

MURIEL SUTTER

DONUT HOCKEY[®]



RÈGLES QUICKSTART

Version: 26.7.2025

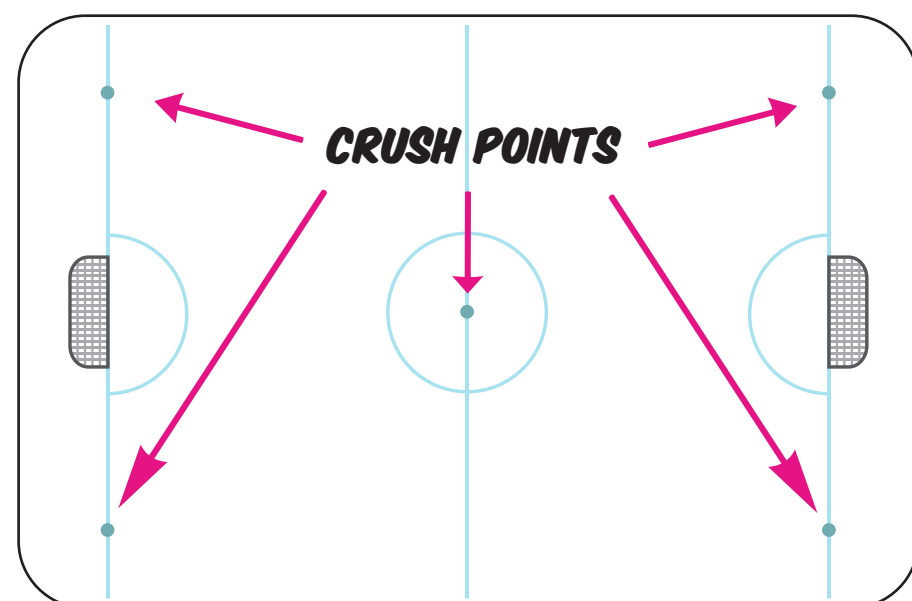
TERRAIN DE JEU ET MARQUAGE

Tous les côtés du terrain de jeu doivent être délimités. L'idéal serait d'utiliser des bandes de floorball, mais il est aussi possible d'installer des bancs pour couper les angles de la salle.

La grandeur du terrain de jeu correspond à un petit terrain de floorball, soit à la grandeur d'une salle de gymnastique simple. Il est toutefois aussi possible de jouer au Donut Hockey dans une salle plus petite. Les dimensions minimales d'un terrain de compétition sont de 10 x 20 m.

Si le marquage au sol n'est pas adapté au Donut Hockey, il est possible de marquer le terrain de jeu avec du ruban adhésif spécial qui s'enlève sans laisser de trace (disponible sur le site Internet www.burnershop.ch). L'utilisation d'un ruban adhésif traditionnel n'est pas interdite, mais cela nécessitera un peu d'huile de coude pour l'enlever.

Il est important de marquer la zone de but semi-circulaire de 2,4 m de diamètre. Le terrain de jeu comprend en outre un cercle central, une ligne médiane, 2 lignes de buts et 4 crush points (points d'engagement).



Terrain de jeu et marquage au sol

REGLES

1. Équipe

Une équipe se compose idéalement de 3 à 4 blocs de 3 joueurs de champ. 1 bloc et 1 gardien se trouvent en même temps sur le terrain. Les changements de joueurs se font généralement par bloc.

2. Début du jeu

Le jeu débute par un crush (engagement). L'arbitre se tient au bord du terrain sur la ligne médiane avec le donut. 2 joueurs se trouvent près du point central et croisent leurs bâtons. L'arbitre lance le donut à plat sur le sol d'un mouvement rapide. Le jeu commence dès que le donut a quitté la main de l'arbitre.

3. Changement de joueurs

Des changements de joueurs peuvent avoir lieu à tout moment et autant de fois que nécessaire. Les joueurs entrants ne peuvent pénétrer sur le terrain pendant que les joueurs remplacés sont sortis.

4. Coup franc

Le coup franc est effectué à l'endroit où la faute a été commise, sauf en cas de donut hors-jeu (engagement à 1 m de la bande) et lorsque le donut se trouve derrière la ligne de but prolongée au moment de la faute (coup franc au crush point le plus proche). L'adversaire doit alors se placer à 2 m jusqu'à ce que le donut ait été joué.

5. Crush (engagement)

L'arbitre lance le donut à plat à la hauteur d'un crush point (en direction de la bande). Les joueurs peuvent alors immédiatement le jouer.

6. Gardien de but

Le gardien de but peut arrêter, lancer, saisir, dégager ou taper le donut avec n'importe quelle partie du corps tant qu'il touche la zone de but avec une partie du corps. Il peut tenir le donut en main pendant 5 secondes max.

Sinon, l'adversaire bénéficie d'un coup franc qu'il effectue au crush point le plus proche. Si le gardien lance le donut avec la main, ce dernier doit toucher le sol avant la ligne médiane. Sinon, l'adversaire bénéficie d'un coup franc qu'il effectue sur la ligne médiane. Si le gardien quitte sa zone de but, il est considéré comme joueur de champ.

7. Zone de but

Les joueurs de champ ne peuvent pas tirer depuis la zone de but. Ils ont le droit de dribbler le donut à travers cette zone, mais pas d'y rester, particulièrement pour gêner le gardien. En cas d'action agressive contre le gardien, l'arbitre peut siffler un coup franc en faveur de l'adversaire (au crush point le plus proche). Un but marqué alors qu'un joueur commet une action agressive contre le gardien est annulé.

8. Hors-jeu

Si le donut sort du terrain, l'équipe adverse fait une remise en jeu à l'endroit où le donut est sorti, à 30 cm max. de la bande.

9. Pénalty

Il y a pénalty lorsqu'une occasion manifeste de but est empêchée par une faute de l'adversaire. Le tireur du pénalty part depuis le milieu du terrain dans la direction du but pour aller marquer. Il ne peut pas reculer ni effectuer un deuxième tir. S'il ne marque pas, un engagement est effectué au point central. Le gardien ne peut pas sortir de sa zone de but.

10. Utilisation du corps

Un joueur de champ a le droit de stopper et contrôler le donut avec le pied. Il peut réceptionner les passes et les tirs en hauteur avec le corps. Par contre, il ne peut effectuer les passes et les tirs qu'avec le bâton. En cas d'infraction, l'adversaire exécute un coup franc au crush point le plus proche. Toute récidive est sanctionnée par une pénalité de 2 minutes.

11. Batting

Le donut qui est joué en l'air peut être rabattu au sol avec la main ouverte, mais ne peut pas être bloqué ou saisi. En cas d'infraction, l'adversaire bénéficie d'un coup franc qu'il exécute au crush point le plus proche. Toute récidive est sanctionnée par une pénalité de 2 minutes.

12. But

Un but est valide lorsque toute la surface du donut a franchi la ligne de but et que le but a été marqué à l'aide du bâton. À ce moment-là, le gardien sort le donut du but et le remet en jeu (pas d'engagement au milieu du terrain).

13. Jeu au sol

Un joueur de champ a le droit de toucher le sol avec les deux pieds et un genou seulement. Il ne peut pas se jeter dans la ligne de tir ou sur la trajectoire d'un adversaire. Toute

infraction est sanctionnée par une pénalité de 2 minutes.

14. Bodycheck

Un bodycheck n'est autorisé que sur un joueur en possession du donut et que si les deux joueurs ont leur bâton dans le donut. Il peut être fait avec l'épaule ou les hanches, mais pas avec la tête, le bâton, les coudes ou les genoux, ni depuis derrière ou en direction de la bande. C'est à l'arbitre de juger si le contact est trop violent. Dans ce cas et selon la violence du contact, il peut sanctionner le joueur fautif d'un coup franc ou d'une pénalité de 2 minutes.

15. Utilisation du bâton

Le bâton ne peut être utilisé que pour jouer le donut (conduire, passer et tirer), ainsi que pour faire des stick checks. Son embout ne doit pas dépasser la hauteur des hanches. Il est interdit de taper, de pousser, de checker ou d'accrocher l'adversaire avec le bâton. D'autre part, il n'est pas permis de lancer le bâton. En cas de violation de ces règles et si la faute est visiblement délibérée, l'arbitre peut sanctionner le joueur fautif d'un coup franc, d'une pénalité de 2 min. ou d'une pénalité de match.

16. Bancs d'équipe

Chaque équipe dispose d'un banc pour les joueurs qui ne sont pas sur le terrain (remplaçants et joueurs pénalisés). Ces bancs se situent à gauche et à droite de la ligne médiane (si le terrain est entouré de bandes) ou dans un des coins (si le jeu se déroule dans une salle de gym avec installation de bancs aux 4 coins du terrain).

17. Comportement

Les actes violents ou les propos grossiers envers les coéquipiers, les adversaires ou les arbitres ne sont pas tolérés. De tels actes sont sanctionnés par une expulsion immédiate.

18. Pénalités

Une faute mineure est sanctionnée par un coup franc pour l'équipe adverse, une faute moyennement grave par une pénalité de 2 minutes et une faute grave par l'expulsion du joueur fautif pour la durée du match. Si la faute est commise lors d'une occasion manifeste de but, l'arbitre la sanctionne par un pénalty.

19. Fin du match

L'arbitre met un terme au match par 3 coups de sifflet.

20. Durée du match

La durée d'un match est de 3 x 15 minutes.

REGLES ACTUELLES

Le jeu Donut Hockey est très jeune et se développe très rapidement. Sur notre site on peut télécharger les règles actuelles:

www.donuthockey.ch/downloads

DONUT HOCKEY®

Le Donut Hockey® est un mélange de hockey sur glace, de floorball et de ringuette (jeu canadien à succès).

Ce jeu rapide et physique est très facile à apprendre ; même les débutants réalisent après peu de temps déjà des mouvements et tirs au but spectaculaires. Les joueurs plus avancés trouvent également toujours de nouveaux défis à relever. Des groupes hétérogènes peuvent donc très bien jouer ensemble sans qu'aucun joueur ne soit exclu. Ce jeu est idéal comme sport scolaire, mais aussi comme activité de fitness ou de loisir.

www.donuthockey.ch



développé par Burner Motion SA