

Règles bientôt officielles du PILOU

Ces règles sont actuellement (été-automne 2013) en cours de discussion, débat, afin d'être élaborée d'une manière très précise par l'ensemble des joueurs de Pilou désirant participer à leur élaboration. Chaque personne peut donner son avis, indiquer des oublis débattre sur le groupe facebook "Faisons grandir le pilou" ou au cas en envoyant un mail à l'adresse sitedepilou@free.fr.

L'objectif est de les valider définitivement et de les rendre complètement officielles en fin d'année 2013.

1. L'objet pilou :

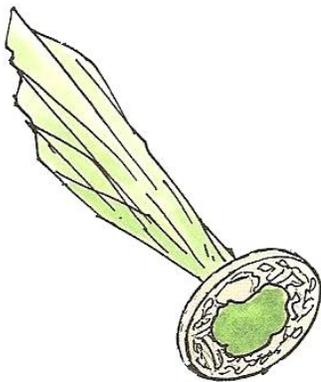
Le pilou (l'objet) est constitué de deux parties assemblées entre elles :

a. La pièce :

Il s'agit d'une pièce de 10 centimes de franc (type Lindauer) datant du début du XX^{ème} siècle (à partir de 1917). Son poids est de 4 grammes, son alliage est fait de cupro-nickel. Certaines pièces de 1938 (date encadrée par deux points) et toutes celles de 1939 ne pèsent que 3 grammes et sont constituées de maillechort, elles sont à éviter pour la pratique du pilou. Encore plus légères et faites de Zinc, les pièces éditées entre 1941 et 1946 ne sont pas utilisables car cassantes.

b. Le volant :

Il est réalisé avec un sac plastique souple d'épaisseur moyenne. Un découpage en losange permet de réaliser un pliage simple en forme de flèche que l'on rentre dans le trou de la pièce. L'extrémité inférieure est chauffée puis écrasée afin de retrouver une surface plane en dessous du pilou. On obtient alors un volant lesté par le poids de la pièce. Le pilou mesure en général entre huit et dix centimètres de haut.



NB : Le pilou est traditionnellement réalisé avec le côté pile de la pièce au-dessus et donc le côté face (RF) en-dessous. Dans le cas contraire, certains parleront de « façou » et refuseront, à juste titre, de jouer avec.



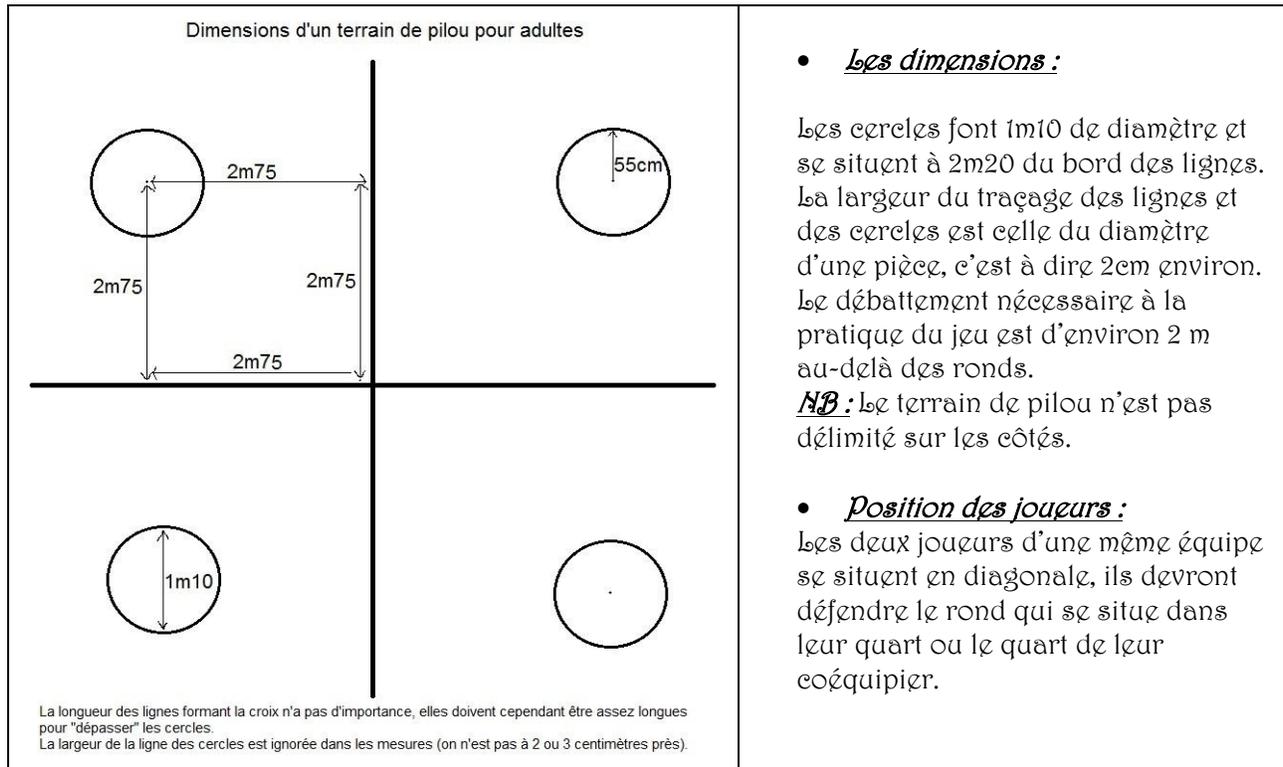
côté face



côté pile

2. Le terrain :

Le terrain de Pilou est formé d'une croix et de quatre ronds. Chaque rond se trouve dans un quart de terrain. Cf. image ci-dessous.



3. Les règles :

a. Le but du jeu

Le but du jeu est de faire réaliser le premier rebond au pilou dans un des ronds adverses (la ligne ne compte pas).

On parle de pilou marqué ou 1 point.

Lorsqu'un pilou est marqué, l'ensemble des joueurs se déplace dans le camp situé à leur gauche (tour dans le sens des aiguilles d'une montre). Ceci afin que ce ne soit pas toujours le même joueur qui se retrouve avec le soleil dans les yeux, le côté de terrain glissant, celui comportant un petit obstacle... Cela permet également de savoir, au cours d'une partie, combien de pilous ont été marqués.

b. Le format des matchs :

Comme dans de nombreux sports d'équipe, on peut jouer au pilou en un certain temps ou un nombre de points avec les avantages et les inconvénients que peuvent comporter ces deux possibilités.

o *Au temps :*

Évidemment, l'intérêt de ce format est que l'on sait précisément (sauf en cas de prolongations et pilou en or) le temps d'occupation du terrain par les joueurs qui peuvent ensuite le laisser à d'autres.

Ce format est utilisé lors des tournois organisés sur une journée (voire deux) afin de respecter les délais de l'organisation (comme à Coaraze, au Château, dans le Vieux-Nic...) Les matchs se jouent en 6 minutes, le pilou en or s'en suit si cela est nécessaire. L'inconvénient de ce type de format est qu'il est assez facile pour l'équipe qui mène de jouer la montre.

o *Aux points :*

Afin d'enlever toute possibilité de « triche » en jouant la montre, les matchs en nombre de points sont la solution adéquate. Ce format est utilisé lorsque la longue occupation du terrain n'est pas un problème. On peut ainsi jouer en 3 ou 5 points et faire une revanche voire une belle. Ce type de format est utilisé lors du championnat annuel de pilou nommé « Liga de Pilou », les matchs se jouent en 3 sets gagnants de 3 pilous.

c. L'engagement :

Au terme d'un tirage au sort, une des deux équipes sera désignée pour engager en premier.

Durant la partie, l'engagement revient au joueur appartenant au quart de terrain dans lequel le pilou a fini sa course.

Sur certains terrains, c'est l'équipe se trouvant face au soleil qui réalisera cet engagement. Les engagements, au début du match et tout au long de la partie se font à la main. Il doit consister en une passe réalisée à son coéquipier atterrissant dans son quart de terrain. L'équipe réalisant l'engagement est considérée comme celle des attaquants.

Si le pilou atterrit dans un des camps adverses, le bénéficiaire de l'action est perdu.

Si le pilou atterrit dans le camp d'un des attaquants alors il continue à en bénéficier, mais cela est considéré comme une action jouée.

On peut interrompre la course d'un pilou au sol en mettant son pied en opposition. Le pilou devant être à l'arrêt complet lorsque que le joueur le ramasse à la main.

Il arrive que le pilou arrête sa course exactement sur la ligne, dans ce cas uniquement, l'engagement revient au premier joueur qui le ramasse.

Une équipe venant de marquer un point conserve l'engagement sur l'action suivante.

L'engagement peut changer de main dans trois cas :

- Lorsque l'équipe réalise trois « action de jeu » sans que les adversaires n'aient touché le pilou et que celui-ci tombe une dernière fois dans un de leurs deux camps.
- Lorsque le temps imparti est révolu, la « dernière action » revient à l'équipe perdante. Elle pourra continuer à jouer tant que ses actions se concluront par un pilou marqué, et ce jusqu'à ce qu'elle remporte le match.
- Lors d'une faute, à l'appréciation de l'arbitre ou de l'auto-arbitrage.

Les joueurs ne bénéficiant pas de l'engagement ne peuvent tenter d'intercepter le pilou au cours de celui-ci (ensuite, ils le peuvent).

NB : Lorsqu'un pilou (but) est litigieux, et que ce dernier n'est pas accepté, il est de coutume de rendre l'action à l'équipe qui a tenté le pilou. Ce détail ne représente pas une règle mais fait plutôt partie d'une coutume de fair-play.

d. L'action de jeu :

Est considéré comme action de jeu tout pilou qui a été engagé.

Une action se termine lors de l'arrêt du pilou au sol. Un rebond au sol est autorisé mais un seul. Une action ne peut continuer à être jouée après le second rebond du pilou au sol.

Tout pilou restant plus de 2 secondes bloqué dans un vêtement ou amorti sur une partie du corps est considéré comme tombé au sol.

e. Marquer un pilou (1 point) :

Le point ne peut être valide si le pilou n'a été touché qu'à une reprise hormis l'engagement à la main.

Le point ne peut être valide si un attaquant met un pilou contre son camp alors qu'aucun des adversaires n'a touché le pilou.

f. Les fautes :

o Gestes dangereux :

Le contact physique doit être limité.

Tout geste menant à faire descendre la semelle du pied devant un joueur est interdit.

Tout mouvement de recul de plus de deux pas en direction d'un joueur est interdit. Le joueur devra alors se retourner pour continuer sa course.

Toute obstruction à la course d'un joueur est interdite.

o Faute de main :

Tout contact du pilou avec la main ou le bras est interdit.

▪ Cas d'une main involontaire :

Si au terme d'une « main » le pilou est marqué par l'équipe adverse, le pilou est valide, sinon cette dernière bénéficie de l'action suivante.

▪ Cas d'une main volontaire :

Si, durant l'action, une faute de main (du bout des doigts jusqu'à l'épaule) est réalisée et ne permet pas au pilou de finir sa course dans le rond ou empêche une action allant se terminer directement par un pilou ; alors un pénalty est attribué aux adversaires (Cf : plus bas), voire un point marqué si la faute de main est vraiment volontaire. Cette décision reste à l'appréciation de l'arbitre.

o Fautes d'anti-jeu :

Un attaquant ne peut empêcher par son corps un défenseur d'extraire le pilou du dessus de son cercle, c'est à dire qu'il ne doit pas se situer dans le cercle ou au-dessus de celui-ci lors de son tir final s'il gêne le défenseur présent devant ou dans son cercle. C'est-à-dire que l'attaquant ne doit pas faire obstruction à la défense.

Le défenseur, quant à lui, ne peut masquer tout ou partie de son cercle au sol en y posant ou allongeant une partie de son corps autre que ses pieds (ventre, dos, genou, cuisse, tête...).

- *Fautes de franchissement de ligne:*

Tout joueur, en phase de jeu de défense à l'engagement, doit attendre qu'un des adversaires ait franchi une ligne de la croix avant de le faire lui-même. Une ligne est considérée comme franchie pas simplement lorsque le pied ou une autre partie du corps au sol la franchit. L'ensemble de l'espace aérien situé au-dessus de la ligne est pris en compte et ne doit pas être franchi. C'est-à-dire qu'on ne peut passer une partie du corps de l'autre côté de la ligne même en l'air.

- *Le Pénalty :*

Le joueur bénéficiant du pénalty positionne le pilou sur son pied et le pose en bordure de ligne de la croix. Le défenseur se positionne derrière son rond. Dès que l'attaquant lève le talon de son pied portant le pilou, le défenseur peut avancer. Le contre est possible et peut faire participer les autres joueurs.