

Inter-crosse: Abécédaire

Ce moyen didactique présente les notions les plus importantes nécessaires au bon déroulement du jeu. A consulter impérativement avant de pratiquer l'inter-crosse à l'école.

But: Le but d'unihockey est utilisé pour l'inter-crosse. Il est placé contre le mur.

Contacts: Les contacts (corps contre corps, bâton contre corps, bâton contre bâton) sont interdits et sanctionnés par un tir de pénalité.



Coup d'envoi: Il se décide par un tirage au sort ou par un duel un contre un (lire ci-dessous) au milieu du terrain.

Défense individuelle: La défense individuelle (un contre un) est la seule autorisée. Tout doublement ou défense de zone sont sanctionnés par un tir de pénalité.

Duel un contre un: Deux joueurs se font face, leurs crosses posées sur le sol de chaque côté de la balle située au milieu. Celui qui couvre le premier la balle avec son panier au signal de l'arbitre s'adjuge le coup d'envoi.

Durée: Un match dure en principe quatre périodes de 12 minutes.

Gardien: Le gardien peut se déplacer librement à l'intérieur de son territoire, même avec la balle dans le panier. Il peut toucher la balle avec les mains et les pieds pour défendre son but. S'il sort de son territoire, il devient un joueur comme un autre.

Nombre de joueurs: Deux équipes de 12 élèves (selon la taille de la classe), dont cinq joueurs de champ, s'affrontent dans une salle de sport. L'enseignant décide s'il est judicieux de placer un gardien ou non. Les changements de joueurs se font sans interruption.

Pas: Le joueur en possession de la balle n'a pas le droit de marcher. Il doit soit courir, soit être à l'arrêt. Pénalité: remise en jeu.

Position de défense: Les deux mains doivent saisir le bâton qui est tenu à 45°. Chaque défenseur couvre son adversaire direct (lire «défense individuelle»).

Remise en jeu: Lorsque la balle touche un mur latéral (lire «surface de jeu»), l'équipe adverse la remet en jeu au même endroit. Le joueur peut courir avec la balle, effectuer une passe ou un tir. Le défenseur doit se tenir à deux mètres du porteur de la balle au moment de la remise en jeu. Lorsque la balle touche le mur derrière le but, elle est remise en jeu par le gardien ou un joueur de son équipe depuis le territoire du gardien. Lors d'une pénalité qui se traduit par une remise en jeu, la balle est jouée depuis le mur latéral à la hauteur de l'endroit de l'infraction.

Surface de jeu: Le jeu se dispute sur toute la surface d'une salle de sport à l'école. Si une balle touche un mur, elle

est remise en jeu par l'équipe adverse (lire « remise en jeu »).

Temps: Un joueur peut garder la balle dans son panier au maximum cinq secondes.

Tenue du bâton: Le bâton est toujours tenu à deux mains, sauf pour la passe, la réception ou la couverture de balle.

Territoire du gardien: Un demi-cercle d'un rayon de trois mètres environ constitue la zone réservée au gardien. Ce territoire ne peut être investi par un attaquant. Pénalité: remise en jeu.

Tir de pénalité: Le point du tir de pénalité se situe à neuf mètres de la ligne de but. Le joueur en charge du tir de pénalité peut s'avancer vers le gardien, mais il lui est interdit de pénétrer dans le territoire du gardien.

Source: [Beatrice Wiggenger, Association suisse de la crosse et d'inter-crosse](#)



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Office fédéral du sport OFSPO