

RÈGLES DU JEU DU HOCKEY A 7 X 7 HOCKEY sur GAZON



FÉDÉRATION FRANÇAISE DE HOCKEY

102 Av. Henri Barbusse Bâtiment B 92700 Colombes– Tél. : +33 (0)1 44 69 33 69 – Fax : +33 (0)1 44 69 33 60 www.ffhockey.org
SIRET : 78440610000031 – Code APE : 9312Z

PRÉFACE

Des Règles de Jeu spécifiques du Hockey sur Gazon à 7 x 7 sont élaborées et éditées par la FEDERATION FRANCAISE de HOCKEY (FFH).

Elles font suite à de nombreuses réflexions sur une pratique unifiée par catégorie d'âge et se veulent codifier l'activité et participer à la promotion et au développement du Hockey sur Gazon sur le territoire français uniquement.

Les droits du présent livret sont détenus par la FEDERATION FRANCAISE DE HOCKEY. Le contenu de ce livret ne peut être reproduit ou traduit aux fins de distribution ou de vente sans une autorisation écrite préalable de la FFH.

Les nouveaux tirages devront reproduire la présentation de la présente brochure et comprendre le texte suivant : avec l'autorisation de la FEDERATION FRANCAISE DE HOCKEY.

LES RÈGLES ET CONSEILS figurant dans la présente brochure s'appliquent à tous les joueurs(ses) arbitres, entraîneurs, responsables et dirigeants(tes) de Hockey.

La date d'entrée en vigueur débute le **1er mars 2023**

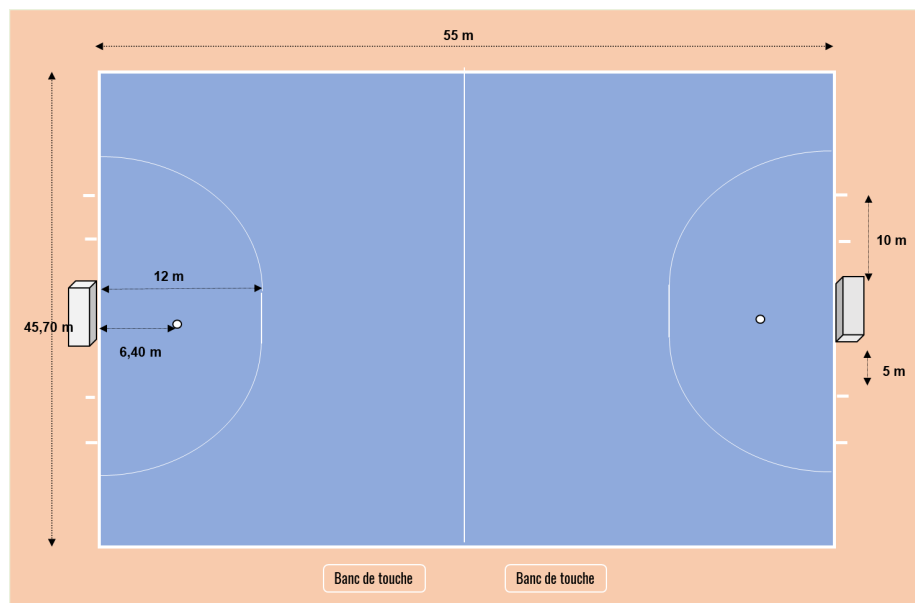
TABLE DES MATIÈRES

LA PRATIQUE DE JEU	4
1. LA SURFACE DE JEU	4
2. LA COMPOSITION DES ÉQUIPES	5
3. LES CAPITAINES	6
4. LA TENUE ET L'ÉQUIPEMENT DES JOUEURS	6
5. LA RENCONTRE ET LE RÉSULTAT	8
6. LA MISE ET REMISE EN JEU	8
7. LA BALLE EN DEHORS DES LIMITES DU TERRAIN	9
8. L'INSCRIPTION D'UN BUT	9
9. LA CONDUITE DU JEU : LES JOUEURS	10
10. LA CONDUITE DU JEU : LES GARDIENS DE BUT	11
11. LA CONDUITE DU JEU : LES ARBITRES	12
12. LES PÉNALTÉS	13
13. LES PROCÉDURES POUR L'EXÉCUTION DES PÉNALTÉS	13
14. LES PÉNALTÉS INDIVIDUELLES	18
ARBITRAGE	19
1. LES OBJECTIFS	19
2. L'APPLICATION DES RÈGLES	19
3. LA TECHNIQUE DE L'ARBITRAGE	20
4. LES SIGNAUX DE L'ARBITRAGE	22

LA PRATIQUE DE JEU

1. LA SURFACE DE JEU

1. La surface de jeu est rectangulaire : 55 mètres en longueur et 45,70 mètres en largeur.
2. Les lignes de côtés délimitent les côtés les plus longs du pourtour de la surface de jeu ; les lignes de fond les côtés les plus courts du pourtour de la surface de jeu.
3. Les lignes de buts sont les parties des lignes de fond comprises entre les poteaux de buts.
4. Une ligne médiane est tracée en travers et au milieu de la surface de jeu.
5. 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.
6. Les points de coup de pénalité (PS) d'un diamètre de 150 mm sont tracés face au centre de chaque but ; le centre de chacun de ces points étant à 6,40 mètres du bord intérieur de la ligne de but.
7. Toutes les lignes ont une largeur de 75 mm et font partie de la surface de jeu.
8. Des piquets avec fanion, d'une hauteur de 1,20 à 1,50 mètres, sont placés à chaque coin de la surface de jeu.
9. 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 facial, protection de main, serviettes, bouteilles d'eau ne peuvent être placés dans le but.



2. LA COMPOSITION DES ÉQUIPES

- 2.1 Un maximum de sept (7) joueurs de chaque équipe peut prendre part au jeu à tout moment au cours de la rencontre. (Voir règlement des compétitions pour feuille de match).
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 si celle-ci compte par inadvertance trop de joueurs sur la surface de jeu durant un très court instant sans influencer le déroulement de la rencontre. Dans le cas où le déroulement de la rencontre est influencé, une sanction doit être infligée au capitaine de l'équipe concernée. Les décisions prises avant la correction de la situation ne peuvent être changées, si le jeu et/ou le temps ont redémarré.
Le jeu et le temps sont redémarrés par un coup franc accordé à l'équipe adverse sauf si l'équipe fautive a été pénalisée pour une autre infraction immédiatement avant que le temps ait été arrêté dans lequel cas cette pénalité est exécutée.
- 2.2 Chaque équipe aligne soit un gardien de but, soit aligne uniquement des joueurs de champ.
Chaque équipe peut jouer avec
- un gardien de but portant un maillot de couleur différente et un équipement de protection complet, comprenant au moins un casque, des guêtres et des sabots ; ce joueur est identifié 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 un maillot de couleur différente ; aucun joueur ne peut porter de casque sauf un masque facial quand il défend un coup de coin de pénalité ou coup de pénalité ; tous les joueurs de l'équipe portent un maillot de même couleur.
Tout changement entre ces options doit être assimilé à un remplacement.
- 2.3 Chaque équipe est autorisée à effectuer un remplacement par l'un de ses joueurs qui ne sont pas sur la surface de jeu.
- a. un remplacement est autorisé à tout moment excepté pendant la période comprise entre l'octroi et la fin d'un coup de coin de pénalité ; seul le remplacement d'un gardien de but qui défend 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 qui défend qui est blessé ou suspendu, ne peut pas être effectué avant la fin du second coup de coin de pénalité.
Un gardien de but défenseur qui est blessé ou suspendu lors d'un coup de coin de pénalité peut être remplacé par un autre gardien de but ou par un autre joueur.
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 être remplacé ou remplacé par un partenaire.
- 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.
- e. à 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 est arrêté pour le remplacement des gardiens de but mais pas pour les autres remplacements. *Le temps de jeu est arrêté brièvement pour permettre au gardien de but d'être remplacé. L'arrêt du temps de jeu n'est pas prolongé pour permettre au joueur de mettre ou d'enlever l'équipement de protection lors du remplacement, même si le gardien de but 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'au niveau de la ligne médiane et du même côté de la surface de jeu que celui pour les remplacements. *Quitter la surface de jeu ou la pénétrer à nouveau pour un fait de jeu (par exemple quand un défenseur place un masque sur son visage 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.
- 2.7 Un joueur blessé et qui saigne doit quitter la surface de jeu sauf contre-indication médicale et ne peut y pénétrer à nouveau avant que ses plaies aient été recouvertes ; les joueurs ne doivent pas porter de tenue comportant des traces de sang.

3. LES CAPITAINES

- 3.1 Un joueur de chaque équipe doit être désigné comme capitaine.
- 3.2 Un capitaine faisant fonction doit être désigné en cas de suspension du capitaine.
- 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'une chaussette.
- 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 capitaine qui n'assume pas ses responsabilités est sanctionné à titre personnel.*

4. LA TENUE ET L'ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

- 4.1 Les joueurs de champ d'une même équipe doivent porter une tenue identique.
- 4.2 Les joueurs ne doivent 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 coup de coin de pénalité, doivent, sans compression particulière, tenir dans une boîte de 290 mm de long, de 110mm de haut et 180 mm de large.*
 - *doivent **obligatoirement** porter des **protège-tibias**, et **protège-dents** (sauf contre-indication médicale)*
 - *sont autorisés à porter des équipements protecteurs (protège-jambes, ou protège genoux) lorsqu'ils défendent un coup de coin de pénalité. Les protège genoux peuvent être portés par-dessus les chaussettes, à condition qu'ils soient de la même couleur que les chaussettes, ou noirs.*

- 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 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 mais uniquement durant la durée d'exécution du dit coup de coin de pénalité ou coup de pénalité. Les joueurs doivent retirer leur équipement de protection aussi rapidement qu'ils le peuvent, dès la fin du coup de coin de pénalité. S'ils n'ont pas de réelle opportunité pour le retirer, ils peuvent le conserver, sans être sanctionné, **tant qu'ils sont dans la moitié de terrain qu'ils défendent**. Tous les joueurs doivent abandonner leur équipement de protection avant de **quitter leur moitié de terrain** ou lorsque les arbitres le leur demandent. Porter un masque a pour premier objectif la sécurité. Porter un masque de protection faciale, dans l'esprit de cet article, doit être autorisé.

- 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 masque facial ou autre équipement de protection de la tête dans n'importe quelles autres circonstances.

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

Les gardiens de but doivent porter un maillot ou une autre pièce vestimentaire par-dessus tout équipement de protection du buste. Les coudières peuvent ne pas être sous le maillot.

4.4 Les gardiens de but doivent porter un équipement de protection comprenant au moins un casque, des guêtres et des sabots. Le casque et toute protection des mains peuvent être enlevés lorsqu'ils tirent un coup de pénalité

Les équipements suivants sont autorisés mais uniquement pour les gardiens de buts : plastron, 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 pas 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 pas 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).

5. LA RENCONTRE ET LE RÉSULTAT

- 5.1 Une rencontre consiste en quatre périodes de 10 minutes, avec un intervalle de 2 minutes entre les périodes 1 et 2, et 3 et 4 et une mi-temps de 5 minutes entre les périodes 2 et 3.
Il peut être convenu d'autres durées de jeu ou de repos sauf mention contraire dans les règlements pour compétitions particulières.
Les arbitres sont autorisés à prendre une décision immédiatement après la fin d'une période. Elle sera identique à celle qu'ils auraient prise indépendamment du signal de fin de période.
Si immédiatement avant la fin de la première période (mi-temps) ou la fin de la rencontre, un incident survient nécessitant un examen par les arbitres, il peut être effectué immédiatement après que le temps de jeu ait été signalé comme expiré. L'examen sera effectué immédiatement ainsi que la décision prise de corriger la situation, si nécessaire.
- 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.
A l'issue d'un match par élimination directe, en cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, il est procédé à une compétition de shoot-out (se référer au règlement des compétitions)

6. LA MISE ET REMISE EN JEU

- 6.1 Un tirage au sort est effectué :
- l'équipe qui le gagne a le choix, soit du but vers lequel elle attaquera pendant les deux premiers quarts de la rencontre, soit de la mise en jeu de la balle par une passe au centre à l'entame de la rencontre.
 - si l'équipe qui le gagne choisit le but vers lequel elle attaquera pendant les deux premiers quart-temps de la rencontre, l'équipe adverse exécutera la mise en jeu de la balle à l'entame de la rencontre.
 - si l'équipe qui le gagne choisit d'exécuter la mise en jeu de la balle à l'entame de la rencontre, l'équipe opposée a le choix du but vers lequel elle attaquera pendant les deux premiers quarts de la rencontre.
- 6.2 Le sens du jeu est inversé lors de la troisième période de la rencontre.
- 6.3 La passe au centre est exécutée :
- pour débiter la rencontre et pour débiter le second quart temps par un joueur de l'équipe ayant gagné au tirage au sort si elle a choisi cette option ; par un joueur de l'équipe adverse dans le cas contraire.
 - après la mi-temps et pour débiter le quatrième quart temps par un joueur de l'équipe qui n'a pas exécuté la passe au centre à l'entame de la rencontre.
 - après un but par un joueur de l'équipe contre laquelle le but a été inscrit.
- 6.4 Procédure pour exécuter la passe au centre :
- elle est exécutée au centre de la surface de jeu
 - il est permis de jouer la balle dans n'importe quelle direction
 - 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
 - les mêmes procédures que celles régissant le coup franc sont appliquées.
- 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 12 mètres de la ligne de fond et pas à moins de 5 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 5 mètres de la balle.

6.6 Un coup franc est exécuté par un défenseur à 12 mètres et en face du centre de la ligne de but pour remettre la balle en jeu après un coup de pénalité (penalty-stroke) à l'issue duquel un but n'a pas été inscrit.

7. LA BALLE EN DEHORS DES LIMITES DU TERRAIN

7.1 La balle n'est plus en jeu lorsqu'elle franchit entièrement une ligne 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 a franchi une ligne de côté, elle est remise en jeu à l'endroit où elle a franchi la ligne ; la procédure régissant le coup franc est appliquée.

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 12 mètres de la ligne de fond et en face de l'endroit où elle l'a franchi ; la procédure régissant le coup franc est appliquée.
- b. si elle a été jouée non intentionnellement par un défenseur ou déviée par un gardien de but, la balle est remise en jeu sur la ligne médiane, face à l'endroit où elle a franchi la ligne de fond ; la procédure régissant l'exécution d'un coup franc est appliquée.
La balle placée sur la ligne médiane est effectivement remise en jeu dans la moitié de terrain offensive et les conditions régissant l'exécution d'un coup franc sont appliquées.
- c. 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.

La balle peut être jouée par un défenseur ou toucher son corps avant ou après avoir été jouée dans le cercle par un attaquant.

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 sept (7) 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 doivent pas l'utiliser de manière dangereuse.
Les joueurs ne doivent pas lever leur crosse au-dessus des têtes des autres joueurs.
- 9.3 Les joueurs ne doivent pas toucher, empêcher ou retenir d'autres joueurs, leur crosse ou leur équipement.
- 9.4 Les joueurs ne doivent pas intimider ou entraver un autre joueur.
- 9.5 Les joueurs ne doivent pas jouer la balle avec la face arrondie de la crosse.
- 9.6 Les joueurs ne doivent pas frapper violemment la balle en coup droit avec l'arête de la crosse.
- 9.7 Les joueurs peuvent arrêter, recevoir ou dévier la balle de façon contrôlée, en tout lieu du terrain, quelle que soit sa hauteur y compris au-dessus des épaules, sous réserve de créer ou de provoquer un danger.
- 9.8 Les joueurs ne doivent pas 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 mouvement naturel d'esquive des joueurs. La pénalité est octroyée à l'endroit du danger.
- 9.9 Les joueurs ne doivent pas lever intentionnellement la balle sur un tir sauf lors d'un envoi au but.
*Lors d'un tir, l'arbitre doit juger si la balle a été levée intentionnellement ou non. Il n'est pas considéré comme une faute de lever une balle non intentionnellement lors d'un tir, y compris sur coup franc, à un quelconque endroit de la surface de jeu sauf si cette action s'avère dangereuse. Il est permis de lever la balle au-dessus de la crosse ou du corps d'un adversaire au sol, même à l'intérieur du cercle, sauf si cette action est dangereuse.
*Les joueurs sont autorisés à lever la balle d'un «flick» ou d'un scoop à condition que cette action ne soit pas dangereuse. Un «flick» ou un scoop en direction d'un adversaire à moins de 5 mètres est considéré comme dangereux. Si un adversaire se rue vers l'endroit d'un tir ou vers l'attaquant sans claire intention de jouer la balle avec sa crosse, il sera pénalisé pour jeu dangereux.**
- 9.10 Les joueurs ne doivent pas approcher à moins de 5 mètres d'un adversaire recevant une balle qui tombe jusqu'à ce qu'elle ait été reçue, contrôlée et qu'elle soit au sol. La balle peut être interceptée dans un rayon de 5 mètres, mais sans pour autant être à distance jouable du receveur, tant qu'elle est jouée sans danger.
Le receveur initial a droit à la balle en premier. S'il n'est pas évident de savoir qui est le joueur initial, le joueur de l'équipe qui a levé la balle doit permettre à l'adversaire de la recevoir.
- 9.11 Les joueurs de champ ne doivent pas arrêter, jouer au 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 seulement s'il en tire 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 doivent pas gêner un adversaire qui tente de jouer la balle.
 Les joueurs commettent une faute d'obstruction s'ils :
 - reculent vers un adversaire
 - interfèrent physiquement avec la crosse ou le corps d'un adversaire
 - empêchent l'adversaire d'intercepter légitimement la balle avec leur crosse ou avec 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 de jeu 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 une obstruction par tierce personne ou par écran). C'est également le cas lorsqu'un attaquant qui traverse la trajectoire ou bloque des défenseurs (y compris le gardien de but) lors de l'exécution d'un coup de coin de pénalité.
- 9.13 Les joueurs ne doivent pas tenter d'intercepter («to tackle») la balle que si leur position leur permet de la jouer sans contact avec le corps de l'adversaire.
 Un jeu imprudent comme la tentative d'intercepter la balle en glissant sur le sol (tacle glissé) ou des interventions exagérément physiques par des joueurs de champ qui provoquent la chute de l'adversaire ou un risque de blessure doivent faire l'objet de sanctions appropriées, y compris des sanctions personnelles.
- 9.14 Les joueurs ne doivent pas pénétrer intentionnellement dans le but défendu par leurs adversaires ou passer derrière aucun des deux buts.
- 9.15 Les joueurs ne doivent pas 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.
- 9.16 Les joueurs ne doivent pas 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 coup de coin de pénalité, si la balle heurte un équipement jeté au sol, tel qu'un gant, une genouillère, ou un masque facial, un coup franc doit être ordonné, si cela survient hors du cercle, ou un coup de coin de pénalité doit être sifflé, si l'incident survient dans le cercle.
- 9.17 Les joueurs ne doivent pas retarder le déroulement du jeu dans le but de bénéficier d'une perte de temps.

10. LA CONDUITE DU JEU : LES GARDIENS DE BUT

- 10.1 **Un gardien de but ne doit pas participer au jeu en dehors 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 : les gardiens 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.

- 10.3 Les gardiens de but ne doivent pas se coucher sur la balle.
- 10.4 Lorsque la balle est à l'extérieur du cercle qu'ils défendent, les gardiens de but ne sont autorisés à jouer la balle qu'avec leur crosse

11. LA CONDUITE DU JEU : LES ARBITRES

- 11.1 Deux arbitres contrôlent la rencontre, font appliquer les Règles et jugent du fair-play.
- 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, coups de coin de pénalité, coups de pénalité et 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 d'avertissement et de suspension.
- 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 un quart-temps est prolongé.
- 11.6 Les arbitres donnent un coup de sifflet pour signaler :
- a. le début et la fin de chaque quart-temps de la rencontre.
 - b. le début d'un engagement (« bully »).
 - c. une pénalité.
 - d. l'arrêt du temps après avoir accordé un coup de coin de pénalité.
 - e. redémarrer le temps avant le début d'un coup de coin de pénalité.
 - f. le début et la fin d'un coup de pénalité.
 - g. un but.
 - h. la reprise de la rencontre après qu'un but ait été inscrit.
 - i. la reprise de la rencontre après un coup de pénalité quand un but n'a pas été inscrit.
 - j. l'arrêt de la rencontre pour le remplacement à l'intérieur ou extérieur de la surface de jeu d'un gardien de but portant un équipement de protection complet et la reprise de la rencontre après le remplacement.
 - k. l'arrêt de la rencontre pour toute autre raison et sa reprise.
 - l. si nécessaire, que la balle est sortie entièrement de la surface de jeu.
- 11.7 Les arbitres ne doivent pas donner de conseils durant une rencontre.
- 11.8 Le jeu se poursuit si une balle heurte un arbitre, une personne non autorisée ou tout objet perdu sur la surface de jeu. (Exception comme indiqué dans l'indication de la règle 9.16).

12. LES PÉNALITÉS

- 12.1 Avantage : une pénalité n'est accordée que quand un joueur ou une équipe est désavantagé par une infraction commise par un adversaire.
- 12.2 Un coup franc doit être accordé :
- pour toute faute involontaire commise par un joueur dans l'espace de jeu situé hors des cercles.
 - pour toute faute commise par un joueur de l'équipe qui attaque dans le cercle adverse.
- 12.3 Un coup de coin de pénalité (PC) doit être accordé pour :
- pour une infraction commise par un défenseur à l'intérieur du cercle qui n'empêche pas l'inscription probable d'un but.
 - une faute volontaire d'un joueur de l'équipe qui défend dans sa moitié de terrain (mais hors de son cercle).
 - une faute involontaire d'un joueur de l'équipe qui défend dans son cercle et qui n'empêche pas qu'un but probable soit marqué.
 - un envoi volontaire de la balle par un joueur de l'équipe qui défend au-delà de sa propre ligne de fond ou de but.
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.
 - une balle qui vient se loger dans une partie de l'équipement du gardien de but ou dans un objet d'équipement d'un joueur ou d'un arbitre
- 12.4 Un coup de pénalité (PS) doit être accordé pour :
- une infraction commise par un défenseur à l'intérieur du cercle qui empêche l'inscription probable d'un but
Si la balle heurte un élément d'équipement sur le sol, empêchant qu'un but soit probablement inscrit, un penalty stroke peut être sifflé.
 - 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 :
- une pénalité plus sévère peut être octroyée.
 - une pénalité personnelle peut être octroyée.
 - 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 PROCÉDURES POUR L'EXÉCUTION DES PÉNALITÉS

- 13.1 Endroit d'un coup franc :
- 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 l'approche du cercle.*
 - un coup franc octroyé à la défense à moins de 12 mètres de la ligne de fond est exécuté jusqu'à 12 mètres de la ligne de fond en face de l'endroit de l'infraction et parallèlement à la ligne de côté.
Un coup-franc accordé à la défense pour une faute commise à l'intérieur du cercle peut être donné de n'importe quel endroit dans le cercle.

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 5 mètres de la balle.
Si un adversaire se tient à moins de 5 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 ne tente pas d'influencer 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 les adversaires, tous les joueurs autres que celui qui exécute le coup franc doivent se tenir à 5 mètres au minimum de la balle, excepté, comme indiqué ci-dessous, pour un coup franc à moins de 5 mètres du cercle.
- d. la balle est jouée sous forme de tir, poussé, flick ou scoop.
- e. la balle peut être soulevée immédiatement en la jouant sous forme de poussé, flick ou scoop mais elle ne peut pas être soulevée intentionnellement lors d'un tir.
- f. lors d'un coup franc octroyé à l'attaque dans la moitié de terrain défendue par les adversaires, la balle ne peut pas être envoyée à l'intérieur du cercle avant qu'elle ait parcouru 5 mètres, pas nécessairement dans une unique direction, ou ait été touchée par un défenseur.

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 5 mètres avant que ce joueur puisse l'envoyer à l'intérieur du cercle en la frappant ou en la poussant.

Alternativement

- après qu'un défenseur ait touché la balle, celle-ci 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 l'attaque à moins de 5 mètres du cercle, la balle ne peut pas être envoyée dans le cercle jusqu'à ce qu'elle ait parcouru au moins 5 mètres ou ait été touchée par un défenseur.

Si le coup franc est joué immédiatement, les défenseurs qui sont dans le cercle à moins de 5 mètres de la balle peuvent faire écran, face à un attaquant jouant en auto-passe à condition qu'ils ne jouent pas ou n'essaient pas de jouer la balle, ou qu'ils n'influencent pas le jeu jusqu'à ce que la balle ait parcouru 5 mètres ou ait été touchée par un défenseur autorisé à la jouer.

Si l'attaquant décide de ne pas jouer la balle immédiatement, tous les autres joueurs doivent être au minimum à 5 mètres de la balle.

Dans toutes les situations autres que celles expliquées ci-dessus : jouer la balle, interférer dans le jeu, de la part d'un joueur, défenseur ou attaquant, qui n'était pas à 5 mètres doit être pénalisé par les arbitres.

Il est permis d'envoyer la balle en hauteur au-dessus du cercle de manière à ce qu'elle atterrisse à l'extérieur du cercle, à condition que les règles relatives au jeu dangereux soient observées et que la balle ne puisse pas être jouée légitimement dans le cercle ou en l'air dans le cercle par un autre joueur durant son vol.

13.3 Exécution d'un coup de coin de pénalité :

- a. le temps et le jeu sont arrêtés dès que le coup de coin de pénalité est indiqué, le jeu et le temps sont relancés dès que les équipes sont prêtes.
Les équipes doivent perdre le moins de temps possible pour se préparer et se mettre en place.
- b. la balle est placée sur la ligne de fond à l'intérieur du cercle et à au moins 10 mètres du poteau de but ; le côté est laissé au choix de l'équipe qui attaque.
- c. un attaquant pousse ou frappe la balle en ne la faisant pas monter intentionnellement.

- d. l'attaquant qui pousse ou frappe la balle depuis la ligne de fond doit avoir au moins un pied à l'extérieur de la surface de jeu.
- e. 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.
- f. aucun défenseur ni attaquant, autre que l'attaquant exécutant le poussé ou la frappe depuis la ligne de fond, n'est autorisé à se tenir à moins de 5 mètres de la balle avant qu'elle ne soit poussée ou frappée.
- g. cinq défenseurs, au maximum, y compris le gardien de but, doivent se tenir derrière la ligne de fond 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, aucun des défenseurs dont mention ci-avant ne jouit des privilèges du gardien de but.
- h. les autres défenseurs doivent se tenir dans le cercle adverse.
- i. 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 le cercle adverse ou la ligne de fond.
- j. après qu'il ait joué la balle, l'attaquant ayant exécuté le poussé ou la frappe, ne peut pas la rejouer ou l'approcher à distance jouable avant qu'elle n'ait été jouée par un autre joueur.
- k. un but ne peut pas être inscrit avant que la balle ne soit sortie du cercle.
- l. si le premier envoi au but est un tir (qui n'est donc pas un poussé, un flick ou un scoop), la balle doit franchir, ou sa trajectoire doit lui permettre de franchir, la ligne de but ou sa trajectoire à une hauteur maximale de 460 mm (la hauteur de la planche arrière) avant toute déviation pour qu'un but soit inscrit.
Cette spécification de la Règle est d'application même si la balle heurte la crosse ou le corps d'un défenseur avant le premier tir au but.
Si le premier envoi au but est un tir et que la balle est, ou sera, trop haute en franchissant la ligne de but, il doit être sanctionné même si elle est ensuite déviée par la crosse ou le corps d'un autre joueur.
La hauteur de la balle peut être supérieure à 460 mm durant sa trajectoire avant qu'elle ne traverse la ligne de but à condition qu'il n'y ait pas de danger et qu'elle soit supposée retomber d'elle-même en dessous des 460 mm avant de franchir la ligne de but.
- m. la balle peut être levée à n'importe quelle hauteur lors d'un second tir ou tir ultérieur au but, ou lors d'un flick, une déviation ou un scoop, à condition qu'elle ne soit pas dangereuse.
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 avec sa crosse sera pénalisé pour jeu dangereux.
En revanche, si la balle heurte en dessous du genou un défenseur qui est à moins de cinq 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 à 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.
- n. la règle du coup de coin de pénalité n'est plus d'application dès que la balle est sortie de plus de 5 mètres du cercle.

13.4 La rencontre est prolongée à la fin de chaque quart-temps 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 :
- un but est inscrit.
 - un coup franc est octroyé à l'équipe qui défend.
 - la balle sort de plus de 5 mètres du cercle.
 - la balle franchit la ligne de fond et un nouveau coup de coin de pénalité n'est pas octroyé.
 - un défenseur commet une infraction qui n'est pas sanctionnée d'un nouveau coup de coin de pénalité.
 - un coup de pénalité est octroyé.
- 13.6 Pour une infraction commise durant l'exécution d'un coup de coin de pénalité :
- le joueur exécutant le poussé ou le tir 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.
 - le joueur exécutant le poussé ou le tir à partir de la ligne de fond feinte lorsqu'il joue la balle, le joueur fautif doit se rendre dans le cercle adverse 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 dans le cercle adverse
 - un défenseur autre que le gardien de but franchit la ligne de fond ou la ligne de but avant d'y être autorisé, le joueur fautif doit se rendre dans le cercle adverse et ne peut pas être remplacé par un autre défenseur : le coup de coin de pénalité est exécuté à nouveau
Si un défenseur lors d'un coup de coin de pénalité ou d'un coup de coin de pénalité rejoué franchit la ligne de fond ou la ligne de but avant d'y être autorisé, il doit se rendre dans le cercle adverse et ne peut pas être remplacé.
Si un défenseur franchit le cercle adverse avant d'y être autorisé, le coup de coin de pénalité est exécuté à nouveau.
 - un gardien de but traverse la ligne de but avant d'y être autorisé, l'équipe 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 dans le cercle adverse et il ne peut pas être remplacé par un autre défenseur.
Si l'action de traverser la ligne trop tôt est répétée pendant le même coup de coin de pénalité, l'équipe qui défend est tenue de désigner un autre joueur qui devra se rendre dans le cercle adverse, et il ne peut pas être remplacé par un autre défenseur.
Un coup de coin de pénalité est considéré comme exécuté à nouveau (rejoué) tant que l'une des conditions des Règles 13.5 n'est pas observée.
Un nouveau coup de coin de pénalité peut être défendu, contrairement à un coup de coin exécuté à nouveau (rejoué), par 5 joueurs au maximum.
 - si un attaquant pénètre dans le cercle avant d'y être autorisé : le joueur fautif doit se rendre dans le cercle adverse ; le coup de coin de pénalité est exécuté à nouveau.
Les attaquants qui ont été envoyés dans le cercle adverse ne peuvent pas prendre part à un coup de coin de pénalité qui est exécuté à nouveau (rejoué) mais peuvent le faire lors d'un nouveau coup de coin de pénalité.
 - 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 du joueur qui le défend doivent se tenir **au-delà de la ligne médiane** et ne doivent pas influencer sur l'exécution du coup de pénalité.
 - c. la balle est placée sur le point 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 qui défend le coup de pénalité doit se tenir avec ses deux pieds sur la ligne de but et ne doit pas quitter celle-ci ou bouger un de ses pieds avant que la balle n'ait été jouée.
*Si le joueur qui défend un coup de pénalité est un joueur prenant part à la rencontre en tant que joueur de champ, il ne peut 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 le coup de pénalité, le défenseur ne peut utiliser que sa crosse pour défendre le coup de pénalité.*
 - f. un coup de sifflet est donné lorsque le joueur exécutant le coup de pénalité et le joueur qui le défend sont en position.
 - g. le joueur exécutant le coup de pénalité ne doit pas jouer la balle avant le coup de sifflet.
Le joueur exécutant le coup de pénalité ou le joueur qui le défend ne doivent pas retarder l'exécution du coup de pénalité.
 - h. le joueur exécutant le coup de pénalité ne doit pas feinter lorsqu'il joue la balle.
 - i. le joueur exécutant le coup de pénalité doit envoyer la balle d'un poussé, flick ou scoop 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.
 - j. le joueur exécutant le coup de pénalité doit jouer la balle qu'une seule fois et ensuite ne doit pas s'approcher ni de la balle ni du joueur qui défend 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 qui défend 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 qui défend le coup de pénalité empêche un but d'être inscrit mais a déplacé un pied avant que la balle n'ait été jouée, ce joueur peut être averti (carton vert) et doit être suspendu lors de toute infraction suivante (carton jaune).

Le but est accordé s'il a été inscrit malgré une infraction commise par le joueur qui défend 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 qui attaque 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 PÉNALITÉS INDIVIDUELLES

- 14.1 Pour toute infraction, le joueur fautif peut être :
 - a. mis en garde (par une remarque verbale).
 - b. averti et suspendu temporairement pour 2 minutes de temps de jeu (par l'utilisation du carton vert)
 - c. suspendu temporairement pour un minimum de 5 minutes de temps de jeu (par l'utilisation d'un carton jaune).

L'équipe pénalisée joue avec un joueur en moins pendant la durée de chaque suspension (carton vert 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.
- 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 chacun des quarts-temps après quoi 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.

ARBITRAGE

1. LES OBJECTIFS

- 1.1 L'arbitrage au hockey est une façon exigeante mais agréable de participer au jeu.
- 1.2 Les arbitres contribuent au jeu :
- en permettant l'amélioration de la qualité du jeu à tous les niveaux en veillant à ce que les joueurs observent les règles.
 - en veillant à ce que toute rencontre soit disputée dans un bon esprit.
 - en aidant les joueurs, les spectateurs et autres personnes à apprécier le jeu.
- 1.3 Ces objectifs peuvent être atteints par les arbitres s'ils sont :
- consistants : les arbitres gardent le respect des joueurs s'ils sont consistants.
 - honnêtes : les décisions doivent être prises dans un esprit de justice et d'intégrité.
 - préparés : quel que soit le temps depuis lequel un arbitre officie, il est important qu'il se prépare consciencieusement pour chaque rencontre.
 - concentrés : la concentration doit être maintenue en permanence ; un arbitre ne peut pas se laisser distraire par quoi que ce soit.
 - approche : une bonne compréhension des Règles doit être assortie d'un bon rapport avec les joueurs.
 - meilleurs : les arbitres doivent tâcher d'être encore meilleurs à chaque rencontre.
 - naturels : un arbitre doit rester lui-même et ne pas imiter une autre personne, en toutes circonstances.
- 1.4 Les arbitres doivent :
- avoir une connaissance approfondie des Règles du Jeu de Hockey tout en se rappelant que l'esprit des Règles et le bon sens doivent régir l'interprétation.
 - supporter et encourager l'adresse du jeu, prendre des décisions rapides et fermes en cas d'infractions et appliquer les pénalités appropriées.
 - établir le contrôle de la rencontre et le maintenir tout au long de celle-ci.
 - utiliser tous les moyens à disposition pour exercer ce contrôle.
 - appliquer la règle de l'avantage autant que possible afin de favoriser la fluidité du jeu ainsi qu'un jeu ouvert mais sans perdre le contrôle de la rencontre.

2. L'APPLICATION DES RÈGLES

- 2.1 Protéger l'adresse du jeu et pénaliser les infractions :
- l'importance relative d'une infraction doit être évaluée et des infractions sérieuses telles que le jeu dur ou dangereux doivent être sanctionnées avec fermeté dès le début de la rencontre.
 - des infractions intentionnelles doivent être sanctionnées avec fermeté.
 - les arbitres doivent montrer que si les joueurs coopèrent, leurs habiletés seront protégées et la rencontre ne sera interrompue que si indispensable à son bon déroulement

- 2.2 **Avantage :**
- a. il n'est pas nécessaire de sanctionner toutes les infractions quand le joueur fautif n'en tire pas d'avantage ; des interruptions inutiles dans le cours du jeu retardent son déroulement et sont causes de frustrations.
 - b. en cas d'infraction, l'arbitre doit appliquer la Règle de l'avantage si cette sanction est la plus sévère.
 - c. la possession de la balle ne signifie pas nécessairement qu'il y a un avantage ; pour que l'avantage puisse être appliqué il faut que le joueur ou l'équipe soit en état de développer son jeu.
 - d. après avoir décidé de laisser l'avantage une seconde chance ne peut pas être donnée en revenant à l'infraction initiale.
 - e. il est important d'anticiper le cours du jeu, d'imaginer la suite de l'action en cours et de se rendre compte des possibilités de déroulement ultérieur du jeu.

- 2.3 **Contrôle :**
- a. les décisions doivent être rapides, positives, claires et consistantes.
 - b. des décisions strictes en début de rencontre empêchent généralement la répétition d'une infraction.
 - c. il n'est pas acceptable que des joueurs agressent leurs adversaires, les arbitres ou autres officiels techniques, soit verbalement, soit par une gestuelle du corps ou par une attitude. Les arbitres doivent sanctionner fermement les infractions de ce type et décider selon les circonstances d'une mise en garde, d'un avertissement (carton vert), d'une suspension temporaire (carton jaune) ou d'une suspension définitive (carton rouge). Les décisions de mises en garde, avertissements et suspensions peuvent être prises, soit seules, soit aggravées d'une autre sanction.
 - d. des mises en garde peuvent être adressées à des joueurs à proximité sans interrompre la rencontre.
 - e. il est possible, bien que les arbitres ne soient pas encouragés à procéder de la sorte, de montrer deux cartons verts ou deux cartons jaunes à un même joueur pour des infractions mineures et d'ordre différent au cours d'une même rencontre. Toutefois, lors de la répétition d'une infraction pour laquelle un carton a déjà été montré, le même carton ne doit être remontré et une sanction plus sévère doit être appliquée.
 - f. lorsqu'un second carton jaune est montré, la période de suspension doit être significativement plus longue que celle de la première suspension.
 - g. il doit y avoir une nette différence entre la durée d'un carton jaune de suspension pour une infraction mineure et la durée d'un accident plus grave et/ou physique infraction
 - h. le carton rouge doit être montré immédiatement lorsqu'un joueur se comporte mal intentionnellement et de manière sérieuse vis-à-vis d'un adversaire, arbitre ou officiel de la rencontre.

- 2.4 **Pénalités**
- a. un large éventail de sanctions existe.
 - b. deux sanctions peuvent être appliquées simultanément en cas de fautes graves et répétées.

3. LA TECHNIQUE DE L'ARBITRAGE

- 3.1 Les principales techniques sont les suivantes :
- a. la préparation de la rencontre.
 - b. la collaboration.
 - c. la mobilité et le positionnement.
 - d. le coup de sifflet.
 - e. le signalement.

- 3.2 La préparation de la rencontre :
- a. les arbitres doivent se préparer minutieusement à chaque rencontre en arrivant en temps voulu sur la surface de jeu.
 - b. avant le début de la rencontre, les arbitres doivent vérifier le tracé de la surface de jeu, les buts et les filets, ainsi que la dangerosité potentielle de tout équipement de jeu ou équipement de la surface de jeu.
 - c. les deux arbitres doivent porter un maillot de même couleur mais de couleur différente de celles des deux équipes.
 - d. ils doivent porter des tenues appropriées aux circonstances atmosphériques.
 - e. leurs chaussures doivent être adaptées aux conditions de la surface de jeu et favoriser leur mobilité.
 - f. l'équipement de l'arbitre comporte un exemplaire du livret des Règles, un sifflet sonore et reconnaissable, un chronomètre, les cartons coloriés pour pénalités individuelles et du papier/crayon leur permettant de noter les détails de la rencontre.
- 3.3 La collaboration :
- a. un bon travail d'équipe et une bonne collaboration entre les arbitres sont essentiels.
 - b. les arbitres doivent s'entretenir et convenir avant la rencontre de la manière dont ils vont officier et s'aider mutuellement. Le contact visuel doit être permanent.
 - c. les arbitres doivent prendre leurs responsabilités et être prêts à assister leur collègue qui a la vue cachée ou qui éprouve des difficultés à voir certaines parties de la surface de jeu. En cas de nécessité et si leur mobilité est bonne, les arbitres doivent être prêts à franchir la ligne de centre et à aller aussi profondément qu'il est approprié dans la moitié de la surface de jeu du collègue afin de l'assister. Ceci contribue à assurer les joueurs que les décisions sont correctes.
 - d. l'annotation écrite des buts inscrits et des cartons montrés doit être faite par les deux arbitres et vérifiée à l'issue de la rencontre.
- 3.4 La mobilité et le positionnement :
- a. les arbitres doivent être mobiles afin d'occuper des positions appropriées tout au long de la rencontre.
 - b. des arbitres statiques ne peuvent pas avoir une bonne vision du jeu leur permettant de toujours prendre des décisions correctes.
 - c. des arbitres en bonne condition physique, mobiles et bien positionnés sont plus susceptibles de rester concentrés sur le déroulement de la rencontre et de prendre les décisions voulues.
 - d. chaque arbitre officie principalement sur une moitié de la surface de jeu avec la ligne médiane à sa gauche.
 - e. en général, la meilleure position pour les arbitres est en avant et à la droite de l'équipe qui attaque.
 - f. quand le jeu se déroule entre la ligne médiane et le cercle, les arbitres doivent être positionnés à proximité de leur ligne de côté.
 - g. quand le jeu se déroule à l'intérieur du cercle, les arbitres doivent se déplacer vers l'intérieur de la surface de jeu en s'écartant de la ligne de côté et, si nécessaire, pénétrer à l'intérieur du cercle lui-même afin de constater des infractions graves et de juger si les envois au but sont légitimes.
 - h. en cas de coup de coin de pénalité et après que la balle a franchi les limites de jeu, les arbitres doivent se positionner de façon à avoir une vision claire de toute action potentielle.
 - i. en cas de coup de pénalité, les arbitres doivent se positionner derrière et à la droite du joueur exécutant l'envoi au but.
 - j. les arbitres doivent veiller à ce que leur positionnement n'interfère pas dans le cours du jeu.
 - k. les arbitres doivent faire face aux joueurs à tout moment.

- 3.5 Le coup de sifflet ;
- a. le sifflet est le moyen principal pour les arbitres de communiquer avec les joueurs ainsi qu'entre eux et avec toute personne impliquée dans la rencontre.
 - b. le coup de sifflet doit être suffisamment décisif et fort afin que tous ceux impliqués dans la rencontre puissent l'entendre. Ceci ne signifie pas que le coup de sifflet doit toujours être long et fort.
 - c. la tonalité et la durée du coup de sifflet doivent être variées afin de communiquer la gravité des infractions aux joueurs.
- 3.6 La signalisation :
- a. les signaux doivent être clairs et maintenus suffisamment longtemps pour que tous les joueurs et l'autre arbitre puissent être avertis des décisions.
 - b. seuls les signaux officiels doivent être utilisés.
 - c. il est préférable d'être stationnaire lors d'un signal.
 - d. des signaux directionnels ne doivent pas être donnés avec le bras placé diagonalement devant la poitrine.
 - e. il s'agit d'une mauvaise habitude que de ne pas regarder les joueurs quand un signal est donné ou une décision est prise ; d'autres infractions peuvent être manquées, la concentration peut être perdue ou ceci peut indiquer un manque de confiance.

4. LES SIGNAUX DE L'ARBITRAGE

- 4.1 Le timing :
- a. début de la rencontre : se tourner vers l'autre arbitre avec un bras tendu en l'air.
 - b. interruption de la rencontre : se tourner vers l'autre arbitre avec les bras tendus et croisés à hauteur des poignets au-dessus de la tête.
 - c. à deux minutes de la fin du temps réglementaire : tendre les deux bras en l'air et pointer l'index de chaque main.
 - d. à une minute de la fin du temps réglementaire : tendre un bras en l'air et pointer l'index de la main.
Aucun signal supplémentaire n'est nécessaire dès que l'indication du temps a été notée.
- 4.2 Engagement (« bully ») : battement des mains alternativement de haut en bas et de bas en haut devant soi avec les paumes face à face.
- 4.3 Balle en dehors des limites de jeu :
- a. balle ayant franchi la ligne de côté : indiquer la direction d'un bras tendu à l'horizontale.
 - b. balle ayant franchi la ligne de fond en provenance d'un attaquant : faire face au centre de la surface de jeu et tendre latéralement les deux bras à l'horizontale.
 - c. balle ayant franchi la ligne de fond en provenance non intentionnelle d'un défenseur : indiquer d'un bras le drapeau de coin le plus proche de l'endroit où la balle a franchi la ligne de fond.
- 4.4 But inscrit : tendre les deux bras à l'horizontale en direction du centre de la surface de jeu.
- 4.5 Conduite du jeu :
Des signaux doivent être donnés pour l'identification de la nature de l'infraction s'il y a doute sur la motivation de la décision.

- a. jeu dangereux : placer un avant-bras diagonalement devant la poitrine.
- b. un mauvais comportement et/ou d'autres comportements répréhensibles : interrompre la rencontre et faire un geste d'apaisement en imprimant aux deux mains un mouvement de haut en bas et de bas en haut devant soi, les paumes tournées vers le sol.
- c. faute de pied : lever légèrement la jambe et la toucher d'une main près du pied ou de la cheville.
- d. balle levée : tenir les paumes de main face à face horizontalement devant soi à environ 150 mm l'une de l'autre.
- e. obstruction : croiser les avant-bras devant la poitrine.
- f. obstruction par tierce personne ou par écran : croiser et décroiser alternativement les bras devant la poitrine.
- g. obstruction de la crosse : tendre un bras devant soi à mi-chemin de l'horizontalité et de la verticalité et toucher l'avant-bras de l'autre main.
- h. distance des 5 mètres : tendre un bras en l'air avec la main ouverte et les doigts écartés.

4.6 Pénalités :

- a. avantage : tendre un bras à hauteur de l'épaule indiquant la direction dans laquelle progresse l'équipe bénéficiant de l'avantage.
- b. coup franc : indiquer la direction d'un bras tendu horizontalement.
- c. coup de coin de pénalité : tendre les deux bras verticalement en direction du but.
- d. coup de pénalité : indiquer d'un bras la marque du coup de pénalité sur la surface de jeu avec l'autre bras tendu en l'air ; ce signal indique également l'arrêt du temps de jeu.