

CLÉ EN MAIN

Tournoi de hockey bottine



RESSOURCES MATERIELLES

- ✓ 7 équipes = 28 personnes
- ✓ 2 à 3 terrains
- ✓ 30 bâtons
- ✓ Un minimum de 12 cônes
- ✓ 4-6 buts de hockey
- ✓ 3 sifflets
- ✓ 20 à 30 balles
- ✓ Une trousse de premiers soins



PERSONNEL NECESSAIRE

Ces personnes doivent être identifiées comme partenaires de l'événement. Utiliser un élément qui saura les distinguer des participants : des chandails, des accréditations ou des chapeaux.

Trois bénévoles-arbitres :

- ✓ Appliquer les règlements du tournoi de hockey bottine ;
- ✓ Tenir l'horaire des parties à jour.

Un bénévole :

- ✓ Accueillir les participants ;
- ✓ Dictier les mots de bienvenue et de clôture de l'événement ;
- ✓ Prendre les inscriptions ;
- ✓ Faire les poules de hockey selon la grille fournie par la FSFA ;
- ✓ S'assurer de tenir la grille et pointage des parties à jour ;
- ✓ Tenir les horaires des parties à jour avec les arbitres ;
- ✓ Responsable des premiers soins

REGLEMENTS POUR LE TOURNOI HOCKEY BOTTINE

1. Déroulement

Tout d'abord, délimiter les terrains à l'aide des cônes. Installer ceux-ci aux quatre coins du terrain. Si vous possédez plus de cônes, vous pouvez identifier la ligne du milieu. Sinon, il y a toujours la possibilité de dessiner les lignes au sol à l'aide d'une craie.

Les joueurs se déplacent en espadrille adéquate. Chacun possède un bâton d'hockey. Une équipe se constitue d'un gardien et de trois joueurs.

Seuls les buts inscrits avec le bâton sont valables.

Les changements se font par ligne ou individuellement et ce à n'importe quel moment de la partie.

Les joueurs ne sont pas autorisés à saisir la balle avec les mains. Si le joueur l'attrape avec ses mains, il est dans l'obligation de la remettre à ses pieds le plus rapidement possible. Les passes de la main sont interdites.

Les joueurs ne sont pas autorisés à intercepter la balle avec leur bâton à une hauteur supérieure à celle de la taille. D'ailleurs, il est interdit en tout temps de lever le bâton plus haut que la taille.

La rudesse est interdite.



2. Durée des parties

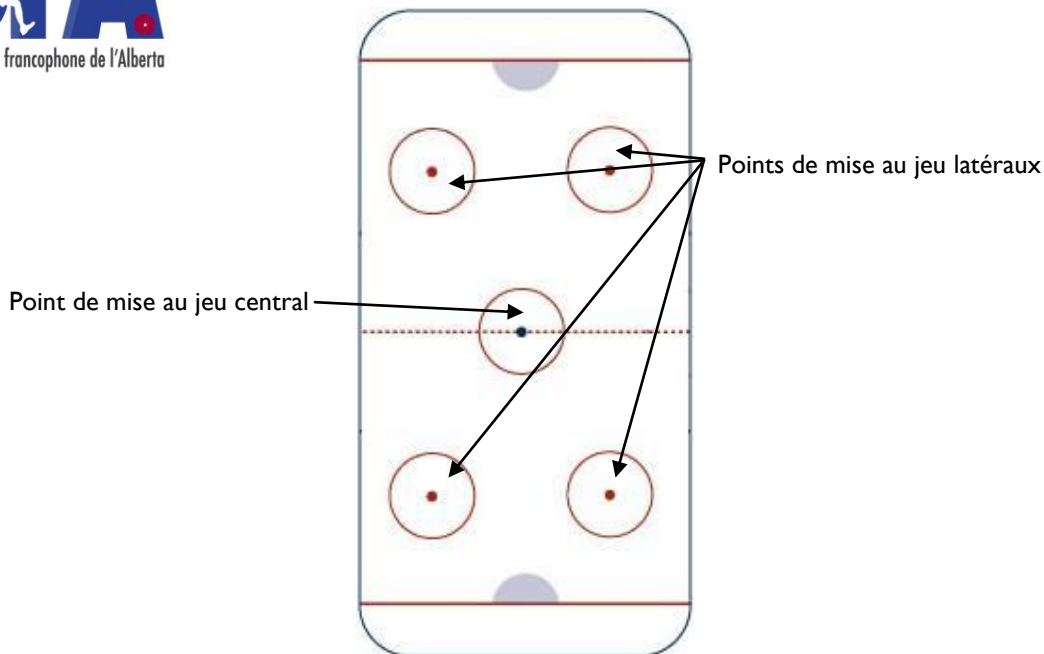
15 minutes avec une pause de deux minutes.

3. Début de la partie

Les équipes doivent être en place sur le terrain à l'heure du début de la partie. Une équipe qui n'est pas composée d'un minimum de quatre joueurs au début d'une partie ne peut y prendre part et perd la partie par forfait.

4. Remises en jeu

Une remise en jeu effectuée par l'arbitre lâchant la balle entre un joueur de chaque équipe est appelée «Mise au jeu».



Les mises au jeu ci-dessous seront effectuées sur le point de mise au jeu central:

- ✓ Début de match;
- ✓ Après chaque but marqué;
- ✓ Lorsque l'arbitre estime qu'il a lui-même commis une erreur.

Les mises au jeu ci-dessous seront effectuées sur un des points de mise au jeu latéraux.

- ✓ Immobilisation de la balle par le gardien pendant plus de trois secondes ;
- ✓ Après l'immobilisation de la balle sur le filet du but ;
- ✓ Après que la balle soit sortie de la surface de jeu par l'une des limites du terrain ;
- ✓ Suite à tout type de fautes ;
- ✓ Après l'annulation d'un but ;
- ✓ Après que la balle ait touché le casque du gardien ;
- ✓ Après une interruption du jeu consécutive à une blessure.

Lorsque la balle sort de la surface de jeu par l'un des deux côtés dans le sens de la longueur, elle est posée sur le sol à un mètre de l'endroit de sa sortie perpendiculairement au bord du terrain. La balle est dégagée par un joueur de l'équipe opposée à celle du joueur qui a sorti la balle. Les joueurs de l'équipe fautive doivent se tenir au minimum à deux mètres de la balle lors de la remise en jeu. Le joueur est autorisé à orienter son lancer directement vers le but adverse pour tenter de marquer.

5. Règles relatives aux gardiens de but

Un joueur n'est pas autorisé à gêner le gardien à proximité de son but.

Lorsque le gardien immobilise la balle, il doit la délivrer dans un délai de trois secondes. Il n'a pas le droit de la lancer, il peut cependant la dégager.

Si une balle heurte le casque d'un gardien, l'arbitre arrête immédiatement le jeu. Si la balle entre dans le but après avoir frappé le casque du gardien, le but est valable seulement si elle a été touchée par un autre joueur après le choc.

Le changement de gardien est interdit au cours d'une partie excepté en cas de blessure.

Le gardien est autorisé à quitter la surface de jeu à tout moment pour faire entrer un joueur supplémentaire. Le gardien ne peut réintégrer sa place qu'à l'occasion d'un arrêt de jeu.

6. Pénalités

Les arbitres peuvent infliger des pénalités mineures de deux minutes aux joueurs. Dans ce cas, l'équipe pénalisée joue à deux joueurs. Le joueur pénalisé n'a pas le droit d'entrer sur le terrain tant que sa pénalité n'est pas terminée.

Si des joueurs de l'équipe sont pénalisés alors que celle-ci évolue déjà en infériorité numérique, les joueurs fautifs doivent sortir du terrain, mais ils peuvent être remplacés. La deuxième pénalité commence à être décomptée lorsque prend fin la première pénalité.

Une équipe ne peut pas évoluer à moins de deux joueurs sauf si les joueurs pénalisés ne peuvent être remplacés. Si tous les joueurs d'une équipe sont pénalisés, cette équipe perd la partie par forfait.

Si une équipe en supériorité numérique marque un but, la pénalité la plus ancienne de l'équipe adverse prend fin immédiatement.

L'arbitre peut aussi décider de l'expulsion d'un joueur pour la partie. L'équipe dans laquelle évolue ce joueur subit une pénalité de deux minutes et le joueur exclu n'a plus le droit de revenir sur le terrain pendant cette partie.

Si un gardien subit une pénalité de deux minutes, il reste sur le terrain, mais son équipe doit évoluer à deux joueurs. Si un gardien est pénalisé pour la partie ou exclu du tournoi, son équipe termine la partie sans gardien. Durant deux minutes, elle doit évoluer à trois joueurs. Elle peut ensuite jouer à quatre joueurs.

En cas de faute particulièrement grave, un joueur peut être exclu du tournoi sur rapport de l'arbitre à la table d'organisation.

7. Tir de pénalité

Un arbitre peut accorder un tir de pénalité s'il juge qu'un joueur a été victime d'une faute de dernier recours. L'équipe qui bénéficie d'un tir de pénalité peut choisir le joueur.

Le joueur désigné a l'autorisation de débiter son action depuis le milieu du terrain, il n'a pas le droit de reculer et ne peut effectuer qu'un seul tir.

Tant que le joueur n'a pas touché la balle, le gardien doit rester à moins d'un mètre de ses buts.



Poule A	1	2	3	Total Points	Classement
1		Partie 1	Partie 2		
2	Partie 1		Partie 3		
3	Partie 2	Partie 3			
Poule B	5	6	7	Total Points	Classement
5		Partie 1	Partie 2		
6	Partie 1		Partie 3		
7	Partie 2	Partie 3			

Si vous organisez des finales pour le tournoi de hockey bottine, voici comment déterminer votre 1^{ère}, 2^e et 3^e place.

Demi-finale: la 1^{ère} position du POULE A Vs 2^{ème} position du POULE B
 Demi-finale: la 1^{ère} position du POULE B Vs 2^{ème} position du POULE A
 PARTIE pour la 3^{ème} POSITION : Perdants des demi-finales
 PARTIE pour la 1^{ère} POSITION : Gagnants des demi-finales