



Monsieur Boujenah Didier
Route de Plaisance
32290 Aignan

STRATEG'FOOT

Enregistrement N° : 1 659 573

Dépôt du : 12 MARS 1991
à : AUCH
sous le N° : 1 500

Monsieur Boujenah Didier, Route de Plaisance, 32290 Aignan.

Produits ou services désignés : jeux, divertissements, programmation divertissements par télématique.

Classes de produits ou services : 28, 41, 42.

7898 INPI (N.F.)
814 208 F

MARQUES DE FABRIQUE, DE COMMERCE OU DE SERVICE

(Loi n° 64-1360 du 31 décembre 1964
Décret n° 65-621 du 27 juillet 1965)

Certificat d'enregistrement

Le Directeur Général de l'Institut national de la propriété industrielle certifie que la marque reproduite au verso a été enregistrée.

La date légale d'enregistrement est celle à laquelle la demande a été déposée.

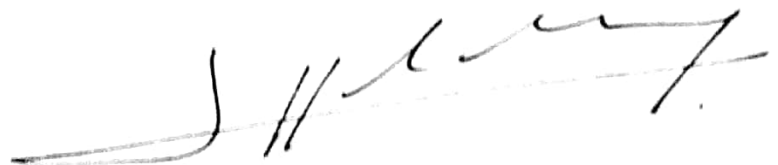
Le dépôt produit ses effets pendant 10 ans à compter de cette date.

Toutefois, le dépôt en renouvellement tardif a une durée de validité de 10 ans à compter du jour de l'expiration du dépôt précédent.

L'enregistrement sera publié au Bulletin Officiel de la Propriété Industrielle

n° 91/41

Le Directeur général de l'Institut national
de la propriété industrielle



J.C. COMBALDIEU



Établissement public national créé par la loi n° 51-444 du 19 avril 1951

Direction générale : 26bis, rue de Léningrad 75800 PARIS Cédex 08 - Tél. : (1) 42 94 52 52 - Télécopie : (1) 42 93 59 30



Monsieur Boujenah Didier
Route de Plaisance
32290 Aignan

STRATEG'FOOT

Enregistrement N° : 1 659 573

Dépôt du : 12 MARS 1991
à : AUCH
sous le N° : 1 500

Monsieur Boujenah Didier, Route de Plaisance, 32290 Aignan.

Produits ou services désignés : jeux, divertissements, programmation divertissements par télématique.

Classes de produits ou services : 28, 41, 42.

Marquer les observations au ~~verso~~ ^{recto}
verso de la règle du jeu.

STRATEG'FOOT

Le jeu est constitué:

- d'un damier de 560 cases réparties en 28 rangées et 20 colonnes représentant un terrain de football, plus 12 cases à chaque extrémité figurant les buts.
- 2 équipes de 11 joueurs, dont 1 gardien de but par équipe.
- 1 ballon.
- 2 dés permettant les déplacements des joueurs et du ballon.

Règle du jeu.

STRATEG'FOOT se joue à deux personnes que l'on appellera: stratèges.

- but du jeu: amener le ballon dans les filets de la partie adverse.
- position des joueurs au début de la partie: chaque stratège positionne ses joueurs sur les cases foncées comme il le souhaite, le gardien dans la zone des six mètres où dans ses buts.

Le tirage au sort désigne le stratège qui engage la partie. Il positionne un de ses joueurs avec le ballon au centre du terrain.

- déplacements.

Tous les déplacements s'effectuent sur les diagonales.

Les dés une fois lancés, permettent les déplacements d'un joueur et du ballon ensemble ou séparément de deux façons différentes au choix du stratège:

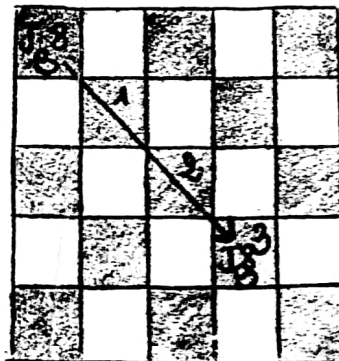
- soit en effectuant un seul déplacement de la somme des deux dés.

EXEMPLE:  +  = 3

B= ballon

J 8 = joueur

n°8

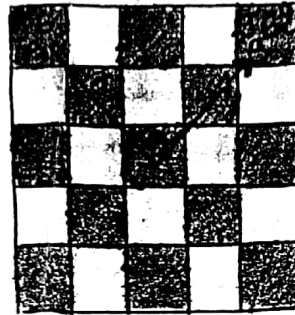


-soit en effectuant deux déplacements de la valeur de chacun des dés.

EXEMPLE: les dés inscrivent



Pour changer de trajectoire
il faut obligatoirement
avoir fini le décompte d'un
dé.



Un déplacement se fait toujours dans une seule direction.
Entre deux déplacements le stratège peut changer de direction
ou changer de joueurs.
Le stratège peut déplacer un joueur seul, un joueur avec le ballon
ou le ~~joueur~~ ballon seul.

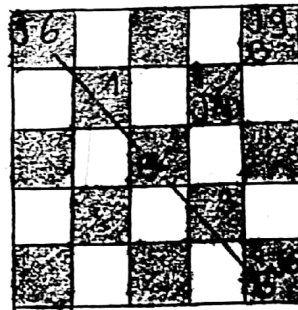
Le ballon ne peut se déplacer seul qu'à partir d'un joueur:

- il s'agit d'un dégagement si le ballon ne tombe pas sur
un joueur de la même équipe.

EXEMPLE: les dés inscrivent

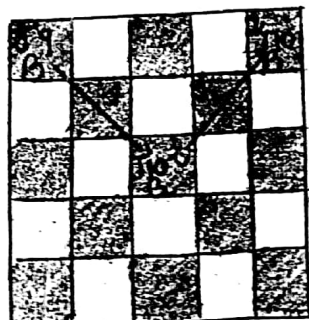
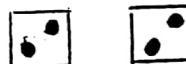


J AD=joueur adverse



- il s'agit d'une passe si le ballon tombe sur la même
case qu'un coéquipier. Le stratège qui réussit une passe
peut relancer les dés.

EXEMPLE: les dés inscrivent

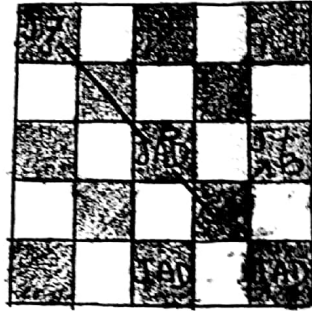


Le stratège qui a un de ses joueurs bloqué avec le ballon doit obligatoirement dégager le ballon.

— prise du ballon.

Pour prendre le ballon à un autre joueur, le joueur doit effectuer un déplacement en sautant au dessus du joueur qui possède le ballon et continuer sa trajectoire avec le ballon.

EXEMPLE:



Un joueur ne peut s'arrêter sur une case occupée par un autre joueur.

Un joueur ne peut passer au dessus d'un autre joueur qui ne possède pas le ballon. Ceci permet de marquer un joueur pour l'empêcher de passer.

Pour prendre le ballon au sol sans joueur il suffit de passer sur sa case.

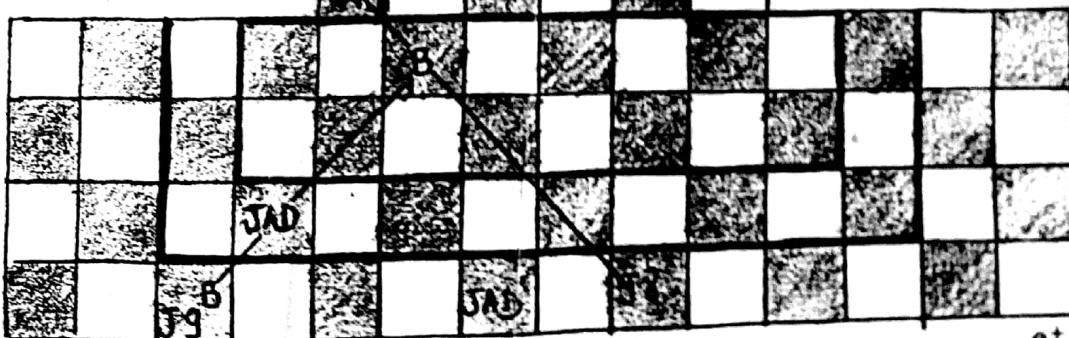
— but

Pour mettre un but, il faut que le joueur entre dans les buts avec le ballon.

EXEMPLE:



dixhuit mètre
six mètre



le n°8 récupère le ballon et marque le but

Le gardien se déplace comme les joueurs, il ne peut pas être lobé dans sa zone des six mètres.

Une fois la ligne des buts franchie, le décompte des dés ne compte plus. Le temps du jeu est au choix des stratèges ou une différence de 2 buts. LE STRATEGUE qui place sont défenseur dans la zone des six mètres, doit obligatoirement l'empêcher de Tour suivant.