



Règles du Jeu - Hockey sur Gazon

Règles du jeu du Hockey incluant les explications effectives depuis le 1er juillet 2026 (version FIH datée du 1^{er} mars 2026)

Responsabilité et Obligations

Les joueurs de hockey doivent connaître les Règles du jeu de Hockey et les autres informations contenues dans cette publication. Il est attendu qu'ils jouent conformément aux Règles.

L'accent est mis sur la sécurité. Toutes les personnes impliquées dans le jeu doivent agir en tenant compte de la sécurité des autres. **La législation nationale en vigueur doit être respectée.** Les joueurs doivent s'assurer que leur équipement ne constitue pas un danger pour eux-mêmes ou pour autrui en raison de sa qualité, de ses matériaux ou de sa conception.

La Fédération Internationale de Hockey (FIH) ne peut être rendue responsable de tous défauts ou non conformités des installations ainsi que des conséquences pouvant résulter de leur utilisation. Toute vérification des installations et de l'équipement effectuée avant une rencontre se limite à s'assurer de l'aspect général de la conformité et des contraintes des équipements de jeu.

Les arbitres exercent un rôle important en contrôlant le jeu et en garantissant le fair-play.

Mise en application et Autorité

Les Règles du hockey s'appliquent à tous les joueurs et officiels de hockey. Les associations nationales sont libres de décider de la date de mise en œuvre au niveau national.

Les Règles sont émises par la Commission des règles de la FIH sous l'autorité de la Fédération Internationale de Hockey.

Les droits d'auteur appartiennent à la Fédération Internationale de Hockey.

Cette version française adaptée 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.

Disponibilité des règles

Une copie des Règles du jeu en anglais est disponible sur le site de la FIH www.fih.ch.

Table des matières

INTRODUCTION	~~33~~
TERMINOLOGIE.....	~~65~~
LA PRATIQUE DU JEU	~~87~~
1. La surface de jeu	~~87~~
2. La composition des équipes	~~87~~
3. Les capitaines	~~109~~
4. La tenue et l'équipement des joueurs	~~109~~
5. La rencontre et le résultat	~~1110~~
6. La mise et remise en jeu	~~1114~~
7. La balle en dehors des limites du terrain	~~1212~~
8. L'inscription d'un but	~~1312~~
9. La conduite du jeu : les joueurs	~~1312~~
10. La conduite du jeu : les gardiens de but	~~1514~~
11. La conduite du jeu : les arbitres.....	~~1515~~
12. Les pénalités.....	~~1615~~
13. Les procédures pour l'exécution des pénalités.....	~~1716~~
14. Les sanctions individuelles	~~2120~~
ARBITRAGE	~~2322~~
1. Les objectifs	~~2322~~
2. L'application des règles	~~2322~~
3. La technique de l'arbitrage.....	~~2423~~
4. Les gestes de l'arbitrage.....	~~2625~~

N.B : La dernière partie des Règles FIH définissant les caractéristiques du terrain et équipements fait partie d'un document annexe à cette version française

INTRODUCTION

LE CYCLE DES REGLES

Une date de début est spécifiée mais pas une date de fin. La FIH évitera d'apporter des modifications majeures à ces Règles avant les prochains Jeux Olympiques. Toutefois, en cas de circonstances exceptionnelles, la FIH se réserve le droit d'apporter des modifications qui seront notifiées aux associations nationales et publié sur le site de la FIH : www.fih.ch

RÉVISION DES RÈGLES

Le Comité des Règles de la FIH révisé régulièrement toutes les Règles de Hockey. Il prend en compte les informations et les observations provenant de sources diverses, notamment des associations nationales, joueurs, entraîneurs, officiels, médias et spectateurs ainsi que les rapports de matchs et de compétitions, les analyses vidéo, les essais de Règles et Règlements des tournois qui modifient des Règles. Des idées qui ont déjà été testé avec l'approbation du Comité des Règles de la FIH dans des circonstances locales ou limitées sont particulièrement utiles. Les modifications des Règles peuvent alors être effectuées sur la base d'expérience pratique

CHANGEMENTS DE RÈGLES

La note d'orientation relative à la Règle 2.1 a été mise à jour. Si une équipe compte plus de joueurs sur le terrain que le nombre autorisé, le temps doit être arrêté afin de corriger la situation. Le seul changement substantiel est que, lorsque cela affecte matériellement la rencontre, le capitaine doit désormais recevoir un carton jaune. Auparavant, cela n'était mentionné, en termes généraux, que comme une pénalité personnelle. Lorsqu'il n'y a pas d'impact matériel, une pénalité personnelle peut toujours être accordée à la discrétion de l'arbitre.

Selon la Règle 5.1 modifiée, la durée de la mi-temps est désormais fixée à 10 minutes. Ce changement reflète le fait que toutes les compétitions internationales, ainsi que la grande majorité des autres matchs, appliquent déjà une pause de mi-temps de 10 minutes comme pratique standard. De plus, selon la nouvelle Règle 8.2, le temps et le jeu sont arrêtés après l'attribution d'un but. Cela aligne également les règles sur la procédure couramment utilisée lors des tournois internationaux et dans de nombreuses ligue nationales.

Cependant, comme le précise également la Règle 5.1, d'autres durée et intervalles peuvent être convenues par les deux équipes, sauf indication contraire dans les règlements propres à certaines compétitions. Par ailleurs, sauf indication contraire, les fédérations peuvent convenir de ne pas arrêter le temps après un but ou l'attribution d'un penalty corner, en dérogeant à la Règle 8.2 et à la Règle 13.3 (a).

L'un des changements majeurs de cette édition concerne la Règle 9.10, qui régit la réception des balles aériennes. Auparavant, les adversaires n'étaient pas autorisés à s'approcher à moins de 5 mètres d'un joueur réceptionnant une balle levée tant que ce joueur n'avait pas reçu, contrôlé et ramené la balle au sol. En pratique, cela empêchait souvent les défenseurs de contester légitimement la possession de la balle ou de réagir à un second tir ou une passe pendant que la balle était encore en l'air. Selon la règle modifiée, testée avec succès lors de la saison 2024/2025 de la FIH Pro League et dans d'autres compétitions, les adversaires peuvent s'approcher dès que le réceptionneur a touché la balle, à condition que les 5 mètres initiaux d'espace prévus pour une réception en sécurité aient été respectés. Cet ajustement préserve la sécurité des joueurs tout en permettant une défense légitime après le premier contact, y compris à l'intérieur du cercle. Les balles aériennes continueront d'être surveillées de près par la Commission des Règles de la FIH afin de garantir le maintien des normes de sécurité, tout en tenant compte des exigences de cohérence dans l'arbitrage et d'équité.

La Règle 10.2 a été mise à jour afin de préciser explicitement les conditions dans lesquelles les gardiens de but peuvent utiliser leur corps pour jouer la balle. La nouvelle formulation clarifie que lorsque la balle se trouve à l'intérieur du cercle que le gardien défend et qu'il tient sa crosse en main, il est autorisé à utiliser sa crosse et son corps pour dévier la balle par-dessus la ligne de fond ou pour la jouer dans toute autre direction. Les éditions précédentes contenaient une disposition distincte autorisant les gardiens de but portant un équipement de protection complet à utiliser leurs bras, leurs mains et d'autres parties de leur corps pour repousser la balle — mais uniquement dans le cadre d'une action visant à empêcher un but, ou pour éloigner la balle d'une possible action de but des adversaires. Il ne leur était pas permis de propulser la balle avec force au moyen des bras, des mains ou du

corps de manière à ce qu'elle parcoure une longue distance. Lorsque cette disposition a ensuite été supprimée, elle a créé, sans que cela soit intentionnel, une incertitude quant à savoir si les gardiens étaient encore autorisés à utiliser leurs bras et leurs mains dans le jeu en général.

La Règle 11.8 a été révisée afin d'éviter qu'un match ne soit influencé de manière injuste par une déviation accidentelle par un arbitre. Selon la formulation précédente, le jeu se poursuivait si la balle touchait un arbitre, une personne non autorisée ou tout objet non fixé se trouvant sur le terrain. La nouvelle formulation précise désormais que si la balle touche un arbitre ou une personne non autorisée sur le terrain, le jeu continue, sauf si ce contact procure un avantage à une équipe, auquel cas le match reprend par un bully. Cet amendement garantit qu'un contact malheureux avec un arbitre ne puisse pas déterminer l'issue d'un match. Pour des raisons de clarté systématique, la situation dans laquelle la balle entre en contact avec un objet non fixé sur le terrain ne relève plus de la Règle 11.8 mais a été transférée à la Règle 9.16.

L'ancienne Règle 13.3 (n), qui indiquait que « les règles du penalty corner ne s'appliquent plus si la balle parcourt plus de 5 mètres depuis le cercle », a été supprimée car redondante, la fin d'un penalty corner étant déjà entièrement couverte par la Règle 13.5.

La Règle 13.3 (n) mise à jour indique désormais que les joueurs de champ doivent retirer leur équipement de penalty corner en toute sécurité dès qu'ils sont en mesure de le faire après la fin du penalty corner. Il est d'usage établi qu'un défenseur portant encore son équipement de protection pour penalty corner peut immédiatement jouer la balle lorsqu'un coup franc est accordé à l'équipe défendante à l'intérieur de la zone des 23 mètres — mais ne peut pas effectuer une autopasse tant qu'il porte encore cet équipement. Cette précision a désormais été formellement intégrée comme note d'orientation à la Règle 13.3 (n). Il a également été précisé que la même règle s'applique lorsque la balle est jouée par-dessus la ligne de fond ou la ligne de touche par un attaquant. Auparavant, le Briefing des Arbitres ne mentionnait que la possibilité de jouer rapidement un coup franc tout en portant encore le masque, sans inclure explicitement un dégagement ou une touche.

Une précision qui ne figurait auparavant que dans le Briefing des Arbitres a désormais été intégrée — sous une forme légèrement modifiée — comme nouvelle note d'orientation à la Règle 13.3 (n). À la suite d'un penalty corner, il est considéré comme un comportement dangereux et négligent qu'un défenseur jette un équipement de protection (comme un masque facial, une protection de main ou une genouillère) et que celui-ci atteigne un adversaire, un arbitre, ou toute autre personne en dehors du terrain de jeu. Dans de tels cas, le joueur doit recevoir un carton jaune si la personne est touchée au niveau du genou ou au-dessus, en position normale. Cette orientation a un caractère préventif et vise à protéger à la fois les joueurs et les arbitres en décourageant un envoi négligent de l'équipement, qu'une blessure survienne ou non. Si l'équipement est délibérément lancé sur une autre personne, des sanctions plus sévères, y compris un carton rouge, peuvent s'appliquer. Il a également été précisé comment le jeu doit reprendre dans de telles situations. Si le temps et le jeu sont arrêtés pour cette raison et que la balle se trouve hors du cercle au moment de l'incident, le jeu reprend par un coup franc en faveur de l'équipe adverse à l'endroit où se trouvait la balle ; si la balle se trouve à l'intérieur du cercle, la reprise se fait par un penalty corner, sauf si les critères de la Règle 12.4 sont remplis, auquel cas un penalty stroke est accordé. Lorsque le jeu est déjà arrêté au moment de l'incident, aucune pénalité d'équipe supplémentaire n'est accordée, et le match reprend conformément à la décision initiale.

Dans les Spécifications du Terrain et de l'Équipement, la longueur maximale autorisée pour la protection de main (gant gauche) du gardien de but, mesurée à plat paume vers le haut, passe de 355 mm à 365 mm. Cet ajustement résout un conflit entre la limite actuelle de la FIH (355 mm) et les dimensions minimales exigées par la norme d'essai EPI BS EN 13546:2002+A1:2007, qui impose une longueur minimale de 360 mm pour les gants de taille Large. Sans cet amendement, les fabricants ne peuvent pas produire de gants « Large » conformes CE qui soient également conformes aux règles de la FIH. En conséquence de ce changement, l'un des gabarits de mesure actuellement utilisés par les officiels pour vérifier l'équipement des gardiens de but devra être mis à jour en conséquence.

Par ailleurs, plusieurs autres clarifications et ajustements rédactionnels ont été apportés, sans qu'aucun n'affecte le fond des règles. Pour signaler tous les changements, une ligne apparaît dans la marge de tout texte ayant été modifié.

APPLICATION DES RÈGLES

La Commission des Règles de la FIH continue de s'inquiéter du fait que certaines règles ne sont pas appliquées de manière cohérente.

Règle 7.4.c : balle intentionnellement jouée derrière la ligne de fond par un défenseur, sans qu'un but ne soit marqué. S'il est clair que l'action est intentionnelle, les arbitres ne doivent pas hésiter à accorder un penalty corner.

Règle 9.10 : balle aérienne. Les arbitres doivent veiller à ce que les balles aériennes puissent être réceptionnées en toute sécurité ; si la balle retombe au milieu d'un groupe de joueurs, ils doivent siffler tôt afin d'éviter tout danger.

Règle 9.12 : obstruction. Les arbitres doivent sanctionner plus strictement le fait de protéger la balle avec la crosse. Ils doivent également surveiller le joueur qui, en tentant un tackle, pousse ou s'appuie sur un adversaire et lui fait perdre la possession de la balle.

Règle 13.2.a : balle immobile lors d'un coup franc. Les arbitres ne sont parfois pas assez stricts quant à l'exigence que la balle soit immobile, même très brièvement, lors d'un coup franc, en particulier lorsqu'il est joué en autopasse.

APPLICATION DES RÈGLES

Le Comité des Règles de la FIH continue de s'inquiéter du fait que certaines règles ne sont pas appliquées de manière cohérente.

Règle 7.4.c : balle jouée intentionnellement au-delà de la ligne de fond par un défenseur et aucun but n'est marqué. S'il est clair que l'action est intentionnelle, les arbitres ne doivent pas hésiter à accorder un penalty corner

Règle 9.12 : obstruction. Les arbitres doivent plus sévèrement le fait de protéger la balle avec la crosse. Ils doivent également surveiller un joueur qui tackle et qui, en poussant ou en s'appuyant sur un adversaire, lui fait perdre la balle.

Règle 13.2.a : balle immobile lors d'un coup franc. Les arbitres ne sont parfois pas assez stricts quant à l'exigence que la balle soit immobile, même très brièvement, lors un coup franc surtout s'il est exécuté en autopasse

TERMINOLOGIE

Zone de 23 mètres

Zone délimitée par la ligne transversale du terrain de 22,90 mètres à partir de chaque ligne de fond, la partie concernée des lignes de touche et la ligne de fond.

Attaque (Attaquant)

L'équipe (le joueur) qui tente de marquer un but.

Ligne de fond

La ligne de périmètre la plus courte (55 mètres).

Cercle

Zone délimitée par les deux quarts de cercle et les lignes qui les relient à chaque extrémité du terrain, opposées au centre des lignes de fond.

Défense (Défenseur)

L'équipe (le joueur) qui tente d'empêcher un but.

Joueur de champ

Un des participants sur le terrain, autre que le gardien de but. **Flick**

Pousser la balle pour la soulever du sol.

Coup droit

Jouer une balle située à la droite du joueur vers l'avant.

Gardien de but

Un des participants de chaque équipe sur le terrain, portant un équipement de protection complet comprenant au moins un casque, des guêtres et des sabots, et autorisé à porter également des protection pour les mains et, plus généralement, d'autres équipements de protection.

Ligne de but

La ligne de fond entre les poteaux de but.

Frappe (shoot, raclette ...)

Frapper ou « claquer » la balle en balançant la crosse vers la balle.

Frapper la balle en « claquant », qui implique un long mouvement de balayage de la crosse avant d'entrer en contact avec la balle, est considéré comme une frappe.

Faute

Action contre un adversaire contraire aux règles, pouvant être sanctionnée par un arbitre.

Joueur

Un des membres d'une équipe.

Distance de jeu

Distance à laquelle un joueur est capable d'atteindre la balle pour la jouer.

Jouer la balle : joueur de champ

Arrêter, dévier ou déplacer la balle avec la crosse.

Push

Déplacer la balle au sol par un mouvement de poussée avec la crosse après que celle-ci a été placée en contact ou à proximité de la balle.

Lors d'une poussée, le ballon et la tête de la crosse sont en contact avec le sol.

Scoop (balle aérienne)

Soulever la balle du sol en plaçant la tête de la crosse sous la balle et en effectuant un mouvement de soulèvement.

Envoi au but

Action d'un attaquant qui tente de marquer en jouant la balle vers le but depuis l'intérieur du cercle.

La balle peut manquer le but, mais l'action est toujours un « envoi au but » si l'intention du joueur est de marquer par un envoi dirigé vers le but.

Ligne de touche

La ligne de périmètre la plus longue (91,40 mètres).

Tacle

Action visant à empêcher un adversaire de conserver la balle.

Équipe

Une équipe est composée d'un maximum de seize personnes, dont un maximum de onze joueurs sur le terrain et un maximum de cinq remplaçants.

Ce nombre peut être modifié par le Règlement pour atteindre un maximum de dix-huit joueurs.

LA PRATIQUE DU JEU

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**

- 1.1 La surface de jeu est rectangulaire : 91,40 mètres en longueur et 55 mètres en largeur.
- 1.2 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.
- 1.3 Les lignes de buts sont les parties des lignes de fond comprises entre les poteaux de buts.
- 1.4 Une ligne médiane est tracée en travers et au milieu de la surface de jeu.
- 1.5 Des lignes définies comme étant les lignes des 23 mètres sont tracées en travers de la surface de jeu à 22,90 mètres de chacune des lignes de fond.
- 1.6 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.
- 1.7 Les points de penalty 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.
- 1.8 Toutes les lignes ont une largeur de 75 mm et font partie de la surface de jeu.
- 1.9 Des piquets avec fanions, d'une hauteur de 1,20 à 1,50 mètres, sont placés à chaque coin de la surface de jeu.
- 1.10 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 peut être placé dans le but.

2. La composition des équipes

- 2.1 Un maximum de 11 joueurs de chaque équipe peut prendre 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 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 matériellement influencé, un carton jaune doit être donné 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 a 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 faute immédiatement avant que le temps soit 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 penalty corner ou penalty stroke ; 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 qui s'écoule entre le signalement et la fin d'un penalty corner ; seul le remplacement d'un gardien de but défendant qui est blessé ou suspendu est autorisé pendant cette période.

Si un nouveau penalty corner est accordé avant la conclusion du précédent, le remplacement d'un joueur autre que le gardien de but défendant qui est blessé ou suspendu, ne peut pas être effectué avant la fin du penalty corner rejoué.

Un gardien de but défendant qui est blessé ou suspendu lors d'un penalty corner 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 penalty corner 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 quitte 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'entre les zones des 23 mètres 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 met un masque sur son visage lors d'un penalty corner) 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 les quart-temps et 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 remplaçant doit être désigné en cas de suspension du capitaine.
- 3.3 Les capitaines doivent porter un brassard distinctif ou tout autre signe distinctif sur 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

Le règlement des compétitions de la FIH fournit des informations et des exigences supplémentaires sur les vêtements des joueurs, leurs équipements personnels et la publicité. Se référer également aux réglementations établies par les Fédérations Continentales et Nationales.

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

Chaque joueur de champ au sein d'une équipe peut choisir de porter un short, une jupe-short ou une jupe, à condition qu'ils soient de la même couleur et du même modèle.

- 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 110 mm de haut et 180 mm de large.
- sont invités à porter des protège-tibias, protège-chevilles et protège-dents.
- sont autorisés à porter toute forme de protection du corps (y compris protège-jambes, ou genouillères lorsqu'ils défendent un penalty corner) sous les vêtements de jeu normaux. Les genouillères peuvent être portées par-dessus les chaussettes, à condition que leur couleur soit exactement la même que la couleur des chaussettes ou noires.
- sont autorisés à porter tout au long d'un match pour des raisons médicales uniquement un masque facial lisse, de préférence transparent ou de couleur uniforme qui s'adapte parfaitement au 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 compétente et le joueur concerné doit réaliser les implications possibles en jouant dans de telles conditions.
- sont encouragés à porter un masque facial lisse, de préférence transparent ou d'une couleur unie ou avec une grille métallique qui épouse les contours du visage lorsqu'ils défendent un penalty corner ou un penalty stroke.
- 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 une autre pièce vestimentaire dont la couleur est différente de celles des deux équipes

Les gardiens de but doivent porter ce maillot ou autre pièce vestimentaire par-dessus tout équipement de protection 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 les gants peuvent être enlevés lorsqu'ils tirent un penalty stroke

Les équipements suivants sont autorisés uniquement pour les gardiens de but : protections pour le buste, le bras, le coude, l'avant-bras, la main, la cuisse et le genou, 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.

- la crosse doit être lisse et ne peut pas comporter de parties rugueuses ou saillantes.
- la crosse, y compris tous recouvrements additionnels, doit pouvoir passer au travers d'un anneau de 51 mm de diamètre intérieur.
- 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
- 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 détaillées de la crosse, de la balle et l'équipement du gardien de but font l'objet d'une section séparée à la fin des règles du jeu officielle FIH

5. La rencontre et le résultat

- 5.1 Une rencontre consiste en quatre périodes de 15 minutes, avec un intervalle de 2 minutes entre les périodes 1 et 2, et 3 et 4 et une mi-temps de 10 minutes entre les périodes 2 et 3.

Il peut être convenu d'autres durées de jeu ou de repos entre les deux équipes, sauf indication contraire dans le Règlement de certaines compétitions. Cela inclut la possibilité de déroger aux règles 8.2 et 13.3 (a) au sujet de l'arrêt du temps après l'octroi d'un but ou d'un penalty corner.

Si le temps imparti expire juste avant qu'un arbitre prenne une décision, l'arbitre est autorisé à prendre cette décision immédiatement après la fin du quart-temps

Si un incident intervient immédiatement avant la fin d'un quart-temps qui nécessite une révision par les arbitres, cet examen de la situation peut être effectué même si le temps imparti est écoulé et signalé. La révision doit avoir lieu immédiatement et des mesures doivent être prises pour revenir sur la situation et la corriger 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 RCG Gazon)

6. La mise et remise en jeu

- 6.1 Un tirage au sort est effectué :

- a. l'équipe qui gagne le tirage au sort a le choix, soit du but vers lequel elle attaquera pendant les deux premiers quart-temps 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 gagne le tirage au sort 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.
- c. si l'équipe qui gagne le tirage au sort choisit d'exécuter la mise en jeu de la balle à l'entame de la rencontre, l'équipe adverse a le choix du but vers lequel elle attaquera pendant les deux premiers quart-temps de la rencontre.

6.2 Le sens du jeu est inversé lors du troisième quart-temps de la rencontre.

6.3 La passe au centre est exécutée :

- a. 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.
- b. 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.
- c. 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 :

- 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 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'aucune pénalité soit accordée

- a. un bully 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 15 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 commencent avec leurs crosses au sol, à droite de la balle, puis tapent une fois la face plate de leurs crosses l'une contre l'autre juste au-dessus de la balle, après quoi chacun des deux joueurs est autorisé à jouer la balle.
- d. tous les autres joueurs doivent se trouver à minimum 5 mètres de la balle.

Dans le cas où un bully est donné lors d'un penalty corner sans qu'aucune condition de la règle 13.5 a à f soit remplie alors le penalty corner est rejoué.

6.6 Un coup franc est exécuté par un défenseur à 15 mètres et en face du centre de la ligne de but pour remettre la balle en jeu après un 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 l'exécution d'un 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 15 mètres de la ligne de fond et en face de l'endroit où elle l'a franchi ; la procédure régissant l'exécution d'un 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 des 23 mètres 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 des 23 mètres est effectivement remise en jeu dans la zone des 23 mètres 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 soit déviée par un gardien de but, la balle est remise en jeu par un penalty corner.

8. L'inscription d'un but

8.1 Un but est inscrit lorsque la balle est jouée à l'intérieur du cercle par un attaquant et ne sort pas des limites du cercle avant de franchir entièrement la ligne de but et 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.

8.2 Le temps et le jeu sont arrêtés après l'octroi d'un but et redémarrés quand les équipes sont prêtes

9. La conduite du jeu : les joueurs

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

9.1 Une rencontre est jouée par deux équipes ne comptant chacune pas plus de onze 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, leurs crosses ou leurs équipements.

9.4 Les joueurs ne doivent pas intimider ou gêner un autre joueur.

9.5 Les joueurs ne doivent pas jouer la balle avec la face arrière 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 et dévier ou jouer la balle de façon contrôlée, en tout lieu du terrain, quelle que soit sa hauteur y compris au-dessus des épaules, sauf si cela est dangereux ou entraîne un danger.

9.8 Les joueurs ne doivent pas jouer la balle de manière dangereuse ou telle que cela entraîne un jeu dangereux.

Une balle est considérée comme dangereuse quand elle provoque un mouvement d'évitement légitime par des adversaires. La pénalité est accordée là où l'action à l'origine du danger a eu lieu.

9.9 Les joueurs ne doivent pas lever intentionnellement la balle sur une frappe sauf lors d'un envoi au but.

Lors d'une frappe, 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'une frappe, 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 qui reçoit une balle aérienne descendante jusqu'à ce qu'elle soit touchée par le receveur. La balle peut être interceptée à moins de 5 mètres, mais en dehors de la distance de jeu du receveur, dès lors que l'interception est sans danger

Le receveur initial a droit à la balle. Lorsque le receveur initial n'est pas clairement identifié, le joueur dont l'équipe a levé la balle doit permettre à son 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 de faute si la balle touche le pied, la main ou le corps d'un joueur de champ. Le joueur commet une faute 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 de faute si la balle touche la main tenant la crosse alors qu'elle aurait sinon touché 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 traverse la trajectoire ou bloque des défenseurs (y compris le gardien de but) lors de l'exécution d'un penalty corner.

- 9.13 Les joueurs ne doivent pas tenter d'intercepter («to tackle») la balle, sauf s'ils sont en mesure de la jouer sans contact corporel

Un jeu risqué 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 pénalités 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 le signalement d'un penalty corner ou d'un penalty stroke et pendant leur exécution 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.

Si la balle touche tout objet perdu sur le terrain (qui n'a pas été jeté par un joueur), le jeu se poursuit sauf spécification contraire dans la règle 13.3 (n).

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 peut pas participer au jeu en dehors de la zone des 23 mètres qu'il défend, sauf lorsqu'il exécute un penalty stroke.

Le gardien de but doit porter un casque en permanence, sauf lorsqu'il exécute un penalty stroke.

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 et leur corps pour dévier la balle au-delà de la ligne de fond ou la jouer dans toute autre direction.

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 toute la durée de la rencontre.

11.3 Chaque arbitre a la responsabilité de décider des coups francs à l'intérieur du cercle, penalty corner, penalty stroke 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 penalty corner 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 penalty corner
- e. redémarrer le temps avant le début d'un penalty corner
- f. le début et la fin d'un penalty stroke
- g. un but
- h. la reprise de la rencontre après qu'un but soit inscrit
- i. la reprise de la rencontre après un penalty stroke 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 prodiguer de conseils durant une rencontre.

11.8 Si la balle touche un arbitre ou une personne non autorisée sur la surface de jeu, le jeu continue sauf si ce contact profite à une des équipes. Dans ce cas, le match reprend par un bully.

12. Les pénalités

12.1 Avantage : une pénalité n'est accordée que lorsqu'un joueur ou une équipe est désavantagé par une faute commise par un adversaire.

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

- a. pour une faute commise par n'importe quel joueur entre les zones des 23 mètres
- b. pour une faute commise par un attaquant dans la zone des 23 mètres défendue par les adversaires
- c. pour une faute non intentionnelle d'un défenseur en dehors du cercle mais dans la zone des 23 mètres qu'il défend

12.3 Un penalty corner est accordé :

- a. pour une faute commise par un défenseur à l'intérieur du cercle qui n'empêche pas l'inscription probable d'un but
- b. pour une faute intentionnelle commise dans le cercle par un défenseur contre un adversaire qui n'a pas la possession de la balle ou une opportunité de la jouer
- c. pour une faute intentionnelle d'un défenseur en dehors du cercle mais dans la zone des 23 mètres qu'il défend
- d. pour un envoi intentionnel de la balle par un défenseur au-delà de sa propre ligne de fond

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. quand la balle vient se loger dans la tenue ou l'équipement d'un joueur dans le cercle qu'il défend

12.4 Un penalty stroke doit être accordé :

- a. pour une faute 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 tombé sur le sol, empêchant qu'un but soit probablement inscrit, un penalty stroke doit être sifflé.

- b. pour une faute 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 faute ou mauvaise conduite est commise avant que la pénalité ne soit exécutée :

- c. une pénalité plus sévère peut être accordée
- d. une pénalité personnelle peut être accordée
- e. 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 :

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

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

L'endroit où un coup franc est exécuté doit être plus strict à l'intérieur de la zone des 23 mètres.

- b. un coup franc accordé à la défense à moins de 15 mètres de la ligne de fond est exécuté jusqu'à 15 mètres de la ligne de fond en face de l'endroit de la faute et parallèlement à la ligne de côté *Un coup franc accordé à la défense dans le cercle peut être joué n'importe où 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 a 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 accordé à l'attaque dans la zone des 23 mètres 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 frappe, push, « flick » ou scoop
- e. la balle peut être levée immédiatement en la jouant sous forme de push, « flick » ou scoop mais elle ne peut pas être levée intentionnellement lors d'une frappe
- f. lors d'un coup franc accordé à l'attaque dans la zone des 23 mètres défendue par les adversaires, la balle ne peut pas être envoyée à l'intérieur du cercle avant d'avoir parcouru 5 mètres, pas nécessairement dans une seule direction, ou avoir 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 a 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 avant d'avoir parcouru au moins 5 mètres ou avoir été touchée par un défenseur. Si le coup franc est joué immédiatement, les défenseurs qui sont à l'intérieur du cercle à moins de 5 mètres de la balle peuvent suivre la balle (faire écran) dans le cercle, 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 tant que la balle n'a pas parcouru 5 mètres ou a 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 jusqu'à ce que le coup franc soit exécuté.

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 sorte 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 penalty corner :

- a. le temps et le jeu sont arrêtés dès que le penalty corner 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 s'équiper 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 push 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. Pas plus de cinq défenseurs, 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 penalty corner 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 derrière la ligne médiane
- i. jusqu'à ce que la balle soit jouée, aucun attaquant autre que celui exécutant le push 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 la ligne de fond
- j. après avoir joué la balle, l'attaquant ayant exécuté le push ou la frappe, ne peut pas la rejouer ou l'approcher à distance jouable avant qu'elle soit 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 une frappe (qui n'est donc pas un push, un «flick» ou un scoop), la balle doit franchir la ligne de but ou sa trajectoire doit être telle qu'elle aurait franchi la ligne de but, à une hauteur maximale de 460 mm (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 envoi au but.

Si le premier envoi au but est une frappe et que la balle est, ou sera, trop haute en franchissant la ligne de but, cela doit être pénalisé 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 de franchir la ligne de but à condition qu'il n'y ait pas de danger et qu'elle retombe 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 envoi au but ou envois suivants, 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 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 penalty corner, un nouveau penalty corner 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. Les joueurs de champs doivent enlever leur équipement de penalty corner en toute sécurité, dès qu'ils le peuvent après que le penalty corner est terminé.

S'il n'y a pas d'opportunité de retirer l'équipement, les joueurs peuvent continuer à le porter tant qu'ils sont dans leurs 23 mètres sans être pénalisés. Tous les joueurs doivent retirer tous leurs équipements de protection avant de sortir des 23 mètres ou sur instruction de l'arbitre ; l'objectif principal du port du masque pour défendre un penalty corner est la sécurité ; le port de masques conformes à l'esprit sous-jacent de cette directive doit être autorisé. Lorsque la balle est jouée par un attaquant et franchit la ligne de fond ou la ligne de touche, ou qu'un coup franc est accordé à l'équipe défendante à l'intérieur des 23 mètres, les défenseurs qui portent encore un équipement de protection sont autorisés à passer immédiatement la balle ; toutefois, ils ne sont pas autorisés à effectuer une auto passe tant qu'ils portent cet équipement.

À la suite d'un penalty corner, si la balle touche un équipement abandonné (tel qu'un protège-main, une genouillère ou un masque facial), un coup franc sera accordé, si cela se produit à l'extérieur du cercle, alors que, si cela se produit à l'intérieur du cercle, un penalty corner sera accordé, sauf si cette action empêche un but probable, auquel cas un penalty stroke sera accordé.

À la suite d'un penalty corner, est considéré comme un comportement dangereux et négligent un défenseur qui jette un équipement de protection quelconque (tel qu'un masque, un protège-main ou une genouillère) et que celui-ci touche un adversaire, un arbitre, ou toute autre personne en dehors du terrain de jeu. Dans un tel cas, ce joueur doit être suspendu (carton jaune) si la personne est touchée au niveau du genou ou au-dessus, en position normale. Si le jeu et le temps sont arrêtés pour cette raison et que la balle se trouve à l'extérieur du cercle au moment de l'incident, le jeu reprendra par un coup franc en faveur de l'équipe adverse, à l'endroit où se trouvait la balle. Si la balle se trouve à l'intérieur du cercle au moment où le jeu et le temps sont arrêtés, le jeu reprendra par un penalty corner, sauf si les conditions de la Règle 12.4 sont remplies, auquel cas un penalty stroke sera accordé.

13.4 La rencontre est prolongée à la fin de chaque quart-temps pour permettre l'exécution d'un penalty corner, ou de tout autre penalty corner ou penalty stroke en résultant.

13.5 Le penalty corner est considéré comme terminé quand :

- a. un but est inscrit
- b. un coup franc est accordé à l'équipe qui défend
- c. la balle sort de plus de 5 mètres du cercle
- d. la balle franchit la ligne de fond et un nouveau penalty corner n'est pas accordé
- e. un défenseur commet une faute qui n'est pas sanctionnée d'un nouveau penalty corner
- f. un penalty stroke est accordé

13.6 Pour une faute commise durant l'exécution d'un penalty corner :

- a. le joueur exécutant le push ou la frappe depuis la ligne de fond n'a pas au moins un pied hors de la surface de jeu : le penalty corner est exécuté à nouveau
- b. le joueur exécutant le push ou la frappe à partir de la ligne de fond feinte lorsqu'il joue la balle, le joueur fautif doit se rendre derrière la ligne médiane et est remplacé par un autre attaquant : le penalty corner 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 derrière la ligne médiane

- c. 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 derrière la ligne médiane et ne peut pas être remplacé par un autre défenseur : le penalty corner est exécuté à nouveau

Si un défenseur, lors d'un penalty corner ou d'un penalty corner rejoué franchit la ligne de fond ou la ligne de but avant d'y être autorisé, il doit se rendre derrière la ligne médiane et ne peut pas être remplacé.

Si un défenseur franchit la ligne médiane avant d'y être autorisé, le penalty corner est exécuté à nouveau.

- d. un gardien de but traverse la ligne de but avant d'y être autorisé, l'équipe défend le penalty corner avec un joueur en moins ; le penalty corner est exécuté à nouveau

L'équipe qui défend désigne le joueur qui doit se rendre derrière la ligne médiane et ce joueur ne peut pas être remplacé par un autre défenseur.

Si l'action de traverser la ligne trop tôt est répétée pendant le même penalty corner, l'équipe qui défend est tenue de désigner un autre joueur qui devra se rendre derrière la ligne médiane, et il ne peut pas être remplacé par un autre défenseur.

Un penalty corner est considéré comme exécuté à nouveau (rejoué) tant que l'une des conditions des Règles 13.5 n'est pas observée.

Un nouveau penalty corner peut être défendu, contrairement à un penalty corner exécuté à nouveau (rejoué), par 5 joueurs au maximum.

- e. si un attaquant pénètre dans le cercle avant d'y être autorisé : le joueur exécutant la donne derrière la ligne de fond doit se rendre derrière la ligne médiane ; le penalty corner est exécuté à nouveau

Les attaquants qui ont été envoyés derrière la ligne médiane ne peuvent pas prendre part à un penalty corner qui est exécuté à nouveau (rejoué) mais peuvent le faire lors d'un nouveau penalty corner.

- f. pour toute autre faute commise par des attaquants, un coup franc est accordé à la défense

A l'exception de ce qui est précisé ci-avant, un coup franc, un penalty corner ou un penalty stroke est accordé comme spécifié à d'autres endroits dans ces Règles.

13.7 Exécution d'un penalty stroke :

- a. le temps et le jeu sont arrêtés quand un penalty stroke est accordé
- b. tous les joueurs sur la surface de jeu à l'exception du joueur exécutant le penalty stroke et du joueur qui le défend doivent se tenir en dehors de la zone des 23 mètres et ne doivent pas influencer sur l'exécution du penalty stroke
- c. la balle est placée sur le point du penalty stroke
- d. le joueur exécutant le penalty stroke doit se tenir derrière et à distance jouable de la balle avant que le coup de sifflet permettant de jouer soit donné.
- e. le joueur qui défend le penalty stroke 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 soit jouée

Si le joueur qui défend un penalty stroke 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 penalty stroke 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 penalty stroke, le défenseur ne peut utiliser que sa crosse pour défendre le penalty stroke.

- f. un coup de sifflet est donné lorsque le joueur exécutant le penalty stroke et le joueur qui le défend sont en position
- g. le joueur exécutant le penalty stroke ne doit pas jouer la balle avant le coup de sifflet

Le joueur exécutant le penalty stroke ou le joueur qui le défend ne doivent pas retarder l'exécution du penalty stroke.

- h. le joueur exécutant le penalty stroke ne doit pas feinter lorsqu'il joue la balle
- i. le joueur exécutant le penalty stroke doit envoyer la balle d'un push, d'un «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 penalty stroke n'est pas autorisée.

- j. le joueur exécutant le penalty stroke ne peut jouer la balle qu'une seule fois et ensuite ne doit pas s'approcher ni de la balle ni du joueur qui défend le penalty stroke

13.8 La phase du penalty stroke 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 faute commise durant l'exécution d'un penalty stroke :

- a. le penalty stroke est exécuté avant le coup de sifflet et un but est inscrit : le penalty stroke est exécuté à nouveau
- b. le penalty stroke 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 faute commise par le joueur exécutant le penalty stroke, un coup franc est accordé à la défense
- d. pour toute faute commise par le joueur qui défend, le penalty stroke, y compris le déplacement d'un pied avant que la balle ne soit jouée : le penalty stroke est exécuté à nouveau

Si le joueur qui défend le penalty stroke empêche un but d'être inscrit mais a déplacé un pied avant que la balle ne soit jouée, ce joueur peut être averti (carton vert) et doit être suspendu lors de toute faute suivante (carton jaune).

Le but est accordé s'il a été inscrit malgré une faute commise par le joueur qui défend le penalty stroke

- e. pour une faute commise par un joueur de l'équipe qui défend et qu'un but n'est pas inscrit : le penalty stroke est exécuté à nouveau
- f. pour une faute commise par un joueur de l'équipe qui attaque autre que le joueur exécutant le penalty stroke et qu'un but est inscrit : le penalty stroke est exécuté à nouveau.

14. Les sanctions individuelles

14.1 Pour toute faute, 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 accordée 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

Addendum aux Règles du Jeu (inscrit au RCG gazon) à prendre en compte dans les championnats français

Titre III / article 1.2 / Disposition applicable obligatoirement dans toutes les catégories de jeunes : Lors d'un penalty corner, les défenseurs porteront un masque de protection pendant toute la durée du penalty corner. Cette disposition est fortement recommandée pour les catégories +19 et +35.

Titre V / article 2 / Équipements : Le port de protège-tibias est obligatoire.

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 :

- a. en permettant l'amélioration de la qualité du jeu à tous les niveaux en veillant à ce que les joueurs observent les règles
- b. en veillant à ce que toute rencontre soit disputée dans un bon esprit
- c. 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 :

- a. consistants : les arbitres gardent le respect des joueurs s'ils sont consistants
- b. honnêtes : les décisions doivent être prises dans un esprit de justice et d'intégrité
- c. préparés : quel que soit le temps depuis lequel un arbitre officie, il est important qu'il se prépare consciencieusement pour chaque rencontre
- d. concentrés : la concentration doit être maintenue en permanence ; un arbitre ne peut pas se laisser distraire par quoi que ce soit
- e. accessibles : une bonne compréhension des règles doit être combinée avec de bonnes relations avec les joueurs
- f. meilleurs : les arbitres doivent viser à devenir encore meilleurs à chaque rencontre
- g. naturels : un arbitre doit rester lui-même et ne pas imiter une autre personne, en toutes circonstances

1.4 Les arbitres doivent :

- a. 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
- b. supporter et encourager l'adresse du jeu, prendre des décisions rapides et fermes en cas de fautes et appliquer les pénalités appropriées
- c. établir le contrôle de la rencontre et le maintenir tout au long de celle-ci
- d. utiliser tous les moyens à disposition pour exercer ce contrôle
- e. 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 fautes

- a. La gravité relative d'une faute doit être évaluée et des fautes sérieuses telles que le jeu dur ou dangereux doivent être traitées tôt et avec fermeté dans un match
- b. des fautes intentionnelles doivent être sanctionnées avec fermeté
- c. 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 fautes 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 de faute, 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/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 la faute 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 faute
- 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 fautes 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 fautes mineures et d'ordre différent au cours d'une même rencontre. Toutefois, lors de la répétition d'une faute pour laquelle un carton a déjà été montré, le même carton ne doit pas 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 de suspension d'un carton jaune pour une faute mineure et la durée d'une faute plus sérieuse ou d'ordre physique
- 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 communication
- d. la mobilité et le positionnement
- e. le coup de sifflet
- f. la gestuelle

3.2 La préparation de la rencontre ;

- a. les arbitres doivent se préparer minutieusement avant 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, une montre-chrono digitale, 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 confirmée 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 dans la zone des 23 mètres ou à l'intérieur du cercle, les arbitres doivent se déplacer vers l'intérieur du terrain en s'écartant de la ligne de côté et, si nécessaire, pénétrer à l'intérieur du cercle lui-même afin de constater des fautes graves et de juger si les envois au but sont légitimes
- h. en cas de penalty corner et après que la balle soit sortie du terrain, les arbitres doivent se positionner de façon à avoir une vision claire de toute action potentielle
- i. en cas de penalty stroke, 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 ne perturbe pas le bon déroulement du jeu
- k. les arbitres doivent faire face aux joueurs à tout moment

3.5 Le coup de sifflet ;

- a. le sifflet est le principal moyen de communication des arbitres avec les joueurs, entre eux et avec toute autre personne impliquée dans la rencontre
- b. le coup de sifflet doit être prononcé et suffisamment 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 fautes aux joueurs

3.6 La gestuelle

- a. les gestes doivent être clairs et maintenus suffisamment longtemps pour que tous les joueurs et l'autre arbitre puissent être avertis des décisions
- b. seuls les gestes officiels doivent être utilisés
- c. il est préférable d'être immobile
- d. des gestes indiquant la direction ne doivent pas être effectués avec le bras placé devant le corps
- e. il est déconseillé de détourner le regard des joueurs lorsqu'un signal ou une décision est prise ; d'autres fautes pourraient être manquées, la concentration pourrait être perdue, ou cela pourrait indiquer un manque de confiance.

4. Les gestes 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 geste supplémentaire n'est nécessaire dès que l'indication du temps a été notée.

4.2 Engagement (« **Bully** ») : Déplacer les mains alternativement de haut en bas devant le corps, 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 : tendre latéralement les deux bras à l'horizontale
- c. balle ayant franchi la ligne de fond en provenance non intentionnelle d'un défenseur : en utilisant le bras droit ou gauche selon le cas, avec le bras bien en dessous du niveau de l'épaule, tracez une ligne imaginaire depuis le point où la balle a franchi la ligne de fond jusqu'au point sur la ligne des 23 mètres à partir duquel la remise en jeu doit être effectuée

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 :

Les gestes suivants doivent être indiqués en cas de doute sur le motif 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 vers le bas, devant le corps, à mi-chemin entre la verticale et l'horizontale; 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 au-dessus de l'épaule dans la direction où progresse l'équipe bénéficiant de l'avantage
- b. coup franc : indiquer la direction d'un bras tendu horizontalement
- c. penalty corner : tendre les deux bras verticalement en direction du but
- d. penalty stroke : pointez un bras vers la marque du penalty stroke sur la surface de jeu et l'autre bras vers le haut; ce signal indique également l'arrêt du temps de jeu.