

Règles du Jeu de Hockey en Salle 2007

Y compris les explications

D'application à dater du 1^{er} janvier 2007
pour les années 2007 et 2008

Droits de reproduction version française – ARBH, Bruxelles
Reproduit avec l'autorisation de la
Fédération Internationale de Hockey

Association Royale Belge de Hockey
Chaussée de Wavre, 2057
B – 1160 Bruxelles (Belgique)

Téléphone : 32-2-663.66.99
Télécopie 32-2-663.66.80
E-mail : secretariat@hockey.be
Internet : www.hockey.be

Responsabilité et Obligations

Les joueurs de hockey en salle doivent connaître les Règles du Jeu de Hockey en Salle ainsi que les autres informations contenues dans cette publication. Il est attendu qu'ils jouent conformément aux Règles.

L'accent est mis sur la sécurité. Toute personne impliquée dans le jeu doit se comporter en considération de la sécurité des autres. La législation nationale correspondante doit être observée. Les joueurs doivent s'assurer que leur équipement n'est pas dangereux pour eux-mêmes et les autres au niveau de la qualité, des matériaux et du concept.

La Fédération Internationale de Hockey (FIH) ne peut être rendue responsable de tous défauts ou non conformités des installations ainsi que des conséquences pouvant résulter de leur utilisation. Toute vérification des installations et de l'équipement effectuée avant une rencontre se limite à s'assurer de l'aspect général et de la conformité des équipements de jeu.

Les arbitres remplissent un rôle important en contrôlant le jeu et en assurant le fair-play.

Mise en application et Autorité

Les Règles du Jeu de Hockey en Salle sont d'application pour tous les joueurs de hockey en salle et Officiels. La date de leur mise en application à leur niveau national est à la discrétion des Associations nationales. La date de mise en application pour les compétitions internationales est le 1^{er} janvier 2007.

Les Règles du Jeu de Hockey en Salle sont publiées par le Comité des Règles du Jeu sous l'autorité de la Fédération Internationale de Hockey. Les droits de reproduction de ces Règles sont détenus par la Fédération Internationale de Hockey.

La version française des Règles de Jeu de Hockey en Salle est publiée par et sous l'autorité de l'Association Royale Belge de Hockey. Les droits de reproduction de ces Règles sont détenus par l'Association Royale Belge de Hockey

Mise à disposition des Règles

L'information relative à la mise à disposition et possibilité d'achat des livrets des Règles est reprise à la fin de la présente publication.

CONTENU

Page

INTRODUCTION

TERMINOLOGIE

LA PRATIQUE DU JEU

- | | | |
|-----|---|---|
| 1. | Le terrain | X |
| 2. | La composition des équipes | X |
| 3. | Les capitaines | X |
| 4. | La tenue et l'équipement des joueurs | X |
| 5. | La rencontre et le résultat | X |
| 6. | La mise et la remise en jeu | |
| 7. | La balle en dehors des limites de jeu | |
| 8. | L'inscription d'un but | |
| 9. | La conduite du jeu : les joueurs | |
| 10. | La conduite du jeu: les gardiens de but | |
| 11. | La conduite du jeu : les arbitres | |
| 12. | Les pénalités | |
| 13. | Les procédures pour l'exécution des pénalités | X |
| 14. | Les sanctions personnelles | |

L'ARBITRAGE

1. Les objectifs
2. L'application des règles
3. La technique de l'arbitrage
4. La signalisation

SPECIFICATIONS RELATIVES AU TERRAIN ET A L'EQUIPEMENT

1. Le terrain et son équipement
2. La crosse
3. La balle
4. L'équipement du gardien de but

Disponibilité d'informations supplémentaires

INTRODUCTION

CYCLE DE 2 ANS DES REGLES

La présente édition des Règles de Jeu de Hockey en Salle constitue un pas vers un cycle de deux ans pour la production et la publication des Règles de Jeu de Hockey en Salle.

D'une certaine façon, un cycle de deux ans était déjà d'application étant donné qu'aucune modification significative n'intervenait durant les périodes précédant chaque Jeux Olympiques et chaque Coupe du Monde. Un cycle similaire était aussi d'application en ce qui concerne les Coupes du Monde de Hockey en Salle. En formalisant ce cycle, le Comité des Règles du Jeu reconnaît par ailleurs qu'il est préférable d'allonger quelque peu le laps de temps entre des modifications de Règles afin d'en permettre l'évaluation et l'examen.

Les présentes Règles sont donc d'application durant la période du 1^{er} janvier 2007 au 31 décembre 2008. Comme auparavant la date de leur mise en application est à la discrétion des Associations nationales à leur niveau national.

Le Comité des Règles de Jeu évitera de publier des modifications de Règles durant cette période de 2 ans tout en s'en réservant le droit en cas de circonstances exceptionnelles. De telles modifications seront communiquées aux Associations nationales et figureront sur le site de la Fédération Internationale de Hockey (FIH) ;; www.worldhockey.org.

LES REGLES 2007/08

Comme c'est devenu l'habitude, une ligne apparaît dans la marge du texte d'une Règle clarifiée ou modifiée. Les principales modifications pour la période 2007/08 sont décrites ci-après.

L'obligation d'avoir un gardien de but sur la surface de jeu à tout moment de la rencontre a été modifiée. La modification offre plus de flexibilité aux équipes en leur permettant d'opter pour le type de défense de leur but. Elle tient aussi compte de la possibilité pour une équipe de ne pas pouvoir compter sur un gardien de but entièrement équipé ou de tout simplement choisir de jouer uniquement avec des joueurs de champ. Cette modification affecte surtout les Règles 2.2, 4.4 et 10.1 mais il y a aussi d'autres modifications tout particulièrement dans le cas où une équipe choisit de jouer avec uniquement des joueurs de champ. Dans le cadre de ces modifications, il est important de réaliser qu'une équipe peut, soit avoir un gardien de but (entièrement équipé ou portant uniquement un protège-tête), soit jouer avec exclusivement des joueurs

de champ, aucun des joueurs ne jouissant dans ce dernier cas des privilèges d'un gardien de but.

Le Comité des Règles du Jeu a constaté que de plus en plus de joueurs de champ portent une protection faciale tout particulièrement lorsqu'ils défendent un coup de coin de pénalité. La note relative à la Règle 4.2 a donc été modifiée.

La note relative à la Règle 9.7 doit être également étudiée attentivement car elle précise qu'un défenseur ne doit pas être pénalisé s'il tente de jouer légitimement la balle lorsqu'il sauve un envoi au but à quelque hauteur que ce soit.

De manière similaire la note relative à la Règle 9.11 a pour but de clarifier les conséquences de la balle frappant le pied, la main ou le corps.

En association avec les nouvelles options concernant le gardien du but, le Comité des Règles du Jeu a également considéré les façons dont le gardien de but est autorisé à jouer la balle. Les modifications mentionnées sous la Règle 10.2 offrent plus de flexibilité à un gardien de but lorsqu'il défend son but.

D'autres points de moindre importance au niveau des commentaires sont signalés par une ligne verticale dans la marge du texte. De telles lignes indiquent par ailleurs quelques améliorations de texte.

DEVELOPPEMENTS DES REGLES

Le Comité des Règles du Jeu a revu récemment ses objectifs dans le contexte des objectifs généraux de la FIH et des objectifs pour le sport au niveau mondial. Il en résulte qu'il se focalise actuellement sur les points suivants :

- Rendre le jeu plus aisé à comprendre
- Révision et suivi des équipements de protection
- Assurance que la pratique du jeu selon les Règles du Jeu est attractive pour de jeunes joueurs
- Allongement du temps au cours duquel la balle est en jeu et en phase attaquante

Certains de ces objectifs sont généraux et le Comité des Règles du Jeu jette régulièrement un regard sur l'ensemble des Règles. En ce qui concerne la sécurité, le Comité des Règles du Jeu, comme déjà mentionné dans de précédentes éditions des Règles, continuera à considérer des phases de jeu spécifiques telles que celle du coup de

coin de pénalité, tout en ne perdant pas de vue la sécurité à tous les niveaux du jeu.

Le Comité des Règles du Jeu a également l'intention de se pencher sur le Hockey en Salle lors de l'une de ses toutes premières réunions. De manière générale, le Comité des Règles de Jeu est d'avis que les Règles du Jeu de Hockey et de Hockey en Salle devraient être les mêmes sauf lorsque les contraintes du jeu sont explicitement différentes. Le Comité des Règles de Jeu examinera donc les différences existantes et celles qu'il y aurait lieu de maintenir dans le futur.

Dans ce contexte, le Comité des Règles de Jeu est toujours heureux de recevoir des suggestions pour l'amélioration des Règles sous forme de modifications ou éclaircissements des Règles existantes.

Afin qu'elles soient examinées par la FIH, Roger Webb, qui est déjà depuis un certain temps le Secrétaire du Comité des Règles de Jeu, a été nommé Directeur technique dans les bureaux de la FIH à Lausanne.

Il y est disponible pour fournir des explications sur les présentes Règles ainsi que pour recevoir et rassembler les suggestions de modifications. Il peut être contacté personnellement par courrier électronique à l'adresse info@worldhockey.org ou par courrier postal.

L'AVENIR

Le Comité des Règles du Jeu est attentif à ce que les Règles s'appliquent à tous les niveaux et au rôle important qui revient au Hockey en Salle dans le développement du jeu.

Son but est donc de maintenir le plaisir de jouer pour les Dames et Messieurs, adultes et enfants, joueurs amateurs et d'élite. Cette approche reconnaît le rôle du hockey en tant que sport de plaisance et exercice de santé tout en permettant le développement de techniques de jeu, avec l'espoir que tout ceci puisse se situer dans un contexte d'amitié à travers le sport.

Wolfgang Rommel

Président du Comité des Règles du Jeu

Membres du Comité des Règles du Jeu au 1er Janvier 2006:

Président: Wolfgang Rommel

Secrétaire: Roger Webb

Secrétaire Développement des Règles : Peter von Reth

Membres:

Richard Aggiss

Jorge Alcover

Gill Clarke

Eric Donegani

M P Ganesh

Eduardo Guelfand

Masako Kamisuki

Michael Krause

Evlyn Raistrick

Alain Renaud

Yung Hee Shin

Islah-Ud-Din Siddiqui

TERMINOLOGIE

Joueur

Un des participants dans une équipe

Equipe

Une équipe consiste en un maximum de douze joueurs et est composée d'un maximum de six joueurs sur le terrain et d'un maximum de six remplaçants.

Joueur de champ

Un des participants sur le terrain autre que le gardien de but.

Gardien de but

Un des participants de chaque équipe sur le terrain qui porte un équipement de protection comprenant à tout le moins un protège-tête et qui jouit de ce fait des privilèges d'un gardien de but.

Attaque (Attaquant)

L'équipe (le joueur) qui tente d'inscrire un but.

Défense (Défenseur)

L'équipe (le joueur) qui tente d'éviter qu'un but soit inscrit.

Ligne de fond

La ligne la plus courte (18 à 22 mètres) du pourtour du terrain.

Ligne de but

La ligne de fond entre les poteaux de but.

Planches de côté

Les planches délimitant les côtés les plus longs (36 à 44 mètres) du pourtour du terrain.

Cercle

La surface délimitée par et incluant les deux quarts de cercle et les lignes les reliant, à chaque extrémité du terrain face au centre des lignes de fond.

Jouer la balle

Arrêter, dévier ou jouer la balle avec la crosse.

Push (Poussée)

Jouer la balle le long du sol d'un mouvement de poussée de la crosse après que celle-ci ait été placée près de la balle. La balle et la tête de la crosse sont en contact avec le sol lors d'une poussée.

Flick

Pousser la balle avec pour effet de la faire monter.

Scoop (Cuillère)

Faire monter la balle d'un mouvement de pelletage en plaçant la crosse en dessous de celle-ci.

Tir (qui n'est pas autorisé en hockey en salle)

Frapper la balle d'un mouvement élané de la crosse vers la balle.

Envoi au but

L'action d'un attaquant tentant d'inscrire un but en envoyant la balle en direction de celui-ci depuis l'intérieur du cercle.

Distance de jeu

La distance à laquelle un joueur est à même d'atteindre et de jouer la balle.

Tackle (Interception)

L'action d'arrêter un adversaire en possession de la balle.

Infraction

Une action contraire aux Règles qui est sanctionnée par un arbitre

LA PRATIQUE DU JEU

1. LE TERRAIN

L'information et les diagrammes ci-dessous donnent une description simplifiée du terrain. Des spécifications plus détaillées du terrain et de l'équipement font l'objet d'une section séparée à la fin du présent livret.

1.1

Le terrain est rectangulaire : pas moins de 36 mètres et pas plus de 44 mètres en longueur, pas moins de 18 mètres et pas plus de 22 mètres en largeur.

1.2

Des planches de côté délimitent les côtés les plus longs du pourtour du terrain ; les lignes de fond ceux les plus courts du pourtour du terrain.

1.3

Les lignes de but sont les parties des lignes de fond comprises entre les poteaux de but.

1.4

Une ligne de centre est tracée au travers et au milieu du terrain.

1.5

Des zones définies comme étant les cercles sont tracées à l'intérieur du terrain autour des buts et face au centre des lignes de fond.

1.6

Des points de coup de pénalité d'un diamètre de 100 mm sont tracés face au centre de chaque but, le centre de chaque point étant à 7 mètres du bord intérieur de la ligne de but.

1.7

Toutes les lignes ont une largeur de 50 mm et font partie du terrain.

1.8

Les buts sont placés à l'extérieur du terrain au centre de et en contact avec chaque ligne de fond.

Un banc de touche pour chaque équipe est placé à l'extérieur et le long d'un côté du terrain. Les équipes occupent le banc situé le plus près du but qu'elles défendent lors de chaque mi-temps. Les joueurs remplaçants doivent être assis sur le banc de leur équipe lorsqu'ils ne sont pas sur le terrain.

2. LA COMPOSITION DES EQUIPES

2.1

Un maximum de six joueurs de chaque équipe prennent part au jeu à tout moment au cours de la rencontre.

2.2

Chaque équipe aligne un gardien de but sur le terrain ou joue avec uniquement des joueurs de champ.

Chaque équipe peut jouer avec

- *un gardien de but jouissant des privilèges du gardien de but qui porte un équipement de protection complet comprenant au moins un protège-tête, des guêtres et des sabots, ainsi qu'une chemise de couleur différente, ou*
- *un gardien de but jouissant des privilèges du gardien de but ne portant qu'un protège-tête et une chemise de couleur différente, ou*
- *uniquement des joueurs de champ dont aucun ne jouit des privilèges du gardien de but et ne portant donc pas de protège-tête et chemise de couleur différente.*

Une équipe peut changer d'option lors d'un remplacement.

2.3

Chaque équipe est autorisée à remplacer un joueur parmi un maximum de douze joueurs.

- a. Un remplacement est autorisé à tout moment excepté pendant la période comprise entre l'octroi et la conclusion d'un coup de coin de pénalité ; seul le remplacement du gardien de but défendant qui est blessé ou suspendu est autorisé pendant cette période.
- b. Il n'y a pas de limite quant au nombre autorisé de remplacements au même moment ou au nombre de fois qu'un même joueur peut être remplacé ou remplaçant.
- c. Le remplacement d'un joueur n'est autorisé qu'après que ce joueur ait quitté le terrain.
- d. Le remplacement de joueurs suspendus n'est pas autorisé pendant leur période de suspension.

L'équipe du joueur suspendu joue avec un joueur de moins durant la période de suspension de son joueur. Elle joue le restant de la rencontre avec un joueur en moins en cas de suspension définitive.

- e. A la fin de sa période de suspension, le joueur peut être remplacé sans devoir d'abord pénétrer à nouveau sur le terrain.

- f. En cas de remplacement, les joueurs de champ doivent quitter ou pénétrer sur le terrain à une distance maximale de 3 mètres de la ligne de centre du côté du terrain dont il a été décidé par les arbitres.
- g. Les gardiens de but sont autorisés à quitter ou à pénétrer sur le terrain à proximité du but qu'ils défendent.
- h. Le temps de jeu est arrêté pendant les remplacements des gardiens de but portant un équipement de protection complet mais pas pendant les remplacements des joueurs de champ.

2.4

La phase du coup de coin de pénalité est considérée comme terminée dans le cadre de remplacements de joueurs lorsque

- a. un but est inscrit
- b. un attaquant commet une infraction
- c. la balle sort de plus de 3 mètres du cercle
- d. la balle sort une deuxième fois du cercle
- e. la balle traverse la ligne de fond et un nouveau coup de coin de pénalité n'est pas octroyé
- f. la balle passe au-dessus des planches de côté et un coup de coin de pénalité n'est pas octroyé
- g. un défenseur commet une infraction et un nouveau coup de coin de pénalité n'est pas octroyé
- h. un coup de pénalité est octroyé
- i. un « engagement » (bully) est octroyé.

Si un nouveau coup de coin de pénalité est octroyé, un remplacement ne peut être effectué avant la conclusion de ce coup de coin de pénalité.

2.5

Les joueurs de champ qui quittent le terrain pour se faire soigner, prendre un rafraîchissement, changer d'équipement et pour n'importe quelle raison autre qu'un remplacement ne sont autorisés à pénétrer à nouveau sur le terrain qu'à maximum 3 mètres de la ligne de centre du côté du terrain où se pratiquent les remplacements.

2.6

Aucune personne autre que les joueurs de champs, les gardiens de but et les arbitres n'est autorisée à pénétrer sur le terrain pendant la rencontre sans la permission d'un arbitre.

2.7

Les joueurs sur et en dehors du terrain sont sous le contrôle des arbitres tout au long de la rencontre y compris pendant la mi-temps.

2.8

Le joueur qui est blessé et qui saigne doit quitter le terrain sauf contre-indication médicale et ne peut y pénétrer à nouveau avant que ses plaies aient été recouvertes ;
les joueurs ne peuvent porter de tenue comportant des traces de sang.

3. LES CAPITAINES

3.1

Un joueur de chaque équipe doit être désigné comme capitaine.

3.2

Un capitaine faisant fonction doit être désigné en cas de suspension du capitaine.

3.3

Les capitaines doivent porter un brassard distinctif ou tout autre signe distinctif dans le haut du bras ou à l'épaule.

3.4

Les capitaines sont responsables de la conduite de tous les joueurs de leur équipe et de l'application correcte de la procédure de remplacement des joueurs de leur équipe.

Un coup de coin de pénalité est octroyé dans le cas d'un remplacement qui n'a pas été effectué correctement. Le capitaine qui n'assume pas ses responsabilités est puni à titre personnel.

4. LA TENUE ET L'EQUIPEMENT DES JOUEURS

Les Règlements de tournoi qui peuvent être obtenus après des bureaux de la FIH contiennent des informations et contraintes supplémentaires concernant la tenue des joueurs et leur équipement personnel ainsi que concernant la publicité. Il y a lieu de se référer également aux règlements des Fédérations continentales et Associations nationales.

4.1

Les joueurs de champ d'une même équipe doivent porter une tenue uniforme.

4.2

Les joueurs ne peuvent rien porter qui pourrait s'avérer dangereux pour les autres joueurs.

Les joueurs de champ

- *sont autorisés à porter des gants de protection qui n'agrandissent pas la dimension naturelle des mains de manière significative*
- *sont invités à porter des jambières, protège-chevilles et protège-dents*
- *sont autorisés à porter tout au long d'une rencontre, mais uniquement pour des raisons médicales, un masque facial lisse, de préférence transparent ou de couleur blanche ou sinon de couleur foncée unie, qui épouse le visage, un couvre-tête souple ou des lunettes protectrices en plastique (c-à-d des lunettes avec monture souple et lentilles de contact en plastique) ; les raisons médicales doivent avoir été établies par une Autorité reconnue et le joueur concerné doit réaliser les implications possibles en jouant dans de telles conditions.*
- *sont autorisés à porter un masque facial lisse, de préférence transparent ou de couleur blanche ou sinon de couleur foncée unie, qui épouse le visage, lorsqu'ils défendent un coup de coin de pénalité ou un coup de pénalité mais uniquement durant la durée d'exécution du dit coup de coin de pénalité ou coup de pénalité.*
- *ne sont pas autorisés à porter un équipement de protection (masque facial ou autre équipement de protection de la tête) dans n'importe quelles autres circonstances.*

4.3

Les gardiens de but doivent porter une chemise ou autre pièce vestimentaire d'une couleur qui est différente de celles des deux équipes par-dessus leur équipement de protection du buste.

4.4

Les gardiens de but doivent porter

- a. un équipement de protection comprenant au moins un protège-tête, des guêtres et des sabots sauf que le protège-tête et tout protège-mains peuvent être enlevés lors de l'exécution d'un coup de pénalité

ou, si l'équipe a choisi cette option

- b. *uniquement un protège-tête*

Le port d'un casque intégral comprenant une protection fixe de la face et recouvrant l'entièreté de la tête et de la gorge est recommandé pour les gardiens de but.

Les équipements suivants sont autorisés mais uniquement pour les gardiens de but portant un équipement de protection complet : protège-corps, protège-coudes et partie supérieure des bras, protège-bras, protège-mains, protège-cuisses, guêtres et sabots.

4.4

Le port d'un protège-tête est obligatoire pour les gardiens de but sauf lorsqu'ils exécutent un coup de pénalité ou lorsqu'ils participent à la rencontre à l'extérieur du cercle en tant que joueurs de champ.

Le port d'un casque intégral comprenant une protection fixe de la face et recouvrant l'entièreté de la tête et de la gorge est recommandé.

Il est également recommandé que les gardiens de but portent d'autres équipements de protection. Les équipements suivants sont autorisés mais pour les seuls gardiens de but ; protège-corps, protèges-coudes et partie supérieure des bras, protège-bras, protège-mains, protège-cuisses, guêtres et sabots.

4.5

Une tenue ou équipement de protection qui accroît considérablement la dimension naturelle du corps d'un gardien de but ou la surface de protection n'est pas autorisé.

4.6

La crosse a une forme traditionnelle avec un manche et une tête courbée dont la face gauche est plate.

- a. la crosse doit être lisse et ne peut comporter de parties rugueuses ou saillantes.
- b. la crosse, y compris tous recouvrements additionnels, doit pouvoir passer au travers d'un anneau de 51 mm de diamètre intérieur.
- c. toute courbure le long de la crosse (inclinaison ou arc), que ce soit sur la face plate ou la surface arrière de la crosse, mais jamais des deux côtés à la fois, doit être lisse et d'un profil continu tout au long de la crosse. La profondeur de la courbure ne peut excéder 25 mm.
- d. la crosse doit être conforme aux spécifications agréées par le Comité des Règles du Jeu.

4.7.

La balle est sphérique, dure et de couleur blanche (ou d'une autre couleur convenue qui contraste avec celle du terrain).

Les spécifications techniques relatives à la crosse, la balle et l'équipement du gardien de but font l'objet d'une section séparée à la fin du présent livret.

5. LA RENCONTRE ET LE RESULTAT

5.1

Une rencontre consiste en deux périodes de 20 minutes et une mi-temps de 5 minutes.

Il peut être convenu d'autres durées de jeu ou de mi-temps par les deux équipes sauf mention contraire dans les règlements pour compétitions spécifiques.

5.2

L'équipe ayant inscrit le plus grand nombre de buts est déclarée vainqueur ; si aucun but n'a été inscrit ou que les deux équipes ont inscrit un même nombre de buts, le résultat de la rencontre est un nul.

L'information relative aux prolongations et compétition de coup de pénalité afin de déterminer un vainqueur si le résultat de la rencontre est un nul figure dans les Règlements de Tournoi qui sont disponibles aux bureaux de la FIH.

1. LA MISE ET LA REMISE EN JEU

6.1

Un tirage au sort est effectué :

- a. l'équipe qui le gagne a le choix, soit du but vers lequel elle attaquera pendant la première période de la rencontre, soit de la mise en jeu de la balle par une passe au centre à l'entame de la rencontre.
- b. si l'équipe qui le gagne choisit le but vers lequel elle attaquera pendant la première période de la rencontre, l'équipe opposée exécutera la mise en jeu de la balle à l'entame de la rencontre.
- c. si l'équipe qui le gagne choisit d'exécuter la mise en jeu de la balle à l'entame de la rencontre, l'équipe opposée a le choix du but vers lequel elle attaquera pendant la première période de la rencontre.

6.2

Les camps sont inversés lors de la seconde période de la rencontre.

6.3

La passe au centre est exécutée

- a. pour entamer la rencontre par un joueur de l'équipe ayant gagné au tirage au sort si elle a choisi cette option ; par un joueur de l'équipe adverse dans le cas contraire.
- b. après la mi-temps par un joueur de l'équipe qui n'a pas exécuté la passe au centre à l'entame de la rencontre.
- c. après un but par un joueur de l'équipe contre laquelle le but a été inscrit ou accordé.

6.4

Procédure pour la passe au centre

- a. elle est exécutée au centre du terrain
- b. il est permis de jouer la balle dans n'importe quelle direction
- c. tous les joueurs à l'exception de celui exécutant la passe au centre doivent se trouver dans la moitié du terrain comprenant le but qu'ils défendent
- d. les mêmes procédures que celles régissant le coup franc sont d'application.

6.5

Un engagement (« bully ») est exécuté pour redémarrer une rencontre quand le temps de jeu a été arrêté pour cause de blessure ou pour toute autre raison sans qu'il y ait eu infraction :

- a. un engagement est exécuté près de l'endroit où se situait la balle lorsque le temps de jeu a été arrêté mais pas à une distance inférieure à 9 mètres de la ligne de fond.
- b. La balle est placée entre un joueur de chacune des équipes qui se font face avec le but qu'ils défendent à leur droite.
- c. Les deux joueurs placent leur crosse sur le sol à droite de la balle puis frappent une fois simultanément la face plate de la crosse de leur adversaire immédiatement au dessus de la balle après quoi n'importe lequel des deux joueurs est autorisé à jouer la balle.
- d. Tous les autres joueurs doivent se trouver à minimum 3 mètres de la balle.

6.6

Un coup franc est exécuté par un défenseur à 9,10 mètres et en face du centre de la ligne de but pour remettre une balle en jeu après un coup de pénalité à l'issue duquel un but n'a pas été inscrit ou accordé.

2. LA BALLE EN DEHORS DES LIMITES DE JEU

7.1

La balle n'est plus en jeu lorsqu'elle est passée entièrement au-dessus d'une planche de côté ou a franchi entièrement une ligne de but.

7.2

Lorsque la balle est passée au dessus d'une planche de côté

- a. elle est remise en jeu à maximum 1 mètre de l'endroit où elle est sortie.

Dans le cas où il en résulterait une remise en jeu dans le cercle celle-ci est alors effectuée à 1 mètre à l'extérieur du cercle et à 1 mètre de la planche de côté.

- b. elle est remise en jeu par un joueur de l'équipe qui n'a pas été la dernière à toucher ou jouer la balle immédiatement avant qu'elle soit sortie.
- c. les mêmes procédures que celles régissant le coup franc sont d'application.

7.3

Lorsque la balle a été envoyée au delà de la ligne de fond par un attaquant, ou par un défenseur de manière non intentionnelle, ou suite à une déviation d'un gardien de but, et qu'un but n'a pas été inscrit

- a. elle est remise en jeu à un maximum de 9,10 mètres de la ligne de fond et face à l'endroit où elle a franchi la ligne de fond.
- b. elle est remise en jeu par un joueur de l'équipe défendante.
- c. les mêmes procédures que celles régissant le coup franc sont d'application.

7.4

Lorsque la balle a été envoyée volontairement par un défenseur au delà de la ligne de fond, à moins qu'elle ait été déviée par un gardien de but, elle est remise en jeu par un coup de coin de pénalité.

3. L'INSCRIPTION D'UN BUT

8.1

Un but est inscrit lorsque la balle est jouée dans le cercle par un attaquant et ne franchit pas les limites du cercle avant de franchir entièrement la ligne de but sous la barre transversale.

La balle peut être jouée par un défenseur ou toucher son corps avant ou après qu'elle ait été jouée par un attaquant dans le cercle.

8.2

Un but est inscrit si accordé suite à un coup de pénalité.

9. LA CONDUITE DU JEU : LES JOUEURS

Il est attendu des joueurs qu'ils se comportent de manière responsable à tous moments.

9.1

Une rencontre est jouée par deux équipes ne comptant chacune plus de six joueurs sur le terrain en même temps.

9.2

Les joueurs sur le terrain doivent tenir leur crosse en main et ne peuvent l'utiliser de manière dangereuse.

Les joueurs ne peuvent lever leur crosse au dessus des têtes des autres joueurs.

9.3

Les joueurs ne peuvent toucher, empêcher ou retenir d'autres joueurs ou leur crosse ou leur tenue.

9.4

Les joueurs ne peuvent intimider ou gêner un autre joueur.

9.5

Les joueurs ne peuvent frapper la balle.

Frapper la balle d'un mouvement dit « slap », c-à-d d'un important mouvement de poussée ou de balayage de la crosse avant qu'elle entre en contact avec la balle est considéré comme un tir et n'est donc pas autorisé.

9.6

Les joueurs ne peuvent jouer la balle avec le revers de la crosse.

9.7

Les joueurs ne peuvent jouer la balle avec une partie quelconque de leur crosse au dessus du niveau de l'épaule sauf les défenseurs qui sont autorisés à utiliser leur crosse pour arrêter ou dévier un envoi au but à n'importe quelle hauteur.

Lorsqu'il sauve un envoi au but, un défenseur ne doit pas être pénalisé si sa crosse n'est pas immobile ou si elle va vers la balle lorsqu'il tente d'arrêter ou de dévier l'envoi. Ce n'est que lorsque la balle est ostensiblement frappée au dessus du niveau de l'épaule et qu'un but est évité qu'un coup de pénalité doit être accordé.

Si un défenseur tente d'arrêter ou de dévier une balle envoyée en direction du but mais qui va passer à côté du but, toute utilisation de la

crosse au dessus du niveau de l'épaule doit être pénalisée d'un coup de coin de pénalité et non d'un coup de pénalité. Un coup de coin de pénalité doit être octroyé si un jeu dangereux résulte d'un arrêt ou d'une déviation légitime.

9.8

Les joueurs ne peuvent jouer la balle de manière dangereuse ou de manière telle qu'il en résulte un jeu dangereux.

Une balle est considérée comme dangereuse quand elle provoque un mouvement d'esquive des joueurs.

La pénalité est octroyée à l'endroit où le jeu dangereux a été créé.

9.9

Les joueurs ne peuvent lever la balle sauf lors d'un envoi au but.

Lever la balle non intentionnellement de moins de 100 mm ne constitue pas une infraction sauf si un adversaire est à distance jouable de la balle.

9.10

La balle ne peut être jouée lorsqu'elle est en l'air sauf par un joueur de l'équipe n'ayant pas soulevé la balle qui est autorisé à l'arrêter.

Si la balle, suite à un envoi au but légitime, est en l'air après avoir rebondi sur un poteau de but ou sur la barre transversale ou sur le gardien de but ou sur un défenseur, elle peut être arrêtée par n'importe quel joueur des deux équipes.

9.11

Les joueurs de champ ne peuvent arrêter, jouer du pied, propulser, soulever ou porter la balle avec une partie quelconque de leurs corps.

Il n'y a pas toujours infraction si la balle frappe le pied, la main ou le corps d'un joueur de champ. Le joueur ne commet une infraction que s'il utilise volontairement sa main, son pied ou son corps pour jouer la balle ou s'il se positionne de manière à arrêter la balle de cette manière.

Il n'y a pas d'infraction si la balle frappe la main tenant la crosse alors qu'elle aurait sinon de toute façon frappé la crosse.

9.12

Les joueurs ne peuvent jouer la balle lorsqu'ils sont couchés sur le sol ou avec une main, un bras ou un genou en contact avec le sol, sauf s'il s'agit de la main tenant la crosse.

9.13

Les joueurs ne peuvent empêcher un adversaire de tenter de jouer la balle.

Les joueurs commettent une faute d'obstruction si ils :

- *poussent un adversaire*
- *interfèrent physiquement avec la crosse ou le corps d'un adversaire*
- *empêchent de leur crosse ou d'une quelconque partie de leur corps l'adversaire d'intercepter légitimement la balle.*

Un joueur immobile recevant la balle est autorisé à se positionner dans n'importe quelle direction.

Un joueur en possession de la balle est autorisé à se déplacer dans n'importe quelle direction à condition de ne pas heurter le corps d'un adversaire.

Un joueur qui court devant un adversaire ou le bloque, l'empêchant ainsi de jouer ou de tenter de jouer légitimement la balle, commet une faute d'obstruction (ceci est l'obstruction par tierce personne ou par écran). Ceci est également d'application lorsqu'un attaquant traverse la trajectoire ou bloque des défenseurs (y compris le gardien de but) lors de l'exécution d'un coup de coin de pénalité.

9.14

Les joueurs ne peuvent tenter d'intercepter (« to tackle ») la balle que si leur position leur permet de la jouer sans contact corporel avec l'adversaire.

9.15

Les joueurs ne peuvent pénétrer intentionnellement dans le but défendu par leurs adversaires ou de passer par l'arrière de n'importe quel but.

9.16

Les joueurs ne peuvent forcer un adversaire à commettre une infraction non intentionnelle.

L'action d'envoyer d'évidence et intentionnellement la balle sur une quelconque partie du corps d'un adversaire peut être pénalisée comme étant une tentative de faute provoquée. Forcer un adversaire à commettre une faute d'obstruction (ce qui survient souvent en heurtant un adversaire ou en agitant la crosse) doit aussi être pénalisé.

9.17

Les joueurs ne peuvent changer de crosse après l'octroi et pendant l'exécution d'une phase de coup de coin de pénalité sauf si leur crosse n'est plus conforme aux spécifications de la crosse.

9.18

Les joueurs ne peuvent jeter d'objet ou de partie d'équipement sur le terrain, vers la balle ou vers un autre joueur, un arbitre ou autre personne.

9.19

Les joueurs ne peuvent retarder le déroulement du jeu dans le but de bénéficier d'une perte de temps.

10. LA CONDUITE DU JEU : LES GARDIENS DE BUT

10.1

Un gardien de but

- a. qui porte un équipement de protection comprenant au moins un protège-tête, des guêtres et des sabots ne peut participer au jeu hors de la moitié du terrain qu'il défend, sauf lorsqu'il exécute un coup de pénalité
- b. qui ne porte qu'un protège-tête ne peut participer au jeu hors de la moitié du terrain qu'il défend lorsqu'il porte le protège-tête mais il peut l'enlever et alors participer au jeu à n'importe endroit du terrain.

Un protège-tête doit être porté lors de la défense d'un coup de coin de pénalité ou coup de pénalité.

10.2

Lorsque la balle est à l'intérieur du cercle qu'ils défendent et qu'ils ont leur crosse en main, les gardiens de but sont autorisés à :

- a. utiliser leur crosse, équipement de protection ou toute partie du corps pour écarter/repousser la balle, dévier la balle (dans n'importe quelle direction y compris au-delà de la ligne de fond) ou arrêter la balle.

Ceci permet au gardien de but d'utiliser ses mains, bras ou toute autre partie du corps pour éloigner la balle mais uniquement en tant qu'action de sauvetage du but et non afin de propulser violemment la balle afin qu'elle parcoure une longue distance.

- b. utiliser leur crosse, pieds, sabots, jambes ou guêtres pour jouer la balle.

10.3

Les gardiens de but ne peuvent se coucher sur la balle.

10.4

Lorsque la balle est à l'extérieur du cercle qu'ils défendent, les gardiens de but ne peuvent la jouer que de la crosse..

10.5

Les gardiens de but sont autorisés à jouer la balle à l'intérieur du cercle lorsqu'ils sont couchés sur le sol dans le cercle.

11. LA CONDUITE DU JEU : LES ARBITRES

11.1

Deux arbitres contrôlent la rencontre, font appliquer les Règles et jugent du fair play.

11.2

Chaque arbitre est responsable en priorité des décisions dans une moitié du terrain durant la durée de la rencontre.

11.3

Chaque arbitre a la responsabilité de décider des coups francs a l'intérieur du cercle, coups de coin de pénalité, coups de pénalité et buts dans une moitié du terrain.

11.4

Les arbitres ont la responsabilité d'annoter par écrit les buts inscrits ou accordés ainsi que les avertissements et les suspensions.

11.5

Les arbitres ont la responsabilité de contrôler la durée de jeu de la rencontre et d'indiquer la fin du temps réglementaire à l'issue de chaque mi-temps, et la fin de l'exécution d'un coup de coin de pénalité si une mi-temps est prolongée.

11.6

Les arbitres donnent un coup de sifflet pour signaler :

- a. le début et la fin de chaque-mi-temps de la rencontre
- b. le début d'un engagement (« bully »)
- c. une sanction
- d. le début et la fin d'un coup de pénalité
- e. un but
- f. la reprise de la rencontre après qu'un but a été inscrit ou accordé.
- g. la reprise de la rencontre après un coup de pénalité quand un but n'a pas été inscrit ou accordé.
- h. l'arrêt de la rencontre pour le remplacement d'un gardien de but et la reprise de la rencontre après le remplacement
- i. l'arrêt de la rencontre pour toute autre raison et sa reprise
- j. si nécessaire, quand la balle est sortie entièrement du terrain.

11.7

Les arbitres ne peuvent donner des conseils durant une rencontre.

11.8

Le jeu est poursuivi si une balle heurte un arbitre, une personne non autorisée ou tout objet perdu sur le terrain.

12. PENALITES

12.1

Avantage : une pénalité n'est accordée que quand un joueur ou une équipe a été désavantagé par une infraction commise par un adversaire.

Le jeu doit être poursuivi si l'octroi d'une pénalité n'avantage pas l'équipe qui n'a pas commis d'infraction.

12.2

Un coup franc est octroyé à l'équipe adverse :

- a. pour une infraction commise par un attaquant dans la moitié du terrain où il attaque
- b. pour une infraction commise non intentionnellement par un défenseur hors du cercle mais dans la moitié du terrain qu'il défend.

12.3

Un coup de coin de pénalité est octroyé :

- a. pour une infraction commise par un défenseur à l'intérieur du cercle qui n'empêche pas l'inscription probable d'un but
- b. pour une infraction intentionnelle commise à l'intérieur du cercle par un défenseur envers un adversaire qui n'est pas en possession de la balle ou n'a pas l'opportunité de la jouer
- c. pour une infraction intentionnelle d'un défenseur à l'extérieur du cercle mais dans la moitié du terrain qu'il défend
- d. pour l'envoi intentionnel de la balle au delà de la ligne de fond par un défenseur

Les gardiens de but sont autorisés à dévier la balle de la crosse, équipement de protection ou de toute partie du corps dans n'importe quelle direction, y compris au-delà de la ligne de fond.

- e. contre l'équipe qui a effectué un remplacement non correct.
- f. quand la balle se loge dans la tenue ou l'équipement d'un joueur dans le cercle qu'il défend.

12.4

Un coup de pénalité est octroyé :

- a. pour une infraction commise à l'intérieur du cercle par un défenseur qui empêche l'inscription probable d'un but
- b. pour une infraction intentionnelle commise à l'intérieur du cercle par un défenseur envers un adversaire qui est en possession de la balle ou qui a l'opportunité de la jouer
- c. pour des défenseurs traversant la ligne de fond de manière persistante avant d'y être autorisés lors de l'exécution d'un coup de coin de pénalité.

12.5

Si une autre infraction ou méconduite est commise avant que la pénalité ait été exécutée :

- a. le coup franc peut être avancé de maximum 5 mètres.

Un coup franc en faveur de l'attaque ne peut être avancé jusqu'à l'intérieur du cercle.

- b. une pénalité plus sévère peut être octroyée.
- c. une pénalité personnelle peut être octroyée
- d. le sens de la pénalité peut être inversé si la nouvelle faute a été commise par l'équipe qui bénéficiait de la première pénalité.

13. LES PROCEDURES POUR L'EXECUTION DES COUP FRANCS ET DES PENALITES

13.1

Endroit d'un coup franc

- a. un coup franc est exécuté à proximité de l'endroit où l'infraction a été commise.

« A proximité » signifie à distance jouable de l'endroit où l'infraction a été commise et sans qu'il en résulte un avantage significatif.

L'endroit où un coup franc est exécuté doit être plus précis lorsque l'infraction a été commise à proximité du cercle.

- b. Sur un coup franc exécuté par l'équipe attaquante à proximité immédiate du cercle, la balle ne peut être accompagnée (« dragged ») à l'intérieur du cercle ; la balle ne peut plus être en contact avec la crosse lorsqu'elle pénètre à l'intérieur du le cercle.

Un coup franc octroyé à la défense à l'extérieur du cercle à moins de 9 mètres de la ligne de fond est exécuté à un endroit situé jusqu'à maximum 9,10 mètres de la ligne de fond sur une ligne passant par le point où l'infraction a été commise et parallèle à la planche de côté.

- c. Un coup franc octroyé à la défense à l'intérieur du cercle est exécuté à n'importe quel endroit dans le cercle ou à un endroit situé jusqu'à maximum 9,10 mètres de la ligne de fond sur une ligne passant par l'endroit où l'infraction a été commise et parallèle à la planche de côté.

13.2

Procédures pour l'exécution du coup franc, passe au centre ou remise en jeu de la balle après qu'elle soit sortie des limites de jeu :

- a. la balle doit être immobile.
- b. la balle est poussée et doit parcourir au moins 100 mm avant qu'un autre joueur de l'équipe qui a exécuté le coup franc soit autorisé à la jouer.

L'action d'accompagner (« dragging ») la balle lors de l'exécution d'un coup franc ne peut consister à jouer deux fois la balle.

- c. après avoir exécuté un coup franc, le joueur ne peut rejouer la balle ou s'en approcher à distance jouable avant qu'elle ait été jouée par un autre joueur.
- d. Les adversaires doivent se tenir à minimum 3 mètres de la balle.

Le coup franc ne doit pas être retardé si un joueur se tient à moins de 3 mètres de la balle mais n'influence pas le jeu.

- e. quand un coup franc est octroyé à l'attaque à moins de 3 mètres du cercle, tous les joueurs autres que celui qui exécute le coup franc doivent se tenir à minimum 3 mètres de la balle.

13.3

Exécution d'un coup de coin de pénalité

- a. la balle est placée sur la ligne de fond à l'intérieur du cercle et à au moins 6 mètres du poteau de but ; le côté est laissé au choix de l'équipe attaquante.
- b. un attaquant pousse la balle en ne la faisant pas monter intentionnellement.
- c. l'attaquant qui pousse la balle depuis la ligne de fond doit avoir au moins un pied en à l'extérieur du terrain.
- d. les autres attaquants doivent se tenir sur le terrain, à l'extérieur du cercle, avec leurs crosses, mains et pieds ne touchant pas le sol à l'intérieur du cercle.

- e. aucun attaquant, autre que l'attaquant exécutant la poussée depuis la ligne de fond, est autorisé de se tenir à moins de 3 mètres de la balle quand la poussée est exécutée.
- f. le gardien de but défendant, s'il y en a un, doit se tenir dans le but ; tous les autres joueurs de l'équipe défendante doivent se tenir derrière la ligne de fond du côté opposé du but à celui où le coup de coin de pénalité est exécuté, avec leurs crosses, mains et pieds ne touchant pas le sol à l'intérieur du terrain.
- g. jusqu'à ce que la balle ait été jouée, aucun attaquant autre que celui exécutant la poussée depuis la ligne de fond est autorisé à pénétrer à l'intérieur du cercle et aucun défenseur à franchir la ligne de fond.
- h. après qu'il ait joué la balle, l'attaquant ayant exécuté la poussée ne peut la rejouer ou l'approcher à distance jouable avant qu'elle ait été jouée par un autre joueur.
- i. Un but ne peut être inscrit avant que la balle soit sortie du cercle.

Frapper la balle d'un mouvement dit « slap », c-à-d qui consiste à frapper la balle d'un important mouvement de poussée ou de balayage de la crosse avant qu'elle entre en contact avec la balle est considéré comme un tir et n'est donc pas autorisé.

Un défenseur qui se rue ostensiblement vers l'endroit d'un envoi ou vers l'auteur de l'envoi sans intention de jouer la balle de sa crosse sera pénalisé pour jeu dangereux.

Par contre, si la balle heurte en dessous du genou un défenseur qui est à moins de trois mètres de l'endroit du premier envoi au but lors d'une phase de coup de coin de pénalité, un nouveau coup de coin de pénalité doit être accordé ; si la balle le heurte au dessus du genou alors qu'il se tient normalement debout, l'envoi doit être considéré comme dangereux et un coup franc doit être accordé à l'équipe défendante.

- j. La règle du coup de coin de pénalité n'est plus d'application dès que la balle est sortie de plus de 3 mètres du cercle.

13.4

La rencontre est prolongée à la mi-temps ou à la fin du temps réglementaire pour permettre l'exécution d'un coup de coin de pénalité ou de tout coup de coin de pénalité ou coup de pénalité subséquent ; dans ce cas la phase de coup de coin de pénalité est considérée comme terminée quand :

- a. un but est inscrit
- b. un attaquant commet une infraction
- c. la balle sort de plus de 3 mètres du cercle
- d. la balle sort une seconde fois du cercle

- e. la balle franchit la ligne de fond et un nouveau coup de coin de pénalité n'est pas accordé
- f. la balle passe au dessus d'une planche de côté et un nouveau coup de coin de pénalité n'est pas octroyé
- g. Un défenseur commet une infraction qui ne résulte pas en l'octroi d'un nouveau coup de coin de pénalité
- h. Un coup de pénalité est octroyé.

Si la phase du coup de coin de pénalité est interrompue durant son exécution pour cause de blessure ou pour toute autre raison non suivie de sanction le coup de coin de pénalité doit être exécuté à nouveau.

13.5

Exécution d'un coup de pénalité

- a. le temps est arrêté après l'octroi d'un coup de pénalité.
- b. tous les joueurs sur le terrain à l'exception du joueur exécutant le coup de pénalité et le joueur le défendant doivent se tenir à l'extérieur de la moitié du terrain dans laquelle le coup de pénalité est exécuté et ne peuvent influencer l'exécution du coup de pénalité.
- c. La balle est placée sur la marque du coup de pénalité.
- d. le joueur exécutant le coup de pénalité doit se tenir derrière et à distance jouable de la balle avant de la jouer.
- e. le joueur défendant le coup de pénalité doit se tenir avec ses deux pieds sur la ligne de but et ne peut quitter celle-ci ou bouger un de ses pieds avant que la balle ait été jouée.
- f. si le joueur défendant le coup de pénalité est un gardien de but, il doit porter un protège-tête ; si le joueur défendant un coup de pénalité est un joueur prenant part à la rencontre en tant que joueur de champ, il ne peut porter qu'un masque facial en tant qu'équipement de protection.

Si l'équipe défendant un coup de pénalité a choisi de ne jouer qu'avec uniquement des joueurs de champ et de ne pas utiliser un gardien de but de remplacement pour défendre le coup de pénalité, le défenseur ne peut utiliser que sa crosse pour sauver l'envoi.

- g. un coup de sifflet est donné lorsque le joueur exécutant le coup de pénalité et le joueur le défendant sont en position.
- h. le joueur exécutant le coup de pénalité ne peut jouer la balle avant le coup de sifflet.

Le joueur exécutant le coup de pénalité ou le joueur le défendant ne peuvent retarder l'exécution du coup de pénalité.

- i. le joueur exécutant le coup de pénalité ne peut feinter lorsqu'il joue la balle.

- j. le joueur exécutant le coup de pénalité peut envoyer la balle d'une poussée, flick ou cuillère et peut la lever à n'importe quelle hauteur.

L'action d'accompagner (« dragging ») la balle lors de l'exécution d'un coup de pénalité n'est pas autorisée

- k. le joueur exécutant le coup de pénalité ne peut jouer la balle qu'une seule fois et ne peut ensuite s'approcher ni de la balle ni du joueur défendant le coup de pénalité.

13.6

La phase du coup de pénalité est considérée comme terminée quand

- a. un but est inscrit ou accordé
- b. la balle s'immobilise dans le cercle, se loge dans l'équipement du gardien de but, est attrapée par le gardien de but ou sort du cercle.

13.7

Pour une infraction commise durant l'exécution d'un coup de pénalité,

- a. si commise par le joueur exécutant le coup de pénalité, un coup franc est accordé à la défense.
- b. si le joueur défendant le coup de pénalité empêche un but d'être inscrit mais avait quitté la ligne de fond ou déplacé un de ses pieds avant que la balle ait été jouée, le coup de pénalité est rejoué.

Lors de la première infraction de ce type le joueur doit être averti (carton vert). Lors de toute infraction suivante il doit être suspendu (carton jaune).

- c. pour toute autre infraction commise par le joueur défendant le coup de pénalité qui empêche un but d'être inscrit : un but est accordé.
- d. pour une infraction commise par le joueur défendant le coup de pénalité qui n'empêche pas un but d'être inscrit : le coup de pénalité est rejoué.
- e. pour une infraction commise par un joueur de l'équipe défendante et qu'un but n'est pas inscrit: le coup de pénalité est rejoué.
- f. pour une infraction commise par un joueur de l'équipe attaquante et qu'un but est inscrit: le coup de pénalité est rejoué.

14. LES SANCTIONS INDIVIDUELLES

14.1

Pour toute infraction, le joueur fautif peut être

- a. mis en garde (par une remarque verbale)
- b. averti (par l'utilisation d'un carton vert)

- c. suspendu temporairement pour un minimum de 2 minutes de temps de jeu (par l'utilisation d'un carton jaune)

L'équipe pénalisée joue avec un joueur de moins pendant la durée de chaque suspension temporaire d'un de ses joueurs sur ou en dehors du terrain.

- d. suspendu définitivement pour la rencontre en cours (par l'utilisation d'un carton rouge).

L'équipe pénalisée joue avec un joueur de moins pendant le reste de la rencontre lors de chaque suspension permanente.

Une sanction individuelle peut être octroyée en sus de la pénalité appropriée.

14.2

Les joueurs suspendus temporairement doivent se tenir à un endroit convenu jusqu'à ce que l'arbitre les ayant suspendus les autorise à reprendre part au jeu.

14.3

Les joueurs suspendus temporairement sont autorisés à rejoindre leur équipe à la mi-temps après laquelle ils doivent retourner à l'endroit convenu afin d'y terminer leur suspension.

14.4

La durée prévue pour une suspension temporaire peut être allongée en cas de méconduite du joueur pendant sa suspension.

14.5

Les joueurs suspendus définitivement doivent quitter le terrain et ses environs.

ARBITRAGE

1. LES OBJECTIFS

1.1

L'arbitrage au hockey est une façon exigeante mais agréable de participer au jeu.

1.2

Les arbitres contribuent au jeu

- a. en permettant l'amélioration de la qualité du jeu à tous les niveaux en s'assurant que les joueurs observent les règles.
- b. en veillant à ce que toute rencontre soit disputée dans un bon esprit
- c. en aidant les joueurs, les spectateurs et autres personnes à apprécier le jeu.

1.3

Ces objectifs peuvent être atteints par les arbitres s'ils sont

- a. consistants : les arbitres gardent le respect des joueurs s'ils sont consistants.
- b. honnêtes : les décisions doivent être prises dans un esprit de justice et d'intégrité.
- c. préparés : quelque soit le temps depuis lequel un arbitre officie, il est important qu'il se prépare consciencieusement pour chaque rencontre.
- d. concentrés : la concentration doit être maintenue en permanence ; un arbitre ne peut se laisser distraire par quoi que ce soit.
- e. approche : une bonne compréhension des Règles doit être assortie d'un bon rapport avec les joueurs
- f. meilleurs : les arbitres doivent tâcher d'être encore meilleurs à chaque rencontre
- g. naturels : un arbitre doit rester lui-même et ne pas imiter une autre personne, en toutes circonstances

1.4

Les arbitres doivent

- a. avoir une connaissance approfondie des Règles du Jeu de Hockey en Salle tout en se rappelant que l'esprit des Règles et le bon sens doivent régir l'interprétation
- b. supporter et encourager l'adresse du jeu, prendre des décisions rapides et fermes en cas d'infractions et appliquer les pénalités appropriées
- c. établir le contrôle de la rencontre et le maintenir tout au long de celle-ci
- d. utiliser tous les moyens à disposition pour exercer ce contrôle
- e. appliquer la règle de l'avantage autant que possible afin de favoriser la fluidité du jeu ainsi qu'un jeu ouvert mais sans perdre le contrôle de la rencontre.

2. L'APPLICATION DES REGLES

2.1

Protéger l'adresse du jeu et pénaliser les infractions

- a. L'importance relative d'une infraction doit être évaluée et des infractions sérieuses telles que le jeu dur ou dangereux doivent être sanctionnées avec fermeté dès le début de la rencontre.
- b. Des infractions intentionnelles doivent être sanctionnées avec fermeté.
- c. Les arbitres doivent démontrer que si il y a collaboration des joueurs, le jeu adroit sera protégé et la rencontre ne sera interrompue que si indispensable à son contrôle adéquat.

2.2

Avantage

- a. Il n'est pas nécessaire de sanctionner toutes les infractions quand le joueur fautif n'en tire pas d'avantage ; des interruptions non indispensables du cours du jeu retardent son déroulement et sont causes d'irritation.
- b. En cas d'infraction, l'arbitre doit appliquer la Règle de l'avantage si cette sanction est la plus sévère.
- c. La possession de la balle ne signifie pas nécessairement qu'il y a un avantage ; pour que l'avantage puisse être appliqué il faut que le joueur/l'équipe en possession de la balle soit en état de développer son jeu.
- d. Après avoir décidé de laisser l'avantage, une seconde chance ne peut être donnée en revenant à l'infraction originelle.
- e. Il est important d'anticiper le cours du jeu, d'envisager la suite de l'action en cours et d'imaginer les possibilités de déroulement ultérieur du jeu.

2.3

Contrôle

- a. Les décisions doivent être rapides, positives, claires et consistantes.
- b. Des décisions strictes en début de rencontre empêchent généralement la répétition d'une infraction.
- c. Il n'est pas acceptable que des joueurs agressent les adversaires, les arbitres ou autres officiels techniques, soit verbalement, soit par une gestuelle du corps ou par une attitude. Les arbitres doivent sanctionner fermement les infractions de ce type et décider selon les circonstances d'une mise en garde, d'un avertissement (carton vert), d'une suspension temporaire (carton jaune) ou d'une suspension définitive (carton rouge). Les décisions de mises en garde, avertissements et suspensions peuvent être prises, soit seules, soit aggravées d'une autre sanction.
- d. Des mises en garde peuvent être adressées à des joueurs à proximité sans interrompre la rencontre.
- e. Il est possible de montrer deux cartons verts ou deux cartons jaunes à un même joueur pour des infractions d'ordre différent au

- cours d'une même rencontre mais lors de la répétition d'une infraction pour laquelle un carton a été montré, le même carton ne peut être remontré et une sanction plus sévère doit être appliquée.
- f. Lorsqu'un second carton jaune est montré, la période de suspension doit être significativement plus longue que celle de la première suspension.
 - g. La durée d'une suspension temporaire doit être explicitement différente pour une infraction légère par rapport à une infraction plus sérieuse ou une infraction d'ordre physique.
 - h. Le carton rouge doit être montré immédiatement lorsqu'un joueur se méconduit intentionnellement et de manière sérieuse vis-à-vis d'un adversaire, d'un arbitre ou d'un Officiel de la rencontre.

2.4

Pénalités

- a. Il existe un grand nombre potentiel de sanctions
- b. Deux sanctions peuvent être octroyées simultanément en cas de fautes méchantes et répétées.

3. LA TECHNIQUE DE L'ARBITRAGE

3.1

Les principales techniques sont les suivantes

- a. la préparation de la rencontre
- b. la collaboration
- c. la mobilité et le positionnement
- d. le coup de sifflet
- e. le signalement.

3.2

La préparation de la rencontre

- a. Les arbitres doivent se préparer minutieusement à chaque rencontre en arrivant en temps voulu au terrain.
- b. Avant le début de la rencontre, les arbitres doivent vérifier le tracé du terrain, les buts et les filets, ainsi que la dangerosité potentielle de tout équipement de jeu ou équipement du terrain.
- c. Les deux arbitres doivent porter une chemise de même couleur mais de couleur différente de celles des deux équipes.
- d. Ils doivent porter des tenues appropriées aux circonstances existantes.
- e. Leurs chaussures doivent être adaptées à la surface du terrain et favoriser leur mobilité.
- f. L'équipement de l'arbitre comporte un exemplaire du livret des Règles, un sifflet sonore et reconnaissable, un chronomètre, des

3.3

La collaboration

- a. Un bon travail d'équipe et une bonne collaboration entre les arbitres sont essentiels.
- b. Les arbitres doivent s'entretenir et convenir avant la rencontre de la manière dont ils vont officier et s'aider mutuellement. Le contact visuel doit être permanent.
- c. Les arbitres doivent prendre leurs responsabilités et être prêts à assister leur collègue qui a la vue cachée ou éprouve des difficultés à voir certaines parties du terrain. En cas de nécessité et si leur mobilité est bonne, les arbitres doivent être prêts à franchir la ligne de centre et à aller aussi profondément qu'il est approprié dans la moitié du terrain du collègue afin de l'assister. Ceci contribue à assurer les joueurs que les décisions sont correctes.
- d. L'annotation écrite des buts inscrits et des cartons montrés doit être faite par les deux arbitres et vérifiée à l'issue de la rencontre.

3.4

La mobilité et le positionnement

- a. Les arbitres doivent être mobiles afin d'occuper des positions appropriées tout au long de la rencontre.
- b. Des arbitres statiques ne peuvent avoir une bonne vision du jeu leur permettant de toujours prendre des décisions correctes.
- c. Des arbitres en bonne condition physique, mobiles et bien positionnés sont plus susceptibles de rester concentrés sur le déroulement de la rencontre et de prendre les décisions voulues.
- d. Chaque arbitre officie principalement sur une moitié du terrain avec la ligne de centre à sa gauche.
- e. En général, la meilleure position pour les arbitres est en avant et à la droite de l'équipe attaquante.
- f. Quand le jeu se développe entre la ligne de centre et le cercle, les arbitres doivent être positionnés à proximité de leur planche de côté.
- g. Quand le jeu se développe dans le cercle, les arbitres doivent se déplacer vers l'intérieur du terrain de jeu en s'écartant des planches de côté et, si nécessaire, pénétrer à l'intérieur du cercle lui-même afin de voir des infractions graves et de juger si les envois au but sont légitimes.
- h. En cas de coup de coin de pénalité et après que la balle a franchi les limites de jeu, les arbitres doivent se positionner de façon à avoir une vision claire de toute action potentielle.
- i. En cas de coup de pénalité, les arbitres doivent se positionner derrière et à la droite du joueur exécutant l'envoi au but.

- j. Les arbitres doivent veiller à ce que leur positionnement n'interfère pas dans le cours du jeu.
- k. Les arbitres doivent faire face aux joueurs à tout moment.

3.5

Le coup de sifflet

- a. Le sifflet est le moyen principal pour les arbitres de communiquer avec les joueurs ainsi qu'entre eux et avec toute personne impliquée dans la rencontre.
- b. Le coup de sifflet doit être suffisamment décisif et fort afin que tous ceux impliqués dans la rencontre puissent l'entendre. Ceci ne signifie pas que le coup de sifflet doit toujours être long et fort.
- c. La tonalité et la durée du coup de sifflet doivent être variées afin de communiquer la gravité des infractions aux joueurs.

3.6

La signalisation

- a. Les signaux doivent être clairs et maintenus suffisamment longtemps pour que tous les joueurs et l'autre arbitre puissent être avertis des décisions
- b. Seuls les signaux officiels peuvent être utilisés
- c. Il est préférable d'être stationnaire lors d'un signal
- d. Des signaux directionnels ne peuvent être donnés avec le bras devant le corps
- e. Il s'agit d'une mauvaise habitude que de ne pas regarder les joueurs quand un signal est donné ou une décision est prise ; d'autres infractions pourraient être manquées, la concentration peut être perdue ou ceci peut indiquer un manque de confiance.

4. LA SIGNALISATION

4.1

Le timing

- a. Début de la rencontre : se tourner vers l'autre arbitre avec un bras tendu en l'air.
- b. Interruption de la rencontre : se tourner vers l'autre arbitre avec les bras tendus et croisés à hauteur des poignets au dessus de la tête.
- c. A deux minutes de la fin du temps réglementaire : tendre les deux bras en l'air et pointer l'index de chaque main.
- d. A une minute de la fin du temps réglementaire : tendre un bras en l'air et pointer l'index de la main.

Aucun signal supplémentaire est nécessaire dès que l'indication du temps a été notée.

4.2

Engagement (« bully »): mouvoir les mains alternativement de haut en bas et de bas en haut devant soi avec les paumes face à face.

4.3

Balle en dehors des limites de jeu

- a. Balle ayant franchi la planche de côté : indiquer la direction d'un bras tendu à l'horizontale.
- b. Balle ayant franchi la ligne de fond en provenance d'un attaquant ou non intentionnellement d'un défenseur : faire face au centre du terrain et tendre latéralement les deux bras à l'horizontale.

4.4

But inscrit : tendre les deux bras à l'horizontale en direction du centre du terrain.

4.5

Conduite du jeu

Des signaux doivent être donnés pour l'identification de la nature de l'infraction s'il y a doute sur la motivation de la décision.

- a. Jeu dangereux : placer un avant-bras diagonalement devant la poitrine
- b. Méconduite et autres comportements répréhensibles : interrompre la rencontre et faire un geste d'apaisement en imprimant aux deux mains un mouvement de haut en bas et de bas en haut devant soi, les paumes tournées vers le sol.
- c. Faute de pied : lever légèrement la jambe et la toucher d'une main près du pied ou de la cheville.
- d. Balle levée : tenir les paumes de main face à face horizontalement devant soi à environ 150 mm l'une de l'autre.
- e. Obstruction : croiser les avant-bras devant la poitrine.
- f. Obstruction par tierce personne ou par écran : croiser et décroiser alternativement les bras devant la poitrine.
- g. Obstruction de la crosse : tendre un bras devant soi à mi chemin de l'horizontalité et de la verticalité et toucher l'avant bras de l'autre main.
- h. Distance des 3 mètres : tendre un bras en l'air avec la main ouverte et les doigts écartés.

4.6

Sanctions

- a. Avantage : tendre un bras à hauteur de l'épaule indiquant la direction dans laquelle progresse l'équipe bénéficiant de l'avantage.
- b. Coup franc : indiquer la direction d'un bras tendu horizontalement.
- c. Coup franc avancé de maximum 5 mètres : tendre le bras verticalement avec le poing fermé.
- d. Coup de coin de pénalité : tendre les deux bras horizontalement en direction du but.
- e. Coup de pénalité : indiquer d'un bras la marque du coup de pénalité sur le terrain avec l'autre bras tendu en l'air ; ce signal indique également l'arrêt du temps.

SPECIFICATIONS RELATIVES AU TERRAIN ET A L'EQUIPEMENT

Les diagrammes ci-après devraient contribuer à l'interprétation des spécifications mais ne sont pas nécessairement reproduits à l'échelle. Les textes, par contre, sont précis.

1. LE TERRAIN ET SON EQUIPEMENT

1.1

Le terrain est rectangulaire : de 36,00 à 44,00 mètres en longueur, délimité par des planches de côté, et de 18,00 à 22,00 mètres en largeur délimité par des lignes de fond.

Le terrain devrait avoir les dimensions maximales autant que possible. En cas d'impossibilité il est recommandé que la largeur soit de 21,00 mètres de façon à ce que les lignes de cercle rejoignent les lignes de fond avant les planches de côté.

Des zones de dégagement minimales sont recommandées au-delà des lignes de fond (3 mètres) et des lignes de côté (1 mètre).

1.2.

Le tracé

- a. aucunes marques autres que celles mentionnées dans cette Règle ne peuvent être tracées sur la surface de jeu

Si le hockey en salle est joué sur une surface pourvue de tracés pour d'autres sports qui ne peuvent être effacés facilement, ceux-ci doivent être d'une couleur différente

- b. les lignes ont une largeur de 50 mm et doivent être tracées clairement sur toute leur longueur
- c. les lignes de fond ainsi que l'ensemble du tracé compris entre ces lignes et les planches de côté font partie du terrain
- d. l'ensemble du tracé doit être d'une couleur qui contraste avec celle de la surface de jeu.

1.3

Les planches de côté

- a. délimitent la longueur de 36,00 à 44,00 mètres du pourtour du terrain
- b. sont de section rectangulaire, chaque côté mesurant 100 mm
- c. la face verticale du côté du terrain est inclinée de 10 mm vers l'intérieur du terrain.

Les planches de côtés doivent être en bois ou matériau aux propriétés physiques similaires. Elles ne peuvent comporter d'attaches ou supports qui pourraient s'avérer dangereux pour les joueurs et arbitres.

1.4

Les lignes et autres tracés

- a. lignes de fond : délimitent la largeur de 18,00 à 22,00 mètres du pourtour du terrain.
- b. lignes de but : partie des lignes de fond comprise entre les poteaux de but.
- c. ligne de centre : au travers du milieu du terrain.
- d. lignes de 300 mm de long tracées à l'intérieur du terrain sur chaque ligne de fond des deux côtés du but à 6 mètres du bord extérieur du poteau de but le plus proche, cette distance étant mesurée à partir des bords les plus éloignés de chaque ligne.
- e. lignes de 150 mm de long tracées à l'extérieur du terrain sur chaque ligne de fond à 1,50 mètres du centre de la ligne de fond, cette distance étant mesurée à partir des bords les plus proches de ces lignes.
- f. points du coup de pénalité d'un diamètre de 100 mm tracés face au centre de chaque but, le centre de chacun de ces points étant à 7 mètres du bord intérieur de la ligne de but.

1.5

Les cercles

- a. lignes de 3,00 mètres de long et parallèles aux lignes de fond tracées à l'intérieur du terrain avec leurs centres en ligne avec ceux des lignes de fond, le bord extérieur de ces lignes de 3,00 mètres de long étant à 9,00 mètres du bord extérieur des lignes de fond
- b. ces lignes sont prolongées par des arcs ininterrompus de part et d'autre pour rejoindre les lignes de fond ; ils ont la forme de quarts de cercle avec le côté interne avant du poteau de but le plus proche pour centre
- c. la ligne de 3,00 mètres de long et les arcs sont appelés les lignes du cercle ; les surfaces délimitées par ces lignes, y compris les lignes elles-même, sont appelées les cercles.

INSERER LE PLAN DU « TERRAIN DE HOCKEY EN SALLE » ICI (Diagramme 1)

Dimensions du terrain de Hockey en Salle

Code	Mètres	Code	Mètres
A	Minimum 18,00 Maximum 22,00	G	0,30
B	Minimum 18,00 Maximum 22,00	H	0,10
C	9,00	I	7,00
D	3,00		
E*	6,03	1	Minimum 3,00
F*	0,15	2	Minimum 1,00

** La distance E est mesurée depuis la ligne du poteau de but et non pas depuis le poteau de but lui-même ; la distance depuis le poteau de but est de 6,00 mètres.*

1.6

Les buts

- a. deux poteaux de but verticaux reliés par une barre transversale horizontale placés au centre de et contre le bord extérieur de chaque ligne de fond
- b. les poteaux de but et la barre transversale sont de couleur blanche et de section rectangulaire, chaque côté mesurant 80 mm

- c. les poteaux de but ne peuvent dépasser la barre transversale en hauteur et celle-ci ne peut dépasser les poteaux de but en largeur
- d. la distance entre les faces internes des poteaux de but est de 3,00 mètres et la distance entre la face inférieure de la barre transversale et le sol est de 2,00 mètres
- e. l'espace situé à l'extérieur du terrain à l'arrière des poteaux de but et de la barre transversale et limité par le filet est profond de minimum 800 mm à hauteur de la barre transversale et de minimum 1,00 mètre au niveau du sol.

Des planches de côté et des planches de fond du but ne sont pas obligatoires. Mais s'il y en a, elles doivent être conformes aux spécifications suivantes

- a. *les planches de côté sont longues de 1,00 mètres et hautes de 460 mm*
- b. *les planches de fond sont longues de 3,00 mètres et hautes de 460 mm*
- c. *les planches de côté sont placées sur chant sur le sol à angle droit avec la ligne de fond et sont fixées à la face arrière des poteaux de but sans en augmenter la largeur*
- d. *les planches de fond sont placées sur chant sur le sol à angle droit avec les planches de côté du but et parallèlement à la ligne de fond, et sont fixées à l'extrémité des planches de côté du but*
- e. *la face interne des planches de côté et des planches de fond sont de couleur foncée.*

1.7

Les filets

- a. la dimension maximale de la maille est de 45 mm
- b. les filets sont attachés à des intervalles ne pouvant excéder 150 mm à la face interne des poteaux de but et de la barre transversale
- c. les filets pendent à l'extérieur des planches de côté du but et de la planche de fond, s'il en existe
- d. les filets sont installés de manière telle qu'ils empêchent la balle de passer entre le filet et les poteaux de but et la barre transversale, ainsi qu'entre le filet et les planches de côté et la planche de fond, s'il en existe
- e. les filets ne sont pas tendus afin d'empêcher la balle de rebondir.

**INSERER LE PLAN DU « BUT » ICI
(DIAGRAMME 2)**

Dimensions du but

Code	Mètres	Code	Mètres
A	3,00	E	Minimum 0,80
B	2,00	F	0,080
C	0,46	G	0,080
D	Minimum 1,00		

1.8

Les bancs et la table

- a. un banc pour chaque équipe est placé à l'extérieur et le long d'un côté du terrain
- b. une table pour le contrôle du temps est placée à l'extérieur et au centre du terrain du même côté que celui des bancs et entre ceux-ci.

La position des bancs et de la table ne peut présenter de danger pour les joueurs et arbitres.

2.

La crosse

2.1

La crosse

Toutes les mesures et vérifications d'autres spécifications valent pour une crosse avec tous recouvrements additionnels fixes (c-à-d une crosse telle qu'elle est utilisée sur le terrain).

- a. la crosse à une forme traditionnelle et celle-ci sera maintenue
- b. aucune forme ou configuration particulière pour le manche et la tête a été approuvée mais l'introduction de formes ou configurations extrêmes ne respectant pas les paramètres spécifiés sera interdite.

**INSERER ICI LES DIAGRAMMES
DE « LA CROSSE » (DIAGRAMME 3)
ET DE « LA TETE DE LA CROSSE »
(DIAGRAMME 4)**

2.2

Diagrammes de la crosse

- a. les descriptions et spécifications reprises dans cette Règle se rapportent aux diagrammes 3 et 4
- b. la crosse est constituée de deux parties identifiables, le manche et la tête
- c. La crosse est présentée sur les deux diagrammes avec le manche en position verticale et perpendiculaire à un niveau plat horizontal (axe X)
- d. la partie recourbée de la tête est présentée comme reposant à sa base sur l'axe X, soit à l'endroit où commence sa partie verticale (axe Y)
- e. la tête se termine à hauteur d'une ligne C-C parallèle à l'axe X , sur une longueur de 100 mm de l'axe Y et tournée vers Y+
- f. l'axe Y est perpendiculaire à l'axe X ; pour une question de mesure, la crosse est présentée de manière telle à ce que l'axe Y passe par le centre de la partie la plus haute du manche
- g. le manche commence à hauteur de la ligne C-C et se prolonge dans la direction Y+.

2.3

Forme et dimensions de la crosse

- a. l'entièreté de la crosse doit être lisse et ne peut comporter de parties rugueuses ou aspérités
- b. le manche et la tête de la crosse doivent être d'une seule section lisse le long de la ligne C-C
- c. la tête doit avoir une configuration « J » ou « U », sa partie ouverte étant limitée par la ligne C-C
- d. la tête n'est pas limitée au niveau de l'axe X
- e. la tête doit être plate sur sa face gauche uniquement (le côté qui se situe à la gauche du joueur quand la crosse est tenue avec le côté ouvert de la tête à l'opposé du corps du joueur, c-à-d le côté visible sur les diagrammes)
- f. le côté plat de la tête de la crosse et son prolongement tout au long du manche doivent être lisses et droits sans aucune déviation convexe ou concave de plus de 4 mm dans n'importe quelle direction.

La déviation de la face de jeu de la tête de la crosse est testée en apposant une surface plate contre la tête à n'importe quel endroit de celle-ci et en utilisant ensuite un dispositif de mesure. La déviation concave en dessous de la surface plate ne peut excéder 4 mm ; la somme des déviations en dessous de la surface plate aux deux extrémités de la crosse ne peut excéder 8 mm.

- g. la crosse, y compris tous recouvrements additionnels, doit pouvoir passer au travers d'un anneau de diamètre intérieur de 51 mm
- h. les lignes A-A et A1-A1 figurant sur les diagrammes sont à 51 mm l'une de l'autre ainsi que parallèles à et équidistantes de l'axe Y

- i. les lignes B-B et B1-B1 sont à 20 mm des lignes respectives A-A et A1-A1
- j. le manche peut être incliné ou courbé et donc dépasser l'alignement A-A en un seul endroit seulement le long de l'axe Y mais sans dépasser l'alignement B-B

La configuration et les dimensions de la crosse sont testées en traçant les lignes figurant sur le diagramme 3 sur une surface plate. La crosse est posée sur cette surface avec sa face de jeu vers le bas.

- a. la surface de toute courbure le long de la crosse (inclinaison ou arc), que ce soit sur la face plate ou la face arrière de la crosse, mais jamais les deux à la fois, doit être lisse et d'un profil continu sur toute sa longueur, la profondeur de la courbure ne pouvant excéder 25 mm.

L'inclinaison ou l'arc est testé au moyen d'une clavette dont l'extrémité pointue mesure 25 mm ou au moyen d'un cylindre d'un diamètre de 25 mm. La crosse est posée sur une surface plate en position naturelle de repos avec sa face plate vers le bas. La clavette est posée sur sa base sur la surface ou le cylindre sur sa longueur. La clavette ou le cylindre ne peut passer entièrement sous la crosse à n'importe quel endroit de celle-ci.

INSERER ICI LE DIAGRAMME DE L'INCLINAISON OU ARC DE LA CROSSE (DIAGRAMME 5)

2.4

La face de jeu de la crosse

- a. la face de jeu est la totalité de la face figurant sur les diagrammes ainsi que les arêtes de cette face
- b. les arêtes et la face arrière de la crosse doivent être arrondies et doivent présenter un profil continu lisse.

Les joueurs doivent être conscients que les fabricants peuvent refuser de remplacer des crosses cassées ou endommagées suite à l'usage de l'arête de la crosse pour frapper la balle car la majorité des crosses n'ont pas été conçues pour une telle pratique.

2.5

Le poids total de la crosse ne peut excéder 737 grammes.

2.6

La vitesse de la balle ne peut excéder 98% de celle de la tête de la crosse en condition d'essai.

La vitesse de la balle est déterminée par une série de 5 essais avec une vitesse de crosse de 80 km/h dans le simulateur d'un laboratoire agréé par la FIH. La vitesse de la balle est calculée en fonction du temps mis par la balle pour parcourir la distance entre deux points de mesure et est exprimée par rapport à la vitesse spécifiée de la crosse.

Il est fait usage de balles approuvées par la FIH.

L'essai est effectué dans les conditions de laboratoire suivantes : température d'environ 20 °C et humidité relative d'environ 50%.

2.7

Les matériaux

- a. la crosse, y compris tous recouvrements additionnels, peut être constituée de ou contenir tous matériaux autres que le métal ou composants métalliques, étant entendu qu'elle doit être adaptée au jeu du hockey et ne peut présenter aucun risque.
- b. l'ajoute de recouvrements additionnels est autorisée à condition que la surface de la crosse reste lisse et conforme aux spécifications de la crosse.

2.8

La FIH se réserve le droit d'interdire toute crosse qui, dans l'opinion du Comité des Règles du Jeu, est dangereuse ou aurait une influence négative sur la pratique du jeu.

3.

La balle

3.1

La balle

- a. est sphérique
- b. a une circonférence comprise entre 224 mm et 235 mm
- c. pèse entre 156 et 163 grammes
- d. est fabriquée d'un matériau quelconque et est de couleur blanche (ou d'une autre couleur convenue qui contraste avec celle de la surface de jeu)
- e. est dure avec une surface lisse, de petites alvéoles étant toutefois autorisées.

4. Équipement de protection du gardien de but

4.1 Protège-mains

- a. largeur maximale de 228 mm et longueur maximale de 355 mm pour chacun d'entre eux lorsque posés à plat, paume vers le haut
- b. rien ne peut être ajouté au protège-mains qui permet de retenir la crosse non tenue en main.

4.2 Guêtres : largeur maximale de 300 mm pour chacune d'entre elles lorsque attachées à la jambe du gardien de but.

Les dimensions des protège-mains et guêtres peuvent être mesurées grâce à des calibres aux dimensions réglementaires.

La Fédération Internationale de Hockey tient d'autres informations à disposition qui concernent différents sujets. La majorité d'entre-elles sont toutefois rédigées dans la seule langue anglaise.

Hockey

Il existe un livret distinct sur les Règles de Jeu du Hockey. En langue anglaise (publié par la FIH) et en langue française (publié par l'ARBH).

Surfaces synthétiques et Eclairage (Hockey)

Une information détaillée est disponible concernant

- Les contraintes de performance
- Les recommandations relatives à l'arrosage
- Les directives pour la conservation et l'entretien de la surface
- La liste des fabricants agréés de surfaces synthétiques
- L'éclairage artificiel

Règlement des Tournois et Gestion des tournois

L'information comprend

- Le rôle et les responsabilités des officiels de tournoi
- Les spécifications relatives à la tenue des joueurs, l'équipement et les couleurs
- La publicité sur la tenue et sur/autour du terrain
- L'interruption d'une rencontre
- La procédure pour le traitement des réclamations
- Les plans de compétition et les procédures de classement (y compris la compétition des coups de pénalité).

Arbitrage

L'information intéressant les arbitres comprend

- Les critères de promotion des arbitres FIH
- Le Manuel pour arbitres internationaux comprenant l'information sur la technique de l'arbitrage, les tournois, la préparation mentale et le programme de mise en forme

- Le Manuel pour les Directeurs des Arbitres comprenant l'information sur leurs responsabilités, le coaching des arbitres, les tests physiques, le retour d'information sur les prestations et les formulaires d'évaluation.

Matériel pour le Développement du Hockey

Différents matériels sont, à l'initiative de personnes impliquées dans le hockey mondial, disponibles sous forme de documents imprimés, vidéos ou disques compacts.

- Coaching pour débutants, phases de développement et élite
- Programmes pour écoles et groupements de jeunes
- Mini-hockey
- Manuels de cours

Les informations ci-dessus figurent sur le site de la FIH : www.FIHockey.org ou peuvent être obtenus auprès des bureaux de la FIH

Fédération Internationale de Hockey
Rue du Valentin
CH – 1004 Lausanne (Suisse)
Téléphone : 41-21-641.06.06
Télécopie : 41-21-641.06.07
E-mail : info@worldhockey.org

ACHAT DU LIVRET DES REGLES

Ce livret ainsi que celui de la version française des Règles du Jeu de Hockey peuvent être obtenus auprès de l'

Association Royale Belge de Hockey
Chaussée de Wavre, 2057
1160 Bruxelles (Belgique)

Tel 32/2/663.66.99 – Fax 32/2/663.66.80
Email : secretariat@hockey.be

