

REGLES DU JEU*

Hockey sur Gazon



En France : Mise en application en septembre 2017

**Explications incluses*

RESPONSABILITÉ ET OBLIGATIONS

Les joueurs de hockey sur Gazon doivent être attentifs aux Règles du Jeu de Hockey sur Gazon ainsi qu'aux autres informations contenues dans cette publication. On attend d'eux qu'ils jouent conformément aux Règles.

L'accent est mis sur **la sécurité**. Toute personne impliquée dans **le jeu doit agir en considération de la sécurité des autres**. La législation nationale correspondante doit être prise en compte. Les joueurs doivent s'assurer que leur équipement ne constitue pas un danger pour eux-mêmes et pour les autres au niveau de la qualité, des matériaux et du concept.

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

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

MISE EN APPLICATION ET AUTORITÉ

Les Règles du Jeu de Hockey sur Gazon s'appliquent à tous les joueurs et officiels. **La date de leur mise en application est à la discrétion des Associations nationales.**

Pour les compétitions internationales la date de mise en application est le 1er janvier 2017.

La version anglaise des Règles du Jeu de Hockey en Salle est publiée par le Comité des Règles de la FIH sous l'autorité de cette dernière. Les droits de reproduction de ces Règles sont détenus par la Fédération Internationale de Hockey.

La version française des Règles de Jeu de Hockey sur Gazon est publiée par et sous l'autorité de la Fédération Française de Hockey. Les droits de reproduction de ces Règles sont détenus par la Fédération Française de Hockey.

MISE A DISPOSITION DES RÈGLES DE JEU

Le livret relatif aux Règles de Jeu est disponible en téléchargement sur le site de la FFH.

CONTENU

- Introduction	Page 4
- Terminologie	Page 9

I. LA PRATIQUE DU JEU	PAGES 15 A 43
------------------------------	----------------------

1. - La surface de jeu	Page 12
2. - La composition des équipes	Page 13
3. - Les capitaines	Page 17
4. - La tenue et l'équipement des joueurs	Page 17
5. - La rencontre et le résultat	Page 20
6. - La mise et la remise en jeu	Page 21
7. - La balle en dehors des limites de la surface de jeu	Page 23
8. - L'inscription d'un but	Page 24
9. - La conduite du jeu : les joueurs	Page 24
10. - La conduite du jeu : les gardiens de but et les joueurs ayant les privilèges du gardien de but (gardien volant)	Page 28
11. - La conduite du jeu : les arbitres	Page 29
12. - Les pénalités	Page 31
13. - Les procédures pour l'exécution des pénalités	Page 32
14. - Les sanctions personnelles	Page 43

II. L'ARBITRAGE	PAGES 44 A 53
------------------------	----------------------

1. - Les objectifs	Page 44
2. - L'application des règles	Page 45
3. - La technique de l'arbitrage	Page 47
4. - La gestuelle de l'arbitrage	Page 51

III. SURFACE DE JEU & SPÉCIFICATIONS	PAGES 54 A 67
---	----------------------

1. - La surface de jeu et son équipement	Page 54
2. - La crosse	Page 61
3. - La balle	Page 66
4. - L'équipement de protection du gardien de but	Page 67

IV. AUTRES INFORMATIONS DISPONIBLES	PAGE 68
--	----------------

INTRODUCTION

LE CYCLE DES RÈGLES DE JEU

Cette nouvelle édition des Règles du Jeu de Hockey sur Gazon *sera applicable à partir du 1^{er} Janvier 2017 au niveau international.*

La mise en application de ces nouvelles Règles reste à la discrétion des Associations nationales.

Comme habituellement, une date pour la mise en vigueur des Règles est spécifiée mais pas la date pour la fin de la durée d'application de celles-ci. En cas de circonstances exceptionnelles, la Fédération Internationale de Hockey (FIH) se réserve le droit d'apporter des modifications qui seront notifiées aux Associations (Fédérations) Nationales et publiées sur son site : www.fih.ch.

RÉVISION DES RÈGLES

Le Comité des Règles de la FIH revoit régulièrement l'ensemble des Règles du Jeu de Hockey sur Gazon. Il prend en compte les informations et les observations provenant d'une large variété de sources, comprenant : les Associations Nationales, les joueurs, les entraîneurs, les officiels, les média, les spectateurs ainsi que les rapports de rencontres et de compétitions, les analyses vidéo et les essais de règles.

Des idées déjà mises en application avec l'accord du Comité des Règles de la FIH dans des circonstances locales et limitées s'avèrent particulièrement intéressantes. Des modifications de Règles peuvent alors être effectuées sur la base d'expériences pratiques.

RÈGLES DE JEU AU NIVEAU INTERNATIONAL

Il est dans l'intention du Comité des Règles et Règlements des Compétitions de réduire au maximum le nombre de variations lié aux Règles qui régissent les Règlementations des Tournois.

Ces variations entraînent des confusions (incompréhensions) de la part des joueurs, des officiels, des spectateurs et nuisent aux audiences télévisées.

Les Règles de Hockey et les Règlementations des Tournois FIH s'appliquent à toutes les compétitions internationales. Le Comité Exécutif de la FIH accepte que les mêmes Règles et Règlements FIH soient également appliqués lors des Championnats de Top League internes aux Associations (Fédérations) Nationales. Ceci devient effectif à partir du 1^{er} Septembre 2015 à moins qu'une Association (Fédération) Nationale souhaite opter pour des Règles particulières qui sont différentes de celles définies par la FIH.

Les Règles de Jeu s'appliquent pour tous les niveaux de pratique internationale et sont effectives depuis le 1^{er} Janvier 2017.

Il est important de noter que les Associations (Fédérations) Nationales ont toute latitude pour décider de la mise en application de ces Règles dans leurs championnats Top League.

De plus, les Associations Nationales peuvent opter pour des Règles différentes selon les niveaux de jeu inférieurs à leur Top League ou selon les âges des joueurs.

Cette approche aide à rendre les Règles et Règlements plus uniformes Règles expérimentales ou non.

MODIFICATIONS DES RÈGLES

Les changements de Règlementations des Tournois FIH qui ont été inclus dans cette édition pour 2017 concernent :

- En premier : les protections des mains – qui sont mesurées avec un gabarit aux dimensions spécifiques
- En second : les protections des genoux utilisées lors de la défense d'un PENALTY CORNER (PC)

L'ajustement concernant les Coups Francs :

Règle 13.2 : qui a été mise sur le site de la FIH, le 16 Février 2016 et réactualise la Règle de 2015 et est maintenant incluse

Les autres changements des Règles sont essentiellement superficiels et tiennent compte des Règles de Hockey en Salle 2017 qui sont applicables au Hockey sur Gazon de façon à ce que les deux versions soient le plus équivalentes possible.

Ils restent peu nombreux et mineurs dans leurs contenus. On considère qu'il n'y a pas nécessité à effectuer d'autres changements majeurs et qu'une période de stabilité des Règles sera bénéfique pour notre sport.

Cependant, toutes les modifications apportées dans cette édition sont des clarifications des Règles existantes.

Afin d'attirer l'attention sur toutes les modifications, même celles concernant un éclaircissement mineur, une ligne apparaît dans la marge indiquant le texte modifié.

APPLICATION DES RÈGLES

Le Comité des Règles de la FIH est particulièrement attentif au fait que certaines Règles ne sont pas appliquées de manière constante.

- Règle 7.4.c : balle jouée intentionnellement au-delà de la ligne de fond sans qu'un but soit inscrit – s'il est clair que **l'action est volontaire** – les arbitres ne doivent pas hésiter à accorder un PENALTY CORNER (PC).
- Règle 9.12 : obstruction – Les arbitres devraient **sanctionner plus sévèrement l'action de protéger la balle avec la crosse**. Ils devraient également surveiller le joueur «taclant» la balle – qui, en poussant l'adversaire ou s'appuyant sur lui – fait que ce dernier perd la balle.
- Règle 13.2. a : balle immobile sur coup franc = les arbitres ne sont parfois pas assez stricts sur **l'immobilisation** de la balle lors d'un coup franc – même si ce n'est que brièvement – et surtout si le coup franc est exécuté en utilisant l'auto-passe.

DÉVELOPPEMENT DES RÈGLES

Notre sport est agréable à **jouer**, à **arbitrer** et à **regarder**. Cependant nous continuerons à rechercher les moyens de rendre le jeu encore plus plaisant pour tous les acteurs tout en **conservant ses caractéristiques uniques et attrayantes**. Ceci doit permettre à notre sport de **se développer**, ce qui est nécessaire dans un environnement demandeur d'une grande disponibilité personnelle et au sein duquel les distractions et le sport peuvent contribuer au bien-être personnel.

Le Comité des Règles de la FIH continuera être très réceptif aux suggestions concernant le développement des Règles ou les éclaircissements apportés par les Associations Nationales.

Celles-ci constituent la toute première source importante de conseils et d'orientations mais - si appropriées - toutes suggestions ou questions peuvent être adressées par courrier électronique à :

info@fih.ch ou par courrier à l'adresse postale de la FIH.

COMPOSITION DU COMITÉ DES RÈGLES DE LA FIH 2017

Président	David Collier
Secrétaire	Craig Gribble
Représentant des Sportifs	
Ahmed Essmat Youssef	Shahbaz Ahmed
Margaret Hunnabal	Katrina Powell
Steve Horgan	Beth Smith
Membres :	Peter Elders

TERMINOLOGIE

Joueur

Un des participants d'une équipe.

Équipe

Une équipe est constituée d'un maximum de seize personnes et est composée au maximum de onze joueurs sur l'aire de jeu et au maximum de cinq remplaçants.

(Ceci peut être amendé par un Règlement spécifique autorisant 18 joueurs)

Joueur de champ

Un des participants sur la surface de jeu autre que le gardien de but.

Gardien de But

Un des participants de chaque équipe sur la surface de jeu qui porte un équipement de protection complet comprenant au minimum : un casque, des guêtres et des sabots et qui est également autorisé à porter des gants de gardien de but et autres équipements de protection.

Joueur de champ ayant les privilèges du gardien de but (gardien volant)

Un des participants sur la surface de jeu qui ne porte pas un équipement de protection complet mais qui a les privilèges du gardien de but : ce joueur porte un maillot de couleur différente de celle des deux équipes afin d'être identifiable.

Attaque (Attaquant)

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

Défense (Défenseur)

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

Ligne de fond

La ligne extérieure la plus courte (55 mètres) du pourtour de la surface de jeu.

Ligne de but

La ligne de fond entre les poteaux de but.

Ligne de côté

La ligne délimitant les côtés les plus longs (91,40 mètres) du pourtour de la surface de jeu.

Cercle ou Zone d'envoi au But

L'espace délimité par et incluant les deux quarts de cercle et les lignes les reliant, à chaque extrémité de la surface de jeu, face au centre des lignes de fond.

Zone des 23 mètres

L'espace défini par et incluant la ligne qui traverse le terrain en largeur à 22,90 mètres de chaque ligne de fond et de but et l'espace compris entre chaque ligne de côté et ligne de fond

Jouer la balle (joueur de champ)

Arrêter, dévier ou déplacer (conduire) la balle avec la crosse.

Envoi au but (Shoot)

Action d'un joueur attaquant tentant de marquer un but en propulsant la balle vers le but à l'intérieur du cercle adverse.

La balle peut rater le cadre (but) mais l'action reste toujours un «envoi au but» si l'intention du joueur est d'inscrire un but avec un envoi en direction du but.

Shoot

Frapper la balle en effectuant un mouvement de balayage de la crosse vers la balle. Le "slap" qui implique un push avec élan ou un mouvement de balayage avec la crosse avant d'entrer en contact avec la balle doit être considéré comme un shoot.

Push (Poussé de balle)

Propulser la balle le long du sol d'un mouvement de "poussé" de la crosse après que celle-ci ait été placée près de la balle. Lors d'un Push, la balle et la tête de la crosse sont en contact avec le sol.

"Flick"

Pousser la balle avec pour effet de la faire monter.

Scoop

Faire monter la balle - d'un mouvement de pelletage - en plaçant la tête de la crosse sous la balle.

Conduite Coup Droit

Jouer la balle placée en avant et à droite du joueur dans une direction frontale

Distance de jeu

Distance à laquelle un joueur est à même d'atteindre la balle pour la jouer.

Tacle (Interception)

Action de contrer un adversaire en possession de la balle.

Infraction

Une action contraire aux Règles de Jeu qui peut être sanctionnée par un arbitre.

I. LA PRATIQUE DU JEU

1. LA SURFACE de JEU (Terrain)

L'information ci-dessous stipule une description simplifiée de la surface de jeu. Des spécifications plus détaillées de celle-ci et de l'équipement font l'objet d'un encart situé à la fin de ce livret.

1.1 - La surface de jeu est rectangulaire : longueur = 91,40 mètres et largeur = 55 mètres.

1.2 - Des lignes de touche délimitent les côtés les plus longs du pourtour de la surface de jeu. Les lignes de fond sont les côtés les plus courts du pourtour de la surface de jeu.

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

1.4 - Une ligne médiane (centre) est tracée en travers et au milieu de la surface de jeu.

1.5 - Les deux lignes des 23 mètres sont tracées en travers du terrain, chacune à 22,90 mètres des lignes de fond.

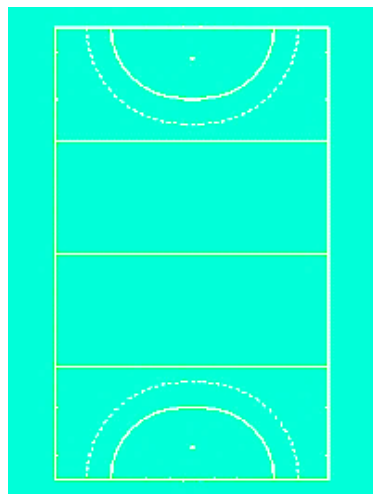
1.6 - Des zones définies comme étant les cercles d'envoi sont tracées à l'intérieur de la surface de jeu de chaque côté des buts et face au centre des lignes de fond.

1.7 - Des points de PENALTY (stroke) d'un diamètre de 150 mm sont tracés face au centre de chaque but. Le centre de chaque point étant à 6,40 mètres du bord intérieur de la ligne de but.

1.8 - Toutes les lignes ont une largeur de 7,50 cm et font partie de la surface de jeu.

1.9 - Des poteaux de coin d'une hauteur comprise entre 1,20 et 1,50 mètre sont placés aux quatre coins extérieurs de la surface de jeu.

1.10 - **Les buts sont placés à l'extérieur de la surface de jeu** au centre de et en contact avec chaque ligne de fond. Aucun équipement tels que : casques, masques, faciaux, gants de protection, bouteilles d'eau, serviettes, etc.....ne peuvent être déposés à l'intérieur des buts.



2. LA COMPOSITION DES ÉQUIPES

2.1 - Un maximum de 11 joueurs de chaque équipe peuvent prendre part au jeu à tout moment au cours de la rencontre.

Si une équipe aligne un nombre de joueurs supérieur à celui autorisé sur la surface de jeu, le temps sera arrêté pour corriger la situation.

Une sanction personnelle peut être accordée au capitaine de l'équipe fautive SI PAR inadvertance il y a un nombre trop important de joueurs sur le terrain durant un laps de temps très court et que cela n'influence en rien le déroulement du jeu.

Dans le cas où cela aurait une incidence sur le déroulement du jeu, une sanction personnelle doit être donnée au capitaine de l'équipe fautive.

Les décisions prises avant cette régularisation ne peuvent pas être changées si le temps et/ou le jeu ont déjà repris.

*Le jeu est repris et le temps remis en marche par un **COUP FRANC** pour l'équipe adverse à moins qu'une autre sanction ait été accordée avant l'arrêt du temps. Cette dernière sanction est alors appliquée contre l'équipe fautive.*

2.2 - Chaque équipe peut jouer soit avec un gardien de but, soit avec un joueur ayant les privilèges du gardien de but sur la surface de jeu (gardien volant) ou peut évoluer uniquement avec des joueurs de champ.

Chaque équipe peut aligner :

- o un gardien de but portant un maillot de couleur différente et un équipement de protection complet, comprenant au moins un casque, des guêtres et des sabots. Ce joueur est identifié dans ces Règles comme étant un gardien de but.

Ou

- o un joueur de champ ayant les privilèges du gardien de but (gardien volant) portant un maillot de couleur différente et pouvant porter un casque (mais pas de guêtres ni de sabots ou autre équipement de protection du gardien de but) s'il se tient dans les 23 mètres qu'il défend. Il doit porter un casque lorsqu'il défend un PENALTY CORNER ou un PENALTY (Stroke). Ce joueur est identifié dans ces Règles comme étant un joueur ayant les privilèges du gardien de but.

Ou

- o uniquement des joueurs de champ : dans ce cas = aucun joueur n'a les privilèges du gardien de but et ne porte pas de maillot de couleur différente.

Aucun joueur ne peut alors porter un casque MAIS peut porter un masque facial quand il défend un PENALTY CORNER ou un PENALTY (stroke). Tous les joueurs de l'équipe portent des maillots de même couleur.

Tout changement parmi ces options ou entre joueur de champ avec les privilèges du gardien (sur ou en dehors du terrain) doit être assimilé à un remplacement.

2.3 - Chaque équipe est autorisée à effectuer des remplacements parmi les joueurs qui ne sont pas sur le terrain de jeu.

- a. un remplacement est autorisé à tout moment **excepté pendant la période comprise entre l'octroi et la conclusion d'un PENALTY CORNER**. Pendant cette période, seul le remplacement d'un gardien de but défendant ou d'un défenseur avec les privilèges du gardien de but - qui est blessé ou exclu - est autorisé.

Si un nouveau PENALTY CORNER est accordé avant la fin du précédent, le remplacement d'un joueur autre que le gardien de but défendant ou défenseur ayant les privilèges du gardien



de but, qui est blessé ou suspendu, ne peut être effectué avant la fin du second PENALTY CORNER.

Lors d'un PENALTY CORNER, un gardien de but défenseur (c.-à-d. portant un équipement de protection complet) - qui est blessé ou exclu - peut être remplacé par un autre gardien de but portant un équipement de protection complet ou par un joueur ayant les privilèges du gardien du but.

Lors d'un PENALTY CORNER, un défenseur ayant les privilèges du gardien de but, (gardien volant) qui est blessé ou suspendu, peut être remplacé par un autre joueur ayant les privilèges du gardien de but MAIS PAS par un gardien de but portant un équipement de protection complet.

Si une équipe n'aligne que des joueurs de champ lors d'un PENALTY CORNER AUCUN remplacement n'est autorisé jusqu'à sa conclusion.

Si le gardien de but ou joueur ayant les privilèges du gardien de but (gardien volant) est exclu, l'équipe fautive joue avec un joueur en moins.

- b. il n'y a aucune limite quant au nombre autorisé de remplacements de joueurs au même moment ou au nombre de fois qu'un même joueur peut être remplacé ou remplaçant.
- c. le remplacement d'un joueur n'est autorisé qu'après que ce joueur ait quitté la surface de jeu.
- d. le remplacement de joueurs exclus n'est pas autorisé pendant leur période d'exclusion.
- e. à la fin de sa période d'exclusion, le joueur peut être remplacé sans avoir d'abord à pénétrer à nouveau sur la surface de jeu.

- f. lors de remplacements, les joueurs de champ doivent quitter ou pénétrer sur la surface de jeu à une distance maximale de 3 mètres de la ligne médiane, du côté défini par les arbitres.
- g. Le temps de jeu est arrêté pour les remplacements de gardien de but (c.à.d. portant un équipement complet) MAIS PAS pour les autres remplacements.

Le temps est arrêté brièvement pour permettre au Gardien de But équipé d'assurer le changement. L'arrêt du temps n'est pas prolongé pour permettre à un gardien de but de s'équiper.

Ceci implique que le temps de jeu n'est pas arrêté pour le remplacement d'un gardien but, même si celui-ci est blessé ou exclu. Si nécessaire, le jeu continue avec un joueur ayant les privilèges du gardien de but et portant un maillot de couleur différente ou alors avec simplement un joueur de champ pendant le temps qu'un gardien s'équipe.

2.4 - Les joueurs de champ qui quittent la surface de jeu pour se faire soigner, s'hydrater, changer d'équipement ou pour n'importe quelle raison autre qu'un remplacement sont autorisés à pénétrer à nouveau sur la surface de jeu entre la zone des 23 mètres et du même côté de la surface de jeu que celui où se pratiquent les remplacements.

Quitter et pénétrer à nouveau sur la surface de jeu pour une action de jeu (par exemple, quand un défenseur met un masque facial lors d'un PENALTY CORNER) est autorisé à n'importe quel endroit approprié de la surface de jeu.

2.5 - Aucune personne autre que les joueurs de champ, les joueurs ayant les privilèges du gardien de but, les gardiens de but et les arbitres n'est autorisée à pénétrer sur la surface de jeu pendant la rencontre sans la permission d'un arbitre.

2.6 - Les joueurs sur ou en dehors de la surface de jeu sont sous le contrôle des arbitres tout au long de la rencontre, y compris pendant la mi-temps.

2.7 - Un joueur qui est blessé ou qui saigne doit quitter IMMÉDIATEMENT la surface de jeu - sauf contre-indication médicale - et ne peut y revenir avant que ses plaies n'aient été recouvertes. Les joueurs ne doivent pas 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 d'exclusion du capitaine.

3.3 - Les capitaines doivent porter un brassard caractéristique ou tout autre signe distinctif en haut du bras ou à l'épaule ou sur la partie supérieure d'une chaussette.

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

Une sanction personnelle est octroyée au capitaine qui n'assure pas toutes ses responsabilités.

4. TENUE ET ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

Les Règlements des Compétitions qui sont disponibles sur le site de la FIH contiennent des informations et des contraintes supplémentaires concernant la tenue des joueurs et leur équipement personnel ainsi que celles relatives à la publicité. Il est nécessaire de se référer également aux Règlementations des Fédérations Continentales et Associations Nationales.

4.1 - Les joueurs de champ d'une même équipe doivent porter une tenue identique.

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 de manière significative la dimension naturelle des mains**. Toute protection des mains utilisée dans le jeu ou pour défendre un PENALTY CORNER doit entrer facilement dans une boîte de dimensions internes de : 290 mm de long, 180 mm de large et 110 mm de haut. (sans que l'on ait besoin de forcer).
- sont fortement invités à porter des protège-tibias, protège-chevilles et protège-dents.
- sont autorisés à porter des équipements protecteurs corporels (incluant des protège-jambes, ou protège-genoux lorsqu'ils défendent un PENALTY CORNER). Les nouveaux équipements protégeant les genoux utilisés à cette occasion peuvent être portés par-dessus les chaussettes **À CONDITION** qu'ils soient de la même couleur que les chaussettes.
- sont autorisés pendant un match - **uniquement pour des raisons médicales** - à porter un masque facial lisse, de préférence transparent ou de couleur blanche ou sinon de couleur unie, qui épouse parfaitement la forme du visage, un couvre-tête de protection souple ou des lunettes protectrices en plastique (c.-à-d. des lunettes avec monture souple ou lentilles de contact en plastique). Les raisons médicales doivent avoir été établies par une Autorité reconnue et le joueur concerné doit se rendre compte des implications possibles en jouant dans de telles conditions
- sont autorisés à porter un masque facial lisse, de préférence transparent ou de couleur blanche ou sinon de couleur unie ou un masque avec face métallique qui épouse parfaitement la forme du visage, lorsqu'ils défendent un PENALTY CORNER ou un PENALTY (Stroke) mais uniquement durant la durée d'exécution du dit PENALTY CORNER ou PENALTY (Stroke) et **UNIQUEMENT** dans le cercle qu'ils défendent.



L'objectif premier du port de ces protections faciales reste la sécurité.

Le port d'un masque facial "dur" qui correspond à l'esprit défini par ces recommandations peut être autorisé

- ne sont pas autorisés, lorsqu'ils portent des masques faciaux à se conduire de telle sorte qu'ils provoquent du jeu dangereux pour les autres joueurs en tirant avantage de cet équipement.
- aucun autre joueur que celui ayant les privilèges du gardien de but (gardien volant) n'est autorisé à porter des équipements de protection de la tête (masque facial ou autre équipement de protection de la tête) dans n'importe quelles autres circonstances.

4.3 - Les gardiens de but et joueurs ayant les privilèges du gardien de but (gardien volant) doivent porter un maillot ou autre pièce vestimentaire d'une couleur unie différente de celles des deux équipes.

Les gardiens de but (c.-à-d. portant un équipement de protection complet) doivent porter le maillot ou toute autre pièce vestimentaire par-dessus tout équipement de protection du buste. Les coudières n'ont pas nécessité à être sous le maillot.

4.4 - Lors de l'exécution d'un PENALTY (Stroke), les gardiens de but doivent porter un équipement de protection comprenant au minimum un casque, des guêtres et des sabots.

Le casque et les gants de protection peuvent être enlevés lorsque le gardien de but "tire" un PENALTY (Stroke)

Les équipements suivants sont autorisés mais uniquement pour les gardiens de but portant un équipement de protection complet : casque, plastron, coudières, protège-bras, gants, short rembourré, genouillères, guêtres et sabots.

4.5 Un joueur ayant les privilèges du gardien de but (gardien volant) peut porter un casque lorsqu'il intervient dans ses 23 mètres. Il doit porter un casque lorsqu'il défend un PENALTY CORNER ou un PENALTY (Stroke).

Le protège-tête comprenant un casque intégral avec protection fixe de la totalité de la tête et de la gorge est recommandé pour les gardiens de but et les joueurs ayant les privilèges du gardien de but (gardien volant).

4.6 Une tenue ou un équipement de protection qui augmente de façon significative la dimension naturelle du corps d'un gardien de but ou la surface de protection ne sont pas autorisés.



4.7 La crosse a une forme traditionnelle avec un manche et une tête courbée avec un côté plat situé à gauche

- a. la crosse doit être lisse et ne peut pas comporter de parties rugueuses ou saillantes
- b. la crosse, y compris tous matériaux additionnels, doit pouvoir passer dans un anneau de 51 mm de diamètre intérieur
- c. toute courbure le long de la crosse (inclinaison ou arc), que ce soit sur le côté plat ou le côté rond, mais jamais les deux côtés à la fois, doit être lisse et d'un profil continu tout le long de la crosse. La profondeur de la courbure ne peut excéder 25 mm
- d. la crosse doit être conforme aux spécifications agréées par le Comité des Règles de la FIH.

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).

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

5. LA RENCONTRE ET LE RÉSULTAT

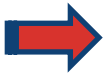
5.1 - Une rencontre se déroule en deux périodes de 35 minutes chacune séparée par une mi-temps de 5 minutes.

D'autres durées de jeu ou de mi-temps peuvent être convenues par les deux équipes sauf mention contraire dans les règlements pour compétitions particulières.

SE RÉFÉRER AU RÈGLEMENT SPORTIF de la FFH en vigueur pour la saison en cours.



Si le temps réglementaire expire juste avant qu'un arbitre ait pris une décision, les arbitres sont autorisés à prendre cette décision immédiatement après la fin de la première période de la rencontre.



Si un incident survient immédiatement avant la fin de la première période (mi-temps) ou avant la fin de la rencontre et demande une précision par les arbitres, celle-ci peut être effectuée même après que le temps ait été arrêté ou ait expiré ou été arrêté et signalé. La précision sera effectuée immédiatement ainsi que l'action de reconsidérer et corriger la situation si approprié.

5.2 - L'équipe ayant inscrit le plus grand nombre de buts est déclarée vainqueur. Si aucun but n'a été inscrit ou si les deux équipes ont inscrit un nombre de buts identique, le résultat de la rencontre est enregistré comme un nul.

L'information relative à la compétition de «tirs au but» (shoots out) afin de déterminer un vainqueur si le résultat de la rencontre est un nul figure dans les Règlements des Compétitions qui sont disponibles sur le site de la FIH.



Documentation fédérale sur le site FFH

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 mi-temps de la rencontre,
 - soit de la mise en jeu de la balle au centre au début de la rencontre

- b. si l'équipe qui le gagne choisit le but vers lequel elle attaquera pendant la première mi-temps de la rencontre, l'équipe opposée exécutera la mise en jeu de la balle au début de la rencontre
- c. si l'équipe qui le gagne choisit d'exécuter la mise en jeu de la balle au début de la rencontre, l'équipe opposée a le choix du but vers lequel elle attaquera pendant la première mi-temps de la rencontre.

6.2 Les camps sont inversés lors de la seconde mi-temps de la rencontre.

6.3 La passe au centre est exécutée

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

6.4 Procédure pour la passe au centre

- a. elle est exécutée au centre de la surface de jeu
- b. la balle peut être jouée 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 de la surface de jeu comprenant le but qu'ils défendent
- d. les mêmes procédures que celles régissant le coup franc sont appliquées

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 et qu'aucune pénalité n'a été accordée :

- a. un engagement (bully) est exécuté près de l'endroit où se situait la balle lorsque le temps de jeu a été arrêté au minimum à une distance de 15 mètres de la ligne de fond et hors de la zone des 5 mètres proches du cercle

- 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 "touchent" une fois simultanément la face plate de la crosse de leur adversaire immédiatement au-dessus de la balle, ensuite n'importe lequel des deux joueurs est autorisé à jouer la balle
- d. tous les autres joueurs doivent se trouver au minimum à 5 mètres de la balle.

6.6 Un coup franc est exécuté par l'équipe qui défend à 15 mètres et en face du centre de la ligne de but pour remettre la balle en jeu après un PENALTY STROKE si aucun but n'a été inscrit.

7. BALLE EN DEHORS DES LIMITES DE JEU

7.1 La balle n'est plus en jeu lorsqu'elle a franchi entièrement une ligne de côté ou a franchi entièrement une ligne de fond.

7.2 Le jeu redémarre avec un joueur de l'équipe autre que celle qui a touché la balle en dernier avant qu'elle ne sorte.

7.3 Lorsque la balle traverse une ligne de côté : elle est remise en jeu à l'endroit où elle est sortie et la procédure est identique à celle d'un COUP FRANC.

7.4 Lorsque la balle a été envoyée au-delà de la ligne de fond et qu'aucun but n'a été inscrit :

- a. si elle est jouée par un joueur de l'équipe qui attaque, elle est remise en jeu à un maximum de 15 mètres de la ligne de fond et face à l'endroit où elle a franchi la ligne de fond
- b. si elle est jouée de manière non intentionnelle par un joueur de l'équipe qui défend ou suite à une déviation d'un gardien de but ou joueur ayant les privilèges du gardien de but (gardien volant) elle est remise en jeu sur la ligne des 23 mètres face à l'endroit où elle a franchi la ligne de fond.

**GRAND
CORNER**

Les mêmes procédures que celles régissant le coup franc sont appliquées.

c. Lorsque la balle a été envoyée volontairement

- par un joueur de l'équipe qui défend
- au-delà de la ligne de fond, à moins
- qu'elle n'ait été déviée par un
- gardien de but ou joueur ayant les
- privilèges du gardien de but
- (gardien volant), elle est remise en jeu par un PENALTY CORNER.



8. L'INSCRIPTION D'UN BUT

Un but est inscrit lorsque la balle est jouée dans le cercle par un joueur de l'équipe qui attaque et ne sort pas du cercle avant de franchir entièrement la ligne de but sous la barre transversale et entre les poteaux.



La balle peut être jouée par un joueur défenseur ou toucher son corps avant ou après avoir été jouée dans le cercle par un joueur attaquant.

9. LA CONDUITE DU JEU : LES JOUEURS

On attend 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 11 joueurs sur la surface de jeu en même temps.

9.2 Les joueurs sur la surface de jeu doivent tenir leur crosse en main et ne peuvent pas l'utiliser de manière dangereuse.

Les joueurs ne peuvent pas lever leur crosse par-dessus de la tête d'autres joueurs.

9.3 Les joueurs ne peuvent pas toucher, empêcher ou retenir d'autres joueurs ou leurs crosses ou leur tenue de jeu.

9.4 Les joueurs ne peuvent pas intimider ou gêner un autre joueur.

9.5 Les joueurs ne peuvent pas jouer la balle avec le côté rond de la crosse.

9.6 Les joueurs ne peuvent pas frapper la balle violemment en coup droit avec l'arête (tranchant) de la crosse.

Cela n'interdit pas l'utilisation de l'arête (tranchant) de la crosse lors d'un coup droit contrôlé au cours d'un tackle, quand on lève la balle de façon maîtrisée devant la crosse d'un adversaire ou lorsqu'on qu'on lève la balle devant un gardien de but ou un joueur ayant les privilèges du gardien allongés sur le sol ou lorsque l'on réalise un long push sur le terrain.



L'utilisation de l'arête (tranchant) de la crosse pour effectuer un revers a développé un geste technique qui est permis - à condition - de ne pas provoquer de danger.

9.7 Les joueurs peuvent arrêter, recevoir ou dévier la balle de façon contrôlée à n'importe quel endroit du terrain quand la balle est au-dessus de la ligne des épaules
A CONDITION que cela ne génère pas de danger.

9.8 Les joueurs ne peuvent 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 d'esquive des joueurs.*
La pénalité accordée est jouée à l'endroit de la faute.

9.9 Les joueurs ne peuvent pas lever la balle intentionnellement dans le jeu sauf lors d'un envoi au but.

9.10 Les joueurs ne doivent pas s'approcher moins de 5 mètres d'un adversaire qui reçoit une balle haute jusqu'à ce qu'il l'ait réceptionnée et maîtrisée sur le sol.



© Stanislas Brochier

Le joueur recevant la balle est "prioritaire". S'il n'est pas clair de déterminer qui est le réceptionneur prioritaire, le partenaire du joueur qui a levé la balle doit laisser l'adversaire la recevoir.

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

Il n'y a pas toujours infraction si la balle touche le pied, la main ou le corps d'un joueur de champ. Le joueur ne commet une infraction que s'il en tire un avantage.

Il n'y a pas infraction si la balle touche la main tenant la crosse alors que sinon elle aurait touché la crosse.

9.12 Les joueurs ne peuvent pas empêcher un adversaire de tenter de jouer la balle. Les joueurs commettent une faute d'obstruction s'ils :

- *reculent vers un adversaire*
- *interfèrent physiquement avec la crosse ou le corps d'un adversaire*
- *empêchent l'adversaire d'intercepter légitimement la balle avec leur crosse ou une partie quelconque 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 avec celle-ci dans n'importe quelle direction à condition de ne pas heurter le corps d'un adversaire ou se positionner entre la balle et un adversaire qui est à distance jouable de la balle et qui tente de la jouer.

Un joueur qui court devant un adversaire ou le bloque, l'empêchant ainsi de jouer ou de tenter de jouer légitimement la balle, commet une faute d'obstruction. (C'est une obstruction par tierce personne ou par écran). Ceci s'applique également lorsqu'un attaquant coupe la trajectoire ou bloque des défenseurs (y compris le gardien de but ou le joueur ayant les privilèges du gardien de but –gardien volant –) lors de l'exécution d'un PENALTY CORNER.

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



Le jeu engagé – tels que les tacles glissés sur le sol et tout autre provocation physique de la part des joueurs de champ – qui entraîne la chute d'un adversaire et qui peut provoquer des blessures doit être pénalisé par des sanctions appropriées tant au niveau du jeu qu'au niveau personnel.

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

9.15 Les joueurs ne peuvent pas changer de crosse après l'attribution et pendant l'exécution d'une phase de PENALTY CORNER ou de PENALTY Stroke sauf si cette dernière n'est plus conforme aux spécifications de la crosse. (Ex : casse)

9.16 Les joueurs ne peuvent pas jeter d'objet ou de partie d'équipement sur la surface de jeu, vers la balle ou vers un autre joueur, un arbitre ou une autre personne.

Pendant l'exécution d'un PENALTY CORNER, si la balle heurte une partie de l'équipement protecteur du joueur (tel que : gant, protections tibias-genoux ou masque facial) un COUP FRANC peut être accordé si l'action se déroule en dehors du cercle et un PENALTY CORNER si l'action est à l'intérieur du cercle.

9.17 Les joueurs ne peuvent pas retarder le déroulement du jeu afin de bénéficier d'une perte de temps.

10. CONDUITE DU JEU : GARDIENS DE BUT ET JOUEURS AYANT LES PRIVILÈGES DU GARDIEN DE BUT (gardien volant)

10.1 Un gardien de but qui porte un équipement de protection comprenant au minimum un casque, des guêtres et des sabots ne peut pas participer au jeu hors de la zone des 23 mètres qu'il défend, sauf lorsqu'il exécute un PENALTY (Stroke).

Un gardien de but équipé doit porter un casque à tout moment, sauf lorsqu'il exécute un PENALTY (Stroke).



© Cédric Martin

10.2 Un joueur ayant les privilèges du gardien de but (gardien volant) ne peut pas participer au jeu en dehors de la zone des 23 mètres qu'il défend lorsqu'il porte un casque MAIS il peut l'enlever et alors participer au jeu à n'importe endroit de la surface de jeu.



© Bernard Coisne

Le joueur ayant les privilèges du gardien de but (gardien volant) doit porter un casque lors de la défense d'un PENALTY

CORNER ou d'un PENALTY (Stroke).

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

- a. les gardiens de but portant un équipement de protection complet peuvent utiliser leur crosse, pieds, sabots, ou guêtres pour propulser la balle et utiliser leur crosse, pieds, sabots, jambes, guêtres ou toute autre partie du corps pour arrêter la balle ou la dévier dans n'importe quelle direction y compris au-delà de la ligne de fond.

Les gardiens de but ne sont pas autorisés à se comporter dangereusement vis-à-vis des autres joueurs en tirant avantage de l'équipement de protection qu'ils portent.

b. les joueurs ayant les privilèges du gardien de but (gardien volant) peuvent utiliser leur crosse, pieds, sabots et jambes pour propulser la balle et utiliser leur crosse, pieds, sabots, jambes ou toute autre partie du corps pour arrêter la balle ou la dévier dans n'importe quelle direction y compris au-delà de la ligne de fond.

c. Les gardiens de but portant l'équipement de protection complet et les joueurs ayant les privilèges du gardien de but (gardien volant) peuvent utiliser leurs bras, leurs mains ou n'importe quelle autre partie de leur corps pour repousser la balle.

L'action de jeu sous la Règle c. n'est autorisée que pour arrêter un but ou éloigner la balle afin d'empêcher la possibilité pour les adversaires d'inscrire un but. Elle n'autorise pas un gardien de but ou joueur ayant les privilèges du gardien de but (gardien volant) à envoyer violemment la balle avec les bras, les mains ou le corps dans le but de lui faire parcourir une grande distance.

10.4 Les gardiens de but ou joueurs ayant les privilèges du gardien de but (gardien volant) ne peuvent pas se coucher sur la balle.

10.5 Lorsque la balle est à l'extérieur du cercle qu'ils défendent, les gardiens de but ou joueurs ayant les privilèges du gardien de but (gardien volant) ne peuvent jouer la balle qu'avec leur crosse.

Un joueur ayant les privilèges du gardien de but (gardien volant) est considéré comme étant un joueur de champ lorsqu'il se trouve à l'extérieur du cercle qu'il défend.

11. LA CONDUITE DU JEU : LES ARBITRES

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

11.2 Chaque arbitre est prioritairement responsable des décisions dans la moitié de la surface de jeu pendant la durée de la rencontre.

11.3 Chaque arbitre a la responsabilité de décider - à l'intérieur de son cercle des coups francs, des PENALTY CORNERS et des PENALTIES (Strokes) dans une moitié de la surface de jeu.

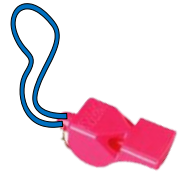
11.4 Les arbitres ont la responsabilité d'annoter par écrit les buts inscrits ainsi que les avertissements, les exclusions et les cartons distribués.

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

11.6 Les arbitres sifflent pour signaler :

- a. le début et la fin de chaque mi-temps de la rencontre
- b. le début d'un engagement (« bully »)
- c. une pénalité
- d. le début et la fin de l'exécution d'un PENALTY (stroke)
- e. un but marqué
- f. la reprise de la rencontre après qu'un but ait été inscrit
- g. la reprise de la rencontre après un PENALTY (Stroke) quand un but n'a pas été inscrit.
- h. l'arrêt et la reprise de la rencontre pour le remplacement d'un gardien de but entièrement équipé
- i. l'arrêt et la reprise de la rencontre pour toute autre raison
- j. si nécessaire, que la balle est sortie entièrement de la surface de jeu

+ RÔLE de la TABLE
TECHNIQUE
lorsqu' il y en a une



11.7 Les arbitres ne peuvent pas donner de conseils durant une rencontre.

11.8 Si une balle heurte un arbitre, une personne non autorisée ou tout objet égaré sur la surface de jeu : **le jeu continue.** (excepté ce qui est précisé Règle 9.16)

12. PÉNALITÉS

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

12.2 Un COUP FRANC est accordé à l'équipe adverse :

- a. pour une infraction commise par n'importe quel joueur dans la zone située entre les deux 23 mètres.
- b. pour une infraction commise par un joueur de l'équipe attaquante dans la zone des 23 mètres de l'équipe adverse.
- c. pour une infraction commise **non intentionnellement** par un joueur défenseur à l'**extérieur de son cercle** mais dans la zone des 23 mètres qu'il défend.

12.3 Un PENALTY CORNER est accordé :

- a. pour une infraction commise par un joueur défenseur à l'**intérieur de son cercle** et qui n'empêche pas l'inscription probable d'un but.
- b. pour une infraction intentionnelle commise à l'**intérieur de son cercle** par un joueur défenseur contre un adversaire qui n'est pas en possession de la balle ou n'a pas l'opportunité de la jouer.
- c. pour une infraction intentionnelle commise par un joueur défenseur à l'**extérieur de son cercle** mais dans la zone des 23 mètres qu'il défend.
- d. pour l'envoi intentionnel de la balle au-delà de la ligne de fond par un joueur défenseur.

Les gardiens de but ou joueurs ayant les privilèges du gardien de but (gardien volant) sont autorisés à dévier la balle de la crosse, de l'équipement de protection ou de toute partie du corps dans n'importe quelle direction, y compris au-delà de la ligne de fond.

- e. quand la balle se loge dans la tenue ou l'équipement d'un joueur ou du gardien de but à l'intérieur du cercle qu'il défend.

12.4 Un PENALTY (Stroke) est attribué :

- a. pour une infraction commise à l'intérieur du cercle par un joueur défenseur et qui empêche l'inscription certaine d'un but.
- b. pour une infraction intentionnelle commise à l'intérieur de son cercle par un joueur défenseur contre un adversaire qui est en possession de la balle ou qui a l'opportunité de la jouer.

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

- a. une pénalité plus sévère peut être attribuée.
- b. une pénalité personnelle peut être attribuée (carton).
- c. la pénalité peut être inversée si la nouvelle infraction a été commise par l'équipe qui bénéficiait de la première pénalité.

13. PROCÉDURES POUR L'EXÉCUTION DES PÉNALITÉS

13.1 Endroit du COUP FRANC :

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

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

L'endroit où un coup franc est exécuté doit être plus précis lorsque l'infraction a été commise dans la zone des 23 mètres.

- b. un coup franc attribué à l'équipe qui défend à moins de 15 mètres de la ligne de fond peut être exécuté à un endroit situé jusqu'à maximum 15 mètres de la ligne de fond sur une ligne passant par le point où l'infraction a été commise et parallèle à la ligne de côté.



© Jérôme Martinet

13.2 Procédures pour l'exécution de : Coup Franc, passe au centre ou remise en jeu de la balle après qu'elle soit sortie de la surface de jeu

La totalité de la Règle 13.2 est d'application, si appropriée, pour l'exécution d'un coup franc, d'une passe au centre et de la remise en jeu de la balle après qu'elle soit sortie de la surface de jeu.

- a. la balle doit être immobile
- b. . les adversaires doivent se tenir au minimum à 5 mètres de la balle.
Si un adversaire se tient à moins de 5 mètres de la balle, il ne peut interférer dans l'exécution du coup franc et ne peut pas jouer, ni tenter de jouer la balle. Si ce joueur ne joue pas la balle, ne tente pas de la jouer ou n'influence pas le jeu, le coup franc ne doit pas être retardé.
- c. quand un coup franc est octroyé à l'équipe attaquante à l'intérieur de la zone des 23 mètres, tous les joueurs - autres que celui qui exécute le coup franc - doivent se tenir au minimum à 5 mètres de la balle excepté ce qui est notifié ci-après pour les coups francs situés à moins de 5 mètres du cercle
- d. la balle est jouée en la frappant (shoot), la poussant (Push), en effectuant un "flic" (revers) ou un scoop (balle aérienne).
- e. la balle peut être levée directement sauf sur une frappe (shoot)
- f. lors d'un coup franc octroyé à l'équipe attaquante, dans la zone des 23 mètres adverses, la balle ne peut pas être envoyée directement dans le cercle avant qu'elle n'ait parcouru 5 mètres au minimum (dans n'importe quelle direction) ou ait été touchée par un joueur défenseur.
Si le joueur exécutant le coup franc continue à jouer la balle (c.-à-d. qu'aucun joueur défenseur ne l'a encore touchée)
 - ce joueur peut jouer la balle un nombre illimité de fois mais
 - la balle doit parcourir au moins 5 mètres dans n'importe quelle direction avant que
 - ce joueur puisse l'envoyer à l'intérieur du cercle adverse en la shootant ou la poussant à nouveau.

Alternativement

- après qu'un joueur défenseur ait touché la balle, celle-ci peut être envoyée dans le cercle par n'importe quel autre joueur, y compris celui qui a exécuté le coup franc
- lors d'un coup franc accordé à moins de 5 mètres du cercle, la balle ne peut pas être envoyée directement dans le cercle avant qu'elle n'ait parcouru 5 mètres ou été touchée par un joueur défenseur.

Partant de ce principe, les joueurs défenseurs positionnés dans le cercle et à moins de 5 mètres de l'endroit où est joué le coup franc ne peuvent interférer dans le jeu MAIS peuvent aussi se déplacer en arc de cercle ("miroir") à l'intérieur de celui-ci face au joueur attaquant qui joue en auto-passe CEPENDANT : ils ne peuvent ni jouer, ni tenter de jouer la balle ou interférer dans le jeu jusqu'à ce que celle-ci ait parcouru 5 mètres ou alternativement

- la balle a été touchée de façon réglementaire par un joueur défenseur

Les joueurs - dans ou hors du cercle d'envoi - qui sont situés à 5 mètres ou plus du coup franc ne sont pas autorisés à se déplacer vers la balle tant que celle-ci n'a pas été jouée et doivent rester immobiles jusqu'à ce que celle-ci ait parcouru 5 mètres.

Tout autre cas que celui défini ci-dessus, ou tout joueur - attaquant ou défenseur - qui ne respecte pas les indications mentionnées sous cette Règle doit être pénalisé en conséquence.

Après un arrêt de jeu, dans la zone des 23 mètres adverses, lors d'un coup franc accordé à l'équipe qui attaque, et jusqu'à ce que le jeu reprenne, tous les joueurs - autres que celui qui joue le coup franc - doivent être à 5 mètres de la balle.

Il est permis de lever une balle au-dessus du cercle adverse à condition qu'elle "atterrisse" hors du cercle et que selon la Règle relative au jeu dangereux, elle ne soit jouable légitimement par aucun autre joueur durant sa trajectoire.....

13.3 Exécution d'un PENALTY CORNER :

- a. La balle est placée sur la ligne de fond à l'intérieur du cercle et à au moins 10 mètres du poteau de but. Le choix du côté est laissé libre à l'équipe qui attaque.
- b. Le joueur envoie la balle en push ou en shoot – **sans la faire monter intentionnellement** –
- c. le joueur attaquant pousse ou shoot la balle sans intention de la lever.
- d. le joueur qui envoie la balle depuis la ligne de fond doit avoir au moins un pied à l'extérieur de la surface de jeu.
- e. les autres joueurs de l'équipe qui attaque doivent se tenir sur la surface de jeu, à **l'extérieur du cercle**, avec leurs crosses, mains et pieds ne touchant pas le sol à l'intérieur du cercle.
- f. aucun joueur de l'équipe qui attaque ou qui défend, autre que celui exécutant le "poussé" ou le shoot depuis la ligne de fond, n'est autorisé à se tenir au moins à 5 mètres de la balle quand la balle est envoyée.
- g. pas plus de cinq personnes - incluant le gardien de but défendant ou le joueur ayant les privilèges du gardien de but (gardien volant) - , s'il y en a un, doivent se tenir derrière la ligne de fond, avec leurs crosses, mains et pieds ne touchant pas le sol à l'intérieur de la surface de jeu.



© Cédric Martin

Si l'équipe qui défend un PENALTY CORNER a choisi de ne jouer qu'avec des joueurs de champ, aucun joueur de l'équipe qui défend ne possède les privilèges du gardien de but.

- h. tous les autres joueurs défenseurs doivent aller derrière la ligne médiane

i. jusqu'à ce que la balle soit jouée, aucun joueur de l'équipe qui attaque, autre que celui exécutant le poussé ou le shoot depuis la ligne de fond n'est autorisé à pénétrer à l'intérieur du cercle et aucun joueur de l'équipe qui défend n'est autorisé à franchir la ligne de fond ou la ligne médiane

j. après qu'il ait joué la balle, le joueur de l'équipe qui attaque ayant exécuté le poussé ou le shoot depuis la ligne de fond ne peut la rejouer ou s'en approcher à distance jouable avant qu'elle n'ait été jouée par un autre joueur

k. un but ne peut pas être inscrit tant que la balle n'a pas été sortie du cercle

l. Si le premier envoi au but est un shoot, (contrairement à un push, un flick ou un scoop) la balle doit franchir la ligne de but ou avoir une trajectoire d'une hauteur maximale de 46 cm (hauteur de la planche) avant de franchir la ligne de but avant toute déviation pour qu'un but soit marqué.

Les conditions de cette Règle s'appliquent même si la balle touche la crosse ou le corps d'un joueur défenseur avant le 1^{er} shoot au but.

Si le premier envoi au but est un shoot et que la balle - est ou va être trop haute - lorsqu'elle va franchir la ligne de but, cela doit être pénalisé même si la balle est ensuite déviée par la crosse ou le corps d'un autre joueur

La balle peut être levée à plus de 46 cm durant sa trajectoire avant qu'elle ne traverse la ligne de but à condition qu'il n'y ait aucun danger et qu'il s'avère qu'elle va redescendre d'elle-même à moins de 46 cm avant de traverser la ligne de but.

m. pour un 2^o et ultérieur shoot au but, et pour un flick, une déviation ou un scoop, il est permis de lever la balle à n'importe quelle hauteur à condition que cela ne génère aucun danger.

Un joueur défenseur qui court clairement en direction de la balle ou du tireur sans intention de la jouer avec sa crosse doit être sanctionné pour jeu dangereux.

Cependant, si un joueur défenseur est à moins de 5 mètres lors du premier tir au but lors d'un Penalty Corner est touché par une balle en-dessous du genou, un autre PENALTY CORNER doit être octroyé. S'il est touché par la balle sur et au-dessus du genou, le shoot est jugé dangereux et un Coup Franc doit être sifflé pour l'équipe qui défend.

n. La Règle du PENALTY CORNER s'arrête dès que la balle est sortie à plus de 5 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 PENALTY CORNER ou d'un PENALTY (Stroke) qui résulteraient de l'action en cours

13.5 La phase de PENALTY CORNER est considérée comme terminée quand :

- a. un but est inscrit.
- b. un coup franc est accordé à l'équipe qui défend.
- c. la balle sort à plus de 5 mètres du cercle.
- d. la balle franchit la ligne de fond et un PENALTY CORNER n'est pas octroyé.
- e. un joueur de l'équipe qui défend commet une infraction qui ne résulte pas de l'octroi d'un nouveau PENALTY CORNER.
- f. un PENALTY (Stroke) est accordé.
- g. un engagement (Bully) est accordé.

Si le jeu est arrêté pour cause de blessure ou pour toute autre raison durant l'exécution d'un PENALTY CORNER à la fin de la première ou seconde mi-temps prolongée et qu'un engagement (Bully) aurait été accordé dans d'autres circonstances, l'exécution du PENALTY CORNER doit être recommencée.

13.6 Pour des raisons de remplacement de joueurs et pour terminer le PENALTY CORNER à l'issue de la première ou seconde mi-temps, le PENALTY CORNER est également terminé lorsque la balle sort du cercle pour la seconde fois.

13.7 Pour une infraction commise durant l'exécution d'un PENALTY CORNER :

- a. le joueur exécutant l'envoi depuis la ligne de fond n'a pas au moins un pied hors de la surface de jeu : le PENALTY CORNER est rejoué
- b. le joueur exécutant l'envoi depuis la ligne de fond feint de jouer la balle : est fautif et doit se rendre derrière la ligne médiane mais est remplacé par un autre partenaire – le PENALTY CORNER est rejoué.

Si cette feinte provoque ce qui pourrait constituer autrement une infraction à cette règle par un joueur défenseur, seul le joueur attaquant doit se rendre derrière la ligne médiane.

- c. un joueur de l'équipe qui défend – autre que le gardien de but – franchit la ligne but ou de fond avant d'y être autorisé : le fautif doit se rendre derrière la ligne médiane et ne peut pas être remplacé par un autre défenseur – le PENALTY CORNER est rejoué.

Si un joueur de l'équipe qui défend lors de l'exécution de ce nouveau ou lors de tout autre PENALTY CORNER franchit la ligne de but ou de fond avant d'y être autorisé, ce joueur doit également se rendre derrière la ligne médiane et ne peut pas être remplacé.

Si un joueur de l'équipe qui défend franchit la ligne médiane avant d'y être autorisé, le PENALTY CORNER est rejoué.

- d. Lors d'un PENALTY CORNER, un gardien de but ou un joueur ayant les privilèges du gardien de but (gardien volant) franchit la ligne de but avant d'y être autorisé : l'équipe pénalisée doit défendre avec un joueur en moins derrière la ligne de fond – le PENALTY CORNER est rejoué.

L'équipe qui défend choisit lequel de ses joueurs doit se rendre derrière la ligne médiane. Il ne peut pas être remplacé.

Si un gardien de but ou joueur ayant les privilèges du gardien de but (gardien volant) dépasse lors de ce PENALTY CORNER ou de tout PENALTY CORNER ultérieur la ligne de but avant d'y être autorisé, l'équipe qui défend doit choisir un autre joueur qui doit se rendre derrière la ligne médiane et qui ne peut pas être remplacé.

Un PENALTY CORNER est considéré comme ayant été exécuté à nouveau jusqu'à que toutes les conditions des Règles 13.5 et 13.6 pour son exécution aient été remplies.

Un PENALTY CORNER ultérieur, contrairement à un PENALTY CORNER qui est exécuté à nouveau, peut être défendu par un maximum de cinq joueurs (gardien de but y compris)

- e. Un joueur de l'équipe qui attaque entre dans le cercle avant d'y être autorisé : le joueur fautif doit se rendre derrière la ligne médiane – le PENALTY CORNER est rejoué.

Les joueurs de l'équipe qui attaque qui ont été envoyés derrière la ligne médiane ne sont pas autorisés à participer au jeu lors du PENALTY CORNER qui est exécuté à nouveau mais le sont lors d'un PENALTY CORNER octroyé ultérieurement.

- f. Pour toute autre infraction commise par des joueurs de l'équipe qui attaque : un coup franc est accordé à l'équipe qui défend.

A l'exception de ce qui est précisé ci-avant, un coup franc, un PENALTY CORNER, un PENALTY (Stroke) est accordé comme spécifié à d'autres endroits de ces Règles.



© Stanislas Brochier

13.8 Exécution d'un PENALTY (Stroke)

- a. le temps et le jeu sont arrêtés quand un PENALTY (Stroke) est accordé.
- b. tous les joueurs sur la surface de jeu à l'exception du joueur exécutant le PENALTY (Stroke) et du joueur le défendant doivent se tenir à **l'extérieur de la zone des 23 mètres** dans laquelle le PENALTY (Stroke) se déroule et ne peuvent influencer son déroulement.
- c. la balle est placée sur le point de PENALTY (Stroke) (6,40 M face au but).
- d. le joueur exécutant le PENALTY (Stroke) doit se tenir derrière et à distance jouable de la balle avant de commencer l'exécution du PENALTY.
- e. le joueur défendant le PENALTY (Stroke) doit se tenir avec ses deux pieds sur la ligne de but et dès que le coup de sifflet est donné, il ne peut pas quitter celle-ci ou bouger un de ses pieds avant que la balle n'ait été jouée.
- f. si le joueur défendant le PENALTY (Stroke) est un gardien de but ou un joueur ayant les privilèges du gardien de but (gardien volant), il doit porter un casque ; si le joueur défendant un PENALTY est un joueur prenant part à la rencontre en tant que joueur de champ, il ne peut porter qu'un masque facial en tant qu'équipement de protection.

Si l'équipe défendant un PENALTY STROKE a choisi de jouer avec uniquement des joueurs de champ et de ne pas utiliser un gardien de but de remplacement ou joueur ayant les privilèges du gardien de but (gardien volant) pour défendre le PENALTY STROKE, le joueur défenseur ne peut utiliser que sa crosse pour contrer l'envoi.

- g. un coup de sifflet est donné lorsque le joueur exécutant le PENALTY (Stroke) et le joueur le défendant sont en position.

h. le joueur exécutant le PENALTY (Stroke) ne peut pas jouer la balle avant le coup de sifflet de l'arbitre.

Le joueur exécutant le PENALTY (Stroke) ou le joueur le défendant ne peuvent pas en retarder l'exécution.

i. le joueur exécutant le PENALTY (Stroke) ne peut pas "feinter" lorsqu'il joue la balle.

j. le joueur exécutant le PENALTY (Stroke) peut envoyer la balle d'un poussé (Push), flick ou scoop et peut la lever à n'importe quelle hauteur

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

k. le joueur exécutant le PENALTY (Stroke) ne peut jouer la balle qu'une seule fois, et ne peut ensuite :

- o ni s'en approcher,
- o ni s'approcher du joueur défendant le PENALTY

13.9 La phase du PENALTY (Stroke) est considérée comme terminée quand.

a. un but est inscrit.

b. la balle s'immobilise dans le cercle, se loge dans l'équipement du gardien de but, est capturée par le gardien de but ou joueur ayant les privilèges du gardien de but (gardien volant) ou sort du cercle.

13.10 Pour une infraction commise durant l'exécution d'un PENALTY (Stroke) :

a. le PENALTY (Stroke) est exécuté avant le coup de sifflet de l'arbitre et un but est inscrit : **le PENALTY est rejoué.**

b. le PENALTY (Stroke) est exécuté avant le coup de sifflet de l'arbitre et un but n'est pas inscrit : **un coup franc est accordé à l'équipe qui défend.**

c. pour toute autre infraction commise par le joueur exécutant le PENALTY (Stroke), un coup franc est accordé à l'équipe qui défend

d. pour toute infraction commise par le joueur défendant le **PENALTY (Stroke)**, y compris le déplacement d'un pied avant que la balle n'ait été jouée : le **PENALTY** est rejoué.

Si le joueur défendant le PENALTY STROKE empêche qu'un but soit inscrit mais à déplacé un pied avant que la balle n'ait été jouée, ce joueur doit être pénalisé et exclu temporairement = (carton vert) et pour les fautes suivantes = (carton jaune).

Le but est accordé s'il a été inscrit malgré une infraction commise par le joueur défendant le PENALTY (Stroke).

e. pour une infraction commise par un joueur de l'équipe qui défend et qu'un but n'est pas inscrit : le **PENALTY (Stroke)** est rejoué

f. pour une infraction commise par un joueur de l'équipe qui attaque autre que le joueur exécutant le **PENALTY (Stroke)** et qu'un but est inscrit : le **PENALTY** est rejoué.



14. LES SANCTIONS INDIVIDUELLES

14.1 Pour toute infraction, le joueur fautif peut être

- a. averti (par une remarque verbale).
- b. averti (par l'attribution d'un carton vert) et exclu temporairement 2 minutes.
- c. averti et exclu temporairement pour un minimum de 5 minutes de temps de jeu (par l'attribution d'un carton jaune)



L'équipe pénalisée joue avec un joueur en moins pendant la durée de chaque exclusion temporaire d'un de ses joueurs sur ou en dehors de la surface de jeu

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

Lors de chaque exclusion permanente : l'équipe pénalisée joue avec un joueur de moins pendant le reste de la rencontre.

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

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

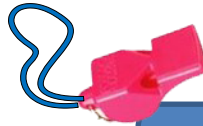
**ROLE DE LA TABLE
TECHNIQUE**
Lorsqu'il y en a une

14.3 Les joueurs exclus temporairement sont autorisés à rejoindre leur équipe à la mi-temps **MAIS** ils doivent ensuite retourner à l'endroit convenu afin d'y terminer leur exclusion.

14.4 La durée prévue pour une exclusion temporaire peut être allongée en cas de mauvaise conduite du joueur pendant son exclusion.

14.5 Les joueurs exclus définitivement doivent quitter la surface de jeu et ses environs. (ils doivent aller dans les vestiaires).

II. ARBITRAGE



UNE IMAGE POSITIVE
MAIS UN RÔLE
DIFFICILE

AOÛT 2017

1. LES OBJECTIFS

- 1.1** Arbitrer est une façon exigeante mais agréable de participer au jeu.
- 1.2** Les arbitres contribuent au jeu en :
- a. permettant l'amélioration de la qualité du jeu à tous les niveaux en s'assurant que les joueurs observent les règles.
 - b. veillant à ce que toute rencontre soit disputée dans un bon esprit.
 - c. aidant les joueurs, les spectateurs et autres personnes à apprécier le jeu.
- 1.3** Ces objectifs peuvent être atteints par les arbitres s'ils sont :
- a. surs : les arbitres gardent le respect des joueurs s'ils sont fermes.
 - b. honnêtes : les décisions doivent être prises dans un esprit de justice et d'intégrité.
 - c. préparés : quelque-soit le temps depuis lequel un arbitre officie, il est important qu'il se prépare sérieusement pour chaque rencontre.
 - d. concentrés : la concentration doit être maintenue en permanence; un arbitre ne peut pas se laisser distraire par quoi que ce soit.
 - e. approche : une bonne compréhension des Règles doit être assortie d'une bonne relation avec les joueurs.
 - f. meilleurs : les arbitres doivent s'attacher à être encore meilleurs à chaque rencontre.
 - g. naturels : un arbitre doit rester lui-même et ne pas imiter une autre personne, en toutes circonstances.

1.4 Les arbitres doivent :

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



2. L'APPLICATION DES RÈGLES

2.1 Protéger la qualité du jeu et pénaliser les infractions :

- a. l'importance relative d'une infraction doit être évaluée et les infractions importantes - **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 montrer que si les joueurs sont coopératifs, le jeu "fluide et technique" sera protégé et la rencontre ne sera interrompue que si indispensable.

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 non indispensables

au cours du jeu retardent son déroulement et sont causes de mécontentement.

b. en cas d'infraction, l'arbitre doit appliquer la Règle de l'avantage si cette sanction est la plus sévère.

c. la possession de la balle ne signifie pas nécessairement qu'il y a un avantage. Pour que l'avantage puisse être appliqué il faut que le joueur/l'équipe en possession de la balle soit en état de développer son jeu.

d. après avoir décidé de laisser l'avantage, une seconde chance ne peut pas être donnée en revenant à l'infraction première.

e. il est important d'anticiper le cours du jeu, d'envisager la suite de l'action en cours et d'imaginer les possibilités de déroulement ultérieur du jeu.

2.3 Contrôle

a. les décisions doivent être rapides, positives, claires et consistantes.

b. des décisions strictes en début de rencontre empêchent généralement la répétition d'une infraction.

c. il n'est pas acceptable que des joueurs "agressent" les adversaires, les arbitres ou autres officiels techniques, soit verbalement, soit par une gestuelle corporelle ou par une attitude.

Les arbitres doivent sanctionner fermement les infractions de ce type et décider selon les circonstances, d'une remarque, d'un avertissement d'une exclusion temporaire, (carton vert), ou (carton jaune) ou d'une exclusion définitive (carton rouge). Les décisions de remarques, avertissements et exclusions peuvent être prises, soit seules, soit aggravées d'une autre sanction.

d. des remarques peuvent être adressées à des joueurs à proximité sans interrompre la rencontre.



e. il est possible de montrer **deux cartons verts** ou **deux cartons jaunes** à un même joueur pour des infractions mineures et d'ordre différent au cours d'une même rencontre.

Toutefois, si une infraction pour laquelle un carton a déjà été montré est répétée, le même carton ne peut pas être montré une seconde fois et une sanction plus sévère doit être appliquée.

f. lorsqu'un **second carton jaune** est montré, la période d'exclusion doit être significativement plus longue que celle de la première exclusion.

g. la durée d'une exclusion temporaire doit être explicitement différente pour une infraction légère par rapport à une infraction plus sérieuse et/ou une infraction d'ordre physique.

h. le **carton rouge** doit être montré immédiatement lorsqu'un joueur se comporte mal **intentionnellement** et de manière sérieuse vis-à-vis d'un adversaire, d'un arbitre ou d'un officiel de la rencontre.



2.4 Pénalités

a. il existe un grand nombre potentiel de sanctions.

b. deux sanctions peuvent être octroyées simultanément en cas de fautes agressives et répétées.

3. LA TECHNIQUE DE L'ARBITRAGE

3.1 Les principales techniques de l'arbitrage sont les suivantes :

a. la préparation de la rencontre.

b. la coopération avec son collègue.

c. la mobilité et le positionnement.

d. le coup de sifflet.

e. la gestuelle.

3.2 La préparation de la rencontre

- a. les arbitres doivent se préparer minutieusement pour chaque rencontre en arrivant en temps voulu au terrain.
- 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 équipement du terrain.
- c. les deux arbitres doivent porter un polo ou maillot de même couleur mais de couleur différente de celles des deux équipes.
- d. ils doivent porter des tenues appropriées aux circonstances existantes.
- e. leurs chaussures doivent être adaptées à la surface de jeu et favoriser leur mobilité.
- f. l'équipement de l'arbitre consiste en :
 - un exemplaire du dernier livret des Règles de Jeu
 - un sifflet sonore et reconnaissable
 - une montre chronomètre
 - un jeu de cartons pour pénalités individuelles et du papier/crayon leur permettant de noter les détails de la rencontre.

3.3 La coopération

- a. un bon travail d'équipe et une bonne coopération entre les arbitres sont essentiels.
- b. les arbitres doivent s'entretenir et convenir avant la rencontre de la manière dont ils vont officier et s'aider mutuellement.

Le contact visuel doit être permanent

- c. les arbitres doivent prendre leurs responsabilités et être prêts à assister leur



collègue qui a la vue cachée ou éprouve des difficultés à voir certains endroits de la surface de jeu.

En cas de nécessité et si leur mobilité est bonne, les arbitres doivent être prêts à franchir la ligne médiane et à aller aussi loin qu'approprié dans la moitié de la surface de jeu du collègue afin de l'assister. Ceci contribue à assurer les joueurs que les décisions sont correctes.

d. l'annotation écrite des buts inscrits et des cartons montrés doit être faite par les deux arbitres et vérifiée à l'issue de la rencontre.

3.4 La mobilité et le positionnement :

a. les arbitres doivent être mobiles afin d'occuper des positions appropriées tout au long de la rencontre.

b. des arbitres statiques ne peuvent pas avoir une bonne vision du jeu leur permettant de toujours prendre des décisions correctes.

c. des arbitres en bonne condition physique, mobiles et bien positionnés sont plus susceptibles de rester concentrés sur le déroulement de la rencontre et de prendre les décisions adéquates.

d. chaque arbitre officie principalement dans une moitié de la surface de jeu avec la ligne médiane à sa gauche.

e. en général, la meilleure position pour les arbitres est en avant et à la droite de l'équipe attaquante.

f. quand le jeu se développe entre la ligne médiane et le cercle, les arbitres doivent être positionnés à proximité de leur ligne de côté.

g. quand le jeu se déroule dans le cercle, les arbitres doivent se déplacer vers l'intérieur de la surface de jeu en s'écartant des lignes de côté et, si nécessaire, pénétrer à l'intérieur du cercle même afin de voir des infractions graves et de juger si les envois au but sont légitimes.

- h. lors de PENALTY CORNER et après que la balle ait franchi les limites de jeu, les arbitres doivent se positionner de façon à **TOUJOURS** avoir une vision claire de toute action potentielle.
- i. en cas de PENALTY (Stroke), les arbitres doivent se positionner :
 - o ***l'un*** : derrière et à la droite du joueur exécutant l'envoi au but
 - o ***l'autre*** : à cheval sur la ligne de fond, et à gauche du but
- j. les arbitres doivent veiller à ce que leur positionnement n'interfère pas dans le cours du jeu.
- k. à tout moment, les arbitres doivent faire face aux joueurs.

3.5 Le coup de sifflet

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

3.6 La gestuelle

- a. les gestes doivent être clairs et maintenus suffisamment longtemps pour que tous les joueurs et l'autre arbitre puissent être avertis des décisions.
- b. seuls les gestes officiels peuvent être utilisés.
- c. il est préférable d'être statique lors d'un geste.



- d. des gestes directionnels ne peuvent pas être donnés avec le bras placé diagonalement devant la poitrine.
 - e. C'est une mauvaise habitude que de ne pas regarder les joueurs quand un geste est montré ou une décision est prise.
- D'autres infractions pourraient être manquées, la concentration peut être perdue ou cela peut indiquer un manque de confiance.

4. LA GESTUELLE DE L'ARBITRAGE

4.1 Le timing

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

Dès que l'indication du temps a été signifiée, aucun signal supplémentaire n'est nécessaire.

4.2 Engagement (« bully ») :

Déplacer les mains alternativement de haut en bas et de bas en haut devant soi avec les paumes face à face.

4.3 Balle en dehors des limites de jeu :

- a. balle ayant franchi la ligne de côté : indiquer la direction, d'un bras tendu à l'horizontale.

b. balle ayant franchi la ligne de fond en provenance d'un joueur attaquant: faire face au centre de la surface de jeu et tendre latéralement les deux bras à l'horizontale.

**GRAND
CORNER**

c. balle ayant franchi la ligne de fond non intentionnellement en provenance d'un joueur défenseur : utiliser le bras droit ou gauche - comme approprié - tendu à hauteur d'épaule et décrire un arc de cercle partant de l'endroit où la balle est sortie et se finissant vers la ligne des 23 mètres vers l'endroit où la balle doit être rejouée.

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 gestes doivent être montrés pour l'identification de la nature de l'infraction s'il y a doute sur la motivation de la décision.

a. jeu dangereux : placer un avant-bras diagonalement devant la poitrine.

b. mauvaise conduite et autres comportements répréhensibles : interrompre la rencontre et faire un geste d'apaisement en imprimant aux deux mains un mouvement de haut en bas et de bas en haut devant soi, les paumes tournées vers le sol.

c. faute de pied : lever légèrement la jambe et la toucher d'une main près du pied ou de la cheville.

d. balle levée : tenir les paumes de main face à face horizontalement devant soi à environ 15 cm l'une de l'autre.

e. obstruction : croiser les avant-bras devant la poitrine.

f. obstruction de joueur ou écran : croiser et décroiser alternativement les bras devant la poitrine.

g. obstruction de crosse : tendre un bras devant soi à mi-chemin de l'horizontalité et de la verticalité et toucher l'avant-bras de l'autre main.

h. distance des 5 mètres : tendre un bras en l'air avec la main ouverte et les doigts écartés.

4.6 Sanctions

a. avantage : tendre un bras à hauteur de l'épaule indiquant la direction dans laquelle l'équipe bénéficiant de l'avantage progresse.

b. coup franc : indiquer la direction d'un bras tendu horizontalement.

c. PENALTY CORNER : tendre les deux bras horizontalement en direction du but.

d. PENALTY (Stroke) : indiquer d'un bras le point marqué sur la surface de jeu avec l'autre bras tendu en l'air. Le geste indique également l'arrêt du temps.



III. SURFACE DE JEU ET SPÉCIFICATIONS

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

1. LA SURFACE DE JEU ET SON ÉQUIPEMENT

1.1 La surface de jeu est rectangulaire :

- 91,40 mètres en longueur, délimités par des lignes latérales
- et 55,00 mètres en largeur délimités par des lignes de fond et de but.

La surface de jeu doit se prolonger (avec le même type de surface pour créer un espace de dégagement) au minimum 2 mètres derrière les lignes de fond et 1 mètre derrière les lignes de côté.

A cela il faut ajouter : 1 mètre supplémentaire derrière les lignes de but et les lignes de côté sans aucun obstacle présent.

Ce qui fait : 3 mètres de dégagement derrière la ligne de fond et 2 mètres derrière la ligne de côté.

Mais les recommandations minimum conseillées sont de : 5 mètres derrière les lignes de fond et 3 mètres derrière les lignes de côté.

1.2. Les tracés

a. aucune marque autre que celles mentionnées dans cette Règle ne peuvent être tracées sur la surface de jeu.

Ces recommandations ne s'appliquent que pour les terrains recevant des compétitions internationales et rencontres de haut niveau.

Pour les autres matches, se référer aux Réglementations relevant des Fédérations Nationales – Voir site FFH).

b. les lignes ont une largeur de 75 mm et doivent être tracées clairement sur toute leur longueur.

c. les lignes de côté, de fond et de but ainsi que l'ensemble du tracé compris entre ces lignes font partie de la surface de jeu.

d. l'ensemble du tracé et des marquages doit être de couleur blanche
Les lignes blanches et tracés sont demandés pour les terrains sur lesquels les matchs internationaux seniors sont joués et recommandés pour tous les autres terrains.

Cependant pour les terrains multisports, des tracés divers et de différentes couleurs sont acceptés.

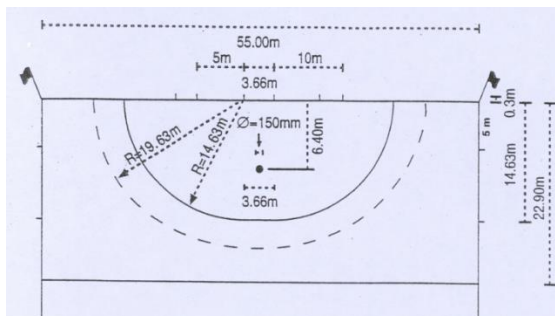
Là où le hockey n'est pas prioritaire, les lignes sont souvent de couleur jaune.

Sur les terrains sablés de couleur blanche, des lignes jaunes sont plus facilement visibles.

1.3. Les lignes et autres tracés

- a. les lignes de côté : 91,40 mètres.
- b. les lignes de fond : 55 mètres.
- c. les lignes de but : partie des lignes de fond comprise entre les poteaux de but.
- d. la ligne médiane : traverse latéralement la surface de jeu en son milieu.
- e. les lignes des 22,90 mètres traversent le terrain en largeur à 22,90 mètres mesurés depuis l'extérieur des lignes de fond.

Ces aires de jeu délimitées par la ligne des 22,90 mètres, et incluant les lignes de côté et la ligne de fond sont communément appelées zone des 23 mètres.



- f. lignes de 300 mm de long tracées à l'extérieur de la surface de jeu sur chaque ligne de côté à 14,63 mètres (à hauteur du cercle) de et parallèles aux bords extérieurs de la ligne de fond.
- g. lignes de 300 mm de long tracées à l'extérieur de la surface de jeu sur chaque ligne de fond des deux côtés du but à 5 mètres et à 10 mètres du bord extérieur du poteau de but le plus proche, cette distance étant mesurée à partir des bords les plus éloignés de chaque ligne (PENALTY CORNERS).
- h. lignes de 150 mm de long tracées à l'extérieur de la surface de jeu sur chaque ligne de fond à 1,83 mètre du centre de la ligne de fond, cette distance étant mesurée à partir des bords les plus proches de ces lignes (placement des buts).
- i. points du PENALTY (Stroke) d'un diamètre de 150 mm tracés face au centre de chaque but, le centre de chacun de ces points étant à 6,475 mètres du bord extérieur de la ligne de but.

1.4. Les cercles (ou zones d'envoi)

- a. lignes de 3,66 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 3,66 mètres de long étant à 14,63 mètres du bord extérieur des lignes de fond.
- b. ces lignes sont prolongées par des arcs ininterrompus de part et d'autre pour rejoindre les lignes de fond ; ils ont la forme de quarts de cercle avec le côté interne avant du poteau de but le plus proche pour centre.
- c. la ligne de 3,66 mètres de long et les arcs sont appelés les lignes du cercle, les surfaces délimitées par ces lignes, y compris les lignes elles-mêmes, sont appelées les cercles (ou zones d'envoi au but).

d. des lignes interrompues sont tracées avec leur bord extérieur à 5 mètres du bord extérieur de chaque ligne de cercle ; chacune des lignes interrompues débute par un trait à partir du sommet de la ligne de cercle et chaque trait a une longueur de 300 mm avec des intervalles entre traits de 3 mètres de long.

Ces lignes interrompues ne sont recommandées que pour les compétitions internationales seniors. Leur adoption pour d'autres rencontres est à la discrétion des Associations nationales et Fédérations continentales.



Maquette Terrain JO 2012 LONDRES

Diagramme 1 : Surface de jeu de hockey sur Gazon Tracés et Dimensions

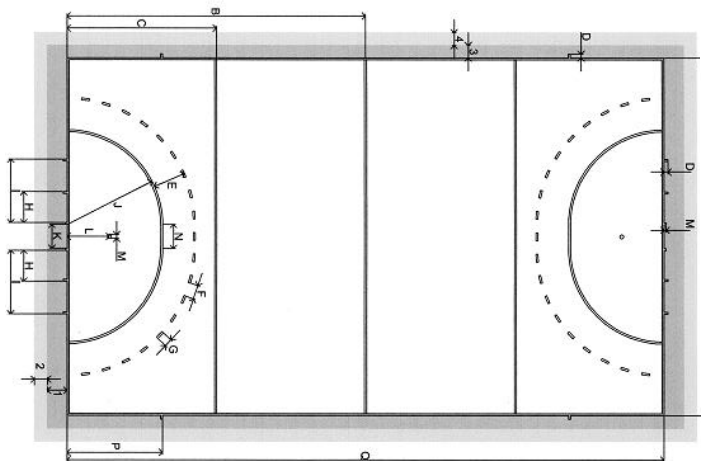


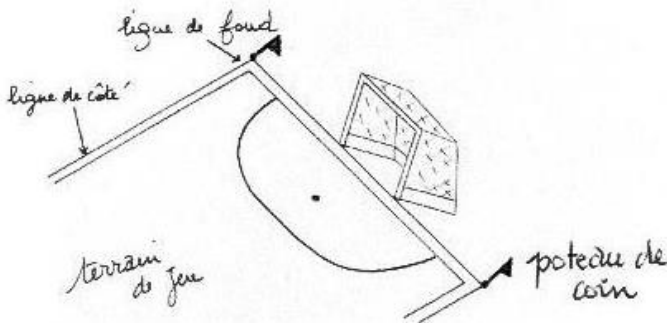
Tableau 1 : Dimensions de la surface de jeu

Code	Mètres	Code	Mètres
A	55.00	M	0.15
B	45.70	N	3.66
C	22.90	P	5.00
D	0.30	Q	14.63
E	5.00	R	91.40
F	3.00	1	minimum 3.00
G	0.30	2	2.00
H*	4.98*	(1 + 2)	minimum 5.00
I*	9.98*	3	minimum 3.00
J	14.63	4	1.00
K	3.66	(3 + 4)	minimum 4.00
L	6.4		

* Les distances H et I sont mesurées depuis la ligne du poteau de but et non depuis le poteau de but lui-même ; les distances à partir du poteau de but sont respectivement de 5 mètres et 10 mètres.

1.5. Les buts

- a. deux poteaux de but verticaux reliés par une barre transversale horizontale sont placés au centre de et contre le bord extérieur de chaque ligne de fond.
 - b. les poteaux de but et la barre transversale sont de couleur blanche et de section rectangulaire, d'une largeur de 50 mm et d'une profondeur comprise entre 50 et 75 mm.
 - c. les poteaux de but ne peuvent dépasser la barre transversale en hauteur et celle-ci ne peut dépasser les poteaux de but en largeur.
 - d. la distance entre les faces internes des poteaux de but est de 3,66 mètres et la distance entre la face inférieure de la barre transversale et le sol est de 2,14 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 délimité par le filet, des planches de côté et des planches de fond.
- La profondeur minimum à hauteur de la barre transversale est de 0,90 mètre et 1,20 mètre minimum au niveau du sol.

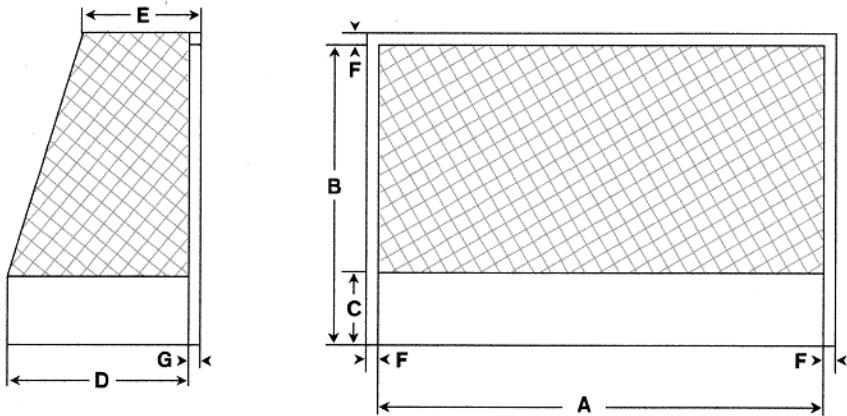


1.6. Les planches de côté et de fond

- a. les planches de côté sont longues de 1,20 mètre minimum et hautes de 460 mm.*
- b. les planches de fond sont longues de 3,66 mètres et hautes de 460 mm.*
- c. les planches de côté sont placées sur chant sur le sol à angle droit avec la ligne de fond et sont fixées à la face arrière des poteaux de but sans en augmenter la largeur.*
- d. les planches de fond sont placées sur champ sur le sol à angle droit avec les planches de côté du but et parallèlement à la ligne de fond, et sont fixées à l'extrémité des planches de côté du but.*
- e. la face intérieure des planches de côté et des planches de fond sont de couleur foncée.*

1.7 Les filets

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

Diagramme 2 :**But de Hockey sur Gazon****Dimensions du But**

Code	Mètres	Code	Mètres
A	3.66	E	Minimum 0.90
B	2.14	F	0.050
C	0.46	G	de 0.050 à 0.075
D	Minimum 1.20		

1.8. Les poteaux de coin

- les poteaux de coin mesurent entre 1,20 et 1,50 mètre de hauteur.
- ils sont placés aux 4 coins extérieurs du terrain.
- ils ne doivent pas être dangereux.
- s'ils sont incassables, ils doivent être montés sur une base flexible.
- les poteaux supportant les drapeaux ne doivent pas excéder 300 mm de diamètre.

2. LA CROSSE

La spécification suivante révisée est d'application pour l'ensemble du hockey depuis le 1er janvier 2013. Néanmoins, les Associations nationales sont invitées à être souples dans l'application de la spécification révisée à des niveaux inférieurs de hockey où il est raisonnable de continuer à autoriser l'usage de crosses répondant à l'ancienne spécification.

La modification de la longueur maximale de la crosse de hockey est d'application à partir du 1er janvier 2015.



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

2.1 Les caractéristiques de la crosse sont spécifiées dans cette section. Toute caractéristique autre que celles spécifiées est interdite. Bien que les caractéristiques soient décrites le plus explicitement possible, la FIH se réserve le droit d'interdire toute crosse qui dans l'opinion du Comité des Règles de la FIH est dangereuse ou susceptible d'avoir un impact préjudiciable sur le jeu.

2.2 La configuration et les dimensions de la crosse sont testées en plaçant sa face de jeu vers le bas sur une surface plane marquée avec les lignes comme montrées dans les fig. 3 et 4.

Les lignes A, A1, B, B1 et Y sont parallèles et sont perpendiculaires aux lignes C et X.

Les dimensions dans les fig. 3 et 4 sont les suivantes

Ligne A à Ligne A1	51 mm
Ligne A à Ligne B	20 mm
Lignes A1 à Ligne B1	20 mm
Ligne A à Ligne Y	25,5 mm
Ligne C à Ligne X	100 mm

2.3 La crosse traditionnelle est constituée de deux parties identifiables : le manche et la tête.

- a. La crosse est présentée dans les diagrammes 3 et 4 de manière à ce que l'alignement Y passe par le centre de la partie la plus haute du manche; le manche de la crosse commence à hauteur de l'alignement C et continue dans la direction Y+.
- b. La base de la tête de la crosse est présentée touchant l'alignement X ; la tête de la crosse est comprise entre l'alignement X et l'alignement C.

2.4 La crosse est testée avec tous ses recouvrements, matériau de finition de la surface ou fixation faisant partie de la crosse.

2.5 Les définitions suivantes s'appliquent à toutes les spécifications ci-après :

- a. « lisse » signifie sans la moindre partie rugueuse ou aspérité. La surface doit être égale et uniforme, sans la moindre saillie ou creux perceptible, non rugueuse, non plissée, sans rainures ou entailles. Aucune arête n'aura un angle dont le rayon est inférieur à 3 mm.
- b. « plat » signifie sans aucune partie courbée ou creuse et d'un rayon de moins de 2 m, transformé progressivement en une arête de rayon qui n'est pas inférieur à 3 mm.
- c. « continu » signifie tout le long de la partie concernée sans interruption.

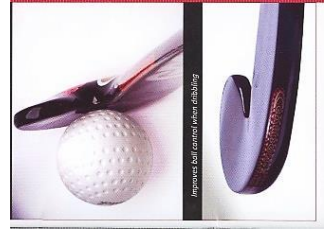
2.6 La face de jeu de la crosse est la face entière montrée dans les diagrammes 3 et 4 ainsi que les arêtes de cette face.

2.7 La transition entre le manche et la tête doit être lisse et continue sans inégalité ou autre discontinuité.

2.8 La tête de la crosse doit avoir la forme d'un « J » ou d'un « U » avec son extrémité limitée à l'alignement C.

2.9 La tête de la crosse n'est pas limitée entre les alignements C et X dans la direction de X- ou X+.

2.10 La tête doit être plate sur sa face gauche uniquement (le côté qui se situe à la gauche du joueur quand la crosse est tenue avec le côté ouvert de la tête dirigée à l'opposé du corps du joueur, c.-à-d. le côté visible sur les diagrammes.



2.11 Une simple déviation convexe ou concave d'un profil lisse et de maximum 4 mm à n'importe quel endroit est autorisée tout au long de la face de jeu de la tête de la crosse et de toute continuation de celle-ci le long du manche.

La déviation est testée en apposant une surface plate d'une longueur de 53 mm en-dessous de la crosse à n'importe quel endroit le long de la face de jeu de la crosse et en utilisant ensuite un appareil de mesure standard permettant de mesurer une profondeur ; le dispositif permettant de mesurer une déviation convexe ou concave, qui est montré dans le diagramme 6, peut également être utilisé à cet effet. La profondeur de la déviation concave ne peut excéder 4 mm par rapport à la surface plate.

Toute autre entaille ou sillon dans la face de jeu de la crosse est interdite.

2.12. La face plate de la tête de la crosse ainsi que toute continuation en direction du manche doivent être lisses.

2.13 Une torsion ou des torsions le long de la face plate de jeu de la crosse à partir de la tête et toute continuation le long du manche ne sont pas autorisés; c.-à-d l'intersection du plan comprenant la face de jeu plate de la crosse et de tout plan comprenant la totalité ou une partie de la face plate du manche doit rester parallèle à l'alignement C-C.

2.14 Le manche peut être incliné ou courbé et donc dépasser l'alignement A en un seul endroit seulement et sans dépasser l'alignement B ou dépasser l'alignement A1 en un seul endroit seulement et sans dépasser l'alignement B1, mais pas les deux dépassements à la fois.

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

L'endroit de la courbure maximum ne peut se situer à moins 200 mm de la base de la tête (alignement X dans le diagramme 3). Plusieurs courbures ne sont pas autorisées.

La crosse est posée avec sa face de jeu vers le bas sur une surface plane en position naturelle de repos comme montré dans le diagramme 5.

Le dispositif montré dans le diagramme 6 est utilisé pour mesurer l'inclinaison ou l'arc et est placé avec sa base sur la surface de travail. L'extrémité du dispositif d'une hauteur de 25 mm ne peut être introduite librement sur une distance de plus de 8 mm en dessous de la crosse à n'importe quel endroit de celle-ci, c.-à-d. que cette extrémité ne peut pas être introduite librement sous la crosse, si l'arête de la crosse touche la partie restante du dispositif.

Diagramme 3 : La crosse

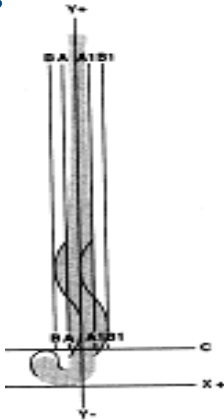


Diagramme 4 : La tête de la crosse

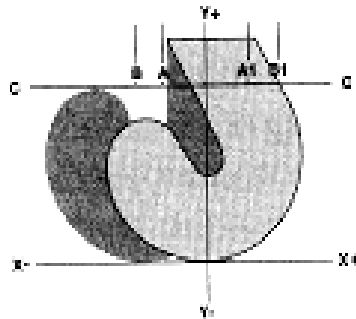


Diagramme 5 : arc de la crosse

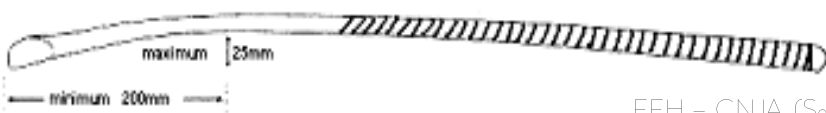
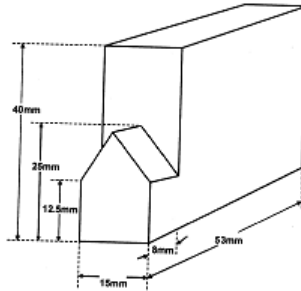


Diagramme 6 : dispositif pour la mesure de l'arc ou de l'inclinaison de la crosse



2.16 Les arêtes et la face arrière de la crosse doivent être de forme arrondie et doivent présenter un profil continu lisse. Des surfaces plates le long des arêtes ou à l'arrière de la crosse ne sont pas autorisées.

Des ondulations ou dentelures lisses et de maximum 4 mm de profondeur sont autorisées sur l'arrière du manche. Aucune ondulation ou dentelure n'est permise sur l'arrière de la tête de la crosse.

2.17 La crosse, y compris tous recouvrements additionnels, doit pouvoir passer au travers d'un anneau de diamètre intérieur de 51 mm.

2.18 Le poids de la crosse ne peut être supérieur à 737 grammes. La longueur de la crosse mesurée entre le point le plus haut du manche et le point le plus bas de la tête de la crosse (ligne X dans la Figure 3) ne peut dépasser 105 cm.

2.19 La vitesse de la balle ne peut être supérieure de 98 % à celle de la tête de la crosse en condition d'essai.

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

usage de balles approuvées par la FIH. L'essai est effectué aux conditions régnantes dans le laboratoire : température d'environ 20°C et humidité relative d'environ 50 %.

2.20 La crosse entière doit être lisse.

Toute crosse qui présente un risque potentiel doit être retirée du jeu.

2.21 La crosse y compris tous ses recouvrements éventuels peut être constituée ou contenir tous matériaux autres que le métal ou composants métalliques étant entendu qu'elle doit être adaptée au jeu du hockey et qu'elle ne peut être dangereuse.

2.22 L'ajout de rubans adhésifs ou résines est autorisé à condition qu'ils ne soient pas dangereux et que la crosse soit conforme à toutes les spécifications.

3. LA BALLE

3.1 La balle

- est sphérique.
- a une circonférence comprise entre 224 mm et 235 mm.
- pèse entre 156 et 163 grammes.
- 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).
- est dure avec une surface lisse ou alvéolée.



4. ÉQUIPEMENT DE PROTECTION DU GARDIEN DE BUT

4.1 Protège-mains (GANTS).

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

4.2 Guêtres :

Largeur maximale de 300 mm pour chacune d'entre elles lorsque attachées à la jambe du gardien de but.

Les dimensions des gants et guêtres peuvent être mesurées grâce à des gabarits aux dimensions réglementaires.



© Stanislas Brochier

IV AUTRES INFORMATIONS DISPONIBLES

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

Hockey en Salle

Il existe un livret distinct pour les Règles de Jeu du Hockey. (Gazon / Salle).

Installations pour le Hockey en Salle

Des informations correspondant à la pratique du hockey en salle sont disponibles.

Terrains synthétiques et Eclairage (Hockey sur Gazon)

Une information détaillée est disponible concernant.

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

Règlement de la Compétition et Gestion

L'information comprend :

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

Arbitrage

L'information intéressant les arbitres comprend

- Les critères de promotion des arbitres FIH.
- Le Manuel pour arbitres internationaux comprenant l'information sur la technique de l'arbitrage, la préparation mentale pour une compétition et un programme de mise en forme.
- Le Manuel pour les Manager des Arbitres de la compétition comprenant l'information sur leurs responsabilités, le coaching des arbitres, les tests physiques, le retour d'information sur les prestations et les formulaires d'évaluation.

Matériel pour le Développement du Hockey

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

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

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

Fédération Internationale de Hockey

Rue du Valentin - CH - 1004 Lausanne (Suisse)

Téléphone : 00 41-21-641.06.06

Fax : 00 41-21-641.06.07

Adresse mail : info@FIH.ch

SITE INTERNET : www.fih.ch



Document réalisé par Micheline Courjeau