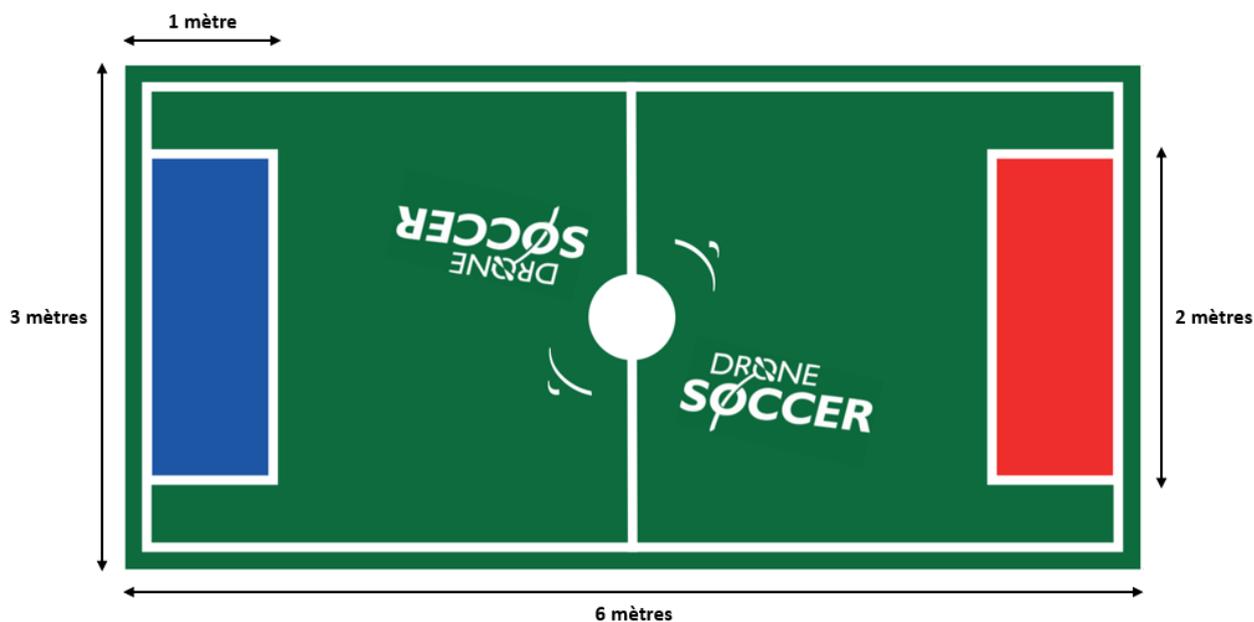




Règles de jeu



Règles générales

Bien que totalement inspiré du drone soccer sud-coréen, le Drone Soccer français se développe principalement en 3vs3, bien que la pratique est toujours possible en 5vs5.

En effet, nous avons adopté le 3 contre 3 pour une pratique plus accessible (terrain réduit, voir schéma ci-dessus).

En situation de 3vs3, six pilotes et leurs machines respectives sont donc séparés en deux équipes de trois, pour s'affronter sur plusieurs sets de 3 minutes. Au sein d'une équipe 3vs3, 3 postes sont prédéfinis : le premier est le Keeper, Drone Ball chargé de garder le Donut de son équipe. Le second est le Midfielder, qui, lui, doit faire la navette entre l'attaque et la défense pour aider et soutenir ses coéquipiers sur ces deux champs. Quant au troisième, il s'agit du Striker, c'est le seul Drone Ball autorisé à marquer dans le Donut, c'est la pièce maîtresse de l'équipe.

Durant ces manches, chaque équipe doit élaborer une stratégie pour déjouer les tactiques de l'équipe d'en face, et tenter de marquer le plus possible dans le "Donut" adverse (équivalent du but).

En situation de 5vs5, 2 postes s'ajoutent aux 3 initiaux : le Sweeper et le Winger, chargés de créer le surnombre dans les stratégies. Le Midfielder est également remplacé par le Guide, et va plus assister l'attaque que la défense.

Déroulé du match

Un match de Drone Soccer 3vs3 se joue en 2 sets gagnants. Entre chaque set, chaque équipe dispose d'un temps (entre 3 et 5 minutes) afin d'effectuer ses réparations et ses changements. La durée totale d'un match de Drone Soccer est de 30 minutes.

En situation de 5vs5, les matchs se jouent en 3 sets gagnants.

Résultats et classement

L'équipe qui remporte le plus de sets gagne la partie. En 3vs3, dans le cas d'une partie déjà remportée au bout du deuxième set, le troisième set se joue à des fins de classement, dans un contexte de tournoi. Dans le cas d'un set à égalité, le vainqueur de ce set est déterminé par une prolongation en mort subite (le premier à marquer l'emporte).

Préparation de l'équipe

Chaque équipe est responsable de la logistique de son matériel de jeu (Drones, batteries, radio commandes...).

Avant chaque set, les équipes désignent clairement un Drone Ball attaquant (Striker) à l'aide d'un drapeau accroché en dessous de la machine.

Un Drone ball attaquant de secours peut être dans la zone de préparation si le Drone attaquant titulaire n'est plus en état de marche.

Dans le cas d'une panne d'un des deux drones défenseurs, l'équipe jouera en sous-effectif jusqu'à la fin du set.

Seuls les joueurs titulaires sont autorisés à être dans la zone pilote pendant le jeu.

Les remplacements ne peuvent pas être effectués pendant un set, mais un nombre de remplacements illimités est disponible entre les sets.

Les joueurs ne peuvent pas changer de radio commande pendant le jeu.

Début du set

Avant le début du match, tous les drones doivent être placés sur la table de préparation avec les batteries attachées, mais non connectées. Après une vérification, les joueurs connectent leur batterie et entrent dans l'Aréna afin d'y déposer leur drone respectif. Une fois tous les drones déposés, l'arbitre dit "Appairage" pour rappeler aux pilotes de s'assurer que leurs radios sont prêtes.

Les joueurs disposent de trois tentatives pour connecter leur drone avec leur radio commande avant de l'échanger contre un autre drone.

Il est formellement interdit d'armer son drone avant le signal de l'arbitre.

Une fois que les deux équipes sont prêtes, l'arbitre dit "Démarrage" pour faire tourner les moteurs et les hélices sans pour autant que les drones décollent. Au "Go", les drones décollent et le match est lancé.

Marquer des buts

Un but est défini par le passage total du Drone Ball Striker dans le Donut adverse. L'attaquant ne peut pas passer en arrière dans le Donut pour tenter de marquer. Seul le drone Striker peut marquer.

Autres règles

Fair Play - Les joueurs, entraîneurs et spectateurs doivent faire preuve de fair play en tout temps, sous peine de sanctions. Les arbitres ont la possibilité de retirer les participants d'un match ou du tournoi, en cas de débordements.

Gestion de la casse - Durant le match, lorsqu'un drone est endommagé, il doit être immédiatement désactivé pour éviter d'autres dommages.

Faux départ - Dans le cas d'un faux départ, le drone fautif se voit infliger d'un temps d'attente au sol de 15 secondes.

Validation du but - Après un but réussi, le Striker et tous ses coéquipiers doivent reculer de l'autre côté de la ligne centrale avant d'attaquer à nouveau. Aucun point n'est attribué tant que tous les coéquipiers actifs n'ont pas quitté la zone d'attaque. Les drones désactivés ne sont pas comptés.

Passage dans le Donut pour les défenseurs - Les défenseurs ne peuvent pas passer à l'intérieur du Donut, dans un sens ou dans l'autre. S'ils commettent cette faute, 10 secondes de pénalité seront accordées à l'équipe adverse en fin de match.

Pénalités

Lors du tir de pénalité, tous les joueurs atterrissent et désarment leur drone. Seul le drone Keeper de l'équipe fautive défendra face au drone Striker de l'équipe adverse.

Le drone Striker a alors 10 secondes pour marquer, il peut même tenter de marquer plusieurs buts durant le temps.

Les 10 secondes du tir de pénalité ne comptent pas dans la durée du set.

Drones endommagés

Les joueurs doivent adapter leur style de pilotage (plus ou moins agressif), pour préserver leur drone. Un Drone Ball endommagé doit être immédiatement désarmé et l'équipe concernée vole en sous-effectif pour le reste du Set.

Si le drone Striker est hors-service :

- Les joueurs de l'équipe concernée doivent immédiatement le signaler.
- Si c'est le Striker, un attaquant remplaçant entre alors en jeu

Drone à l'envers ou coincé

Si un drone est bloqué, à l'envers, ou coincé dans le filet, seul un des coéquipiers du pilote concerné, à l'aide de son Drone Ball, peut tenter de débloquent le drone coincé. Jusqu'à l'action de déblocage de la part de l'équipe, le drone bloqué est considéré comme hors-jeu.