



UNIHOCKEY

FONDAMENTAL

REGLEMENT INTERFEDERAL SCOLAIRE

Le présent règlement est proposé à l'occasion des rencontres sportives scolaires francophones

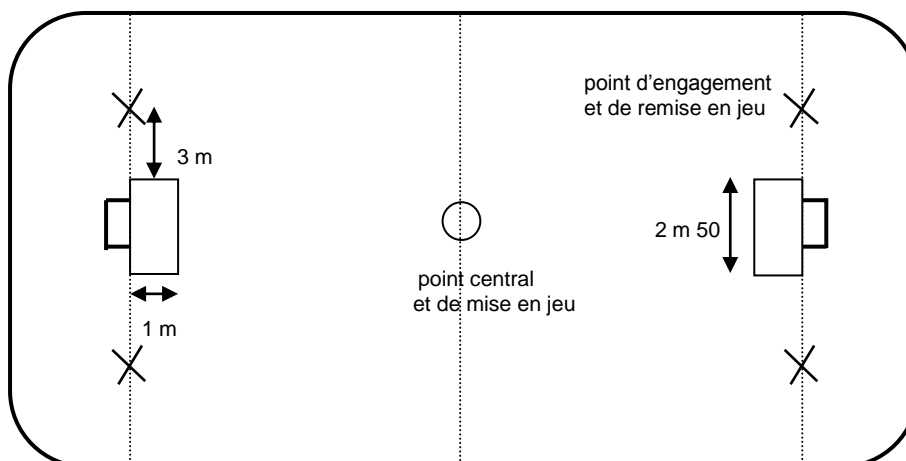
1. LE TERRAIN - LE NOMBRE DE JOUEURS

Surface d'un terrain de Volley-Ball : maximum 3/3 + remplaçants.

Surface d'un terrain de Basket-Ball : maximum 4/4 + remplaçants.

Surface d'un terrain de Handball : maximum 6/6 + remplaçants (en compétition officielle, 5 joueurs de champ + 1 gardien muni de protections).

Les terrains sont bordés : les bords limitent les sorties, ce qui facilite l'arbitrage ; l'intensité du jeu est plus importante, ce qui réduit les temps morts et induit des remplacements fréquents.



Spécificité enseignement fondamental :

Le nombre de joueurs : 4

L'équipe se compose de 8 joueurs minimum et 12 joueurs maximum

La mixité est obligatoire : il y a toujours deux garçons et deux filles sur le terrain dans l'enseignement fondamental

2. LES BUTS

Sur le terrain, les buts auront les dimensions suivantes : L 120 x H 90 x P 60 (centimètres).

On peut toutefois utiliser des buts de minimum L 60 x H 45 et maximum L160 x H 115.

3. LA BALLE – LA CROSSE

- Le jeu se déroule avec une balle et une crosse.
- La balle est inoffensive par son poids et sa nature (+/- 25 g; diam. +/- 72 mm). Elle n'est pas lestée.
- La crosse se compose d'un manche droit prolongé par une spatule (partie recourbée). Le manche est d'une longueur d'au moins 80 cm au 2° degré de l'enseignement fondamental et d'au moins 90 cm. au 3° degré.

4. LE JEU

A l'école, contrairement aux compétitions officielles, l'UNIHOKEY (FLOORBALL) se pratique sans gardien de but.

Des zones de but rectangulaires de 2, 50 m x 1m de côté, interdites aux joueurs, seront tracées. (voir dessin).

5. REGLEMENT

A. Généralités

Il est permis de :

1. Frapper, diriger la balle avec les 2 côtés de la crosse.
2. Contrôler ou jouer la balle du pied ou du corps pour autant qu'elle soit rejouée par la crosse du joueur qui vient d'effectuer le contrôle.
3. Contrer un tir du pied sans devoir rejouer la balle par le stick (pour autant que le pied soit à l'arrêt lors du contact balle - pied).
4. Avoir des contacts entre les crosses (parties arrondies).
5. Remarque : seul le déplacement de la crosse posée au sol, contre celle de l'adversaire, est autorisé. Si toutefois la crosse touche les pieds de l'adversaire, la faute sera pénalisée comme « coup de crosse » (voir "il est défendu de ").
6. Lober un adversaire ou tirer en hauteur.
7. Lever la crosse en avant à plus de trois mètres de distance d'un adversaire.
8. Faire un écran de son corps " sans pousser avec le postérieur " ou une autre partie du corps ("couvrir" la balle avec le corps).
9. Prendre la balle en étant en retrait de l'adversaire pour autant que les jambes ou le stick de l'adversaire ne soient pas touchés.
10. Tenir la crosse d'une seule main.
11. Toucher ou jouer la balle avec la crosse dans la zone de but (sans y pénétrer corporellement).
12. Tenir la crosse à plat sur le sol pour intercepter une passe ou un tir.
13. Jouer la balle un genou au sol.
14. Avoir des contacts corporels légers (épaule contre épaule).

Il est défendu de :

1. Jouer ou contrôler la balle du membre supérieur ou de la tête.
→ **coup franc**
2. Tirer ou passer à moins de trois mètres de l'adversaire en élevant la crosse au – dessus de la hanche
→ **coup franc**
3. Jouer ou contrôler une balle haute avec la crosse au - dessus de genou
→ **coup franc**
4. Lever la crosse en arrière au – dessus des hanches pour prendre de l'élan
→ **coup franc**
5. Passer, tirer ou dégager du pied.
→ **coup franc**
6. Toucher deux fois consécutivement la balle du pied.
→ **coup franc**
7. Sauter pour intercepter du corps une balle haute.
→ **coup franc**
8. Passer la crosse entre les jambes de l'adversaire.
→ **coup franc**
9. Faire prendre au stick une trajectoire en cercle ou demi-cercle pour jouer la balle ("en fauchant").
→ **coup franc**
10. Rester au sol après une chute même involontaire et jouer à genoux, assis ou couché.
→ **coup franc**
11. Toucher la balle deux fois consécutivement sur mise, remise en jeu ou coup franc.
→ **coup franc**
12. Faire une passe autrement qu'avec la crosse (rappel)
→ **coup franc**
13. Retenir l'adversaire ou une partie de son équipement.
→ **coup franc**
14. Heurter un adversaire en reculant.
→ **coup franc**
15. Pénétrer corporellement dans la zone de but pour défendre.
→ **coup franc ou penalty**
16. Pénétrer corporellement dans la zone de but pour attaquer ou jouer la balle.
→ **coup franc**
17. Frapper la crosse de l'adversaire pour chasser la balle.
→ **coup franc ou penalty**

18. Porter un coup de crosse :

- a. contre le corps (jambes, pieds, mains, etc.) de l'adversaire
- b. de haut en bas, sur la crosse de l'adversaire
- c. de biais, depuis le haut, sur la crosse de l'adversaire
- d. de bas en haut, sur la crosse de l'adversaire (soulever la crosse)

→ **coup franc**

19. Déplacer ou toucher le but.

→ **coup franc ou penalty**

20. Jouer de façon dangereuse ou violente.

→ **coup franc**

21. Tirer ou pousser l'adversaire avec la main ou le corps.

→ **coup franc**

22. Accrocher l'adversaire avec le pied ou la crosse.

→ **coup franc**

23. Jeter la crosse pour arrêter la balle.

→ **penalty**

24. Avoir une attitude antisportive caractérisée vis-à-vis de l'adversaire ou de l'arbitre.

→ **avertissement suivi d'une éventuelle exclusion si répétition.**

Remarques

Toute faute empêchant la marque directe du but est sanctionnée par un penalty.

L'arbitre peut décider de laisser l'avantage lors d'une phase litigieuse.

B. Durée du jeu

Elle est déterminée par l'organisateur. Pour info, les compétitions officielles se déroulent en 3X20 minutes.

C. Le coup d'envoi

Le jeu débute par un entre-deux.

L'entre - deux :

Il sera appliqué lors d'arrêts de jeu pour causes diverses.

Il sera toujours exécuté au point central.

Un joueur de chaque équipe est face à face ; l'arbitre pose la balle entre les 2 joueurs, chacun pose la crosse à plus ou moins 5 cm. de la balle. Remarque : s'il y a désaccord sur le choix du joueur qui place sa crosse en premier, l'arbitre veillera à l'alternance Le coup de sifflet déclenche l'action (les autres joueurs sont à 3 m).

Les deux pieds sont perpendiculaires à la ligne médiane, les deux spatules sont orientées vers le but adverse.

D. Le coup franc

1. Un coup franc s'effectue là où la faute a été commise (l'adversaire, crosse comprise, se trouvant à au moins 3 m de la balle). Cette distance doit être respectée jusqu'à ce que l'équipe concernée ait joué la balle.

Exceptions :

- Un coup franc derrière le prolongement de la ligne de but (terrain bordé) s'exécute toujours depuis le point d'engagement le plus proche.
- Un coup franc ne peut être exécuté à moins de 3 m de la zone de but.

2. Lors de l'exécution du coup franc, la balle doit être immobile.

3. Lors du coup franc, le joueur peut tirer directement dans le but (contrairement à la sortie latérale et à la remise en jeu).

La balle doit être frappée et non poussée ou soulevée.

E. Le penalty

Le penalty consiste en un tir de précision par un joueur placé entre 6 et 9 m de la ligne de but (suivant la dimension du terrain). Tous les autres joueurs doivent rester derrière la ligne médiane du terrain.

La balle sera remise en jeu par un entre-deux au centre si le penalty est marqué. Dans le cas contraire, au point de remise en jeu par l'équipe sanctionnée.

F. La sortie

La balle doit être frappée :

1. Latérale

La balle est placée entre 50 et 100 cm du bord (suivant surface).

Les adversaires se placent à 3 m.

Un but ne peut être marqué directement.

2. Arrière (derrière LA LIGNE DE BUT)

Lors de la rentrée, les adversaires sont à 3 m (crosse comprise).

L'équipe qui remet la balle en jeu le fera toujours du point de remise en jeu le plus proche de la sortie.

G. Les remplacements

Le joueur exclu pour faute très grave ou sorti à la suite d'une blessure sera remplacé. Il n'y a pas d'exclusion temporaire.