

# REGLES



(Uniquement les textes)

## Propriété intellectuelle

En accord avec les auteurs, le présent document est téléchargeable librement.

Cependant, il est soumis à un droit d'utilisation qui, prioritairement, exclut toute utilisation à des fins commerciales et interdit toute utilisation contraire à la philosophie qu'il véhicule.

Par ailleurs, toute utilisation des règles de jeu de RollerFootball dans un cadre organisé ou institutionnel, qu'elle soit éducative, sportive, socio-éducative ou purement ludique, est soumise à une autorisation préalable. Le non-respect de ces interdictions constitue un acte de contrefaçon pouvant engager la responsabilité civile et/ou pénale des contrevenants. Les auteurs et leur éditeur se réservent le droit d'engager des poursuites judiciaires à l'encontre de toute personne (morale ou physique) qui n'aurait pas respecté cette interdiction.

De même, il est strictement interdit d'utiliser ou de reproduire le nom "RollerFootball" et/ou son logo, seuls ou associés, à quelque titre que ce soit et sur quelque support que ce soit, sans l'accord préalable et écrit du propriétaire de la marque ou de son représentant ayant pouvoir.

### Le RollerFootball - Philosophie/Règles de jeu et Serment de Bonne Conduite

Auteur : Christian LEFEVRE

Adaptation : Olivier BICHET et Christian LEFEVRE

© éditions Solcyst Paris-France 2002

14, passage d'Enfer 75014 Paris

ISBN 978-2-9502608-1-9

EAN 9782950260819

"RollerFootball ®" est une marque déposée

Le jeu de RollerFootball est une idée originale créée par Christian LEFEVRE

MultiWin ® & ShootRoller ©

(dépôt INPI-Paris France)

Crédit Photos – © Ch. LEFEVRE – FFRFB Tous droits réservés



## ***Le Serment de bonne conduite***

Avant chaque rencontre, les capitaines d'équipes prononcent le serment des joueurs de RollerFootball.

### ***SERMENT DE BONNE CONDUITE***

(Texte lu par le capitaine de l'équipe, avant le début de la rencontre, devant le référent et l'ensemble de ses partenaires : joueurs, entraîneurs... dans sa zone de but).

En participant à cette rencontre, je m'engage, avec toute mon équipe, à faire preuve d'un comportement et d'un état d'esprit irréprochables. Pour cela, je veille à la meilleure communication possible avec l'ensemble des participants afin d'appliquer les règles du jeu.

Notre engagement dans l'action et l'effort, aussi fort soit-il, se fera sans violence et avec le seul souci du respect de l'autre.

Bonne rencontre et que le plaisir soit celui de jouer !!  
Vérifions tous nos protections !!



**Terrain :**

20 m x 40 m

**But :**

hauteur 2 m  
largeur 3 m





## **2 équipes de 5 joueurs** se "rencontrent" sur un terrain de 40 x 20

Nombre de joueurs par équipe 10 soit :

GARDIEN DE BUT	1
JOUEURS DE CHAMP	4
Remplaçants	5
<u>Référent ("arbitre"-regard extérieur)</u>	1

Déroulement du jeu dans le cadre d'une rencontre complète :

- 4 périodes d'une durée de 12 minutes chacune
- 3 pauses d'une durée de 4 minutes chacune

Total de durée de jeu : 60 minutes

L'objectif du jeu est de marquer plus de buts que l'équipe adverse dans une cible verticale (de 3 mètres de large sur 2 mètres de haut) défendue par 1 gardien.

7 moments de jeu vont se succéder, pas toujours dans le même ordre :

- La mise en jeu
- l'attaque
- la défense
- la contre
- le repli
- le tir au but
- le ShootRoller

**LE TACLE  
EST INTERDIT  
car trop dangereux**



## **Le Référent** (“arbitre”, regard extérieur)

### **Rôles et pouvoirs du Référent :**

En début de rencontre, il réunit les équipes l'une après l'autre afin que celles-ci prêtent serment via leur capitaine (voir “Serment de bonne conduite”). Une fois le tirage au sort effectué, il rejoint sa table et siffle le début de la rencontre.

Il exerce un droit de regard institutionnel et extérieur, avec la volonté de minimiser ses interventions (avec comme support la “Fiche du Référent”).

### **Mode d'interventions du Référent :**

Visuellement, à chaque mauvaise interprétation du règlement en mettant sur sa table un “TOP” (c'est un plot de couleur qui reprend celle de l'équipe fautive).

Verbalement, au 3<sup>e</sup> “TOP”, il crie “STOP” et le Référent arrête le match (double coup de sifflet et arrêt du chronomètre) ;

Il explique chronologiquement les 3 erreurs “d'arbitrage” à l'équipe concernée.

Il demande au capitaine de réunir son équipe et de désigner un joueur exclu 2 minutes (choix d'équipe) puis offre un ShootRoller (voir définition) à l'autre l'équipe .

Après cette intervention, le jeu reprend par un coup de sifflet, tout d'abord pour le joueur concerné par le ShootRoller, puis pour les autres joueurs au déclenchement du tir (moment où le référent réactive le chronomètre).

L'équipe sanctionnée voit son “Capital TOP” remis à zéro.

**3 TOPS = 1 STOP !!!**

# Début de rencontre

La Rencontre débute systématiquement par la lecture du **Serment de Bonne Conduite** par chaque capitaine (*les joueurs l'encerclant dans leur propre zone*), suivi du choix concernant le côté des remplaçants. (*voir page 13*)

L'engagement de début de match (ou de mi-temps) s'effectue du milieu de terrain.

L'engagement consécutif à un but est fait par le gardien à l'intérieur de sa zone (à la main ou au pied).

# Remise en jeu

Une touche s'effectue à deux mains, le ballon venant de derrière la tête et les rollers restant au sol sur la ligne.

Celle-ci peut aussi s'effectuer au pied (le ballon sur la ligne).

Un shoot-corner peut s'effectuer aussi bien à la main qu'au pied.

# Validité du but

Un but est validé lorsque le ballon a franchi entièrement la ligne de but.

Un but est validé si l'ensemble des joueurs attaquants est sur le demi-terrain adverse (franchissement de la ligne médiane, à l'exception du gardien SAUF si celui-ci se trouve lui même sur le terrain).





## ***Pendant la rencontre***

Les joueurs sont en situation “d’Auto-Arbitrage” et leurs décisions sont validées et annoncées par leur capitaine respectif (le référent extérieur n’intervenant qu’en cas de litige !)

Un joueur (défenseur ou attaquant) peut franchir la zone à la seule condition qu’il n’en tire aucun avantage. A l’inverse, il sera sanctionné et rendra le ballon à l’adversaire (ShootRoller ou Dégagement).

Le gardien de but ne peut sortir de sa zone avec le ballon, mais il peut en sortir sans. Une fois sur le terrain, il devient un joueur comme les autres et répond du même règlement.

Le but laissé vide peut être à nouveau occupé, mais seulement par le retour du gardien initial effectuant son entrée dans la zone sans ballon.

On différencie le gardien de but des autres joueurs grâce à son brassard (de la même couleur que l’équipe).

Le gardien de but est autorisé à marquer en envoyant le ballon à la main dans le but adverse depuis sa propre zone (seule exception où un but peut être validé sans la présence des attaquants dans le camp adverse).

Le gardien de but peut défendre sa cage de but avec tout son corps lorsqu’il arrête un tir.

L'ensemble des tirs au but doit être réalisé à l'extérieur de la zone (si sur son élan, le joueur entre en zone au déclenchement du tir, il n'est pas pénalisé. À l'inverse toute action de glisse à l'intérieur de celle-ci est considérée comme une faute).

Le nombre de changement de joueur est illimité. Seul impératif, l'entrée du joueur est autorisée lorsque le joueur remplacé est entièrement sorti. (ce à quoi veille le référent...)

**Le changement peut se faire  
sur toute la longueur du terrain, mais  
uniquement  
du côté choisi par l'équipe en début de rencontre \*.**

Un joueur a le droit de rouler en touche à la seule condition que le ballon reste dans l'aire de jeu.

Le porteur du ballon peut jouer le ballon avec tout son corps, SAUF avec les bras (à l'exception du Gardien de But.)

- il peut dribbler,
- il peut faire une action en passe,
- il peut tirer au but.

Par rapport aux défenseurs et aux "contacts"  
Il est formellement interdit

- d'agresser le porteur de ballon,
- de ceinturer,
- de cravater,
- de donner des coups de pieds volontaires.

Toute "**erreur de langage**" est assimilée à une **FAUTE** :  
Insulte ; grossièreté ; etc...



\* voir page 11

# Sanction : ShootRoller®

Toute obstruction corporelle est considérée comme une faute et déclenche un ShootRoller lorsqu'il s'agit d'une action de but.

Il s'agit d'un tir au but où le joueur s'élanche depuis le centre du terrain avec comme unique opposition celle du gardien de but (Duel). Le reste des joueurs restant inactif dans l'autre moitié de terrain jusqu'au déclenchement du tir.

## *Un ShootRoller marqué équivaut à 2 buts*

### Situations provoquant un ShootRoller :

- Tout acte d'anti-jeu est systématiquement sanctionné.

Par exemple : Jet du ballon pour "gagner" du temps ou montrer son mécontentement. Le ballon devant être posé à l'endroit de la faute lorsque celle-ci est signalée.

- Les fautes graves et délibérées sur un joueur se dirigeant au but (ou tirant sur celui-ci).

- L'intervention du référent suite à l'obtention "pénalisante" de 3 "TOPS" voit l'équipe concernée subir un ShootRoller (et une exclusion de 2 minutes). (Voir "Rôles et pouvoirs du Référent").

## *Fin de rencontre et résultats*

### **MultiWin®**

Une Rencontre s'achève par plusieurs résultats.

**1 Sportif** : score du jeu

**2 Comportemental** : l'équipe ayant le moins de « TOP » est déclarée la plus "**Fair-Play**". Son score est bonifié de 1 but.

**3 ShootRoller** : en cas d'égalité et s'il faut désigner un vainqueur, les 2 équipes se départagent au **ShootRoller** (qui équivaut à 1 but dans ce cas précis)

**Score final = Somme des 3**



Ce dossier ne contient que les textes des règles du jeu



Pour télécharger l'ensemble des pages

**PHILOSOPHIE  
&  
REGLES DE JEU**

... Enregistrer les pages du diaporama  
sur le site Internet

[www.rollerfootball.fr](http://www.rollerfootball.fr)

Les règles du jeu de **RollerFootBall**  
sont téléchargeables et utilisables sur la base  
des mentions légales  
liées à la propriété intellectuelle