

# UNIHOOC

1. **TERRAIN :** - de basket ou de hand-ball
2. **GOALS :** - placés sur la ligne de fond, de + ou – 1m50 de largeur et 1m de haut
3. **MATERIEL :** - sticks de plastique classique ou pro (2x6 sticks de couleurs différentes)  
- balle d'unihoc classique (remplie de papier ou de mousse pour limiter la hauteur des rebonds)
4. **DUREE :** - 2 mi-temps de 15 minutes sans arrêt de chrono sauf pour les temps morts d'1 minute par mi-temps.
5. **EQUIPES :** - 2 équipes de 10 joueurs munis de 6 sticks  
- répartition sur le terrain : 1 gardien de but + 4 joueurs de champ  
- le remplacement des joueurs de champs se font librement sans attendre l'arrêt du jeu, par le centre du terrain, il faut cependant attendre la sortie du joueur remplacé pour entrer au jeu.  
- pour le remplacement du gardien, il faudra attendre un arrêt du jeu et l'autorisation de l'arbitre.
6. **REGLES :**
  - \* ***IL EST OBLIGATOIRE DE TENIR LE STICK A 2 MAINS***
  - \* *Mise en jeu :* - par tirage au sort comme au foot.
    - les joueurs des 2 équipes sont en dispersion en dehors du rond central.
    - la balle doit sortir du rond central avt d'être jouée par les joueurs de champ
  - \* *Il est permis au joueurs de champ :*
    - de frapper la balle avec le stick pour lui donner une orientation
    - de conduire la balle avec le stick
    - de caler ou contrôler la balle avec la pied sans lui donner une orientation
    - de rabattre la balle de la main si sa hauteur est supérieure à celle de la ceinture ( sauf dans la zone de pénalty)
  - \* *Il est permis au gardien de but :*
    - dans le jeu, de lâcher son stick d'une main pour caler ou ramasser la balle et de faire la relance à la main à condition de faire rouler la balle au sol
    - de caler la balle avec toute partie du corps
    - de sortir de sa zone pour jouer la balle comme un joueur de champ
    - de plonger pour arrêter la balle à condition de ne mettre personne en danger

\* *Il est interdit aux joueurs de champ et au gardien :*

- de shooter ou de pousser la balle du pied (Coup Franc Direct = CFD)
- de prendre la balle en mains dans le jeu ( CFD)
- de prendre part au jeu couché ou à genoux (CFD)
- de lever le stick plus haut que les genoux après une passe ou un shot = jeu dangereux (CFD)
- de jouer la balle par derrière ou entre les jambes de l'adversaire (CFD)
- de bousculer, crocheter, frapper l'adversaire avec le stick ou toute partie du corps (CFD + exclusion 1' ou définitive si violence déplacée volontaire)
- d'immobiliser ou de lever le stick de l'adversaire (CFD)
- de lancer son stick ou de le jeter par terre volontairement (CFD + exclusion 1')
- de déplacer volontairement le goal (CFD + exclusion 1')

*Attention* : un joueur exclu temporairement ou définitivement ne peut en aucun cas être remplacé.

\* *Les remises en jeu :*

- lors d'une sortie derrière la ligne de but, le gardien dégagera la balle au stick de sa zone
- lors d'une sortie en coup de coin, l'attaquant placera la balle au point de corner
- lors d'une sortie en touche, remise en jeu à l'emplacement de la sortie de la balle sur la ligne de touche
- lors d'un but, remise en jeu au centre par l'équipe ayant encaissé le but
- lors d'un coup franc ou d'une remise en jeu, les adversaires se trouveront à minimum 3 mètres de la balle
- lors d'un coup franc sifflé près du but, la balle doit être placée à 3 mètres minimum du but
- le joueur qui donne le coup franc ou fait la remise en jeu ne peut toucher la balle 2 fois consécutivement
- le coup franc sera toujours direct mais peut évidemment être tiré de manière indirecte
- lors d'un arrêt de jeu sifflé par l'arbitre sans motif fautif (joueur blessé, 2 balles sur le terrain ...), la remise en jeu se fera par un entre deux à l'endroit où la balle se trouvait au moment du coup de sifflet
- un but sur coup de coin direct est accordé, mais un but direct sur rentrée en touche sans être par un joueur ou le gardien est annulé, et le jeu reprend par une remise en jeu du gardien

\* *Le penalty :*

- il y a penalty lorsque dans la zone de défense (zone du gardien) un joueur attaque dangereusement un adversaire
- le penalty sera tiré du centre de la ligne des lancers en BB ou au point de penalty du HB

- lors du penalty tous les joueurs (sauf le gardien et le tireur) doivent se trouver à l'extérieur de la ligne des 3 points en BB ou de la zone du HB
- après le penalty, si celui-ci est raté, le jeu continue normalement
- si le penalty est marqué, le jeu reprendra par une mise en jeu au centre par l'équipe qui a encaissé le goal

**Remarque : l'école organisatrice préviendra, dans les plus brefs délais, des conditions de jeu (terrain de BB ou terrain de HB)**