée la *faute*. Le ballon peut être joué directement dans n'importe quelle *zone*.

2.03.6. PENALTY

Le *penalty* est joué, au pied, par un joueur de l'équipe sur laquelle a été commis la faute, face à l'équipe sanctionnée. Le *joueur* doit frapper le ballon depuis la *zone neutre*, et doit le faire rentrer dans la cage vide de l'équipe sanctionnée, en faisant exécuter le *premier et seul rebond* du ballon à l'intérieur de la *zone de but* de la cage visée. L'*arbitre* se tient à coté de la ligne de la *zone de but* pour juger et valider le rebond du ballon dans cette zone avant le passage de la ligne de but.

2.03.7. BUT

Un *but* est validé par l'*arbitre* lorsque le ballon a franchi entièrement la *ligne de but*. Après un but, l'équipe qui a encaissé le *but* engage depuis la *zone neutre* par une première passe obligatoire dans sa propre *zone*.

COSMOBALL WEBSITE

~

<http://cosmoball.melikohanian.com>

OMMX.ORG

COSMOBALL © MELIK OHANIAN 2008

Ce manuel a été réalisé sur la base des 17 lois officielles du Football. Les modifications et adaptations définies ici sont seules propriétés de l'auteur. COSMOBALL © Melik Ohanian - 2008.