



© Karin Warnant

Règlement Special Olympics Belgium

Floorball

Octobre 2021

Special Olympics
Belgium





SOMMAIRE

chapitre 1 : le terrain	4
Article 1 : les dimensions du terrain	4
Article 2 : la surface du terrain	4
chapitre 2 : le but	5
Article 1 : les dimensions du but	5
Article 2 : la zone du but	5
chapitre 3 : le stick et la balle	5
Article 1 : le stick	5
Article 2 : la balle	5
chapitre 4 : les équipes	6
Article 1 : composition des équipes	6
Article 2 : équipement des joueurs	6
chapitre 5 : le coach	7
chapitre 6 : les arbitres	7
Article 1 : l'arbitre principal	8
Article 2 : le deuxième arbitre	8
chapitre 7 : durée du jeu	8
Article 1 : périodes	8
Article 2 : les prolongations	8
Article 3 : ex-aequo	8
Article 4 : l'arrêt prématuré du jeu	9
chapitre 8 : engagement et remise en jeu	9
Article 1 : engagement	9
Article 2 : remise en jeu	11
chapitre 9 : jouer la balle	12
Article 1 : le joueur de champ	12
Article 2 : le capitaine	12
Article 3 : le gardien	12
chapitre 10 : les buts	13





chapitre 11 : les interruptions du jeu	15
Article 1: balle morte	15
Article 2: temps mort	15
Article 3 : remplacements	15
chapitre 12 : les sanctions	16
Article 1 : sanctionnées par un coup franc	16
Article 2 : sanctionnées par un penalty	19
Article 3 : sanctionnées par une carte jaune	20
Article 4 : sanctionnées par une carte rouge	21
Skills de floorball	22

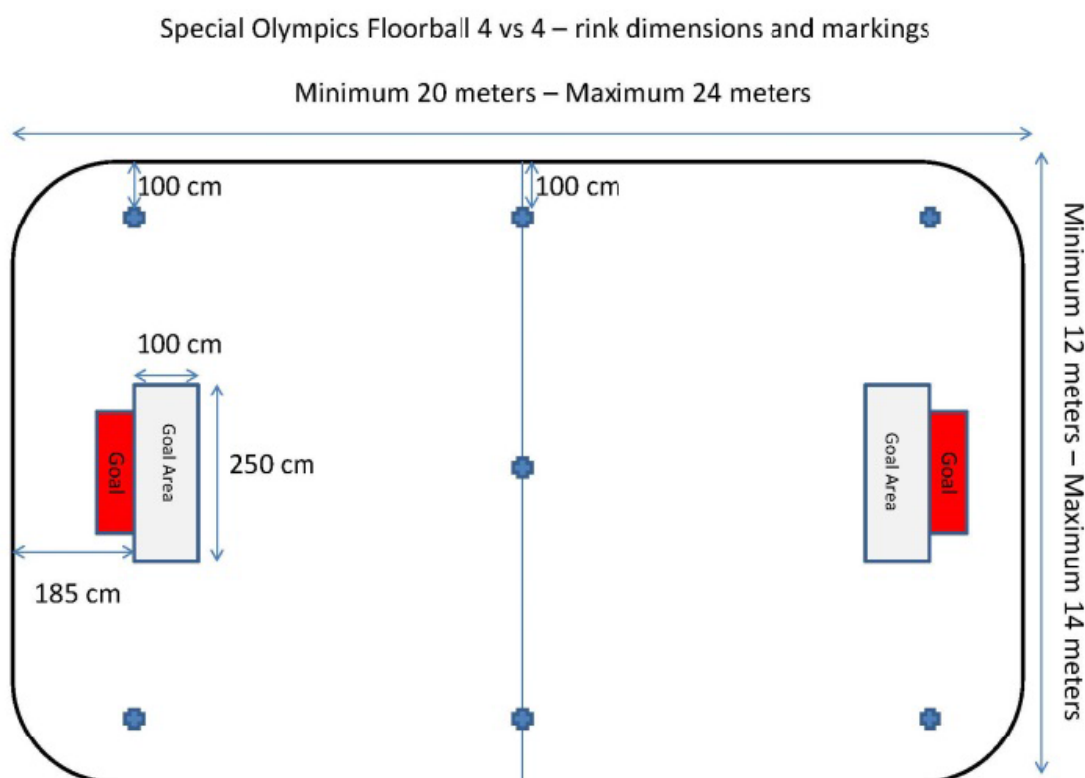
Ce règlement officiel de Floorball Special Olympics est d'application pour toutes les compétitions de Floorball Special Olympics en Belgique. Ce règlement est rédigé par Special Olympics Inc. et retravaillé en français par Special Olympics Belgium. Le contenu de ces pages peut être multiplié et copié à condition de mentionner explicitement la source, c.-à-d. le logo et la dénomination de Special Olympics Belgium.
Le logo est disponible sur demande auprès de: info@specialolympics.be.





CHAPITRE 1 : LE TERRAIN

Article 1 : les dimensions du terrain



Les dimensions du terrain doivent être au minimum de 20 mètres sur 12 mètres et au maximum de 24 mètres sur 14 mètres. Le terrain sera entouré d'un boarding en bois ou en matière plastique à coins arrondis ou à angles droits de préférence approuvé par l'IFF.

Le terrain doit être rectangulaire.

Délimitations du terrain

Tous les marquages doivent être tracés avec des lignes de quatre à cinq centimètres de large, dans une couleur clairement visible.

Une ligne centrale et un point central doivent être marqués. La ligne centrale doit être parallèle aux petits côtés du terrain et diviser celui-ci en deux moitiés de taille égale.

Article 2 : la surface du terrain

La surface doit être bien égale, non glissante et ne présenter aucun danger pour les joueurs.





CHAPITRE 2 : LE BUT

Article 1 : les dimensions du but

Les dimensions du but sont les suivantes :

- Longueur : 1m60
- Profondeur : 0m60
- Hauteur : 1m15

Article 2 : la zone du but

La zone du but mesure 1m en profondeur et 2m50 sur la ligne du but. A l'exception du gardien, aucun joueur ne peut pénétrer dans cette zone.

CHAPITRE 3 : LE STICK ET LA BALLE

Article 1 : le stick

Le stick doit être approuvé par l'IFF et marqué en conséquence.

Toutes les modifications sur le manche, à part le raccourcir, sont interdites. Le manche peut être recouvert de grip au-dessus de l'inscription, mais aucune inscription officielle ne doit être recouverte.

La palette ne doit pas être tranchante et sa courbure ne doit pas excéder 30mm.

Toutes les modifications de la palette, à part la courbe, sont interdites. La courbure doit être mesurée comme la distance entre le point le plus haut de l'intérieur de la palette et la surface plane sur laquelle le stick est posé. Changer la palette est autorisé, mais la nouvelle palette ne doit pas être endommagée.

Article 2 : la balle

La balle pèse 23 grammes et son diamètre est de 72 millimètres. Elle comporte 26 trous de 11 millimètres de diamètre et doit être approuvée par l'IFF et marquée en conséquence.

Elle doit contraster avec la couleur du terrain.





CHAPITRE 4 : LES ÉQUIPES

Article 1 : composition des équipes

Chaque équipe se compose de 7 joueurs minimum et de maximum 10 joueurs. Une équipe qui ne se compose pas de 3 joueurs + 1 gardien au début du match, ne peut s'aligner. Seuls les joueurs repris au formulaire de compétition peuvent concourir. Les joueurs ne participant pas au jeu doivent prendre place sur le banc se trouvant du côté de leur camp.

Article 2 : équipement des joueurs

La tenue des joueurs

Tous les joueurs de champ doivent porter une tenue composée d'un maillot, d'un short et de chaussettes de sport. Tous les joueurs de champ d'une équipe doivent porter exactement la même tenue. La tenue d'une équipe peut avoir n'importe quelle combinaison de couleur. Si les arbitres considèrent que les équipes ne peuvent pas être différenciées par leur tenue, l'équipe considérée comme visitée change de tenue ou mettra des chasubles.

Le port de coudières, genouillères et jambières est autorisé.

Les gardiens doivent porter des maillots à manches longues et des pantalons.

Tous les maillots doivent être numérotés. Les maillots d'une équipe doivent être numérotés dans le dos avec des nombres différents. Les chiffres doivent mesurer au moins 200 mm de hauteur. Les maillots peuvent porter n'importe quel numéro entre 1 et 99 inclus, mais 1 n'est pas autorisé pour les joueurs de champ.

Tous les joueurs doivent porter des chaussures de sport.

Si un joueur perd une ou deux chaussures pendant le jeu, il peut continuer à jouer jusqu'à la prochaine interruption.

Équipement particulier du gardien de but

Le gardien n'est pas autorisé à utiliser un stick.

Le gardien doit porter un casque approuvé par l'IFF, et marqué en conséquence. Ceci ne s'applique que sur le terrain pendant le jeu. Toutes les modifications au casque, excepté la peinture, sont interdites.

Le gardien peut utiliser n'importe quel type d'équipement de protection, mais cela ne doit pas inclure des parties destinées à couvrir la surface du but.

- Le casque et des gants sont obligatoires.
- Les genouillères sont fortement conseillées. Le port de coudières et jambières est autorisé.
- Aucun objet ne peut être placé dans ou sur la cage de but.





Équipement particulier du capitaine d'équipe

Le capitaine de l'équipe doit porter un brassard.

Le brassard doit être porté au bras et bien visible. Le ruban adhésif n'est pas autorisé comme brassard.

Équipement personnel

Colliers, boucles d'oreilles, bracelets, montres, piercings visibles doivent être retirés avant le début du match.

A l'exception des bandeaux élastiques sans nœud, aucun équipement ne peut être porté sur la tête.

Pour tout joueur étant obligé de porter des lunettes (approuvées par l'IFF), un appareil auditif ou un casque de protection, ces derniers doivent être construits dans une matière souple dans la mesure du possible.

Remarque : plus d'information concernant les équipements approuvés par l'IFF sont à consulter sur <http://iffequipment.se/>

CHAPITRE 5 : LE COACH

Le coach demande les temps morts et les remplacements.

Il peut encourager son équipe et/ou donner des directives.

Le coach n'est pas habilité à demander à l'arbitre de justifier sa décision.

Si un joueur exclu temporairement ou définitivement, refuse de quitter le terrain, l'arbitre fera appel au coach. L'arbitre accordera une période de repos (temps mort). Si le joueur persiste dans son refus, le match est arrêté. L'équipe adverse sera considérée comme équipe gagnante.

CHAPITRE 6 : LES ARBITRES

Le match sera suivi par un arbitre principal et un deuxième arbitre. En cas d'absence du deuxième arbitre, c'est l'arbitre principal qui assumera les responsabilités de ce dernier.

En cas de discussion éventuelle entre l'arbitre principal et le deuxième arbitre, c'est la décision de l'arbitre principal qui l'emporte.





Article 1 : l'arbitre principal

L'autorité de l'arbitre principal prend cours à partir du moment où il pénètre sur le terrain et prend fin au coup de sifflet. Il est le maître absolu sur le terrain.

Il est responsable de l'application des règlements et veillera à ce qu'ils soient suivis par les joueurs. Il veillera à ce que l'on joue pendant le temps réglementaire, tenant compte des temps morts qui seront déduits du temps.

Article 2 : le deuxième arbitre

Il assistera l'arbitre principal dans les cas suivants :

- Il est responsable du contrôle de la durée du match. Toutefois, cette responsabilité pourra être confiée à un ou plusieurs chronométreurs qui contrôlent alors la durée et sifflent la mi-temps.
- Il est responsable des remplacements et exclusions temporaires.

CHAPITRE 7 : DURÉE DU JEU

Article 1 : périodes

Un match comprend 2 périodes de 15 minutes, séparées par une mi-temps de 2 minutes minimum et 5 minutes maximum pour le changement de camp et de banc.

Article 2 : les prolongations

En cas d'égalité lors d'une finale, deux prolongations de 5 minutes peuvent être accordées.

Si à la suite de cela, les deux équipes sont encore à égalité, elles tireront chacune à leur tour un penalty jusqu'à ce que l'une des 2 équipes manque son but et l'autre équipe marque le sien (but en or).

Article 3 : ex-aequo

Si des équipes sont à égalité, on prendra en compte les points suivants pour les départager :

1. Le vainqueur des matchs entre les équipes ;
2. L'équipe qui a remporté le plus de victoires ;
3. L'équipe qui a marqué le plus de buts ;
4. L'équipe qui a encaissé le moins de buts ;
5. L'équipe avec le plus de points de fair-play ;
6. Un tirage au sort décidera le classement.





Article 4 : l'arrêt prématuré du jeu

Lorsqu'à un moment donné du match, une équipe se trouve sur le terrain avec moins de 3 joueurs (y compris le gardien et les joueurs exclus temporairement) et lorsqu'il n'y a plus de remplaçants, l'arbitre arrêtera le match et désignera l'équipe adverse vainqueur.

CHAPITRE 8 : ENGAGEMENT ET REMISE EN JEU

Article 1 : engagement

Le début du match et chaque mise en jeu se fera par un engagement.

Au début d'une nouvelle période et pour confirmer un but correctement marqué, un engagement doit être effectué au point central avec le stick.

- Un but marqué en prolongation, ou sur un penalty décisif pour le résultat du match, ou après la fin d'une période ne doit pas être confirmé par un engagement.
- Quand un engagement est effectué au point central, chaque équipe doit être de son propre côté de la ligne centrale.

Quand le jeu est interrompu et qu'il est impossible de donner à l'une des deux équipes une remise en jeu, un coup franc ou un penalty, le jeu doit être repris par un engagement.

Un engagement doit être réalisé au point d'engagement le plus proche, à partir du lieu où la balle se trouvait avant l'interruption.

Tous les joueurs, excepté ceux qui jouent l'engagement, doivent immédiatement, sans intervention des arbitres, se placer à au moins 3m de la balle, sticks inclus.

- Remarque : avant l'engagement, les arbitres ont la responsabilité de vérifier que les équipes sont prêtes et que tous les joueurs ont pris position.

Un engagement doit être effectué par un joueur de champ de chaque équipe. Les joueurs doivent faire face au camp adverse et ne doivent pas avoir de contact physique avant l'engagement. Les pieds doivent être perpendiculaires à la ligne centrale. Chaque joueur doit avoir ses deux pieds à la même distance de la ligne centrale. Les sticks doivent être tenus avec une prise normale et avec les deux mains au-dessus de la ligne de limite de prise. Les palettes doivent être perpendiculaires à la ligne centrale, des deux côtés de la balle, mais sans la toucher.

- Le joueur de l'équipe défendant choisit de quel côté il pose son stick.
- Le joueur d'une équipe qui a encaissé un but choisit de quel côté il pose son stick.
- La balle doit être au centre des palettes.
- Si un joueur qui participe à l'engagement n'obéit pas aux instructions des arbitres, un autre joueur qui est sur le terrain doit effectuer l'engagement.

Un engagement peut aller directement dans un but.





Situations menant à un engagement

Quand la balle est endommagée involontairement.

Quand la balle n'est pas correctement jouable.

- Remarque : les arbitres doivent, avant d'interrompre le jeu, donner aux joueurs une opportunité raisonnable de jouer la balle.

Quand des morceaux du boarding se sont séparés et que la balle vient à proximité du lieu en question.

Quand le but est déplacé involontairement et qu'il ne peut pas être remis à sa place en un temps raisonnable. C'est la responsabilité du gardien de replacer son but dès que cela est considéré comme possible.

Quand une blessure grave se produit, ou qu'un joueur blessé affecte directement le jeu.

- Remarque : les arbitres décident de ce qui doit être considéré comme une blessure grave, mais dès que ceci est soupçonné, le jeu doit être interrompu immédiatement.

Quand une situation anormale se déroule pendant le jeu. Les arbitres décident de ce qui doit être considéré anormal, mais cela inclut, entre autres, la présence de personnes ou d'objets non autorisés sur le terrain, une panne d'éclairage partielle ou totale, un signal sonore résonnant par erreur. De même si l'arbitre est touché par la balle et que ceci a un effet significatif sur le jeu.

Quand un but est refusé alors qu'aucune faute menant à un coup franc n'a été commise. Ceci s'applique quand la balle va dans le but sans passer la ligne de but depuis l'avant.

Quand un joueur de l'équipe attaquante dirige volontairement la balle dans le but avec une quelconque partie de son corps.

Quand un penalty ne se termine pas par un but. Ceci s'applique si le penalty est tiré de manière incorrecte.

Quand une sanction est appliquée pour une faute qui n'est pas liée au jeu, mais qui est commise ou remarquée pendant le jeu. Ceci s'applique quand un joueur sanctionné pénètre dans le terrain avant que sa sanction n'expire.

Quand les arbitres ne sont pas en mesure de décider la direction d'une remise en jeu ou d'un coup franc. Ceci s'applique quand des joueurs des deux équipes commettent une faute simultanément.

Quand les arbitres considèrent que leur décision est incorrecte.





Article 2: remise en jeu

Quand la balle passe au-dessus du boarding ou touche le plafond ou n'importe quel objet au-dessus du terrain, une remise en jeu doit être donnée à l'équipe non fautive. L'équipe considérée fautive est celle dont le joueur, ou l'équipement du joueur, a touché la balle en dernier avant qu'elle ne sorte du terrain.

Une remise en jeu doit être effectuée à l'endroit où la balle a quitté le terrain, entre 0,5m et 1m du boarding, mais jamais derrière le prolongement virtuel des lignes de but.

- Si, selon les arbitres, le jeu n'en est pas affecté, la balle peut ne pas être à l'arrêt complet ou exactement au bon endroit. Si une équipe tire un avantage à effectuer une remise en jeu à moins de 0,5m du boarding, cela peut être autorisé.
- Si la balle est sortie derrière le prolongement virtuel de la ligne de but, la remise en jeu doit être effectuée au point d'engagement le plus proche. Si la balle touche le plafond ou un objet au-dessus du terrain c'est considéré comme une remise en jeu au plus près de l'endroit qui a été touché.

Les adversaires doivent immédiatement, sans intervention des arbitres, se positionner à au moins 3m de la balle, sticks inclus. Le joueur effectuant la remise en jeu n'est pas obligé d'attendre que les adversaires prennent position, mais si la balle est jouée pendant que les adversaires sont en train de se positionner correctement, aucune faute ne pourra être signalée.

La balle doit être jouée avec le stick. Elle doit être frappée, et non accompagnée, poussée ni levée sur le stick.

Le joueur effectuant la remise en jeu ne peut pas toucher la balle à nouveau, avant qu'elle n'ait touchée un autre joueur ou l'équipement d'un autre joueur.

Une remise en jeu peut aller directement dans un but.

Situations menant à une remise en jeu

Quand la balle passe au-dessus du boarding ou touche le plafond ou n'importe quel objet au-dessus du terrain.





CHAPITRE 9 : JOUER LA BALLE

Article 1: le joueur de champ

La balle peut être frappée, poussée ou guidée.

La balle ne peut être jouée (contact) au-dessus du niveau des genoux, que cela soit par le pied, stick ou jambe dans son intégralité excepté quand le contact n'engendre aucun danger et que la balle est jouée en dessous du niveau des hanches.

Le joueur de champ ne peut pas jouer la balle qu'en position debout et ne peut pas intervenir dans le jeu s'il ne tient pas le stick en mains.

Il ne peut pas changer de façon impromptue de stick. "Son" stick est celui avec lequel il a débuté le jeu ou tout autre stick qui lui a été remis de façon officielle.

Ils peuvent jouer la balle dans la zone du gardien (stick), mais ne peuvent pas y pénétrer (pas de pied).

Article 2: le capitaine

Chaque équipe doit avoir un capitaine d'équipe.

Un remplacement de capitaine ne peut se dérouler qu'en cas de blessure, malaise ou sanction durant le match. Un capitaine remplacé ne peut pas redevenir capitaine à nouveau pendant le même match.

Article 3: le gardien

La relance doit se faire toujours à la main.

Si le gardien lance ou tape la balle du pied au-delà de la ligne centrale, ceci est considéré comme faute.

- Ceci est considéré comme une faute seulement si la balle ne touche pas le sol, le terrain, un autre joueur ou l'équipement d'un autre joueur avant de passer la ligne centrale.

Il n'a pas de stick.

Il peut prendre la balle avec les mains où il veut tant qu'une partie de son corps touche le sol de sa zone de but.

Si le gardien lance ou dégage la balle du pied dans le goal opposer, le goal ne sera pas validé.





Un joueur inscrit comme gardien ne peut pas participer comme joueur de champ pendant le même match.

Le gardien peut à tout moment être remplacé par un joueur de champ.

Si un gardien quitte entièrement sa zone de but pendant le jeu, il doit, tant qu'il n'y est pas retourné, être considéré comme un joueur de champ, mais sans stick. Puisqu'il ne tient pas de stick, il peut faire uniquement une touchée de balle. On considère qu'un gardien a entièrement quitté sa zone de but quand aucune partie de son corps ne touche le sol à l'intérieur de sa zone de but. Le gardien a, cependant, le droit de plonger à l'intérieur de sa propre zone de but. Les lignes appartiennent à la zone de but.

CHAPITRE 10 : LES BUTS

Un but doit être accordé quand il a été marqué correctement et confirmé par un engagement au point central.

Un but marqué pendant la prolongation ou sur un penalty, à la fin de la période ou du match ne doit pas être confirmé par un engagement. Il est accordé quand les deux arbitres ont pointé le point central.

L'équipe qui a marqué le plus de buts est l'équipe gagnante.

Buts marqués correctement

Quand la balle passe entièrement la ligne de but depuis l'avant, en ayant été jouée de manière correcte avec le stick d'un joueur de champ et qu'aucune faute ne menant à un coup franc ou une sanction n'a été commise par l'équipe attaquante en lien avec, ou immédiatement avant le but. Ceci s'applique aussi :

- Quand un joueur de l'équipe défendant a bougé le but à côté de sa position et la balle passe la ligne de but depuis l'avant entre les marques des poteaux et sous la position virtuelle de la barre transversale.
- Quand un but contre son camp est marqué. Un but est considéré contre son camp quand un joueur dirige la balle dans son propre but avec son stick ou son corps.

Quand la balle passe entièrement la ligne de but depuis l'avant après qu'un joueur de l'équipe défendant ait dirigé la balle avec son stick ou son corps, ou qu'un joueur de l'équipe attaquante ait involontairement dévié la balle avec son corps, et qu'aucune faute ne menant à un coup franc ou une sanction n'a été commise par l'équipe attaquante en lien avec, ou immédiatement avant le but.

Le but ne sera pas considéré comme marqué correctement si un joueur de champ de l'équipe attaquante tape du pied volontairement la balle juste avant qu'elle ne soit dirigée dans le but.





Buts marqués incorrectement

Quand un joueur de l'équipe attaquante a commis une faute menant à un coup franc ou une sanction en lien avec, ou immédiatement avant le but.

Quand un joueur de l'équipe attaquante dirige volontairement la balle dans le but avec une quelconque partie de son corps.

- Remarque : Comme ceci n'est pas considéré comme une faute, le jeu doit être repris par un engagement.

Quand la balle passe la ligne de but pendant, ou après, le signal.

- Une période ou un match est fini dès que le signal de fin a commencé à sonner.

Quand la balle va dans le but sans passer la ligne de but par l'avant.

Quand un gardien lance ou dégage au pied la balle dans le but de l'équipe opposée, d'une manière correcte selon tout autre critère. Comme ceci n'est pas considéré comme une faute, le jeu doit être repris par un engagement. La balle doit toucher un autre joueur ou l'équipement d'un autre joueur avant d'aller dans le but pour être accordé.

Quand un joueur de champ de l'équipe attaquante tape du pied volontairement la balle et qu'elle va dans le but après avoir touché un adversaire ou l'équipement d'un adversaire.

- Remarque : Comme ceci n'est pas considéré comme une faute, le jeu doit être repris par un engagement.

Quand la balle rebondit sur un des arbitres et va directement dans le but.





CHAPITRE 11 : LES INTERRUPTIONS DU JEU

Article 1: balle morte

La balle est morte :

- lorsqu'elle est sortie de la surface de jeu ;
- après avoir marqué un but ;
- après qu'une faute a été sifflée.

Article 2: temps mort

Le temps mort n'est accordé que sur demande de l'entraîneur lorsqu'il en a manifesté le désir au deuxième arbitre en faisant le geste officiel (T).

Un temps mort ne peut être accordé que si la balle est sortie du jeu.

Maximum 1 temps morts est accordé par équipe et par période.

La durée maximum du temps mort est de 60 secondes.

L'équipe qui demande un temps mort est autorisée à en diminuer la durée et à exiger la reprise immédiate du jeu.



Article 3 : remplacements

Tous les remplacements de joueur peuvent se faire sans autorisation de l'arbitre. Tous les remplacements doivent être effectués dans la propre zone de remplacement d'une équipe. Le joueur qui quitte le terrain doit être en train de passer par-dessus le boarding avant qu'un remplaçant puisse entrer.

En cas de manifestation colérique de la part d'un joueur, l'arbitre interrompt le match pour permettre le remplacement du joueur en question. Si ce remplacement n'est pas possible et s'il y a moins de 3 joueurs (y compris le gardien) sur le terrain, l'arbitre constate le fait que l'équipe est incomplète et l'équipe adverse est proclamée gagnante du match avec un score forfait de 5-0.

Si le gardien n'est plus en état de jouer, l'entraîneur le fera remplacer par un joueur de réserve ou par un autre joueur du terrain. Lorsqu'un joueur du terrain est désigné, il pourra revêtir, l'équipement (ou une partie de l'équipement) du gardien. Cette période de changement de tenue ne peut durer plus de 3 minutes. Le joueur du terrain qui prend la place du gardien, peut être remplacé par un joueur de réserve.





CHAPITRE 12 : LES SANCTIONS

Tout comportement que l'arbitre estime fautif ou provoquant, est sanctionné. En fonction de la gravité de l'infraction, l'arbitre donnera :

- Un avertissement au joueur fautif. Cet avertissement donne lieu à un coup franc.
- Une carte jaune : exclusion temporaire.
- Une carte rouge : exclusion définitive.

L'arbitre peut renforcer les sanctions s'il y a répétition intentionnelle du même genre de faute.

Article 1 : sanctionnées par un coup franc

Quand une faute menant à un coup franc est commise, un coup franc doit être donné à l'équipe non fautive.

Concernant les fautes menant à un coup franc, la règle de l'avantage doit être appliquée à chaque fois que c'est possible.

La règle de l'avantage implique que si l'équipe non fautive contrôle toujours la balle après la faute, elle doit avoir l'opportunité de continuer à jouer si cela lui donne un avantage plus important qu'un coup franc. Si cet avantage est en cours, et que le jeu est interrompu parce que l'équipe non fautive perd le contrôle de la balle, le coup franc qui s'en suit doit être effectué à l'endroit où la dernière faute a été commise.

Le coup franc doit être tiré à l'endroit où la faute a été commise, mais jamais derrière le prolongement virtuel des lignes de but, ni à moins de 3,5m de la zone du gardien.

- Remarque : Si, selon les arbitres, le jeu n'en est pas affecté, la balle peut ne pas être à l'arrêt complet ou exactement au bon endroit. Un coup franc attribué pour une faute à moins de 50 cm du boarding pourra être joué à cette distance. Un coup franc signalé derrière le prolongement virtuel des lignes de buts doit être effectué au point d'engagement le plus proche. Un coup franc signalé à moins de 3,5m de la zone du gardien doit être déplacé à une distance de 3,5m depuis la ligne extérieure de la zone de gardien en suivant une ligne imaginaire allant du centre de la ligne de but jusqu'à l'endroit où la faute a été commise. Dans ce cas l'équipe défendant doit toujours avoir la possibilité de former une ligne de défense juste devant sa zone de gardien. L'équipe attaquante n'est pas obligée d'attendre que l'équipe défendant forme sa ligne de défense, et a le droit de placer ses joueurs devant la ligne de défense.

Les adversaires doivent immédiatement, sans intervention des arbitres, se positionner à au moins 3m de la balle, sticks inclus.

Le joueur effectuant la remise en jeu n'est pas obligé d'attendre que les adversaires prennent position, mais si la balle est jouée pendant que les adversaires sont en train de se positionner correctement, aucune faute ne pourra être signalée.

La balle doit être jouée avec le stick. Elle doit être frappée, et non accompagnée, poussée ni levée sur le stick.





Le joueur effectuant le coup franc ne peut pas toucher la balle à nouveau, avant qu'elle n'ait touché un autre joueur ou l'équipement d'un autre joueur.

Un coup franc peut aller directement dans un but.

Fautes menant à un coup franc

Quand un joueur tape, bloque, soulève ou tape du pied le stick d'un adversaire.

- Remarque : si les arbitres considèrent que le joueur a joué la balle avant de taper le stick de son adversaire, aucune faute ne sera signalée.

Quand un joueur de champ lève la palette de son stick au-dessus du niveau des hanches, en arrière du corps avant de frapper la balle, ou à la fin de son mouvement, en avant du corps, après avoir frappé la balle. Ceci s'applique aux feintes de tir. De tels mouvements hauts sont tolérés si aucun joueur n'est à proximité et qu'il n'y a aucun risque de toucher quelqu'un. Le niveau des hanches est considéré comme le niveau des hanches en se tenant debout.

Quand un joueur de champ utilise n'importe quelle partie de son stick, pied ou jambe dans son intégralité pour jouer la balle au-dessus du niveau des genoux et que cela engendre (potentiellement) un danger. Jouer la balle au-dessus du niveau des hanches est toujours considéré comme un danger.

Quand un joueur de champ joue la balle avec la tête.

Quand un joueur de champ place son stick, son pied ou sa jambe entre les pieds ou les jambes d'un adversaire.

Quand un joueur, ayant le contrôle de la balle, ou essayant de l'atteindre, gêne ou pousse un adversaire de n'importe quelle manière autre qu'épaule contre épaule.

Quand un joueur, ayant le contrôle de la balle, essayant de l'atteindre, ou essayant de prendre une position plus favorable, recule dans un adversaire, ou empêche un adversaire de se déplacer dans la direction qu'il souhaite. Ceci s'applique quand une équipe attaquante empêche ou gêne la formation d'une ligne de défense lors d'un coup franc à 3,5m de la zone du gardien.

Quand un joueur de champ tape la balle du pied deux fois, sauf si entre temps la balle a touché le stick du joueur, un autre joueur ou l'équipement d'un autre joueur. Ceci ne doit être considéré comme une faute que si le joueur, selon les arbitres, a tapé la balle du pied deux fois volontairement.





Quand un joueur de champ est dans la zone du gardien.

- Un joueur de champ est autorisé à passer à travers la zone du gardien si, selon les arbitres, le jeu n'en est pas affecté et que les actions du gardien ne sont pas gênées.
- Lorsqu'un coup franc est tiré directement vers le but, si un joueur de champ de l'équipe défendant se trouve dans la zone du gardien, dans le but, ou si le but a été déplacé de l'endroit où il se trouve normalement, un penalty doit toujours être accordé.
- Un joueur de champ est considéré comme étant dans la zone du gardien si une quelconque partie de son corps touche le sol à l'intérieur de la zone du gardien. Un joueur de champ ayant seulement son stick dans la zone du gardien n'est pas considéré comme étant dans la zone du gardien. Les lignes appartiennent à la zone du gardien.

Quand un joueur de champ déplace volontairement le but de l'équipe adverse.

Quand un joueur de champ gêne la relance du gardien.

- Ceci doit être considéré comme une faute seulement si un joueur de champ est dans la zone de but ou à moins de 3 mètres du gardien, mesurés depuis le lieu où le gardien a pris le contrôle de la balle.

Quand un joueur de champ saute et arrête la balle.

- On considère qu'il y a « saut » quand les deux pieds quittent entièrement le sol. Courir n'est pas considéré comme sauter.
- Un joueur peut sauter au-dessus de la balle s'il ne la touche pas.

Quand un joueur de champ joue la balle depuis l'extérieur du terrain.

- Depuis l'extérieur implique d'avoir un ou les deux pieds en dehors du terrain.
- Si un joueur joue la balle depuis l'extérieur pendant un remplacement, cela doit être considéré comme un surnombre.
- Si un joueur, en dehors d'un remplacement, joue la balle depuis la zone de remplacement, cela doit être considéré comme un sabotage de jeu. Il est autorisé de courir à l'extérieur du terrain, mais la balle ne peut pas être jouée depuis cet endroit.

Quand un gardien quitte la zone de but entièrement avec la balle (1 m x 2.5 m).

- Dans ce cas le gardien n'est pas considéré comme un joueur de champ. Le gardien est considéré comme ayant quitté entièrement la zone de but quand aucune partie de son corps ne touche le sol dans la zone de but. La relance s'achève dès que le gardien relâche la balle, et s'il quitte la zone de but après, aucune faute ne sera signalée. Cette règle s'applique aussi si le gardien récupère la balle à l'intérieur de la zone de but et que son corps entier glisse ensuite en dehors de la zone de but.
- Les lignes appartiennent à la zone de but.





Quand un gardien lance ou tape la balle du pied au-delà de la ligne centrale. Ceci est considéré comme une faute seulement si la balle ne touche pas le sol, le terrain, un autre joueur ou l'équipement d'un autre joueur avant de passer la ligne centrale. La balle doit passer intégralement la ligne centrale pour qu'un coup franc soit sifflé.

Quand un engagement, une remise en jeu ou un coup franc est incorrectement effectué ou volontairement retardé. Ceci s'applique quand l'équipe non fautive éloigne la balle alors que le jeu est interrompu, ou si la balle est accompagnée, poussée ou levée sur le stick. Si une remise en jeu ou un coup franc est joué au mauvais endroit ou quand la balle n'est pas à l'arrêt complet, il peut être rejoué. Si les arbitres estiment que le jeu n'en est pas affecté, la balle peut ne pas être à l'arrêt complet ou exactement au bon endroit.

Quand un gardien garde la balle sous contrôle pour gagner du temps. Si le gardien pose la balle au sol puis la reprend, on considère qu'il contrôle la balle tout au long de l'action.

Quand un gardien reçoit une passe, ou prend la balle, d'un joueur de champ de la même équipe.

- Ceci est considéré comme une faute seulement si la passe, selon les arbitres, est **volontaire**. Recevoir implique que le gardien touche la balle avec ses mains ou ses bras, y compris après qu'il ait potentiellement touché ou arrêté la balle avec une quelconque autre partie de son corps. Un gardien peut recevoir une passe d'un joueur de la même équipe s'il est complètement en dehors de la zone de but quand il reçoit la passe, et qu'il est alors considéré comme un joueur de champ. Si le gardien quitte entièrement sa zone de but, arrête la balle, retourne dans sa zone de but et récupère la balle, ceci n'est pas considéré comme une passe au gardien.
- Une passe au gardien n'est pas considérée comme une situation de but et ne peut pas résulter en un penalty.

Quand un joueur retarde le jeu. Ceci s'applique quand un joueur de champ, pour faire perdre du temps, se place contre le boarding ou le but d'une manière telle que l'adversaire ne peut accéder à la balle de façon correcte. Ceci s'applique également quand le gardien bloque la balle à travers le filet de but. Le joueur doit, si possible, être averti avant qu'une quelconque décision soit prise.

Le joueur de champ essaie de s'emparer de la balle, soit en position couchée soit en contact avec le sol par le(s) genou(x), le(s) bras ou la/les main(s).

Article 2 : sanctionnées par un penalty

Quand une faute menant à un penalty est commise, un penalty doit être accordé à l'équipe non fautive.

Le penalty doit être tiré avec le stick à partir du point central.

Tous les joueurs excepté le joueur tirant le penalty et le gardien défendant doivent être dans la zone opposé du penalty et au moins à 3m de la balle pendant l'intégralité du penalty. Le gardien doit être sur sa ligne de but quand le penalty commence.





- Le gardien ne peut pas être remplacé par un joueur de champ. Si le gardien commet une faute pendant un penalty, un nouveau penalty doit être accordé.
- Si un autre joueur de l'équipe fautive commet une faute pendant un penalty, un nouveau penalty doit être accordé et la faute doit être considérée comme un sabotage de jeu. Le joueur fautif recevra une carte jaune ou rouge selon la gravité.

Le joueur qui tire le penalty peut jouer la balle un nombre illimité de fois. Dès que le gardien a touché la balle ou le joueur tir au but, le joueur ne peut plus retoucher la balle pendant le penalty.

Le temps de jeu doit être arrêté pendant l'intégralité du penalty. Si la balle frappe la partie avant du but puis le gardien, et passe la ligne de but depuis l'avant, le but doit être accordé. Si la balle est tirée vers l'arrière au tout début du penalty, le penalty doit être interrompu et recommencé depuis le début.

La balle sera remise en jeu par le gardien si le but n'est pas marqué

Fautes menant à un penalty

Quand une carte jaune ou rouge a été attribuée, l'équipe adverse recevra un penalty.

Quand une faute volontaire est commise sur un joueur qui s'apprête à marquer.

Un défenseur pénètre dans sa propre zone du but dans l'intention d'empêcher un tir au but.

Une infraction commise par le gardien afin d'éviter qu'un but ne soit marqué.

Un gardien commet une faute d'obstruction lorsqu'il se couche intentionnellement devant son but. Le gardien ne peut se coucher que quand la balle arrive, pas avant.

Article 3 : sanctionnées par une carte jaune

Une carte jaune donne lieu à une exclusion temporaire (jusqu'à la fin de la mi-temps en cours). Le joueur exclu peut dans ce cas être remplacé.

L'exclusion peut être appliquée à plusieurs joueurs si l'arbitre le juge nécessaire.

L'entraîneur peut désigner immédiatement un autre joueur si un gardien est exclu. La personne désignée peut être un autre gardien qui est déjà équipé pour cette fonction ou il peut s'agir également d'un autre joueur. Le gardien dûment équipé, peut prendre immédiatement place sur le terrain. Si un joueur de champ a été désigné, il pourra s'équiper en conséquence (équipement total ou partiel). Le temps imparti pour ce faire est de maximum 3 minutes.





Selon l'appréciation de l'arbitre, les fautes repris ci-dessous peuvent amener à une carte jaune

Quand un joueur de champ effectue des gestes violents ou dangereux avec son stick. Ceci s'applique notamment quand un joueur de champ lève son stick au-dessus de la tête d'un adversaire et que l'adversaire est touché.

Quand un joueur de champ utilise son stick pour accrocher le corps d'un adversaire.

Quand un joueur lance son stick ou une autre partie d'équipement sur le terrain pour toucher ou essayer de toucher la balle.

Quand un joueur se jette sur un adversaire ou attaque un adversaire violemment.

Quand un joueur charge, projette ou fait trébucher un adversaire sur le boarding ou le but.

Quand un joueur commet des fautes répétées, chacune menant à un coup franc.

Article 4 : sanctionnées par une carte rouge

1 carte rouge donne lieu à une exclusion définitive (jusqu'à la fin du match). Le joueur exclu ne peut pas être remplacé.

Le joueur ayant reçu deux cartes rouges au cours d'un tournoi, ne pourra plus participer à aucun autre match de ce tournoi.

Fautes menant à une carte rouge

Quand un joueur reçoit une deuxième carte jaune durant le même match, la carte rouge sera levée.

Quand un joueur est impliqué dans une bagarre. Un joueur est considéré comme impliqué dans une bagarre quand il donne des coups de poings ou de pieds.

Quand un joueur est coupable d'une attaque brutale. Cela inclut également le fait de lancer un stick ou un autre équipement vers un adversaire.

Quand un joueur est coupable de comportement grossier. Comportement vulgaire signifie insulter grossièrement les arbitres, les joueurs, les officiels d'équipes, les officiels ou les spectateurs.

Quand un joueur crache sur quelqu'un ou fait des gestes obscènes.





SKILLS DE FLOORBALL

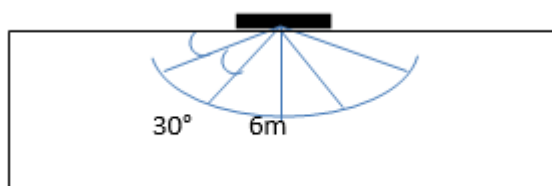
Compétition des compétences individuelles (CCI)

Le CCI se compose de quatre épreuves : **Tirs au but, recevoir et faire des passes, le maniement du stick et tirs de précision.** Chaque participant devra réaliser une seule fois chaque épreuve.

Les athlètes devront passer un tour de sélection lors duquel chacun des athlètes réalisera chaque épreuve. Le score obtenu lors des quatre épreuves peut aussi être utilisé pour répartir les joueurs dans des catégories composées d'autres joueurs partageant des compétences similaires et ce en vue de participer à une compétition proprement-dite.

1. Tirs au but

- a) Objectif: Evaluer autant la précision et la puissance des tirs de l'athlète, que sa capacité à marquer un but à partir de n'importe quel angle, dans un temps limité.
- b) Equipement: stick de floorball, 5 balles, mètre ruban, chronomètre, but.
- c) Description: L'athlète tire au but à partir de cinq endroits différents autour du goal. Ces endroits sont situés au niveau des cinq points d'extrémité dans un rayon de 6 mètres à partir d'un point situé au centre de la ligne de goal. Chaque rayon est dessiné de manière à ce qu'il crée un angle de 30° avec le prolongement de la ligne du goal ou avec le rayon préalablement établi. L'athlète a un temps limite de 20 secondes pour tirer toutes les balles. Une balle doit être placée à chaque endroit de tir avant que l'athlète commence sa session. L'athlète peut débiter sa session où il veut.



- d) Cotation: Chaque balle qui franchit complètement la ligne de goal vaut cinq points. Le score est le total des cinq tirs. L'athlète peut donc obtenir un maximum de 25 points. (Si une balle est déviée du goal par une autre balle tirée préalablement et que l'arbitre estime qu'elle aurait été dans le goal, alors la totalité des 5 points peut être accordée.)

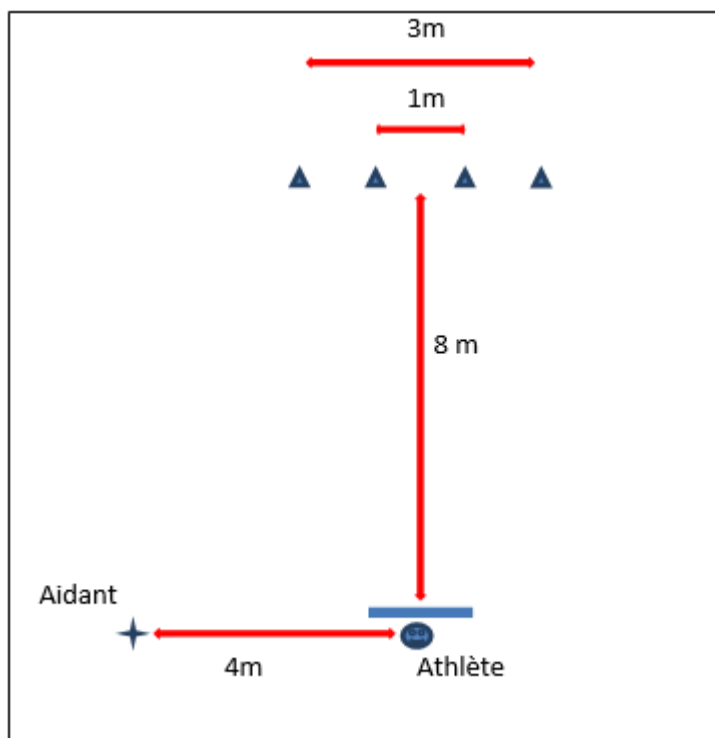
Ex. : athlète marque depuis position 1,3 et 4 dans les 20 secondes
 $= 5 + 0 + 5 + 5 + 0 = 15$ points





2. Réception et transmission (de balle)

- a) Objectif: Evaluer le contrôle et la précision de l'athlète lors de la réception et transmission de la balle.
- b) Equipement: stick de floorball, balle, mètre ruban, cônes.
- c) Description: L'athlète reçoit la balle d'un aidant, qui lui transmet la balle à partir de la ligne des 4m à partir du côté droit ou du côté gauche. L'athlète doit arrêter la balle avant de faire une passe de derrière la ligne et essaie de passer la balle entre les cônes centraux qui sont situés à 8 mètres. L'athlète reçoit 5 tentatives avec un maximum de 25 points de valeur totale.



- d) Cotation:
 - 1) 0 points : aucun contact avec la balle
 - 2) 1 point : contact mais pas de contrôle de balle
 - 3) 2 points : contrôle de balle, mais pas de passe
 - 4) 3 points : contrôle et transmission de balle hors de la zone de 3m
 - 5) 4 points : contrôle et transmission de balle dans la zone de 3m
 - 6) 5 points : contrôle et transmission de balle dans la zone de 1m

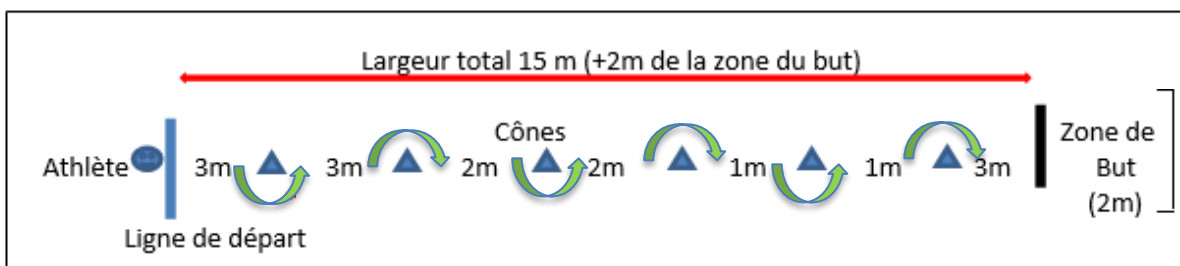
Ex. : 3 + 4 + 2 + 3 + 5 = 17 points





3. Maniement du stick

- a) Objectif: Evaluer la vitesse des athlètes et leur capacité de gestion de la balle
- b) Equipement: stick de floorball, balle, 8 cônes, mètre ruban, chronomètre, goal.
- c) Description: L'athlète manie la balle avec son stick depuis la ligne de départ, fait un slalom entre les cônes et tire dans le goal. La distance des cônes de départ à la zone de but doit être de 15 mètres. Les cônes doivent être placés sur une ligne droite à des intervalles variant de 3 mètres à 1 mètre. On arrête le chronomètre lorsque la balle passe la ligne de goal.



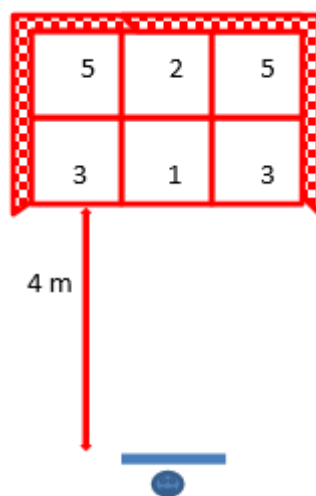
- d) Cotation: Le temps consommé de maniement de stick est soustrait des 25 points de départ. Un maximum de 25 points peut être déduit. Pour chaque cône manqué, on soustrait 3 points. Cinq points bonus sont attribués si l'athlète marque un goal.
Ex.: athlète finit le parcours en 26 secondes, a manqué 1 cône et marque le goal.
$$= 25 - 25 (\text{temps}) - 3 (\text{cône}) + 5 (\text{goal}) = 2 \text{ points}$$





4. Tir de précision

- a) Objectif: Evaluer la précision de l'athlète, sa puissance et son habileté à marquer en tirant la balle dans une zone spécifique du goal.
- b) Equipement: stick de floorball, balle, mètre ruban ou corde
- c) Description: L'athlète fait cinq tirs au but à partir de derrière une ligne se trouvant à 4 mètres et face au goal. Une zone de six sections définies à l'intérieur du goal par une corde ou un mètre ruban comme montré dans le diagramme. La corde/ Le mètre ruban vertical est suspendu à 45 cm de chaque piquet du goal.



- d) Cotation :
 - 1. Le goal est divisé en sections de points comme suit :
 - a. 5 points pour chaque tir entrant dans le goal dans n'importe quels coins supérieurs.
 - b. 3 points pour chaque tir entrant dans le goal dans n'importe quel coin inférieur.
 - c. 2 points pour chaque tir entrant dans le goal dans la section centrale supérieure.
 - d. 1 point pour chaque tir entrant dans le goal dans la section centrale inférieure.
 - 2. Chaque tir doit complètement traverser la ligne de goal afin que l'athlète marque un point, à moins que la corde ou le mètre ruban ait arrêté / empêché la balle de traverser la ligne de goal. Dans ce cas, on donne le point total pour la section la plus faible, donc 1 point. Le score est le total de ces 5 tirs (25 points maximum).

Ex. : 3 + 5 + 1 + 1 + 5 = 15 points

