



Règles du jeu de hockey en salle – Championnat Loisir du Grand Est

1. 6 joueurs par équipes sur le terrain ; un gardien et 5 joueurs de champs. Les joueurs de champs **doivent avoir obligatoirement leurs protèges tibias et un gant à la main gauche**. Un joueur sans ces 2 protections **ne pourra pas entrer sur le terrain**. Le protège dent est fortement conseillé.
2. **Les changements** de joueurs se font par le **centre du terrain** sur une phase arrêtée = sortie de balle ou faute. **Sur petit corner, aucun changement possible**.
3. Coup franc dans la moitié de terrain adverse.
 - a. Lorsqu'une **faute** est sifflée dans la **moitié de terrain adverse**, le joueur n'a pas le droit de lancer la **balle directement dans la zone**.
 - b. Pour pouvoir **être envoyée dans la zone**, la balle doit **parcourir 3 m, même dans le cas d'une passe ou d'un jeu sur la bande**.
4. Règle du long corner :
 - a. L'arbitre siffle long corner lorsque la balle **est sortie involontairement** par un joueur (y compris gardien) derrière la ligne de but.
 - b. Le long corner **est joué depuis la ligne centrale** au droit de la sortie.
 - c. **Interdiction de lancer la balle directement en zone** (voir règle 3).
 - d. Si un joueur ou le gardien sort **volontairement la balle en sortie de but**, l'arbitre doit siffler **Petit Corner**.
5. Petit Corner :
 - a. Un petit corner est sifflé **dans 4 cas** :
 - i. Si un défenseur fait **une faute involontaire dans sa zone**,
 - ii. Si un défenseur ou le gardien **sort la balle volontairement derrière la ligne de but**,
 - iii. Si la balle **reste coincée sous le gardien ou dans ses guêtres**,
 - iv. Si une faute **d'anti jeu sur une attaque** est faite par un défenseur **dans sa moitié de terrain**.
 - b. Lors de la donne, la balle doit **être sortie de la zone avant d'être tirée au but**. Si la balle est contrôlée dans la zone, les joueurs ont le droit de la sortir afin de pouvoir tirer au but. L'arbitre ne doit pas siffler tout de suite après le bloc, **il faut attendre que la balle soit tirée pour siffler la faute éventuelle**.
 - c. La défense se positionne à l'extérieur du but. Elle est composée de 4 joueurs de champs. **Le dernier joueur est sur la ligne centrale**. Le gardien est sur sa ligne de but.



6. Obstruction : l'arbitre siffle obstruction dans 2 cas :
 - a. Si un **défenseur (ou plusieurs) bloquent un attaquant** dans le coin ou contre la bande **sans lui laisser la possibilité de passer la balle.**
 - b. Si un **attaquant tourne le dos au défenseur et recule** pour remonter la balle ou s'il **s'arrête de bouger** dos au défenseur. Dans le cas où l'attaquant est dos au défenseur il ne peut que bouger latéralement ou se retourner.

7. Ecran : l'arbitre siffle faute lorsqu'un joueur est **masqué par un joueur qui ne joue pas la balle.** L'écran est sifflé si le joueur qui est **masqué avait l'intention de jouer la balle** ; il est considéré **non joueur** lorsqu'il est situé à **plus de 3 m de la balle.**

8. Passage en force : il y a passage en force lorsque l'attaquant tente de faire la passe à travers un défenseur qui est devant lui. **Le passage en force existe si le défenseur est situé à moins de 1m** de l'attaquant avec **sa crosse posée au sol devant ses pieds.** Quelle que soit la puissance de la passe.
Ce qui signifie que si le **défenseur prend la balle sur le pied, il n'y a pas passage en force.**
Ce qui signifie que si la **balle tape la crosse sur le revers, il n'y a pas passage en force.**

9. Balle levée : la tolérance pour siffler une balle levée est la hauteur de la crosse posée à plat. Ce qui signifie que la balle **doit se lever de plus de 5cm sur un blocage** pour **être sifflée.** Lors d'une passe, **si la balle est levée alors le tireur fait faute.** Sur un tir, il y a balle levée si **le tir n'est pas cadré.**

10. Anti jeu : si un **défenseur tente de jouer une balle** après une faute alors qu'il **est situé à moins de 3 m de l'attaquant,** l'arbitre siffle faute et **l'attaquant à le droit d'avancer de 3 m supplémentaires** par rapport à sa position. Dans le cas où **le défenseur** fait cette faute d'anti jeu **dans sa propre zone,** l'arbitre peut considérer que c'est une grosse faute et siffler **Petit corner.**

11. Règles générales : lorsqu'un **joueur fait un pied ou lève la balle sur un blocage** sans qu'aucun joueur adverse ne soit présent **dans un rayon de 5m,** il n'y a **pas lieu de siffler.**

Pour toutes **actions qui lui semblent dangereuses, l'arbitre doit siffler** et expliquer son choix.
Il est le garant de la sécurité des joueurs.

Convivialité, Respect et Fair-play sont les maitres mots de ce championnat.