

LA PRATIQUE DU JEU

Cette traduction de la version officielle en anglais, ne peut servir de référence en cas de litige devant une juridiction sportive ou civile. Seule la version éditée en langue anglaise par la FIH peut être évoquée dans ces situations.

1. LA SURFACE DE JEU

L'information et les diagrammes **figurant dans le livre en anglais** donnent une description simplifiée de la surface de jeu. Des spécifications plus détaillées de la surface de jeu et de l'équipement font l'objet d'une section séparée à la fin du **livre en anglais**.

1. La surface de jeu recommandée est rectangulaire 44 mètres en longueur et 22mètres en largeur.

L'utilisation des dimensions maximum est hautement recommandée. Toutefois, le jeu peut être organisé sur des terrains de 36 mètres en longueur et 18mètres en largeur (Dimensions minimum).

1.2 Les bandes de côtés délimitent les côtés les plus longs du pourtour de la surface de jeu ; les lignes de fond ceux les plus courts du pourtour de la surface de jeu.

1.3 Une ligne médiane est tracée en travers et au milieu de la surface de jeu.

1.4 Des zones définies comme étant les cercles sont tracées à l'intérieur de la surface de jeu autour des buts face et au centre des lignes de fond.

1.5 Les points de coup de pénalité d'un diamètre de 100 mm sont tracés face au centre de chaque but ; le centre de chacun de ces points étant à 7 mètres du bord intérieur de la ligne de but.

1.6 Toutes les lignes ont une largeur de 50 mm et font partie de la surface de jeu.

1.7 Les buts sont placés à l'extérieur de la surface de jeu au centre de, et en contact avec chaque ligne de fond. Aucun équipement complémentaire

type masque, protection de main, serviettes, bouteilles d'eau ne peuvent être placés dans le but.

Un banc affecté à chacune des équipes est placé à l'extérieur et le long d'une des bandes. L'équipe nommée en première sur la feuille de match occupera le banc à gauche de la table technique, et l'équipe nommée en second occupera le banc à droite de la table technique pour la totalité de la rencontre, sauf si les arbitres indiquent autrement. Les joueurs remplaçants doivent être assis sur le banc de leur équipe lorsqu'ils ne sont pas sur la surface de jeu.

2. COMPOSITION DES EQUIPES

2.1 Un maximum de six joueurs de chaque équipe prend part au jeu à tout moment au cours de la rencontre.

*Si une équipe aligne un nombre supérieur de joueurs à celui autorisé sur la surface de jeu, le temps sera arrêté pour corriger la situation. **Une sanction personnelle peut être infligée au capitaine de l'équipe concernée pour une infraction non-intentionnelle. Pour une infraction intentionnelle, une pénalité personnelle doit être infligée.***

Les décisions prises avant la correction de la situation ne peuvent être changées, si le jeu et/ou le temps a redémarré.

Le jeu et le temps sont redémarrés par un penalty-corner accordé à l'équipe fautive, selon l'article 3.4.

2.2 Chaque équipe aligne soit un gardien de but ou aligne uniquement des joueurs de champ.

Chaque équipe peut jouer avec

- un gardien de but portant une chemise de couleur différente et un équipement de protection, comprenant au minimum un protège-tête, des guêtres et des sabots ; ce joueur est renseigné dans ces Règles comme étant un gardien de but ; ou

- uniquement des joueurs de champ : aucun joueur n'a les privilèges du gardien de but. Aucun ne porte une chemise de couleur différente ; aucun joueur ne peut porter un protège-tête sauf un masque de protection du visage quand il défend un coup de coin de pénalité ou coup de pénalité ; tous les joueurs de l'équipe portent une chemise de même couleur.

Tout changement parmi ces options, doit être assimilé à un remplacement.

2.3 Chaque équipe est autorisée à effectuer des remplacements parmi un maximum de 12 joueurs.

- a. Un remplacement est autorisé à tout moment excepté pendant la période comprise entre l'octroi et la conclusion d'un coup de coin de pénalité ; seul le remplacement d'un gardien de but défendant qui est blessé ou suspendu est autorisé pendant cette période.

Si un nouveau coup de coin de pénalité est accordé avant la conclusion du précédent, le remplacement d'un joueur autre que le gardien de but défendant blessé ou suspendu, ne peut être effectué avant la conclusion de ce nouveau coup de coin de pénalité.

Un gardien de but, qui est blessé ou suspendu lors d'un coup de coin de pénalité, peut être remplacé par un autre gardien de but portant un équipement de protection complet.

Si une équipe n'aligne que des joueurs de champ, aucun remplacement lors d'un coup de coin de pénalité n'est autorisé avant sa conclusion.

Si le gardien de but est suspendu, l'équipe fautive joue avec un joueur en moins.

- b. Il n'y a pas de limite quant au nombre autorisé de remplacements de joueurs au même moment ou au nombre de fois qu'un même joueur peut remplacer ou être remplacé. Seul le gardien ne peut sortir du terrain que deux fois, pour un remplacement par un joueur de champ.

Le changement entre deux gardiens (totalement équipés) n'entre pas dans le nombre de substitutions comptabilisées.

Si une équipe a épuisé ses possibilités de substitution d'un gardien, et que celui-ci est blessé et incapable de poursuivre la rencontre, la seule possibilité est de faire entrer un joueur avec un équipement complet de gardien. Ce changement se fera conformément à l'article 2-3.g et à ses recommandations. Si nécessaire, le jeu continuera avec son remplacement temporaire par un joueur de champ jusqu'au moment où le gardien remplaçant, totalement équipé, pourra entrer sur le terrain. Dans le cas où un gardien aurait été suspendu temporairement, son retour sur le terrain ne comptera pas comme un changement.

Si une équipe a effectué la totalité de ses remplacements de gardien de but et que son gardien de but est exclu temporairement ou définitivement, cette équipe est autorisée à effectuer (si elle le souhaite) le remplacement supplémentaire d'un autre gardien de but qui porte un équipement de protection complet. Le remplacement par ce gardien de but sera effectué selon la Règle 2.3.g et ses recommandations.

Si nécessaire, le jeu continue par le remplacement temporaire par un joueur de champ pendant que le gardien remplaçant s'équipe avant d'entrer sur le terrain.

c. Le remplacement d'un joueur n'est autorisé qu'après que ce joueur ait quitté la surface de jeu.

d. Le remplacement de joueurs suspendus n'est pas autorisé pendant leur période de suspension.

Pendant le temps d'une suspension temporaire, l'équipe sanctionnée évolue avec un joueur de moins. Pour chaque expulsion définitive, l'équipe sanctionnée évolue avec un joueur de moins.

e. A la fin de sa période de suspension, le joueur peut être remplacé sans devoir d'abord pénétrer à nouveau sur la surface de jeu.

f. En cas de remplacement, les joueurs de champ doivent quitter ou pénétrer sur la surface de jeu à une distance maximale de 3 mètres de la ligne médiane du côté de la surface de jeu dont il a été convenu avec les arbitres.

g. Le temps n'est pas arrêté pour les changements de joueurs.

Ceci implique que le temps de jeu n'est pas arrêté pour le remplacement d'un gardien but, même si celui-ci est blessé ou suspendu.

2.4 Les joueurs de champ qui quittent la surface de jeu pour se faire soigner, consommer un rafraîchissement, changer d'équipement ou pour n'importe quelle raison autre qu'un remplacement ne sont autorisés à pénétrer à nouveau sur la surface de jeu qu'à moins de 3 mètres de la ligne médiane, et du même côté de la surface de jeu que celui utilisé pour les remplacements.

Quitter la surface de jeu ou y pénétrer à nouveau pour un fait de jeu (par exemple quand un défenseur place un masque sur sa figure lors d'un coup de coin de pénalité) est autorisé à n'importe quel endroit approprié de la surface.

2.5 Aucune personne autre que les joueurs de champ, les gardiens de but et les arbitres n'est autorisée à se trouver sur la surface de jeu pendant la rencontre sans la permission d'un arbitre.

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

2.7 Le joueur qui est blessé ou qui saigne doit quitter la surface de jeu sauf contre-indication médicale et ne peut y pénétrer à nouveau avant que ses

plaies n'aient été recouvertes; les joueurs ne peuvent porter de tenue comportant des traces de sang. Le jeu doit être interrompu par les arbitres en cas de blessure à la tête, afin de permettre l'intervention d'un membre de l'équipe concernée ou d'un médecin. Dans l'éventualité d'une commotion, le joueur doit être évacué, et remplacé, afin de permettre le traitement de la commotion.

3. LES CAPITAINES

3.1 Un joueur de chaque équipe doit être désigné comme capitaine.

3.2 Un joueur faisant fonction de capitaine doit être désigné en cas de suspension de celui-ci.

3.3 Les capitaines doivent porter un brassard distinctif ou tout autre signe distinctif dans le haut du bras ou à l'épaule ou sur la partie supérieure d'un bas.

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

Un penalty corner est sifflé si un remplacement n'est pas effectué correctement. Une sanction personnelle est prise à l'encontre du capitaine s'il n'exerce pas ses autres responsabilités.

4. LA TENUE ET L'ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

Les règlements des compétitions disponibles sur le site de la FIH donnent des renseignements supplémentaires sur les tenues des joueurs, et notamment les publicités. Se reporter aux règlements diffusés par les fédérations continentales et nationales.

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

4.2 Les joueurs ne peuvent rien porter qui pourrait s'avérer dangereux pour les autres joueurs.

Les joueurs de champ

- sont autorisés à porter des gants de protection qui n'agrandissent pas la dimension naturelle des mains de manière significative. Ces gants, utilisés dans le cours normal du jeu ou pendant une phase de penalty-corner doivent, sans compression particulière, tenir dans une boîte de 290 mm de long, de 110mm de haut et 180 mm de large.

- sont invités à porter des protège-tibias, protège-chevilles et protège-dents (fortement recommandés)

- sont autorisés à utiliser toute forme de protection du corps (jambe, genoux inclus lors de la défense d'un penalty-corner) sous leur équipement. La genouillère dans ce cas, portée au-dessus du bas, doit être exactement de la même couleur que la chaussette, **ou noire**.

- sont autorisés à porter au cours d'une rencontre pour des raisons médicales uniquement un masque facial lisse, de préférence transparent ou de couleur blanche ou sinon d'une couleur unie qui épouse les contours du visage, un protège-tête souple ou des lunettes protectrices en plastique (c.-à-d. des lunettes avec une monture souple et des lentilles de contact en plastique); les conditions médicales doivent être constatées par une autorité médicale appropriée et le joueur concerné doit réaliser les implications possibles en jouant dans de telles conditions ;

- sont autorisés à porter un masque facial lisse, de préférence transparent ou de couleur blanche ou sinon d'une couleur unie ou avec une grille métallique qui épouse les contours du visage, lorsqu'ils défendent un coup de coin de pénalité ou un coup de pénalité. Les joueurs doivent retirer leur équipement spécifique au penalty corner dès qu'ils le peuvent après la fin du penalty corner. S'il n'y a pas de réelle opportunité de retirer cet équipement, ils peuvent continuer à le porter, sans être sanctionnés, tant qu'ils restent dans leur moitié de terrain. Tous les joueurs doivent quitter leur équipement de protection dès qu'ils quittent la moitié de terrain qu'ils défendent ou à la demande d'un arbitre. Le premier objectif du port d'un masque facial lors de la défense d'un coup de coin de pénalité est la sécurité ; le port de masques faciaux dans l'esprit de cette recommandation devrait être permis.

- ne sont pas autorisés lorsqu'ils portent des masques faciaux à se comporter de manière dangereuse envers d'autres joueurs en tirant avantage de l'équipement qu'ils portent.

- ne sont pas autorisés, à porter un protège-tête (masque facial ou autre équipement de protection de la tête) dans n'importe quelles autres circonstances.

4.3 Les gardiens de but doivent porter une chemise ou autre pièce vestimentaire d'une couleur différente de celles des deux équipes.

Les gardiens de but (c.-à-d. portant un équipement de protection complet) portent une chemise ou une autre pièce vestimentaires par-dessus tout équipement de protection du buste. Il n'est pas obligatoire que les

protections de coude soient recouvertes par la chemise ou tout autre vêtement.

4.4 Les gardiens de but doivent porter un équipement de protection comprenant au moins un protège-tête, des guêtres et des sabots. Le protège-tête et tout protège-mains peuvent être enlevés lors de l'exécution d'un coup de pénalité (en position de donneur).

Les équipements suivants sont autorisés mais uniquement pour les gardiens de but portant un équipement de protection complet : protège-buste, protège-coudes et partie supérieure des bras, protège-bras, protège-mains, protège-cuisses, protège-genoux, guêtres et sabots.

4.5 Une tenue ou un équipement de protection qui accroît considérablement la dimension naturelle du corps du gardien de but ou la surface de protection ne sont pas autorisés.

4.6 La crosse a une forme traditionnelle avec un manche et une tête courbée dont la face gauche est plate.

a. la crosse doit être lisse et ne peut comporter de parties rugueuses ou saillantes.

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

c. toute courbure le long de la crosse (inclinaison ou arc), que ce soit sur la face plate ou la surface arrière de la crosse, mais jamais des deux côtés à la fois, doit être lisse et d'un profil continu tout au long de la crosse. La profondeur de la courbure ne peut excéder 25 mm

d. la crosse doit être conforme aux spécifications agréées par le Comité des Règles de la FIH

4.7 La balle est sphérique, dure et de couleur blanche (ou d'une autre couleur convenue qui contraste avec celle de la surface de jeu).

Les spécifications techniques relatives à la crosse, la balle et l'équipement du gardien de but font l'objet d'une section séparée à la fin du [livre en anglais](#).

5. LA RENCONTRE ET LE RESULTAT

5.1 Une rencontre consiste en quatre périodes de 10 minutes et un intervalle de 1 minute entre le 1^{er} et le 2^{eme} quart, ainsi qu'entre le 3^{eme} et le 4^{eme} quart. La mi-temps entre le deuxième quart et le troisième sera de 3 minutes.

Il peut être convenu d'autres durées de jeu ou de mi-temps par les deux équipes sauf mention contraire dans les règlements pour compétitions particulières.

Si le temps du quart temps expire avant qu'un arbitre ait rendu une décision, il est permis à cet arbitre de rendre la décision immédiatement après la fin de n'importe laquelle des quatre périodes.

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

Les informations concernant une compétition de penalty strokes peuvent être consultées dans le Règlement des Compétitions en salle de la FFH.

6. LA MISE ET REMISE EN JEU

6.1 Un tirage au sort est effectué :

- a. l'équipe qui le gagne a le choix, soit du but vers lequel elle attaquera pendant les deux premières périodes de la rencontre, soit de la mise en jeu de la balle par une passe au centre à l'entame de la rencontre.
- b. si l'équipe qui le gagne choisit le but vers lequel elle attaquera pendant les deux premières périodes de la rencontre, l'équipe opposée exécutera la mise en jeu de la balle à l'entame de la rencontre.
- c. si l'équipe qui le gagne choisit d'exécuter la mise en jeu de la balle à l'entame de la rencontre, et de la deuxième période, l'équipe opposée a le choix du but vers lequel elle attaquera pendant les deux premières périodes de la rencontre.

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

6.3 La passe au centre est exécutée :

- a. pour entamer la rencontre et le deuxième quart par un joueur de l'équipe ayant gagné au tirage le sort si elle a choisi cette option ; par un joueur de l'équipe adverse dans le cas contraire.
- b. après la mi-temps et pour débiter le 4eme quart par un joueur de l'équipe qui n'a pas exécuté la passe au centre à l'entame de la rencontre.
- c. après un but par un joueur de l'équipe contre laquelle le but a été inscrit.

Le temps n'est pas arrêté après qu'un but ait été marqué.

6.4 Procédure pour la passe au centre

- a. elle est exécutée au centre de la surface de jeu
- b. il est permis de jouer la balle dans n'importe quelle direction
- c. tous les joueurs à l'exception de celui exécutant la passe au centre doivent se trouver dans la moitié de la surface de jeu comprenant le but qu'ils défendent
- d. les mêmes procédures que celles régissant le coup franc sont d'application.

6.5 Un engagement (« bully ») est exécuté pour redémarrer une rencontre quand le temps de jeu a été arrêté pour cause de blessure ou pour toute autre raison sans qu'il y ait eu infraction :

- a. un engagement est exécuté près de l'endroit où se situait la balle lorsque le temps de jeu a été arrêté mais pas à une distance inférieure à 9 mètres de la ligne de fond et pas à moins de 3 mètres du cercle.
- b. la balle est placée entre un joueur de chacune des équipes qui se font face avec le but qu'ils défendent à leur droite.
- c. les deux joueurs placent leur crosse sur le sol à la droite de la balle puis frappent une fois simultanément la face plate de la crosse de leur adversaire immédiatement au-dessus de la balle après quoi n'importe lequel des deux joueurs est autorisé à jouer la balle.
- d. tous les autres joueurs doivent se trouver à minimum 3 mètres de la balle.

6.6 Un coup franc est exécuté par un défenseur à 9,10 mètres et en face du centre de la ligne de but pour remettre la balle en jeu après un coup de pénalité à l'issue duquel un but n'a pas été inscrit.

7. LA BALLE EN DEHORS DES LIMITES DE LA SURFACE DE JEU

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

7.2 La remise en jeu est effectuée par un joueur de l'équipe qui n'a pas été la dernière à toucher ou à jouer la balle avant qu'elle ne franchisse les limites du terrain.

7.3 Quand la balle passe au-dessus d'une bande de côté :

a- elle est remise en jeu à un mètre au plus de l'endroit où elle est passée au-dessus de la bande

Si cela aboutissait à placer la balle à l'intérieur du cercle, le jeu redémarrerait avec la balle 1 mètre hors du cercle et à 1 mètre de la bande.

b- la procédure pour jouer un coup franc s'applique

7.4 Quand la balle a franchi une ligne de fond et qu'un but n'a pas été inscrit

a. si elle a été jouée par un attaquant, la balle est remise en jeu à une distance maximale de 9,10 mètres de la ligne de fond et en face de l'endroit où elle l'a franchi.

b. si elle a été jouée non intentionnellement par un défenseur ou déviée par un gardien de but, la balle est remise en jeu de la ligne médiane par un attaquant et face à l'endroit où elle a franchi la ligne de fond.

c- la procédure pour jouer un coup franc s'applique

d- si elle a été jouée intentionnellement par un défenseur, à moins qu'elle ait été déviée par un gardien de but la balle est remise en jeu par un coup de coin de pénalité.

8. L'INSCRIPTION D'UN BUT

Un but est inscrit lorsque la balle est jouée à l'intérieur du cercle par un attaquant et ne franchit pas les limites du cercle avant de franchir entièrement la ligne de but sous la barre transversale.

9. LA CONDUITE DU JEU : LES JOUEURS

Il est attendu des joueurs qu'ils se comportent de manière responsable à tout moment.

9.1 Une rencontre est jouée par deux équipes ne comptant chacune pas plus de six joueurs sur la surface de jeu en même temps.

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

Les joueurs ne peuvent lever leur crosse au-dessus des têtes des autres joueurs.

9.3 Les joueurs ne peuvent toucher, entraver ou retenir d'autres joueurs, leur crosse ou leur tenue.

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

9.5 Les joueurs ne peuvent frapper la balle.

9.6 Les joueurs ne peuvent jouer la balle avec la face arrière de leur crosse.

9.7 Les joueurs ne peuvent jouer la balle quelle que soit la partie de la crosse utilisée quand la balle est au-dessus de l'épaule, à l'exception des défenseurs qui peuvent arrêter ou dévier un tir au but quelle qu'en soit la hauteur.

Lorsqu'il sauve un tir au but un défenseur ne doit pas être pénalisé si sa crosse n'est pas totalement immobile ou si elle va vers la balle pour tenter de la stopper ou de la dévier. Un stroke ne sera accordé que si la balle est réellement frappée et qu'un but est évité.

Un défenseur qui tente de stopper ou de dévier, au-dessus de ses épaules une balle se dirigeant vers le but mais qui l'aurait raté, ne doit être sanctionné que d'un penalty-corner et non d'un stroke.

Si le jeu dangereux se produit, après un arrêt ou une déviation légitime, un penalty corner doit être décidé.

9.8 Les joueurs ne peuvent jouer la balle de manière dangereuse ou de manière telle qu'il en résulte un jeu dangereux.

Une balle est considérée comme dangereuse quand elle provoque un légitime mouvement d'esquive des joueurs.

La pénalité est octroyée à l'endroit où le danger a été créé.

Jouer la balle délibérément et violemment vers la crosse d'un adversaire, ses pieds ou ses mains avec un risque de blessure alors qu'il est dans une position fixe ou stationnaire ; ou les joueurs qui tournent sur eux-mêmes, et tentent de jouer la balle entre les jambes d'un adversaire, soit proche de lui, soit qui tente de la jouer, sont deux actions dangereuses qui doivent être sanctionnées. Une sanction personnelle (carte) peut également être décidée à l'encontre du fautif.

9.9 Les joueurs ne peuvent intentionnellement envoyer la balle en l'air, à l'extérieur du terrain, sauf lors d'un envoi au but.

Ce n'est pas une faute si la balle décolle non intentionnellement de moins de 100 mm au-dessus du sol, sauf si un adversaire est à une distance jouable de la balle.

9.10 Les joueurs ne doivent pas jouer la balle en l'air. Toutefois, un joueur de l'équipe qui ne l'a pas fait monter peut l'arrêter.

Si la balle est en l'air en raison d'un rebond après un envoi au but, sur le gardien, un défenseur, un poteau, ou la barre, elle peut être contrôlée par un joueur quelle que soit son équipe.

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

Il n'y a pas toujours d'infraction si la balle frappe le pied, la main ou le corps d'un joueur de champ. Le joueur ne commet une infraction que s'il se crée un avantage ou se positionne avec l'intention d'arrêter la balle de cette manière.

Il n'y a pas d'infraction si la balle frappe la main tenant la crosse alors qu'elle aurait sinon frappé la crosse.

9.12 Les joueurs ne peuvent jouer la balle lorsqu'ils sont allongés au sol, ou soit avec un genou, un bras ou une main, autre que celle qui tient la crosse, au sol.

9.13 Les joueurs ne peuvent empêcher un adversaire de tenter de jouer la balle.

Les joueurs commettent une faute d'obstruction si ils :

- reculent au contact d'un adversaire
- interfèrent physiquement avec la crosse ou le corps d'un adversaire
- empêchent l'adversaire d'intercepter légitimement la balle de leur crosse ou d'une quelconque partie de leurs corps.

Un joueur immobile recevant la balle est autorisé à se positionner dans n'importe quelle direction.

Un joueur en possession de la balle est autorisé à se déplacer avec celle-ci dans n'importe quelle direction sauf s'il heurte le corps d'un adversaire ou se place entre la balle et un adversaire qui est à distance jouable de la balle et qui tente de la jouer.

Un joueur qui court au-devant d'un adversaire ou le bloque, l'empêchant ainsi de jouer ou de tenter de jouer légitimement la balle, commet une faute d'obstruction (ceci est l'obstruction par tierce personne ou par écran). Ceci est également le cas lorsqu'un attaquant qui croise la trajectoire ou bloque des défenseurs (y compris le gardien de but lors de l'exécution d'un coup de coin de pénalité.

Les arbitres doivent être particulièrement vigilants au temps perdu lorsque la balle est coincée dans un angle du terrain ou proche d'une bande de côté (spécialement à la fin d'une rencontre) lorsqu'un joueur protège la balle afin d'empêcher son adversaire de la jouer. Des interventions rapides des arbitres doivent faire comprendre aux équipes qu'elles ne tireront pas avantage de cette façon de jouer ou de cette tactique.

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

Un jeu dangereux comme la tentative d'intercepter (« to tackle ») la balle en glissant ou des interventions exagérément physiques par des joueurs de champ qui provoquent la chute de l'adversaire avec risque de blessure doivent faire l'objet de sanctions appropriées, y compris des sanctions personnelles.

9.15 Les joueurs ne peuvent pénétrer intentionnellement dans le but défendu par leurs adversaires ou passer par l'arrière de n'importe quel but.

9.16 Les joueurs ne peuvent changer de crosse après l'octroi et pendant l'exécution d'un coup de coin de pénalité ou d'un coup de pénalité sauf si leur crosse n'est plus en conformité avec les spécifications réglementaires.

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

A la suite d'un penalty-corner, si la balle heurte un équipement jeté au sol, tel qu'un gant, une genouillère, ou un masque, un coup franc doit être ordonné, si cela survient hors du cercle, un penalty corner doit être sifflé, si l'incident survient dans le cercle, ou un penalty stroke si cela empêche un but certain d'être marqué.

9.18 Les joueurs ne peuvent retarder le déroulement du jeu dans le but de bénéficier d'une perte de temps.

9.19 Les joueurs ne peuvent bloquer ou maintenir la balle contre la bande. Un joueur en possession de la balle ne peut être bloqué dans un coin du terrain ou contre la bande par des adversaires avec leurs crosses à plat sur le sol. Les opposants doivent laisser une ouverture suffisamment large permettant à la balle d'être jouée.

Les arbitres doivent identifier la situation et interrompre le jeu, en ordonnant un « bully », lorsque la balle est soit bloquée par les crosses des joueurs, ou est coincée non intentionnellement sur la bande.

De telles actions, répétées par les joueurs, bloquant la balle ou la coinçant contre la bande doivent être analysées comme intentionnelles et sanctionnées comme telles. De la même façon, des joueurs, dont le but est de bloquer la balle entre leur crosse et celle de leur adversaire doivent être pénalisés et non récompensés par un « bully »

10. LA CONDUITE DU JEU : LES GARDIENS DE BUT

10.1 Un gardien de but qui porte un équipement de protection comprenant au moins un casque, des guêtres et des sabots ne peut participer au jeu hors de la **moitié de terrain** qu'il défend, sauf lorsqu'il exécute un coup de pénalité.

Un casque doit être porté à tout moment par le gardien de but, sauf lorsqu'il exécute un coup de pénalité.

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

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

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

b. Les gardiens de but portant l'équipement de protection complet sont autorisés à utiliser leurs **bras, mains, ou toute autre partie du corps** pour **repousser** la balle.

L'action de jeu sous la Règle b. n'est autorisée que pour sauver un but ou écarter la balle afin d'empêcher la possibilité pour les adversaires d'inscrire un but. Elle n'autorise pas un gardien de but à propulser violemment la balle avec les bras, mains ou corps dans le but de lui faire parcourir une longue distance.

10.3 Les gardiens de but ne peuvent se coucher sur la balle.

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

10.5 Les gardiens sont autorisés à jouer la balle, à l'intérieur du cercle lorsqu'ils sont au sol, à l'intérieur du cercle.

11. LA CONDUITE DU JEU : LES ARBITRES

11.1 Deux arbitres contrôlent la rencontre, font appliquer les Règles et jugent du fairplay.

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

11.3 Chaque arbitre a la responsabilité de décider des coups francs à l'intérieur du cercle, des coups de coin de pénalité, coups de pénalité et des buts dans une moitié de la surface de jeu.

11.4 Les arbitres ont la responsabilité d'annoter par écrit les buts inscrits ainsi que les cartons.

11.5 Les arbitres ont la responsabilité de contrôler la durée de jeu de la rencontre et d'indiquer la fin du temps réglementaire à l'issue de chaque **quart**-temps et la fin de l'exécution d'un coup de coin de pénalité si une période est prolongée.

11.6 Les arbitres donnent un coup de sifflet pour signaler :

- a. le début et la fin de chaque **quart**-temps de la rencontre ou le début d'un engagement (« bully »)
- b. une pénalité
- c. le début et la fin d'un coup de pénalité
- d. indiquer un but
- e. la reprise de la rencontre après qu'un but ait été inscrit.
- f. la reprise de la rencontre après un coup de pénalité quand un but n'a pas été inscrit.
- g. l'arrêt de la rencontre pour toute autre raison et sa reprise
- h. si nécessaire, que la balle est sortie entièrement de la surface de jeu.

11.7 Les arbitres ne peuvent donner des conseils durant une rencontre.

11.8 Le jeu est poursuivi si une balle heurte un arbitre, une personne non autorisée ou tout objet perdu sur la surface de jeu.

(Exception comme indiqué dans la règle 9.17)

12. LES PENALITES

12.1 Avantage : une pénalité n'est accordée que quand un joueur ou une équipe a été désavantagé par une infraction commise par un adversaire.

12.2 Un coup franc est octroyé à l'équipe adverse :

- a. pour une infraction commise par un attaquant dans la moitié de terrain défendue par l'équipe adverse.
- b. pour une infraction non intentionnelle commise par un défenseur hors du cercle mais dans la moitié de terrain qu'il défend.

12.3 Un coup de coin de pénalité est octroyé :

- a. pour une infraction commise par un défenseur à l'intérieur du cercle qui n'empêche pas l'inscription probable d'un but
- b. pour une infraction intentionnelle commise à l'intérieur du cercle par un défenseur envers un adversaire qui n'est pas en possession de la balle ou n'a pas l'opportunité de la jouer
- c. pour une infraction intentionnelle d'un défenseur à l'extérieur du cercle mais dans la moitié de terrain qu'il défend.
- d. pour l'envoi intentionnel de la balle au-delà de la ligne de fond par un défenseur

Les gardiens de but sont autorisés à dévier la balle de la crosse, avec leur équipement de protection ou par toute partie de leur corps dans n'importe quelle direction, y compris au-delà de la ligne de fond.

- e. contre l'équipe qui a effectué un remplacement de manière incorrecte.
- f. quand la balle se loge dans la tenue ou l'équipement d'un joueur dans le cercle qu'il défend.

12.4 Un coup de pénalité est octroyé :

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

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

- a. une pénalité plus sévère peut être octroyée.
- b. une pénalité personnelle peut être octroyée.
- c. le sens de la pénalité peut être inversé si la nouvelle faute a été commise par l'équipe qui bénéficiait de la première pénalité.

13. LES PROCEDURES POUR L'EXECUTION DES PENALITES

13.1 Endroit d'un coup franc

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

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

Le contrôle de l'endroit où un coup franc est exécuté doit être plus strict à proximité des cercles.

b. Un coup franc octroyé à la défense à l'extérieur du cercle à moins de 9 mètres de la ligne de fond est exécuté jusqu'à 9.10 mètres de la ligne de fond en face de l'endroit de l'infraction et parallèlement à la ligne de côté.

c. Un coup franc octroyé à la défense à l'intérieur du cercle est donné de n'importe quel endroit à l'intérieur du cercle, ou jusqu'à 9.10 mètres de la ligne de fond en face de l'endroit de l'infraction et parallèlement à la ligne de côté.

13.2 Procédures pour l'exécution du coup franc, passe au centre ou remise en jeu de la balle après qu'elle soit sortie des limites de la surface de jeu :

La totalité de cette règle doit être appliquée lors de l'exécution d'un coup franc, d'une passe au centre et d'une remise en jeu après que la balle ait franchi les limites de la surface de jeu.

a. la balle doit être immobile.

b. Les adversaires doivent se trouver à minimum 3 mètres de la balle

Si un adversaire se tient à moins de 3 mètres de la balle, il ne peut interférer dans l'exécution du coup franc ou ne peut jouer ou tenter de jouer la balle. Si ce joueur ne joue pas la balle, ne tente pas de jouer la balle ou n'influence pas le jeu, alors l'exécution du coup franc ne doit pas être retardée.

c. quand un coup franc est octroyé à l'attaque dans la moitié de terrain défendue par leurs adversaires, tous les joueurs autres que celui qui exécute le coup franc doivent se tenir à minimum 3 mètres de la balle.

d. la balle est jouée sous forme de push.

e. Lors d'un coup franc octroyé à l'attaque dans la moitié de terrain défendue par leurs adversaires, la balle ne peut être envoyée à l'intérieur du cercle avant qu'elle ait parcouru 3 mètres, pas nécessairement dans une seule direction, ou ait été touchée par un défenseur. La balle peut être jouée dans le cercle après avoir rebondi sur la bande, si elle a parcouru 3 mètres avant de rebondir dessus.

Si le joueur exécutant le coup franc continue à jouer la balle (c.-à-d. qu'aucun défenseur ne l'a encore touchée) :

- ce joueur peut jouer la balle un nombre illimité de fois, mais

- la balle doit parcourir au moins 3 mètres, pas nécessairement dans une seule direction, avant que ce joueur n'envoie la balle à l'intérieur du cercle en la poussant.

Alternativement

- après qu'un défenseur ait touché la balle, elle peut être envoyée à l'intérieur du cercle par n'importe quel autre joueur, y compris par le joueur qui a exécuté le coup franc.

- Lors d'un coup franc accordé à moins de 3 mètres du cercle, un joueur ne peut pas jouer la balle dans le cercle avant qu'elle ait parcouru au moins 3 mètres, ait été touchée par un défenseur ou ait parcouru 3 mètres avant de rebondir sur la bande.

Si le coup-franc est joué immédiatement, les défenseurs qui sont à l'intérieur du cercle à moins de 3m du coup franc, peuvent faire écran depuis l'intérieur du cercle, à condition qu'ils ne jouent pas la balle ou qu'ils n'influencent pas le jeu avant que la balle n'ait parcouru au moins 3 mètres ou n'ait été touchée par un défenseur autorisé à jouer la balle.

Si l'attaquant choisit de ne pas jouer immédiatement, tous les autres joueurs doivent se trouver à 3 m de la balle avant qu'elle ne soit jouée.

En dehors des situations indiquées ci-dessus, , devra être pénalisé le fait de jouer la balle ou d'interférer par un défenseur, ou un attaquant qui n'était pas à 3 m de la balle

- Les joueurs à l'intérieur ou à l'extérieur du cercle qui étaient à plus de 3 mètres de l'endroit du coup franc lorsqu'il a été indiqué par l'arbitre ne sont pas autorisés à se rapprocher pour ensuite rester immobile à moins de 3 mètres de l'endroit où le coup franc va être joué.

13.3 Exécution d'un coup de coin de pénalité

a. le temps et le jeu sont arrêtés dès qu'un penalty corner est accordé, et ils redémarrent dès que les équipes sont prêtes. Les équipes doivent prendre le minimum de temps pour se placer et pour prendre leurs équipements de protection. (*Un temps de 30s est une indication*). Le jeu reprend quand les équipes sont prêtes.

b. la balle est placée sur la ligne de fond à l'intérieur du cercle et à au moins 6 mètres du poteau de but ; le côté est laissé au choix de l'équipe attaquante. Un attaquant pousse la balle en ne la faisant pas monter intentionnellement.

c. l'attaquant qui pousse la balle depuis la ligne de fond doit avoir au moins un pied à l'extérieur de la surface de jeu.

d. les autres attaquants doivent se tenir sur la surface de jeu, à l'extérieur du cercle, avec leurs crosses, mains et pieds ne touchant pas le sol à l'intérieur du cercle.

e. aucun attaquant, autre que l'attaquant exécutant la poussée depuis la ligne de fond, n'est autorisé à se tenir à moins de 3 mètres de la balle quand elle est poussée.

f. le gardien de but, s'il y en a un, doit être à l'intérieur du but. Cinq défenseurs, au maximum, doivent se tenir derrière la ligne de fond, du côté du but le plus éloigné de l'endroit où le corner est donné, avec leur crosse, mains et pieds ne touchant pas le sol à l'intérieur de la surface de jeu.

Si une équipe qui défend un coup de coin de pénalité a choisi de ne jouer qu'avec des joueurs de champ, tous les joueurs doivent se trouver à l'extérieur du but.

g. tout défenseur qui n'est pas positionné derrière sa ligne de fond doit se tenir entre la ligne de fond adverse et le haut du cercle, c'est à dire à moins de 9,1 mètres de la ligne de fond opposée.

h. jusqu'à ce que la balle ait été jouée, aucun attaquant autre que celui exécutant la poussée ou la frappe de la balle depuis la ligne de fond n'est autorisé à pénétrer à l'intérieur du cercle, et aucun défenseur à franchir la ligne médiane ou un point situé à plus de 9,10 m de la ligne de fond adverse.

- i. après qu'il ait joué la balle, l'attaquant ayant exécuté la poussée, ne peut la rejouer ou l'approcher à distance jouable avant qu'elle ait été jouée par un autre joueur.
- j. un but ne peut être inscrit avant que la balle soit sortie du cercle.

Un défenseur qui se rue ostensiblement vers l'endroit d'un envoi ou vers l'auteur de l'envoi sans intention de jouer la balle de sa crosse sera pénalisé pour jeu dangereux. Par contre, si la balle heurte en dessous du genou un défenseur qui est à moins de trois mètres de l'endroit du premier envoi au but lors d'une phase de coup de coin de pénalité, un nouveau coup de coin de pénalité doit être accordé ; si la balle le heurte en hauteur ou au-dessus du genou alors qu'il se tient normalement debout, l'envoi doit être considéré comme dangereux et un coup franc doit être accordé à la défense.

- k. La Règle du coup de coin de pénalité n'est plus d'application dès que la balle est sortie de plus de 3 mètres du cercle.

13.4 La rencontre est prolongée à la fin de chaque quart temps ou à la fin du temps réglementaire pour permettre l'exécution de la fin d'un coup de coin de pénalité, ou de tout autre coup de coin de pénalité ou coup de pénalité en résultant.

13.5 Le coup de coin de pénalité est considéré comme terminé quand

- a. un but est inscrit
- b. un coup franc est octroyé à l'équipe qui défend
- c. la balle sort de plus de 3 mètres du cercle
- d. la balle franchit la ligne de fond et un nouveau coup de coin de pénalité n'est pas octroyé
- e. la balle passe au-dessus de la bande de côté et un nouveau coup de coin de pénalité n'est pas octroyé
- f. un défenseur commet une infraction qui n'est pas sanctionnée d'un nouveau coup de coin de pénalité
- g. un coup de pénalité est octroyé.
- h. Un engagement (bully) est octroyé

Si le jeu est arrêté pour cause de blessure ou pour toute autre raison en cours d'exécution d'un coup de coin de pénalité à l'issue de la prolongation du temps réglementaire à la fin d'une période et qu'un engagement (bully) aurait été octroyé en d'autres circonstances, l'exécution du coup de coin de pénalité doit être recommencée.

13.6 Pour une infraction commise durant l'exécution d'un coup de coin de pénalité :

a. le joueur exécutant la poussée depuis la ligne de fond n'a pas au moins un pied hors de la surface de jeu : le coup de coin de pénalité est exécuté à nouveau

b. L'attaquant exécutant la poussée à partir de la ligne de fond feinte lorsqu'il joue la balle, le joueur fautif doit se rendre à moins de 9,10 m de la ligne de fond opposée et est remplacé par un autre attaquant : le coup de coin de pénalité est exécuté à nouveau

Si cette feinte aboutit à ce qui en d'autres circonstances aurait été une infraction à la règle par un défenseur, seul l'attaquant doit se rendre à moins de 9,10 m de la ligne de fond opposée

c. un défenseur autre que le gardien de but franchit la ligne de fond avant d'y être autorisé, le joueur fautif doit se rendre à moins de 9,10 m de la ligne de fond opposée et ne peut être remplacé par un autre défenseur : le coup de coin de pénalité est exécuté à nouveau

Si un défenseur lors de ce coup de coin de pénalité, ou tout coup de coin de pénalité subséquent franchit la ligne de fond avant d'y être autorisé, il doit se rendre à moins de 9,10 m de la ligne de fond opposée et ne peut être remplacé.

Si un défenseur franchit un point à plus de 9,10m de la ligne de fond opposée, avant d'y être autorisé, le coup de coin de pénalité est exécuté à nouveau

d. Un gardien de but traverse la ligne de but avant d'y être autorisé, l'équipe qui défend, défend le coup de coin de pénalité avec un joueur en moins ; le coup de pénalité est exécuté à nouveau

L'équipe qui défend désigne le joueur qui doit se rendre à moins de 9,10 m de la ligne de fond opposée et il ne peut être remplacé par un autre défenseur.

Si un gardien de but, lors d'un coup de coin de pénalité franchit la ligne de but sans y être autorisé, l'équipe qui défend doit désigner un joueur supplémentaire qui doit se rendre à moins de 9,10m de la ligne de fond opposée ; il ne peut être remplacé.

Un nouveau coup de coin de pénalité peut être défendu, contrairement à un coup de coin exécuté à nouveau (redonné), par 6 joueurs au maximum.

e. Si un attaquant pénètre dans le cercle avant d'y être autorisé : le joueur fautif doit se rendre à moins de 9,10 m de la ligne de fond opposée ; le coup de coin de pénalité est exécuté à nouveau.

Les attaquants qui ont été envoyés à moins de 9,10 m de la ligne de fond opposée ne peuvent prendre part à un coup de coin de pénalité qui est exécuté à nouveau (redonné) mais peuvent le faire lors d'un autre coup de coin de pénalité.

f. Pour toute autre infraction par des attaquants, un coup franc est octroyé à la défense

A l'exception de ce qui est précisé ci-avant, un coup franc, un coup de coin de pénalité ou un coup de pénalité est octroyé comme spécifié à d'autres endroits dans ces Règles.

13.7 Exécution d'un coup de pénalité

- a. le temps et le jeu sont arrêtés quand un coup de pénalité est octroyé.
- b. tous les joueurs sur la surface de jeu à l'exception du joueur exécutant le coup de pénalité et le joueur le défendant doivent se tenir à l'extérieur de la moitié dans laquelle sera donnée et ne peuvent influencer sur l'exécution du coup de pénalité.
- c. La balle est placée sur la marque du coup de pénalité.
- d. le joueur exécutant le coup de pénalité doit se tenir derrière et à distance jouable de la balle avant de la jouer.
- e. le joueur défendant le coup de pénalité doit se tenir avec ses deux pieds sur la ligne de but et, après le coup de sifflet, ne peut quitter celle-ci ou bouger un de ses pieds avant que la balle n'ait été jouée.
- f. si le joueur défendant le coup de pénalité est un gardien de but, il doit porter un casque protégeant la tête; si le joueur défendant un coup de pénalité est un joueur prenant part à la rencontre en tant que joueur de champ, il peut ne porter qu'un masque facial en tant qu'équipement de protection.

Si l'équipe qui défend un coup de pénalité a choisi de ne jouer qu'avec des joueurs de champ et de ne pas utiliser un gardien de but de remplacement pour défendre la coup de pénalité, le défenseur ne peut utiliser que sa crosse pour sauver un envoi.

- g. un coup de sifflet est donné lorsque le joueur exécutant le coup de pénalité et le joueur le défendant sont en position.
- h. le joueur exécutant le coup de pénalité ne peut jouer la balle avant le coup de sifflet.

Le joueur exécutant le coup de pénalité ou le joueur le défendant ne peuvent retarder l'exécution du coup de pénalité.

i. le joueur exécutant le coup de pénalité ne peut feinter lorsqu'il joue la balle.

j. Le joueur exécutant le coup de pénalité doit envoyer la balle d'une poussée, d'un flick ou d'une cuillère et peut la lever à n'importe quelle hauteur.

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

k. le joueur exécutant le coup de pénalité ne peut jouer la balle qu'une seule fois et ne peut ensuite s'approcher ni de la balle ni du joueur défendant le coup de pénalité.

13.8 La phase du coup de pénalité est considérée comme terminée quand :

a. un but est inscrit

b. la balle s'immobilise à l'intérieur du cercle, se loge dans l'équipement du gardien de but, est attrapée par le gardien de but ou sort du cercle.

13.9 Pour une infraction commise durant l'exécution d'un coup de pénalité,

a. le coup de pénalité est exécuté avant le coup de sifflet et un but est inscrit : le coup de pénalité est exécuté à nouveau

b. le coup de pénalité est exécuté avant le coup de sifflet et un but n'est pas inscrit : un coup franc est accordé à la défense

c. pour toute autre infraction commise par le joueur exécutant le coup de pénalité, un coup franc est accordé à la défense

d. pour toute infraction commise par le joueur défendant le coup de pénalité, y compris le déplacement d'un pied avant que la balle ait été jouée : le coup de pénalité est exécuté à nouveau.

Si le joueur défendant le coup de pénalité empêche un but d'être inscrit mais a déplacé un de ses pieds de sa ligne de but avant que la balle n'ait été jouée, ce joueur peut être averti et doit être suspendu (carton vert et en cas de récidive jaune) lors de toute infraction suivante.

Le but est accordé s'il a été inscrit malgré une infraction commise par le joueur défendant le coup de pénalité.

e. pour une infraction commise par un joueur de l'équipe qui défend et qu'un but n'est pas inscrit : le coup de pénalité est exécuté à nouveau

f. pour une infraction commise par un joueur de l'équipe attaquante autre que le joueur exécutant le coup de pénalité et qu'un but est inscrit : le coup de pénalité est exécuté à nouveau.

14. LES PENALITES INDIVIDUELLES

14.1 Pour toute infraction, le joueur fautif peut être

a. mis en garde (par une remarque verbale)

b. suspendu temporairement pour 1 minute de temps de jeu (par l'utilisation du carton vert)

c. suspendu temporairement pour un minimum de 2 minutes de temps de jeu (par l'utilisation d'un carton jaune)

L'équipe pénalisée joue avec un joueur de moins pendant la durée de chaque suspension (carte verte ou jaune) temporaire d'un de ses joueurs sur ou en dehors de la surface de jeu

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

L'équipe pénalisée joue avec un joueur en moins pendant le reste de la rencontre lors de chaque exclusion permanente.

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

Comme le temps est arrêté dès l'indication d'un penalty corner, aucun joueur ne peut revenir sur le terrain avant la fin du pc.

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

14.3 Les joueurs suspendus temporairement sont autorisés à rejoindre leur équipe à la fin de chacune des périodes après laquelle ils doivent retourner à l'endroit convenu afin d'y terminer leur suspension.

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

14.5 Les joueurs suspendus définitivement doivent quitter la surface de jeu et ses environs.