



# **Règles du Hockey en Salle**

**explications incluses**

**Applicable au 1<sup>er</sup> janvier 2011**

**Copyright © FIH 2010**

Fédération Internationale de Hockey  
61, rue du Valentin  
CH - 1004 Lausanne  
Suisse

Tél : +41 21 641 0606  
Fax : +41 21 641 0607  
E-mail : [info@worldhockey.org](mailto:info@worldhockey.org)  
Internet : [www.worldhockey.org](http://www.worldhockey.org)

*Version du 21-01-2011*

## **Responsabilités et obligations**

Les joueurs de hockey en salle doivent connaître les Règles du 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 avec considération envers la sécurité des autres. La législation nationale qui est applicable doit être observée.

Les joueurs doivent s'assurer que la qualité, les matériaux ou la conception de leur équipement ne représentent pas un danger pour eux-mêmes ou pour les autres.

La Fédération Internationale de Hockey (FIH) ne peut être tenue responsable de tous défauts ou non-conformités des installations ainsi que de toutes conséquences pouvant résulter de leur utilisation. Toute vérification des installations ou 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 s'assurant du fair-play.

## **Mise en application et autorité**

Les Règles du Hockey en Salle sont d'application pour tous les joueurs de hockey et officiels.

La date de leur mise en application au niveau national est à discrétion de chaque fédération.

La date d'application au niveau international est le 1<sup>er</sup> janvier 2011.

Les Règles du Hockey en Salle sont émises par le Hockey Rules Board sous l'autorité de la Fédération Internationale de Hockey (FIH).

Les droits de reproduction de ces règles sont la propriété de la Fédération internationale de Hockey (FIH).

## **Mise à disposition des Règles**

L'information relative à la mise à disposition des Règles de Hockey en Salle est reprise à la fin de cette présente publication.

# SOMMAIRE

Introduction.....	4
Terminologie.....	8

## LA PRATIQUE DU JEU

1. Le terrain.....	10
2. La composition des équipes.....	11
3. Les capitaines.....	14
4. La tenue et l'équipement des joueurs.....	15
5. La rencontre et le résultat.....	17
6. La mise et la remise en jeu.....	19
7. La balle en dehors du terrain .....	20
8. L'inscription d'un but.....	21
9. La conduite du jeu : les joueurs.....	22
10. La conduite du jeu : les gardiens de but et joueurs avec privilèges de gardien de but.....	25
11. La conduite du jeu : les arbitres.....	27
12. Les pénalités.....	28
13. Les procédures pour l'exécution des pénalités.....	30
14. Les sanctions individuelles.....	38

## L'ARBITRAGE

1. Les objectifs.....	40
2. L'application des règles.....	41
3. La technique de l'arbitrage.....	43
4. La signalisation.....	46

## SPECIFICATIONS RELATIVES A LA SURFACE DE JEU ET A L'EQUIPEMENT

1. La surface de jeu et son équipement.....	49
2. La crosse.....	56
3. La balle.....	61
4. L'équipement du gardien de but.....	61
Autres informations disponibles.....	62

# INTRODUCTION

## Le cycle des Règles

Les Règles de Hockey en Salle issues de cette nouvelle publication deviennent effectives au niveau international à compter du 1<sup>er</sup> janvier 2011. Les fédérations sont compétentes pour décider de la date d'application au niveau national.

Comme les années précédentes, une date d'application est indiquée mais aucune date d'échéance. Nous éviterons d'apporter de modifications à ces Règles avant 2013 et peut-être plus tard. Cependant, en cas de circonstances exceptionnelles, la Fédération Internationale de Hockey (FIH) se réserve le droit d'apporter des modifications qui seront communiquées aux fédérations nationales et publiées sur le site internet de la FIH : [www.worldhockey.org](http://www.worldhockey.org)

## Révision des Règles

Nous pouvons être fiers que notre sport soit agréable à pratiquer, à arbitrer et à regarder. Dans sa dernière révision, le Hockey Rules Board a par conséquent été attentif à ne modifier que quelques Règles visant à améliorer le jeu. Le jeu continue à se développer et continuera à le faire durant cette période de stabilité relative des Règles.

Les Règles Expérimentales Obligatoires introduites en 2009 ont été les principaux sujets de révision. La Règle connue comme permettant une « auto-passe » lors de l'exécution d'un coup-franc a permis une meilleure fluidité du jeu. La Règle qui empêche aux attaquants l'envoi direct dans le cercle d'un coup-franc situé dans la moitié de terrain qu'ils attaquent a évité que la balle ne soit jouée durement, sans discernement et avec un danger potentiel à l'intérieur du cercle. Cependant, il a été remarqué que la Règle pouvait être simplifiée en autorisant la balle à pénétrer dans le cercle directement après un rebond sur la bande. En incluant cette modification, et au regard du succès de ces deux Règles 13.1 et 13.2, le Hockey Rules Board les considère désormais comme des Règles à part entières.

## Modification des Règles

Les modifications apportées dans cette édition ont pour but la simplification du jeu sans en altérer ses caractéristiques fondamentales.

La Règle qui définit que « *Les joueurs ne peuvent forcer un adversaire à commettre une faute non-intentionnelle* » est supprimée car toute action de ce type peut être jugée par d'autres Règles.

Une nouvelle Règle (13.7 dans cette édition) a été introduite pour regrouper les pénalités applicables lors d'une faute pendant l'exécution d'un pénalty-corner. Les pénalités applicables lors d'une faute pendant l'exécution d'un pénalty-stroke (Règle 13.10) ont été rendues plus justes et plus claires.

Quelques autres Règles ont été clarifiées. Les paragraphes ayant subi des modifications sont indiqués en vert.

## Application des Règles

Le Hockey Rules Board est conscient que la manière dont les Règles sont appliquées est un point clé de l'équité du jeu. Dans ce domaine, il est une Règle qui est parfois appliquée de manière incohérente.

La Règle 7.4 stipule que si la balle est envoyée intentionnellement au-delà de la ligne de fond par un défenseur et qu'un but n'est pas inscrit, la balle est remise en jeu par un pénalty-corner. S'il est clair que l'action a été intentionnelle, les arbitres ne doivent pas hésiter à accorder un pénalty-corner.

Le Hockey partout à travers le monde doit être joué dans le respect des Règles de ce livret. Cela garantit l'identité de ce sport et la cohérence du jeu. Il est toutefois reconnu que des Règlementations de Tournois FIH modifiant les Règles du Hockey sont parfois mises en place dans le but d'améliorer le déroulement de compétitions de niveau international. Ceci est réalisé par le Comité des Compétitions de la FIH en accord avec le Hockey Rules Board et le Comité d'Arbitrage.

De telles Règlementations ne s'appliqueront que lors de tournois ou matchs spécifiques ; toute autre exercice du hockey ne devrait être pratiqué qu'en accord avec les Règles de Hockey en Salle

Si les fédérations continentales ou nationales désirent, dans le cadre des compétitions ou elles sont compétentes, mettre en œuvre des Réglementations spécifiques ayant rapport avec un sujet des Règles, elles devraient solliciter l'approbation de la FIH au moins huit semaines avant la date de mise en œuvre prévue.

## **Développement des Règles**

Le Hockey Rules Board collecte des données de différentes sources lorsqu'il revoit les Règles et tient compte des évolutions. Les tests d'aménagement de Règles, les rapports de matchs et de tournois, des analyses vidéo, des commentaires de joueurs, d'entraîneurs, d'officiels, de médias et de spectateurs font partie de ces sources. Les suggestions ayant pour objet le développement de nouvelles Règles et les explications sur celles qui sont en applications seront donc bienvenues, notamment de la part des fédérations nationales.

Les fédérations nationales représentent une source importante de conseils et d'orientations mais, au besoin, les questions ou propositions relatives aux Règles peuvent être envoyées par E-mail à l'adresse [info@worldhockey.org](mailto:info@worldhockey.org) ou par voie postale à l'adresse de la FIH.

En particulier, le Hockey Rules Board continue à suivre les Règles relatives au pénalty-corner et a procédé à un examen complet et objectif de ces Règles en 2010 basé en premier temps sur les données de tournois internationaux. Le Hockey Rules Board accueillera favorablement les données locales des fédérations nationales qui pourront être utiles à l'examen objectif des ces Règles, notamment en ce qui concerne ses avantages, inconvénients et alternatives possibles.

Comme admis précédemment dans cette introduction, nous sommes persuadés que le hockey en salle est agréable à pratiquer, à arbitrer et à regarder. Cependant, le Hockey Rules Board n'en tire pas satisfaction. Nous continueront à chercher des voies d'amélioration pour rendre notre jeu encore plus agréable pour tous ses participants en préservant ses caractéristiques uniques et attrayantes.

## Membres du Hockey Rules Board, 2010

**Président :** David Collier

**Secrétaire :** Roger Webb

**Membres :**

Richard Aggiss

Richard Akpokavie

Jorge Alcover

Petsuda Chianthianthong

Eric Donegani

Peter Elders

Margaret Hunnaball

Michael Krause

Alain Renaud

Peter von Reth

Pargat Singh

# TERMINOLOGIE

## **Joueur**

Un des participants dans une équipe

## **Equipe**

Une équipe est composée d'un maximum de 12 personnes dont un maximum de 6 joueurs sur le terrain et jusqu'à six remplaçants.

## **Joueur de champ**

L'un des participants sur le terrain autre qu'un gardien de but.

## **Gardien de but**

L'un des participants de chaque équipe sur le terrain qui porte un équipement de protection intégral comprenant au moins un protège-tête, des guêtres et des sabots et qui a également l'autorisation de porter des gants et autres accessoires de protection.

## **Joueur de champ avec privilèges de gardien de but**

L'un des participants sur le terrain qui ne porte pas d'équipement de protection intégral mais qui possède les privilèges de gardien de but ; pour son identification, ce joueur porte un maillot d'une couleur différente de celle des autres joueurs de son équipe.

## **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 ne soit inscrit.

## **Ligne de fond**

La ligne la plus courte du pourtour du terrain (55 mètres).

## **Ligne de but**

Partie de la ligne de fond comprise entre les poteaux de but.

## **Bandes latérales**

Bandes latérales constituant les parties les plus longues (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 : joueur de champ**

Arrêter, dévier ou déplacer la balle avec la crosse.

**Push (Poussée)**

Propulser la balle le long du sol d'un mouvement de poussée de la crosse après que celle-ci ai été placée à proximité de la balle. Lors d'un push, le bec de la crosse et la balle sont tous deux en contact avec le sol.

**Flick**

Pousser la balle avec pour effet de la faire décoller du sol.

**Scoop (Cuillère)**

Faire décoller la balle du sol d'un mouvement ascendant en plaçant le bec de la crosse en dessous de celle-ci.

**Tir (usage interdit pour le hockey en salle)**

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

**Tir au but**

Action d'un attaquant essayant d'inscrire un but en envoyant la balle vers le but depuis l'intérieur du cercle.

*La balle peut manquer le but mais l'action demeure un « tir au but » si l'intention du joueur est de marquer par un tir en direction du but.*

**Distance jouable**

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

**Tackle (Interception)**

Action d'arrêter un adversaire en possession de la balle.

**Faute**

Action contraire aux Règles qui peut être sanctionnée par l'arbitre.

**Temps-mort**

Interruption du jeu et du temps à la demande du capitaine ou d'un officiel de l'une des deux équipes.

# LA PRATIQUE DU JEU

## 1. Le terrain

*L'information ci-dessous propose une description simplifiée du terrain. Les détails concernant le terrain et son équipement sont donnés dans un paragraphe spécifique à la fin de ce livret.*

- 1.1 Le terrain est rectangulaire, 44 mètres de long et 22 mètres de large.

*L'utilisation d'un terrain aux dimensions normales est fortement recommandée mais des dimensions plus petites peuvent être spécifiées dans des réglementations nationales ou locales. Les dimensions minimales du terrain sont de 33 mètres de long et 18 mètres de large.*

- 1.2 Les bandes latérales délimitent la plus grande partie du pourtour du terrain ; les lignes de fond délimitent la plus petite partie 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 Les zones définies comme étant les cercles sont tracées sur le terrain autour des buts et face au centre des lignes de fond.

- 1.6 Les points de penalty-stroke de 100mm de diamètre sont tracés devant le centre de chaque but avec l'axe de ces points situé à 7 mètres du bord intérieur de la ligne de but.

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

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

*Un banc par équipe est placé en dehors et le long de l'un des cotés du terrain. Pour chaque mi-temps,*

*l'équipe occupe le banc le plus proche du but qu'elle défend. Les remplaçants doivent être assis sur leur banc lorsqu'ils ne sont pas sur le terrain.*

## **2. Composition des équipes**

- 2.1 Un maximum de 6 joueurs de chaque équipe prend part au jeu à tout moment au cours de la rencontre.

*Si une équipe a plus que le nombre autorisé de joueur sur la surface de jeu, le temps doit être arrêté pour corriger la situation. Les décisions prises avant que la situation n'ait été corrigée ne peuvent être modifiées.*

*Le jeu et le temps sont redémarrés lors d'un pénalty-corner accordé contre l'équipe incriminée.*

- 2.2 Chaque équipe possède soit un gardien de but, soit un joueur de champ avec privilèges de gardien de but ou soit uniquement des joueurs de champ sur la surface de jeu.

*Chaque équipe doit jouer avec :*

- *un gardien de but portant un maillot de couleur différente et un équipement intégral comprenant au moins un protège-tête, des guêtres et des sabots ; ce joueur est défini dans ces Règles en tant que gardien de but*

*ou*

- *un joueur de champ avec privilèges de gardien de but portant un maillot de couleur différente et qui peut porter un protège-tête (mais pas de guêtres, sabots ou autre protection de gardien de but) lorsqu'il se situe dans la moitié de terrain qu'il défend. Il doit porter un protège-tête lorsqu'il défend un pénalty-corner ou un pénalty-stroke ; ce joueur est défini dans ces Règles en tant que joueur avec privilèges de gardien de but*

*ou*

- *uniquement des joueurs de champ, aucun joueur n'a de privilèges de gardien de but ou ne porte de maillot d'une couleur différente, aucun joueur ne doit porter de protège-tête à l'exception d'un masque facial lorsque l'un d'eux défend un pénalty-corner ou un pénalty-stroke ; tous les joueurs portent la même couleur de maillot.*

*Tout changement entre ces options doit avoir lieu lors d'un remplacement.*

2.3 Chaque équipe est autorisée à effectuer des remplacements parmi un groupe maximum de 12 joueurs :

- a. un remplacement est autorisé à tout moment excepté durant la période comprise entre l'octroi et la conclusion d'une phase de pénalty-corner. Durant cette période n'est permis que le remplacement du gardien de but ou du joueur de champ avec privilèges de gardien de but de l'équipe qui défend suite à blessure ou suspension.

*Si un autre pénalty-corner est accordé avant la fin du pénalty-corner précédent, un remplacement autre que celui du gardien de but ou du joueur avec privilèges de gardien de but de l'équipe qui défend suite à blessure ou suspension ne doit pas intervenir avant la fin du pénalty-corner subséquent.*

*Sur pénalty-corner, un gardien de but (i.e. portant un équipement intégral) défendant son but qui est blessé ou suspendu doit être remplacé par un autre gardien de but portant une protection intégrale ou par un joueur avec privilèges de gardien de but.*

*Sur pénalty-corner, un joueur avec privilèges de gardien de but défendant son but qui est blessé ou suspendu doit être remplacé par un autre joueur avec privilèges de gardien de but et non par un gardien de but portant un équipement intégral.*

*Si une équipe n'est composée que de joueurs de champ, aucun changement n'est autorisé jusqu'à la fin de la phase de pénalty-corner.*

*Si le gardien de but ou le joueur avec privilèges de gardien de but est suspendu, l'équipe incriminée joue avec un joueur en moins.*

- b. il n'y a pas de limite quand au nombre autorisé de remplacements de joueurs au même moment ou quand 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 celui-ci ai quitté la surface de jeu.
- d. le remplacement de joueurs suspendus n'est pas autorisé pendant leur période de suspension.

*Pendant la durée d'une suspension temporaire, l'équipe concernée joue avec un joueur de moins. Pour chaque suspension définitive, l'équipe concernée joue avec un joueur de moins pour le reste de la rencontre.*

- e. à la fin de sa période de suspension, le joueur peut être remplacé sans devoir 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 trois mètres de la ligne de centre du côté du terrain convenu avec les arbitres.
- g. le temps de jeu est arrêté pendant le remplacement d'un gardien de but (i.e. portant un équipement intégral) mais pas lors d'un autre remplacement.

*Le temps est arrêté brièvement pour permettre le remplacement d'un gardien de but portant un équipement intégral. L'arrêt n'est pas prolongé pour permettre de mettre ou d'enlever un équipement durant le remplacement, notamment dans le cas d'une blessure ou d'une suspension du gardien de but. Si cela est nécessaire, le jeu doit se poursuivre avec un joueur*

*avec privilèges de gardien de but portant un maillot de couleur différente ou avec uniquement des joueurs de champ pendant qu'un gardien de but remplaçant ne mette ou n'enlève son équipement.*

- 2.4 Les joueurs de champ qui quittent la surface de jeu pour se faire soigner, prendre un rafraîchissement, changer d'équipement ou pour n'importe quelle autre raison qu'un remplacement ne sont autorisés à pénétrer à nouveau sur le terrain que dans la zone des 3 mètres de la ligne de centre du côté utilisé pour les remplacements.
- 2.5 Aucune personne autre que les joueurs de champ, les joueurs avec privilèges de gardien de but, les gardiens de but et les arbitres n'est autorisée à se trouver sur le terrain pendant la rencontre sans la permission d'un arbitre.
- 2.6 Les joueurs sur ou en dehors du terrain sont sous le contrôle de l'arbitre tout au long de la rencontre, y compris pendant la mi-temps.
- 2.7 Un joueur qui est blessé ou 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 ou tout autre signe distinctif sur 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 l'équipe.

*Un pénalty-corner est accordé à l'équipe adverse si un remplacement n'est pas effectué correctement. Un capitaine qui n'assume pas ces responsabilités est puni à titre personnel.*

#### **4. La tenue et l'équipement des joueurs**

*Les Règlements de Tournois qui peuvent être obtenus auprès 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 nationales.*

- 4.1 Les joueurs de champ d'une même équipe doivent porter une tenue uniforme.
- 4.2 Les joueurs ne doivent 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 protège-tibias, protège-chevilles et protège-dents ;*
- *sont autorisés à porter tout au long d'une rencontre, mais uniquement pour raisons médicales, un masque facial lisse, de préférence transparent ou de couleur blanche ou autrement de couleur unie, qui épouse la forme du visage, un couvre-tête souple ou des lunettes protectrices en plastique (i.e. lunettes avec monture souple et lentilles en plastique). Les raisons médicales doivent avoir été établies par une autorité reconnue et le joueur concerné doit être conscient des conséquences potentielles à jouer dans ces conditions ;*

- *sont autorisés à porter un masque facial lisse, de préférence transparent ou de couleur blanche ou autrement de couleur unie, qui épouse la forme du visage, lors qu'ils défendent un pénalty-corner ou un pénalty-stroke et uniquement durant l'exécution de la dite pénalité et à l'intérieur du cercle qu'ils défendent ;*
- *autres que celui bénéficiant des privilèges de gardien de but ne sont pas autorisés à porter un protège-tête (masque facial ou autre protection de la tête) dans toutes autres circonstances.*

- 4.3 Les gardiens de but ou les joueurs avec privilèges de gardien de but doivent porter un maillot ou vêtement de couleur unie différente de celles des deux équipes.

*Les gardiens de but (i.e. portant un équipement intégral) doivent porter ce maillot ou vêtement au dessus de tout type de protection du haut du corps.*

- 4.4 Les gardiens de but doivent porter un équipement de protection intégral comprenant au minimum un protège-tête, des guêtres et des sabots mais le protège-tête et les éventuelles protections des mains peuvent être enlevées pour tirer un pénalty-stroke.

*Les protections suivantes ne sont autorisées que pour les gardiens de but portant un équipement intégral : plastron, protection de bras, avant-bras, coudes, cuisses et genoux, guêtres et sabots.*

- 4.5 Un joueur avec privilèges de gardien de but peut porter un protège-tête lorsqu'il se trouve dans la moitié de terrain qu'il défend ; il doit porter un protège-tête lorsqu'il défend un pénalty-corner ou un pénalty-stroke.

*Un protège-tête composé d'un casque intégral avec grille de protection du visage fixée et protège-gorge est recommandé pour les gardiens de but et les joueurs de champ avec privilèges de gardien de but.*



- 4.6 Une tenue ou un équipement de protection qui accroît considérablement la dimension naturelle du corps du gardien de but ou la surface de protection ne sont pas autorisés.
- 4.7 La crosse a une forme traditionnelle avec un manche et un bec courbé 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 51mm de diamètre intérieur.
  - c. toute courbure le long de la crosse (le cintre ou l'arc) doit avoir un profil continu lisse sur toute la longueur, peut se situer sur la face plate ou la face arrière de la crosse mais pas sur les deux faces à la fois et est limitée à une flèche de 25mm.
  - d. la crosse doit être conforme aux spécifications définies par le Hockey Rules Board.
- 4.8 La balle est sphérique, dure et de couleur blanche (ou d'une autre couleur convenue qui contraste avec celle de la surface de jeu).

*Des spécifications détaillées de la crosse, de la balle et de l'équipement du gardien de but sont données dans un paragraphe spécifique à la fin de ce livret.*

## **5. La rencontre et le résultat**

- 5.1 Une rencontre consiste en deux mi-temps 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 de compétitions particulières.*

*Si un incident se produit immédiatement avant la fin de la première période (mi-temps) ou la fin du match ou après qu'un temps-mort ait été demandé nécessitant une révision par les arbitres, la révision doit être effectuée même si la fin du temps réglementaire a été atteinte et signalée.*

*La révision doit être effectuée immédiatement et les décisions doivent être prises pour corriger la situation si cela s'avère nécessaire.*

## 5.2 Un temps-mort :

- a. peut être demandé lorsque le jeu est arrêté, juste avant que la balle ne soit remise en jeu, après qu'elle ne soit sortie des limites du terrain ou avant un coup-franc, une passe au centre ou un « bully ».
- b. ne peut pas être demandé durant la période comprise entre l'octroi et la conclusion d'une phase de pénalty-corner ou de pénalty-stroke ou durant les deux minutes qui précèdent la fin de chaque mi-temps.
- c. peut-être accordé une fois par équipe et par mi-temps.

*Les temps-morts qui n'ont pas été utilisés durant la première mi-temps ne peuvent pas être transférés à la seconde mi-temps.*

- d. a une durée maximale d'une minute.

*La durée du temps-mort est contrôlée par les arbitres. Le jeu doit être repris après exactement une minute.*

- e. le jeu est redémarré en mettant la balle en jeu ou lors d'un coup-franc, une passe au centre ou un « bully » qui aurait dû avoir lieu avant le temps-mort.

*L'intégration des temps-morts lors d'un match est fortement recommandée mais peut varier selon les réglementations nationales ou régionales.*

- 5.3 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 concernant les prolongations et compétitions de pénalty-stroke afin de déterminer un vainqueur en cas de résultat nul figure dans les Règlements de Tournoi disponible auprès des bureaux de la FIH.*

## **6. 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 adverse 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 adverse 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 deuxième période de la rencontre.

- 6.3 Une passe au centre est exécutée :

- a. pour entamer la rencontre par un joueur de l'équipe qui a gagné le tirage au sort si elle a choisi cette option ; par un joueur de l'équipe opposée dans le cas contraire.
- b. pour redémarrer la rencontre 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 un but a été inscrit.

#### 6.4 Exécution de 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'aucune pénalité n'ait été accordée :

- 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 la balle en jeu après un pénalty-stroke où un but n'a pas été inscrit.

### **7. La balle hors de la surface de jeu**

#### 7.1 La balle n'est plus en jeu lorsqu'elle passe complètement au dessus des bandes latérales ou au-delà d'une ligne de fond.

## 7.2 Lorsque la balle passe au dessus d'une bande latérale :

- a. la remise en jeu est effectuée à un mètre maximum de l'endroit où la balle a franchi la bande latérale.

*S'il en résulte pour une équipe de devoir redémarrer le jeu à l'intérieur du cercle qu'elle défend, le jeu est alors redémarré en plaçant la balle à un mètre du cercle et à un mètre de la bande latérale. S'il en résulte pour une équipe de devoir redémarrer le jeu à l'intérieur du cercle quelle attaque, le jeu est alors redémarré à trois mètres du cercle et à un mètre de la bande latérale.*

- b. la remise en jeu est effectuée par un joueur de l'équipe qui n'a pas été la dernière à toucher la balle avant qu'elle ne franchisse la bande latérale.

- c. la procédure d'exécution du coup-franc est d'application.

## 7.3 Quand la balle est jouée au-delà d'une ligne de fond par un attaquant, involontairement par un défenseur ou déviée par un gardien de but ou un joueur avec privilèges de gardien de but et qu'un but n'est pas inscrit :

- a. la remise en jeu est effectuée à 9,10 mètres de la ligne de fond, face à l'endroit où la balle l'a franchi.

- b. la remise en jeu est effectuée par un joueur de l'équipe qui défend.

- c. la procédure d'exécution du coup-franc est d'application.

## 7.4 Lorsque la balle est jouée intentionnellement au-delà de la ligne de fond par un défenseur, à moins qu'elle n'ait été déviée par un gardien de but ou un joueur avec privilèges de gardien de but, et qu'un but n'est pas inscrit, la remise en jeu est exécutée par un pénalty-corner.

## 8. L'inscription d'un but

- 8.1 Un but est inscrit quand la balle est jouée à l'intérieur du 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 touchée par un défenseur ou toucher son corps avant ou après qu'elle ait été jouée par un attaquant dans le cercle.*

## **9. La conduite du jeu : les joueurs**

*Il est attendu des joueurs qu'ils se comportent de manière responsable à tout moment.*

9.1 une rencontre est jouée par deux équipes ne comptant chacune pas plus de six joueurs simultanément sur le terrain.

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 ou retenir un autre joueur, ni sa crosse ou ses vêtements.

9.4 les joueurs ne peuvent intimider ou gêner un autre joueur.

9.5 les joueurs ne doivent pas frapper la balle.

*La « raclette » consistant en un long mouvement de balayage de la crosse avant qu'elle n'entre en contact avec la balle est considérée comme un tir et n'est donc pas autorisée.*

9.6 Les joueurs ne peuvent jouer la balle avec le dos de la crosse (« côté rond » ou « back stick »).

9.7 Les joueurs ne doivent pas jouer la balle avec une partie quelconque de leur crosse lorsque la balle se situe au dessus du niveau de l'épaule à l'exception des 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 se dirige vers la balle lorsqu'il tente d'arrêter ou de dévier l'envoi. Ce n'est que lorsque la balle est réellement frappée au dessus du niveau de l'épaule et qu'un but est évité qu'un pénalty-stroke doit être accordé.*

*Si un défenseur tente d'arrêter ou de dévier une balle en direction du but mais qu'elle va passer à côté du but, toute utilisation de la crosse au dessus du niveau de l'épaule doit être pénalisée d'un pénalty-corner et non d'un pénalty-stroke.*

*Si un jeu dangereux résulte d'un arrêt ou d'une déviation légitime, un pénalty-corner doit être accordé.*

- 9.8 Les joueurs ne doivent pas 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 légitime d'esquive des joueurs.*

*La pénalité est accordée à l'endroit où l'action à l'origine du danger a eu lieu.*

- 9.9 Les joueurs ne doivent pas lever la balle intentionnellement sur un tir, sauf lors d'un envoi au but.

*Il n'y a pas de faute si la balle est levée involontairement d'une hauteur inférieure à 100mm tant qu'un adversaire n'est pas à distance jouable de la balle.*

- 9.10 Les joueurs ne doivent pas jouer la balle lorsqu'elle se trouve en l'air sauf un joueur de l'équipe qui n'a pas levé la balle qui est autorisé à l'arrêter.

*Si la balle se trouve en l'air à la suite d'un envoi au but légitime qui a rebondi sur le gardien, un défenseur, un poteau de but ou la barre transversale, elle peut-être arrêtée par un joueur de n'importe quelle équipe.*

- 9.11 Les joueurs de champ ne peuvent arrêter, jouer du pied, propulser, soulever ou porter la balle avec une partie quelconque de leur 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 la main, le pied ou le corps pour jouer la balle ou s'il se positionne avec l'intention d'arrêter la balle de la sorte.*

*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 de champ ne doivent pas jouer la balle lorsqu'ils sont allongés sur le terrain ou avec un genou, un bras ou une main, autre que celle tenant la crosse, sur le sol.

- 9.13 Les joueurs ne doivent pas faire obstruction sur un adversaire qui tente de jouer la balle.

*Les joueurs commettent une faute d'obstruction si ils :*

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

*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 s'il n'heurte pas le corps d'un adversaire et s'il ne se positionne pas entre la balle et un adversaire situé à distance jouable de la balle et qui tente de la jouer.*



*Un joueur qui court devant un adversaire ou qui tente de le bloquer pour l'empêcher de jouer ou d'essayer de jouer légitimement la balle commet une faute d'obstruction (ceci représente le troisième volet de l'obstruction par écran). Ceci est également d'application lorsqu'un attaquant traverse la trajectoire ou bloque un défenseur (y compris le gardien de but ou le joueur avec privilèges de gardien de but) lors de l'exécution d'un pénalty-corner.*

9.14 Les joueurs ne peuvent tenter d'intercepter la balle («tackler») tant que leur position ne leur permet pas de la jouer sans entrer en contact corporel avec leur adversaire.

\*\*\*

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

9.16 Les joueurs ne peuvent changer de crosse après l'octroi et pendant l'exécution d'un pénalty-corner, sauf si leur crosse n'est plus en conformité avec les spécifications réglementaires.

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

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

## **10. La conduite du jeu : les gardiens de but et les joueurs avec privilèges de gardien de but**

10.1 Un gardien de but qui porte un équipement de protection comprenant au moins un protège-tête, des guêtres et des sabots ne doit pas participer au jeu en dehors de la moitié de terrain qu'il défend, sauf s'il exécute un pénalty-stroke.

*Le gardien de but doit porter son protège-tête en permanence, sauf lorsqu'il exécute un pénalty-corner.*

10.2 Un joueur avec privilèges de gardien de but ne doit pas participer au jeu en dehors de la moitié de terrain qu'il défend lorsqu'il porte un protège-tête mais il peut l'ôter et alors participer au jeu n'importe où sur le terrain.

*Le joueur avec privilèges de gardien de but doit porter son protège-tête lorsqu'il défend un pénalty-corner ou un pénalty-stroke.*

10.3 Lorsque la balle se trouve à l'intérieur du cercle qu'ils défendent et qu'ils ont leur crosse en main :

- a. les gardiens de but qui portent un équipement intégral sont autorisés à utiliser leur crosse, pieds, sabot, jambes ou guêtres pour propulser la balle et utiliser leur crosse, pieds, sabots, jambes, guêtres ou toute partie de leur corps pour stopper ou dévier la balle dans n'importe quelle direction, y compris au-delà de la ligne de fond.

*Les gardiens ne sont pas autorisés à tirer avantage de l'équipement de protection qu'ils portent pour se comporter d'une manière dangereuse pour les autres joueurs.*

- b. les joueurs avec privilèges de gardien de but sont autorisés à utiliser leur crosse, pieds et jambes pour propulser la balle et à utiliser leur crosse, pieds, jambe ou toute partie de leur corps pour stopper ou dévier la balle dans n'importe quelle direction, y compris au-delà de la ligne de fond.
- c. les gardiens de but portant un équipement intégral et les joueurs avec privilèges de gardien de but sont autorisés à utiliser leurs bras, leurs mains et toutes autres parties de leur corps pour repousser la balle.

*L'action décrite dans la règle c. ci-dessus n'est permise que pour empêcher qu'un but ne soit inscrit ou pour éloigner la balle d'une action qui pourrait entraîner l'inscription d'un but par l'adversaire. Ceci ne permet pas à un gardien de but ou à un joueur avec privilèges de gardien de but de propulser violemment la balle sur une longue distance avec ses bras, ses mains ou son corps.*

10.4 Les gardiens de but ou les joueurs avec privilèges de gardien de but ne peuvent se coucher sur la balle.

- 10.5 Lorsque la balle se trouve à l'extérieur du cercle qu'ils défendent, les gardiens de but ou les joueurs avec privilèges de gardien de but ne peuvent la jouer que de la crosse.

*A l'extérieur du cercle qu'il défend, un joueur avec privilèges de gardien de but est considéré comme un joueur de champ.*

- 10.6 Les gardiens de but ou les joueurs avec privilèges de gardien de but sont autorisés à jouer la balle à l'intérieur du cercle lorsqu'ils se trouvent allongés sur le terrain à l'intérieur du cercle.

## **11. La conduite du jeu : les arbitres**

- 11.1 Deux arbitres contrôlent le match, font appliquer les Règles et jugent du fair-play.

- 11.2 Chaque arbitre est responsable en priorité des décisions sur une moitié du terrain pendant la durée de la rencontre.

- 11.3 Chaque arbitre est responsable en priorité des décisions concernant les coups-francs à l'intérieur du cercle, les pénalty-corners, les pénalty-strokes et les buts inscrits sur une moitié du terrain pendant la durée du match.

- 11.4 Les arbitres ont la responsabilité de noter par écrit les buts inscrits ainsi que les avertissements et les suspensions.

- 11.5 Les arbitres ont la responsabilité de s'assurer du temps de jeu de la rencontre et d'indiquer la fin du temps réglementaire à la fin de chaque mi-temps et la fin de la phase du pénalty-corner si la mi-temps est prolongée.

- 11.6 Les arbitres donnent un coup de sifflet pour indiquer :

- a. le début et la fin de chaque mi-temps.
- b. le début d'un engagement (« bully »).
- c. une infraction.

- d. le début et la fin d'un pénalty-stroke.
- e. l'inscription d'un but.
- f. la reprise de la rencontre après qu'un but ait été inscrit.
- g. la reprise de la rencontre après qu'un pénalty-stroke n'ait pas été inscrit.
- h. l'arrêt de la rencontre pour le remplacement d'un gardien de but portant un équipement intégral sur ou en dehors du terrain et pour reprendre la rencontre à la fin du remplacement.
- i. l'arrêt et la reprise de la rencontre lors d'un temps-mort.
- j. l'arrêt de la rencontre pour toute autre raison et sa reprise.
- k. pour indiquer, si nécessaire, que la balle a complètement franchi les limites de la surface de jeu.

11.7 Les arbitres ne doivent pas donner de conseils pendant une rencontre.

11.8 Le jeu doit être poursuivi si la balle heurte un arbitre, une personne ou n'importe quel objet perdu sur la surface de jeu.

## **12. Les pénalités**

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

*Le jeu doit être poursuivi si le fait d'accorder une pénalité n'avantage pas l'équipe qui n'a pas enfreint les Règles.*

12.2 Un coup-franc est accordé à l'équipe adverse :

- a. pour une infraction commise par un attaquant dans la moitié de terrain qu'il attaque.

- b. pour une infraction involontaire commise par un défenseur hors du cercle mais dans la moitié de terrain qu'il défend.

### 12.3 Un pénalty-corner est accordé :

- a. pour une infraction commise par un défenseur dans le cercle qu'il défend qui n'empêche pas l'inscription probable d'un but.
- b. pour une infraction intentionnelle d'un défenseur dans le cercle contre un adversaire qui n'est pas en possession de la balle ou qui n'a pas l'opportunité de la jouer.
- c. pour une infraction intentionnelle d'un défenseur hors du cercle mais à l'intérieur de la moitié de 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 ou les joueurs avec privilèges de gardien de but sont autorisés à dévier la balle avec leur crosse, leur équipement ou n'importe quelle partie de leur corps dans n'importe quelle direction, y compris au-delà de la ligne de fond.*

- e. contre l'équipe qui n'a pas effectué correctement un remplacement.
- f. lorsque la balle se loge dans la tenue ou dans l'équipement d'un joueur lorsqu'il est situé dans le cercle qu'il défend.

### 12.4 Un pénalty-stroke est accordé :

- a. pour une infraction commise par un défenseur dans le cercle et qui empêche l'inscription probable d'un but.
- b. pour une faute intentionnelle d'un défenseur dans le cercle sur un adversaire 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 autorisé lors de l'exécution d'un pénalty-corner.

12.5 Si une autre infraction est commise avant que la pénalité n'ait été exécutée :

a. un coup-franc peut être avancé d'au 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 accordée.

c. une sanction personnelle peut être infligée.

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. Procédures d'exécution des pénalités**

13.1 Localisation d'un coup-franc :

a. un coup-franc doit être joué 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.*

*La localisation d'un coup-franc doit être plus précise lorsqu'il se situe à proximité du cercle.*

b. un coup-franc accordé à l'équipe attaquante à moins de 3 mètres du cercle doit être exécuté à l'endroit le plus proche distant de 3 mètres du cercle.

c. un coup-franc accordé à la défense hors du cercle dans la zone des 9 mètres de la ligne de fond peut être joué à un endroit situé jusqu'à 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 bande latérale.

- d. un coup franc accordé à la défense à l'intérieur du cercle peut être joué n'importe où à l'intérieur du cercle ou jusqu'à 9,10m de ligne de fond sur une ligne passant par le point où l'infraction a été commise et parallèle à la bande latérale.

13.2 Procédures d'exécution d'un coup-franc, d'une passe au centre et d'une remise en jeu après que la balle soit sortie de la surface de jeu :

*L'intégralité de cette Règle 13.2 est d'application pour un coup-franc, une passe au centre et une remise en jeu après que la balle soit sortie de la surface de jeu.*

- a. la balle doit être immobile.
- b. les adversaires doivent se tenir à minimum 3 mètres de la balle.

*Si un adversaire se trouve à moins de 3 mètres de la balle, il ne doit pas influencer l'exécution du coup-franc ou il ne doit ni jouer ni tenter de jouer la balle. Si cet adversaire n'influence pas le jeu, ne joue ni ne tente de jouer la balle, l'exécution du coup-franc ne doit pas être retardée.*

- c. lorsqu'un coup-franc est octroyé à l'équipe attaquante dans la moitié de terrain quelle attaque, tous les joueurs à l'exception de celui qui exécute le coup-franc doivent se tenir à minimum 3 mètres de la balle.
- d. la balle est jouée par un push (poussée).
- e. si le joueur qui exécute le coup-franc est également celui qui joue ensuite la balle, les actions d'exécuter le coup-franc et de jouer ensuite la balle doivent être bien distinctes.
- f. la balle doit avoir parcouru un mètre minimum avant qu'un autre joueur de l'équipe qui a exécuté le coup-franc ne puisse la jouer.

*Il n'est pas nécessaire que la balle ait parcouru un mètre avant que le joueur qui a exécuté le coup-franc ne soit autorisé à la jouer à nouveau.*

- g. lors d'un coup-franc accordé à l'attaque dans la moitié de terrain qu'elle attaque, la balle peut entrer dans le cercle après avoir rebondi sur une bande latérale mais la balle ne peut sinon pas être envoyée dans le cercle avant d'avoir parcouru au moins 3 mètres ou avant d'avoir été touchée par un joueur de n'importe quelle équipe autre que celui qui a exécuté le coup-franc ou avoir rebondi sur une bande latérale.

*Si le joueur qui a effectué le coup-franc continue à jouer la balle (i.e. aucun autre joueur ne l'a encore jouée) :*

- *ce joueur peut jouer la balle autant de fois qu'il le souhaite mais la balle doit parcourir au moins 3 mètres avant que qu'il ne soit autorisé à l'envoyer à l'intérieur du cercle en poussant la balle une nouvelle fois.*

*autrement,*

- *n'importe quel autre joueur légitimement autorisé à jouer la balle peut la dévier ou la pousser avant qu'elle ne pénètre dans le cercle*

*ou*

- *après que ce second joueur ait touché la balle, elle peut être envoyée dans le cercle par n'importe quel autre joueur, y compris celui qui a exécuté le coup-franc.*

*ou*

- *après que la balle ait rebondi sur une bande latérale, n'importe quel joueur peut la dévier ou la pousser à l'intérieur du cercle.*

\*\*\*

### 13.3 Exécution d'un pénalty-corner :

- a. la balle est placée sur la ligne de fond à l'intérieur du cercle et à minimum 3 mètres du poteau de but. Le côté du but est laissé au choix de l'équipe attaquante.



- b. un attaquant pousse la balle sans la lever intentionnellement.
- c. l'attaquant qui exécute le push depuis la ligne de fond doit avoir au moins un pied en dehors du terrain.
- d. les autres attaquants doivent se tenir sur le terrain, hors du cercle avec leurs crosses, mains et pieds ne touchant pas le sol à l'intérieur du cercle.
- e. aucun attaquant autre que celui exécutant le push depuis la ligne de fond n'est autorisé à se trouver à moins de 3 mètres de la balle lorsque le push est exécuté.
- f. le gardien de but qui défend ou le joueur avec privilèges de gardien de but, s'il y en a un, doit être dans le but ; jusqu'à cinq autres défenseurs peuvent se positionner derrière la ligne de fond du côté du but le plus éloigné de l'endroit où le pénalty-corner va être joué, avec leurs crosses, mains et pieds ne touchant pas le sol à l'intérieur du cercle.

*Si l'équipe qui défend le pénalty-corner a choisi de ne jouer qu'avec des joueurs de champ, jusqu'à six de ses joueurs peuvent se positionner derrière la ligne de fond à l'extérieur du but. Dans ce cas, aucun des défenseurs n'a de privilèges de gardien de but.*

- g. tout défenseur ne se tenant pas derrière la ligne de fond doit se tenir derrière la ligne de centre.
- h. jusqu'à ce que la balle ait été jouée, aucun autre attaquant que celui exécutant le push ou la frappe depuis la ligne de fond n'est autorisé à entrer dans le cercle et aucun défenseur n'est autorisé à franchir la ligne de centre ou la ligne de fond.
- i. après avoir joué la balle, l'attaquant qui a exécuté le push ou la frappe depuis la ligne de fond ne doit pas la rejouer ou s'en approcher à distance jouable jusqu'à ce qu'elle ait été jouée par un autre joueur.

- j. un but ne peut être inscrit tant que la balle n'est pas sortie du cercle.

*La « raclette » consistant en un long mouvement de balayage de la crosse avant qu'elle n'entre en contact avec la balle est considérée comme un tir et n'est donc pas autorisée.*

*Un défenseur qui court manifestement pour couper la trajectoire ou vers le tireur sans essayer de jouer la balle de la crosse doit être pénalisé pour jeu dangereux.*

*Par contre, si la balle heurte en dessous du genou un défenseur qui se trouve à moins de trois mètres de l'endroit du premier envoi au but lors de l'exécution d'un pénalty-corner, un nouveau pénalty-corner doit être accordé ; si la balle le heurte dans le genou ou 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 la défense.*

- k. la Règle du pénalty-corner 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 pénalty-corner, de tout autre pénalty-corner ou pénalty-stroke subséquent.

13.5 La phase de pénalty-corner est terminée quand :

- a. un but est inscrit.
- b. un coup-franc est accordé à l'équipe qui défend.
- c. la balle sort de plus de 3 mètres du cercle.
- d. la balle franchit la ligne de fond et un nouveau pénalty-corner n'est pas accordé.
- e. la balle passe au dessus d'une bande latérale et un pénalty-corner n'est pas accordé.

- f. un défenseur commet une faute qui ne donne pas lieu à un nouveau pénalty-corner.
- g. un pénalty-stroke est accordé.
- h. un engagement « bully » est accordé.

*Si le jeu est arrêté suite à une blessure ou à toute autre raison pendant l'exécution d'un pénalty-corner à la fin du temps réglementaire de la première ou de la deuxième mi-temps et qu'un engagement « bully » serait normalement accordé, le pénalty-corner doit être exécuté de nouveau.*

13.6 En ce qui concerne les remplacements et la fin d'une phase de pénalty-corner à la fin du temps réglementaire, la phase de pénalty-corner est également considérée comme terminée lorsque la balle sort du cercle pour la deuxième fois.

### 13.7 Pour une faute commise durant l'exécution d'un pénalty-corner :

- a. l'attaquant qui exécute le push depuis la ligne de fond n'a pas au moins l'un de ses pieds hors du terrain : le pénalty-corner est exécuté à nouveau.
- b. pour toute autre faute commise par le joueur qui exécute le push depuis la ligne de fond : un coup-franc est accordé à la défense
- c. un défenseur traverse la ligne de centre ou la ligne de fond avant qu'il ne soit autorisé à le faire : le pénalty-corner est exécuté à nouveau.
- d. un attaquant pénètre dans le cercle avant qu'il ne soit autorisé à le faire : le pénalty-corner est exécuté à nouveau.
- e. pour toute autre faute commise par les attaquants : un coup-franc est accordé à la défense.

*A l'exception des cas décrits ci-dessus, un coup-franc, un pénalty-corner ou un pénalty-stroke est accordé suivant une autre spécification des Règles.*

### 13.8 Exécution d'un pénalty-stroke :

- a. le temps et la rencontre sont arrêtés lorsqu'un pénalty-stroke est accordé.
- b. tous les joueurs sur le terrain à l'exception du joueur qui exécute le pénalty-stroke et celui qui le défend doivent se tenir hors de la moitié de terrain dans laquelle le pénalty-stroke va être joué et ne pas influencer l'exécution du pénalty-stroke.
- c. la balle est placée sur le point de pénalty-stroke.
- d. le joueur exécutant le pénalty-stroke doit se tenir derrière et à distance jouable de la balle avant de la jouer.
- e. le joueur qui défend le pénalty-stroke doit se tenir avec les deux pieds sur la ligne de but et ne doit pas quitter cette ligne ou bouger un de ses pieds avant que la balle n'ait été jouée.
- f. si le joueur qui défend le pénalty-stroke est un gardien de but ou un joueur avec privilèges de gardien de but, il doit porter un protège-tête ; si le joueur qui défend le pénalty-stroke est un joueur de champ, il peut ne porter qu'un masque de protection facial.

*Si l'équipe qui défend le pénalty-stroke a choisi de ne jouer qu'avec des joueurs de champ et de ne pas utiliser un gardien remplaçant ou un joueur avec privilèges de gardien de but pour défendre le pénalty-stroke, le défenseur ne peut utiliser que sa crosse pour sauver l'envoi.*

- g. un coup de sifflet est donné lorsque le joueur qui exécute le pénalty-stroke et le joueur qui le défend sont en position.
- h. le joueur qui exécute le pénalty-stroke ne doit pas jouer la balle avant le coup de sifflet.

*Le joueur qui exécute le pénalty-stroke et celui qui le défend ne doivent pas retarder l'exécution de la pénalité.*

- i. le joueur qui exécute le pénalty-stroke ne doit pas feinter lorsqu'il joue la balle.
- j. le joueur qui exécute le pénalty-stroke peut utiliser un push, un flick ou un scoop et peut lever la balle à n'importe quelle hauteur.

*L'action d'accompagner la balle (« dragging ») n'est pas autorisée pour exécuter un pénalty-stroke.*

- k. le joueur qui exécute le pénalty-stroke ne peut jouer la balle qu'une seule fois et ne doit ensuite s'approcher ni de la balle, ni du joueur qui défend le pénalty-stroke.

13.9 La phase de pénalty-stroke est terminée quand :

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

13.10 Pour une faute commise durant l'exécution d'un pénalty-stroke :

- a. le pénalty-stroke est exécuté avant le coup de sifflet et un but est inscrit : le pénalty-stroke est exécuté à nouveau.
- b. le pénalty-stroke est exécuté avant le coup de sifflet et un but n'est pas inscrit : un coup-franc est accordé à la défense.
- c. pour toute autre faute de l'attaquant exécutant le pénalty-stroke : un coup-franc est accordé à la défense.
- d. pour toute faute du joueur qui défend le pénalty-stroke , y compris le fait de bouger l'un de ses pieds avant que la balle n'ait été jouée : le pénalty-stroke est rejoué.

*Si le joueur qui défend le pénalty-stroke empêche qu'un but ne soit inscrit mais avait bougé l'un de ses pieds avant que la balle ne soit jouée, ce joueur doit être averti (carton vert) ou suspendu en cas de nouvelle faute (carton jaune).*

*Si un but est inscrit bien qu'il y ait eu faute du défenseur, le but est accordé.*

- e. pour toute faute commise par un joueur de l'équipe qui défend le pénalty-corner et qu'un but n'est pas inscrit : le pénalty-stroke est exécuté à nouveau.
- f. pour une faute commise par un joueur de l'équipe attaquante, autre que celui qui exécute le pénalty-stroke, et qu'un but est inscrit : le pénalty-stroke est exécuté à nouveau.

## **14. Les sanctions individuelles**

14.1 Pour toute faute, le joueur incriminé 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)

*Pendant la durée de chaque suspension temporaire d'un joueur sur ou en dehors du terrain, l'équipe pénalisée joue avec un joueur de moins.*

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

*Pour chaque suspension définitive, l'équipe pénalisée joue avec un joueur de moins pour le reste de la rencontre.*

*Une sanction individuelle peut être infligée en plus de la pénalité appropriée.*

- 14.2 Les joueurs suspendus temporairement doivent se tenir à un endroit défini jusqu'à ce que l'arbitre qui les a suspendus leur permette de reprendre la rencontre.
- 14.3 Les joueurs suspendus temporairement sont autorisés à rejoindre leur équipe à la mi-temps, après quoi ils doivent rejoindre l'endroit prévu pour terminer leur suspension.
- 14.4 La durée initiale d'une suspension temporaire peut être augmentée pour mauvaise conduite du joueur pendant sa suspension.
- 14.5 Les joueurs suspendus définitivement doivent quitter la surface de jeu et ses environs.

# L'ARBITRAGE

## 1. Les objectifs

1.1 L'arbitrage du hockey est une façon exigeante mais gratifiante 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 se déroule dans un bon esprit.
- c. en aidant les joueurs, spectateurs et autres personnes à prendre plaisir au jeu.

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

- a. cohérents : les arbitres gardent le respect des joueurs s'ils sont cohérents.
- b. honnêtes : les décisions doivent être prises dans un esprit de justice et d'intégrité.
- c. préparés : quel que 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. abordables : une bonne compréhension des Règles doit être assortie d'un bon rapport avec les joueurs.
- f. meilleurs : les arbitres doivent avoir pour objectif de progresser à chaque rencontre.
- g. naturels : les arbitres doivent rester eux-mêmes et ne pas imiter une autre personne, en toutes circonstances.



#### 1.4 Les arbitres doivent :

- a. avoir une connaissance approfondie des Règles du Hockey en Salle tout en se rappelant que l'esprit des Règles et le bon sens doivent régir l'interprétation.
- b. soutenir 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 établir 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 règles

### 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. les infractions intentionnelles doivent être sanctionnées avec fermeté.
- c. les arbitres doivent démontrer que s'il y a collaboration des joueurs, l'adresse du jeu sera préservée et la rencontre ne sera interrompue que lorsque cela sera nécessaire à son contrôle.

### 2.2 Avantage :

- a. il n'est pas nécessaire de sanctionner toutes les infractions quand le joueur fautif n'en tire pas avantage ; des interruptions intempestives du jeu le retardent et sont cause d'agacement.

- b. en cas d'infraction aux Règles, 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 forcément qu'il y ait un avantage ; pour que l'avantage soit pris en compte, il faut que le joueur/l'équipe soit en mesure de développer son jeu.
- d. après avoir décidé de laisser un avantage, une seconde chance ne peut être donnée en revenant à l'infraction initiale.
- 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 développement ultérieur du jeu.

### 2.3 Contrôle :

- a. les décisions doivent être prises rapidement, fermement, clairement et avec cohérence.
- b. des décisions strictes dès le début de la rencontre empêchent généralement la répétition d'une infraction.
- c. il n'est pas acceptable que les joueurs agressent leurs adversaires, les arbitres ou autres officiels techniques soit verbalement, par des gestes ou par leur comportement. 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 définitive (carton rouge). Les sanctions individuelles peuvent être infligées seules ou en complément d'une pénalité.
- d. des mises en garde peuvent être adressées directement à des joueurs sans que la rencontre ne soit interrompue.
- e. il est possible pour un joueur, bien que les arbitres ne soient pas encouragés à le faire, de recevoir deux cartons verts ou deux cartons jaunes pour deux infractions mineures différentes durant une même rencontre. Quoiqu'il en soit, pour une infraction identique pour laquelle un carton a déjà été infligé, le même carton ne doit pas être réutilisé et une sanction plus sévère doit être infligée.

- f. lorsqu'un second carton jaune est infligé, la période de suspension doit être significativement plus longue que la première.
- g. la durée d'une suspension temporaire doit être significativement différente pour une faute mineure par rapport à une faute plus lourde et/ou d'ordre physique.
- h. un carton rouge doit être immédiatement infligé à un joueur qui se méconduit envers un adversaire, un arbitre ou un autre officiel de la rencontre.

#### 2.4 Pénalités :

- a. un vaste choix de sanctions et de pénalités est disponible.
- b. une combinaison des deux peut être infligée simultanément en cas d'infractions sérieuses ou répétées.

### 3. La technique de l'arbitrage

#### 3.1 Les principaux domaines techniques sont les suivants :

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

#### 3.2 La préparation de la rencontre :

- a. les arbitres doivent se préparer minutieusement à la rencontre en arrivant en temps utile sur la surface de jeu.

- b. avant le début de la rencontre, les arbitres doivent vérifier le tracé de la surface de jeu, les buts et les filets ainsi que la dangerosité potentielle de tout équipement de jeu ou de la surface de jeu.
- c. les deux arbitres doivent porter des vêtements d'une couleur identique mais différente de celles des deux équipes.
- d. ils doivent porter des tenues appropriées aux conditions atmosphériques.
- e. leurs chaussures doivent être adaptées à la surface de jeu et favoriser leur mobilité.
- f. l'équipement de l'arbitre comporte un exemplaire de ce livret des Règles, un sifflet puissant et reconnaissable, un chronomètre, des cartons colorés pour indiquer les pénalités individuelles, un papier et un crayon leurs permettant de noter les détails de la rencontre.

### 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 prévoir 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 lorsqu'il n'est pas en mesure de voir une action ou certaines parties de la surface de jeu. En cas de nécessité et si leur mobilité est bonne, les arbitres doivent être prêts à franchir la ligne de centre et à s'avancer autant que nécessaire dans la partie de terrain de leur collègue pour l'assister. Ceci contribue à assurer aux joueurs que les décisions prises sont correctes.
- d. l'annotation écrite des buts inscrits et des sanctions individuelles infligées doit être réalisée par les deux arbitres et comparée à la fin 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 vision suffisamment claire pour prendre de bonnes décisions à chaque instant.
- c. des arbitres en bonne condition physique, mobiles et bien positionnés sont plus aptes à se concentrer sur le déroulement du jeu et sur les décisions qui doivent être prises.
- d. chaque arbitre officie principalement sur une moitié de la surface de jeu avec la ligne de centre à sa gauche.
- e. en général, la meilleure position pour un arbitre est en avant et à la droite de l'équipe attaquante.
- f. lorsque le jeu se déroule entre la ligne de centre et le cercle, les arbitres doivent être positionnés à proximité de leur bande latérale.
- g. lorsque le jeu se déroule dans le cercle, les arbitres doivent s'avancer plus loin dans le terrain en s'éloignant de leur bande latérale et, si nécessaire, pénétrer dans le cercle lui-même afin de constater des infractions importantes et de juger si les envois au but sont légitimes.
- h. lors des pénalty-corners et lorsque la balle est sortie du terrain, les arbitres doivent se positionner de façon à avoir une vision claire de toute action potentielle.
- i. en cas de pénalty-stroke, les arbitres doivent se positionner derrière et à droite du joueur exécutant l'envoi au but.
- j. les arbitres doivent veiller à ce que leur positionnement n'interfère dans le cours du jeu.
- k. les arbitres doivent faire face aux joueurs en permanence.

### 3.5 Le coup de sifflet :

- a. le sifflet est le moyen principal pour les arbitres de communiquer avec les joueurs, entre eux et avec les autres personnes impliquées dans le rencontre.
- b. le coup de sifflet doit être suffisamment franc 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 signifier aux joueurs la gravité de l'infraction.

### 3.6 La signalisation gestuelle :

- a. les signaux gestuels 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 gestuels officiels doivent être utilisés.
- c. il est préférable d'être immobile lors d'un signal gestuel.
- d. les signaux gestuels de direction ne doivent pas être donnés avec le bras devant le corps.
- e. ne pas regarder les joueurs lors d'une décision ou d'un signal gestuel est une mauvaise méthode car d'autres infractions pourraient ne pas être vues, la concentration pourrait être perdue et cette attitude pourrait être interprétée comme un manque de confiance en soi.

## 4. La signalisation gestuelle de l'arbitrage

### 4.1 Timing :

- a. début de la rencontre : se tourner vers l'autre arbitre avec un bras en l'air.
- b. interruption de la rencontre pour un temps-mort : se tourner vers l'autre arbitre en formant un « T » avec les mains devant la poitrine.

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

*Aucun signal supplémentaire n'est nécessaire une fois qu'un signal de timing a été pris en compte.*

**4.2** Engagement « Bully » : mouvoir les mains devant soi alternativement de haut en bas avec les paumes face à face.

**4.3** La balle en dehors de la surface de jeu :

- a. balle ayant franchi une bande latérale : tendre un bras horizontalement indiquant la direction dans laquelle attaque l'équipe qui bénéficie de la remise en jeu.
- b. balle ayant franchi la ligne de fond en provenance d'un attaquant ou jouée involontairement par un défenseur : faire face au centre de la surface de jeu et tendre les deux bras latéralement à l'horizontale.

**4.4** But inscrit : tendre les deux bras à l'horizontale en direction du centre de la surface de jeu.

**4.5** Conduite du jeu :

*Des signaux gestuels descriptifs des infractions constatées doivent être donnés s'il y a des doutes sur la décision.*

- a. jeu dangereux : placer un avant-bras diagonalement devant la poitrine.
- b. méconduite et autre comportement répréhensible : interrompre la rencontre et effectuer un geste d'apaisement en imprimant aux deux mains un mouvement alternatif de haut en bas avec les paumes face au sol.

- c. faute de pied : lever légèrement une jambe et la toucher d'une main près du pied ou de la cheville.
- d. balle levée : tenir les paumes de mains face à face horizontalement devant soi à environ 150mm 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 les avant-bras alternativement 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 de 3 mètres : tendre un bras en l'air avec la main ouverte et 3 doigts écartés.

#### 4.6 Sanctions :

- a. avantage : tendre un bras horizontalement indiquant la direction dans laquelle attaque l'équipe qui bénéficie de l'avantage.
- b. coup-franc : tendre un bras horizontalement indiquant la direction dans laquelle attaque l'équipe qui bénéficie du coup-franc.
- c. coup-franc avancé de 5 mètres : tendre le bras verticalement avec le poing fermé.
- d. pénalty-corner : tendre les deux bras horizontalement en direction du but.
- e. pénalty-stroke : indiquer d'un bras le point de pénalty-stroke sur la surface de jeu avec l'autre bras tendu en l'air ; ce signal indique également l'arrêt du temps.



# SPECIFICATIONS RELATIVES A L'EQUIPEMENT ET A LA SURFACE DE JEU

*Les croquis ci-dessous sont proposés pour aider à l'interprétation des spécifications mais ne sont pas nécessairement représentés à l'échelle. Le texte représente les spécifications de référence.*

## 1. La surface de jeu et son équipement

- 1.1 La surface de jeu est rectangulaire : 44 mètres de long délimité par les lignes de fond et 22 mètres de large délimité par les bandes latérales

*L'utilisation d'un terrain aux dimensions normales est fortement recommandée mais des dimensions plus petites peuvent être spécifiées dans des réglementations nationales ou locales. Les dimensions minimales du terrain sont de 33 mètres de long et 18 mètres de large.*

*Des zones de dégagements minimales sont recommandées au-delà des lignes de fond (3 mètres) et des bandes latérales (1 mètre).*

### 1.2 Tracés :

- a. aucuns autres tracés autres que ceux décrits dans cette Règle ne doivent être réalisés sur la surface de jeu.

*Si le hockey en salle est pratiqué sur une surface comprenant des tracés destinés à d'autres sports qui ne peuvent pas être enlevés facilement, ils doivent être réalisés avec des couleurs différentes.*

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

### 1.3 Bandes latérales

- a. marquent la plus grande partie du pourtour du terrain (36 à 44 mètres de long).
- b. sont constitués d'une section carrée de 100mm.
- c. la face interne en inclinée de 10° vers le terrain.

*Les bandes latérales doivent être composées de bois ou d'un matériau possédant les mêmes propriétés physiques. Elles ne doivent pas disposer de système de fixation présentant un danger pour les joueurs ou les arbitres.*

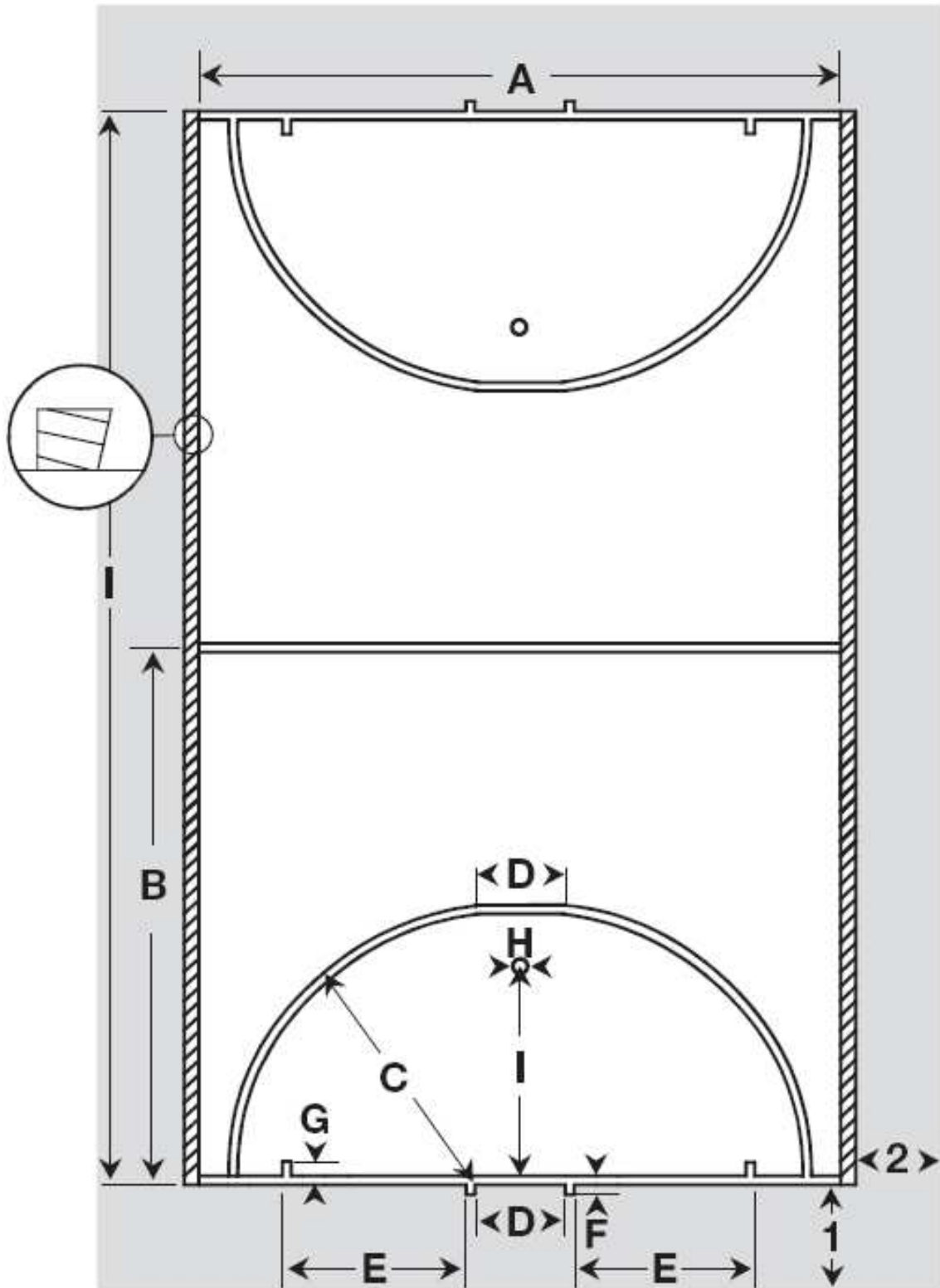
### 1.4 Lignes et autres tracés

- a. lignes de fond : de 18 à 22 mètres de long.
- b. lignes de but : portions des lignes de fond situées entre les poteaux de but.
- c. ligne de centre : au travers du milieu de la surface de jeu.
- d. lignes de 300mm de long tracées à l'intérieur du terrain sur chaque ligne de fond, de chaque côté du but à 6 mètres de l'arête extérieure du poteau de but le plus proche, ces distances étant mesurées à partir des bords les plus éloignés de chaque ligne.
- e. lignes de 150mm de long tracées à l'extérieur du terrain sur chaque ligne de fond à 1,5 mètre du milieu de chaque ligne de fond, ces distances étant mesurées à partir des bords les plus proches de ces lignes.
- f. points de pénalty-stroke d'un diamètre de 100mm tracés face au centre de chaque but, l'axe de chaque point 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 de la surface de jeu avec leurs centres en ligne avec ceux des lignes de fond, le bord extérieur de ces lignes de 3,00 mètres étant à 9,00 mètres du bord extérieur des lignes de fond.
- b. ces lignes sont prolongées de chaque côté par des arcs ininterrompus pour rejoindre les lignes de fond ; ils ont la forme que quarts de cercles centrés sur l'arête interne avant du poteau de but le plus proche.
- c. la ligne de 3,00 mètres et les deux arcs sont appelé lignes de cercle, les zones délimitées par ces lignes, incluant les lignes elles-mêmes, sont appelées les cercles.

Schéma 1 : La surface de jeu



## Dimensions de la surface de jeu

Code	Metres	Code	Metres
A	22.00 (minimum 18.00)	G	0.30
B	22.00 (minimum 18.00)	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 dimension E est mesurée depuis la ligne du poteau de but et non depuis le poteau de but lui-même ; la dimension depuis le poteau de but est de 6 mètres.*

### 1.6 Les buts :

- a. deux poteaux de but verticaux reliés par une barre transversale sont placés au centre et sur le bord extérieur de chaque ligne de fond.
- b. les poteaux de but et la barre transversale sont de couleur blanche et de section carrée de 80mm.
- c. les poteaux de but ne doivent pas dépasser de la barre transversale en hauteur et celle-ci ne doit pas dépasser horizontalement des poteaux de but.
- d. la distance entre les faces internes des poteaux de but est de 3 mètres et la distance entre la face inférieure de la barre transversale et le sol est de 2 mètres.
- e. l'espace situé à l'extérieur de la surface de jeu à l'arrière des poteaux de but et de la barre transversale et limité par le filet, les planches de côtés et la planche de fond est

profond d'au minimum 800mm à hauteur de la barre transversale et au minimum 1 mètres au niveau du sol.

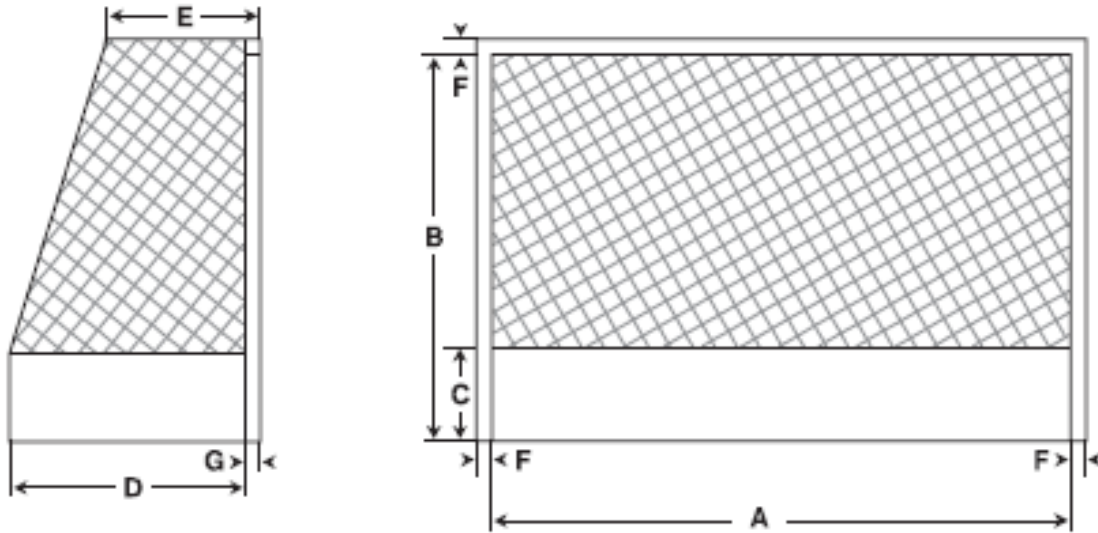
*Les planches de côté et les planches de fond ne sont pas obligatoires mais si elles existent, elles doivent respecter ces spécifications :*

- a. les planches de côté sont hautes de 460mm et longues d'au minimum 0,92 mètres.
- b. les planches de fond sont hautes de 460mm et longues de 3 mètres.
- 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 et parallèlement à la ligne de fond, et sont fixées à l'extrémité des planches de côté.
- 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 45mm.
- b. les filets sont attachés à l'arrière des poteaux de buts et de la barre transversale avec un intervalle maximum de 150mm.
- c. les filets pendent à l'extérieur des planches de côté et de la planche de fond.
- d. les filets sont installés de manière à empêcher une balle de passer entre le filet et les poteaux de but, la barre transversale, les planches de côté ou la planche de fond.
- e. les filets ne sont pas tendus afin d'éviter un rebond de la balle.

Schéma 2 : Le but



### Goal Dimensions

Code	Metres	Code	Metres
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 par équipe est placé à l'extérieur et le long de l'un des cotés du terrain.
- b. une table technique pour la mesure du temps est placée à l'extérieur et au milieu du terrain, du même coté et entre les bancs de chaque équipe.

*La position des bancs et de la table ne doit pas représenter un danger pour les joueurs ou les arbitres.*

## 2. La crosse

*Les spécifications ci-dessous sont applicables à tous niveaux à l'exception des compétitions FIH de niveau mondial pour lesquelles il existe des spécifications particulières. Une copie de ces spécifications pour le niveau mondial peut-être obtenue auprès des bureaux de la FIH.*

*Toutes les dimensions et spécifications données intègrent tout revêtement additionnel fixé sur la crosse (i.e. telle que la crosse est utilisée sur la surface de jeu)*

### 2.1 La crosse :

- a. possède une forme traditionnelle qui sera conservée.
- b. aucune forme ou conception particulière n'a été approuvée pour le manche ou le bec mais l'introduction de formes ou conceptions particulières en dehors des paramètres spécifiés ne sera pas autorisée.

Schéma 3 : La crosse

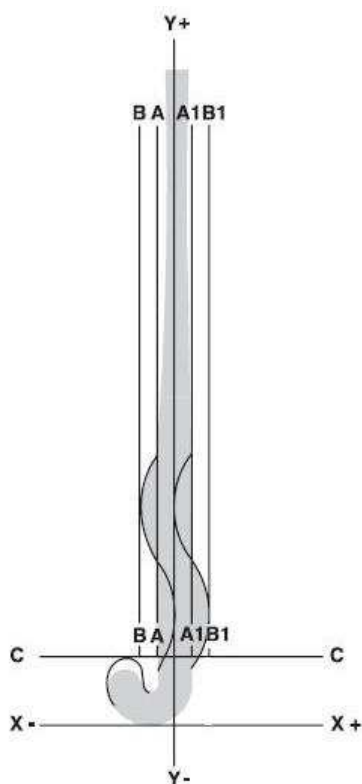
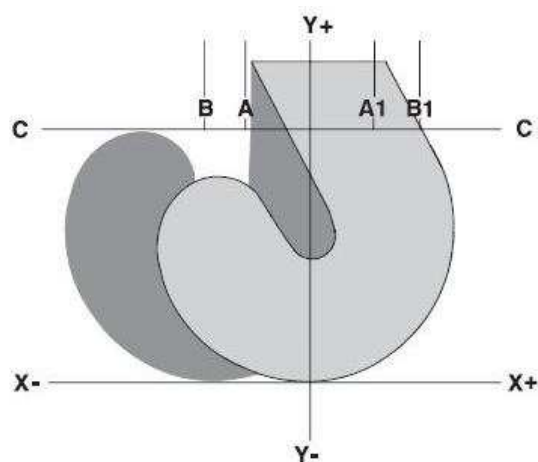


Schéma 4 : Le bec de la crosse





## 2.2 Description de la crosse :

- a. les descriptions et spécifications de cette Règle sont relatives aux schémas 3 et 4.
- b. la crosse comporte deux parties reconnaissables : le manche et le bec.
- c. dans les deux schémas, la crosse est représentée avec le manche en position verticale, et globalement perpendiculaire à un plan horizontal (l'axe X).
- d. la partie incurvée du bec est représentée tangente à l'axe X ce qui constitue le départ de sa longueur verticale (l'axe Y).
- e. le bec se termine sur une ligne C-C parallèle à l'axe X et situé à 100mm sur l'axe Y dans le sens positif (vers Y+).
- f. l'axe Y est perpendiculaire à l'axe X. Pour la mesure, la crosse est alignée de façon à ce que l'axe Y passe par le centre de l'extrémité haute du manche.
- g. le manche débute à la ligne C-C et continue en direction des Y+.

## 2.3 Forme et dimensions de la crosse :

- a. l'ensemble de la crosse doit être lisse et ne pas présenter de parties rugueuses ou coupantes.
- b. la jonction entre le manche et le bec sur la ligne C-C doit être douce et régulière.
- c. le bec doit être en forme de « J » ou de « U », sa partie ouverte étant limitée par la ligne C-C.
- d. le bec n'est pas limité selon l'axe X.

- e. le bec ne doit être plat que sur la face gauche (la face qui se situe à la gauche du joueur lorsque la crosse est tenue par le manche avec l'extrémité du bec vers l'avant du joueur, i.e. la face visible sur les schémas).
- f. la face plane du bec de la crosse utilisable pour jouer et sa continuité le long du manche doit être lisse et plane, sans déviation convexe ou concave par rapport à ce plan n'excédant 4mm dans n'importe quelle direction.

*La déviation de la face du bec de la crosse utilisable pour jouer est testée en déplaçant une règle droite le long de cette face et en utilisant une jauge de profondeur. La déviation concave ainsi mesurée entre la face et le dessous de la règle ne doit pas excéder 4mm ; la somme des déviations entre la face est le dessous de la règle ne doit pas excéder 8mm aux extrémités de la crosse.*

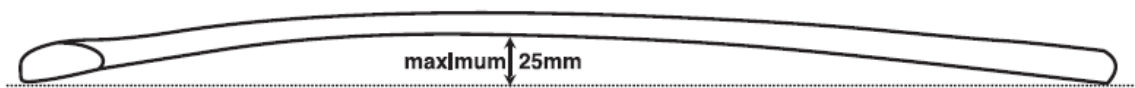
- g. la crosse, y compris tous revêtements additionnels, doit pouvoir passer au travers un anneau de diamètre intérieur 51mm.
- h. les lignes A-A et A1-A1 figurant sur les schémas sont à 51mm l'une de l'autre, équidistantes et parallèles à l'axe Y.
- i. les lignes B-B et B1-B1 sont respectivement à 20mm des lignes A-A et A1-A1.
- j. un galbe ou une courbure du manche le long de l'axe Y, au-delà de la ligne A-A, en un seul endroit, est autorisé dans la limite maximum de la ligne B-B.

*La forme et les dimensions de la crosse sont testées en utilisant une surface plane comportant un tracé des lignes du schéma 3. La crosse est posée sur la face utilisable pour jouer.*

- k. toute courbure le long de la crosse (inclinaison ou arc) doit avoir un profil régulier et continu sur toute la longueur, peut apparaître sur la face plate ou la face arrière mais jamais les deux à la fois, et est limitée à une profondeur de 25mm.

*Une façon de tester l'inclinaison ou l'arc est d'utiliser une cale étalon de 25mm ou un cylindre de diamètre 25mm. La crosse est posée naturellement à plat sur la face utilisable pour jouer. La cale ou le cylindre ne doivent pas pouvoir passer complètement sous la crosse à n'importe quel endroit sur la longueur.*

**Schéma 5 : L'inclinaison ou arc de la crosse**



#### 2.4 Face de la crosse utilisable pour jouer

- la face utilisable pour jouer est la totalité de la face indiquée sur les schémas 3 et 4 ainsi que les arêtes de cette face.
- les arêtes et la face non utilisable pour jouer doivent être arrondis et avoir un profil régulier et continu.

*Les joueurs doivent être conscients que les fabricants pourront refuser de remplacer des crosses cassées ou endommagées suite à des frappes de balle avec l'arête de la crosse car beaucoup d'entre-elles n'ont pas été prévues pour cet usage.*

#### 2.5 Le poids total de la crosse ne doit pas excéder 737 grammes.

- 2.6 En condition d'essai, la vitesse de la balle ne peut excéder 98% de celle du bec de la crosse.

*La vitesse de la balle est déterminée par une série de cinq essais avec une vitesse de crosse de 80km/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 de la crosse.*

*Il est fait usage de balles approuvées par la FIH.*

*L'essai est effectué aux 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 les revêtements additionnels, peut être de tout matériaux autres que le métal ou composants métalliques, étant entendu qu'elle doit être adaptée au jeu de hockey et ne doit présenter aucun risques.
- b. l'ajout de revêtements additionnels est autorisé 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, de l'opinion du Hockey Rules Board, pourrait s'avérer dangereuse ou avoir un impact défavorable sur la pratique du jeu.

### **3. La balle**

#### 3.1 La balle :

- a. est sphérique
- b. a une circonférence comprise entre 224 et 235mm
- 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. Equipement de protection du gardien de but**

#### 4.1 Protège-mains :

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

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

*Les dimensions des protège-mains et guêtres sont mesurées grâce à des calibres aux dimensions réglementaires.*

## AUTRES INFORMATIONS DISPONIBLES

La fédération internationale de Hockey peut fournir des informations concernant différents sujets pour favoriser la participation à ce sport.

### **Hockey sur gazon**

Une autre publication existe concernant les Règles du Hockey (i.e. le hockey sur gazon en extérieur).

### **Installations indoor**

Un guide concernant les installations en salle est disponible.

### **Surfaces synthétiques et éclairage (extérieur)**

Des informations sont disponibles pour :

- les contraintes de performance
- les directives pour la conservation et l'entretien de la surface
- la liste des fabricants de surfaces synthétiques agréés
- l'installation de terrains et d'équipements
- l'éclairage artificiel

### **Règlements et Gestion des Tournois**

Les informations comprennent :

- rôles et responsabilités des officiels de tournoi
- spécifications relatives à la tenue des joueurs, l'équipement et les couleurs
- la publicité
- l'interruption d'une rencontre
- la procédure pour le traitement des réclamations
- la planification de la compétition et la procédure de classement.

## Arbitrage

Les informations destinées aux arbitres comprennent :

- les critères de classement des arbitres FIH
- le manuel pour les arbitres internationaux comprenant des informations sur la technique de l'arbitrage, les tournois, la préparation mentale et le programme de mise en forme.
- le manuel pour les managers des arbitres comprenant des informations sur leurs fonctions, le coaching des arbitres, les tests physiques, le retour d'information sur les prestations et les formulaires d'évaluation.

## Ressources pour le développement du hockey

Des ressources variées, réalisées par des acteurs du hockey partout dans le monde, sont disponibles en format papier, en vidéo ou sur CD. Elles comprennent :

- le coaching depuis les débutants jusqu'à l'élite
- programmes pour écoles et jeune public
- le mini hockey
- des manuels de cours

Les informations ci-dessus sont disponibles sur le site de la FIH :

[www.worldhockey.org](http://www.worldhockey.org)

ou auprès des bureaux de la FIH :

Fédération Internationale de Hockey  
rue du Valentin 61  
1004 Lausanne  
Suisse

Tél : ++41 (21) 641 0606  
Fax : ++41 (21) 641 0607  
Email : [info@worldhockey.org](mailto:info@worldhockey.org)

**Copyright © FIH 2010**

Version française non-officielle.

Merci de transmettre vos commentaires à Renaud Machon  
[machonrenaud@yahoo.fr](mailto:machonrenaud@yahoo.fr)