



Les Règles du Jeu de Hockey en Salle

2000

Fédération Internationale Hockey
Avenue des Arts 1 Bte 5
B-1210 Bruxelles (Belgique)
Tél.+ 32(2) 219 45 37
Fax. + 32(2) 219 27 61
E-Mail : FIH@FIHockey.org
<http://www.FIHockey.org>

SEQUENCE DES RÈGLES

Règles Page

I. LES CARACTÉRISTIQUES DU TERRAIN ET DES ÉQUIPEMENTS

1	Le terrain.....	1
2	Les buts.....	4
3	La balle.....	6
4	La crosse.....	7
5	La tenue et l'équipement des joueurs.....	10

II. LES ÉQUIPES, LES CAPITAINES ET LES ARBITRES

6	Les équipes.....	12
7	Les capitaines.....	14
8	Les arbitres.....	14

III. L'APPLICATION DES RÈGLES DU JEU

9	La durée de jeu.....	16
10	La mise et la remise en jeu.....	16
11	Inscrire un but.....	19
12	Le hors-jeu.....	20
13	La conduite du jeu.....	20
14	Les sanctions.....	23
15	L'application des sanctions.....	24
16	Les accidents et les blessures.....	31

APPENDICES

A	La terminologie du hockey.....	32
B	L'interprétation des règles.....	34
C	Code des signaux des arbitres.....	45
D	Les conseils aux arbitres.....	48
E	Informations et conseils techniques.....	55
F	Règlement d'une compétition de coups de pénalité.....	59



LES NOUVELLES RÈGLES

Les Règles du jeu de hockey en salle ont été révisées et publiées pour la dernière fois en 1996. Quelques changements mineurs ont été apportés en 1997 et 1998 et notifiés dans des addendas. Les règles du jeu de hockey ont également été modifiées à diverses reprises. Ces modifications ont été insérées dans la présente édition des Règles du jeu de hockey en salle à l'endroit jugé adéquat.

A ce propos, le Comité des Règles du Jeu est d'avis que les Règles du jeu de hockey en salle et celles du hockey devraient être semblables, excepté lorsqu'un des codes de jeu doit être clairement différencié.

Cependant, quelques changements plus significatifs sont indiqués ci-dessous :

Règle 4 :

La crosse

Après d'importantes discussions, cette règle a été reformulée et modifiée. Les fabricants et les fournisseurs ont été prévenus de la nouvelle formulation et des étapes à suivre pour obtenir l'approbation de la FIH. Une telle procédure demande du temps. Alors que le nouveau règlement entre immédiatement en vigueur, ce n'est qu'à partir de janvier 2001 que des crosses approuvées seront obligatoires au niveau international et à partir de janvier 2003 à tous les autres niveaux.

Règle 6.4a :

Les changements de joueurs

Comme pour le hockey sur gazon, il est désormais permis de remplacer un joueur – que ce soit un attaquant ou un défenseur – après l'octroi d'un coup de pénalité.

Règle 7.2d :

La discipline

Le Comité des Règles du Jeu a confirmé que les capitaines sont responsables du comportement de leur équipe, y compris celui des joueurs de remplacement. La FIH et le Comité des Règles du Jeu maintiennent leur inquiétude face à la mauvaise conduite, en particulier en dehors du terrain et envers l'arbitre. La FIH a communiqué un code de conduite à toutes les Associations nationales.

Règle 14.4 : *Les sanctions*

Les Règles du hockey en salle autorisent désormais que, si l'équipe fautive commet une nouvelle faute avant que la pénalité accordée ait été exécutée, celle-ci peut alors être avancée de 5 mètres maximum, aggravée et/ou considérée comme mauvaise conduite ou encore inversée en cas de faute de la part de l'équipe à laquelle la pénalité avait tout d'abord été accordée.

Appliquée de manière appropriée par les arbitres, cette règle peut contribuer à gérer des cas d'indiscipline ou tous comportements inacceptables d'un joueur.

L'INTERPRÉTATION DU RÈGLEMENT

Règle 13.1.1.b/c : *Jouer la balle*

L'interprétation porte sur le fait que les Règles n'autorisent pas qu'un joueur effectue un long poussé ou une geste de balancier avec la crosse sur le sol avant de toucher la balle. Après un poussé de balle, il n'est pas autorisé de poursuivre cette poussée avec la crosse sur le sol, de manière telle que la balle soit envoyée de manière dangereuse vers un adversaire.

Règle 13.1.2.d : *Le contact entre le pied et la balle*

Les arrêts de jeu trop souvent causés par le fait qu'un joueur touche involontairement la balle du pied sont toujours aussi préoccupants. La formulation du conseil a été rendue plus positive afin d'insister sur les situations qui ne nécessitent pas de sanction.

Règle 15.2 : *Le coup de coin de pénalité*

Une note supplémentaire a été ajoutée pour insister sur le fait qu'un envoi peut s'avérer dangereux si des joueurs se trouvent dans le cercle devant le but.

LES RÈGLES EXPÉRIMENTALES

Actuellement : l'arête de la crosse (Règle 4.5.a) : une expérimentation obligatoire est menée en hockey depuis l'année dernière. Elle permet aux joueurs de frapper la balle avec l'arête de la crosse. Cette expérimentation a été insérée dans les présentes Règles du jeu de hockey en salle. En effet, en salle, l'arête peut parfois être utilisée pour pousser la balle ou pour effectuer un tacle en plaçant la crosse très bas, parallèlement au sol. L'impact sur la crosse n'est pas extraordinaire étant donné que la balle ne peut être frappée en salle. Néanmoins, les joueurs devraient savoir que la majorité des crosses utilisées ne sont pas faites pour jouer la balle de cette façon et que les fabricants peuvent refuser de remplacer une crosse cassée suite à l'utilisation de ses arêtes pour jouer la balle. L'expérimentation est controversée en hockey, car le fait que la balle puisse être frappée avec l'arête de la crosse, entraîne des craintes quant au danger éventuel pour les joueurs. Cependant, ceci ne concerne pas le hockey en salle. Par conséquent, l'expérimentation est jugée moins conflictuelle en hockey en salle. Toutefois, tous les avis sont les bienvenus afin que toutes les opinions soient prises en considération l'année prochaine, permettant ainsi de prendre une décision définitive concernant cette règle expérimentale.

A venir : le coup de coin de pénalité (Règle 15.2) : beaucoup de commentaires ont été faits concernant le danger que comporte la règle actuelle sur le coup de coin de pénalité. Des essais ont donc été réalisés en hockey pour tester une solution de remplacement qui pourrait être plus sûre et qui entraînerait moins de sanctions lorsqu'une faute involontaire a été commise. Le Comité des Règles du Jeu étudiera en temps voulu les résultats de ces essais et prendra les décisions qui s'imposent. Le Comité des Règles du Jeu considérera les retombées pour le hockey en salle. Cependant, aucune modification n'a été apportée aux Règles actuelles du hockey en salle concernant le coup de coin de pénalité. Les opinions sont toutefois les bienvenues à ce sujet.

L'ÉQUIPEMENT DE PROTECTION

La sécurité des joueurs est d'une importance primordiale pour la F.I.H., le Comité des Règles du jeu et tous les gens concernés par les Règles du Jeu. Il faudra du temps pour établir des spécifications adaptées aux normes nationales qui s'avèrent variées et en continuel développement.

Entre-temps, le COMITÉ DES RÈGLES DU JEU demande aux Associations nationales qui en ont les moyens de faire porter par les pratiquants tous les équipements de protection disponibles. Il est particulièrement important que les jeunes joueurs débutants, ainsi que leurs entraîneurs, soient conscients des dangers inhérents à la pratique du hockey ainsi que de ce qu'ils peuvent porter afin de les réduire.

Les protège-mains, constitués d'une seule pièce ou non, sont autorisés pourvu que le gardien de but soit capable de tenir sa crosse avec au moins une main. Tout artifice permettant de retenir la crosse autrement que par une main sont interdits. Il ne peut y avoir danger pour le gardien ou tout autre joueur.

L'APPLICATION DES RÈGLES

En tant que jeu d'équipe, le hockey à tous les niveaux est d'autant plus agréable qu'il est joué dans un bon esprit et qu'il est dirigé par des arbitres compétents. La Fédération Internationale de Hockey et le " Comité des Règles du jeu " sont concernés par le fait que le niveau de l'arbitrage devrait s'adapter aux autres développements du jeu. Toutes les personnes concernées sont invitées à créer des programmes de formation pour arbitres afin de garantir que les Règles sont appliquées conformément aux intentions de leurs rédacteurs. Afin de les assister dans cette tâche, la FIH a réalisé une cassette vidéo. Celle-ci convient pour tous les niveaux d'arbitrage.

Les pénalités prévues dans les Règles devraient être appliquées strictement mais correctement et avec compréhension.

CONCLUSION

Les défis et les occasions auxquels le hockey - tant en salle qu'en plein air -devra faire face dans les années à venir demanderont l'attention de toutes les personnes impliquées dans le jeu, quel que soit le niveau. Les règles ne seront qu'une partie de la gestion du futur et le Comité des Règles du Jeu du Hockey jouera son rôle en faisant du jeu sa priorité.

**26 Stompond Lane
Walton-on-Thames
Surrey KT12.IHB
Angleterre**

**George Croft
Secrétaire
Comité des Règles du Jeu**

Les Règles et conseils contenus dans ce livret sont d'application pour tous les joueurs et arbitres. La date d'application au niveau national est laissée au libre choix des Associations nationales. Ils seront d'application effective pour les rencontres internationales à la date du 1er novembre 2000.

Les Règles sont éditées sous l'autorité du " Comité des Règles du jeu" au nom de la Fédération Internationale de Hockey.

Les droits d'auteur de ce livret sont détenus par la Fédération Internationale de Hockey. Le contenu de ce livret peut être reproduit ou traduit pour distribution ou revente par les Associations nationales. Les réimpressions doivent être fidèles à la présentation du présent livret et comprendre le texte suivant: " Edité avec l'autorisation de la Fédération Internationale de Hockey ". Aucune référence au Secrétaire du " Comité des Règles du jeu" n'est exigée. Les Associations nationales souhaitant être conseillées pour la reproduction de ce livret peuvent prendre contact avec le département Administratif de la FIH à Bruxelles.

Des copies des Règles du Jeu peuvent être obtenues auprès de la Fédération Internationale de Hockey, Avenue des Arts, 1 - bte 5 - 1210 Bruxelles (Belgique). Le paiement sera fait par chèque de 120 Francs Belges par exemplaire établi à l'ordre de la Fédération Internationale de Hockey. Des frais d'envoi seront comptés pour expédition hors de la Belgique.

Membres du Comité des Règles du Jeu du Hockey 2000

M H Atif (Président)

K G D Croft (Secrétaire)

R L Webb (Secrétaire adjoint)

Seif El Dine Ahmed

M^{me} A Bose

E Donegani

E Guelfand

M^{lle} J Mohlmann

M^{me} R Pascoe

M^{me} E Raistrick

A Renaud

G Vijayanathan

E S Wall

H J Wöltje

I. LES CARACTÉRISTIQUES DU TERRAIN ET DES ÉQUIPEMENTS

1 LE TERRAIN⁽¹⁾ Voir le schéma page 3

1.1 Le terrain est rectangulaire.

- a. Longueur comprise entre 36 mètres et 44 mètres.
- b. Largeur comprise entre 18 mètres et 22 mètres.

Dans la mesure où la chose est possible, la largeur maximale du terrain devrait être utilisée pour s'assurer que les lignes de cercles croisent les lignes de fond avant d'atteindre les planches de côté.

- c. Lignes tracées de manière nette, comme indiqué sur le schéma

1.2 Toutes les lignes font 50 mm de large, font partie du terrain et sont tracées sur toute leur longueur dans une couleur différente de celle du terrain.

- a. Les côtés les plus longs du terrain sont constitués de planches de côté d'une section de 10 x 10 centimètres, inclinées d'environ 1 centimètre vers l'intérieur du terrain

Les planches de côté doivent être en bois (ou composées d'un matériau aux propriétés physiques similaires) et ne doivent pas comporter d'attaches ou de supports qui pourraient s'avérer dangereux pour les joueurs ou les arbitres.

- b. Les lignes de côté les plus courtes (de 18 à 22 mètres) sont appelées lignes de fond.
- c. Les parties des lignes de fond situées entre les montants du but sont appelées lignes de but.

⁽¹⁾ Les informations relatives aux spécifications des surfaces de jeu sont insérées dans l'Annexe E des présentes règles.

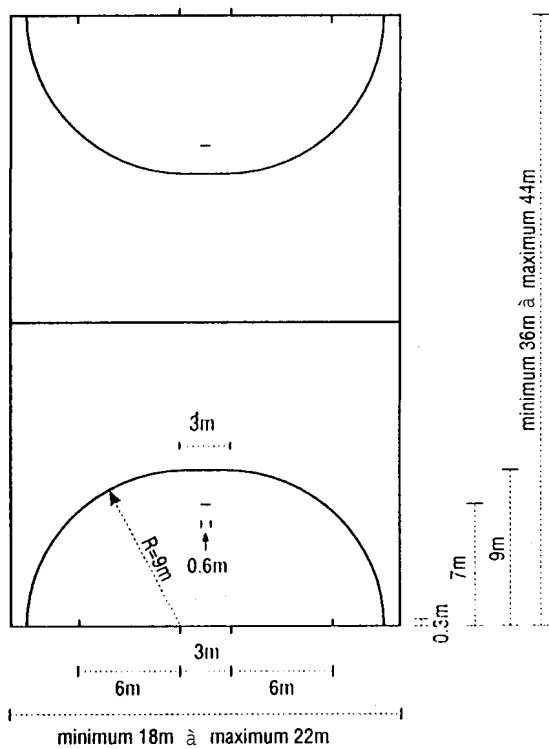
Des zones de dégagement sont recommandées : 3 mètres minimum au-delà des lignes de fond et 1 mètre minimum au-delà des planches de côté.

1.3 Les autres lignes :

- a. Ligne centrale traversant le terrain
- b. Des lignes de 30 centimètres de long sont tracées à l'intérieur du terrain sur chaque ligne de fond, de part et d'autre du but, à une distance de 6 mètres de l'extérieur du but le plus proche, distance mesurée jusqu'au bord le plus éloigné de ces lignes.
- c. Des lignes de 150 mm de long sont tracées en dehors du terrain sur chaque ligne de fond, à une distance d'1 mètre 50 du centre de la ligne de fond, cette distance étant mesurée jusqu'au bord le plus proche de ces lignes.
- d. Des points de pénalité d'un diamètre de 100 mm ou des lignes de 600 mm de longueur parallèles à la ligne de but sont tracés devant le centre de chaque but, le centre de chaque point ou ligne se trouvant à 7 mètres du bord intérieur de la ligne de but.

1.4 Les cercles d'envoi :

- a. Les lignes sont tracées à l'intérieur du terrain. Elles mesurent 3 mètres de long, sont parallèles aux lignes de fond et se situent à une distance de 9 mètres de ces lignes de fond, cette distance se mesurant en partant de l'extérieur de la ligne de fond jusqu'au bord extérieur de ces lignes.
- b. Ces lignes sont tracées en continuité de part et d'autre jusqu'aux lignes de fond pour former un arc de cercle dont le centre se situe au niveau du coin intérieur du montant du but le plus proche.



- c. ces lignes sont appelées lignes de cercle ; les surfaces délimitées par ces lignes, y compris les lignes elles-mêmes, constituent les cercles d'en-voi, appelés plus loin "cercles".

1.5 Aucun autre tracé que celui décrit dans les présentes règles ne doit être tracée sur la surface de jeu.

- 1.6 Un banc pour chaque équipe ainsi qu'une table pour le(s) chronomètreur(s) doivent être placés à l'extérieur du terrain, le long de l'une des planches de côté.

La table doit être placée, dans la mesure du possible, au niveau de la ligne centrale, avec le banc des équipes de chaque côté. La table doit être équipée de planches de protection. Les chaises prévues pour les joueurs suspendus doivent être placées près de la table. La table et les bancs doivent se situer du même côté du terrain et ne doivent en aucun cas gêner les joueurs et les arbitres. Tous les équipements des équipes doivent être mis derrière les bancs. Au cours de chaque mi-temps du match, les équipes occupent le banc le plus proche du but qu'elles défendent.

2 LES BUTS

2.1 Au milieu de chaque ligne de fond :

- a. Les montants de but et la barre transversale doivent être blancs, rectangulaires et ne doivent pas mesurer plus de 80 mm en largeur ainsi qu'en profondeur.
- b. Les montants de but verticaux doivent se trouver à une distance de 3 mètres l'un de l'autre, distance mesurée entre l'intérieur des deux montants.

- c. Les montants doivent être placés sur la ligne extérieure et leur face avant doit être en contact avec le bord extérieur de la ligne de fond.
- d. La barre transversale horizontale doit être placée à une hauteur de deux mètres du sol (distance mesurée à partir de l'intérieur de la barre transversale) et doit être fixée aux deux montants de but.
- e. Les montants ne doivent pas dépasser la barre transversale en hauteur.
- f. La barre transversale ne doit pas dépasser les montants du but en largeur.

La forme des montants et de la barre transversale doivent répondre aux exigences des normes légales nationales en vigueur.

2.2 Les planches de côté :

- a. Longueur: 1 mètre minimum. Hauteur : 460 mm.
- b. Situées sur le terrain à angle droit par rapport à la ligne de fond, fixées à l'arrière des montants de but, sans pour autant en augmenter la largeur, ainsi qu'aux extrémités de la planche de fond.
- c. Intérieur peint en couleur foncée.

2.3 Les planches de fond :

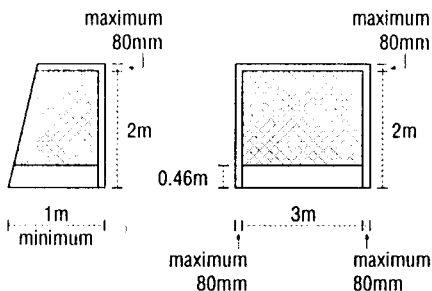
- a. Longueur: 1 mètre minimum. Hauteur : 460 mm.
- b. Situées sur le terrain à l'extrémité des planches de côté.
- c. Intérieur peint en couleur foncée.

2.4 Les filets :

- a. Fixés à des intervalles de 150 mm maximum à l'arrière des montants de but et de la barre transversale, ils doivent se situer à l'extérieur de la planche de fond et des planches de côté.

- b. Fixés de manière à empêcher la balle de passer entre eux et les montants de but, la barre transversale, les planches de côté et les planches de fond.
- c. Fixés de manière lâche afin d'éviter que la balle puisse rebondir.
- d. Mailles de 38 mm maximum.

Pour les rencontres qu'elles contrôlent, les Associations nationales peuvent accorder des dérogations en ce qui concerne la largeur des lignes, l'interdiction d'autres tracés, le fait que les montants de but doivent toucher le bord extérieur des lignes de but (dans ce cas-là, ils doivent toucher le bord intérieur des lignes de but). L'obligation d'avoir des buts avec planches de fond et planches de côté ne s'applique pas au niveau national ou international, à condition que les filets soient fixés de façon à ne pas interférer dans le cours du jeu.



3 LA BALLE ⁽²⁾

- a. Elle doit être sphérique, dure et composée d'un matériau quelconque

⁽²⁾ Les informations relatives aux balles de hockey en salle sont insérées dans l'Annexe E des présentes règles

- b. weight: minimum 156 grammes, maximum 163 grammes
- c. circumference: minimum 224mm, maximum 235mm
- d. surface: smooth
- e. colour: white or as agreed.

4 LA CROSSE

4.1 Forme

- a. la crosse aura un manche droit et une tête courbée
- b. la crosse aura une face plate et lisse dans sa partie inférieure et uniquement sur sa face gauche (face de jeu)
- c. une crosse présentant une déviation de maximum 20 mm de part et d'autre du bord de la face plate ou du manche est acceptable (distances A-B et/ou A1-B1 du diagramme)
- d. la courbure de la tête, mesurée verticalement depuis le point le plus bas de la face plate et parallèlement au manche ne pourra excéder 100 mm (distance C-D du diagramme)
- e. la zone de transition entre la tête et le manche sera lisse
- f. la face arrière de la crosse ou face droite ou encofre face non utilisable sera la même pour toute la longueur de la crosse. Elle sera arrondie et lisse
- g. toutes les arêtes seront arrondies

4.2 Matériaux et couleurs

- a. la crosse et ses décorations éventuelles seront réalisées ou contiendront (bois ou) tous matériaux autres que métaux et composants métalliques, les rendant ainsi aptes à la pratique du hockey et ne présentant aucun risque pour la santé des joueurs

- b. des bandes autocollantes et résines peuvent être appliquées à condition que la surface reste lisse.

4.3 Dimensions et poids

- a. la crosse, y compris toutes bandes autocollantes additionnelles, devra pouvoir passer dans un anneau de 51 mm de diamètre intérieur
- b. le poids total de la crosse ne pourra excéder 737 grammes.

4.4 Rapport vitesse de la balle / vitesse de la crosse

- a. la vitesse de la balle ne pourra excéder 98% de celle de la crosse

Méthode de mesure

La vitesse de la balle est déterminée pour une vitesse de la crosse de 80 km/heure (à 5 reprises) dans le simulateur de l'un des laboratoires agréés par la FIH.

La vitesse de la balle est calculée en fonction du temps mis par la balle pour parcourir la distance entre 2 points de mesure. Elle est exprimée par rapport à la vitesse de la crosse testée. Il sera fait usage de balles agréées par la FIH (voir l'annexe E des présentes Règles).

Les essais sont réalisés aux conditions de laboratoire suivantes : température d'environ 20°C et humidité relative d'environ 50 %.

Les fabricants sont invités à soumettre leurs différents prototypes de crosses pour essai et à communiquer les résultats pour approbation à la FIH. La FIH se réserve le droit de vérifier les résultats des tests de manière aléatoire.

4.5 Face de jeu

- a. la face de jeu est constituée par l'ensemble de la face plate et de la partie du manche située dans le prolongement de cette face plate

Règle expérimentale obligatoire

- a. la face de jeu est constituée par l'ensemble de la face plate, des arêtes de celle-ci et de la partie du manche située dans le prolongement de cette face plate et de ses arêtes

4.6 Diagramme

- a. le diagramme décrit la crosse placée avec le sommet de celle-ci dirigé selon l'axe des x positifs et la partie recourbée de la crosse dirigée selon l'axe des y positifs.
- b. la face de jeu est celle vue dans le diagramme. La face non jouable ainsi que les arêtes sont les parties de la crosse qui n'apparaissent pas dans le diagramme.
- c. la distance A-B est de 20 mm maximum
- d. la distance C-D est de 100 mm maximum

4.7 Limitations

- a. la FIH tient à conserver la forme traditionnelle de la crosse et se réserve le droit d'interdire toutes formes de crosses qui, à son avis n'y correspondraient pas. La FIH se réserve également le droit d'interdire tous types de crosse que le Comité des Règles du jeu estimerait dangereuses ou qui auraient une influence négative sur le déroulement du jeu.

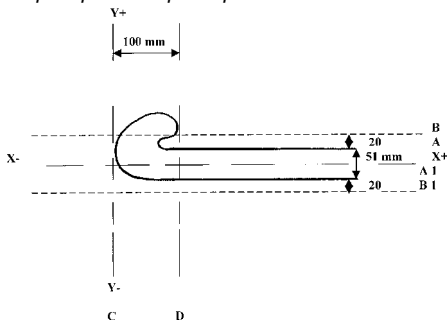
4.8 Responsabilité

- a. les joueurs devront s'assurer que leur équipement, tant du point de vue de sa qualité, de sa configuration que des matériaux utilisés ne constituent un danger tant pour eux-mêmes que pour les autres.
- b. la FIH ne peut être tenue pour responsable des conséquences pouvant survenir d'un choix d'équipement effectué par les joueurs, ni pour toutes déficiences de ces mêmes équipements ainsi que pour leur éventuelle non-conformité.

Tout contrôle d'équipement effectué avant le début d'une rencontre est limité à une vérification de la conformité apparente et extérieure des équipements et ce exclusivement en fonction de critères sportifs.

La crosse a une forme traditionnelle et celle-ci sera maintenue. Aucune configuration particulière n'a été approuvée mais l'introduction de nouvelles formes extrêmes ne sera pas autorisée.

Le Comité des Règles du jeu continuera à étudier très attentivement les performances tant des matériaux traditionnels que des matériaux nouveaux; il restreindra et/ou interdira leur utilisation s'il en résulte des modifications dans les caractéristiques du jeu ou des risques pour les pratiquants.



5 LA TENUE ET L'ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

5.1 Les joueurs

- appartenant à la même équipe doivent porter la même tenue approuvée par leur Association ou leur club.
- ne doivent rien porter qui puisse s'avérer dangereux pour les autres joueurs.

- c. doivent porter des chaussures spécifiques aux sports en salle qui ne comportent ni crampons ni barres protubérants et qui ont une semelle propre.

Il est fortement conseillé aux joueurs de champ de porter des protège-tibias/chevilles ainsi qu'un protège-dents.

5.2 Les gardiens de but

- a. doivent porter, au-dessus de tout équipement visant à protéger le haut du corps, une chemise ou un vêtement d'une couleur différente de celle portée par leur propre équipe et par l'équipe adverse.
- b. doivent porter un protège-tête attaché, sauf lorsqu'ils tirent un coup de pénalité (mais pas s'ils le défendent) et sauf lorsqu'ils sont à l'extérieur de leur cercle car prenant part temporairement au jeu en tant que joueur de champ.

Protège-tête: 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 recommandé. Un casque conçu pour le hockey sur glace répond le plus souvent aux besoins de beaucoup de gardiens de but.

Il est fortement recommandé que les gardiens de but portent en permanence d'autres équipements de protection (par exemple afin de protéger le corps, les mains, les coudes, les cuisses, les genoux, etc...). Les protections suivantes sont autorisées pour les seuls gardiens de but: protège-corps, guêtres, sabots, protège-mains et dispositifs de protections pour les cuisses, les bras, les avant-bras et les épaules.

Le dessin ci-après montre les caractéristiques d'un casque approuvé.

- c. Les guêtres, les sabots et les protège-mains ne peuvent avoir ni arêtes, ni protubérances
- d. une guêtre ne peut avoir plus de 300 mm de largeur lorsqu'elle est fixée à la jambe d'un gardien de but

- e. le protège-main ne peut avoir plus de 228 mm de largeur lorsqu'il est posé à plat, paume vers le haut. La longueur sera au maximum de 355 mm mesurée depuis la base du protège-main jusqu'à son extrémité. Rien ne peut être accroché au protège-main qui permettrait à la crosse de lui rester attachée si elle n'était plus tenue en main
- f. ne porteront pas de vêtements ou d'équipements complémentaires qui leur permettrait d'augmenter artificiellement les dimensions de leur corps.

II. LES ÉQUIPES, LES CAPITAINES ET LES ARBITRES

6 LES ÉQUIPES

- 6.1 Une rencontre est disputée entre deux équipes de 12 joueurs. Mais seuls six joueurs maximum par équipe sont autorisés en même temps sur le terrain. Chaque équipe est autorisée à effectuer des changements en utilisant les 12 joueurs maximum.
- 6.2 Si une équipe se retrouve avec moins de 4 joueurs sur le terrain ou autorisés sur ledit terrain, les arbitres doivent arrêter le match, l'équipe adverse remportant le match.
- 6.3 Un joueur quittant le terrain ne doit pas revenir sur le terrain sans l'autorisation de l'arbitre, sauf lorsqu'il s'agit d'un remplacement.

6.4 Les remplacements

- a. Ils sont uniquement autorisés lorsque :
 - la balle quitte le terrain en franchissant la ligne de fond ou la ligne de but
 - un but a été inscrit
 - un coup de pénalité a été accordé
 - le jeu est sur le point de reprendre après un coup de pénalité avorté

- le jeu est sur le point de reprendre après la mi-temps
- le chronomètre a été arrêté pour cause de blessure. Seul le joueur blessé peut être remplacé

Il est interdit d'effectuer des remplacements dès lors qu'un coup de pénalité est accordé ou exécuté, sauf si le gardien de l'équipe en défense est blessé ou exclu.

- b. Il n'y a pas de limite concernant le nombre de remplacements simultanés ni concernant le nombre de fois qu'un joueur peut remplacer ou être remplacé.
- c. Un joueur qui est remplacé doit rejoindre le banc de son équipe avant de pouvoir à son tour remplacer un joueur
- d. Le remplacement d'un joueur peut avoir lieu seulement après qu'un joueur de la même équipe a quitté le terrain
- e. Le temps ne doit pas être arrêté lors des changements, sauf en cas de blessure(s).
- f. Les joueurs exclus ne peuvent pas être remplacés au cours de leur suspension
- g. Lorsque la suspension d'un joueur prend fin, celui-ci peut être remplacé sans retourner au préalable sur le terrain
- h. Les joueurs doivent quitter ou regagner le terrain sur ou près de la ligne centrale du côté du terrain où les bancs des équipes sont placés.

6.5 Chaque équipe doit avoir un gardien sur le terrain

- a. Un gardien exclu ou incapable de poursuivre la rencontre doit être immédiatement remplacé par un autre gardien.
- b. Lorsque aucun gardien remplaçant n'est disponible, le joueur de champ qui remplace le gardien doit revêtir le masque de protection sur les coups de coin de pénalité ou les coups de pénalité ainsi qu'une chemise d'une couleur

différente de celle des deux équipes. Il est également autorisé à mettre d'autres équipements de protection, en prenant garde à ne pas perdre de temps

- c. Lors de la suspension de son gardien, l'équipe doit compter un joueur de moins sur le terrain.

6.6 Au cours du jeu, seuls les joueurs et les arbitres sont autorisés sur le terrain, sauf autorisation spéciale accordée par les arbitres.

7 LES CAPITAINES

7.1 Chaque équipe doit avoir un capitaine sur le terrain qui se distingue grâce à un brassard.

7.2 Les capitaines doivent

- a. participer au tirage au sort. Le gagnant peut choisir soit le côté du terrain que son équipe occupera soit la possession de la balle au coup d'envoi de la rencontre.
- b. indiquer aux arbitres leur remplaçant comme capitaine
- c. être responsables du remplacement des joueurs
- d. être responsables du comportement de tous les joueurs de leur équipe, y compris des remplaçants..

Toutes infractions aux Règles reprises aux paragraphes b, c ou d devront être sanctionnées comme mauvaise conduite.

8 LES ARBITRES ET LES CHRONOMÉTREURS

Deux arbitres doivent contrôler le match et appliquer les règles. Ils sont les seuls juges du jeu. Les joueurs et les remplaçants, qu'ils soient sur le terrain ou en dehors, sont sous le contrôle des arbitres, y compris lors d'une suspension temporaire ou permanente.

8.1 Les arbitres

- a. contrôlent en priorité leur moitié de terrain tout au long du match, sans changer de côté
- b. en l'absence de chronomètres, contrôlent la durée réglementaire ou convenue de la rencontre et indiquent, à la fin de chacune des mi-temps, que le temps est prolongé pour permettre l'exécution d'un coup de coin de pénalité
- c. contrôlent seuls les sorties de balles sur toute la longueur de la planche de côté et de la ligne de fond les plus proches d'eux
- d. décident seuls des coups de coin de pénalité, des coups de pénalité et des buts dans leur partie de terrain et des coups francs dans leur cercle
- e. doivent, en l'absence de chronomètres, répertorier les buts inscrits ainsi que les avertissements/suspensions
- f. ne peuvent donner aucun conseil pendant la rencontre ainsi qu'à la mi-temps.

8.2 Les arbitres doivent donner un coup de sifflet pour

- a. marquer le début et la fin de chaque période de la rencontre
- b. signaler un coup de pénalité
- c. marquer le début et la fin d'un coup de pénalité
- d. indiquer, si nécessaire, que la balle est entièrement sortie du terrain.
- e. signaler un but
- f. marquer la reprise du jeu après qu'un but a été marqué ou accordé
- g. indiquer la reprise du jeu suite à un coup de pénalité au cours duquel aucun but n'a été inscrit ou accordé
- h. arrêter le match pour une raison quelconque et signaler la reprise après un tel arrêt.

Les chronomètres désignés s'acquittent des tâches suivantes qui reviennent aux arbitres :

- *chronométrer et indiquer la fin des deux périodes de la rencontre*
- *répertorier les buts inscrits ainsi que les exclusions de joueurs*
- *avoir la responsabilité, en collaboration avec les arbitres, du contrôle des joueurs exclus.*

III. L'APPLICATION DES RÈGLES DU JEU

9 LA DURÉE DU JEU

Deux périodes de 20 minutes chacune à moins qu'il en soit convenu autrement.

- a. Mi-temps : 5 minutes. Les équipes changent de côté et de banc
- b. Chaque période débute au coup de sifflet de l'arbitre ordonnant la mise en jeu au centre

Pour les compétitions organisées sous leur juridiction, les associations nationales ont le droit de modifier la durée du jeu

10 LA MISE ET LA REMISE EN JEU

10.1 La mise en jeu au centre

- a. Elle est effectuée au centre du terrain
- b. La balle peut être poussée dans n'importe quelle direction. Tous les joueurs, à l'exception de celui qui effectue la mise en jeu, doivent se trouver dans leur moitié de terrain
- c. Elle est effectuée au début de la rencontre par un joueur de l'équipe qui n'a pas choisi le côté du terrain

- d. Après la mi-temps, elle est effectuée par un joueur de l'équipe qui n'a pas effectué la mise en jeu au début de la rencontre
- e. Suite à un but, elle est effectuée par un joueur de l'équipe contre laquelle le but a été inscrit ou accordé.

10.2 La mise en jeu au centre et la remise en jeu de la balle

- a. Tous les adversaires doivent se trouver à au moins 3 mètres de la balle
- b. Lorsqu'elle est effectuée par l'équipe défendante à l'intérieur du cercle, aucun joueur de l'équipe adverse ne doit se trouver dans le cercle
- c. Lorsqu'elle est effectuée à moins de 3 mètres du cercle par l'équipe attaquante, tous les joueurs des deux équipes, à l'exception du tireur, doivent se trouver à au moins 3 mètres de la balle
- d. La balle doit être immobile
- e. La balle doit être poussée le long du sol
- f. La balle doit parcourir au moins 100 mm
- g. Après avoir joué la balle, le joueur n'a pas le droit de la retoucher, de rester près de la balle ou de s'en approcher à une distance jouable, jusqu'à ce qu'elle ait été jouée par un autre joueur.

10.3 Balle en dehors du terrain

Lorsqu'une balle franchit entièrement la planche de côté ou la ligne fond, elle est en dehors du jeu et la remise en jeu s'effectue avec cette même balle ou une autre balle.

10.3.1 Si elle franchit la planche de côté

- a. La remise en jeu s'effectue à un mètre du point où la balle est sortie. Si ce point se situe à l'intérieur du cercle, elle s'effectue à l'extérieur du cercle à un mètre de l'endroit où le cercle touche la planche de côté

- b. Le joueur qui joue la balle n'est pas obligé de se trouver entièrement d'un côté ou de l'autre de la planche de côté
- c. La remise en jeu est effectuée par un joueur de l'équipe adverse.

10.3.2 Si elle franchit la ligne de fond

Suite à une attaque et qu'aucun but n'est inscrit, la remise en jeu est effectuée :

- a. à n'importe quel endroit à l'intérieur du cercle
- b. par un défenseur.

10.3.3 Si elle franchit la ligne de fond

Suite à une balle poussée involontairement par un défenseur et qu'aucun but n'est inscrit, la remise en jeu est alors effectuée :

- a. à n'importe quel endroit à l'intérieur du cercle
- b. par un défenseur.

10.3.4 10.3.4 Si elle franchit la ligne de fond

Si poussée volontairement par un défenseur (mais voir également "les actions autorisées par les gardiens de but") sans qu'un but ait été inscrit, la remise en jeu est alors effectuée

- a. sur la ligne de fond, à 6 mètres de la face extérieure du montant de but le plus proche, du côté choisi par l'équipe attaquante
- b. par un attaquant.

C'est un coup de coin de pénalité.

10.4 Engagement

10.4.1 Le jeu doit reprendre par un engagement lorsque

- a. la balle utilisée doit être remplacée
- b. des joueurs des deux équipes commettent une infraction simultanée par rapport aux règles
- c. la balle se loge dans la guêtre d'un gardien de but ou dans un objet d'équipement quelconque d'un joueur ou d'un arbitre
- d. le temps a dû être arrêté pour cause de blessure ou pour toute autre raison sans qu'il y ait eu faute.

10.4.2 L'engagement

- a. Il s'effectue à un endroit désigné par l'arbitre, mais en dehors du cercle. Si l'incident a lieu à l'intérieur du cercle, l'engagement est alors effectué à 50 mm en dehors du cercle face au centre du but.
- b. Il est effectué par deux joueurs – un par équipe – qui se tiennent l'un en face de l'autre et qui ont leur propre ligne de fond sur leur droite
- c. La balle doit se trouver au sol, entre les deux joueurs
- d. A l'aide leur crosse, les deux joueurs frappent le sol à droite de la balle, puis la face plate de la crosse de l'adversaire recouvre la balle. On procède ainsi trois fois alternativement, puis chacun des joueurs a le droit de jouer la balle pour la remettre en jeu
- e. Le reste des joueurs doit se trouver à au moins trois mètres jusqu'à ce que la balle soit remise en jeu.

11 INSCRIRE UN BUT

- a. Un but est inscrit lorsque la balle est jouée dans le cercle par un attaquant et qu'elle ne sort pas du cercle avant de franchir complètement la ligne de but et de passer sous la barre transversale
- b. La balle peut être poussée le long du sol, légèrement propulsée en hauteur, levée par une cuillère ou encore déviée en l'air lors d'un tir au but. Néanmoins, lorsque le joueur joue la balle, sa crosse doit être en contact avec le sol
- c. La balle peut être jouée ou touchée par la crosse ou le corps d'un défenseur avant ou après avoir été jouée dans le cercle par un attaquant
- d. Après un arrêt de jeu à l'intérieur du cercle, la balle doit de nouveau être jouée de l'intérieur du cercle par un attaquant avant qu'un but puisse être inscrit

- e. Si un gardien commet une infraction par rapport à la règle du coup de pénalité afin d'empêcher un but d'être inscrit, le but doit alors être accordé
- f. L'équipe inscrivant le plus grand nombre de buts remporte le match.

12 LE HORS-JEU

Il n'y a pas de hors-jeu en hockey en salle.

13 LA CONDUITE DU JEU

S'il est joué sans respect pour autrui, le hockey en salle peut être un jeu dangereux. Cette règle vise à interdire ou expliquer les actions qui ont une incidence sur la sécurité de tous les joueurs

Les joueurs ne doivent pas :

13.1.1 Concernant la crosse et l'équipement de jeu

- a. jouer volontairement la balle avec le côté rond de la crosse
- b. frapper la balle
- c. Soulever la balle sauf lorsqu'il s'agit d'un tir au but
- d. participer ou intervenir dans le jeu sans tenir leur crosse dans la main
- e. jouer la balle avec une quelconque partie de la crosse au-dessus du niveau de l'épaule.
- f. faire passer leur crosse au-dessus de la tête des joueurs.
- g. lever leur crosse de telle manière que cela puisse s'avérer dangereux, intimidant ou gênant pour les autres joueurs lorsqu'ils s'approchent de la balle, essaient de la jouer ou la jouent.
- h. jouer la balle de manière dangereuse ou de manière à ce que cela entraîne un jeu dangereux

Une balle est dangereuse lorsqu'elle entraîne une action légitime d'évitement d'un joueur.

- i. frapper, accrocher, charger, frapper du pied, pousser, faire trébucher, ou retenir la crosse ou la tenue d'un autre joueur.
- j. lancer un objet ou une pièce d'équipement quelconque sur le terrain, en direction de la balle, d'un autre joueur ou de l'arbitre.

13.1.2 Concernant l'utilisation du corps, des mains et des pieds par des joueurs autres que des gardiens de but

- a. arrêter ou attraper la balle avec la main

Il n'est pas interdit aux joueurs d'utiliser leurs mains pour se protéger des balles dangereusement soulevées.

- b. jouer la balle alors qu'ils sont allongés par terre ou qu'ils posent volontairement sur le terrain leur genou, leur bras ou la main qui ne tient pas la crosse.
- c. arrêter, frapper du pied, pousser, ramasser, lancer ou emporter volontairement la balle quelle que soit la partie du corps utilisée.

Une faute n'est pas nécessairement commise lorsque la balle touche le pied ou le corps d'un joueur. Les joueurs ne doivent pas être sanctionnés si la balle est jouée sur eux. Il n'y a faute que si la balle touche le pied ou le corps d'un joueur et que celui-ci :

- *s'est dirigé volontairement vers la balle ;*
- *n'a fait aucun effort pour éviter la balle ;*
- *s'est placé avec l'intention indéniable d'arrêter la balle avec le pied ou le corps ;*
- *en tire un avantage.*

- d. utiliser leur pied ou leur jambe pour soutenir la crosse lors d'un tacle.
- e. pénétrer volontairement dans le but adverse ou se tenir sur la ligne de but adverse
- f. courir volontairement derrière l'un des buts
- g. se tenir aux montants de but

13.1.3 Obstruction

Il y a obstruction quand on empêche un joueur de jouer la balle en :

- bougeant ou interposant son corps ou sa crosse
- protégeant la balle à l'aide de sa crosse ou de n'importe quelles parties du corps
- coinçant la balle contre les planches de côté
- gênant la crosse ou le corps des adversaires à l'aide de son corps.

13.1.4 Perte de temps

Retarder le jeu en perdant du temps.

13.2 Lorsque la balle est à l'intérieur de leur propre cercle, les gardiens sont autorisés à

- a. utiliser leur crosse, leurs sabots ou leurs guêtres pour propulser la balle – sans toutefois la soulever – ou à utiliser n'importe quelle partie de leur corps, y compris leurs mains, pour arrêter la balle (mais sans la propulser ou sans se coucher sur la balle), à condition qu'une telle action ne soit ni dangereuse ni de nature à provoquer un jeu dangereux.

Il n'y a pas faute si, lorsqu'un gardien arrête un tir au but, la balle rebondit sur n'importe quelle partie du corps ou de l'équipement du gardien. Un gardien se couchant sur la balle doit être jugé selon la règle de l'obstruction.

- b. jouer la balle alors qu'il est couché sur le sol

Lorsqu'il est couché sur le sol, un gardien n'a pas le droit d'avoir une partie de son corps en contact avec le sol en dehors du cercle lorsqu'il joue la balle.

- c. arrêter ou dévier la balle de la crosse au-dessus de leur épaule sauf si cela est dangereux ou peut entraîner un jeu dangereux
- d. dévier la balle par-dessus la barre transversale ou à l'extérieur des montants de but avec la face de leur crosse ou n'importe quelle partie de leur corps

Un gardien de but est autorisé à jouer la balle en dehors du cercle, mais, dans ce cas-là, il ne bénéficie d'aucun privilège particulier.

- 13.3** Si la balle touche un arbitre ou n'importe quel objet traînant sur le terrain, y compris des pièces d'équipement de jeu involontairement tombées, le jeu doit alors continuer sans interruption.

14 LES SANCTIONS

Avantage : une sanction ne doit être infligée que lorsqu'un joueur ou une équipe a été désavantagé(e) de manière évidente suite à une faute commise par un adversaire.

14.1 Un coup franc doit être accordé suite à

- a. une faute commise par un attaquant
- b. une faute involontaire de la part de la défense en dehors de son cercle.

14.2 Un coup de coin de pénalité doit être accordé suite à

- a. une faute intentionnelle commise par la défense dans sa moitié de terrain, mais en dehors du cercle

- b. une faute intentionnelle commise par un défenseur dans le cercle qui n'a ni empêché un but d'être inscrit ni privé un attaquant d'une possession de balle réelle ou éventuelle
- c. une faute involontaire commise par la défense dans son cercle qui n'a pas empêché un but d'être éventuellement inscrit
- d. un envoi volontaire, par la défense, de la balle au-delà de la ligne de fond
- e. une infraction de la règle relative aux remplacements ainsi qu'à la tenue et à l'équipement des joueurs.

14.3 Un coup de pénalité doit être accordé suite à

- a. une faute intentionnelle commise par un défenseur dans le cercle afin d'empêcher un but d'être inscrit ou de priver un attaquant d'une possession réelle ou éventuelle de la balle
- b. une faute involontaire de la part d'un défenseur dans le cercle empêchant ainsi un but d'être éventuellement inscrit
- c. un franchissement permanent de la ligne de fond de la part des défenseurs sur les coups de coin de pénalité.

14.4 Si une autre faute est commise avant que la pénalité ait été exécutée, celle-ci peut alors être avancée de 5 mètres maximum, aggravée et/ou considérée comme mauvaise conduite ou inversée en cas de faute de la part de l'équipe à laquelle la pénalité avait tout d'abord été accordée.

15 L'APPLICATION DES SANCTIONS

15.1 Le coup franc

- a. A plus de 3 mètres du cercle : près de l'endroit où la faute a été commise.

“Près de” autorise que le coup franc soit effectué à une distance jouable par rapport à l’endroit où la faute a été commise. Cette disposition a pour but qu’aucun avantage important ne soit pris tout en maintenant le rythme du jeu.

- b. A l’intérieur du cercle en faveur de l’équipe en défense : n’importe où à l’intérieur du cercle. Aucun joueur de l’équipe adverse n’est autorisé à l’intérieur du cercle
- c. A 3 mètres du cercle en faveur de l’équipe en attaque : près de l’endroit où la faute a été commise. Mis à part le joueur qui tire le coup franc, tous les joueurs des deux équipes doivent se trouver à 3 mètres minimum de la balle
- d. La balle doit être immobile
- e. Le tireur doit pousser la balle, celle-ci devant parcourir au moins 100 mm
- f. Après avoir joué la balle, le tireur n’a pas le droit de rejouer la balle ou de s’approcher de celle-ci à une distance jouable avant qu’elle ait été jouée par un autre joueur
- g. Tous les joueurs de l’équipe adverse doivent se trouver à 3 mètres de la balle.

Si un joueur se tient à moins de 3 mètres de la balle dans le but d’en tirer un avantage, il n’est pas nécessaire de retarder le coup franc.

15.2 Le coup de coin de pénalité

- 15.2.1
 - a. Un attaquant doit pousser la balle le long du sol à partir d’un point sur la ligne de fond, à 6 mètres des montants de but, du côté choisi par l’équipe en attaque
 - b. Le joueur qui effectue le coup de coin de pénalité doit avoir au moins un pied à l’extérieur du terrain

- c. Tous les autres joueurs doivent se trouver à 3 mètres de la balle
- d. Le reste des attaquants doit se tenir sur le terrain, avec leur crosse, leurs mains et leurs pieds en dehors du cercle
- e. Le gardien de la défense doit se tenir dans les buts. Les autres défenseurs doivent se tenir du côté du but opposé à celui où est tiré le coup de coin de pénalité
- f. Tous les défenseurs, y compris le gardien, doivent se trouver derrière la ligne de fond avec leur crosse, leurs mains et leurs pieds en dehors du cercle
- g. Aucun des défenseurs ni le gardien n'est autorisé à se tenir aux montants de but
- h. Jusqu'à ce que la balle ait été jouée, aucun des attaquants, hormis celui qui exécute le coup de coin de pénalité, n'est admis dans le cercle, de même que les défenseurs ne sont pas autorisés à franchir la ligne de fond
- i. L'attaquant qui exécute le coup de coin de pénalité n'a pas le droit de rejouer la balle, de rester près de celle-ci ou de s'en approcher à une distance jouable avant qu'elle ait été jouée par un autre joueur
- j. Aucun tir au but ne peut être effectué jusqu'à ce que la balle ait été immobilisée ou se soit elle-même immobilisée sur le terrain soit à l'intérieur soit à l'extérieur du cercle

L'immobilisation de la balle est aussi optimale (avec un mouvement de 50 mm maximum) que la surface le permet
- k. La balle peut être passée ou déviée par les attaquants, mais doit être immobilisée ou s'immobiliser d'elle-même sur le terrain avant qu'un tir au but puisse être effectué
- l. Il n'y a pas de hauteur limite en ce qui concerne le tir

- m. L'attaquant effectuant une remise en jeu n'a pas le droit de marquer directement, même si un défenseur joue la balle dans le but
- n. Si la balle franchit la ligne centrale, la règle du coup de coin de pénalité ne s'applique plus.

15.2.2 Le coup de coin de pénalité peut être de nouveau tiré lorsque

- a. les pieds, les mains et/ou la crosse des défenseurs sont en contact avec l'intérieur du cercle
- b. les défenseurs se tiennent aux montants de but
- c. les défenseurs se trouvent à moins de 3 mètres de la balle avant que celle-ci ait été jouée
- d. les défenseurs franchissent la ligne de fond avant que la balle ait été jouée.

Les attaquants qui pénètrent délibérément dans le cercle ou qui tirent un avantage en pénétrant dans le cercle de façon volontaire avant que la balle ait été jouée doivent être sanctionnés par un coup franc.

15.2.3 A la mi-temps ainsi qu'à la fin de la rencontre, le temps doit être prolongé si un coup de coin de pénalité doit être exécuté. Ainsi, le coup de coin de pénalité est considéré comme exécuté lorsque

- a. un but est inscrit
- b. un attaquant enfreint une règle quelconque
- c. un défenseur enfreint une règle. Exception : si un autre coup de coin de pénalité ou un autre coup de pénalité est accordé, le jeu doit être de nouveau prolongé afin de permettre l'exécution de la pénalité
- d. la balle est envoyée au-delà de la ligne de fond par un attaquant ou involontairement par un défenseur
- e. la balle est envoyée en dehors du cercle par la ligne de cercle ou la planche de côté

Veillez noter que, dans ce contexte, la règle 15.2.1 permet que la balle soit immobilisée à l'intérieur du cercle avant un tir au but.

15.3 Le coup de pénalité

15.3.1 Son exécution

- a. Le temps doit être arrêté lorsqu'un coup de pénalité est sifflé et le chronomètre doit de nouveau être déclenché lorsque l'arbitre signale par un coup de sifflet la reprise du jeu.
- b. Le joueur qui tire le coup de pénalité doit se tenir près de la balle et à l'arrière de celle-ci avant de déclencher le tir
- c. Hormis le gardien de but en défense et le joueur qui tire le coup de pénalité, tous les joueurs doivent se trouver sur le terrain, au-delà de la ligne centrale, et ne doivent pas influencer la situation
- d. Le gardien de but en défense doit continuer à porter son masque de protection
- e. Le gardien de but en défense doit avoir les deux pieds sur la ligne de but. Il ne doit pas quitter cette ligne ou bouger l'un de ses pieds avant que la balle ait été jouée
- f. Le joueur ne doit pas tirer le coup de pénalité avant que l'arbitre de contrôle ait confirmé que le tireur et le gardien de but sont tous les deux prêts et qu'il ait donné un coup de sifflet
- g. La balle peut être poussée, légèrement propulsée ou encore levée à la cuillère du point de pénalité
- h. La balle peut être envoyée à n'importe quelle hauteur
- i. Le joueur n'a le droit de toucher la balle qu'une fois et n'a ensuite le droit de s'approcher ni de la balle ni du gardien de but
- j. Lors de l'exécution du coup de pénalité, le joueur a le droit d'effectuer un pas en avant sans toutefois que le pied arrière ne dépasse le pied avant, et ce jusqu'à ce que la balle ait été jouée

- k. Le joueur n'a pas le droit de feindre de jouer la balle
- l. Le gardien de but en défense n'a pas le droit de retirer inutilement des équipements de protection dans le simple but de gagner du temps.

15.3.2 Sa fin

- a. Un but est inscrit ou accordé
- b. Si la balle s'immobilise à l'intérieur du cercle, se loge dans la guêtre du gardien de but, est interceptée par le gardien, sort du cercle ou si le tireur commet une faute, le but n'est alors ni inscrit ni accordé.

15.3.3 Reprise du jeu après un coup de pénalité

- a. Si un but a été inscrit ou accordé, par une remise en jeu au centre du terrain
- b. Si aucun but n'a été inscrit ou accordé, elle s'effectue alors par un poussé de la part d'un défenseur de n'importe quel endroit à l'intérieur du cercle.

15.3.4 Sanctions

- a. Coup franc : pour une faute commise par le tireur. Il est exécuté de n'importe quel endroit à l'intérieur du cercle
- b. But accordé : suite à une faute commise par le gardien de but qui a empêché un but d'être inscrit
- c. Coup de pénalité : il peut être de nouveau tiré suite à une faute commise par l'un des autres joueurs des deux équipes.

15.4 Sanctions individuelles

- a. Pour jeu dur ou dangereux, mauvaise conduite (y compris en cas de manquement du capitaine face à ses responsabilités définies dans les présentes règles) ou pour toute faute intentionnelle, l'arbitre peut infliger la sanction qui s'applique et peut également :
 - mettre le joueur fautif en garde

- donner un avertissement au joueur fautif : carton vert
 - exclure temporairement le joueur fautif pendant 2 minutes minimum de jeu réel: carton jaune
 - exclure définitivement le joueur fautif : carton rouge
- b. En cas de mauvaise conduite de la part des joueurs sur le banc des équipes, l'arbitre peut avertir oralement, donner un avertissement ou exclure temporairement ou définitivement le joueur fautif. Pendant l'exclusion temporaire, l'équipe fautive doit jouer avec un joueur de moins sur le terrain. Lorsqu'il s'agit d'une exclusion définitive, l'équipe fautive doit jouer le reste de la rencontre avec un joueur de moins sur le terrain
- c. Les joueurs exclus temporairement doivent se tenir silencieusement à la place indiquée par le chronométrateur qui démarquera la période de suspension lorsque le joueur sera assis cette place. En l'absence de chronométrateur, c'est l'arbitre contrôlera la suspension
- d. Lorsque la période de suspension est terminée, le chronométrateur (ou l'arbitre) permettra au joueur de reprendre part au jeu à hauteur de la ligne centrale ou à regagner le banc de son équipe dans le cas où un autre joueur rentre immédiatement sur le terrain. Si un coup de pénalité a été accordé, mais pas encore exécuté, le joueur suspendu ou son remplaçant ne peut pas reprendre part au jeu avant que la pénalité ne prenne fin par l'un des événements suivants :
- un but inscrit.
 - un attaquant enfreignant une règle quelconque
 - un défenseur enfreignant une règle quelconque, sauf si un autre coup de pénalité est accordé

- la balle envoyée en dehors du cercle par la ligne de fond soit par un attaquant soit involontairement par un défenseur
 - la balle envoyée en dehors du cercle par la ligne de cercle ou la planche de côté
- e. Les joueurs suspendus temporairement sont autorisés à rejoindre à leur équipe à la mi-temps, mais doivent ensuite rejoindre la place désignée pour terminer leur suspension.
- f. Les joueurs exclus définitivement doivent quitter la surface de jeu ou ses alentours.

16 ACCIDENTS/BLESSURES

- a. Si un but est inscrit avant que le jeu ait été arrêté, il doit être accordé dans le cas où le but aurait été inscrit même si l'accident n'avait pas eu lieu
- b. Si un joueur est dans l'incapacité de poursuivre la rencontre, l'arbitre peut arrêter le jeu
- c. Un joueur qui est blessé ou qui saigne doit quitter le terrain aussi vite qu'il le peut sans danger et recevoir les soins en dehors du terrain, sauf en cas de contre-indication médicale
- d. Les joueurs ne doivent pas regagner le terrain tant que leur blessure n'est pas soignée et aucun joueur n'est autorisé à rester, à rentrer sur le terrain ou à le regagner avec des vêtements tachés de sang
- e. Si un arbitre se retrouve dans l'incapacité de poursuivre la rencontre, le jeu doit être arrêté. S'il est blessé et qu'il ne peut pas reprendre, il doit alors être remplacé
- f. Le jeu doit reprendre par un engagement, par la pénalité adéquate ou par une remise en jeu sur la ligne centrale si un but a été inscrit.

ANNEXE A

LA TERMINOLOGIE DU HOCKEY

1 La mise en jeu au centre

La mise en jeu au centre s'effectue à partir du centre du terrain par un poussé dans n'importe quelle direction, tous les joueurs se trouvant dans leur propre moitié de terrain.

2 Jouer la balle

Jouer la balle signifie l'arrêter, la dévier ou la déplacer à l'aide de la crosse et, s'il s'agit du gardien de but, à l'aide des guêtres ou des sabots, ou la dévier la balle avec le protège-main ou n'importe quelle autre partie du corps lorsqu'il se trouve à l'intérieur du cercle.

3 Un coup

Un "coup" correspond à une balle qui a été déplacée en la jouant ou en la déviant à l'aide de la crosse.

4 Le coup de pénalité

Le coup de pénalité est une balle poussée, flickée ou encore envoyée en cuillère depuis le point de pénalité.

5 Le tir

Un "tir" implique un mouvement de balancier de la crosse vers la balle. **Il est interdit en hockey en salle.**

6 Le poussé

Un "poussé" permet de déplacer la balle le long du sol en poussant la balle avec la crosse après que cette dernière a été placée contre la balle. Lorsqu'un poussé est effectué, la balle et la tête de la crosse sont toutes les deux en contact avec le sol.

7 Le flick

Un "flick" est une balle poussée de manière à ce qu'elle quitte ensuite le sol.

- 8 **Le scoop (ou cuillère)**
Un "scoop" est une balle immobile ou presque qui est soulevée du sol grâce à un mouvement de pel-letage de la crosse, après que celle-ci a été placée légèrement en dessous de la balle.
- 9 **Le tir au but**
Lorsqu'un attaquant effectue un coup – sans que cela lui soit interdit – depuis l'intérieur du cercle, en direction du but.
- 10 **La distance de jeu (ou jouable)**
Il s'agit du périmètre dans lequel un joueur est capable de jouer la balle.
- 11 **La persistance**
Elle correspond à la première fois et à toutes les suivantes après qu'un avertissement ou une sanction a été donné pour une faute particulière.
- 12 **La perte de temps**
Elle définit toute action ou absence d'action qui empêche le jeu de continuer ou de commencer dans un délai raisonnable.
- 13 **Le jeu dangereux**
Il s'agit de toute action qui est dangereuse pour le joueur lui-même ou un autre joueur ou qui pourrait provoquer une situation dangereuse, comme une balle levée, un tacle effectué dans une "mauvaise" position ou jouer la balle en étant couché sur le terrain, etc.
- 14 **Mauvaise conduite**
Elle correspond à un jeu dur ou dangereux, à toute perte de temps, à des fautes intentionnelles ou à tout mauvais comportement. Les capitaines qui n'assument pas leurs responsabilités de manière satisfaisante doivent être sanctionnés pour mauvaise conduite.

ANNEXE B

L'INTERPRÉTATION DES RÈGLES

Vu la nature du jeu, les Règles de hockey en salle laissent place à beaucoup d'interprétation personnelle. Les explications suivantes doivent assurer **davantage de cohérence et permettre aux joueurs des deux équipes de jouer en toute équité.**

Les thèmes apparaissent dans le même ordre que dans les règles.

■ LE REMPLACEMENT DES GARDIENS DE BUT EXCLUS (Règle 6.5)

Une rencontre de hockey ne peut être jouée sans que chacune des deux équipes ne compte au moins un joueur muni d'un protège-tête et d'un maillot d'une couleur différente de celles des deux équipes, qui remplit la fonction de gardien de but.

- a. le remplacer par un autre gardien de but
- b. désigner un joueur du champ qui aura un protège-tête disponible à proximité (à porter au moins lorsqu'il défendra un coup de coin de pénalité et un coup de pénalité) et auquel il sera donné le temps nécessaire pour endosser d'autres équipements de protection, s'il le désire, et un maillot d'une couleur différente de celles des deux équipes.

Si le capitaine choisit l'option [a], le gardien de but remplaçant entre sur la surface de jeu en remplacement d'un joueur du champ de façon que l'équipe concernée compte un joueur de moins sur la surface de jeu.

Si c'est l'option [b] qui est choisie, l'équipe concernée compte un joueur de moins sur la surface de jeu.

Au terme de la suspension du premier gardien de but, le capitaine a de nouveau le choix entre:

- faire reprendre le jeu à ce dernier. Dans ce cas, le gardien de but remplaçant est remplacé par un

joueur du champ suivant la procédure normale ou il enlève ses équipements de protection, remet un maillot de la couleur de son équipe et redevient lui-même un joueur du champ, le temps sera arrêté pour le lui permettre

- maintenir en jeu le gardien de but remplaçant. Dans ce cas, un autre joueur peut rentrer sur le terrain en tant que remplaçant sauf après l'octroi d'un coup de coin de pénalité et pendant le temps de jeu de cette pénalité.

■ LA RESPONSABILITE DES CAPITAINES (Règle 7)

Les règles du jeu définissent clairement les responsabilités des capitaines. Les capitaines sont explicitement responsables pour le comportement de leurs joueurs présents sur le terrain ainsi que pour les joueurs remplaçants de leur équipe. Les arbitres ne doivent pas hésiter à appeler les capitaines dont les joueurs y compris les remplaçants se conduisent mal. Un capitaine qui ne répondrait pas à un tel appel, serait passible d'un avertissement ou d'une suspension.

■ LES CHRONOMÉTREURS (Règle 8.2h)

Les arbitres doivent signaler le début de chaque période, le chronomètreur la fin de chaque période. Les chronomètreurs et les arbitres doivent travailler en étroite collaboration afin de permettre un relevé précis des buts inscrits et des joueurs avertis ou exclus.

■ LA MISE EN JEU AU CENTRE (Règle 10.1)

Aucun joueur, hormis celui qui exécute le tir, ne doit pas franchir la ligne centrale, mais les arbitres ne doivent pas être inutilement pointilleux à ce sujet.

■ JOUER LA BALLE (Règle 13.1.1 b et c)

Un long moment de poussée ou un mouvement de balancier de la crosse le long du sol avant de toucher la balle n'est pas permis. Après un poussé, il est interdit de le poursuivre avec

la crosse le long du sol afin que la balle soit dangereusement propulsée directement vers un adversaire.

Un joueur ne doit pas être sanctionné lorsque la balle est involontairement soulevée du sol (pas plus haut que 100 mm), sauf si un adversaire se trouve dans la ligne de jeu directe ou à une distance jouable de la balle.

Un joueur ne doit pas être sanctionné lorsqu'il arrête la balle si celle-ci est légèrement soulevée du sol (pas plus de 100 mm), sauf si un adversaire qui se tient à une distance jouable s'en trouve gêné.

La crosse peut être utilisée pour rabattre et contrôler une balle légèrement soulevée.

Si la crosse est en l'air quand une balle est interceptée, un rebond dans n'importe quelle direction ne constitue pas une faute. Tout mouvement délibéré ou tout mouvement de balancier de la crosse en jouant la balle en l'air constitue une faute.

■ LES TACLES (Règle 13.1.1 h et i)

Tenter une interception par la gauche ou de derrière le joueur qui est en possession de la balle est interdit s'il y a un contact quelconque de corps ou de crosses entre les joueurs concernés avant que la balle ne soit interceptée.

Les interceptions en plongeant ou en glissant peuvent blesser ceux qui les tentent comme ceux qui les subissent. Elles peuvent aussi être cause d'interruptions inutiles du jeu. Une interception illicite qui amène au sol le joueur en possession de la balle doit être sanctionnée en conséquence et peut être assortie d'un avertissement ou d'une suspension. Toutefois, cette situation ne doit pas être confondue avec celle du joueur en possession de la balle qui bute sur un adversaire ou la crosse de celui-ci après une interception légitime de ce dernier.

Il convient de remarquer qu'un joueur intervenant en plongeant ou en glissant provoque souvent une obstruction sur leur adversaire. Il conviendrait de pénaliser ce joueur sur cette base.

Les arbitres pénaliseront de manière stricte les attaques à gauche, par l'arrière ainsi que les interventions plongées ou glissées.

■ LE CONTACT ENTRE LE PIED ET LA BALLE (Règle 13.1.2)

Cette règle devrait être étudiée attentivement afin que les joueurs et les arbitres comprennent **qu'il n'y a pas** automatiquement faute lorsque la balle touche le pied. Dans la majorité des cas, quand la balle touche un pied, une faute n'aura pas été commise et le jeu doit se poursuivre.

La présente note explicite **les seuls cas** où une pénalité doit être accordée lorsque la balle touche le pied ou le corps d'un joueur : lorsque le joueur se déplace **volontairement** pour se trouver sur la trajectoire de la balle, ou lorsque le joueur ne fait aucun effort pour **éviter** la balle, ou lorsque le joueur s'était placé avec l'intention évidente de jouer la balle avec le pied ou le corps (par exemple lors de l'arrêt d'une balle sur la ligne de but) ou lorsqu'il **tire un avantage**.

Si les arbitres appliquent précisément et constamment cette interprétation des Règles, il y aura moins d'interruptions inutiles et incorrectes du jeu à moins bien sur que le joueur touchant la balle avec le pied n'en tire un avantage net. Bien que les conseils associés à cette Règle ont été modifiés, la rédaction de la Règle elle-même ne l'a pas été. Les modifications des conseils, dans l'interprétation des Règles et les commentaires contenus dans la préface de cet opuscule devraient permettre une meilleure compréhension des raisons de la présente Règle.

Les arbitres consulteront également avec attention le paragraphe de ces interprétations relatif à la faute provoquée. (règle 13)

■ L'OBSTRUCTION ET L'INTERFÉRENCE (Règle 13.1.3)

Cette note décrit deux situations de jeu de base, avec le joueur immobile et le joueur en mouvement.

Le joueur immobile

Les principes sont les suivants :

- Le joueur immobile qui reçoit la balle peut être orienté dans toutes les directions.
- C'est le tacleur qui doit changer de position, en contournant par exemple le receveur pour tenter un tacle régulier.
- Le tacleur ne doit pas charger le receveur pour ensuite essayer de réclamer une obstruction. Un joueur agissant de la sorte doit être sévèrement sanctionné en étant exclu par exemple.

Après avoir récupéré la balle, le receveur a le droit de se déplacer dans n'importe quelle direction (en évitant, bien sûr, un contact physique avec le tacleur).

Le joueur en mouvement

Il existe beaucoup de situations différentes à ce sujet, mais les principes sont les suivants :

- Le tacleur doit se trouver et, au besoin, se déplacer pour se retrouver dans une position à partir de laquelle un tacle régulier peut être effectué. Dès qu'il se trouve dans la bonne position, les conditions suivantes doivent également être appliquées avant qu'il y ait obstruction.
- Il doit y avoir une volonté d'effectuer un tacle, c'est-à-dire qu'en théorie, le tacleur doit tenter de déplacer sa crosse en direction de la balle.
- Le moment où le tacle est effectué doit être précis car, entre le moment où le tacleur se met en position de tacle et le moment où il tente d'effectuer un tacle, le joueur en possession de la balle peut partir avec la balle dans n'importe quelle direction (en évitant, bien sûr, un contact physique avec le tacleur).

Cette interprétation de l'obstruction permet aux joueurs de recevoir une balle, de la jouer ou de la passer dans n'importe quelle direction et de n'être sanctionnés que si l'obstruction a lieu au moment où un tacleur correctement placé tente d'effectuer un tacle.

Cependant, les arbitres devront prendre garde à certaines formes d'obstruction qui sont souvent négligées.

Empêcher une interception légitime en protégeant volontairement la balle avec le corps ou la jambe constitue une obstruction. L'obstruction ou l'interférence avec la crosse est interdite: aucun joueur ne peut frapper ou influencer la crosse d'un adversaire. Le joueur en possession de la balle ne peut pas utiliser sa crosse pour la couvrir ou la protéger d'une interception légitime. Couvrir la balle ou la maintenir contre la poutre de côté est défendu.

Les arbitres devront également être très attentifs aux obstructions par une tierce personne ou par écran. Les joueurs qui courent devant un adversaire ou qui le bloquent dans le but de leur interdire tout accès à la balle commettent une obstruction. Ceci peut se produire notamment sur coup de coin de pénalité lorsque des attaquants courent en travers de la trajectoire des défenseurs (en ce compris le gardien de but) ou les bloquent .

Une intervention plongée ou glissée peut également conduire à une obstruction tant durant son exécution que du fait de la présence du joueur au sol.

Il est très important que les arbitres soient vigilant aux cas d'obstructions décrits ci-dessus. Les joueurs commettant de telles infractions, si elles ne sont pas pénalisées, en tirent un bénéfice indu et peuvent créer chez leurs adversaires un sentiment de frustration légitime.

■ LA PERTE DE TEMPS (Règle 13.1.4)

Etant en possession de la balle et en position correcte, tout comme les autres joueurs, un joueur perd du temps si un temps déraisonnable s'écoule jusqu'à ce que la balle soit remise en jeu. Ceci est également valable après que l'arbitre a donné un coup de sifflet signifiant le début d'un coup de pénalité.

■ LES FAUTES PROVOQUÉES (Règle 13)

Le jeu est trop souvent interrompu au cours d'une rencontre. Certaines de ces interruptions sont causées par des fautes qui sont provoquées afin qu'un adversaire soit forcé de commettre une faute involontaire. Voici quelques exemples :

- Forcer un adversaire à une obstruction, souvent en courant vers cet adversaire ou encore en agitant la crosse au-dessus de la tête d'un adversaire. Ce genre d'agissements doit être sanctionné.
- Jouer la balle de manière claire et volontaire sur le pied, la jambe ou le corps d'un adversaire. Dans ce cas-là, l'arbitre peut décider de laisser le jeu se poursuivre ou de sanctionner le joueur qui a joué la balle sur l'adversaire.

Les arbitres seront très attentifs aux fautes provoquées et, dans le cas des exemples ci-dessus, s'abstiendront de siffler obstruction dans le premier cas et pied dans le second. Une stricte application de ces consignes découragera toutes tentatives de provoquer une faute de l'adversaire.

■ LA BALLE DÉLIBÉRÉMENT JOUÉE AU-DELÀ DE SA PROPRE LIGNE DE FOND (Règle 14.2 d)

Un coup de coin de pénalité doit être accordé si la défense envoie volontairement la balle au-delà de sa ligne de fond. Les gardiens de but sont autorisés par la règle 13.2.c à dévier volontairement, avec leur crosse ou n'importe quelle partie de leur corps, la balle au-dessus de la barre transversale ou sur les côtés des poteaux de but.

Les défenseurs doivent démontrer par leur attitude qu'ils n'ont pas l'intention d'envoyer la balle au-delà de leur ligne de fond. Si un défenseur joue la balle en sorte que la balle ne puisse que sortir de la surface de jeu par la ligne de fond, un coup de coin de pénalité sera accordé.

Le fait d'appliquer cette interprétation de manière systématique tout au long de la rencontre et vis-à-vis des deux équipes est d'une importance particulière étant donné la pénalité impliquée.

■ LE COUP FRANC (Règle 15.1)

Les règles exigent que les coups francs soient tirés près de l'endroit où la faute a été commise et que la balle soit immobile avant d'être poussée.

En ce qui concerne l'endroit adéquat, les équipes qui tirent un avantage doivent être sanctionnées. En ce qui concerne l'immobilité de la balle, l'arbitre doit se montrer indulgent dans le cas où un effort réel a été fait pour l'immobiliser.

La balle doit parcourir au moins 100 mm. Dans le cas contraire et si un coéquipier joue la balle ou si un adversaire ne peut la jouer, une sanction devra alors être donnée contre l'équipe qui a tiré le coup franc.

Pousser longuement la balle ou la frapper avec un mouvement de balancier à l'aide de la crosse sur le sol avant de toucher la balle est interdit. Lors du poussé, la crosse doit être placée contre la balle. Après un poussé, un joueur n'a pas le droit de poursuivre son geste avec la crosse.

Les joueurs de l'équipe adverse qui doivent se trouver à une distance de 3 mètres minimum de l'endroit où est joué le coup franc doivent se voir accorder assez de temps pour se placer avant d'être sanctionnés. Le coup franc ne doit pas être retardé jusqu'à ce qu'ils soient à la distance réglementaire. Cela casserait le rythme de la rencontre.

Cependant, les joueurs de l'équipe adverse qui retardent l'exécution d'un coup franc (en ne se mettant pas à la distance réglementaire, par exemple, en éloignant la balle ou en conservant la balle avant de la renvoyer) doivent être sanctionnés de manière adéquate. Les fautes de ce genre commises de façon répétitive doivent être sévèrement sanctionnées.

Un coup franc ne doit pas être sanctionné lorsque la balle est légèrement soulevée du sol (pas plus de 100 mm) si la volonté est clairement de la jouer au sol et que le coup franc lui-même n'est pas dangereux ou ne peut pas entraîner de jeu dangereux et que cela n'empêche pas un adversaire de jouer normalement cette balle.

■ LE COUP DE COIN DE PÉNALITÉ (Règle 15.2)

Suite à un coup de coin de pénalité, aucun tir au but n'est autorisé tant que la balle n'a pas été immobilisée ou s'est immobilisée, à l'intérieur ou à l'extérieur du cercle (sauf si elle franchit la ligne centrale). La balle est considérée comme

immobile même si elle tourne sur elle-même, ce qui arrive de temps en temps sur certaines surfaces dures. Rien n'oblige la balle à être immobilisée par une crosse. Elle peut très bien s'immobiliser toute seule.

Une fois que le tir a eu lieu, le coup de coin de pénalité est considéré comme étant terminé lorsque :

- la balle franchit la ligne de fond ou la ligne de but
- une autre pénalité à l'encontre de l'une des deux équipes est accordée.

La balle est considérée comme étant de nouveau en jeu lorsqu'elle a franchi la ligne centrale. Dans ce cas-là, la balle ne doit pas être forcément immobilisée avant un tir au but.

La dangerosité des tirs doit être prise en compte si des joueurs se trouvent dans le cercle devant le but.

Il est à noter que le coup de coin de pénalité peut être rejoué si les défenseurs pénètrent trop tôt dans le cercle. Par contre, si les attaquants agissent volontairement de la sorte ou en tirent un avantage, un coup franc doit alors être accordé aux défenseurs.

Pour remettre la balle en jeu, certains joueurs utilisent un coup qui est différent du poussé traditionnel. Ils entraînent la balle de l'arrière du pied avant et ne la laissent quitter la crosse que lorsqu'elle a dépassé le pied avant. Ceci est autorisé à condition que la balle ne soit jouée qu'une fois.

■ LES FAUTES INTENTIONNELLES ET LA MAUVAISE CONDUITE (Règle 15.4)

Parfois, des joueurs commettent volontairement des infractions aux règles afin d'en tirer un avantage pour leur équipe. Ceci comprend le fait de repousser la balle après qu'un coup franc a été accordé, ramasser la balle et l'emporter avant de la rendre à l'équipe adverse, jouer la balle de la main ou avec la crosse au-dessus de l'épaule, bousculer de manière apparemment "accidentelle" un adversaire ou alors tomber devant lui.

Toutes les fautes intentionnelles doivent être pénalisées par la sanction adéquate ainsi que par une sanction individuelle comme une mise en garde, un avertissement ou, au besoin, une exclusion. Une attitude sévère dès le début de la rencontre évite bien souvent la répétition de ces fautes.

Si les joueurs discutent une pénalité accordée en leur faveur, les arbitres doivent être alors prêts à inverser leur décision. Cette interprétation de la règle sur la mauvaise conduite est très efficace. Lorsqu'une décision est inversée, les arbitres doivent de nouveau donner un coup de sifflet, indiquer la nouvelle pénalité et désigner le joueur qui a provoqué cette nouvelle décision.

Si les joueurs discutent une pénalité sifflée contre eux, il est possible de faire avancer le coup franc de 5 mètres maximum ou d'infliger une sanction plus importante, par exemple en transformant le coup franc d'un attaquant dans la moitié de terrain des défenseurs en coup de coin de pénalité si c'est l'équipe défendante qui discute. Cependant, un coup de coin de pénalité ne peut pas être transformé en coup de pénalité dans ce cas-là.

■ L'EXCLUSION DE JOUEURS (Règle 15.4)

Les joueurs qui commettent une infraction aux règles doivent être mis en garde, suspendus ou exclus lorsque les circonstances le justifient. Ces sanctions peuvent être utilisées en plus des autres pénalités accordées.

Il est important que ces sanctions soient utilisées de manière réfléchie et qu'elles aient un but précis. Les arbitres doivent comprendre qu'un carton distribué pour une faute commise au début de la rencontre constitue une sorte de référence pour le reste de la rencontre. Il est donc important de réfléchir avant de distribuer un carton.

Le but principal des cartons est de communiquer les décisions à l'autre arbitre, aux joueurs, aux membres de l'équipe et du staff technique ainsi qu'aux spectateurs.

Des principes généraux s'appliquent à l'utilisation des cartons. Dans certaines situations relativement rares, un joueur

peut recevoir deux cartons verts, voire un jaune, pour différentes fautes commises durant la rencontre. Lorsqu'une faute pour laquelle un carton a été distribué est répétée, le même carton ne doit pas être distribué une nouvelle fois. Lorsqu'un deuxième carton jaune est distribué, il est normal que la période d'exclusion soit plus longue que la première. Dès qu'un joueur reçoit un carton jaune, ce joueur ne doit plus recevoir de carton vert.

Toute faute violente ne doit pas être sanctionnée par un autre carton de la même couleur. Par exemple, un carton jaune distribué pour violence doit être suivi d'un carton rouge en cas d'une autre faute violente.

Des mises en garde orales peuvent être faites auprès des joueurs sans que le jeu soit arrêté.

Les arbitres doivent répertorier les joueurs qui reçoivent un carton ainsi que la durée des exclusions et doivent s'échanger et se confirmer ces informations à la mi-temps.

Veillez noter que les remplaçants sur le banc sont eux aussi sous le contrôle des arbitres. Si nécessaire, ils peuvent être mis en garde ou avertis. Si une autre sanction est nécessaire, ils peuvent alors être exclus du banc soit temporairement soit définitivement, ce qui implique que leur équipe joue avec un joueur en moins le temps de leur exclusion.

ANNEXE C

LES GESTES CONVENTIONNELS DES ARBITRES

- Déclenchement du chronomètre Se tourner face à l'autre arbitre avec un bras tendu en l'air.
- Arrêt du chronomètre Se tourner face à l'autre arbitre ou face aux chronométreurs avec les bras tendus au-dessus de la tête et croisés au niveau des poignets.
- Remise en jeu de la planche de côté Indiquer la direction avec un bras tendu horizontalement et pointer vers le bas en direction de la planche de côté avec l'autre bras.
- Remise en jeu de la ligne de fond Tendre horizontalement les deux bras de part et d'autre.
- Engagement Placer les mains face au corps avec les paumes l'une en face de l'autre. Puis, les monter et les baisser alternativement.
- But inscrit Pointer le centre du terrain à l'aide des deux bras placés à l'horizontale.
- Avantage Tendre le bras en hauteur au-dessus de l'épaule dans la direction dans laquelle l'équipe qui bénéficie de cet avantage joue.

- *Jeu dangereux et/ou mauvaise conduite* Arrêter le jeu et effectuer un mouvement indiquant le calme, en plaçant les deux mains à l'horizontale avec les paumes tournées vers le bas, devant le corps, et en les levant et en les baissant lentement. Au besoin, indiquer la pénalité.

- *Coup franc* Indiquer la direction avec un bras levé à l'horizontale et la main ouverte au niveau de la tête.

- *Coup franc avancé de 5 mètres maximum* Lever un bras à la verticale avec le poing serré.

- *3 mètres de distance* Tendre un bras en l'air avec la main ouverte et trois doigts tendus.

- *Coup de coin de pénalité* Désigner le but avec les deux bras à l'horizontale.

- *Coup de pénalité* Indiquer le point de pénalité avec un bras et l'autre tendu en l'air. Cela signifie également que le temps est arrêté.

- *Obstruction* Se tenir avec les avant-bras croisés devant le buste.

- *Obstruction (par un tiers)* Ouvrir et fermer alternativement les deux bras croisés devant le buste

- *Balle non immobilisée lors d'un coup de coin de pénalité* Effectuer un mouvement de rotation avec les mains.

• Coups de pied dans la balle Lever légèrement une jambe et la toucher près du pied ou de la cheville avec la main.

• Balle levée Placer les paumes horizontalement face au corps, l'une en face de l'autre et à environ 150 mm l'une de l'autre.

Les gestes pour les coups de pied dans la balle, les obstructions ou les balles levées doivent être effectués s'il y a un doute quant à la raison de la décision

ANNEXE D

LES CONSEILS AUX ARBITRES

OBJECTIFS

Arbitrer une rencontre de hockey est un moyen agréable de participer au jeu, mais les arbitres sont aussi là pour :

- aider à élever le niveau de jeu dans tous les sens du terme en s'assurant que les joueurs respectent les règles
- aider les joueurs, les spectateurs et les autres à apprécier le jeu
- s'assurer que toutes les rencontres se disputent dans un esprit correct.

Pour atteindre ces objectifs, les arbitres doivent :

- prendre le contrôle complet du jeu et le conserver
- toujours refuser qu'une infraction aux règles débouche sur un avantage pour l'une des équipes
- protéger les qualités des joueurs ainsi que les joueurs eux-mêmes
- utiliser leur sifflet le moins possible
- être en collaboration permanente avec leurs collègues arbitres pour garantir une cohérence dans l'interprétation, l'application et l'efficacité des règles.

PRINCIPES

Il est conseillé aux arbitres de suivre les principes suivants :

- Acquérir une connaissance et une compréhension complètes des règles et de leur interprétation qu'ils doivent par conséquent étudier régulièrement. Ils doivent également en discuter avec les autres arbitres, joueurs, entraîneurs et officiels.

- Garder une attitude calme et objective face au jeu.
- Etre concentré en permanence afin de ne pas se laisser distraire par un facteur extérieur au jeu. Leur esprit doit être vif tout au long de la rencontre.
- Anticiper les déplacements et le rythme du jeu, c'est-à-dire qu'un bon arbitre voit au-delà de l'action qui se déroule sous ses yeux et est conscient de l'enchaînement éventuel du jeu.
- Comprendre qu'il n'est pas nécessaire de sanctionner toutes les fautes, comme lorsque le joueur fautif ne tire aucun avantage. Des interruptions de jeu inutiles entraînent un retard indu et de l'irritation.
- Appliquer la règle de l'avantage avec soin afin de donner l'avantage optimal au joueur ou à l'équipe sur qui la faute a été commise.
- Se donner suffisamment de temps pour juger si la règle de l'avantage peut être appliquée, mais, s'ils décident que oui, les arbitres ne doivent pas offrir une deuxième chance en revenant à ce qui aurait été la sanction de départ.
- Quand cela est approprié, prononcer une mise en garde, infliger un avertissement ou une exclusion temporaire ou définitive en y ajoutant éventuellement une pénalité..
- Identifier le degré de la faute commise et agir fermement dès le début de la rencontre à l'encontre des fautes graves comme le jeu dur ou dangereux.
- Ne pas se montrer trop clément.
- Sanctionner de manière ferme les fautes intentionnelles en accordant, par exemple, des coups de coin de pénalité pour de telles actions commises par les défenseurs dans leur propre moitié de terrain ou des coups de pénalité dans le cas où les défenseurs commettent volontairement une faute dans leur cercle et empêchent ainsi un but d'être inscrit.

- Prendre les décisions de manière catégorique, claire et cohérente.
- Arbitrer dans l'esprit des règles, ceci dans l'intérêt des joueurs et du jeu, en faisant preuve de compréhension.

Les arbitres doivent expliquer que, si les joueurs coopèrent en jouant dans un esprit de loyauté, le jeu ne sera alors interrompu que lorsque ce sera nécessaire pour la conduite du jeu. Le jeu dur et dangereux doit être sanctionné de manière ferme dès le début de la rencontre. Si le jeu devient incontrôlable, il est ensuite difficile de revenir en arrière. Les joueurs respectent les arbitres qui font preuve d'une bonne compréhension du jeu et qui appliquent les règles de façon équitable.

TENUE

Les arbitres doivent porter une tenue :

- qui leur permet une certaine liberté de mouvement
- propre, élégante et de couleur similaire à celle de l'autre arbitre, mais différente de celles portées par les deux équipes
- avec des poches pour l'équipement
- avec, par exemple, une visière ou une casquette à visière pour éviter les éblouissements ou les reflets aveuglants de certains revêtements.

Leurs chaussures doivent

- être adaptées aux conditions de la salle
- faciliter leurs déplacements.

EQUIPEMENT

L'équipement des arbitres comprend :

- une version actuelle des Règles du jeu
- un sifflet puissant et caractéristique

- un sifflet de réserve
- un chronomètre
- une fiche et des crayons pour répertorier l'heure du début de chaque mi-temps, le numéro ou le nom ainsi que la durée des sanctions ou des exclusions de tous les joueurs et, au besoin, les buts inscrits
- un carton vert, un jaune et un rouge.

TECHNIQUES

Placement

Au cours du jeu normal :

- Les arbitres doivent se placer convenablement afin de voir clairement toutes les fautes et doivent toujours se trouver face aux joueurs.
 - Les arbitres officient d'abord dans la moitié de terrain avec la ligne centrale sur leur gauche et le but défendu sur leur droite.
 - En général, le meilleur placement pour les arbitres se situe sur le côté avant droit de l'attaque.
 - Lorsque le jeu se déroule près de la ligne centrale ou dans la moitié de terrain de leur collègue, les arbitres doivent se tenir près de leur propre planche de côté.
 - Lorsque la balle et le jeu se situent à l'intérieur ou près du cercle, les arbitres doivent s'avancer à l'intérieur du terrain et, si nécessaire, dans le cercle lui-même.
 - Le fait de se tenir près du cercle ou à l'intérieur de celui-ci permet aux arbitres de voir si les tirs au but sont valides, mais aussi de voir les fautes importantes commises par les défenseurs ou les attaquants.

- Les arbitres doivent se déplacer pour garantir un placement adéquat à tout moment de la rencontre et pour être capable de juger les placements relatifs des joueurs. Un arbitre statique ne peut pas toujours prendre les bonnes décisions.
- Le placement des arbitres ne doit pas gêner le rythme de la rencontre.

Pour les coups de coin de pénalité :

- Privilégier un placement qui offre une vue claire de toutes les actions éventuelles, mais qui ne gêne pas le jeu.

Pour les coups de pénalité :

- Se placer derrière le joueur qui exécute le coup de pénalité et à sa droite.

SIFFLER

Le sifflet de l'arbitre est l'un de ses premiers moyens de communication avec les joueurs, son collègue arbitre et toutes les autres personnes concernées par le jeu.

- Les arbitres doivent toujours siffler de manière franche et puissante afin que toutes les personnes concernées par le jeu puissent l'entendre. Ceci ne signifie pas toujours un coup de sifflet long et fort. Les joueurs doivent pouvoir "entendre" la gravité de la faute commise.
- En général, ils ne doivent pas siffler pour ordonner l'exécution des coups francs, des remises en jeu par-dessus la ligne de fond, des coups de coin de pénalité ou des engagements.
- Dans de rares cas, il est conseillé de revenir sur la décision s'il est évident qu'une erreur a été commise. Les arbitres doivent alors siffler et l'action doit être exécutée tout de suite. Les joueurs doivent pouvoir se replacer correctement.

GESTES

Les arbitres doivent prendre note des gestes décrits dans l'Annexe C des règles :

- Ils doivent se souvenir du moment opportun pour effectuer les gestes.
- Pour les gestes avec le bras placé à l'horizontale, le bras doit être tendu avec la paume de la main ouverte au niveau des yeux.
- Les gestes doivent durer assez longtemps pour que tous les joueurs ainsi que l'autre arbitre puissent voir la décision.
- Les arbitres ne doivent pas quitter les joueurs des yeux lors de l'exécution d'un geste ou d'une décision. Sinon, ils peuvent ne pas voir les fautes supplémentaires ou ils peuvent perdre leur concentration. Cela peut aussi indiquer un manque de confiance en eux.
- Ils doivent effectuer leurs gestes de manière ample (et non pas près de leur corps).
- Les arbitres doivent de préférence être immobiles au moment où ils effectuent un geste.

COLLABORATION

Une collaboration efficace entre les deux arbitres est une caractéristique essentielle de l'arbitrage en salle :

- Le hockey en salle est un sport rapide avec un nombre restreint de joueurs sur une surface réduite. Grâce à un bon placement et à une collaboration sérieuse, des fautes qui n'auraient pas été vues par un arbitre peuvent être repérées par l'autre.
- La collaboration au moment des coups de coin de pénalité est particulièrement importante. Le rôle des deux arbitres au moment de l'exécution d'un coup de coin de pénalité doit faire l'objet d'une discussion et d'un accord avant la rencontre.

PREPARATION

Les arbitres doivent se préparer minutieusement avant chaque rencontre :

- Ils doivent arriver sur le lieu de la rencontre bien à temps et se préparer pour la rencontre.
- Avant le début de la rencontre, les arbitres doivent vérifier le tracé du terrain, en particulier les lignes de cercle et les lignes de but, ainsi que les buts et leurs filets. Ils doivent aussi vérifier qu'il n'y a pas d'équipement de jeu ou de terrain dangereux et s'assurer que les mesures nécessaires sont prises pour y remédier.

ATTEINDRE LE HAUT NIVEAU

Ces notes n'ont pas la prétention d'être exhaustives, mais offrent une marche à suivre générale pour atteindre l'arbitrage de haut niveau.

Les bons arbitres :

- arbitrent régulièrement
- ont un esprit vif et savent prendre des décisions à tout moment
- font preuve d'un sens du jugement correct et cohérent
- ne se découragent pas lorsqu'ils commettent occasionnellement une erreur
- parviennent à oublier toute erreur et se concentrent davantage
- admettent que l'arbitre parfait n'existe pas
- font des efforts continuels pour s'améliorer
- **arbitrent toujours équitablement, avec justice et intégrité.**

ANNEXE E

INFORMATIONS ET CONSEILS TECHNIQUES

■ LE TERRAIN

a. Les dimensions

Les dimensions minimales et maximales du terrain sont données dans les règles, mais, lorsque la taille maximale est impossible, une largeur de 21 mètres est fortement recommandée afin de s'assurer que les lignes de cercle croisent les lignes de fond avant d'atteindre les planches de côté. La longueur doit être supérieure à 36 mètres dès que possible. Plus la surface de jeu est large, plus les joueurs peuvent montrer leur qualité de jeu et plus les actions et le rythme du jeu sont mis en valeur.

Autour de la surface de jeu, il doit y avoir, lorsque c'est possible, au moins 3 mètres derrière chaque ligne de fond afin d'éviter que les joueurs ne courent directement dans les murs de fond. Il est conseillé de rembourrer les murs de fond (en particulier dans les petites salles) afin de protéger les joueurs et d'éviter que les tirs au but rebondissent dangereusement.

Les spectateurs doivent être assis sur les côtés du terrain, à 3 mètres minimum des planches de côté. Les bancs des équipes et la table technique doivent être placés d'un côté du terrain. Il est essentiel qu'une place soit prévue à cet effet sur chaque terrain. L'espace entre les planches de côté et les spectateurs ou les murs est essentiel pour des raisons de sécurité et d'accès.

Lorsque les équipements en salle pour les rencontres nationales et les entraînements sont limités à cause de la taille de la salle ou pour d'autres raisons, la durée de jeu ou le nombre de joueurs sur le terrain peut être modifié.

b. La surface

Le hockey en salle peut se pratiquer sur différents revêtements, la plupart d'entre eux étant également adaptés aux

autres sports en salle. Le jeu se déroule donc souvent sur des revêtements qui n'ont pas été spécialement conçus pour le hockey en salle. Parmi ces revêtements, on trouve le vinyle, le linoléum, le bois naturel ou artificiel et d'autres matériaux plastiques. Ces revêtements permettent un jeu satisfaisant à condition qu'ils ne soient pas déformés, collants ou lents et qu'ils ne favorisent pas trop le rebond de la balle.

Différentes couleurs de revêtement peuvent être utilisées. La balle doit cependant être d'une couleur opposée.

c. L'éclairage

L'Association Générale des Fédérations Sportives Internationales (GAISF), l'Union Européenne de Radio-diffusion et Philips Lighting BV ont publié en octobre 1992 une brochure sur l'éclairage artificiel des salles omnisports. Des copies peuvent être obtenues auprès des bureaux de la FIH.

Pour une rencontre de club normale, un minimum de 500 lux est accepté. Par contre, un minimum de 700 lux est exigé pour les rencontres internationales ainsi que pour les compétitions de club de haut niveau. Pour les rencontres retransmises à la télévision, le minimum est de 1000 lux.

■ AUTRES DONNEES TECHNIQUES

a. Les buts

La taille des buts, tant en hauteur qu'en largeur, est plus petite qu'en hockey sur gazon. L'équipement n'est donc pas toujours disponible. Par conséquent, il faut parfois faire fabriquer les buts bien que ceux utilisés en handball puissent suffire.

b. Les planches de côté

Les planches de côté doivent, elles aussi, souvent être fabriquées spécialement. Il est important d'utiliser du matériel de bonne qualité et de vérifier la qualité de rebond de la balle.

c. Les balles

Toutes les couleurs de balle peuvent être utilisées, sauf le rouge en cas de rencontre retransmise à la télévision pour des raisons techniques. Le blanc et le jaune sont les couleurs favorites, mais la couleur de la surface de jeu doit également être prise en compte.

d. Les lignes

Si la rencontre doit se dérouler sur un revêtement qui présente déjà des lignes tracées pour d'autres sports (et qui ne peuvent pas être retirées facilement), insister sur les lignes avec une couleur différente.

e. La publicité, les sponsors et la télévision

La publicité est interdite juste derrière ou à l'intérieur des buts. Les panneaux ou les banderoles sont acceptés au coin des terrains ou sur les côtés à conditions qu'ils ne soient pas en contact avec la surface de jeu, les planches de côté ou l'espace réservé derrière ces planches de côté et qu'ils ne gênent ni les spectateurs, ni la table technique, ni les bancs des équipes. La publicité à même la surface de jeu est interdite.

Des règles spécifiques s'appliquent quant à la publicité autorisée sur la tenue et l'équipement des joueurs lors de tournois *internationaux*. Pour les rencontres de clubs, les Fédérations Continentales peuvent modifier les règles, mais les clubs doivent demander conseil soit auprès de la FIH soit auprès de la Fédération Continentale concernée.

La FIH n'a pas de règles spécifiques concernant les sponsors et la télévision pour les événements internationaux, mais on doit demander conseil à la FIH concernant de tels sujets.

f. Disposition du terrain

En cas d'utilisation de terrains pour des événements majeurs, il convient d'observer les points suivants : position des mar-

quoirs et des chronomètres, points de connexion pour les caméras de télévision, espaces le long du terrain pour les caméras mobiles, prises téléphones, câbles ainsi que toutes les lignes supplémentaires pour la presse et le public, appareils de traitement de texte, photocopieuses et fax dans le local technique.

■ BUREAU DE LA FIH

De plus amples informations sur les sujets abordés ci-dessus ainsi que sur d'autres sujets peuvent être obtenues auprès de :

La Fédération Internationale de Hockey
Avenue des Arts 1 Bte 5
B - 1210 Bruxelles
Belgique

Téléphone: ++32 (2) 219 4537

Fax: ++32 (2) 219 2761

E-mail: FIH@FIHockey.org

Internet: <http://www.FIHockey.org>

ANNEXE F

PRÈGLEMENT POUR LES ÉPREUVES DE COUPS DE PÉNALITÉ

Le Règlement qui suit est issu du Manuel technique de la FIH et est donné à titre consultatif pour toutes les personnes concernées.

- 1.a) Cinq joueurs de chacune des deux équipes, désignés par leur entraîneur respectif parmi les joueurs apparaissant sur la liste de départ de l'équipe (ou désignés parmi les joueurs choisis pour la rencontre si l'équipe comporte plus de 16 joueurs), hormis le(s) joueur(s) exclu(s) par le directeur du tournoi ou exclu(s) définitivement (carton rouge) du terrain par les arbitres au cours du même match, doivent tirer un coup de pénalité chacun à leur tour face au seul et même gardien de l'équipe adverse, sauf si celui-ci ne peut pas poursuivre le jeu et est remplacé. Au total, ce sont 10 coups de pénalité qui sont tirés, cinq dans chaque équipe. Les joueurs doivent tirer les coups de pénalité dans le même ordre que celui indiqué sur la liste des cinq joueurs désignés et que les entraîneurs des équipes remettent à l'assistant technique en fonction avant le début de l'épreuve des coups de pénalité.
- b) Si, au cours de l'épreuve des coups de pénalité, un joueur (que ce soit un de ceux qui tirent les coups de pénalité ou un gardien) est exclu, ce joueur ne peut plus participer à l'épreuve des coups de pénalité et ne peut pas être remplacé, sauf lorsqu'il s'agit d'un gardien.

Dans le cas d'un tireur, tout coup de pénalité que le tireur aurait dû tirer sera considéré comme nul. Dans le cas d'un gardien, celui-ci ne peut être remplacé que par l'un des tireurs désignés.

Le joueur qui remplace le gardien a le droit de continuer à tirer les coups de pénalité, mais doit mettre un masque de protection au moment de défendre son but. Ce joueur a le droit de porter d'autres équipements de protection autorisés

2. Les arbitres doivent choisir le but qui va être utilisé et doivent effectuer un tirage au sort avec les capitaines pour décider quelle équipe tirera en premier. L'équipe avec le plus grand nombre de buts remporte l'épreuve et celle-ci prend fin dès qu'une équipe a été déclarée vainqueur incontestable.
3. Dans le cas où le même nombre de buts ont été inscrits, une autre série de coups de pénalité doit recommencer avec les mêmes joueurs (si un gardien ne peut poursuivre le jeu, il sera remplacé) en appliquant la "mort subite", c'est-à-dire que l'équipe gagnante est celle qui a marqué un but de plus que l'équipe adverse après le même nombre de coups de pénalité pour chaque équipe (pas de minimum). L'ordre de la première série ne doit pas être nécessairement respecté et l'entraîneur a la liberté de désigner quel joueur est le tireur à chaque coup de pénalité, en utilisant les cinq joueurs désignés par série.
4. L'équipe qui a débuté l'épreuve des coups de pénalité ne doit pas débiter la première série de coups de pénalité avec la "mort subite".
5. Les entraîneurs des équipes, les gardiens et les tireurs ne sont autorisés sur le terrain que lors de l'épreuve des coups de pénalité. Toutes ces personnes doivent se tenir en dehors de la zone des 23 mètres, sauf lorsqu'un joueur y est autorisé par un arbitre ou un assistant de la table technique pour tirer un coup de coin de pénalité ou défendre son but.

NOTES

NOTES

NOTES

NOTES

NOTES

NOTES

NOTES

NOTES

NOTES

NOTES

NOTES

NOTES