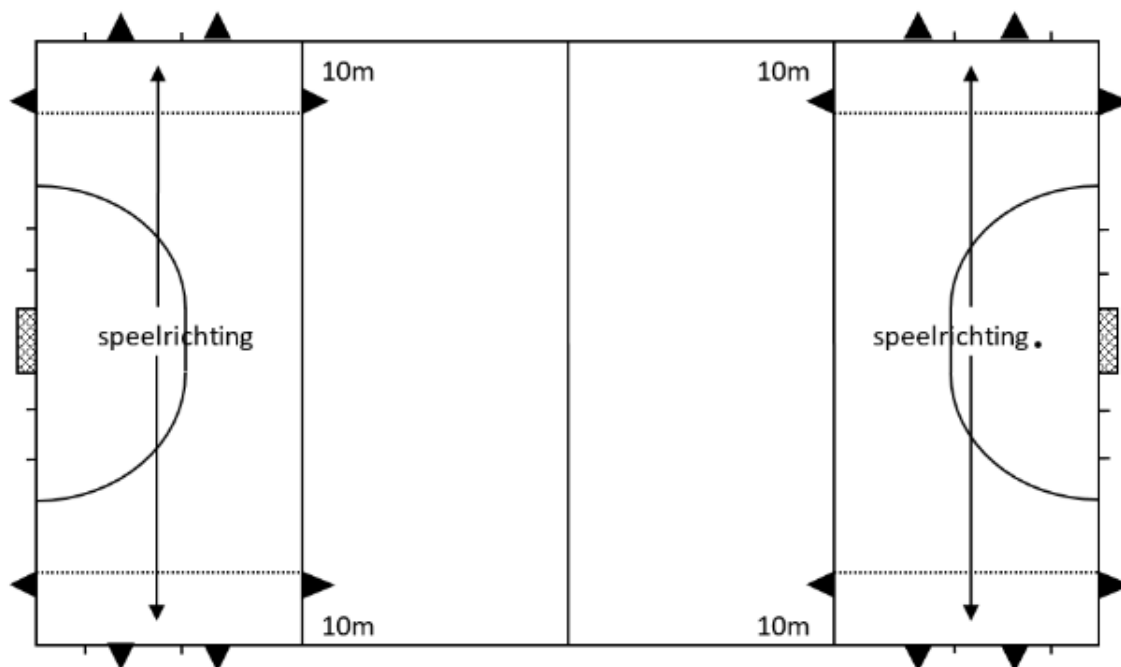


REGLES DE JEUX Parahockey2School 6vs6 - 2022

Le terrain de jeu



Attention : demi-cercle tracé de marquages plats plutôt que zone rectangulaire !

Le jeu à six est joué sur un quart de terrain. Ce terrain mesure 55 mètres de long et 23 mètres de large. La ligne de fond et la ligne des 23 mètres du terrain sont les lignes latérales du terrain de jeu à six. Les lignes latérales du terrain servent de lignes de fond pour les joueurs. Le cercle délimitant la zone de tir sera tracé à l'aide de marquages plats à 12 mètres du goal. Les buts sont placés au milieu de la ligne de fond. Il peut s'agir d'un (mini) but avec un panneau arrière et des panneaux latéraux, ou d'un but monté à l'aide de plots. Le but a une largeur de 3,66 mètres, soit la taille d'un but de hockey normal.

Comme le montre le schéma, l'idéal serait d'installer deux terrains de hockey à six sur un terrain entier, avec deux quarts vides entre les deux. On peut également délimiter trois champs en laissant un des 2 terrains centraux non-occupés, ou quatre champs, mais l'inconvénient est que la balle peut facilement atterrir sur un autre champ. Pour des raisons de sécurité, retirez le but utilisé par les équipes grand terrain du terrain de jeu à six.

La balle

La balle utilisée est une balle de hockey2school.

Les sticks

Les sticks utilisés sont les sticks de hockey2school.

Arbitre et superviseur de l'équipe.

Rôle de superviseur de l'équipe.

Le responsable de l'équipe est chargé de "coacher" l'équipe, d'organiser la composition de l'équipe et de changer les joueurs pendant le match.

Rôle arbitre

L'arbitre siffle les fautes et peut interrompre le jeu pour donner des explications sur certaines situations.

Avant chaque match, les capitaines d'équipe et les arbitres se réunissent et passent en revue les règles essentielles du ParaHockey. Il s'agit notamment de mesures visant à améliorer le plaisir du jeu, etc. Après le jeu, ils remplissent ensemble la feuille de match. Le résultat total du match est inscrit sur la feuille de match. Toutefois, seuls les points obtenus par match comptent pour le score final de la poule. Cela empêche la différence de buts d'influencer le classement final. En cas d'égalité, un match décisif sera joué.

Qui sont les arbitres ?

Le conseil est de mettre de bons arbitres sur les matchs de ParaHockey en qui les joueurs ont confiance. Ils ont une supériorité naturelle et peuvent généralement donner de meilleures explications aux joueurs. Les deux arbitres sont de l'équipe jouant à domicile.

Mesures améliorant le plaisir du jeu.

Le hockey dans les équipes à six tourne autour de trois valeurs fondamentales : plaisir, sécurité et éducation. Si, lors d'un match, la différence de niveau entre les équipes - malgré une bonne répartition - s'avère trop importante, des mesures sont prises pour augmenter le plaisir du jeu.

C'est aux arbitres d'évaluer quand la différence de niveau entre les équipes est si importante que des mesures supplémentaires doivent être prises pour augmenter le plaisir du jeu !

La différence de niveau peut être constatée sur base du :

- rapport entre la possession et non-possession de la balle. C.à.d. – lorsqu'une équipe a une très forte proportion de possession de balle et que l'autre équipe ne joue pas et/ou peu.
- De la différence de buts dans un match. A titre indicatif, la différence de niveau est trop importante à partir d'une différence de trois buts.

Les options pour l'équipe la plus forte sont les suivantes :

- La balle doit être passée trois fois dans la moitié offensive avant de pouvoir être marquée. Si, entre temps, la balle est touchée par un défenseur, elle doit être rejouée trois fois. L'exception est lorsque la balle est touchée par le gardien de but. Cette balle peut aller directement dans le but. (Obligatoire)

Avant le match, les entraîneurs peuvent également discuter des options suivantes avec l'arbitre.

- L'équipe la plus forte change de configuration.
- L'arbitre donne plus d'instructions tactiques à l'équipe la plus faible.

Composition d'équipe

Une équipe se compose d'un maximum de six joueurs de champ but et d'éventuels remplaçants. Les joueurs peuvent être remplacés à tout moment près de la ligne du milieu. D'abord, un joueur quitte le terrain, puis le joueur remplaçant y entre. Chaque équipe a un capitaine.

Équipement du joueur

Dans le cadre du Parahockey scolaire, les joueurs ne sont pas obligés de porter des protèges tibias et un protège dents. En outre, ils doivent porter des chasubles par équipe et des chaussures appropriées. Pour des raisons de sécurité, il est fortement conseillé aux joueurs de ne pas porter de bijoux (colliers, boucles d'oreilles, bagues, montres, bracelets, etc.).

Il n'y a pas de gardien lors des matchs organisé en milieu scolaire étant donné que les écoles n'ont généralement pas en leur possession l'équipement de gardien nécessaire (valeur d'environ 2.500€). Il n'y a pas de « gardien volant ».

Durée de jeu

Un match dure 2 x 7min.30 avec une pause de 1 minute maximum.

Début du jeu

Le capitaine serre la main des arbitres et du capitaine de l'équipe adverse avant le début du match. Les arbitres et les capitaines des deux équipes décident qui jouera sur quel côté (le sens du jeu) et qui commencera le jeu (le coup de départ) au moyen d'un tirage au sort. Puis a lieu la "poignée de main" : les équipes se serrent la main et celle des arbitres et souhaitent aux autres un bon match.

La mise en jeu est effectuée depuis le centre du terrain. Elle peut être jouée dans n'importe quelle direction. Les adversaires doivent se tenir à une distance d'au moins trois mètres de la balle. Après la mi-temps, la mise en jeu est effectuée par l'autre équipe.

Jouer la balle

La balle ne peut être jouée qu'avec le côté plat et le côté du stick. Conformément au hockey d'équipe à 11 joueurs, les règles n'imposent pas de restrictions sur les frappes, les flats, les raclettes et les pushes dans le jeu à six. Cependant, la balle ne doit jamais être jouée haute (c'est-à-dire pas au-dessus de la hauteur des genoux) lors de l'exécution des mouvements de jeu. Par conséquent, les modes de jeu tels que le scoop et le flick ne sont pas autorisés. Il est permis de soulever la balle, à condition que cela ne soit pas dangereux et ne dépasse pas la hauteur des genoux. Jouer intentionnellement la balle vers le corps en dessous de la hauteur des genoux est également considéré comme un jeu dangereux.

En principe, aucune restriction n'est imposée sur les frappes. Si un joueur maîtrise la technique, il ne doit absolument pas être puni en interdisant un coup. La sécurité passe avant tout, c'est pourquoi il vaut mieux siffler une utilisation dangereuse du stick et "haute" que d'interdire l'utilisation, par exemple, de la frappe comme moyen de déplacer la balle. Sifflez pour le résultat non désiré plutôt que pour la technique utilisée. En milieu scolaire, sachant qu'il n'y a pas de gardien, nous interdisons tout de même les shots vers le goal pour une raison de sécurité.

But

Un but est marqué lorsque la balle est entièrement passée au-delà de la ligne de but. Il n'y a but que si la balle a été touchée ou jouée par un attaquant à l'intérieur de la surface du but et n'a pas quitté cette surface. Si un attaquant joue la balle vers le but depuis l'intérieur de la surface de but et que la balle entre dans le but par un pied ou un stick d'un défenseur, un but est également marqué.

Lors d'une tentative de but, la balle ne doit pas s'élever plus haut que les éléments suivants pendant toute la durée du tir :

- Hauteur de la planche
- Hauteur des genoux
- Attention – en aucun cas il ne peut y avoir de jeu dangereux, sauf s'il est provoqué par un défenseur et que la balle va directement dans le but. Dans ce cas, il y a un avantage et le but compte.

Règle de distance

Lors d'un arrêt de jeu, l'équipe adverse doit toujours rester à au moins cinq mètres de la balle jusqu'à ce qu'elle est remise en jeu. Dans le cas d'un coup franc offensif à moins de cinq mètres de la surface de but et d'un corner long, les deux côtés (sauf celui qui reçoit la balle) doivent mettre une distance d'au moins cinq mètres entre eux et la balle.

Il n'est pas nécessaire, en principe, d'empêcher la prise rapide de récupérations de jeu lorsque les adversaires ne sont pas encore à distance. Toutefois, les arbitres doivent veiller à ce que le jeu ne devienne pas chaotique du fait que des joueurs qui ne sont pas à distance tentent de s'emparer de la balle dès qu'elle est prise. Une telle interférence est également considérée comme une faute.

Self-pass

Dans le cas d'un coup d'envoi, d'un coup franc, d'une touche, et d'un corner long, un joueur peut prendre la balle lui-même sans la passer à un coéquipier. Il est important de contrôler la balle avant de la prendre, afin qu'elle soit (presque) immobile. Après cela, le joueur peut courir avec la balle immédiatement. Lorsque la balle est prise dans les cinq mètres de la surface de but, elle doit avoir parcouru cinq mètres ou avoir été touchée par un joueur de l'équipe défensive avant de pouvoir être jouée dans la surface de but.

Coup franc

Si un joueur fait quelque chose qui n'est pas autorisé, c'est-à-dire commet une faute, l'autre équipe obtient un coup franc. Les dispositions suivantes s'appliquent à un coup franc :

- La balle doit être mise en jeu à l'endroit de l'infraction ;
- Le joueur doit clairement tenter d'arrêter la balle. Il n'est donc PAS nécessaire qu'il soit complètement immobile ;
- La balle ne peut pas être jouée vers le haut.

L'équipe offensive commet une infraction dans le cercle.

Si l'équipe offensive commet une infraction à l'intérieur du cercle, l'équipe défensive bénéficie d'un coup franc. La balle peut être prise n'importe où dans le cercle ou juste au bord. Jusqu'à ce que la balle soit remise en jeu, l'équipe adverse doit garder une distance d'au moins cinq mètres.

L'équipe défensive commet une infraction dans le cercle.

Si l'équipe défensive commet une infraction à l'intérieur du cercle, l'équipe offensive bénéficie d'un coup franc. Le coup franc doit être exécuté à l'extérieur du cercle (au bord du cercle), dans la ligne de l'endroit de la faute. La balle doit avoir parcouru cinq mètres (passe ou self-pass) ou avoir été touché par un joueur du côté de la défense avant de pouvoir entrer dans le cercle. Lorsque la balle est jouée, les deux côtés doivent garder une distance d'au moins cinq mètres de la balle.

Quand un coup-franc est-il donné ?

- 1. Kick.** Lorsque la balle touche le pied et désavantage l'adversaire.
- 2. Jeu dangereux.** Il y a jeu dangereux lorsque 1) on balance le stick dangereusement et 2) on joue la balle trop haute.
- 3. Obstruction.** L'empêcher de manière non autorisée son adversaire : retenir*, pousser, taper ou frapper le stick de l'adversaire, bloquer, faire basculer, etc.

*Retenir/obstruction: Ici, le joueur en possession de la balle empêche un adversaire d'atteindre la balle en se mettant entre lui et la balle, empêchant ainsi l'adversaire d'atteindre la balle. Cela peut se faire aussi bien avec le stick qu'avec le corps.

Remarque : le fait de retenir la balle n'est punissable que si le joueur retenu essaie d'atteindre la balle.

Dégagement

Il y a dégagement lorsque la balle dépasse la ligne de fond et est touchée en dernier par un attaquant. La balle est jouée au bord du cercle par l'équipe défendant, à hauteur de l'endroit où elle a franchi la ligne de fond. L'équipe attaquante garde une distance minimale de cinq mètres de la balle jusqu'à ce qu'elle soit remise en jeu.

Long corner

Un long corner est accordé lorsque la balle dépasse la ligne de fond et est touchée en dernier par un défenseur. La balle est prise par l'équipe attaquante sur la ligne de touche, à cinq mètres de la ligne de fond. La balle doit avoir parcouru cinq mètres (passe ou self-pass) ou avoir été touchée par un joueur du côté de la défense avant de pouvoir être jouée dans le cercle.

Lorsque la balle est placée à l'endroit du long corner, les deux joueurs doivent garder une distance d'au moins cinq mètres de celle-ci.

Attention : contrairement aux changements de règles pour les équipes sur grand terrain, le lieu de prise du long corner ne change pas ! Comme il n'y a pas de ligne des 23 mètres dans le cas du jeu à 6, l'exécution d'un long corner sur la ligne de touche est la plus claire et la plus facile à gérer..

Bully

Un bully est effectué pour reprendre le jeu lorsque le match a été suspendu pour cause de blessure ou toute autre circonstance où aucune faute n'a été commise. Lorsqu'un arbitre a arrêté le jeu pour donner une explication aux joueurs sans sanctionner une faute, le jeu reprend donc par une remise en jeu (Bully). Les sticks doivent se toucher une fois lors d'une mise en jeu avant que la balle ne soit jouée.