

Le Roller Cône

Règles du jeu

Par Fred Fourmond novembre 2015

Matériels :

Un terrain de 35m x 20m environ

Des plots, des barres, des conscrits et des craies pour la signalétique

Un cône souple de petite taille

Des chasubles

But du jeu :

Faire effectuer un tour de terrain au cône (de la cible à la cible) sans en perdre la possession pour marquer un point.

Règles du jeu :

Sur le terrain ovale, deux équipes de cinq joueurs doivent prendre et garder la possession du cône sur un tour pour marquer un point de la cible à la cible. Les joueurs peuvent aussi empêcher la prise ou le marquage d'un point en touchant le porteur du cône ou en ramassant le cône possédé par l'équipe adverse.

Le départ est donné derrière la cible sur une même ligne (mode départ course). Pour prendre le cône, un joueur doit avoir effectué un tour complet.

A partir du moment où un joueur possède le cône, il peut faire une passe direct de la main à la main à un partenaire.

Il peut faire une passe en posant le cône au sol repris par un de ses partenaires qui ira marquer dans la cible en passant dans la porte.

Pour être ou bon endroit au bon moment, il est possible de passer par les portes au centre de la piste (toujours dans le sens de rotation imposé) et à la condition de n'être ni pénalisé ni porteur du cône.

Marquage des points :

Pour marquer, le cône doit faire le tour extérieur de la piste et être passé dans les mains de deux joueurs de la même équipe minimum, de la cible à la cible en passant par la porte.

Sans être pénalisé et sans avoir perdu la possession du cône.

Quand une équipe marque, c'est à l'équipe adverse de démarrer un tour. Si un joueur adverse touche le cône : pénalité.

Pénalités :

Un joueur est pénalisé quand :



Il s'arrête sur la piste (chute, essai de retournement)

Il est touché par un adversaire en possession du cône (touché avant de poser)

Il a coupé par une porte avec le cône

Il a coupé le circuit d'une façon ou d'une autre

Il aura tenu ou eu un geste non autorisé envers un adversaire.

Il a lancé le cône.

Il a provoqué un rebond du cône

Il a déplacé le cône avec ses pieds (shoot...)

La pénalité est un tour complet de la piste de l'endroit de la pénalité à son retour ; sans possibilité de prendre le cône, de toucher un adversaire, de couper par une porte.

Par contre peut gêner la progression de l'équipe adverse ou faciliter celle de son équipe.

Arbitrage :



Le roller cône est un jeu basé sur la coopération, la vitesse et la stratégie. L'auto arbitrage est de rigueur tout comme le fairplay.

Dans un premier temps et à des fins de compréhension il est possible de faire arbitrer les joueurs.

Il est possible de mettre un ou des arbitres pour plus de rigueur.

Exemples de mode opératoire :

Le départ est donné. L'équipe A après un tour prend le cône, un des joueurs A a pris une porte pour aider son sprinteur en empêchant les joueurs B de toucher ; le sprinteur A ne peut faire la passe et reprend un tour. Si les joueurs B ont coupés par les portes, ils pourront être devant et /ou derrière le sprinteur afin de le freiner et /ou de le toucher. Le sprinteur touché est pénalisé d'un tour, l'équipe B reprend le cône et démarre un tour à la cible régulant sa vitesse pour ne pas perdre la possession et marquer un point.