

HOCKEY EDUCATIF

—

GUIDE PRATIQUE DES MATCHS

PRÉAMBULE

Le Hockey éducatif étant un champs très vaste allant de la maternelle aux études supérieures, codifier la pratique de référence qu'est le match apparait donc très difficile tant l'hétérogénéité des publics, des lieux de pratique et des niveaux est importante.

C'est la raison pour laquelle le pôle développement de la Fédération Française de Hockey vous présente dans ce guide pratique les règles fondamentales à respecter et des exemples d'adaptations possibles pour faire évoluer les situations de match tout en restant dans l'esprit du hockey éducatif.

N'hésitez pas à contacter l'équipe du pôle développement pour tout complément d'informations : contact@ffhockey.org. Bonne pratique à vous !

LES 8 RÈGLES D'OR DU HOCKEY ÉDUCATIF



Le bec de crosse doit rester en dessous du genou sans jamais dépasser sa hauteur.



La crosse doit toujours être tenue à 2 mains : gauche en haut et droite au milieu.



La balle doit toujours rester au sol.



La balle doit être poussée et non frappée.



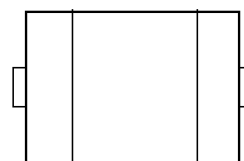
La balle doit toujours toucher le côté plat de la crosse, jamais le côté rond.



La balle ne doit jamais toucher le pied.



Les contacts ne sont pas autorisés, ni les attaques de crosses.



Le tir au but doit toujours se faire depuis l'intérieur de la zone

RÈGLEMENT



Nombre de joueurs

3 ou 4 joueurs sur le terrain
Pas de gardien



Durée du match

Entre 5 et 10 minutes
Variable selon le nombre d'équipes



Arbitrage

Fait par l'enseignant et/ou les élèves



Aire de jeu

Terrain d'environ 25m de long sur 20 de large avec une zone de but devant le but. Ces distances peuvent varier selon l'espace disponible.



Matériel nécessaire

1 crosse par joueur sur le terrain
1 balle, autant de chasubles que de joueurs par équipe, des plots pour délimiter le terrain et son tracé



Zone de but

Zone de 5m devant le but sur toute la longueur du terrain. Pour valider le but, la balle doit être envoyée de l'intérieur de la zone



Remplacements

ILLIMITES
Les remplaçants ne peuvent rentrer que lorsque la balle n'est plus en jeu



Engagement

Bully: un joueur de chaque équipe à cheval sur la ligne médiane avec son propre but sur sa droite. Les 2 joueurs doivent frapper 3 fois alternativement le sol et la crosse de l'adversaire avant de jouer la balle. Les joueurs de chaque équipes sont dans leurs camps respectifs.

FAUTES ET RÉPARATIONS

	Où ?	Pour quelles fautes ?	La gestuelle de l'arbitre
Coup Franc (CF)	A l'endroit de la faute Adversaire à 3m	- Toutes les fautes - CF en tête de zone si faute involontaire d'un défenseur dans la zone.	 Tendre un bras en direction de l'attaque et pointer l'autre vers l'endroit de la faute
Touche	A l'endroit où la balle est sortie Adversaire à 3m	Balle sortie au-delà des lignes de touche Touche en bord de zone si la balle sort en touche à l'intérieur de la zone	 2 bras tendus horizontalement à hauteur d'épaule
Dégagement	Sur la ligne imaginaire des 2 plots délimitant la zone de but Adversaire à 3m	Balle sortie au-delà des lignes de but par un attaquant	 Tendre un bras en direction de l'endroit où se fait l'engagement
Grand Corner	Sur la ligne médiane, en face de l'endroit où est sorti la balle	Balle sortie par un défenseur derrière la ligne de but (en dehors du but)	 bras tendu vers le ciel, l'autre vers le point de penalty
Penalty	Tir effectué en 5" par un joueur depuis le milieu de terrain en face du but. Pas de gardien. Si la balle rentrer -> But Si la balle passe à côté -> Dégagement	- Faute volontaire dans la zone (pied, attaque de crosse, côté rond...) - Faute anéantissant une action de but	 Tendre le bras vers le joueur concerné et lui montrer le carton
Exclusion	30 secondes à 2 minutes en dehors du terrain La durée varie selon la gravité ou la répétition des gestes dangereux	Gestes dangereux ou non respect des règles répétés	

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE HOCKEY

102 avenue Henri Barbusse, 92700 Colombes – Tél. : +33 (0)1 44 69 33 69 – Fax : + 33 (0)1 44 69 33 60 – www.ffhockey.org

SIRET : 78440610000031 – Code APE : 9312Z

QUELQUES EXEMPLES D'ADAPTATIONS POSSIBLES

