



Fédération Française de Hockey

Les règles de jeu du HOCKEY5

La FIH a validé le Hockey à 5 comme pratique de référence pour les Youth Olympic Games (-18ans).

Les règles du jeu et le briefing pour les arbitres sont téléchargeables (en anglais) à l'adresse suivante : <http://www.fih.ch/en/sport/rules>

Voici une présentation succincte en français.

Conseils

Cette pratique doit respecter les règles énoncées dès lors qu'une compétition et un championnat sont organisés. Cependant elle doit s'adapter aux circonstances. Ainsi les dimensions du terrain peuvent être modifiées ou l'obligation d'un gardien de but révisée. Le Hockey5 se joue sur toutes les surfaces. Sauf exceptions (celles énoncées ici), les règles FIH du hockey (à 11) sont respectées.

Terrain de jeu

Le Hockey5 se joue avec ou sans bande.

- Avec bandes (25cm de haut préconisés) qui entourent entièrement le terrain jusqu'aux buts : lignes de touche et lignes de fond. L = 55 mètres et l = 41,70 mètres
- Sans bande sur les dimensions d'un ½ terrain

Tracer 3 lignes de 50 cm de long et 75 mm de large :

- Une ligne placée à 11 mètres du centre du milieu de la ligne de fond (milieu du but) et ce, de chaque côté du terrain (ce qui fait 2 lignes au total)
- Une ligne située au centre du terrain

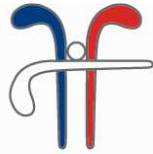
Composition des équipes

Chaque équipe a un gardien de but sur le terrain durant tout le match. Un capitaine est nommé par équipe. Une équipe dispose de 4 remplaçants.

Match et résultat

Un match se déroule en 3 x 15 minutes avec 2 minutes de repas entre chaque tiers-temps.

Il n'y a pas de match nul. Une période « extra-time » de 2 minutes se jouera à 4 vs 4 (avec gardien de but). Si l'égalité perdure, 2 minutes supplémentaires à 3 vs 3 avec un gardien de but puis 2 vs 2 avec gardien.



Fédération Française de Hockey

Balle hors du terrain

Lorsqu'un défenseur sort la balle en touche à l'intérieur de la zone des 11 mètres, celle-ci est replacée hors des 11 mètres en faveur des attaquants (idem règles en salle). Si un attaquant sort la balle dans la zone des 11 mètres, celle-ci est rendue à l'adversaire pour un dégagement dans les 11 mètres (idem règles en salle).

Le long corner se joue en rendant la balle à l'équipe attaquante hors de la zone des 11 mètres et se joue comme un coup-franc. Un dégagement se joue à l'intérieur de la zone des 11 mètres.

Inscrire un but

Un but peut être inscrit de n'importe où sur le terrain et le gardien de but ne peut marquer qu'à l'aide de la crosse.

Conduite du jeu : les joueurs

On ne peut empêcher un adversaire de jouer, ni de l'intimider. La balle peut être jouée au-dessus des épaules (sans danger). Un joueur ne peut intentionnellement lever la balle sur frappe (shoot) excepté sur tir au but : prendre en compte les aspects « danger » et « volontaire ». Push et scoop peuvent être levés intentionnellement si les adversaires sont à plus de 4 mètres. Il n'est pas permis d'approcher à moins de 4 mètres le joueur qui réceptionne un scoop.

Conduite du jeu : gardiens de but

Un gardien de but ne peut participer au jeu au-delà de la moitié de terrain.

Conduite du jeu : les arbitres

(Voir briefing des arbitres sur le site FIH)

1 ou 2 arbitres peuvent diriger le match.

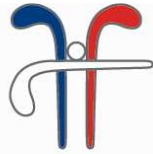
Les pénalités

Laisser jouer au maximum l'avantage.

Un coup franc est accordé :

- pour toutes les fautes entre les 2 zones de 11 mètres
- pour les fautes d'un attaquant dans la zone des 11 mètres adverses
- pour les fautes involontaires d'un défenseur dans sa zone des 11 mètres

Un « challenge » est accordé pour toutes fautes volontaires dans la zone des 11 mètres par un défenseur. Le challenge est signalé par l'arbitre comme le PC en hockey traditionnel (2 bras pointés vers le but).



Fédération Française de Hockey

Procédures pour jouer les pénalités

Pour toutes les fautes dans les 11 mètres, reculer au-delà des 11 mètres au point le plus proche de la faute. Tous les joueurs se trouvent à + de 4 mètres. Pour inscrire un but, la balle doit avoir parcouru au moins 4 mètres ou être touchée par un joueur de l'une ou l'autre équipe (sauf celui qui joue le coup-franc).

Le challenge se joue à la manière du shoot out (sans temps limite) entre un joueur et le gardien de but adverse. La balle est placée sur la ligne des 11 mètres. Le gardien se place à + de 4 mètres de la balle. Au coup de sifflet de l'arbitre, le joueur exécutant le coup-franc et le gardien se mettent en action. Tous les autres joueurs sont placés dans l'autre zone des 11 mètres et peuvent participer au jeu dès le signal de l'arbitre.

Pénalités individuelles

Avertissement oral puis suspension temporaire (carton jaune) de 2 minutes minimum. L'équipe joue alors avec 1 joueur de moins. Une suspension définitive (carton rouge) impose au joueur de quitter le terrain et ses alentours. Dans le cas de l'expulsion permanente du gardien de but, ce dernier doit être remplacé au plus vite.