

Unihockey - Floorball



Règlements scolaires - *Fiches pédagogiques*

UNIHOKEY - FLOORBALL

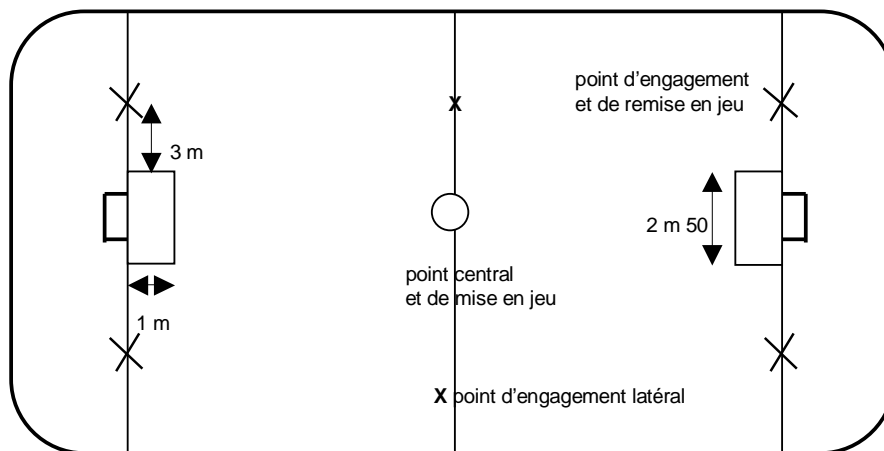
REGLEMENT INTERFEDERAL SCOLAIRE

ENSEIGNEMENT FONDAMENTAL

Le présent règlement est proposé à l'occasion des rencontres sportives scolaires francophones 2004

1. LE TERRAIN - LE NOMBRE DE JOUEURS -

- Surface d'un terrain de Volley-Ball : convient pour les premier et deuxième degré de l'enseignement fondamental
- Surface d'un terrain de Basket-Ball : est plus adaptée au troisième degré de l'enseignement fondamental
- 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.



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 90 x H 60 et maximum L 160 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 et plate). (Pas de stick de Floorball)

4. LE JEU

A l'école, 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 (en toute circonstance), seront tracées. (voir dessin).

5. REGLEMENT

A. GENERALITES

Il est permis de :

1. Frapper, diriger la balle avec les 2 côtés de la crosse.
2. Contrôler (effectuer 1 seule ! contrôle) ou jouer la balle du pied (sans marcher dessus) ou du corps (pas les mbres sup. ni la T.) pour autant qu'elle soit rejouée par la crosse du joueur qui vient d'effectuer le contrôle.
3. supprimé cf 2.
4. Avoir des contacts entre les crosses (parties arrondies).
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, cette faute sera pénalisée comme « coup de crosse » (voir "il est défendu de ").
5. Lober un adversaire ou tirer en hauteur.
6. Lever la crosse en avant à une hauteur <= genoux.
7. Faire un écran de son corps ou une autre partie du corps pour autant qu'il n'y ai pas de déplacement arrière (« couvrir » la balle avec le corps).
8. Prendre la balle en étant en retrait de l'adversaire pour autant que les jambes ou le stick de l'adversaire ne soient pas touchées.
9. Tenir la crosse d'une seule main.
10. Toucher ou jouer la balle avec la crosse dans la zone de but (sans y pénétrer corporellement).
11. Tenir la crosse à une seule main à plat sur le sol pour intercepter une passe ou un tir.
12. Jouer la balle un seul genou au sol.
13. Avoir des contacts corporels légers (épaule contre épaule) laissé à l'appréciation de l'arbitre.

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 Du Genoux (en avant).
- **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. Contact au sol des 2 pieds obligatoire
- **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. Poser son pied sur la balle (même un instant).
- **coup franc**
14. Heurter un adversaire en reculant.
- **coup franc**
15. Pénétrer corporellement dans la zone de but quelque soit la situation !.
- **coup franc ou penalty**
16. supprimé cf 15.
17. Frapper la crosse de l'adversaire pour chasser la balle.
- **coup franc ou penalty**

18. Porter un coup de crosse (au corps et ou au stick de l'(adversaire)
 - **coup franc**
19. Déplacer ou toucher le but.
 - **penalty ou coup franc**
20. Jouer de façon dangereuse ou violente. (jugement laissé à l'appréciation de l'arbitre !)
 - **coup franc**
21. Tirer ou pousser l'adversaire avec la main ou le corps (ou vêtements).
 - **coup franc**
22. Accrocher l'adversaire avec le pied ou la crosse.
 - **coup franc**
23. Jeter la crosse pour arrêter la balle.
 - **EXCLUSION !!!**
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. DUREE DU JEU

Elle est fixée généralement à 2 périodes de 15 minutes, avec, toutes les 5 minutes, changement et rotation OBLIGATOIRES de toute l'équipe. Il est à remarquer qu'il n'y a pas de temps mort.

C. LE COUP D'ENVOI

Le jeu débute par une 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 face à face, l'arbitre pose la balle entre les 2 joueurs, chacun pose la crosse à plus ou moins 10 cm. de la balle sur la gauche. 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 2 m (ou 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 remise en jeu).

La balle doit être frappée (départ balle arrêtée, la crosse ne peut pas toucher la balle).

La balle peut être frappée et soulevée

La balle ne peut être poussée, accompagnée ou soulevée sans être frappée

E. LE PENALTY

Le penalty consiste en un tir (balle frappée) de précision par un joueur placé à 6 - 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 2 ou 3 m (suivant surface).

Un but ne peut être marqué directement.

2. Arrière (derrière LA LIGNE DE BUT)

Lors de la rentrée, les adversaires sont à 2 ou 3 m (crosse comprise).

L'équipe défendante dégagera toujours la balle sur le point de remise en jeu.

Si l'équipe défendante met la balle dehors, c'est l'équipe attaquante qui rentre la balle.

G. LES REMPLACEMENTS

Le joueur exclu pour faute très grave ne sera pas remplacé.

Le joueur exclu à la suite d'une blessure sera remplacé (laissé à l'appréciation de l'arbitre !).

Il n'y a pas d'exclusion temporaire.

— . — . —