



# NIVEAU ANIMATEUR FEDERAL

## LES REGLES du JEU de HOCKEY

LECTURE ET COMPREHENSION (mars 2009)



*Fédération Française de Hockey*

# INTRODUCTION

Un animateur de hockey sur gazon intervient le plus souvent au sein d'une association ou d'un club de hockey. Sa mission principale est l'encadrement des jeunes sur le terrain. **Comme toutes disciplines cette dernière possède un règlement.** La connaissance des règles du jeu de gazon ou de salle doit être un pré-requis nécessaire dès lors que l'on souhaite s'investir dans l'encadrement.

# PRINCIPES

## **Nul ne doit ignorer la règle.**

- Le jeu est induit par les règles.
- Le jeu n'existerait pas sans règles
- Les règles ne sont pas le propre des arbitres.
- Animer ou encadrer des jeunes dans leur pratique a un caractère éducatif : comment apprendre à respecter des règles à des jeunes si nous ne les connaissons pas nous-même ?
- Savoir lire les règles et les comprendre permet d'optimiser ses interventions auprès des jeunes.

## FIL DIRECTEUR

- Cet exposé va avoir pour but : non pas de reprendre un par un les points de règlement du hockey sur gazon et en salle (**il est du devoir de chacun de les lire dans leur intégralité**), MAIS plutôt d'apporter un autre regard sur ces règles : qu'est-il indispensable de savoir des règles du jeu pour être plus performant dans l'encadrement de jeunes ?

# LES REGLES DE JEU DU HOCKEY SUR GAZON

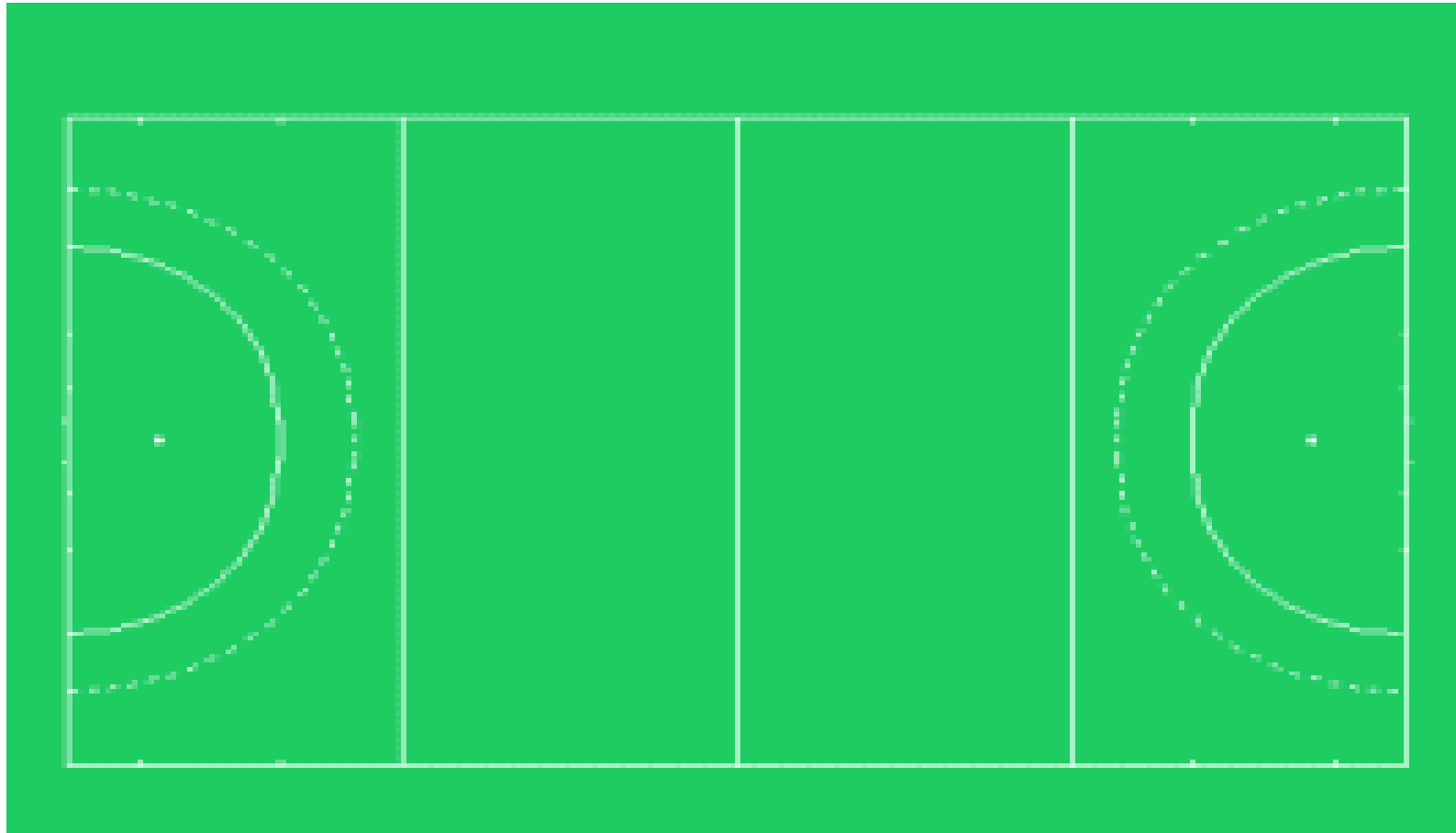
la F.I.H. (The Rule Board) revisite régulièrement les règles de jeu.

Suite à la mise en place de règles expérimentales, des modifications sont alors ou non apportées.

- Elles visent le plus souvent :
  - La sécurité des pratiquants
  - La fluidité et la qualité du jeu
  - L'Evolution liée aux surfaces et matériel de jeu

**Etudions donc les règles 2009.**

# LA SURFACE DE JEU



**LONGUEUR : 91,40 M**

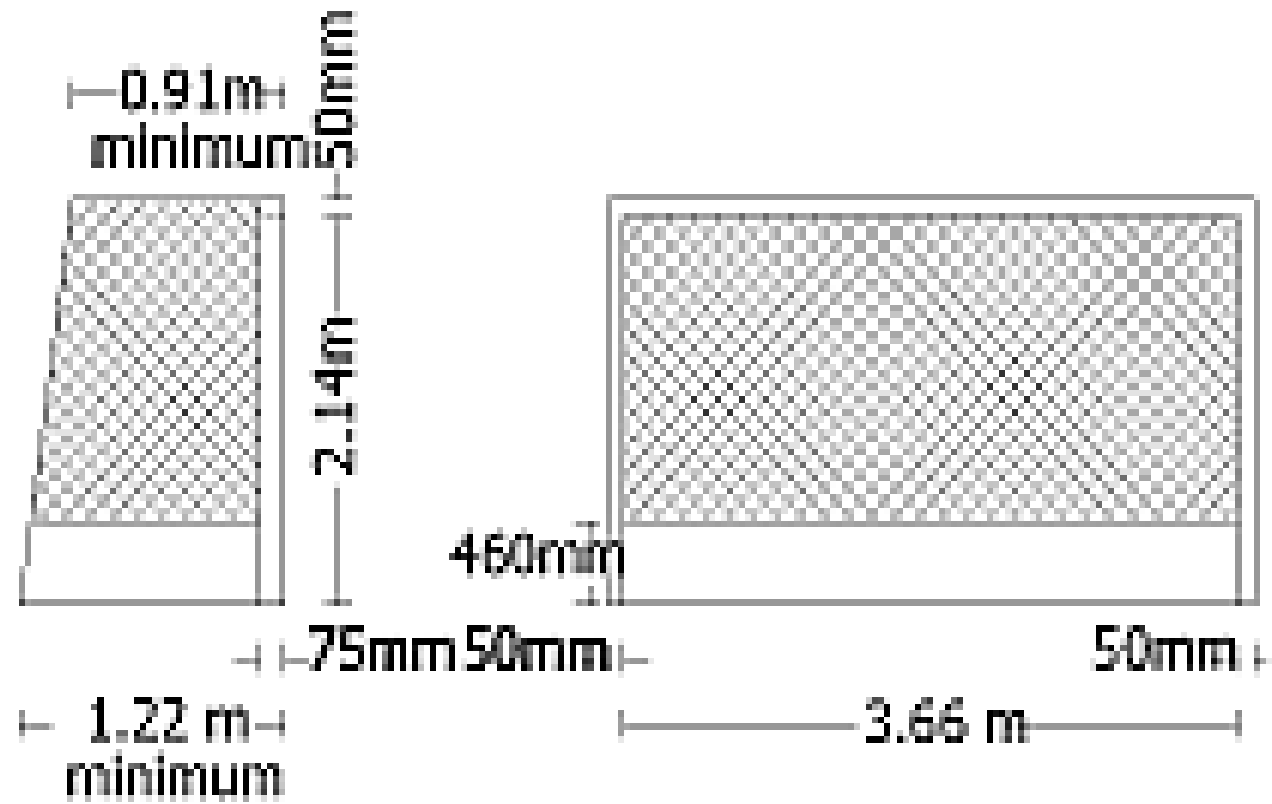
**LARGEUR : 55 M**

**Point de Pénalty : 6,40 M**

**CERCLES D'ENVOI pleins : 14,63 M**

**CERCLES D'ENVOIS pointillés : 19,63 M**

# LES BUTS



# LA CROSSE

Doit répondre aux normes F.I.H :

Peut être en bois ou tout autre matériau composite (à l'exception du métal)

- Doit passer dans un anneau de 51 mm de diamètre
- Poids maximum : 737 gr
- Forme traditionnelle : l'entièreté de la crosse (tête recourbée et manche droit) doit être lisse et ne peut comporter de parties rugueuses ou aspérités
- La face de jeu est constituée de la face plate (côté gauche) , des arrêtes et de la partie du manche qui prolonge la face plate



## LA BALLE



- sphérique et dure
- souvent blanche (ou autre couleur convenue)
- poids compris entre 156 et 163 grammes
- circonférence comprise entre 224 mm et 235 mm
- de surface lisse ou alvéolée

# LE JEU

- Un match se déroule en deux périodes de 35 min (pour les adultes) entrecoupées d'une mi-temps de 5 à 10 min maximum.
- L'équipe qui a marqué le plus de buts à l'issue du temps réglementaire est déclarée vainqueur.
- La conduite du jeu se fait sous la direction de **deux** arbitres.
- Les capitaines sont responsables du bon comportement des joueurs de leur équipe (terrain et banc de touche) et du bon déroulement des substitutions.

# COMPOSITION DES EQUIPES

- Une rencontre oppose deux équipes composée chacune d'un maximum de 16 joueurs (ses) dont seuls 11 peuvent évoluer en même temps sur le terrain.
- Un(e) joueur(ses) par équipe est capitaine.
- Une équipe doit se présenter sur le terrain avec un minimum de 8 joueurs en tenue pour jouer.

Dans le cas contraire l'équipe adverse est déclarée vainqueur par 5-0.

- Un gardien de but blessé ou suspendu peut être remplacé par un autre gardien de but ou un joueur de champ.
- Pendant la suspension du GK, l'équipe concernée joue alors en infériorité numérique

# TENUES DES JOUEURS ET EQUIPEMENTS

- Tous les joueurs d'une même équipe doivent porter une tenue identique.
- Les joueurs ne doivent rien porter de dangereux.
- Le gardien de but doit porter un haut de couleur différente de celle des deux équipes.
- Le capitaine porte un signe distinctif sur le bras ou l'épaule.





## LE GARDIEN DE BUT



Si l'équipe choisit de jouer avec un Gardien de But :

- GK avec équipement spécifique et réglementé et doit avoir une crosse dans la main. Il est obligé de porter un casque, excepté s'il réalise un coup de pénalité.
- Dans son cercle, il peut utiliser toutes parties de son corps et sa crosse pour jouer la balle. (privilèges)
- Il ne peut pas se coucher sur la balle, ni la prendre à la main
- Il ne peut participer au jeu que dans sa moitié de terrain.
- Il doit n'utiliser que sa crosse lorsqu'il joue hors de son cercle d'envoi
- Il peut exécuter un coup de pénalité.(Pénalty Stroke)

Si l'équipe choisit de jouer sans GK :

- Un joueur avec un haut de couleur différente de celle des joueurs des deux autres équipes : + casque et gants sur PC
- Pas de GK

## **BUT ACCORDE : si**

- La balle franchi entièrement la ligne de fond située entre les deux poteaux et la barre transversale du but après avoir **été touchée par une crosse attaquante dans le cercle.**
- Si, sur un coup de pénalité (PS), le gardien de but ou son « remplaçant » commet une faute qui empêche que le but soit inscrit.  
(but technique)

# SUBSTITUTIONS

- Chaque équipe peut effectuer autant de substitutions que souhaité parmi ses joueurs inscrits sur la feuille de match.
- Les changements sont possibles pendant toute la durée de la rencontre, excepté lors de la réalisation de coups de coin : Petit Corner (sauf GK)
- Le nombre de joueurs changés simultanément n'est pas limité.
- Le joueur entrant doit attendre que le joueur sortant ait quitté l'aire de jeu
- Lieu : maximum 3 mètres de part et d'autre de la ligne médiane
- **Exception** : les gardiens de but peuvent quitter le terrain au niveau de leur but.

## SUBSTITUTIONS (suite)

- Un joueur blessé qui se fait soigner hors du terrain ou qui change de matériel ou d'équipement doit re-rentrer entre les deux lignes des 23 mètres.
- Un joueur blessé ou un GK ne peut revenir sur le terrain sans que ses plaies ne soient couvertes. Il ne devra pas porter de tenues ensanglantées.
- 2 mn avant de revenir sur le terrain
- Exception : les gardiens de but peuvent quitter le terrain au niveau de leur but. Le temps est alors arrêté pour le remplacement.



# LES MISES ET REMISES EN JEU

## **1 - LE JEU débute par une mise en jeu au centre :**

- un tirage au sort est effectué avant chaque rencontre. L'équipe gagnante a le choix du but à attaquer en 1ère période ou de la mise en jeu au centre,

- une mise en jeu au centre est donnée au début de chaque période et après chaque but.

- la balle est placée au centre du terrain.
- Auto-passe possible

## **2- Les remises en jeu :**

**Elles sont consécutives à une sortie de balle hors des limites du terrain.**

**- si la balle franchit la ligne de côté :**

**remise en jeu par l'équipe adverse sur la ligne à l'endroit le plus proche de celui où elle est sortie,**

**- si la balle franchit la ligne de fond :**

**1. envoi d'un joueur de l'équipe attaquante sans qu'un but ne soit inscrit = remise en jeu par un joueur de l'équipe qui défend au plus à 14,63 m de la ligne de fond et face à la sortie de balle.**

**2. envoi involontairement d'un joueur de l'équipe qui défend = remise en jeu effectuée par un attaquant sur la ligne de touche à 5 mètres de la ligne de fond.**

**3. envoi volontairement d'un joueur de l'équipe qui défend = coup de coin de pénalité. (PC)**

## • APPLICATION des mises en jeu au centre et des remises en jeu : Auto-passe possible

- La balle peut être envoyée dans toutes les directions (sauf dans les 23 m : pas directement dans le cercle),
- Tous les adversaires sont à 5 mètres,
- La balle doit parcourir au minimum 1 mètre avant de pouvoir être joué par un partenaire. Non obligé si auto-passe
- Sur une mise en jeu au centre, tous les joueurs à l'exception de celui qui joue la balle doivent être dans leur moitié de terrain à défendre.

### 3- L'engagement (ou entre-deux) :

- Dans quels cas ? :
- suite à un arrêt du jeu consécutif à une blessure, un changement de balle, une balle qui se bloque dans l'équipement du gardien de but ou d'un joueur.

- **APPLICATION des engagements :**

- L'engagement est joué à proximité du lieu de l'action précédent l'arrêt du jeu, mais pas dans le cercle. Dans ce cas, il doit être joué hors du cercle dans l'axe du but.
- La balle est placée entre deux joueurs se faisant face avec le but qu'ils défendent à leur droite.
- Les deux joueurs commencent crosse au sol, puis «tapent» leurs crosses une fois au dessus de la balle avant de la jouer.
- Tous les autres joueurs sont à 5 mètres.

# LES SANCTIONS ET LEURS APPLICATIONS

LES COUPS  
FRANCS

LES COUPS DE  
PENALITE

L'OBSTRUCTION

LES COUPS DE  
COIN  
DE PENALITE

JEU  
DANGEREUX

# LES COUPS FRANCS

## - Dans quels cas ?

- Faute commise par un joueur entre les deux lignes des 23 mètres,
- Faute d'un attaquant dans les 23 mètres adverses,
- Faute involontaire d'un défenseur dans ses 23 mètres, mais hors de son cercle.

## - Application :

Le Coup Franc se joue le plus près possible de l'endroit où la faute a été commise : + règles expérimentales AUTO PASSE

- Pour la défense dans son cercle : se joue dans ou à l'extérieur du cercle sur une ligne parallèle à la ligne de côté passant par l'endroit où a été commise la faute, mais pas à plus de 14,63 m de la ligne de fond.

- Pour la défense hors de son cercle : se joue à l'endroit où a été commise la faute ou à proximité dans la mesure où l'équipe n'en tire pas un avantage.

**- Pour l'attaque dans les 23 m adverses (si faute involontaire) :  
voir règles expérimentales) **AUTO PASSE possible****

Tous les joueurs à l'exception de celui qui joue la balle doivent se trouver au minimum à 5 m de la balle.

Le coup franc se joue au plus près de l'endroit où la faute a été commise

La balle doit effectuer au moins une distance d'1 m pour qu'un joueur de la même équipe puisse la jouer.

Interdiction de jouer directement la balle dans le cercle avant que la balle n'ait fait 5 m ou qu'un joueur de la même équipe ait touché la balle

-Pour l'attaque dans les 5 m autour du cercle : si faute involontaire le coup franc est joué à 5 m du cercle. La règle de l'auto-passe s'applique

Interdiction de jouer directement la balle dans le cercle comme décrit ci-dessus.



# LES COUPS DE COIN DE PENALITE (PC)

## - Dans quels cas ?

1 - Faute involontaire commise par la défense dans son cercle et n'empêchant pas qu'un but soit marqué,

2 - Une faute volontaire commise par la défense dans la zone des 23 mètres (hors de son cercle)

## - Application :

- Dès que la PC est accordé, aucun changement de joueur n'est autorisé à l'exception du gardien de but en cas de blessure. De même les changements de crosses sont alors interdits.

**Début** : définissons la position initiale de la balle et des joueurs.

Le choix du côté de la donne est laissé à l'équipe attaquante.

- **La balle** : est placée sur la ligne de fond à au moins 10 m (repère) du poteau de but choisi par l'équipe attaquante.

Le joueur qui envoie la balle a un pied à l'extérieur de l'aire de jeu.

- **Les joueurs**

**Défense** : 5 joueurs maximum (gardien de but compris) doivent se trouver derrière la ligne de fond et à au moins 5 m de la balle au moment où cette dernière est donnée

Les autres partenaires doivent se trouver derrière la ligne médiane.

Aucun joueur ne peut franchir la ligne de fond ou la ligne médiane avant que la balle n'ait été jouée

**Attaque** : en nombre illimité (**sauf le gardien de but**) doivent être (sauf celui qui donne) sur le terrain, hors du cercle et à au moins 5 m de la balle.

## Réalisation : PC

- Le joueur envoie la balle sur le sol à un partenaire. Il ne peut marquer directement **et ne peut pas toucher la balle deux fois de suite**
- La balle doit obligatoirement être sortie du cercle (au moins 1 fois) avant d'être envoyée au but.
- Si le premier tir au but est un **SHOOT**, la balle ne pourra pendant son trajet dépasser la hauteur de 46 cm - soit la hauteur de la planche dans le but - sauf si elle est déviée par un adversaire ou le gardien de but
- A partir du 2° envoi au but, la balle pourra être jouée sans limite de hauteur **à la condition qu'elle ne soit pas dangereuse**

- Si lors de l'envoi au but, la balle est considérée comme dangereuse : un coup franc est accordé à l'équipe qui défend.
- Dans le cas inverse un nouveau coup de coin de pénalité est accordé.

oo

Lorsque la balle sort du cercle à plus de 5 mètres, les règles particulières aux coups de coin de pénalité ne s'appliquent plus.

Un coup de coin de pénalité se joue à l'issue du temps réglementaire, à la mi-temps ou à la fin de la rencontre, qu'il soit en cours de réalisation ou sifflé juste avant la fin du temps.

## **FIN : PC**

Le coup de coin de pénalité est terminé quand :

- Un but est marqué, ( $\Rightarrow$  mise en jeu au centre)
- Un attaquant commet une faute, ( $\Rightarrow$  coup franc en face du but à moins de 14,63 m de la ligne de fond)
- La balle sort à plus de 5 mètres du cercle,
- La balle sort pour la deuxième fois du cercle,
- La balle sort des limites du terrain, ( $\Rightarrow$  remise en jeu en face du but à moins de 14,63 m de la ligne de fond)
- Un coup de pénalité (Penalty Stroke) est accordé,
- Un engagement est accordé.

**Les changements sont à nouveau autorisés**

# LES COUPS DE PENALITE (Penalty)

## - Dans quels cas ?

Faute volontaire commise par la défense dans son cercle

Faute involontaire d'un défenseur empêchant un but certain d'être marqué

En cas d'égalité à l'issue d'une prolongation dans certaines compétitions.....

## - Application :

Le temps est arrêté

Tous les joueurs sauf celui qui le réalise et le gardien de but sont derrière la ligne des 23 m,

Au départ, le joueur réalisant le coup de pénalité doit se trouver derrière et à distance jouable de la balle,

L'envoi au but ne peut être effectué qu'en poussé de balle (PUSH).

Au départ, le gardien de but doit avoir les deux pieds immobiles sur la ligne de but et ne peut les bouger avant que la balle n'ait été jouée

Le coup pénalité ne doit être joué qu'après le coup de sifflet de l'arbitre

Un coup de pénalité sera rejoué si le gardien de but a bougé ses pieds (décollés du sol) avant le départ de la balle,

Un but est accordé si la balle franchit entièrement la ligne de but ou si gardien de but effectue une faute empêchant la balle de rentrer dans le but (**But Technique**)

Le jeu ne reprendra sur coup franc, mise ou remise en jeu, qu'au signal de l'arbitre signifiant la relance du chronomètre.

*Cas particulier des Pénalty 1x1 en EHL*



## L'OBSTRUCTION



### - Dans quels cas ?

C'est le fait pour un joueur d'empêcher un adversaire de subtiliser la balle en s'aidant de son corps ou de sa crosse.

### - Application : idem que pour un coup franc.



# LE JEU DANGEREUX

## - Dans quels cas ?

Le jeu dangereux se traduit par le comportement des joueurs, l'utilisation de la crosse et la trajectoire de la balle. Son jugement est réservé à l'arbitre.

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

On ne peut pas approcher à moins de 5 m d'un joueur qui reçoit une balle aérienne.

## - Application : idem que pour les coups francs et les coups de coin de pénalité en fonction du lieu de la faute.

L'action se jouera à l'endroit où la faute a été commise ou au départ de la balle (sur jeu aérien).

# **LE HORS-JEU**

**Le hors-jeu n'existe plus depuis 1992  
(JO de Barcelone)**

oooooooooooooooooooooooooooooooo

**Sa suppression a favorisé :**

**la fluidité du jeu par la mise en place de  
situations beaucoup plus variées**

**le travail des arbitres (facilité et lisibilité  
renforcée du jeu)**

# LES SANCTIONS INDIVIDUELLES GRADUEES

Les arbitres peuvent, en plus de la faute accordée, sanctionner individuellement les joueurs lors de jeu brutal, dangereux ou de faute volontaire.

Le capitaine qui ne remplirait pas ses fonctions au sein de son équipe s'expose aussi à ces sanctions :

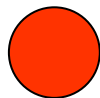
AVERTISSEMENT VERBAL



CARTON VERT



CARTON JAUNE (exclusion temporaire)



CARTON ROUGE (exclusion définitive)

## CARTON VERT

- Il s'agit d'un premier avertissement qui n'entraîne pas de suspension et peut être attribué plusieurs fois à un même joueur pour des fautes de nature différentes et sans gravité.

# CARTON JAUNE

- Le joueur fautif est exclu temporairement au minimum 5 min et doit patienter en un lieu désigné par les arbitres.
- L'équipe jouera alors en infériorité numérique pendant qu'il purge sa suspension.
- Le joueur temporairement exclu du jeu peut rejoindre son équipe à la mi-temps mais devra poursuivre sa suspension à la reprise du jeu.
- La durée de suspension peut être prolongée pour mauvaise conduite du joueur pendant le temps de sa suspension. (jusqu'à l'exclusion possible)

## **CARTON ROUGE : faute grave, insultes .**

Ce traitement est appliqué aux joueurs faisant preuve d'un comportement délibérément violent envers les joueurs, les arbitres ou les personnes extérieures au jeu.

- Le joueur fautif est exclu définitivement du jeu et doit quitter l'espace de jeu et ses abords.
- Un joueur remplaçant peut être suspendu. L'équipe jouera alors avec en infériorité numérique jusqu'à la fin de la rencontre.
- Cette sanction peut être appliquée à tous joueurs répétant une faute pour laquelle il aurait déjà été sanctionné d'un carton jaune.

# LA GESTUELLE DE L'ARBITRE

- **Début du jeu** : l'arbitre se tourne vers son collègue et siffle avec un bras tendu vers le ciel. Le chronomètre est déclenché.
- **Arrêt du jeu** : les bras croisés au niveau des poignets au dessus de la tête. Le chronomètre est arrêté.
- **Engagement** (entre-deux) : Devant soi, mouvements des mains de haut en bas, les paumes se faisant face.

- **Balle sortie** :

**1 - en touche** : un bras tendu horizontalement dans le sens de l'attaque de l'équipe qui en bénéficie.

**2 - Derrière la ligne de fond par un attaquant** : face au centre du terrain les deux bras tendus, écartés et horizontaux.

**3 - Derrière la ligne de fond involontairement** par un défenseur : un bras tendu vers le poteau de coin le plus près de l'endroit où est sortie la balle.

- **But marqué** : deux bras tendus horizontalement en direction du centre du terrain.

- **Jeu dangereux** : un avant bras en diagonal sur le buste.



- **Mauvaise conduite** : arrêter le jeu et faire signe doucement avec les mains de haut en bas, paumes vers le sol.
- **Pied** : toucher sa cheville ou son pied avec la main.
- **Balle levée** : les deux mains sont horizontales, paumes face à face et espacées d'environ 15 cm.
- **Obstruction** : les deux bras sont croisés devant le buste.
- **Écran** : les deux avant bras se croisent alternativement devant/derrière devant le buste.
- **Obstruction de crosse** : un avant bras oblique devant le buste et la main de l'autre bras qui vient recouvrir l'avant bras.

- **5 mètres** : un bras tendu vers le ciel, doigts écartés
- **Avantage** : un bras tendu dans le sens du jeu de l'équipe qui en bénéficie.
- **Coup franc** : un bras tendu horizontalement indiquant la direction.
- **Coup franc avancé de 10 mètres** : un bras tendu vers le ciel avec le poing fermé.
- **Coup de coin de pénalité** : les deux bras tendus horizontalement en direction du but.
- **Coup de pénalité** : un bras tendu en direction de la marque au sol et un bras tendu vers le ciel. Ce geste indique aussi l'arrêt du temps.

# LES SOINS ET BOISSONS

- Si un(e) joueur(se) nécessite des soins :  
L'arbitre **SEUL** autorise le médecin, le kinésithérapeute ou le manager de l'équipe à entrer sur le terrain.

Un joueur qui saigne doit se faire soigner hors du terrain.

- Si un(e) joueur(se) a soif :
- Il lui est interdit de boire sur le terrain.



Les joueurs doivent sortir de l'aire de jeu pour boire.

# LE BANC DE TOUCHE

- Ne peuvent être présents sur le banc de touche que les personnes inscrites régulièrement sur la feuille de match :
  - Au maximum 5 joueurs, (+ 11 sur le terrain)
  - L'entraîneur,
  - Le manager,
  - Le Kinésithérapeute,
  - Le médecin.

## LE FAIR-PLAY

L'animateur, l'entraîneur, les joueurs....peuvent tout mettre en œuvre afin de remporter la victoire **à condition** que cela se fasse dans un **esprit sportif**.

Le sport véhicule des valeurs. Ces dernières doivent être au centre des préoccupations d'un éducateur.

ALTRUISME

LOYAUTE

EQUITE

FRANCHISE

ESPRIT SPORTIF

ELEGANCE

RESPECT

COURTOISIE

« L'important dans la vie, ce n'est point le triomphe, mais le combat. L'essentiel n'est pas d'avoir vaincu, mais de s'être bien battu »

**(Pierre de Coubertin)**

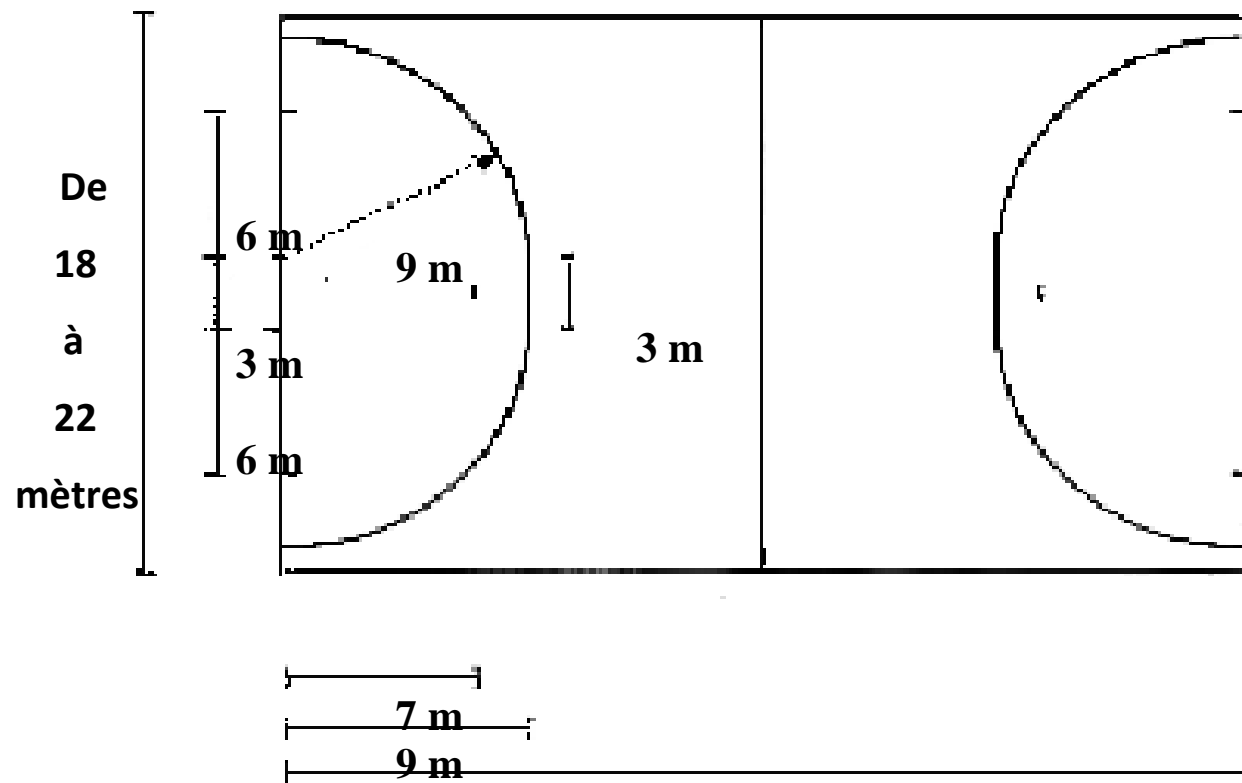
# LES REGLES DE JEU DU HOCKEY EN SALLE

- La FIH (Hockey Rules Board) revisite régulièrement les règles de Jeu.

Etudions donc les règles 2008.



# LA SURFACE DE JEU

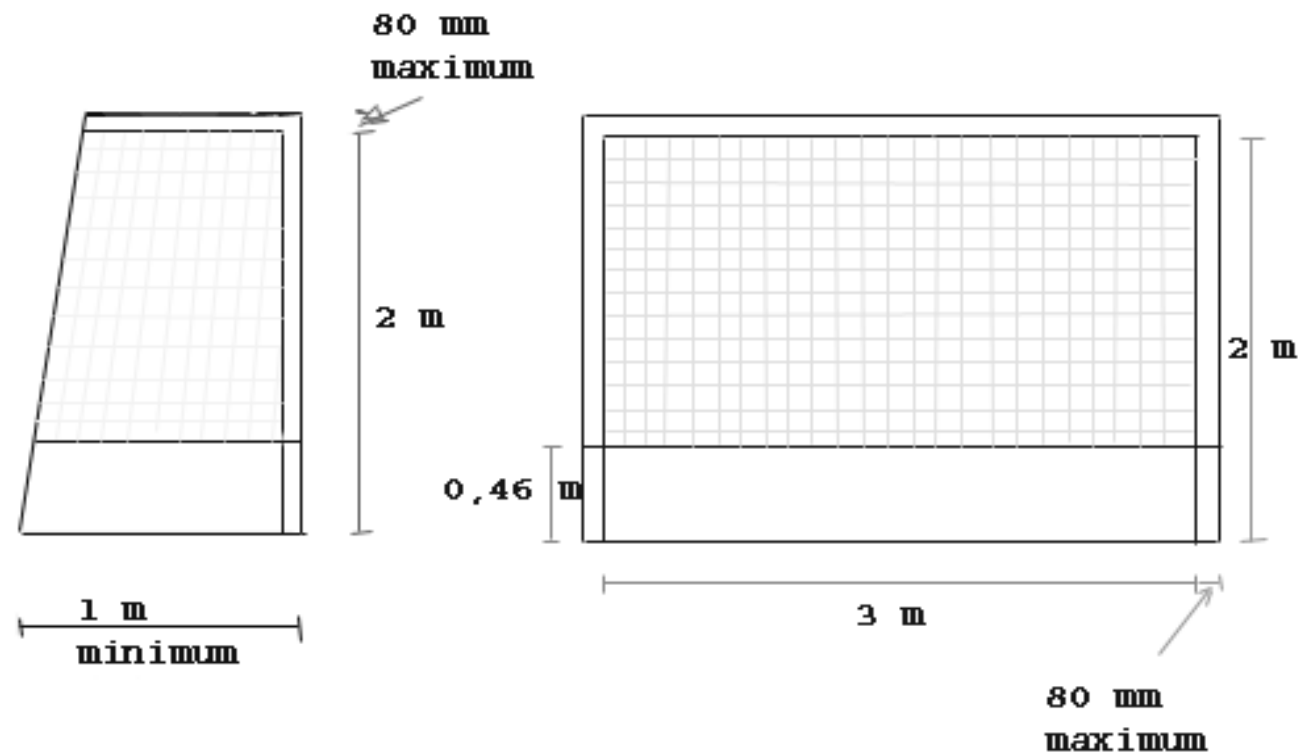


De 36 à 44 mètres

**N.B.** : les lignes de côté du terrain sont matérialisées par des bandes de renvoi d'une section égale à 10cm x 10 cm et inclinées d'1 cm vers l'intérieur du terrain.

# LES BUTS (idem buts de HB)

## NF EN 749



# LA CROSSE

Doit répondre aux normes F.I.H :

Peut être en bois ou tout autre matériau composite (à l'exception du métal)

- doit passer dans un anneau de 51 mm de diamètre
- poids maximum : 737 gr
- forme traditionnelle : l'entièreté de la crosse (tête recourbée et manche droit) doit être lisse et ne peut comporter de parties rugueuses ou aspérités
- la face de jeu est constituée de la face plate (côté gauche de la crosse), des arrêtes et de la partie du manche qui prolonge la face plate

**AUCUNE FRAPPE DE BALLE N'EST AUTORISEE  
SEULS LES POUSSSES (PUSH) SONT PERMIS**

# LA BALLE

- sphérique,
- poids compris entre 156 et 163 grammes,
- circonférence comprise entre 224 mm et 235 mm,
- de surface **lisse**
- de couleur distinctive de celle du sol

# LE JEU

- Un match comprend deux périodes de **20 min** (seniors) entrecoupées d'une mi-temps de 5 min (**les équipes changent de côté et de banc**)

L'équipe qui a marqué le plus de but à l'issue du temps réglementaire est déclarée vainqueur.

- La conduite du jeu est placée sous la direction de deux arbitres. Ces derniers peuvent siffler sur tout le terrain (**y compris dans le cercle opposé**).
- Chacune équipe doit avoir un capitaine qui est responsable du comportement des joueurs de son équipe (terrain et banc) et du bon déroulement des substitutions.

# COMPOSITION DES EQUIPES

- Une équipe est composée au maximum **de 12 joueurs**.  
Seuls **6 peuvent évoluer en même temps sur le terrain**.
- Une équipe peut choisir de jouer avec ou sans Gardien de But (Règles 2007/2008 Chap 2)
- Dans le cas où une équipe choisit de jouer avec 1 gardien de but, si ce dernier est blessé ou suspendu, il peut être remplacé par un autre gardien de but ou un joueur de champ (dans ce cas il devra :
  - porter une chemise d'une couleur différente de celle des deux équipes
  - et porter un casque sur les coup de pénalité et coup de coin de pénalité
- Pendant la suspension du GK, l'équipe concernée joue en infériorité numérique
- Chaque équipe désignera un capitaine
- Pour jouer : une équipe doit avoir un **minimum de 4 joueurs en tenue sur le terrain**. Dans le cas contraire l'équipe adverse est déclarée vainqueur.

# TENUES DES JOUEURS ET EQUIPEMENTS

- Tous les joueurs d'une même équipe doivent porter une tenue numérotée et identique.
- Les joueurs ne doivent rien porter de dangereux.
- Le gardien de but doit porter un maillot de couleur différente de celle des deux équipes.
- Le capitaine porte un signe distinctif sur le bras ou l'épaule.

# LE GARDIEN DE BUT

- **Le choix de jouer avec un Gardien de But ou non est facultatif (Règles 2008)**
- **Dans le cas positif :**
  - Il dispose d' un équipement spécifique et réglementé
  - Il doit avoir une crosse dans la main
  - Il est obligé de porter un casque, excepté si il réalise un coup de pénalité. (Stroke)
- **Dans son cercle :** il peut utiliser toutes parties de son corps et sa crosse pour jouer la balle (privilèges)
- Il n'a pas le droit de se coucher sur la balle.
- **Hors de son cercle :**
  - Il peut participer au jeu **UNIQUEMENT** dans sa moitié de terrain
  - Il redevient 1 joueur normal et perd ses privilèges
  - Il peut exécuter un coup de pénalité. (stroke)



## BUT ACCORDE SI

- La balle franchi entièrement la ligne de fond située entre les deux poteaux et la barre transversale du but après avoir **été touchée par une crosse attaquante dans le cercle.**
- Si, sur un coup de pénalité (PS), le gardien de but ou son « remplaçant » commet une faute qui empêche que le but soit inscrit. (faute technique)

# SUBSTITUTIONS

- Chaque équipe peut changer ses joueurs autant de fois que souhaité parmi les 12 inscrits sur la feuille de match.
- Les changements sont possibles durant toute la rencontre, excepté lors d'un coup de coin de pénalité
- Le nombre de joueurs changés simultanément n'est pas limité.
- Le joueur entrant doit attendre que le joueur sortant ait quitté l'aire de jeu.
- Lieu : maximum 3 mètres de part et d'autre de la ligne médiane, excepté pour les GK qui peuvent quitter le terrain au niveau de leur but. (le temps est arrêté)

## SUBSTITUTIONS (suite)

- Lors du remplacement d'un GK : le temps est arrêté
- CAS de JOUEUR BLESSE (sans saignement) :
  - Un joueur blessé qui se fait soigner hors du terrain ou qui change de matériel d'équipement doit re-renter **au niveau de la ligne médiane**.
  - Un joueur blessé qui **SAIGNE** : doit sortir du terrain et ne peut revenir que lorsque ses plaies seront couvertes. Il ne devra pas porter de tenue comportant du sang.

# LES MISES ET REMISES EN JEU

## 1 - Les mises en jeu :

- la balle est placée au centre du terrain,
- un tirage au sort est effectué avant le début du match pour désigner l'équipe qui aura le choix du but à attaquer en 1ère période ou de la mise en jeu
  
- une mise en jeu au centre est donnée au début de chaque période et après chaque but marqué



## 2 - Les remises en jeu :

**font suite à une sortie de balle hors des limites du terrain.**

### - la balle franchit les bandes latérales de renvoi :

Hors du cercle : elle est remise en jeu à 1 mètre à l'intérieur du terrain de l'endroit le plus proche de celui où elle est sortie.

Dans le cercle : la balle sera jouée à l'extérieur du cercle.

### - la balle franchit la ligne de fond :

**1 - suite à l'envoi d'un joueur de l'équipe attaquante (sans qu'un but ne soit inscrit) = remise en jeu par l'équipe adverse **n'importe où dans le cercle et jusqu'aux 9 M en dehors****

**2 – suite à l'envoi involontaire d'un joueur de l'équipe qui défend : **idem ci-dessus****

**3 – suite à l'envoi volontaire d'un joueur de l'équipe qui défend = coup de coin de pénalité.(PC)**

- **APPLICATION des mises et remises en jeu :**

- La balle doit être immobile,
- La balle peut être jouée dans toutes les directions,
- Tous les adversaires sont à **3 mètres**,
- **La balle doit parcourir au minimum 10 centimètres**,
- La balle doit être **poussée le long du sol**,

**Sur une remise en jeu par un défenseur dans son cercle, aucun adversaire ne doit être dans le cercle.**

Sur une (re)mise en jeu au centre, tous les joueurs à l'exception de celui qui joue la balle doivent être dans leur moitié de terrain à défendre.

Aucun envoi direct au but ne peut être effectué (passe obligatoire)





### 3 - L'engagement (ou entre-deux) :

#### - Dans quels cas ? :

fait suite à un arrêt du jeu consécutif à une blessure, un changement de balle, une faute simultanée, **une balle qui se bloque dans l'équipement du gardien de but ou d'un joueur.**

#### • **APPLICATION des engagements :**

- L'engagement est joué à proximité du lieu de l'action précédant l'arrêt du jeu, mais pas dans le cercle. Dans ce cas il doit être joué hors du cercle dans l'axe du but.
- La balle est placée entre deux joueurs se faisant face avec le but qu'ils défendent à leur droite.
- Les deux joueurs commencent crosse au sol, puis « tapent » leurs crosses une fois au dessus de la balle avant de la jouer.
- Tous les autres joueurs sont à **3 mètres**.

# LES SANCTIONS ET LEURS APPLICATIONS

LES COUPS  
FRANCS

LES COUPS DE  
PENALITE

L'OBSTRUCTION

LES COUPS DE  
COIN  
DE PENALITE

JEU  
DANGEREUX

# LES COUPS FRANCS

## - Dans quels cas ?

Faute commise par un attaquant,  
Une faute involontaire d'un défenseur  
dans sa moitié de terrain, mais hors du  
cercle.

**Les joueurs de champ ne peuvent pas avoir plus de  
deux appuis au sol.**

(La main qui tient la crosse n'est pas un appui)

## - **Application :**

- Le Coup Franc se joue proche de l'endroit où la faute a été commise

**La balle doit être poussée sur le sol et parcourir au moins 10 cm pour qu'un joueur de la même équipe puisse la jouer.**

- **En bordure de cercle**, une faute pour l'équipe attaquante se joue à 3 mètres du cercle. **Tous** les joueurs doivent être à 3 mètres de la balle à l'exception de celui qui la joue.

- **Dans le cercle**, une faute pour l'équipe qui défend, se joue à l'intérieur du cercle.

Aucun adversaire ne peut être positionné dans le cercle.

# Sur Coup Franc

- **aucun envoi au but ne peut être joué directement** (passe obligatoire)

- **aucune balle ne peut être envoyée directement dans le cercle (passe obligatoire)**

Le joueur ayant effectué le coup franc ne peut pas toucher la balle deux fois de suite,

**Aucun joueur adverse ne peut être à moins de 3 M de la balle au moment où la balle est jouée.**

# LES COUPS DE COIN DE PENALITE (PC)

## - Dans quels cas ?

Suite à une faute involontaire commise par la défense dans son cercle (qui n'empêche pas un but d'être inscrit),

Suite à une faute volontaire commise par la défense dans sa moitié de terrain **MAIS hors de son cercle**

## - Application :

- Dès qu'un PC est accordé, aucun changement de joueur n'est autorisé - à l'exception du gardien de but en cas de blessure -.

- De même les changements de crosses sont interdits.

**Début** : définissons la position initiale de la balle et des joueurs attaquants et défenseurs

L'équipe attaquante a le choix du côté de la donne du PC

**La balle** : est envoyée par un joueur de l'équipe attaquante à partir d'un endroit situé sur la ligne de fond à **6 mètres** du poteau de but le plus proche

**L'Equipe qui attaque :**

Le joueur qui donne la balle doit obligatoirement avoir un pied à l'extérieur de l'aire de jeu  
Ses partenaires sont obligatoirement placés hors du cercle d'envoi et à au moins **3M de la balle**.

**L'Equipe qui défend :**

Tous les défenseurs (gardien de but compris) doivent se trouver derrière la ligne de fond.

**Le gardien (ou son remplaçant avec masque) est dans son but.** Les autres défenseurs sont placés du côté opposé à celui choisi par le donneur.

**Aucun joueur ne peut franchir la ligne de fond avant que la balle n'ait été jouée.**





## **Réalisation du PC :**

Le joueur donne la balle **en la poussant le long du sol.**

Il ne peut :

- ni marquer directement
- ni toucher la balle deux fois de suite

La balle doit sortir du cercle au moins une fois avant d'être envoyée au but

La balle pourra être envoyée au but sans limite de hauteur

Lorsque la balle sort du cercle de plus de 3 mètres, les règles particulières aux coups de coin de pénalité ne s'appliquent plus

Un coup de coin de pénalité se joue à l'issue du temps réglementaire, à la mi-temps ou à la fin de la rencontre.  
(qu'il soit en cours de réalisation ou sifflé juste avant la fin du temps)

## **FIN du PC :**

Le coup de coin de pénalité est terminé quand :

- Un but est marqué  $\Rightarrow$  mise en jeu au centre
- Un attaquant commet une faute  $\Rightarrow$  coup franc dégagement de n'importe où dans le cercle
- La balle dépasse de plus de 3 mètres le cercle,
- La balle sort pour la deuxième fois du cercle,
- La balle sort des limites du terrain,
- Un coup de pénalité est accordé, (PS)
- Un engagement est accordé.

Les changements sont à nouveau autorisés

# LES COUPS DE PENALITE (stroke)

## - Dans quels cas ?

- Faute volontaire commise dans son cercle, par l'équipe qui défend
- Faute involontaire commise dans son cercle, par l'équipe qui défend et qui empêche **un but CERTAIN** d'être marqué
- En cas d'égalité à l'issue d'une prolongation dans certaines compétitions.

## - Application :

Le temps est arrêté,

Tous les joueurs, sauf celui qui le réalise et le gardien de but sont **derrière la ligne médiane**

Au départ, le joueur réalisant le coup de pénalité doit se trouver derrière et à distance jouable de la balle,

Le coup de coin de pénalité (PS) ne peut être joué qu'après le coup de sifflet de l'arbitre

## **L'envoi au but ne s'effectue qu'en poussé de balle.**

- Au départ le gardien de but doit avoir les deux pieds immobiles sur sa ligne de but et ne **peut les bouger** avant que la balle n'ait été jouée,
- Le PS sera rejoué si le gardien de but a bougé ses pieds (**décollés du sol**) avant le départ de la balle,
- Un but est accordé si la balle franchit entièrement la ligne de but ou si le gardien de but effectue une faute empêchant la balle d'entrer dans le but (**but technique**)

Le jeu ne reprendra (avec un coup franc, une mise ou remise en jeu) qu'au signal de l'arbitre signifiant la relance du temps.



# L'OBSTRUCTION

## LA BALLE DOIT ETRE JOUABLE EN PERMANENCE :

- Dans quels cas ?

C'est le fait pour un joueur, d'empêcher un adversaire de capturer la balle, en s'aidant de son corps ou de sa crosse **de façon délibérée**

- Application : idem coup franc.



# LE JEU DANGEREUX

## - Dans quels cas ?

Le jeu dangereux est la conséquence du comportement «antisportif» des joueurs, de l'utilisation «risquée» de la crosse et de la trajectoire «périlleuse» de la balle.

**Toutes balles levées à plus de 10 cm du sol ne sont pas systématiquement sanctionnables.**

**L'évaluation est réservée à l'arbitre.**

- Application : coups francs, coups de coin de pénalité et coup de coin en fonction du lieu de la faute.

La faute se jouera à l'endroit où elle a été commise.



# LES SANCTIONS INDIVIDUELLES GRADUEES

En cas de jeu brutal, dangereux ou de faute volontaire, les arbitres peuvent, en plus de la faute, sanctionner individuellement les joueurs.

Le capitaine qui ne remplirait pas ses fonctions au sein de son équipe s'expose aussi à ces sanctions :

## AVERTISSEMENT VERBAL

CARTON VERT



CARTON JAUNE



CARTON ROUGE



## CARTON VERT

- Il s'agit d'un avertissement.
- Ce dernier n'entraîne pas de suspension et peut être attribué plusieurs fois à un même joueur pour des fautes bénignes de nature différentes.

# CARTON JAUNE

- Le joueur fautif est exclu temporairement : au moins **2 min** et doit patienter en un lieu désigné par les arbitres.
- Un joueur remplaçant peut aussi être suspendu.  
**L'équipe jouera alors en infériorité numérique pendant la suspension.**
- Le joueur temporairement exclu du jeu peut rejoindre son équipe à la mi-temps mais doit poursuivre sa suspension à la reprise du jeu.
- La durée de suspension d'un joueur peut être prolongée pour mauvaise conduite

# CARTON ROUGE

- Le joueur fautif est exclu définitivement du jeu et doit quitter l'espace de jeu et ses abords.
- Ce traitement est appliqué aux joueurs faisant preuve d'un comportement délibérément violent envers les joueurs, les arbitres ou les personnes extérieures au jeu.
- Cette sanction est appliquée aux joueurs répétant une faute pour laquelle ils ont déjà été sanctionnés d'un carton jaune.

# LA GESTUELLE DE L'ARBITRE

- **Début du jeu** : l'arbitre se tourne vers son collègue et siffle avec un bras tendu vers le ciel.

## Le chronomètre démarre.

- **Arrêt du jeu** : les bras croisés au niveau des poignets au dessus de la tête. Le chronomètre s'arrête.
- **Engagement** (entre-deux) : Devant soi, mouvements de haut en bas des mains les paumes se faisant face.

## Balles sorties :

- **Sur les lignes de côté** : un bras tendu horizontalement dans le sens de l'attaque de l'équipe qui en bénéficie.
- **Derrière la ligne de fond**  
par un joueur de l'équipe attaquante ou involontairement par un joueur de l'équipe qui défend = **face au centre du terrain les deux bras tendus, écartés et horizontaux.**
- **But marqué** = deux bras tendus horizontalement en direction du centre du terrain.
- **Jeu dangereux** = un avant bras en diagonal sur le buste.

- **Mauvaise conduite** : arrêter le jeu et faire signe doucement avec les mains de haut en bas, paumes vers le sol.
- **Pied** : toucher sa cheville ou son pied avec la main.
- **Balle levée** : les deux mains sont horizontales, paumes face à face et espacées d'environ 15 cm.
- **Obstruction** : les deux bras sont croisés sur le buste.
- **Écran** : les deux avant bras se croisent alternativement devant/derrière devant le buste.
- **Obstruction de crosse** : un avant bras oblique devant le buste et la main de l'autre bras qui vient recouvrir l'avant bras.

- **3 mètres** : un bras tendu vers le ciel, doigts écartés
- **Avantage** : un bras tendu dans le sens du jeu de l'équipe qui en bénéficie.
- **Coup franc** : un bras tendu horizontalement indiquant la direction.
- **Coup franc avancé de 5 mètres** : un bras tendu vers le ciel avec le poing fermé.
- **Coup de coin de pénalité** : les deux bras tendus horizontalement en direction du but.
- **Coup de pénalité** : un bras tendu en direction de la marque au sol et un bras tendu vers le ciel. Ce geste indique aussi l'arrêt du temps.



# LES SOINS ET BOISSONS

- Si un(e) joueur(se) nécessite des soins :  
Seul l'arbitre autorise le médecin, le kinésithérapeute ou le **manager de l'équipe** à entrer sur le terrain.

Un joueur qui saigne doit se faire soigner hors du terrain.

- Si un(e) joueur(se) a soif :  
Il lui est interdit de boire sur le terrain.



Les joueurs doivent sortir de l'aire de jeu pour boire.

# LE BANC DE TOUCHE

- Ne peuvent être présents sur le banc de touche que les personnes suivantes et régulièrement inscrites sur la feuille de match :
  - Au maximum 6 **joueurs**, (+ 6 sur le terrain)
  - L'entraîneur,
  - Le manager,
  - Le Kinésithérapeute,
  - Le médecin.

# LE FAIR-PLAY

L'animateur, l'entraîneur, les joueurs....peuvent tout mettre en œuvre afin de remporter la victoire **à condition** que cela se fasse dans un **esprit sportif**.

Le sport véhicule des valeurs. Ces dernières doivent être au centre des préoccupations d'un éducateur

ALTRUISME

LOYAUTE

EQUITE

FRANCHISE

ESPRIT SPORTIF

ELEGANCE

RESPECT

COURTOISIE

« L'important dans la vie, ce n'est point le triomphe, mais le combat. L'essentiel n'est pas d'avoir vaincu, mais de s'être bien battu »

**(Pierre de Coubertin)**