



REGLES du JEU
de HOCKEY sur GAZON à 8

*DIRECTION TECHNIQUE NATIONALE
FEDERATION FRANCAISE DE HOCKEY
6, Avenue Rachel 75018 - PARIS
Tél : 01 44 69 33 69 Fax : 01 44 69 03 96
E.mail : ffh@ffhockey.org
Site Web : <http://www.ffhockey.org>*

SOMMAIRE

REGLES de JEU

1 / SURFACE DE JEU - TRACES - ET EQUIPEMENTS

- 1 - LA SURFACE DE JEU
- 2 - LES BUTS
- 3 - LA BALLE
- 4 - LA CROSSE
- 5 - LA TENUE ET L'EQUIPEMENT DES JOUEURS

II / LES EQUIPES - LES RESPONSABLES - LES CAPITAINES LES ARBITRES

ANNEXES

- 6 - LES EQUIPES
- 7 - LES RESPONSABLES
- 8 - LES CAPITAINES
- 9 - LES ARBITRES

- A / TERMINOLOGIE
- B / INTERPRETATION DES REGLES
- C / CONSEILS TECHNIQUES
- D / CODE DES SIGNAUX DES
ARBITRES
- E / CONSEILS AUX ARBITRES
- F / REGLEMENTATION D'UNE
COMPETITION DE COUPS DE
PENALITE

III / L'APPLICATION DES REGLES DU JEU

- 10 LA DUREE DU JEU
- 11 LA MISE ET LA REMISE EN JEU
- 12 LE BUT MARQUE/ACCORDE
- 13 LE HORS-JEU
- 14 LA CONDUITE DU JEU
- 15 LES SANCTIONS
- 16 L'APPLICATION DES SANCTIONS
- 17 LES ACCIDENTS ET BLESSURES

P R E F A C E

Les présentes Règles de Jeu du Hockey à 8 sont élaborées et éditées par la FEDERATION FRANCAISE de HOCKEY

Elles font suite à de nombreuses réflexions sur une pratique unifiée par catégorie d'âge et se veulent codifier l'activité et participer à la promotion et au développement du Hockey.

Les droits du présent livret sont détenus par la FEDERATION FRANCAISE DE HOCKEY. Le contenu de ce livret ne peut être reproduit ou traduit aux fins de distribution ou de vente sans une autorisation écrite préalable de la F . F . H .

Les nouveaux tirages devront reproduire la présentation de la présente brochure et comprendre le texte suivant : avec l'autorisation de la FEDERATION FRANCAISE DE HOCKEY.

LES REGLES ET CONSEILS figurant dans la présente brochure s'appliquent à tous les joueurs(ses) arbitres, entraîneurs, responsables et dirigeants (tes) de Hockey.

La date d'entrée en vigueur débute : le 31 Janvier 2001.

1 . La SURFACE de JEU et ses EQUIPEMENTS

1 / LA SURFACE DE JEU **(voir plan détaillé en annexe)**

- 1.1 La surface de jeu est rectangulaire (demi terrain de Hockey)
- A - longueur **55 Mètres**
 - B - largeur **45, 70 Mètres**
 - C - clairement définie par des lignes tracées comme indiqué au plan. Il est recommandé que les lignes soient de couleur blanche.

Sur certains terrains synthétiques multi-activités - Foot Ball, Hockey - des tracés existent déjà . Dans ce cas et pour des raisons pratiques, ces tracés seront exceptionnellement utilisés. (Ils sont très souvent de couleur bleue)

- 1.2 **TOUTES LES LIGNES** font partie de la surface de jeu. Elles doivent avoir une largeur de **7,5 cm** et être tracées sur toute leur longueur :
- A - les lignes délimitant les côtés les plus longs (**55 M**) sont appelées « lignes de côté »
 - B - les lignes délimitant les côtés les plus courts (**45, 70 M**) sont appelées « lignes de fond »
 - C - la partie de la ligne de fond comprise entre les poteaux de but est appelée « ligne de but »

Il est recommandé de ménager des espaces de dégagement au-delà des lignes de fond et des lignes de côté.

- 1.3 Autres lignes ou points à tracer à l'intérieur de la surface de jeu :
- A - 1 ligne de centre : à travers le terrain
 - B - 2 lignes **extérieures** longues de **30 cm** , partant de chacune des lignes de côté et situées à **5 M** des lignes de fond (Grand Corner)

- C - 4 lignes **extérieures** longues de **30 cm** , partant de chacune des lignes de fond et situées chacune à : **2 M et 7 M** de la face latérale extérieure du poteau de but le plus proche (Petit Corner et Sortie des Défenseurs)
- D - 2 Points de Pénalité de **10 cm** de diamètre, situés chacun face à chaque but dans l'axe central et placés à **6, 40 M** de la ligne de but

1.4 Les cercles ou zones d'envoi : (2)

- A - des lignes longues de : **3, 66 M** à l'intérieur de la surface de jeu, leur bord extérieur à **11 M** du bord extérieur de la ligne de fond et parallèle à cette dernière
- B - ces lignes doivent être tracées en continu de part et d'autre des lignes précédentes pour rejoindre la ligne de fond la plus proche par des tracés en arc de cercle ayant pour centre l'arête interne avant du poteau de but le plus proche.
- C - les surfaces délimitées par ces lignes sont appelées cercles ou zones d'envoi.

1.5 Piquets et Fanions

- A - Piquets de **1, 20 M à 1, 50 M** de hauteur
- B - Placés aux 4 coins de la surface de jeu
- C - Ne constituant aucun danger
- D - Flexibles à leur base s'ils sont incassables
- E - Supportant des fanions n'excédant pas **30 cm** en longueur et/ou en largeur

Le plan de la surface de jeu en annexe 2 définit avec précision le détail de ces indications

2 . LES BUTS

RAPPEL / ATTENTION au RESPECT de la LOI FRANCAISE en MATIERE de FIXATION des BUTS .

2.1 Au milieu de chaque ligne de fond :

- A - les poteaux et la barre transversale doivent être blancs, de section rectangulaire, d'une largeur de **5, 10 cm** et d'une profondeur de **7, 5 cm**
- B - les poteaux doivent être verticaux et leurs faces internes respectivement à **3, 66 M** l'une de l'autre
- C - les faces avant des poteaux doivent toucher le bord extérieur de la ligne de fond et les poteaux doivent reposer sur des marques extérieures
- D - la barre transversale doit être horizontale , sa face intérieure à **2, 14 M** du sol. Elle doit être fixée sur les poteaux.
- E - les poteaux ne doivent pas dépasser la barre transversale
- F - la barre transversale ne doit pas dépasser les poteaux

(modèle de référence = buts standards de Hockey sur Gazon)

2.2 Les planches de côté :

- A - longues d'au moins **1, 20 M et hautes de 0,46 M**
- B - placées sur champ sur le sol, à angle droit avec la ligne de fond, fixées à la face arrière des poteaux de telle sorte que la largeur de la dite face n'en soit pas augmentée, et fixées également à la planche de fond
- C - la face interne des planches de côté doit être de couleur sombre

2.3 Les planches de fond :

- A - longues de : **3,66 M** et hautes de **0, 46 M**
- B - placées sur le champ sur le sol à l'extrémité des planches de côté
- C - la face interne des planches de fond doit être de couleur sombre

2.4 Les filets de but doivent :

- A - être attachés à l'arrière des poteaux et de la barre transversale.
L'intervalle entre deux points d'attache ne doit pas excéder : **15 cm**. Ils doivent être placés à l'extérieur des planches de fond et de côté
- B - être assujettis (fixés) de telle manière que la balle ne puisse pas passer entre filets et poteaux, barre transversale, planches de côté et de fond
- C - être suffisamment souples pour que la balle ne rebondisse pas
- D - avoir des mailles d'un **MAXIMUM de 4, 5 cm de côté**

Le plan de la surface de jeu en annexe 3 définit avec précision le détail de ces indications

3 . LA BALLE

La balle :

- A - sphérique, dure et d'un matériau synthétique quelconque
- B - poids minimum : 156 gr – maximum : 163 gr
- C - circonférence minimum : 224 cm - maximum : 235 mm
- D - surface lisse ou alvéolée (coutures ou petites cavités sont autorisées)
- E - couleur blanche de préférence ou convenu autrement selon la couleur de la surface de jeu

4 . LA CROSSE

La crosse :

- A - a une surface plate du côté gauche seulement. La face de jeu de la crosse est constituée par sa partie plate, les arêtes de la face arrondie et toute la partie du manche qui se trouve au dessus de la partie plate (tête ou bec) et des arêtes
- B - l'autre côté constitue la face ronde sur toute la longueur de la crosse
- C - la tête (ou bec) est la partie recourbée depuis l'endroit où elle est fixée au manche. La tête doit être courbée. Elle aura des arêtes arrondies et ne présentera aucune cavité, échancrure ou additions quelconques pouvant présenter un danger. La partie recourbée de la crosse (tête ou bec) aura une longueur maximale de **10 cm**, mesurée verticalement depuis la partie la plus basse de la face plate et parallèlement au manche.
- D - le reste de la crosse ne pourra pas contenir de métal ou toute autre substance métallique
- E - à l'exception de la partie recourbée, la crosse sera droite. En plaçant la crosse horizontalement sur une surface plane, l'écart entre la crosse et la surface plane ne pourra excéder : **2 cm**
- F - poids maximum autorisé : **737 gr**
- G - du ruban adhésif et/ou de la résine peuvent être appliqués sur la crosse afin de prévenir l'usure à la condition que la surface demeure lisse.
- H - dimensions - y compris tout bandage additionnel - doit permettre à la crosse de passer dans un **anneau de 5, 10 cm de diamètre intérieur**

La crosse a une forme traditionnelle et celle-ci sera conservée.

*Une crosse présentant une déviation maximum de **2 cm** – depuis l'arête de la face ou du manche – est acceptable*

5 . La TENUE et L'EQUIPEMENT des JOUEURS

5.1 Les joueurs

- A - d'une même équipe doivent porter la même tenue approuvée par leur Association ou leur Club d'appartenance
- B - ne doivent rien porter qui puisse présenter un danger pour tous les autres joueurs
- C - les maillots doivent être rentrés dans les jupes ou shorts, les chaussettes doivent être relevées sur les protège-tibias

Il est fortement recommandé aux joueurs de champ de porter des protège-dents

5.2 Les gardiens de but

A - doivent porter par dessus leurs équipements de protection du tronc : une chemise ou autre vêtement de couleur différente de celles portées par les joueurs des deux équipes présentes et les arbitres

B - doivent porter un casque attaché - sauf lorsqu'ils effectuent un coup de pénalité (Stroke) - (mais pas s'ils le défendent)

C - les guêtres, sabots, plastrons, gants, casque etc ne peuvent avoir : ni arêtes, ni protubérances

D - une guêtre ne peut avoir plus de : **30 cm de largeur** lorsqu'elle est fixée à la jambe du gardien de but

E - le gant ne peut avoir plus de : **22, 8 cm de largeur** lorsqu'il est posé à plat sur le sol, paume vers le haut.

Sa longueur maximale autorisée sera de **35, 5 cm**. Elle est mesurée depuis la base du gant jusqu'à son extrémité. Rien ne peut être accroché au gant qui permettrait à la crosse de lui rester attachée si elle n'était plus tenue en main

L'usage d'un casque intégral comprenant une protection fixe de tout le visage et recouvrant la totalité du crâne ainsi que la gorge est fortement conseillé. Un casque conçu pour le Hockey sur Glace répond le plus souvent aux besoins de nombreux gardiens de but

2 . LES EQUIPES LES RESPONSABLES LES CAPITAINES LES ARBITRES

6 . LES EQUIPES

**AUCUN MATCH NE PEUT DEBUTER SANS LA PRESENCE MINIMUM DE 6 JOUEURS EN TENUE SUR LE TERRAIN .
(Gardien de But y compris)**

DANS LE CAS CONTRAIRE L' EQUIPE SERA DECLAREE FORFAIT ET NE PEUT PARTICIPER.

6.1 Une rencontre se joue entre deux équipes composées chacune de 12 joueurs maximum. Pas plus de 8 joueurs de chaque équipe ne peuvent évoluer en même temps sur la surface de jeu.

Parmi les 8 joueurs évoluant sur la surface de jeu, la présence d'un Gardien de But équipé est OBLIGATOIRE.

Dans le cas contraire : l'Equipe peut participer mais sera déclarée FORFAIT.

Chaque équipe est autorisée à procéder à des changements en utilisant ses 12 joueurs.

Un temps mort de **2 mn** est autorisé par équipe et par mi-temps. Il est demandé aux arbitres - par le responsable d'équipe - et effectué **uniquement** lors de sorties de balle sur les lignes de côté ou lignes de fond ou lignes de but.

6.2 Les changements de joueurs :

A - sont autorisés à tout moment sauf lorsqu'un coup de coin de pénalité (Petit Corner) a été accordé et durant tout le déroulement de cette phase de jeu. Seul le gardien de but de l'équipe défendante pourra être remplacé en cas de blessure ou de suspension

B - le nombre de joueurs que l'on peut remplacer en même temps n'est pas limité, ainsi que le nombre de fois ou un joueur peut être remplacé ou en remplacer un autre

C - un joueur qui en remplace un autre ne peut le faire qu'après que ce dernier ait quitté totalement la surface de jeu

D - les joueurs qui sortent de la surface de jeu ou y entrent, doivent le faire à hauteur de la ligne de centre du côté de la table technique (si elle existe) ou des bancs de touche

E - le temps de jeu ne sera pas arrêté pendant un changement de joueur sauf s'il s'agit d'un accident ou du changement de gardien de but

F - un joueur suspendu (gardien de but y compris) doit impérativement quitter la surface de jeu. Il ne pourra pas être remplacé numériquement pendant la durée de sa suspension (C'est l'infériorité numérique qui est à respecter, pas le poste de jeu)

G - une fois sa période de suspension terminée - un joueur ou un gardien de but - peut être remplacé sans avoir à reprendre d'abord le jeu (C'est à nouveau l'égalité numérique qui est à considérer et non le poste de jeu)

6.3 Chaque équipe doit **OBLIGATOIREMENT** avoir un gardien de but en tenue sur la surface de jeu

A - un gardien de but dans l'incapacité de jouer ou suspendu doit immédiatement être remplacé par un autre gardien de but équipé

B - pendant la période de suspension d'un gardien de but, un autre gardien de but équipé doit le remplacer. **Son équipe joue donc impérativement en infériorité numérique** (L'équipe doit alors jouer avec un joueur de champ en moins)

6.4 Durant le jeu, seuls les joueurs et arbitres sont autorisés à évoluer sur la surface de jeu - **sauf autorisation donnée par un arbitre** -

7 . LES RESPONSABLES D'EQUIPE

Lors de chaque manifestation - amicale ou officielle - chaque équipe doit être encadrée au minimum par un responsable (deux au maximum)

Les Responsables d'Equipe :

7.1 doivent figurer sur les feuilles de matchs dans la rubrique appropriée

7.2 remplissent et signent les feuilles d'équipes avant la rencontre

7.3 remplissent et signent les feuilles de matchs après la rencontre

7.4 demandent (à l'aide d'un panneau type) les temps morts auprès des arbitres pour leur propre équipe

7.5 sont responsables du comportement de toute personne autorisée (joueurs et encadrement) assise sur leur banc de touche

7.6 ne sont autorisés à entrer sur le terrain pendant la rencontre qu'avec l'accord de l'arbitre



8 . LES CAPITAINES

8.1 Chaque équipe doit avoir un capitaine sur la surface de jeu. Il doit porter un brassard distinctif sur le bras.

8.2 Les Capitaines

A - tirent à pile ou face et le gagnant à le droit de choisir le camp

que son équipe occupera ou le droit de mettre la balle en jeu au début de la rencontre

B - indiquent aux arbitres leur remplaçant comme capitaine

C - sont responsables du contrôle des changements de leurs joueurs sur la surface de jeu

D - sont responsables de la tenue et de la conduite de **TOUS** leurs équipiers sur la surface de jeu

9 . LES ARBITRES



DEUX ARBITRES CONTROLENT LE JEU ET FONT APPLIQUER SES REGLES. Ils sont les seuls juges de la correction du jeu. Les joueurs et les remplaçants, qu'ils se trouvent ou non sur la surface de jeu, sont sous le contrôle des arbitres, y compris pendant la durée de suspensions éventuelles, qu'elles soient temporaires ou définitives.

TABLE TECHNIQUE :

9.1 Chacun des deux arbitres :

- A - contrôle en priorité une même moitié de la surface de jeu pendant toute la rencontre, sans changer de camp
- B - contrôle la durée réglementaire ou convenue de la rencontre. Indique, à la fin de chacune des mi-temps, que le temps est prolongé afin de permettre l'exécution d'un coup de coin de pénalité (Petit Corner)
- C - accorde et contrôle la durée des temps morts demandés par les responsables d'équipes désignés sur la feuille de match
- D - contrôle seul les sorties de balle et les remises en jeu sur toute la longueur de la ligne de côté et de la ligne de fond les plus proches de lui
- E - contrôle seul les coups de coin de pénalité (Petit Corner), les coups de coin (Long Corner) les coups de pénalité (Penalty Stroke) et les buts dans sa propre moitié de surface de jeu ainsi que les coups francs dans son propre cercle ou zone d'envoi
- F - tient compte par écrit des buts inscrits, des temps morts, des avertissements et des suspensions
- G - doit s'abstenir de donner des conseils pendant la rencontre comme pendant le repos

SI UNE TABLE TECHNIQUE EST PRESENTE :

9.2 elle doit :

- A - contrôler le temps
- B - indiquer chaque fin de mi-temps
- C - prendre note par écrit des buts inscrits
- D - tenir compte de tous les arrêts de jeu et du temps supplémentaire pour laisser jouer les penalty corners et /ou penalty strokes
- E - assurer pendant la rencontre, le contrôle des joueurs et :ou responsables temporairement ou définitivement exclus
- F - contrôler le nombre de joueurs étrangers autorisés à évoluer ensemble sur la surface de jeu (3 sur la feuille et 2 seulement sur la surface de jeu en même temps)

9.3 Les arbitres ne siffleront que pour :

- A - signaler le début et la fin de chaque mi-temps
- B - faire appliquer une sanction
- C - signaler le début et la fin d'un coup de pénalité (Penalty Stroke)
- D - indiquer, si nécessaire, que la balle est entièrement sortie des limites de la surface de jeu
- E - signaler qu'un but est inscrit
- F - faire reprendre le jeu après qu'un but ait été inscrit ou accordé (but technique)
- G - faire reprendre le jeu après un coup de pénalité (Penalty Stroke) quand un but n'a pas été inscrit ou accordé
- H - arrêter le jeu pour une raison quelconque - y compris les temps morts - et le faire reprendre après un tel arrêt
- I - indiquer et noter quelle équipe a demandé le temps mort

3 . APPLICATION des REGLES du JEU

10 . LA DUREE DU JEU

Une rencontre comporte deux périodes de 25 Mn chacune sauf autrement convenu (selon la formule choisie)

- A - les équipes changent de camp à la mi-temps dont la durée est fixée à **5 mn**
- B - chaque mi-temps débute au coup de sifflet de l'arbitre qui ordonne la mise en jeu au centre

TEMPS MORT : 1 (un) temps mort de 2 mn est permis par équipe et par mi-temps. Ils s'ajoutent au temps de jeu

11 . LA MISE ET LA REMISE EN JEU

11.1 La mise en jeu au centre est :

- A - faite du centre de la surface de jeu
- B - caractérisée par un envoi en poussé ou frappé de la balle dirigée dans n'importe quelle direction de la surface de jeu.
Les partenaires du joueur qui met ou remet la balle en jeu doivent se tenir dans leur camp mais à distance libre. **Les joueurs de l'équipe adverse** doivent se trouver dans leur camp et à **5 M minimum** de la balle.
- C - faite en début de rencontre par un joueur de l'équipe qui n'aura pas choisi son camp
- D - faite par un joueur de l'équipe adverse en début de seconde mi-temps
- E - faite après chaque but accordé - par un joueur de l'équipe contre laquelle un but aura été inscrit ou accordé

11.2 Exécution des mises en jeu au centre et remises en jeu

- A - tous les adversaires du joueur qui met ou remet la balle en jeu doivent se tenir à **5 M minimum** de la balle
- B - la balle doit parcourir **au MINIMUM 1 M** après avoir été jouée
- C - la balle peut être poussée ou frappée
- D - après avoir joué la balle, le joueur qui a effectué la mise ou remise en jeu ne peut ni la rejouer, ni demeurer ou approcher à distance jouable de la balle jusqu'à ce que celle-ci ait été jouée par un autre joueur
- E - la balle ne peut être jouée de telle sorte qu'elle présente un **DANGER** ou provoque du jeu dangereux

11.3 Balle sortie entièrement de la surface de jeu

Quand elle franchit entièrement une ligne de côté ou une ligne de fond, la balle n'est plus en jeu et elle, ou une autre balle, doit être remise en jeu comme suit :

11.3.1. Si elle a franchi une ligne de côté

- A - sur cette ligne de côté d'un point proche de l'endroit où la balle a quitté la surface de jeu
- B - le joueur qui remet la balle en jeu n'est pas obligé de se tenir entièrement à l'intérieur ou à l'extérieur de la surface de jeu
- C - la remise en jeu est faite par un joueur de l'équipe adverse

11.3.2 Si elle a franchi une ligne de fond

en provenance d'un joueur de l'équipe attaquante sans qu'un but soit inscrit

- A - à une distance de **11 M maximum** de la ligne de fond, sur une ligne ou près d'une ligne parallèle à la ligne de côté passant par le point où la balle a franchi la ligne de fond
- B - la remise en jeu est faite par un joueur de l'équipe adverse

11.3.3 Si elle a franchi une ligne de fond

sur un envoi INVOLONTAIRE d'un joueur de l'équipe défendante sans qu'un but soit inscrit

A - sur la ligne de côté (Grand Corner) sur la marque située à **5 M** du drapeau de coin le plus proche de l'endroit où la balle a franchi la ligne de fond

B - la remise en jeu est faite par un joueur de l'équipe attaquante adverse

11.3.4 Si elle a franchi une ligne de fond

sur un envoi VOLONTAIRE d'un joueur de l'équipe défendante sans qu'un but soit marqué

(voir cependant les privilèges accordés au gardien de but)

A - sur cette ligne de fond et d'un point situé à **7 M** d'un poteau de but, le choix du côté étant laissé à l'équipe attaquante adverse (Petit Corner)

B - la remise en jeu est faite par un joueur de l'équipe attaquante adverse

11.4 Engagement

11.4.1 Le jeu sera repris au moyen d'un engagement (Bully) quand :

A - il y a lieu de remplacer la balle qui est en jeu

B - des joueurs des deux équipes enfreignent **SIMULTANEMENT** les règles de jeu

C - le temps a dû être arrêté à cause d'une blessure ou pour toute autre raison sans qu'il y ait eu faute

11.4.2 L'engagement (Bully) :

A - se fait à un endroit choisi par l'arbitre, mais qui ne peut pas être à moins de **11 M** d'une ligne de fond

B - se fait par deux joueurs (un de chaque équipe) qui se font face, chacun ayant la ligne de fond de son camp à sa droite

C - la balle est placée au sol, entre les deux joueurs

D - chaque joueur « touche » d'abord le sol avec sa crosse, à droite de la balle. Ensuite avec la partie plate de sa crosse, il « touche » la crosse de son adversaire, au-dessus de la balle.

Après quoi, chacun des joueurs peut jouer la balle pour la remettre en jeu

E - **TOUS** les autres joueurs doivent être **au minimum à 5 M** de la balle jusqu'à ce qu'elle ait été remise en jeu

12 . BUT INSCRIT / ACCORDE

A - un but est inscrit lorsque la balle a franchi **COMPLETEMENT** la ligne de but entre les poteaux et sous la barre transversale, après avoir été jouée (touchée) par la crosse d'un joueur de l'équipe attaquante et ceci dans le cercle ou la zone d'envoi

B - la balle peut être jouée ou touchée par la crosse ou le corps d'un joueur de l'équipe défendante avant ou après qu'elle ait été jouée dans le cercle ou la zone d'envoi par un joueur de l'équipe attaquante

C - dans le cercle ou zone d'envoi : après un **ARRET de la balle** par l'équipe défendante (contrôle), la balle doit être à nouveau jouée (touchée) par un joueur de l'équipe attaquante avant qu'un but ne puisse être inscrit

D - pendant un coup de pénalité (Pénalty Stroke) un but sera accordé si le gardien de but de l'équipe défendante commet une faute qui empêche le joueur de l'équipe attaquante de marquer

(BUT TECHNIQUE et ceci sans que la balle ne pénètre dans le but)

E - l'équipe qui inscrit le plus grand nombre de buts est victorieuse

13 . LE HORS JEU

IL N'Y A PAS DE HORS JEU AU HOCKEY (depuis 1972)

14 . La CONDUITE du JEU

Le fair play est une des composantes principales du jeu de Hockey

S'il n'est pas joué avec le souci d'autrui, le Hockey peut être un jeu dangereux. La présente règle prohibe ou explicite les actions qui affectent la sécurité de tous les joueurs.

Les joueurs ne doivent pas :

14.1.1 Utilisation de la crosse et de l'équipement de jeu

- A - jouer **INTENTIONNELLEMENT** la balle avec le côté rond de la crosse
- B - jouer ou intervenir dans le jeu sans avoir en main leur propre crosse
- C - jouer **INTENTIONNELLEMENT** la balle avec la crosse au dessus du niveau des épaules
- D - faire passer la crosse par dessus la tête des autres joueurs
- E - lever leur crosse de telle manière que ce soit dangereux, intimidant ou gênant pour les autres joueurs qui approchent de la balle, essaient de la jouer ou la jouent
- F - jouer la balle violemment ou de telle manière que ce soit de nature à provoquer du jeu dangereux

Une balle est dangereuse lorsqu'elle entraîne un mouvement d'esquive des autres joueurs

- G - frapper, accrocher, faire trébucher, pousser ou retenir la crosse ou la tenue de jeu d'autres joueurs
- H - lancer un objet quelconque ou une pièce d'équipement sur la surface de jeu, vers la balle, vers un autre joueur ou vers un arbitre

14.1.2 Utilisation du corps, des mains et des pieds

- A - arrêter ou attraper la balle avec la main

Rien n'empêche les joueurs de se servir de leurs mains pour se protéger des balles envoyées dangereusement

- B - arrêter, jouer au pied, propulser, ramasser, lancer ou porter **VOLONTAIREMENT** la balle avec une partie quelconque du corps

Il n'y a pas systématiquement faute si : la balle heurte le pied ou le corps d'un défenseur

Il y a faute si :

- il s'est porté sur la trajectoire de la balle ou
- il n'a pas fait d'efforts pour éviter d'être heurté ou s' il s'était placé avec l'intention visible d'arrêter la balle avec le pied et/ou le corps
- il en tire un avantage

REMARQUE :

Sur action de jeu ou coup arrêté : Les joueurs de l'équipe fautive ne doivent pas être **SYSTEMATIQUEMENT** sanctionnés quand la balle est jouée vers eux d'une courte distance (**moins de 5 M**)

Les arbitres doivent tenir compte de plusieurs aspects :

- Y a t'il anti jeu ?
- Y a t'il gain de temps ?
- Y a t'il avantage ou non ?

- C - utiliser le pied ou la jambe comme support de la crosse lors d'une interception
- D - pénétrer **VOLONTAIREMENT** dans les buts de l'équipe adverse ou se tenir sur la ligne de but de l'équipe adverse
- E - passer ou stationner volontairement derrière un but

14.1.3 Balle levée

A - faire **VOLONTAIREMENT** monter la balle lors des coups arrêtés (coups francs, grands corners, remises en jeu, balles sorties des limites)

B - propulser **VOLONTAIREMENT** la balle en l'air afin qu'elle retombe directement dans le cercle ou la zone d'envoi

*Toutes les balles qui entrent dans le cercle ou zone d'envoi au dessus du sol ne sont pas nécessairement fautives. Une balle qui entre ou qui rebondit à l'intérieur du cercle après avoir parcouru une courte distance, doit être jugée seulement en fonction de l'intention du joueur ou du **DANGER** qu'elle représente*

*Une balle soulevée par dessus la crosse d'un adversaire ou par dessus son corps s'il est au sol, doit seulement être jugée en fonction du **DANGER** qu'elle représente*

C - approcher à moins de **5 M** d'un joueur qui reçoit une balle levée qui retombe jusqu'à ce que la balle ait été jouée et soit au sol

D - lever la balle en direction d'un autre joueur

14.1.4 Obstruction

L'OBSTRUCTION EXISTE TOUJOURS :

RAPPEL : Protéger la balle sans faire action sur elle, constitue une infraction si un adversaire est à distance jouable et agit pour la récupérer
Jouer la balle en reculant vers un adversaire constitue une infraction

Empêcher un adversaire de jouer la balle en :

- se déplaçant ou s'interposant avec le corps et /ou la crosse
- protégeant la balle avec la crosse et/ou avec une partie quelconque du corps

14.1.5 Perte de temps

Retarder le jeu afin de gagner du temps

14.2 Les gardiens de but peuvent, quand la balle est dans leur propre cercle ou zone d'envoi :

A - utiliser leur crosse, sabots, guêtres

1 - pour propulser la balle

B - utiliser leur crosse, sabots, guêtres et/ou une autre partie quelconque de leur corps (y compris les mains, casque)

2 - pour arrêter ou dévier la balle

C - utiliser leur crosse, sabots, guêtres et/ou une autre partie quelconque de leur équipement

3 - pour « protéger » la balle

à condition qu'une telle action ne soit ni dangereuse, ni de nature à provoquer du jeu dangereux (notamment lors du jeu au sol)

Un gardien de but qui « protège » la balle doit être jugé en fonction de la règle de l'obstruction (debout ou allongé sur le sol)

B - arrêter ou dévier la balle de la crosse au dessus du niveau des épaules à moins que ce ne soit dangereux ou de nature à provoquer du jeu dangereux

C - dévier la balle par dessus la barre transversale ou vers l'extérieur des poteaux avec la face de la crosse ou une partie quelconque de son corps

Un gardien de but peut jouer la balle en dehors de son cercle ou de sa zone d'envoi mais ne bénéficie alors plus d'aucun privilège particulier

14.3 Si la balle :

- heurte **INVOLONTAIREMENT** un arbitre

- heurte un objet tombé sur la surface de jeu, y compris toutes pièces d'équipement perdues, **le jeu DOIT continuer**

15 . LES SANCTIONS

AVANTAGE : *Une sanction ne doit être appliquée que si un joueur ou une équipe a été nettement désavantagé(e) par la faute d'un adversaire*

15.1.1 Un coup franc doit être accordé

- A - pour toute faute **INVOLONTAIRE** commise par un joueur dans l'espace de jeu situé hors des cercles ou zones d'envoi
- B - pour toute faute commise par un joueur de l'équipe attaquante dans le cercle ou zone d'envoi adverse

15.2 Un coup de coin de pénalité (Petit Corner) doit être accordé pour :

- A - une faute **VOLONTAIRE** d'un joueur de l'équipe défendante
 - dans sa moitié de terrain
 - dans son cercle ou zone d'envoi et qui n'empêche pas qu'un but soit marqué
- B - pour une faute **INVOLONTAIRE** d'un joueur de l'équipe défendante dans son cercle ou zone d'envoi et qui n'empêche pas qu'un but soit marqué
- C - pour un envoi **VOLONTAIRE** de la balle par un joueur de l'équipe défendante au-delà de sa propre ligne de fond ou de but
- D - la balle vient se loger dans une partie de l'équipement du gardien de but ou dans un objet d'équipement d'un joueur ou d'un arbitre**

15.3 Un coup de pénalité (Pénalty Stroke) doit être accordé pour :

- A - une faute **VOLONTAIRE** d'un joueur de l'équipe défendante dans son cercle ou zone d'envoi et qui empêche qu'un but certain soit marqué
- B - une faute **INVOLONTAIRE** d'un joueur de l'équipe défendante dans son cercle ou zone d'envoi et qui empêche sans doute qu'un but soit marqué
- C - franchissements précoces et répétés par les joueurs de l'équipe défendante - de la ligne de fond ou de but - lors de l'exécution d'un coup de coin de pénalité (Petit Corner) - réf : « fausses sorties »

15.4

Si une nouvelle faute est commise avant qu'une première sanction ait été appliquée, cette dernière pourra être soit appliquée 5 M plus avant, soit être transformée en une sanction plus sévère et/ou assortie d'une sanction pour mauvaise conduite, soit être inversée si la seconde faute a été commise par l'équipe qui bénéficiait de la première sanction.

16 . L'APPLICATION des SANCTIONS

16.1 Coup Franc

- A - à plus de **5 M** hors du cercle ou zone d'envoi, près de l'endroit où la faute a été commise

« Près de » permet de jouer le coup franc à distance de jeu de l'endroit où la faute a été commise. Ceci ne doit pas constituer un avantage disproportionné, mais doit permettre de maintenir le rythme de jeu

- B - pour l'équipe qui défend : hors de son cercle ou zone d'envoi - **à moins de 11 M** de sa ligne de fond : le coup franc peut être joué de n'importe quel point d'une ligne parallèle à la ligne de côté, passant par le point où la faute a été commise, mais pas à plus de **11 M** de la ligne de fond

- C - pour l'équipe qui défend : dans son cercle ou zone d'envoi, le coup franc peut être joué de n'importe quel endroit : hors de son cercle ou zone d'envoi de n'importe quel endroit sur une ligne parallèle à la ligne de côté, passant par le point où la faute a été commise, mais pas à plus de **11 M** de la ligne de fond
- D - pour l'équipe qui attaque : à moins de **5 M** du cercle ou zone d'envoi adverse. Le coup franc peut être joué près de l'endroit où la faute a été commise. A l'exception du joueur qui joue la balle, tous les autres joueurs des deux équipes doivent être à **5 M** minimum de la balle
- E - la balle doit être immobile
- F - le joueur qui effectue le coup franc doit pousser ou frapper la balle qui devra parcourir au moins **1 M** avant qu'un autre joueur de la même équipe puisse la jouer
- G - la balle ne doit pas être levée volontairement ou de telle manière qu'elle soit dangereuse ou de nature à provoquer un jeu dangereux
- H - après avoir joué le coup franc, le joueur concerné ne peut ni rejouer la balle, ni demeurer ou s'en approcher à distance jouable jusqu'à ce qu'elle ait été jouée par un autre joueur
- I - aucun adversaire ne peut être à moins de **5 M** de la balle

*Si un joueur adverse reste à moins de **5 M** de la balle pour obtenir un avantage, il n'est pas nécessaire de rejouer le coup franc*

16.2 Coup de Coin de Pénalité (Petit Corner)

- 16.2.1
- A - un joueur de l'équipe attaquante doit pousser ou frapper la balle - sans la lever **VOLONTAIREMENT** - d'un point situé sur la ligne de fond et à **7 M** du poteau de but choisi par son équipe
 - B - le joueur de l'équipe attaquante, qui joue le coup de coin de pénalité doit avoir au **MINIMUM un pied hors de la surface de jeu**
 - C - aucun autre joueur ne peut se trouver à moins de **5 M** de la balle
 - D - les autres joueurs de l'équipe attaquante doivent être sur la surface de jeu avec leurs pieds, mains et crosses en dehors du cercle ou zone d'envoi (**11 M**)
 - E - cinq joueurs au maximum de l'équipe défendante (gardien de but obligatoirement compris) doivent se tenir derrière leur ligne de but ou de fond au minimum à **5 M** de la balle avec leurs pieds, mains et crosse derrière la ligne de but ou de fond
 - F - les autres joueurs de l'équipe défendante doivent se tenir au delà de la ligne du centre
 - G - jusqu'à ce que la balle ait été jouée, aucun joueur de l'équipe attaquante autre que celui qui joue la balle et aucun joueur de l'équipe qui défend ne peuvent entrer dans le cercle ou zone d'envoi ou franchir la ligne de centre
 - H - le joueur de l'équipe attaquante qui effectue le coup, ne peut ni rejouer ni demeurer ou approcher à distance jouable de la balle, jusqu'à ce que celle-ci ait été jouée par un autre joueur
 - I - aucun envoi au but ne pourra être fait avant que la balle n'ait été jouée hors du cercle ou zone d'envoi sur le sol**
 - J - la balle peut être passée ou déviée par une crosse de l'équipe attaquante
 - K - si le premier envoi au but est un tir : la balle doit franchir la ligne de but sans avoir une trajectoire, qui avant toute déviation lui aurait fait franchir la ligne de but à une hauteur supérieure à **0, 46 M (hauteur de la planche de fond)** pour qu'un but soit inscrit, à moins qu'elle n'ait touchée la crosse ou le corps d'un joueur de l'équipe défendante au cours de sa trajectoire vers le but
 - L - s'il s'agit d'un second ou subséquent tir au but, d'un flick ou d'une cuillère, la balle peut être levée sans limite de hauteur à condition que cela soit **sans DANGER**
 - M - le joueur de l'équipe attaquante qui effectue le coup de coin ne peut inscrire un but directement même si la balle est déviée dans le but par un joueur de l'équipe défendante
 - N - la règle du coup de coin de pénalité cesse d'être applicable dès que la balle **s'écarte à plus de 5 M du cercle ou zone d'envoi**

16.2.2 Le Coup de Coin de Pénalité (Petit Corner) peut être rejoué quand :

- A - les pieds, mains ou crosses des joueurs de l'équipe défendante touchent le sol à l'intérieur du cercle ou zone d'envoi
- B - les joueurs de l'équipe défendante se trouvent à moins de **5 M** de la balle avant que celle-ci ne soit initialement jouée
- C - les joueurs de l'équipe défendante franchissent la ligne de but, de fond ou du centre avant que la balle ne soit initialement jouée

Si des joueurs de l'équipe attaquante pénètrent dans le cercle ou zone d'envoi - soit volontairement soit en retirant un avantage certain - avant que la balle soit initialement jouée, ils doivent être pénalisés d'un coup franc

16.2.3 A la mi-temps et à la fin du temps réglementaire, le temps de jeu sera prolongé afin de permettre l'exécution du coup de coin de pénalité. Dans ce cas le coup de coin de pénalité sera terminé quand :

- A - un but est inscrit

- B - un joueur de l'équipe attaquante commet une infraction aux règles
- C - un joueur de l'équipe défendante commet une infraction aux règles qui n'implique pas qu'un nouveau coup de coin de pénalité ou coup de pénalité (Stroke) soit accordé. Dans le cas contraire, le temps est à nouveau prolongé afin de permettre l'exécution des sanctions etc
- D - quand la balle s'écarte de **plus de 5 M du cercle ou zone d'envoi**
- E - la balle est envoyée hors du cercle au delà de la ligne de fond par un joueur de l'équipe attaquante ou **INVOLONTAIREMENT** par un joueur de l'équipe défendante
- F - la balle sort du cercle ou zone d'envoi pour la seconde fois après la mise en jeu initiale

16.3 Coup de Pénalité (Pénalty Stroke)

16.3.1 Exécution

- A - quand un coup de pénalité (Pénalty Stroke) est accordé : le temps doit être arrêté
- B - le joueur de l'équipe qui bénéficie du coup de pénalité doit se tenir près de et en arrière de la balle avant de la jouer
- C - tous les autres joueurs - à l'exception du joueur qui effectue le coup et le gardien de but adverse - doivent se tenir au delà de la ligne de centre et ne pas influencer la phase de jeu
- D - le gardien de but qui défend le coup doit garder son casque
- E - le gardien de but qui défend le coup doit se tenir debout, les deux pieds sur sa ligne de but et il ne pourra ni quitter celle-ci ni bouger l'un de ses pieds jusqu'à, ce que la balle soit jouée
- F - le joueur de l'équipe attaquante ne pourra jouer la balle avant que l'arbitre ne l'y ait autorisé (le gardien de but et le joueur doivent être prêts et attendre le signal de l'arbitre)
- G - la balle peut être poussée, flickée ou envoyée en cuillère du point de pénalité. Elle ne peut pas être frappée
- H - la balle peut être levée sans hauteur limite
- I - le joueur de l'équipe attaquante ne peut toucher la balle **QU'UNE SEULE FOIS**. Il ne pourra donc ensuite ni rejouer ni approcher du gardien ou de la balle. Le coup sera terminé
- J - en exécutant le coup de pénalité, le joueur de l'équipe attaquante doit se trouver en arrière de la balle A DISTANCE JOUABLE. Il peut faire plusieurs pas en avant.**
- K - le joueur de l'équipe attaquante n'a pas le droit de feindre de jouer la balle
- L - le gardien de but de l'équipe défendante n'a pas le droit de retirer sans nécessité un équipement de protection dans le seul but de gagner du temps

16.3.2 Fin du Penalty Stroke:

- A - un but est inscrit
- B - accordé (but technique)
- C - la balle s'immobilise dans le cercle ou zone d'envoi, D - la balle se loge dans une partie de l'équipement du gardien de but
- E - la balle est attrapée par le gardien de but
- F - la balle sort du cercle ou zone d'envoi
- G - le joueur de l'équipe attaquante commet une faute ===== un but n'est ni inscrit ni accordé

16.3.3 Reprise du jeu après un coup de pénalité

- A - un but a été inscrit ou accordé ===== remise en jeu au centre
- B - un but n'a pas été inscrit ni accordé : coup franc pour l'équipe qui défend d'un point situé à **11 M** face au milieu de la ligne de but

16.3.4 Sanctions

- A - Coup Franc : pour une faute du joueur de l'équipe attaquante, d'un point situé à **11 M face** à la ligne de but
- B - But accordé : pour une faute du gardien de but qui empêche qu'un but soit inscrit (But Technique)
- C - Coup de Pénalité : peut être rejoué en cas de faute commise par un autre joueur d'une des deux équipes

16.4 Sanctions individuelles

- A - **en cas de jeu brutal ou dangereux, de mauvaise conduite** - (en ce y compris l'incapacité pour le(s) capitaine(s) de faire face à leurs responsabilités telles que définies dans la règle - ou de faute volontaire, l'arbitre peut donc en plus de la sanction appropriée :

- mettre en garde le joueur fautif
 - donner un avertissement (carton vert)
 - exclure temporairement le joueur fautif pour une durée minimum de **5 mn** de temps de jeu (carton jaune)
 - exclure définitivement le joueur fautif (carton rouge)
- B - les joueurs exclus temporairement doivent se tenir - en silence - à un endroit désigné jusqu'à ce que l'arbitre qui les a exclus les autorise à revenir sur la surface de jeu
- C - les joueurs exclus temporairement peuvent rejoindre leur équipe à la mi-temps et doivent ensuite retourner à l'endroit convenu afin de terminer leur suspension
- D - les joueurs exclus définitivement doivent quitter la surface de jeu et ses abords

17 . Les ACCIDENTS et les BLESSURES



- A - si un but a été marqué avant que le jeu n'ait été arrêté, il sera validé dans le cas où il aurait été inscrit si l'accident ne s'était pas produit
- B - si un joueur est dans l'incapacité physique de poursuivre le jeu, l'arbitre peut arrêter la rencontre
- C - un joueur blessé ou qui saigne, doit quitter la surface de jeu dès qu'il est possible qu'il le fasse sans danger et doit recevoir des soins HORS de la surface de jeu à moins que des raisons médicales ne l'interdisent
- D - les joueurs ne doivent pas revenir sur la surface de jeu avant que leurs blessures aient été pansées et aucun joueur ne peut rester sur la surface de jeu ou y revenir avec une tenue ou des pièces d'équipements ensanglantées
- E - si un arbitre se trouve dans l'incapacité de continuer d'arbitrer, la rencontre doit être arrêtée. S'il est blessé et doit se retirer, il doit être remplacé
- F - le jeu doit reprendre par un engagement (Bully) ou par la décision appropriée

