

Les règles de jeu

Pourquoi les règles changent ?

Voici des règles qui ont changé dans le temps pour répondre à ces 3 thèmes :

Sécurité	Equité	Spectacularisation
<ul style="list-style-type: none"> - Jouer la balle avec la main - Bloquer la balle à la main sur PC - Protège tibias (aujourd'hui obligatoire). - Equipement gardien (casque, plastron, gants) - Jeux aériens – jeux dangereux, on passe de la notion de danger « répertorié » (balle haute) à celle de danger « contextualisé » (c'est la situation qui détermine la potentialité du danger) - Shoot « tranche » cp dt - Cp Francs bord de cercle et cps arrêtés dans les 22m (revenir aux pointillés puis la balle doit parcourir 5m, positionnement du défenseur à 5m même s'il est dans le cercle s'il en a le temps...) - Courbure crosse – format crosse (anneau, cylindre puis cathédrale) - PC : 1^{er} envoi (si balle frappée) dans la planche - PC : si 1^{ère} vague n'a pas l'intention de jouer la balle = jeu dangereux - Tackle pendulaire (de haut en bas) ou circulaire (au sol), ce qui prime c'est la notion de jeu potentiellement dangereux - Un joueur qui remplace le gardien est un joueur de champ et n'a pas les « privilèges » du gardien (jeu au pied et PC trop dangereux) 	<ul style="list-style-type: none"> - Long corner (plus le droit d'envoyer directement dans le cercle, du coup l'espace était fermé dans le coin) qui se joue aux 22m pour que l'attaque garde son avantage - Fausses sorties sur PC - Fausses donnes sur PC - Pas de changement pdt PC - Respect des 5m sur Coup Franc (P33-34) : bouger mais pas interférer - Penalty Stroke : la balle doit être jouée en 1 fois sans s'approcher ni feinter - Précision de la notion d'obstruction qui doit être manifeste (3 conditions), la balle est à distance jouable par le défenseur (1), celui-ci tente de la jouer (2) et s'en trouve empêché par la crosse, le corps ou une partie du corps de l'attaquant (3) - Carton vert = exclusion 2' 	<ul style="list-style-type: none"> - Hors-jeu - Terrain mouillé donc évolution, chaussures, crosses et balles - Crosse au-dessus de l'épaule Règle EHL en oct 2010, non suivi FIH en sept 2011, ½ finale All-Aus aux JO de Londres en août 2012 et acceptation FIH en sept 2012 - Auto-passe (vitesse de jeu) - 18 joueurs en tout en compétition internationale (rythme et vitesse de jeu) - Shoot out - ¼ temps 4x15' (vitesse de jeu) - 40s pour jouer un PC - 40s pour réengager après un but (ex : célébration,...) - Pénalité accordée qu'en cas de désavantage créé par adversaire (P31) - PC si envoi intentionnel du déf derrière ligne de fond (P31) - Tentative EHL et India League de valoriser les buts sur action (2 pts) par apport aux buts sur PC ou PS (1 pt) - Un joueur qui remplace le gardien est un joueur de champ (donner une vraie chance en supériorité numérique au risque de découvrir son but)