



Règles du jeu

2000

Fédération Internationale de 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 REGLES

Règle Page

I. LA SURFACE DE JEU ET SON EQUIPEMENT

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

II. LES EQUIPES, LES CAPITAINES ET LES ARBITRES

6	Les équipes.....	12
7	Les capitaines.....	13
8	Les arbitres.....	14

III. L'APPLICATION DES REGLES DU JEU

9	La durée du jeu.....	15
10	La mise et la remise en jeu.....	15
11	Le but marqué/accordé.....	18
12	Le hors-jeu.....	18
13	La conduite du jeu.....	18
14	Les sanctions.....	22
15	L'application des sanctions.....	23
16	Les accidents et les blessures.....	29
	Explications concernant les Règles Expérimentales	
	Obligatoires.....	30

ANNEXES

A	Terminologie.....	31
B	Interprétation des Règles.....	33
C	Codes des signaux des arbitres.....	44
D	Conseils aux arbitres.....	47
E	Informations techniques et conseils.....	54
F	Règlement d'une compétition de coups de pénalité.....	57



PREFACE

INTERPRETATION DES REGLES

Règle 1: **SURFACE DE JEU**

1.3: **DIMENSIONS DU TERRAIN**

Les lignes longues de 1.83 mètres situées sur les lignes des 22.90 mètres et sur la ligne du centre n'ont plus aucune utilité dans la mesure où la distance à laquelle doivent se tenir les joueurs sur coup franc est de 5 mètres et non de 4.55 mètres. Elles ont dès lors été supprimées.

1.4.d: Une ligne pointillée, tracée à 5 mètres du bord extérieur de la ligne de cercle, a été ajoutée au niveau international et ce afin d'améliorer la fluidité du jeu. Son introduction au niveau national est laissée à la discrétion des Associations nationales.

Règle 4: **LA CROSSE**

Après de nombreuses discussions, la Règle a été revue et corrigée. Le nouveau texte en a été communiqué aux fabricants et distributeurs du nouveau texte ainsi que les démarches à effectuer afin d'obtenir l'approbation de la FIH. Dans la mesure où de telles démarches prennent du temps et bien que la nouvelle Règle soit d'application immédiate, il a été admis que les seules crosses conformes à la nouvelle Règle seront autorisées à partir du 1er janvier 2001 au niveau international et à partir du 1er janvier 2003 à tous les autres niveaux.

En ce qui concerne les tirs effectués en utilisant les arêtes de la crosse, les utilisateurs devraient être informés de ce que la plupart des crosses actuellement utilisées n'ont pas été fabriquées pour ce type de tirs et de ce que les fabricants pourraient refuser leur remplacement en cas de bris.

Règle 6 **REMPACEMENTS**

Le Comité des Règles du Jeu a examiné la possibilité de remplacer un joueur pour cause de saignement lors du déroulement d'un coup de

coin de pénalité. Il a été toutefois décidé de ne pas autoriser pareil remplacement.

Règle 7.2

DISCIPLINE

Le Comité des Règles du jeu confirme que la responsabilité des capitaines en matière de discipline d'équipe concerne également les remplaçants. La FIH et le Comité des Règles du jeu continuent à être attentifs à toutes manifestations de mauvaise conduite et plus particulièrement à celles visant les arbitres depuis l'extérieur de la surface de jeu. La FIH a envoyé à toutes les Associations nationales un Code de Conduite. Il leur a également été demandé si la Règle pourrait être élargie afin de réduire le nombre de joueurs sur la surface de jeu dans le cas où une carte jaune ou rouge a été montrée à un remplaçant. Une pareille Règle est d'ailleurs d'application en Hockey en Salle.

INTERPRETATION DES REGLES

Il y a toujours trop d'arrêts de jeu suite à un contact involontaire de la balle avec le pied d'un joueur. La rédaction de la recommandation y relative a été revue afin de la rendre plus positive et de mieux préciser les circonstances dans lesquelles il n'y a pas lieu de sanctionner.

REGLES EXPERIMENTALES

Actuelles - Il existe toujours actuellement une controverse quand à l'utilisation des arêtes de la crosse lors d'un tir. Très peu d'avis et opinions ont été reçus en provenance tant des Associations nationales que d'individus. Ces avis et opinions sont toujours recherchés afin de s'assurer que tous les points de vue auront été examinés lorsqu'une décision définitive sera prise dans le courant de l'année prochaine.

Futures - Beaucoup de commentaires ont été faits sur les dangers inhérents à la forme actuelle du coup de coin de pénalité. Divers essais ont été réalisés au sein de la grande famille du hockey afin de trouver une alternative moins dan-

gereuse et moins pénalisante dans le cas où la sanction a été prise pour une faute involontaire. Toutes les opinions, et plus spécialement celles basées sur l'expérience, sont les bienvenues. Quelque soit la décision qui sera prise, il y aura du pour et du contre. Le but du Comité des Règles du jeu est d'atteindre une solution de consensus.

Règle 15.2.1.a COUP DE COIN DE PENALITE

Il y a eu beaucoup de discussions quant à l'usure de la surface à l'endroit où un coup de coin de pénalité est joué. Les nombreuses séances d'entraînement et les spécifications trop astreignantes de la règle en sont la raison. Celle-ci a été modifiée afin de permettre l'exécution d'un coup de coin de pénalité d'un point situé à au moins 9.10 mètres du piquet de but mais à l'intérieur du cercle.

EQUIPEMENT 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.

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 opportunités auxquels le hockey aura à faire face dans les prochaines années nécessiteront l'attention de tous les pratiquants à quelque niveau qu'ils soient concernés. Les Règles ne constituent qu'une partie de la gestion du futur, et le "Comité des Règles du jeu" jouera son rôle en maintenant le jeu à l'avant plan du sport.

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

**George Croft
Secrétaire**

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 juillet 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 de la Commission des Règles du Jeu 2000

Brig. M. H. Atif (Président)

K. G. D. Croft (Secrétaire)

R. L. Webb (Secrétaire adjoint)

Mrs. A. Bose

E. Donegani

Seif El Dine Ahmed

E. Guelfand

Miss J. Mohlmann

Mrs. R. Pascoe

Mrs. E. Raistrick

A. Renaud

G. Vijayanathan

E. S. Wall

H. J. Wöltje

I. LA SURFACE DE JEU ET SON EQUIPEMENT

1 LA SURFACE DE JEU ⁽¹⁾ Voir plan page 3

1.1 La surface de jeu (terrain) est rectangulaire :

- a. longueur 91 m 40
- b. largeur 55 m 00
- c. Marqué clairement par des lignes tracées comme indiqué sur le plan. Il est recommandé que les lignes soient de couleur blanche.

1.2 Toutes les lignes font partie de la surface de jeu et doivent avoir une largeur de 75 mm et doivent être tracées sur toute leur longueur.

- a. les lignes délimitant les côtés les plus longs (91m40) sont dénommées " lignes de côté "
- b. les lignes délimitant les côtés les plus courts (55 m) sont dénommées " lignes de fond "
- c. la partie d'une ligne de fond comprise entre les poteaux de but est dénommée " ligne de but "

Il est recommandé de ménager des zones de dégagement d'au moins 5 mètres au-delà des lignes de fond et d'au moins 4 mètres au-delà des lignes de côté.

1.3 Autres lignes ou points à tracer :

- a. ligne du centre, à travers le terrain.
- b. ligne de 22 m 90, à travers la surface de jeu, leur bord le plus proche de la ligne du centre à 22 m 90 du bord extérieur de la ligne de fond la plus proche

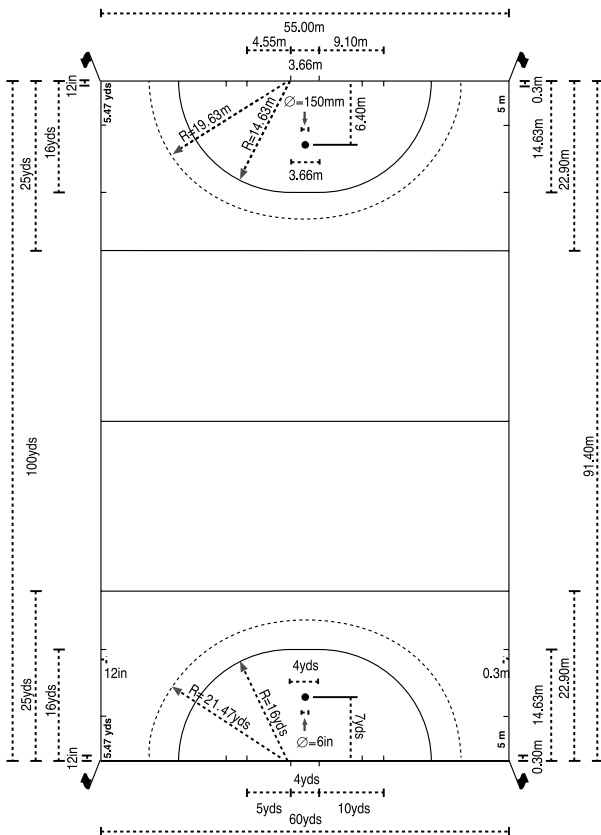
La surface ceinturée par la ligne des 22 m 90, les parties concernées des lignes de côté et de la ligne de fond est appelée "zone des 23 mètres".

⁽¹⁾ Toutes informations concernant les spécifications relatives aux surfaces synthétiques sont incluses à l'appendice E des présentes Règles.

- c. lignes longues de 300 mm à l'intérieur de la surface de jeu, partant de chacune des lignes de côté, avec le bord opposé à 14 m 63 du bord extérieur de chacune des lignes de fond et parallèles à ces dernières
- d. lignes longues de 300 mm à l'intérieur de la surface de jeu partant de chacune des lignes de côté, leur bord opposé à 5 mètres du bord extérieur des lignes de fond et parallèles à celles-ci
- e. lignes longues de 300 mm à l'intérieur de la surface de jeu, partant de chacune des lignes de fond, des deux côtés des buts, à 4 m 55 et à 9 m 10 de la face latérale extérieure du poteau de but le plus proche, ces distances étant mesurées jusqu'au bord opposé de ces lignes
- f. lignes longues de 150 mm, à l'extérieur de la surface de jeu, partant de chacune des lignes de fond et à 1 m 83 du milieu de celles-ci, distance mesurée jusqu'au bord le plus proche de ces lignes
- g. points de pénalité, d'un diamètre de 150 mm, en face du milieu de chaque but, le centre des points à 6 m 40 du bord intérieur de la ligne de but la plus proche

1.4 Les cercles d'envoi :

- a. des lignes longues de 3 m 66, à l'intérieur de la surface de jeu, leur bord extérieur à 14 m 63 du bord extérieur de la ligne de fond la plus proche et parallèle à ces dernières
- b. ces lignes doivent être continuées sans interruption de part et d'autre pour rejoindre la ligne de fond la plus proche par des tracés en quart de cercle ayant pour centre l'arête interne avant du poteau 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'envoi, appelés plus loin "cercles".



- d. des lignes interrompues, leurs bords extérieurs à 5 mètres du bord extérieur de chaque ligne de cercle; chaque section marquée aura une longueur de 300 mm; les espaces entre les sections marquées auront une longueur de 3 mètres; chaque ligne interrompue débutera par une section marquée et ce à partir du sommet de la ligne de cercle

Cette ligne interrompue est une obligation pour les rencontres internationales à partir du 1er juin 2000. Son adoption pour les autres rencontres est laissée à la discrétion des Associations nationales.

1.5 Aucune marque autre que celles décrites dans cette Règle n'est autorisée sur la surface de jeu.

1.6 Piquets - Fanions :

- a. piquets de 1 m 20 à 1 m 50 de hauteur
- b. placés aux quatre coins de la surface de jeu.
- c. ne constituant aucun danger
- d. flexibles à leur base s'ils sont incassables
- e. pour supporter des fanions n'excédant pas 300 mm ni en longueur ni en largeur.

Une épure détaillée représentant la surface de jeu est disponible sur demande auprès des bureaux de la FIH à Bruxelles

2 LES BUTS

2.1 Au milieu de chaque ligne de fond :

- a. les poteaux et la barre transversale doivent être blancs, de section rectangulaire, d'une largeur de 51 mm et d'une profondeur de 75 mm
- b. les poteaux doivent être verticaux et leurs faces internes respectives à 3 m 66 l'une de l'autre
- c. les faces avant des poteaux doivent toucher le bord extérieur de la ligne de fond et les poteaux doivent reposer sur les marques extérieures
- d. la barre transversale doit être horizontale, sa face inférieure à 2 m 14 du sol et elle doit être fixée aux poteaux
- e. les poteaux ne doivent pas dépasser la barre transversale
- f. la barre transversale ne doit pas dépasser les poteaux.

La forme des deux poteaux et de la barre transversale doivent être conformes aux standards légaux des pays concernés.

2.2 Les planches de côté :

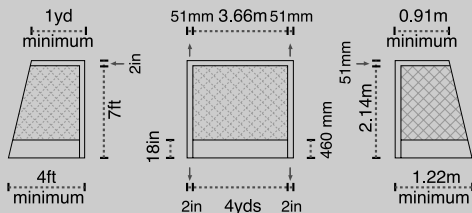
- a. longues d'au moins 1 m 20 et hautes de 46 cm
- b. placées sur chant sur le sol, à angle droit avec la ligne de fond, fixées à la face arrière des poteaux de telle sorte que la largeur de la dite face n'en soit pas augmentée, et fixées également à la planche de fond.
- c. La face interne des planches de côté doit être de couleur sombre

2.3 Les planches de fond :

- a. longues de 3 m 66 et hautes de 46 cm
- b. placées sur chant sur le sol à l'extrémité des planches de côté
- c. la face interne des planches de fond doit être de couleur foncée.

2.4 Les filets doivent :

- être attachés à l'arrière des poteaux et de la barre transversale, l'intervalle entre deux points d'attache ne pouvant excéder 150 mm, et être placés à l'extérieur de la planche de fond et des planches de côté
- être assujettis de telle manière que la balle ne puisse pas passer entre filets et poteaux, barre transversale, planches de côté et planche de fond
- être suffisamment souples pour que la balle ne puisse pas rebondir sur eux



3 LA BALLE ⁽²⁾

- sphérique, dure et d'un matériau quelconque
- poids minimum 156 grammes, maximum 163 grammes
- circonférence minimum 224 mm, maximum 235 mm
- surface lisse mais des coutures ou de petites cavités sont autorisées
- de couleur blanche ou autrement convenu.

⁽²⁾ Une information concernant les balles approuvées pour la pratique du hockey se trouve à l'annexe E des présentes Règles.

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 encore 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.

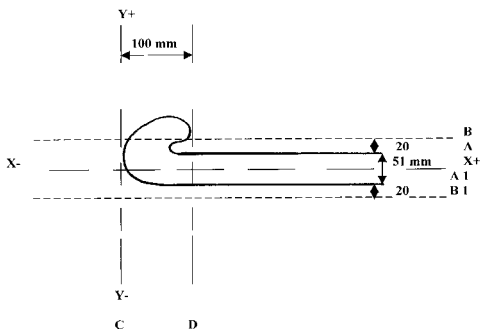
- b. la face de jeu est celle vue dans le diagramme. La face non jouable ainsi que les arêtes sont les parties de la crosse qui n'apparaissent pas dans le diagramme.
- c. la distance A-B est de 20 mm maximum
- d. la distance C-D est de 100 mm maximum

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 défauts 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'EQUIPEMENT DES JOUEURS

5.1 Les joueurs

- a. d'une même équipe doivent porter la même tenue approuvée par leur Association ou leur Club
- b. ne doivent rien porter qui puisse présenter un danger pour les autres joueurs

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

5.2 Les gardiens de but

- a. doivent porter par dessus leurs équipements de protection du tronc une chemise ou autre vêtement de couleurs différentes de celles portées par les joueurs de leur équipe et de l'équipe adverse

- b. doivent porter un protège-tête attaché, sauf lorsqu'ils tirent un coup de pénalité (mais pas s'ils le défendent)

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.

- 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 EQUIPES, LES CAPITAINES ET LES ARBITRES

6 LES EQUIPES

6.1 Une rencontre est jouée entre deux équipes composées chacune de 16 joueurs ; mais pas plus de 11 joueurs de chaque équipe ne peuvent se trouver sur la surface de jeu en même temps. Chaque équipe est autorisée à procéder à des remplacements en utilisant ses 16 joueurs.

6.2 Les remplacements de joueurs :

- a. ils sont autorisés à tout moment sauf lorsqu'un coup de coin de pénalité a été accordé à l'une des équipes et durant le déroulement de cette pénalité. Seul, le gardien de but de l'équipe défendante pourra être remplacé en cas de blessure ou de suspension.
- b. le nombre de joueurs que l'on peut remplacer en même temps n'est pas limité, non plus que le nombre de fois où un joueur peut en remplacer un autre ou être remplacé lui-même
- c. un joueur qui en remplace un autre ne peut le faire qu'après que ce dernier ait quitté le terrain
- d. le temps de jeu ne sera pas arrêté pendant un remplacement de joueur sauf s'il s'agit d'un gardien de but
- e. un joueur suspendu ne pourra pas être remplacé pendant la durée de sa suspension
- f. Une fois sa période de suspension terminée, un joueur peut être remplacé sans avoir à reprendre d'abord le jeu
- g. Les joueurs qui sortent de la surface de jeu ou y entrent doivent le faire à la ligne du centre ou à tout autre point d'une ligne de côté indiqué par les arbitres avant la rencontre

6.3 Chaque équipe doit avoir un gardien de but sur la surface de jeu :

- a. un gardien de but dans l'incapacité de jouer ou suspendu doit être immédiatement remplacé par un autre gardien de but
- b. quand un gardien de but remplaçant n'est pas disponible, le joueur de champ qui le remplace doit porter un protège-tête ainsi qu'une chemise d'une couleur différente de celles des équipes en présence. Il sera autorisé à revêtir, sans perte de temps, d'autres équipements de protection
- c. pendant la période de suspension d'un gardien de but, l'équipe doit comporter un joueur de champ en moins.

6.4 Durant le jeu, seuls les joueurs et les arbitres peuvent se trouver sur la surface de jeu, sauf autorisation donnée par un arbitre.

7 LES CAPITAINES

7.1 Chaque équipe doit avoir un capitaine qui doit porter un brassard distinctif sur la surface de jeu.

7.2 Les capitaines:

- a. tirent à pile ou face et le gagnant a le droit de choisir le camp que son équipe occupera, ou le droit de mettre la balle en jeu au début de la rencontre
- b. indiquent aux arbitres leur remplaçant comme capitaine
- c. sont responsables du contrôle des remplacements de leurs joueurs
- d. sont responsables de la tenue et de la conduite de tous leurs équipiers en ce compris les joueurs remplaçants.

8 LES ARBITRES

Deux arbitres contrôlent le jeu et font appliquer ses règles ; ils sont les seuls juges de la correction du jeu. Les joueurs et les remplaçants, qu'ils se trouvent ou non sur la surface de jeu, sont sous le contrôle des arbitres y compris pendant la durée des suspensions éventuelles, qu'elles soient temporaires ou définitives.

8.1 Chacun des deux arbitres :

- a. contrôle en priorité une même moitié de la surface de jeu pendant toute la rencontre, sans changer de camp
- b. contrôle la durée réglementaire ou convenue de la rencontre et s'assure qu'elle est bien observée et indique, à la fin de chacune des mi-temps, que le temps est prolongé afin de permettre l'exécution d'un coup de coin de pénalité
- c. contrôle seul les sorties de balle et les remises en jeu sur toute la longueur de la ligne de côté et de la ligne de fond les plus proches de lui
- d. contrôle seul les coups de coin, les coups de coin de pénalité, les coups de pénalité et les buts dans sa propre moitié de surface de jeu ainsi que les coups francs dans son propre cercle
- e. tient compte par écrit des buts inscrits, des avertissements et des suspensions
- f. doit s'abstenir de donner des conseils pendant la rencontre comme pendant le repos.

8.2 Les arbitres ne siffleront que pour :

- a. signaler le début et la fin de chaque mi-temps
- b. faire appliquer une sanction
- c. signaler le début et la fin d'un coup de pénalité
- d. indiquer, si nécessaire, que la balle est entièrement sortie des limites de la surface de jeu

- e. signaler qu'un but a été accordé
- f. faire reprendre le jeu après qu'un but ait été inscrit ou accordé
- g. faire reprendre le jeu après un coup de pénalité lorsqu'un but n'a pas été inscrit ou accordé
- h. arrêter le jeu pour une raison quelconque et le faire reprendre après un tel arrêt

III. APPLICATION DES REGLES DU JEU

9 LA DUREE DU JEU

Une rencontre comporte deux périodes de 35 minutes chacune sauf autrement convenu:

- a. les équipes changent de camp à l'occasion du repos dont la durée convenue peut varier de 5 à 10 minutes
- b. chaque mi-temps commence au coup de sifflet de l'arbitre qui ordonne la mise en jeu au centre.

10 LA MISE ET LA REMISE EN JEU

10.1 La mise en jeu au centre est :

- a. faite du centre de la surface de jeu
- b. un push ou un tir qui peut être dirigé dans toutes les directions. Tous les joueurs sauf celui qui fait la passe doivent se trouver dans leur camp
- c. faite en début de rencontre par un joueur de l'équipe qui n'aura pas choisi son camp
- d. faite par un joueur de l'équipe adverse en début de seconde mi-temps
- e. faite après chaque but accordé par un joueur de l'équipe contre laquelle un but aura été inscrit ou accordé.

10.2 Exécution des mises en jeu au centre et des remises en jeu :

- a. tous les adversaires à au moins 5 mètres de la balle
- b. la balle peut être poussée ou frappée
- c. la balle doit parcourir au moins 1 mètre
- d. après avoir joué la balle, le joueur qui a effectué la mise ou la remise en jeu ne peut pas la rejouer, ni demeurer ou approcher à distance jouable de la balle jusqu'à ce que celle-ci ait été jouée par un autre joueur
- e. la balle ne peut être soulevée intentionnellement ni jouée de telle sorte qu'elle présente un danger ou provoque du jeu dangereux.

10.3 Balle sortie entièrement de la surface de jeu :

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

10.3.1 Si elle a franchi une ligne de côté :

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

10.3.2 Si elle a franchi une ligne de fond :

en provenance d'un attaquant sans qu'un but soit inscrit:

- a. à une distance d'au plus 14 m 63 de la ligne de fond, sur une ligne ou près d'une ligne parallèle à la ligne de côté passant par le point où la balle a franchi la ligne de fond
- b. la remise en jeu est faite par un défenseur.

10.3.3 Si elle a franchi une ligne de fond :

en provenance involontaire d'un défenseur sans qu'un but soit inscrit :

- a. Sur la ligne de côté, sur la marque située à 5 mètres du drapeau de coin le plus proche de l'endroit où la balle a franchi la ligne de fond
- b. la remise en jeu est faite par un attaquant

10.3.4 Si elle a franchi une ligne de fond :

sur un envoi volontaire fait par un défenseur (voir cependant les privilèges accordés au gardien de but) sans qu'un but soit inscrit:

- a. sur cette ligne de fond et d'un point situé à 9 m 14 d'un poteau de but, le choix du côté étant laissé à l'équipe attaquante
- b. la remise en jeu est faite par un attaquant.

Il s'agit en fait d'un coup de coin de pénalité.

10.4 Engagement :

10.4.1 Le jeu sera repris au moyen d'un engagement quand :

- a. il y a lieu de remplacer la balle qui est en jeu
- b. les deux équipes enfreignent les règles simultanément
- c. la balle vient se loger dans l'une des guêtres 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 à cause d'une blessure ou pour toute autre raison sans qu'il y ait eu faute.

10.4.2 L'engagement :

- a. se fait à un endroit choisi par l'arbitre mais qui ne peut être à moins de 14 m 63 d'une ligne de fond
- b. par deux joueurs, un de chaque équipe, qui se font face chacun ayant la ligne de fond de son camp à sa droite
- c. la balle est placée sur le sol entre les deux joueurs

- d. chaque joueur frappe d'abord le sol, avec sa crosse, à droite de la balle, puis avec la partie plate de sa crosse, la crosse de son adversaire au-dessus de la balle, ceci trois fois alternativement. Après quoi, chacun des joueurs peut jouer la balle pour la remettre en jeu
- e. tous les autres joueurs doivent être à au moins 5 mètres de la balle jusqu'à ce qu'elle ait été remise en jeu.

11 LE BUT INSCRIT / ACCORDE

- a. un but est inscrit lorsque la balle a franchi complètement la ligne de but entre les poteaux et sous la barre transversale, après avoir été jouée par un attaquant dans le cercle et sans qu'elle n'en soit sortie
- b. la balle peut être jouée par, ou toucher la crosse ou le corps d'un défenseur avant ou après qu'elle ait été jouée dans le cercle par un attaquant
- c. après un arrêt de jeu dans le cercle, la balle doit être jouée de nouveau dans le cercle par un attaquant avant qu'un but puisse être inscrit
- d. pendant un coup de pénalité, un but sera accordé si le gardien de but commet une faute qui empêche l'attaquant de marquer un but
- e. l'équipe qui inscrit/obtient le plus grand nombre de buts est victorieuse.

12 LE HORS-JEU

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

13 LA CONDUITE DU JEU

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

Les joueurs ne doivent pas :

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

- a. jouer intentionnellement la balle avec côté rond de la crosse
- b. jouer ou intervenir dans le jeu sans avoir leur propre crosse en main
- c. jouer la balle avec la crosse au-dessus du niveau des épaules
- d. faire passer la crosse par dessus la tête des autres joueurs
- e. lever leur crosse de telle manière que ce soit dangereux, intimidant ou gênant pour les autres joueurs qui approchent de la balle, essaient de la jouer ou la jouent
- f. jouer la balle violemment ou de telle manière que ce soit de nature à provoquer du jeu dangereux

Une balle montante est dangereuse lorsqu'elle justifie un mouvement d'esquive des autres joueurs.

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

13.1.2 Utilisation du corps, des mains et des pieds par des joueurs autres que le gardien de but

- a. arrêter ou attraper la balle avec la main

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

- b. arrêter, botter, propulser, ramasser, lancer ou porter volontairement la balle avec une partie quelconque du corps

Il n'y a pas automatiquement une faute si la balle heurte le pied ou le corps d'un joueur. Les joueurs ne devraient pas être pénalisés si la balle est jouée sur eux. Il y a seulement faute si la balle touche le pied ou le corps d'un joueur et que ce joueur:

- s'est porté volontairement sur la trajectoire de la balle ou*
 - n'a pas fait d'efforts pour éviter d'être heurté ou*
 - s'était placé avec l'intention visible d'arrêter la balle avec le pied ou le corps ou*
 - en tire un avantage*
- c. utiliser le pied ou la jambe comme support de crosse lors d'une interception.
- d. pénétrer volontairement dans le but de l'équipe adverse ou se tenir sur la ligne de but de l'équipe adverse
- e. courir volontairement derrière un but.

13.1.3 Balles levées

- a. faire volontairement monter la balle sur un tir, sauf s'il s'agit d'un envoi au but
- b. propulser volontairement la balle en l'air afin qu'elle retombe directement dans le cercle

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

Une balle soulevée par-dessus la crosse d'un joueur ou par-dessus son corps s'il est au sol, doit seulement être jugée en fonction du danger qu'elle présente.

- c. approcher à moins de 5 mètres d'un joueur qui reçoit une balle aérienne qui retombe jusqu'à ce que la balle ait été jouée et soit au sol
- d. lever la balle en direction d'un autre joueur.

13.1.4 Obstruction

Empêcher un adversaire de jouer la balle en

- se déplaçant ou en s'interposant avec le corps ou la crosse
- protégeant la balle avec la crosse ou avec une partie quelconque du corps
- interférant physiquement avec les crosses ou les corps des adversaires.

13.1.5 Perte de temps

retarder le jeu afin de gagner du temps.

13.2 Les gardiens de but peuvent, quand la balle est dans leur propre cercle :

- a. utiliser leur crosse, leurs sabots et leurs guêtres pour propulser la balle, ou une partie quelconque de leur corps, y compris les mains, pour arrêter la balle - mais pas pour la propulser ou se coucher sur elle - à condition qu'une telle action ne soit ni dangereuse, ni de nature à provoquer du jeu dangereux

Un gardien de but couché sur la balle doit être jugé en fonction de l'obstruction éventuelle qu'il commet ainsi.

- b. arrêter ou dévier la balle de la crosse au-dessus du niveau des épaules à moins que ce soit dangereux ou de nature à provoquer du jeu dangereux
- c. dévier la balle par-dessus la barre transversale ou vers l'extérieur des poteaux avec la face de la crosse ou une partie quelconque du corps.

Un gardien de but peut jouer la balle en dehors de son cercle mais ne bénéficie alors d'aucun privilège spécial.

13.3 Si la balle :

heurte un arbitre ou un objet tombé sur la surface de jeu y compris toutes pièces d'équipement perdues involontairement, le jeu doit continuer.

14 LES SANCTIONS

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

14.1 Un Coup franc doit être accordé :

- a. pour une faute d'un attaquant dans la zone des 23 mètres de l'équipe adverse
- b. pour une faute involontaire de la défense, commise hors de son cercle mais dans sa zone des 23 mètres.
- c. pour toutes fautes commises par un quelconque joueur de l'une des deux équipes dans la zone comprise entre les deux lignes des 22 m 90

14.2 Un coup de coin de pénalité doit être accordé :

- a. pour une faute volontaire de la défense dans sa zone des 23 mètres mais hors de son cercle
- b. pour une faute volontaire d'un défenseur dans son cercle qui n'empêche pas un but d'être inscrit ni ne prive pas un attaquant d'une balle en sa possession ou dont il semble pouvoir prendre possession
- c. pour une faute involontaire de la défense dans son cercle qui n'empêche pas un but d'être probablement inscrit
- d. pour un envoi volontaire de la balle par la défense au-delà de sa ligne de fond

14.3 Un coup de pénalité doit être accordé pour :

- a. une faute volontaire d'un défenseur dans son cercle pour empêcher qu'un but soit marqué ou qui prive un attaquant de la possession réelle ou potentielle de la balle
- b. une faute involontaire d'un défenseur dans son cercle qui empêche sans doute qu'un but soit marqué

- c. franchissements précoces et répétés par les défenseurs de la ligne de fond lors de l'exécution d'un coup de coin de pénalité.

14.4 Si une autre faute est commise avant qu'une première sanction ait été appliquée, cette dernière pourra: soit être appliquée 10 mètres plus avant, soit être transformée en une sanction plus sévère et/ou assortie d'une sanction pour mauvaise conduite, soit être inversée si la seconde faute a été commise par l'équipe qui bénéficiait de la première sanction.

15 L'APPLICATION DES SANCTIONS

15.1 Coup franc :

- a. à plus de 5 mètres hors du cercle, près de l'endroit où la faute a été commise

"Près de" permet de jouer le coup franc à distance de jeu du point où la faute a été commise. Ceci ne doit pas constituer un avantage disproportionné mais doit permettre de maintenir le rythme du jeu.

- b. pour la défense hors de son cercle, à moins de 14 m 63 de sa ligne de fond: le coup franc peut être joué de n'importe quel point d'une ligne parallèle à la ligne de côté, passant par le point où la faute a été commise, mais pas à plus de 14 m 63 de la ligne de fond
- c. pour la défense dans son cercle: le coup franc peut être joué de n'importe quel point dans le cercle ou de l'extérieur du cercle de n'importe quel point d'une ligne parallèle à la ligne de côté, passant par le point où la faute a été commise, mais pas à plus de 14 m 63 de la ligne de fond
- d. pour l'attaque à moins de 5 mètres du cercle: le coup franc peut être joué près de l'endroit où la faute a été commise; tous les joueurs des deux équipes, à l'exception du donneur, doivent être à au moins 5 mètres de la balle
- e. la balle doit être immobile

- f. le joueur qui joue le coup franc doit pousser ou frapper la balle qui devra parcourir au moins 1 mètre avant qu'un autre joueur de la même équipe puisse la jouer
- g. la balle ne doit pas être levée volontairement ou de manière telle qu'elle soit dangereuse ou de nature à provoquer un jeu dangereux
- h. après avoir joué le coup franc, le joueur concerné ne peut pas rejouer la balle, ni demeurer ou s'en approcher à distance jouable jusqu'à ce que celle-ci ait été jouée par un autre joueur
- i. aucun adversaire ne peut être à moins de 5 mètres de la balle

Si un joueur reste à moins de 5 mètres de la balle pour obtenir un avantage, il n'est pas nécessaire de retarder le coup franc.

15.2 Coup de coin de pénalité :

- 15.2.1 a. la balle sera placée sur la ligne de fond tracée à 9 m 10 d'un poteau de but ou en un endroit point quelconque situé entre cette ligne et la ligne de cercle et du côté laissé au choix de l'équipe attaquante
- b. un attaquant poussera ou frappera la balle, sans l'intention de la soulever
- c. l'attaquant qui joue le coup de coin de pénalité doit avoir au moins un pied hors de la surface de jeu
- d. aucun défenseur ne sera à moins de 4m55 de la balle ; aucun attaquant ne doit être à moins de 5 mètres de la balle
- e. les autres attaquants doivent être sur la surface de jeu. avec leurs pieds, mains et crosses en dehors du cercle
- f. cinq joueurs au maximum de l'équipe défendante, y compris le gardien de but, doivent se tenir derrière leur ligne de fond avec leurs pieds, mains et crosses derrière ladite ligne

- g. le reste de l'équipe défendante doit se tenir au-delà de la ligne du centre
- h. jusqu'à ce que la balle ait été jouée, aucun attaquant autre que celui jouant la balle ne peut entrer dans le cercle et aucun défenseur ne peut franchir sa ligne de fond ou la ligne de centre
- i. l'attaquant qui remet la balle en jeu ne peut la rejouer, ni demeurer ou approcher à distance jouable de la balle, jusqu'à ce que celle-ci ait été jouée par un autre joueur
- j. aucun envoi au but ne pourra être fait avant que la balle ait été arrêtée ou se soit immobilisée sur le sol et hors du cercle
- k. la balle peut être passée ou déviée par les attaquants mais tant qu'elle reste à moins de 5 mètres du cercle, elle doit être stoppée ou s'immobiliser sur le sol et hors du cercle avant qu'un envoi au but soit fait
- l. si le premier envoi au but est un tir, la balle doit franchir la ligne de but ou avoir une trajectoire qui, sans déviation, lui aurait fait franchir la ligne de but à une hauteur inférieure à 460 mm (hauteur de la planche de fond) pour qu'un but soit marqué, à moins qu'elle n'ait touché le corps ou la crosse d'un défenseur au cours de sa trajectoire vers le but
- m. s'il s'agit d'un second ou subséquent tir au but, d'un flick ou d'une cuillère, la balle peut être levée sans limite de hauteur à condition que cela soit sans danger
- n. l'attaquant qui remet la balle en jeu ne peut pas inscrire un but directement, même si la balle est déviée dans le but par un défenseur
- o. la règle du coup de coin de pénalité cesse d'être applicable si la balle s'écarte à plus de 5 mètres du cercle.

15.2.2 Le coup de coin de pénalité peut être rejoué quand :

- a. les pieds, mains et/ou crosses de défenseurs touchent le sol à l'intérieur du cercle
- b. des défenseurs se trouvent à moins de 5 mètres de la balle avant que celle-ci ne soit remise en jeu
- c. des défenseurs franchissent la ligne de fond ou la ligne de centre avant que la balle ne soit remise en jeu.

Des attaquants qui, soit volontairement soit qui en retirent un avantage, pénètrent dans le cercle avant que la balle ne soit remise en jeu devraient être pénalisés d'un coup franc.

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

- a. un but est inscrit
- b. un attaquant commet une infraction aux règles
- c. un défenseur commet une infraction aux règles qui n'implique pas qu'un nouveau coup de coin de pénalité ou un coup de pénalité soit accordé. Dans le cas contraire, le temps est à nouveau prolongé afin de permettre l'exécution de ces sanctions
- d. la balle s'écarte de plus de 5 mètres du cercle
- e. la balle est envoyée, hors du cercle, au-delà de la ligne de fond par un attaquant ou involontairement par un défenseur
- f. la balle sort du cercle en franchissant la ligne de cercle (c-à-d pour la seconde fois) après l'envoi initial depuis la ligne de fond.

15.3 Coup de pénalité :

15.3.1 Exécution :

- a. quand un coup de pénalité est accordé, le temps doit être arrêté pour n'être repris que lorsque l'arbitre sifflera dans ce but
- b. l'attaquant qui joue le coup de pénalité doit se tenir près de et en arrière de la balle avant de la jouer
- c. tous les autres joueurs à l'exception du gardien de but défendant et du joueur exécutant la pénalité doivent se tenir au-delà de la ligne des 22 m 90 la plus proche, sur la surface de jeu, et sans influencer la phase de jeu
- d. le gardien de but défendant doit conserver son protège-tête
- e. le gardien de but défendant doit se tenir debout, les deux pieds sur sa ligne de but et il ne pourra, ni quitter celle-ci, ni bouger l'un de ses pieds jusqu'à ce que la balle ait été jouée
- f. l'attaquant ne pourra jouer la balle avant que l'arbitre ait confirmé que tant le gardien de but que l'attaquant sont prêts et qu'il ait sifflé
- g. la balle peut être poussée, flickée ou envoyée en cuillère du point de pénalité
- h. la balle peut être levée sans hauteur limite
- i. l'attaquant ne peut toucher la balle qu'une fois et ne pourra ensuite, ni l'approcher, ni approcher du gardien de but
- j. en exécutant le coup de pénalité, l'attaquant peut faire un pas en avant à condition que son pied arrière ne dépasse pas l'autre pied avant que la balle ait été jouée
- k. l'attaquant n'a pas le droit de feindre de jouer la balle
- l. le gardien de but défendant n'a pas le droit de retirer sans nécessité un équipement de protection quelconque dans le seul but de gagner du temps

15.3.2 Fin :

- a. un but est marqué ou accordé
- b. la balle s'immobilise dans le cercle, se loge dans une guêtre du gardien de but, est attrapée par celui-ci, sort du cercle, ou si l'attaquant commet une faute, un but n'est ni marqué, 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
- b. si un but n'a pas été marqué ni accordé: coup franc par la défense d'un point situé à 14 m 63 en face du milieu de sa ligne de but

15.3.4 Sanctions :

- a. coup franc: à 14 m 63 du centre de la ligne pour une faute de l'attaquant
- b. but de pénalité: accordé pour une faute du gardien de but qui empêche qu'un but soit inscrit
- c. coup de pénalité: qui peut être rejoué en cas de faute par un autre joueur quelconque d'une des deux équipes

15.4 Sanctions individuelles :

- a. en cas de jeu brutal ou dangereux, de mauvaise conduite (en ce compris l'incapacité pour le capitaine de faire face aux responsabilités de sa charge telles que définies dans la règle) ou de faute volontaire, l'arbitre peut, en plus de la sanction appropriée:
 - mettre en garde le joueur fautif
 - donner un avertissement au joueur fautif (carton vert)
 - exclure temporairement le joueur fautif pour au moins cinq minutes de temps de jeu (carton jaune)

- exclure définitivement le joueur fautif (carton rouge)
- b. les joueurs exclus temporairement doivent se tenir, en silence, à un endroit désigné jusqu'à ce que l'arbitre qui les a exclus les autorise à revenir au jeu
- c. les joueurs exclus temporairement peuvent rejoindre leur équipe à la mi-temps, retourner ensuite se placer à l'endroit convenu afin de terminer leur suspension
- d. les joueurs exclus définitivement doivent quitter le terrain de jeu et ses abords

16 LES ACCIDENTS ET LES BLESSURES

- a. si un but a été inscrit avant que le jeu n'ait été arrêté, il sera validé dans le cas où il aurait été inscrit si l'accident ne s'était pas produit
- b. si un joueur est dans l'incapacité de poursuivre le jeu, l'arbitre peut arrêter la rencontre
- c. un joueur blessé ou qui saigne doit quitter la surface de jeu dès qu'il est possible qu'il le fasse sans danger et doit recevoir des soins hors de la surface de jeu à moins que des raisons médicales l'interdisent
- d. les joueurs blessés ne doivent pas revenir sur la surface de jeu avant que leurs blessures aient été pansées et aucun joueur ne doit rester sur la surface de jeu ou y revenir avec une tenue ou des pièces d'équipement ensanglantées
- e. si un arbitre se trouve dans l'incapacité de continuer d'arbitrer, la rencontre doit être arrêtée; s'il est blessé et doit se retirer, il doit être remplacé
- f. le jeu doit reprendre par un engagement, ou par une sanction appropriée ou par une remise en jeu au centre si un but a été marqué

EXPLICATIONS CONCERNANT LES REGLES EXPERIMENTALES OBLIGATOIRES

■ Règles 4.5.a.

Malgré que la Règle 4.a. stipulait que "la face de jeu (de la crosse) est constituée de l'ensemble de la face plate de la crosse", les arbitres ont autorisés les joueurs à jouer la balle avec l'arête de la crosse. Il a été décidé d'introduire cette Règle Expérimentale Obligatoire afin de faire concorder les Règles et les interprétations arbitrales. Une autre raison est que les tirs au but sont spectaculaires lorsque l'arête de la crosse est utilisée. Toutefois, dans ce cas comme dans tous autres, l'analyse du danger potentiel reste très importante.

Une des principales raisons de la non pénalisation par les arbitres de tirs effectués avec l'arête de la crosse est qu'ils n'étaient pas certains que leur décision aurait été la bonne. La rapidité de l'exécution de l'action rend par ailleurs la prise de la bonne décision très difficile.

Plusieurs considérations ont été examinées lors de l'élaboration d'un règlement pour le tir effectué avec l'arête de la crosse, telle que la position de la crosse (face vers le haut, face vers le bas), la position des pieds et du corps du joueur, etc. Ces considérations avaient pour but de limiter tant le doute que la potentialité que la face arrondie de la crosse puisse être utilisée dans d'autres circonstances. Mais le doute subsiste et nous devons tenter de le supprimer grâce à cette Règle Expérimentale. Bien qu'il ne soit pas question de limites dans la présente Règle Expérimentale, il est néanmoins clair que seul l'arête, et non la face arrondie, de la crosse peut être utilisée.

La Règle Expérimentale obligatoire a pour but de trouver un consensus sur une action de jeu qui peut être spectaculaire mais aussi potentiellement dangereuse. Toutefois, compte tenu de la responsabilité qui incombe aux arbitres au niveau de la sécurité dans le cadre des Règles existantes, il est souligné qu'il leur appartient d'appliquer les Règles régissant le jeu dangereux. Le danger peut être provoqué non seulement par le tir mais aussi par la position/distance du tireur.

ANNEXE A

TERMINOLOGIE

- **Mise en jeu au centre**

La mise en jeu au centre est un envoi poussé ou frappé dans une direction quelconque, effectué au centre de la surface de jeu, tous les joueurs étant positionnés dans leur propre moitié de la surface de jeu.

- **Jouer la balle**

Jouer la balle, c'est la stopper, la dévier ou la propulser avec la crosse et, dans le cas d'un gardien de but à l'intérieur de son cercle, avec guêtre ou sabots ou, s'il s'agit d'une déviation, avec le protège-mains ou une quelconque partie du corps.

- **Un coup**

Un coup est effectué quand la balle a été mise en mouvement en la jouant, la frappant ou en la déviant au moyen de la crosse.

- **Coup de pénalité**

Un coup de pénalité peut être un push, un flick ou une cuillère exécutée depuis le point de pénalité..

- **Tir**

Un tir suppose un mouvement d'élan de la crosse vers la balle, avant de frapper celle-ci.

- **Push (Pousser la balle le long du sol)**

Un push consiste à propulser la balle le long du sol avec la crosse, après que celle-ci ait été placée près de celle-ci. Au moment où la balle est poussée, la tête de la crosse et la balle doivent toucher le sol.

- **Flick (Pousser la balle en la levant)**

Un flick est un push qui a pour effet de faire monter la balle (au lieu de la pousser le long du sol).

- **Cuillère**

Une cuillère sur une balle immobile ou presque consiste à glisser légèrement la tête de la crosse sous la balle pour envoyer celle-ci en l'air dans un mouvement de pelletage.

- **Envoi au but**

Tout envoi ou toute déviation vers le but effectué par un attaquant dans le cercle.

- **Distance de jeu (ou jouable)**

C'est la distance à partir de laquelle un joueur est capable de jouer la balle.

- **Persistance**

Ce terme vise la première fois et toutes les suivantes après qu'un avertissement ait été donné pour une faute particulière.

- **Perte de temps**

Il s'agit de toute action ou de toute absence d'action qui empêche le jeu de reprendre ou de se poursuivre dans un délai normal.

- **Jeu dangereux**

Le jeu dangereux, c'est toute action dangereuse pour le joueur ou un autre joueur, ou toute action de nature à créer un jeu dangereux. Cela peut viser les balles aériennes, les charges, attaques et interceptions illicites ou le fait, pour un joueur, de jouer la balle alors qu'il est au sol.

- **Mauvaise conduite**

C'est le jeu brutal ou dangereux ou toute action ou absence d'action en vue de gagner du temps ou encore toute autre mauvaise conduite. Le capitaine qui ne prendrait pas ses responsabilités à la satisfaction des arbitres pourrait être pénalisé pour mauvaise conduite.

ANNEXE B

INTERPRETATION DES REGLES

De par la nature même du jeu, les Règles du hockey laissent beaucoup à l'interprétation de chacun. Les explications qui suivent devraient permettre **plus de cohérence et offrir aux joueurs des deux équipes la possibilité de jouer le jeu en toute équité.**

Les points commentés le sont dans le même ordre que la séquence des règles.

■ REMPLACEMENT DES GARDIENS DE BUT SUSPENDUS (Règle 6.3)

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. Il en résulte que, en cas de suspension du gardien de but, le capitaine a le choix entre:

- a. le remplacer par un autre gardien de but.
- b. désigner un joueur du champ à qui il sera donné le temps de mettre un protège-tête, 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 telle 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 et le temps sera arrêté pour le lui permettre

- maintenir en jeu le gardien de but remplaçant. Dans ce cas, un autre joueur peut rentrer au jeu dans le champ.

■ RESPONSABILITES DES CAPITAINES (Règle 7.2)

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.

■ MISE EN JEU AU CENTRE (Règle 10.1)

Les joueurs autres que le donneur ne pourront pas traverser la ligne de centre mais les arbitres ne seront toutefois pas inutilement stricts sur ce point.

■ HORS-JEU (Règle 12)

La règle du hors-jeu avait été supprimée en 1996 via une règle expérimentale obligatoire. En 1998, cette suppression a été introduite définitivement dans les règles du jeu.

■ INTERCEPTION (Règle 13.1.1 (f) et (g))

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 du jeu non nécessaires. 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 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.

■ CONTACT PIED/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)

■ BALLE LEVEE (Règle 13.1.3)

La balle levée sur une longue distance doit être arbitrée en fonction du danger certain ou éventuel qu'elle entraîne :

- Au départ du coup
- Pendant son vol
- Au point de chute.

La faute doit être sanctionnée à l'endroit où le danger, donc pas nécessairement à l'endroit d'où la balle est partie :

- S'il y a danger au départ de la balle, la sanction doit être appliquée sur place
- Si le danger survient pendant le vol de la balle, la sanction doit être appliquée à l'endroit d'où la balle est partie.
- Si un joueur de l'une ou l'autre équipe intervient de manière dangereuse sur la trajectoire de la balle, la sanction doit être appliquée à l'endroit où est intervenu ce joueur.
- si le danger survient au point de chute de la balle, c'est à cet endroit que la sanction doit être appliquée.

Tout flick ou toute cuillère exécuté quand un adversaire proche est à moins de 5 mètres de la balle est presque certainement dangereuse et doit être sanctionnée.

Un joueur qui réceptionne une balle levée doit pouvoir le faire en toute sécurité. Si ce joueur est démarqué au moment où la balle est envoyée vers lui, aucun adversaire ne doit, sous peine d'être sanctionné, l'approcher à moins de 5 mètres et ce jusqu'à ce qu'il ait réceptionné la balle et que celle-ci soit au sol. Les défenseurs n'ont pas de droit sur la balle si c'est un attaquant qui reçoit celle-ci en premier.

■ BALLE LEVEE DANS LE CERCLE (Règle 13.1.3 (b))

Lorsqu'une balle est propulsée en l'air sur une longue distance afin qu'elle retombe directement dans le cercle, la sanction doit être appliquée à l'endroit d'où la balle a été propulsée.

Il est important de comprendre que toutes les balles entrant dans le cercle au-dessus du sol ne sont pas fautives. Une balle qui rebondit de l'extérieur vers l'intérieur du cercle ou qui entre autrement dans le cercle au-dessus du sol, ne doit être jugée qu'en fonction de la règle du jeu dangereux.

Une balle levée sur un tir doit être sanctionnée comme dangereuse si elle entre en l'air dans le cercle au milieu des joueurs. Il ne faut pas pour autant sanctionner tous les tirs qui ne sont pas faits le long du sol. La balle levée qui est jouée vers un espace vide ou vers un joueur démarqué ne doit pas être sanctionnée sauf si elle est dangereuse.

Une balle soulevée au-dessus de la crosse d'un joueur, ou de son corps s'il est au sol, est autorisée sauf comme toujours si elle est dangereuse ou de nature à provoquer du jeu dangereux.

■ OBSTRUCTION ET INTERFERENCE (Règle 13.1.4)

Le texte qui suit distingue deux situations de départ: celle où le joueur considéré est immobile et celle où il est en mouvement.

Joueur immobile

Les principes sont les suivants :

- Le joueur immobile qui reçoit une balle peut faire face à n'importe quelle direction.
- C'est à son adversaire qu'il appartient de bouger, par exemple en contournant le receveur en vue de tenter une interception licite.
- Cet adversaire ne doit pas foncer sur le receveur pour tenter de réclamer une obstruction et une telle attitude doit être fermement sanctionnée, avec la possibilité d'une suspension.

Après avoir reçu la balle, le receveur peut s'éloigner dans n'importe quelle direction mais il ne doit pas, bien entendu, foncer sur son adversaire.

Joueur en mouvement

Dans ce cas, il peut y avoir de nombreuses situations différentes mais les principes sont les suivants:

- c'est à l'adversaire qu'il incombe de se trouver ou, si nécessaire, de se mettre en position d'exécuter une interception légitime. Une fois cet adversaire en position, les conditions suivantes doivent encore être remplies avant qu'il puisse y avoir obstruction.
- Il doit y avoir intention d'intercepter. Pratiquement, l'adversaire doit tenter d'atteindre la balle avec sa crosse
- L'exécution de l'interception doit être bien calculée car jusqu'à ce que l'adversaire soit en position de la tenter, le joueur en possession de la balle peut s'écarter avec elle dans n'importe quelle direction (sauf en fonçant sur son adversaire).

Cette interprétation de l'obstruction permet aux joueurs de recevoir la balle, de la jouer ou de la passer dans n'importe quelle direction et de n'être sanctionné que si une obstruction se produit alors qu'un adversaire en bonne position tente une interception. 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.

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.

■ PERTES DE TEMPS (Règle 13.1.5)

Quand il est en possession de la balle, en position correcte de même que les autres joueurs, un joueur perd du temps si un délai déraisonnable s'écoule avant qu'il ne mette la balle en jeu. Ceci s'applique également, lors d'un coup de pénalité, après que le coup de sifflet de l'arbitre en a ordonné l'exécution.

■ FAUTES PROVOQUEES (Règle 13)

Le jeu est interrompu trop souvent pendant une rencontre. Certaines de ces interruptions résultent de fautes provoquées, l'adversaire ayant été contraint de commettre une faute. On peut citer comme exemples :

- mettre volontairement un adversaire en obstruction en courant vers lui ou en faisant passer la crosse par dessus lui, actions qui doivent être sanctionnées.
- envoyer volontairement la balle sur le pied, la jambe ou le corps d'un adversaire. Si cela se produit, l'arbitre peut décider de laisser jouer ou de sanctionner le joueur qui a envoyé la balle sur un 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 les fautes de pieds dans le second. Une stricte application de ces consignes découragera toutes tentatives de provoquer une faute de l'adversaire.

■ BALLE ENVOYEE VOLONTAIREMENT AU-DELA DE SA 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 de telle 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.

Compte tenu de la sanction correspondante, il est particulièrement important que cette interprétation soit cohérente tout au long de la rencontre et dans les deux moitiés du terrain.

■ COUP FRANC (Règle 15.1)

(Note: la règle expérimentale obligatoire d'application en 1996-98 a été supprimée)

La règle exige qu'un coup franc soit tiré d'un point proche de l'endroit où la faute a été commise et que la balle soit immobile avant d'être frappée ou poussée.

En ce qui concerne l'endroit, les équipes qui cherchent à en tirer un avantage doivent être sanctionnées. En ce qui concerne l'immobilité de la balle, une certaine tolérance est admise à condition qu'il y ait une tentative de l'immobiliser. La balle doit parcourir au moins 1 mètre. Si ce n'est pas le cas et si un partenaire du donneur joue la balle ou si un adversaire est empêché de la jouer, une pénalité sera imposée à l'équipe donnant le coup franc.

Bien que les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver à 5 mètres de la balle lorsqu'un coup franc est tiré, il faut leur laisser le temps de s'y retirer avant de les sanctionner. Le coup franc ne doit cependant pas être retardé pour autant car cela nuirait à la fluidité du jeu.

Toutefois, si des adversaires retardent le coup franc (par exemple en ne se retirant pas à 5 mètres, en envoyant la balle au loin ou en la conservant en main avant de la rendre) ils doivent être sanctionnés en conséquence. La répétition de pareilles fautes doit être sanctionnée sévèrement.

Sur coup franc, une balle qui monte légèrement au-dessus du sol n'est pas fautive si l'intention de la propulser le long du sol était claire et si le coup en lui-même n'était ni dangereux, ni de nature à provoquer un jeu dangereux.

■ COUP DE COIN DE PENALITE (Règle 15.2)

Aucun envoi au but ne peut avoir lieu avant que la balle ait été stoppée ou ne soit immobilisée (à moins que la balle ne soit écartée à plus de 5 mètres du cercle). La balle est considérée comme immobilisée si elle tourne sur elle-même, ainsi que cela peut se produire parfois sur certaines surfaces dures. Il n'est pas exigé que la balle soit arrêtée par la crosse. Elle peut très bien s'arrêter toute seule de rouler.

Sur le premier tir au but, la balle ne doit pas franchir la ligne de but à une hauteur supérieure à celles des planches de fond ou de côté. S'il apparaît que ce tir franchira la ligne de but trop haut, il doit être sanctionné même s'il est ensuite dévié vers le sol par la crosse ou le corps d'un autre joueur. La balle peut être à une hauteur supérieure à celles des planches pendant sa trajectoire à condition qu'il n'y ait pas danger et qu'elle redescende d'elle-même à une hauteur permise avant de franchir la ligne

Pour l'application de cette règle, le premier tir est indépendant du nombre de fois ou la balle a été passée ou déviée avant ou après avoir été stoppée.

Même si la balle touche la crosse ou le corps d'un défenseur **avant** le premier tir au but, ce tir doit toujours rester en dessous de 460 mm au moment où la balle franchit la ligne de but. Après que la balle ait été frappée (shoot), la phase de tir est terminée quand:

- La balle franchit la ligne de but ou celle de fond.
- L'une ou l'autre équipe est sanctionnée de nouveau.

On considère que la balle est de nouveau en jeu normal, donc seulement sujette à la règle du jeu dangereux, dès qu'elle s'est éloignée à 5 mètres ou davantage du bord du cercle. A partir de ce moment-là, il n'est plus nécessaire de stopper la balle avant un envoi au but, et la balle peut franchir la ligne de but à une hauteur supérieure à 460 mm.

Le danger potentiel d'un tir quelconque doit être pris en considération s'il y a des joueurs dans le cercle devant le but.

Il faut noter que le coup de coin de pénalité peut être rejoué si des défenseurs pénètrent trop tôt dans le cercle. Si les attaquants commettent la même infraction, un coup franc sera accordé aux défenseurs.

Pour donner un coup de coin de pénalité, certains joueurs utilisent un coup qui est différent du tir ou du push traditionnel. Il s'agit d'une action où la balle est prise en arrière du pied avant, tirée avec la crosse et libérée seulement après qu'elle ait dépassé ce pied avant. C'est acceptable dans la mesure où la balle n'est touchée qu'une fois.

■ FAUTES VOLONTAIRES ET MAUVAISE CONDUITE (Règle 15.4)

Il arrive parfois que des joueurs commettent des fautes volontaires afin de procurer un avantage à leur équipe. Ceci peut être l'envoi de la balle au loin après qu'un coup franc ait été accordé à l'adversaire, emporter la balle avec soi dans cette même situation avant de la rendre à l'adversaire, jouer la balle à la main, ou encore avec la crosse au-dessus de l'épaule, entrer apparemment de manière accidentelle en collision avec un adversaire ou tomber devant lui.

Toutes les fautes volontaires doivent être sanctionnées de façon appropriée, sans préjudice d'une sanction personnalisée telle que menace, avertissement ou suspension. Une attitude ferme prise dès le début d'une rencontre évitera généralement la répétition de ce genre de fautes.

Lorsque des joueurs discutent une sanction prononcée en leur faveur, l'arbitre doit être prêt à retourner cette sanction contre eux. Cette interprétation d'une mauvaise conduite est très efficace. Lorsqu'ils renversent ainsi une sanction, les arbitres doivent redonner un coup de sifflet, signaler la nouvelle sanction et désigner le joueur en faute.

Lorsque des joueurs discutent une sanction prononcée contre leur équipe, il est possible soit d'avancer le point de coup franc jusqu'à 9 m 14, soit de prononcer une sanction plus sévère. Par exemple, un coup de coin de pénalité au lieu d'un coup franc pour les attaquants dans la zone des 23 mètres adverses dans le cas où ce sont les défenseurs qui ont discuté la première sanction. Toutefois, un coup de coin de pénalité ne peut pas, au titre de cette règle, être converti en un coup de pénalité.

■ EXCLUSION DE JOUEURS (Règle 15.4)

Les joueurs qui enfreignent les règles peuvent être prévenus, avertis ou exclus lorsque les circonstances le justifient. Ces pouvoirs peuvent être exercés en plus d'autres sanctions ordonnées.

Il est important que de tels pouvoirs soient utilisés avec discernement et dans un but bien précis. Les arbitres doivent comprendre que si, en début de rencontre, ils utilisent une carte pour une faute donnée, ils créent un précédent pour le reste de la rencontre. Il est donc important de bien réfléchir avant d'utiliser une carte.

Le principal objet des cartes est de communiquer les décisions à l'autre arbitre, aux joueurs, aux officiels technique de la table et des bancs ainsi qu'aux spectateurs.

L'utilisation des cartes doit obéir à un certain nombre de principes généraux. Dans certaines circonstances, relativement rares, un même joueur peut recevoir deux cartes vertes ou même deux cartes jaunes pour des fautes différentes durant la même rencontre. Lorsqu'il y a répétition d'une faute pour laquelle une carte a déjà été utilisée, la même carte ne pourra être utilisée de nouveau. Lorsqu'une seconde carte jaune est utilisée, la période de suspension qui s'en suit doit normalement être sensiblement plus longue que celle entraînée par la première carte jaune. Un joueur ne doit plus recevoir une carte verte après qu'il a reçu une carte jaune.

Lorsqu'une faute comporte de la violence, la carte correspondante ne doit pas être réutilisée. Par exemple, une carte jaune utilisée en cas de violence doit être suivie d'une carte rouge s'il y a récurrence d'une action violente.

Les joueurs peuvent être mis en garde verbalement sans interruption du jeu lorsqu'ils se trouvent à proximité.

Les arbitres doivent prendre note des joueurs auxquels des cartes ont été données ainsi que de la durée des suspensions. Ils doivent, durant la mi-temps, se communiquer ces notes et les vérifier.

Il convient de noter que les joueurs réserves assis sur le banc sont également sous l'autorité des arbitres. En cas de nécessité, ils pourront être avertis ou menacés. Si une action ultérieure est nécessaire, ils pourront être suspendus de banc, temporairement ou définitivement.

ANNEXE C

CODE DE SIGNAUX POUR LES ARBITRES

- Début du jeu Se tourner vers l'autre arbitre en levant un bras verticalement.
- Arrêt du temps Se tourner vers l'autre arbitre en croisant les bras tendus au-dessus de la tête à hauteur des poignets.
- Temps restant Deux minutes avant la fin du temps, lever les deux mains en l'air, les index pointés. Une minute avant la fin du temps, donner le même signal avec une seule main. Une fois un signal bien reçu, il n'est pas nécessaire d'en donner un autre.
- Rentrée de touche Indiquer la direction au moyen d'un bras en position horizontale et pointer l'autre bras vers la ligne de côté.
- Remise en jeu depuis la ligne de fond Etendre les deux bras en croix parallèlement à la ligne de fond.
- Remise en jeu depuis la ligne de côté (Coup de coin) Indiquer avec un bras tendu le drapeau de coin le plus proche de l'endroit où la balle a franchi la ligne de fond.
- Engagement Faire le mouvement de l'engagement (bully) avec les deux mains devant soi.

- *But marqué ou accordé*

Diriger les deux bras tendus horizontalement vers le centre de la surface de jeu.

- *Avantage*

Etendre un bras à hauteur de l'épaule et ce dans la direction où joue l'équipe bénéficiaire.

- *Jeu dangereux ou joueur perdant son sang-froid*

Arrêter le jeu. Ensuite faire un geste d'apaisement en plaçant les deux mains devant soi, paumes vers le sol en leur imprimant un lent mouvement de haut en bas et de bas en haut. Indiquer la sanction nécessaire.

- *Coup franc*

Indiquer la direction au moyen d'un bras levé horizontalement, la main étant ouverte à hauteur du visage.

- *Coup franc avancé jusqu'à 10 mètres*

Lever un bras verticalement, avec le poing serré.

- *Pour faire observer la distance de 5 mètres*

Lever un bras en l'air, main gauche ouverte et doigts écartés.

- *Coup de coin de pénalité*

Diriger les deux bras horizontalement vers le but.

- *Coup de pénalité*

Indiquer d'un bras le point de pénalité et lever verticalement l'autre bras. Ce signal indique également que le temps est arrêté.

- *Obstruction*

Maintenir les avant-bras croisés devant la poitrine.

- Obstruction par tierce personne Croiser et décroiser alternativement les avant-bras devant la poitrine.

- Balle non stoppée sur sur coup de coin de pénalité Faire un mouvement de roulement avec les mains.

- Faute de pieds Lever légèrement une jambe et toucher de la main le pied ou la cheville.

- Balle levée Bras tendus, placer les paumes des mains horizontalement, côte à côte et légèrement écartées.

Les fautes de pied, les obstructions et les balles levées ne doivent être signalées que dans le cas où la raison de la sanction n'est pas évidente.

ANNEXE D

CONSEILS AUX ARBITRES

ROLE

Arbitrer est une manière agréable de prendre part à des rencontres de hockey, mais les arbitres doivent aussi :

- contribuer à améliorer la qualité du jeu à tous les niveaux en habituant les joueurs à observer les règles
- aider les joueurs, les spectateurs et toutes autres personnes intéressées à prendre plaisir au jeu
- veiller à ce que chaque rencontre soit disputée dans le bon esprit

Afin de bien tenir leur rôle, les arbitres doivent :

- obtenir et conserver le complet contrôle de la rencontre
- veiller à ce qu'aucun avantage ne soit retiré d'une infraction aux règles du jeu
- protéger l'habileté ainsi que la personne des joueurs
- utiliser leur sifflet le moins possible
- collaborer en permanence avec l'autre arbitre en vue d'harmoniser leurs interprétations, leur application et de faire observer les règles du jeu de façon cohérente

PRINCIPES

Il est conseillé aux arbitres d'appliquer les principes suivants :

- cultiver une connaissance et une compréhension des règles du jeu et de leur interprétation qui doivent être étudiées fréquemment et discutées avec d'autres arbitres, des joueurs, des entraîneurs et des officiels

- garder leur calme et une attitude neutre en cours de jeu
- rester concentrés en permanence pour que rien d'extérieur à la rencontre ne les distraie. Leur esprit doit être sans cesse en éveil
- anticiper les déplacements du jeu et leur rapidité. Ce faisant, un bon arbitre envisage la suite des actions et en imagine les développements possibles
- comprendre qu'il n'est pas nécessaire de sanctionner toutes les fautes, quand par exemple, aucun avantage n'est obtenu par le joueur fautif. Les interruptions inutiles du cours du jeu en retardent le déroulement et sont cause d'irritation
- appliquer la règle de l'avantage avec discernement afin de procurer au joueur ou à l'équipe non fautive le plus grand bénéfice possible de la faute commise par l'adversaire
- prendre un temps suffisant avant de décider d'appliquer ou pas la règle de l'avantage. Mais s'ils décident de laisser jouer, ne pas donner une seconde chance en revenant à ce qu'aurait été la sanction
- le cas échéant, prévenir, donner un avertissement, exclure temporairement ou définitivement un joueur, combiné ou non avec une sanction
- évaluer la gravité d'une faute et intervenir sans attendre et fermement lorsqu'il s'agit de fautes graves comme du jeu dur ou dangereux
- éviter tout laxisme
- sanctionner fermement les fautes volontaires, par exemple en accordant un coup de coin de pénalité pour de telles fautes de la défense dans sa zone des 23 mètres ou un coup de pénalité si la défense commet des fautes dans son cercle pour empêcher qu'un but soit marqué
- rendre leurs décisions sans hésiter, clairement et de façon cohérente

- arbitrer dans l'esprit des règles, dans l'intérêt des joueurs et du jeu lui-même tout en faisant preuve de compréhension.

Les arbitres doivent démontrer aux joueurs que, si ces derniers coopèrent en jouant franc jeu, la rencontre ne sera interrompue que si c'est indispensable à sa conduite. Le jeu dur et dangereux doit être contrôlé sans retard et avec fermeté. Une fois que le contrôle de la rencontre est perdu, il est très difficile de le reprendre par la suite. Les joueurs respectent les arbitres qui font preuve d'une bonne compréhension du jeu et qui appliquent les règles équitablement.

TENUE

Les arbitres doivent porter une tenue appropriée

- qui leur laisse toute liberté de mouvement
- qui soit propre, élégante, de même couleur pour les deux arbitres mais différente de celles des équipes en présence
- avec des poches pour les accessoires
- qui les protège du mauvais temps si nécessaire
- qui peut comprendre une visière ou une casquette à visière.

Les chaussures devraient :

- être adaptées aux conditions de la surface de jeu
- favoriser leur mobilité.

EQUIPEMENT

L'équipement des arbitres doit comprendre :

- la brochure des règles du Jeu en vigueur
- un sifflet sonore et reconnaissable
- un sifflet de réserve

- un chronomètre
- une carte et des crayons pour noter l'heure de début de chaque mi-temps, le numéro ou le nom des joueurs et la minute où sont donnés avertissements ou exclusions, ainsi que les buts marqués
- les trois cartes verte, jaune et rouge.

TECHNIQUES

Comment se placer

D'une manière générale :

- les arbitres doivent se placer de manière à voir distinctement les fautes et ils doivent faire face aux joueurs à tout moment
- les arbitres opèrent en priorité dans leur moitié de la surface de jeu avec la ligne de centre à leur gauche et le but des défenseurs à leur droite
- la position la plus favorable pour les arbitres sera en avant de l'aile droite de l'attaque
- tant que le jeu se développe dans leur moitié de surface de jeu, entre la ligne de centre et celle des 23 mètres, les arbitres doivent être près de leur ligne de côté
- quand la balle est et le jeu se développe dans la zone des 23 mètres ou dans le cercle, les arbitres doivent rentrer dans la surface de jeu et dans le cercle lui-même si nécessaire
- être proche du, ou dans le cercle aidera les arbitres à s'assurer que les tirs au but sont réguliers et à déceler les fautes importantes des défenseurs ou des attaquants
- les arbitres se déplaceront en permanence afin d'occuper une position appropriée à chaque développement du jeu et d'être à même de juger instantanément des positions relatives des différents joueurs. Il est impossible pour un

arbitre statique de prendre à tous moments la bonne décision

- les arbitres veilleront à ce que leur position n'interfère pas avec le déroulement du jeu.

Pendant les coups de coin et les coups de coin de pénalité :

- choisir un emplacement d'où l'on a une vision claire des actions possibles, mais sans gêner le déroulement du jeu.

Pendant les coups de pénalité :

- se placer sur la droite et derrière l'attaquant qui tire le coup.

Comment siffler

Le sifflet est le principal moyen de communiquer avec les joueurs, avec l'autre arbitre et avec tous ceux impliqués dans la rencontre :

- il faut toujours siffler sans hésitation et assez fort pour que tous ceux concernés par la rencontre l'entendent. Cela ne veut pas dire qu'il faille chaque fois siffler long et fort. Les joueurs doivent pouvoir comprendre d'après le coup de sifflet la gravité de la faute
- normalement, il ne devrait pas être nécessaire de siffler pour faire exécuter les coups francs, les rentrées en jeu, les coups de coin, les coups de coin de pénalité et les engagements
- dans certains cas rares, il peut être conseillé de retourner une décision, s'il est évident qu'une erreur a été commise. Dans ce cas, il faut siffler et agir sur le champ, et permettre aux joueurs de se replacer en conséquence.

Comment signaler

Les arbitres doivent utiliser les signaux décrits dans l'annexe C aux règles du jeu :

- se souvenir des cas où un signal doit être donné
- pour ceux des signaux qui comportent un bras à l'horizontale, ce bras doit être tendu, avec la paume de la main ouverte à hauteur des yeux
- signaler assez longtemps pour être sûr que les joueurs et l'autre arbitre sont avertis de la décision
- ne pas se détourner après avoir signalé leur décision, ce qui pourrait leur faire manquer des fautes subséquentes, leur faire perdre leur concentration ou révéler un manque de confiance en eux
- ne pas signaler devant eux
- ne pas se déplacer, de préférence, lorsqu'ils signalent une faute.

Comment se préparer

Les arbitres doivent se préparer à fond pour chaque rencontre :

- ils doivent arriver en temps voulu sur le terrain et se préparer par eux-mêmes pour la rencontre
- avant de faire débiter celle-ci, ils doivent vérifier le tracé de la surface de jeu, spécialement celui des cercles et des lignes de but, les buts eux-mêmes et les filets, puis vérifier qu'il n'existe aucun élément dangereux. Il s'assureront également qu'il a été donné suite à leurs remarques.

Comment atteindre le haut niveau

Les notes qui précèdent ne prétendent pas être exhaustives mais elles proposent des conseils d'ordre général pour permettre d'atteindre le haut niveau.

Les bons arbitres :

- pratiquent régulièrement
- sont en éveil et prêts à intervenir à tout moment

- exercent leur jugement de façon régulière et cohérente
- ne se découragent pas lorsqu'ils commettent une erreur occasionnelle
- oublient ce genre d'erreur et ne s'en concentrent que davantage
- admettent qu'ils n'existe pas d'arbitres parfaits
- s'efforcent sans cesse d'améliorer leur niveau
- **arbitrent toujours équitablement, avec justice et intégrité.**

ANNEXE E

INFORMATIONS TECHNIQUES ET CONSEILS

■ SURFACE DE JEU

a. Informations sur le revêtement: Surfaces synthétiques

Une liste complète des produits approuvés pour la pratique du hockey est publiée et diffusée trimestriellement aux Associations nationales. Des copies peuvent en être obtenues auprès des bureaux de la FIH à Bruxelles. La FIH impose l'utilisation de surfaces approuvées pour certains tournois internationaux et toutes informations concernant ces exigences est également disponible.

Un manuel traitant des performances et des tests exigés pour les revêtements des surfaces synthétiques, incluant également diverses informations sur les systèmes d'arrosage, est également disponible.

b. Eclairage artificiel

Une édition revue et corrigée du guide relatif à l'éclairage artificiel des terrains de hockey a été publiée en 2000 et des copies en ont été transmises aux Associations nationales. Des copies supplémentaires peuvent être obtenues auprès de la FIH.

c. Publicité et marquages colorés en surimpression

Des conseils sur les exigences et règlements concernant la publicité autour de la surface de jeu ainsi que sur les marquages colorés en surimpression des terrains peuvent être obtenus auprès de la FIH.

■ BALLE DE HOCKEY

Une balle est approuvée, dont l'utilisation est exigée dans

certains tournois, figure dans la liste des produits approuvés par la FIH pour la pratique du hockey.

■ EQUIPEMENT DES JOUEURS

a. Publicité

Des règlements spécifiques régissent l'approbation des publicités figurant sur les équipements des joueurs et ce lors de tournois internationaux. En ce qui concerne les compétitions de clubs, les Fédérations Continentales sont autorisées à modifier ces exigences. Tous conseils peuvent être demandés soit à la FIH soit à la Fédération Continentale concernée.

b. Couleur des équipements

A partir du 1er janvier 1998, la FIH exige l'application des règlements suivants pour tous les matches et tournois internationaux :

- Les joueurs porteront des chaussettes de couleur sombre.
- Les chaussures des joueurs seront de couleur sombre mais non verte.
- Les guêtres et les sabots des joueurs seront de couleur sombre mais non verte.

Il convient de noter que ces règles ne s'appliquent pas aux compétitions nationales organisées sous l'égide des Associations nationales. En ce qui concerne les rencontres internationales, il existe également des exigences concernant les couleurs des équipements et la numérotation des joueurs, mais dans tous les autres cas, les équipements devront être en conformité avec la Règle 5 du présent règlement.

■ PARRAINAGE/TELEVISION

Il existe des exigences spécifiques de la FIH concernant le

parrainage et la télédiffusion des tournois internationaux. Des conseils peuvent être obtenus auprès de la FIH sur ces sujets et autres matières connexes.

■ BUREAUX DE LA FIH

Une information complète concernant les éléments ci-dessus et autres matières connexes peut être obtenue 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

REGLEMENT D'UNE COMPETITION DE COUPS DE PENALITE

Le règlement ci-après provient du manuel technique de la FIH et est repris à titre de modèle pour les pratiquants concernés par une telle procédure.

- 1.a) Cinq joueurs de chacune des deux équipes, désignés par leurs chefs d'équipes respectifs parmi ceux figurant sur la feuille d'engagement, sauf exceptions ci-après, exécuteront alternativement un coup de pénalité face à un seul et même gardien de but de l'équipe adverse à moins que celui-ci ne soit dans l'incapacité de jouer et ait été remplacé, ce qui fera un total de 10 coups de pénalité, cinq pour chacune des équipes. Les joueurs doivent exécuter les coups de pénalité dans le même ordre chronologique que celui de la liste des cinq joueurs désignés telle que communiquée avant le début de la compétition des coups de pénalité communiquée par les chefs d'équipe à l'Assistant technique en fonction.
- b) Aucun joueur qui est sous le coup d'une suspension prononcée par le Directeur du Tournoi, ou qui, dans le cas d'une rencontre de classement, a été exclu définitivement (carte rouge) de la surface de jeu au cours de la même rencontre par les arbitres, ne prendra part à la compétition de coups de pénalité.
- c) Si un joueur (soit un exécutant, soit un gardien de but) est suspendu au cours d'une compétition de coups de pénalité, ce joueur ne prendra ensuite plus part à cette compétition de coups de pénalité et ne pourra être remplacé, sauf s'il est gardien de but.

S'il est un exécutant, tout coup qu'il eut été en droit d'exécuter sera comptabilisé comme n'ayant pas entraîné de but. S'il est gardien de but, le joueur remplaçant ne peut être que l'un des exécutants désignés.

Le joueur remplaçant le gardien de but peut continuer à exécuter des coups de pénalité mais doit

avoir la tête protégée par un équipement approprié quand il est amené à défendre un coup de pénalité. Ce joueur peut également porter tout autre équipement agréé de gardien de but

2. Les arbitres choisiront le but qui sera utilisé et ils tireront au sort avec les capitaines l'équipe qui exécutera le premier coup de pénalité. L'équipe s'étant vu accordé le plus grand nombre de buts marqués sera déclarée gagnante et la compétition sera arrêtée dès que la victoire d'une équipe aura été établie.
3. Dans le cas où un même nombre de buts aurait été accordé, une autre série de coups de pénalité sera disputée, avec les mêmes joueurs, après que les gardiens de but dans l'incapacité de jouer aient été remplacés, et elle sera poursuivie jusqu'à ce qu'une équipe soit déclarée gagnante pour s'être vu accorder un plus grand nombre de buts que l'équipe adverse après un nombre égal de coups exécutés (pas de nombre minimum). Si nécessaire, cette série pourra compter plus de dix coups de pénalité, soit cinq par équipe. La séquence ne devra pas nécessairement être la même que lors de la série précédente et le chef d'équipe a la liberté, lors de chaque coup de pénalité, de décider lequel des cinq joueurs désignés l'exécutera tout en veillant à utiliser les cinq joueurs désignés au cours d'une série.
4. L'équipe dont l'un des joueurs a exécuté le premier coup de pénalité de la première série (voir Règle 1.a) n'exécutera pas le premier coup de pénalité de la seconde série.
5. Seuls les chefs d'équipe, les gardiens de but et les joueurs désignés pour l'exécution des coups de pénalité, peuvent pénétrer sur la surface de jeu au cours d'une compétition de coups de pénalité. Toutes ces personnes se tiendront hors de la zone des 23 mètres sauf le joueur autorisé par un arbitre ou un officiel siégeant à la table technique à exécuter ou à défendre un coup de pénalité.

NOTES

NOTES

NOTES

NOTES

NOTES

NOTES