



Règles de Hockey5s
incluant des explications
En vigueur à partir du 1^{er} août 2020
(mis à jour le 12 juin 2020)

Copyright FIH 2016

La Fédération Internationale de Hockey
Rue du Valentin 61
CH 1004, Lausanne Suisse

Téléphone : +41 21 641 0606
Télécopieur : +41 21 641 0607
E-mail: info@fih.ch
L'Internet: www.fih.ch

Responsabilité et responsabilité

Les participants à Hockey5s doivent connaître les règles de Hockey5s et les autres informations contenues dans cette publication. Ils sont censés se produire conformément aux Règles, sauf accord explicite de la FIH, d'une fédération continentale, d'une association nationale ou de toutes les personnes participant à un match.

L'accent est mis sur la sécurité. Toute personne impliquée dans le jeu doit agir en tenant compte de la sécurité des autres. La législation nationale pertinente 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) décline toute responsabilité pour tout défaut ou non-conformité des installations et n'est pas responsable des conséquences résultant de leur utilisation. Toute vérification des installations ou des équipements effectuée avant un match se limite à s'assurer d'une apparence globale de conformité et d'exigences sportives.

Les arbitres jouent un rôle important en contrôlant le jeu et en assurant le fair-play.

Mise en œuvre et autorité

Les règles de Hockey5s s'appliquent à tous les joueurs et officiels de Hockey5s. Les Associations nationales ont le pouvoir discrétionnaire de décider de la date de mise en œuvre au niveau national. La date de mise en œuvre pour la compétition internationale est le 1er juillet 2020.

Les Règles sont publiées par le Comité des Règles de la FIH sous l'autorité de la Fédération Internationale de Hockey.

Les droits d'auteur sont détenus par la Fédération internationale de hockey.

Disponibilité des règles

Des informations sur la disponibilité du Règlement et d'autres informations sur le site Internet de la FIH sont incluses à la fin de cette publication.

CONTENU

introduction	4
Jouer le jeu	
1. Terrain de jeu, la « cour »	5
2. Composition des équipes	6
3. Capitaines	7
4. Les vêtements des joueurs et équipement.....	7
5. Correspondre et résultat.....	8
6. Démarrer et redémarrer le match	8
7. Balle à l'extérieur du tribunal	9
8. Méthode de notation.....	10
9. La conduite de jouer : players	10
10. La conduite de jouer : gardiens	11
11. La conduite de jouer : arbitres	12
12. Pénalités.....	12
13. Procédures pour prendre pénalités	13
14. Personnel pénalités.....	14

INTRODUCTION

Hockey5

Hockey5s est un format court du sport qui est conçu pour améliorer la portée mondiale du hockey via un jeu rapide, habile et adaptable avec un ensemble de règles simplifiées.

Il y aura toujours 2 périodes, ou mi-temps, dans un match avec les tiers ou quarts précédemment utilisés comme utilisé dans le hockey à 11, non utilisés car le but est que les Hockey5 soient courts, précis et excitants.

Comment le Hockey5 peut être adapté et joué de manière flexible sera expliqué plus loin dans cette introduction. Toutes les questions qui ne sont pas explicitement traitées dans les règles du hockey5 sont couvertes par les règles du hockey à onze. Entre autres, cela permet à ce document décrivant les Règles du Hockey5 d'être succinct.

Hockey5s est une nouvelle version du sport, donc la FIH reconnaît que certains changements pourraient survenir dans les règles détaillées. Si cela se produit, les modifications seront publiées sur le site Internet de la FIH www.fih.ch

Adapter les Hockey5

Pour les compétitions internationales telles que la Coupe du monde de Hockey5s, les Jeux Olympiques de la Jeunesse et leurs tournois de qualification, les Règles doivent être très précises et suivies par tous les participants, et il peut également exister des Règlements de Tournoi qui varient les Règles de Hockey5s. Cependant, en dehors des compétitions internationales, Hockey5s est conçu pour s'adapter aux installations disponibles et pour les joueurs de tous âges et capacités.

Par exemple, si l'aire de jeu est inférieure à celle spécifiée dans ces règles, il peut être approprié de jouer avec seulement quatre joueurs de chaque équipe sur le terrain. Un gardien de but est requis dans les règles mais, si nécessaire et approprié, le match ne peut être joué qu'avec des joueurs de champ. Il se peut qu'il ne soit pas possible de fournir des panneaux de délimitation, auquel cas le ballon à l'extérieur des lignes de touche pourrait être traité de la même manière qu'au hockey à onze. D'autres règles de jeu peuvent être adaptées si nécessaire avec ces règles publiées du hockey5 fournissant un point de référence et un cadre.

Les règles ne précisent pas le type de surface sur laquelle le Hockey5s est joué. Il est parfaitement acceptable de jouer sur n'importe quelle surface, y compris le gazon naturel, le gazon synthétique et les aires de jeux récréatives dures.

De cette manière, Hockey5s peut être joué pratiquement n'importe où et à tout moment. C'est donc une introduction idéale au sport qui permet de développer les compétences de base et de profiter du jeu avec des règles simples dans un environnement plus informel.

Modifications des règles

Pour toute modification de cette édition du Règlement, même pour des précisions mineures ou des changements de rédaction, une ligne apparaît en marge de tout texte qui a été adapté.

Jouer le jeu

Pour des explications sur la terminologie et tout autre sujet non explicitement traité dans ces Règles du Hockey5, voir les Règles du Hockey.

1 Terrain de jeu, le « Cour »

L'aménagement du terrain de Hockey5s et ses marquages sont détaillés dans le document d'orientation sur les installations des terrains de Hockey5s, qui peut être consulté sur le site Web de la FIH.

Les informations ci-dessous fournissent une description simplifiée du terrain de jeu.

- 1.1 Le terrain de jeu (ci-après dénommé le court) est rectangulaire.
- 1.2 Les lignes de côté marquent les périmètres les plus longs du terrain ; les lignes de fond marquent les périmètres les plus courts du court.
- 1.3 Les lignes de but sont les parties des lignes de fond entre les poteaux de but.
- 1.4 Des panneaux de délimitation, idéalement d'une hauteur comprise entre 10 cm et 25 cm, marquent les lignes de côté et les lignes de fond mais pas les lignes de but ; les planches sont placées contre l'extérieur des lignes.

Les Hockey5 peuvent être joués avec des planches de limites de différentes tailles ou même aucune planche du tout.

Idéalement, les planches de bord devraient permettre un véritable rebond en termes de vitesse et d'angle de la balle sur et hors des planches. Ils doivent pouvoir être transportés et assemblés facilement, avec des fixations non dangereuses, de sorte qu'ils soient des structures stables et donnent un vrai rebond sur toute leur longueur. Leur construction doit idéalement être en matériaux résistants aux intempéries et à l'arrosage des courts.

Les exigences de construction, les propriétés de rebond et les dimensions des sections transversales des bordures des terrains de compétition dédiés au Hockey5s sont détaillées dans le document Hockey5s Courts Facilities Guidance, disponible sur le site Web de la FIH.

Une ligne de 50 cm de longueur est tracée au milieu du court : la ligne médiane.

Pour les Jeux Olympiques de la Jeunesse, ses tournois de qualification et autres compétitions internationales, la ligne médiane est marquée sur toute la largeur du centre du court.

- 1.5 Deux lignes de 50 cm de longueur chacune sont tracées, à mi-chemin entre la ligne médiane et les lignes de fond : les quarts de ligne.

Pour aider à identifier chaque moitié du terrain et les zones de la ligne des quarts, des lignes sont marquées sur les panneaux de délimitation parallèlement à la ligne médiane et aux lignes des quarts.

Pour les Jeux Olympiques de la Jeunesse, ses tournois de qualification et d'autres compétitions internationales, les quarts de ligne sont marqués par des lignes brisées sur toute la largeur du court. Chaque ligne brisée commence par une section pleine alignée avec le centre du but ; chaque section solide mesure 300 mm de long avec des espaces entre les sections solides de 3 mètres de long.

- 1.6 Des points de pénalité de 150 mm de diamètre sont marqués devant le centre de chaque but avec le centre de chaque point à 6,40 mètres du bord intérieur de la ligne de but.
- 1.7 Toutes les lignes mesurent 75 mm de large et font partie du court.
- 1.8 Les buts sont positionnés à l'extérieur du terrain au centre et au contact de chaque ligne de fond.
Une spécification détaillée du but est fournie dans les Règles du hockey.

2 Composition des équipes

- 2.1 Un maximum de cinq joueurs de chaque équipe prennent part au jeu à un moment donné pendant le match.

Si une équipe a plus que le nombre autorisé de joueurs sur le terrain, le temps doit être arrêté pour corriger la situation. Une pénalité personnelle doit être infligée au capitaine de l'équipe impliquée.

Les décisions prises avant de corriger la situation ne peuvent pas être modifiées, si le temps a déjà été relancé.

Le jeu et le temps sont relancés avec un défi attribué contre l'équipe responsable.

- 2.2 Chaque équipe a un gardien sur le terrain tout au long d'un match.

- 2.3 Chaque équipe peut compter jusqu'à quatre remplaçants.

- 2.4 Chaque équipe est autorisée à remplacer ses joueurs qui ne sont

pas sur le terrain : un remplacement est autorisé à tout moment

b il n'y a pas de limite au nombre de joueurs qui sont autorisés à être remplacés en même temps ou au nombre de fois qu'un joueur est autorisé à remplacer ou à être remplacé

c le remplacement d'un joueur n'est autorisé qu'après que ce joueur a quitté le terrain

d les remplacements ne sont pas autorisés pour les joueurs suspendus pendant leur suspension

e après avoir terminé une suspension, un joueur peut être remplacé sans d'abord retourner sur le

terrain f le temps n'est pas arrêté pour les remplacements, sauf pour le remplacement d'un gardien de

but frappé d'incapacité ou suspendu.

Sauf incapacité, un gardien de but ne peut être remplacé que si un autre gardien de but est disponible comme remplaçant et porte déjà un équipement de protection complet. Dans le cas contraire, le gardien de but requis dans le présent Règlement doit rester sur le terrain pendant toute la durée du match. Si un gardien de but est frappé d'incapacité, suspendu temporairement ou définitivement et qu'un remplaçant portant déjà un équipement de protection complet n'est pas disponible, un délai raisonnable doit être accordé à un joueur de champ pour mettre son équipement de protection.

- 2.5 Les joueurs doivent quitter ou entrer sur le terrain pour effectuer un remplacement ou à toute autre fin entre les lignes de quart et la ligne médiane d'un côté du terrain convenu avec les arbitres.

Les joueurs qui se remplacent doivent le faire à distance de toucher les uns des autres.

- 2.6 Aucune personne autre que les joueurs de champ, les gardiens de but et les arbitres n'est autorisée sur le terrain pendant le match sans l'autorisation d'un arbitre.

- 2.7 Les joueurs sur ou hors du terrain sont sous la juridiction des arbitres tout au long du match, y compris les intervalles.

- 2.8 Un joueur qui est blessé ou qui saigne doit quitter le terrain à moins que des raisons médicales ne l'empêchent de le faire et ne doit pas revenir tant que les blessures n'ont pas été couvertes ; les joueurs ne doivent pas porter de vêtements tachés de sang.

3 Capitaines


- 3.1 Un joueur de chaque équipe doit être nommé capitaine.

- 3.2 Un capitaine remplaçant doit être nommé lorsqu'un capitaine est suspendu.
- 3.3 Les capitaines doivent porter un brassard distinctif ou un article distinctif similaire sur le haut du bras ou l'épaule ou sur la partie supérieure d'une chaussette.
- 3.4 Les capitaines sont responsables du comportement de tous les joueurs de leur équipe et de s'assurer que les remplacements de joueurs de leur équipe sont effectués correctement.

Une pénalité personnelle est infligée si un capitaine n'exerce pas ces responsabilités.

4 Vêtements et équipement des joueurs

Les règlements du tournoi disponibles auprès de la FIH fournissent des informations et des exigences supplémentaires concernant les vêtements des joueurs, l'équipement personnel et la publicité. Se référer également aux règlements établis par les fédérations continentales et les associations nationales.

- 4.1 Les joueurs de champ d'une même équipe doivent porter des vêtements uniformes.
- 4.2 Les joueurs ne doivent rien porter qui soit dangereux pour les autres joueurs.
 - Joueurs de terrain :*
 - *sont autorisés à porter une protection des mains qui n'augmente pas de manière significative la taille naturelle des mains ;*
 - *il est fortement recommandé de porter une protection pour les tibias, les chevilles et la bouche ;*
 - *sont autorisés à porter tout au long d'un match pour des raisons médicales uniquement un masque facial lisse de préférence transparent ou blanc mais sinon unicolore qui épouse étroitement le visage, un couvre-chef protecteur souple ou une protection oculaire sous la forme de lunettes en plastique (c'est-à-dire des lunettes avec un monture couverte et verres en plastique); les raisons médicales doivent être évaluées par une autorité compétente et le joueur concerné doit comprendre les implications possibles de jouer avec la condition médicale ;*
 - *autres que les gardiens de but, ne sont pas autorisés à porter un casque protecteur (masque facial ou autre couvre-chef protecteur) dans aucune autre circonstance.*
- 4.3 Les gardiens de but doivent porter un maillot ou un vêtement d'une seule couleur dont la couleur est différente de celle des deux équipes. *Les gardiens de but doivent porter ce maillot ou ce vêtement par-dessus toute protection du haut du corps.*
- 4.4 Les gardiens de but doivent porter un équipement de protection comprenant au moins un casque, des jambières et des botteurs. Seuls les gardiens de but peuvent utiliser les éléments suivants : les protecteurs pour le corps, le haut du bras, les coudes, les avant-bras, les mains, les cuisses et les genoux, les protège-jambes et les botteurs.
- 4.5 Les vêtements ou équipements de protection qui augmentent considérablement la taille naturelle du corps d'un gardien de but ou la zone de protection ne sont pas autorisés.
- 4.6 Le bâton a une forme traditionnelle avec un manche et une tête incurvée qui est plate sur son côté gauche : un  le bâton doit être lisse et ne doit pas avoir de parties rugueuses ou coupantes
 - b *y compris les revêtements supplémentaires utilisés, le bâton doit pouvoir passer à travers un anneau d'un diamètre intérieur de 51 mm*

- c toute courbure sur toute la longueur du bâton (le râteau ou l'arc) doit avoir un profil continu et lisse sur toute la longueur, doit se produire le long de la face ou de l'arrière du bâton mais pas les deux et est limitée à une profondeur de 25 mm
 - d le bâton doit être conforme aux spécifications approuvées par le comité des règlements de la FIH.
- 4.7 Le ballon est sphérique, dur et d'une couleur qui contraste avec la surface de jeu.
Les spécifications détaillées du bâton, de la balle et de l'équipement du gardien de but sont fournies dans les Règles du hockey.

5 Match et résultat

- 5.1 Un match se compose de deux mi-temps de 10 minutes avec un intervalle de 2 minutes entre chaque mi-temps. D'autres périodes et intervalles peuvent être convenus comme spécifié dans les Règlements pour des compétitions particulières, par exemple des mi-temps de 12 ou 15 minutes.
*Si un incident survient immédiatement avant la fin d'une période ou la fin du match qui nécessite une révision par les arbitres, la révision peut être effectuée même si le temps a été par la suite écoulé et signalé. L'examen doit avoir lieu immédiatement et des mesures doivent être prises pour revenir à la situation et la corriger, le cas échéant.
Le temps n'est pas arrêté, sauf pour l'exécution de coups de pénalité, pour faire face à une blessure ou pour le remplacement d'un gardien de but frappé d'incapacité ou suspendu.*
- 5.2 L'équipe qui marque le plus de buts est la gagnante.
Des informations sur une compétition Challenge Shoot-out comme moyen d'obtenir un résultat dans un match nul sont incluses dans le Règlement de la compétition qui est disponible, si nécessaire, sur le site Internet de la FIH.

6 Commencer et relancer le match

- 6.1 Une pièce est lancée :
- a l'équipe qui remporte le tirage au sort a le choix de quel but attaquer dans la première mi-temps du match ou de commencer le match avec une passe centrale
 - b si l'équipe qui remporte le tirage au sort choisit quel but attaquer dans la première moitié du match, l'équipe adverse commence le match
 - c si l'équipe gagnante choisit de commencer le match, l'équipe adverse a le choix du but à attaquer dans la première période du match.
- 6.2 Le sens du jeu est inversé dans la seconde moitié du match.
- 6.3 Une passe centrale est prise :
- a de commencer le match par un joueur de l'équipe gagnante du tirage au sort s'il a choisi cette option ; sinon par un joueur de l'équipe adverse
 - b relancer le match après un entracte par un joueur de l'équipe qui n'a pas effectué la passe centrale lors de la période précédente
 - c après un but d'un joueur de l'équipe contre laquelle le but a été marqué.
- 6.4 Prendre une passe centrale :
- a pris au centre de la cour
 - b il est permis de jouer le ballon dans n'importe quelle direction

- c tous les joueurs autres que le joueur effectuant la passe centrale doivent être dans la moitié du terrain qui comprend le but qu'ils défendent
 - d les procédures pour prendre un coup gratuit s'appliquent.
- 6.5 Un tyran a lieu pour recommencer un match lorsque le temps ou le jeu a été arrêté pour une blessure ou pour toute autre raison et qu'aucune pénalité n'a été infligée :
- a un tyran est pris là où se trouvait le ballon lorsque le temps a été arrêté, à moins qu'il ne se trouve dans le quart d'attaque, lorsqu'il doit être pris sur la ligne de quart, en ligne avec l'endroit où se trouvait le ballon au moment où le temps a été arrêté.
 - b le ballon est placé entre un joueur de chaque équipe qui se fait face avec le but qu'ils défendent à leur droite
 - c les deux joueurs commencent avec leurs bâtons au sol à droite du ballon, puis frappent ensemble une fois les faces plates de leurs bâtons juste au-dessus du ballon, après quoi chaque joueur est autorisé à jouer le ballon
 - d tous les autres joueurs doivent être à au moins 4 mètres du ballon.

7 Balle à l'extérieur du terrain

- 7.1 La balle est hors-jeu lorsqu'elle passe complètement au-dessus du bord de la ligne de touche ou de la ligne de fond.
- 7.2 Le jeu est repris par un joueur de l'équipe qui n'était pas la dernière équipe à toucher ou à jouer le ballon avant qu'il ne sorte du jeu.
- 7.3 Lorsque le ballon franchit la ligne de touche :
- a le jeu est relancé à moins d'un mètre de l'endroit où le ballon a franchi la ligne de touche
 - b si le ballon a franchi la ligne de touche dans la zone de la ligne de quart et a été touché pour la dernière fois par un défenseur, le jeu reprend juste à l'extérieur de la zone de ligne de quart qu'il défend et pas à plus d'un mètre de la ligne de touche
 - c les procédures pour prendre un coup gratuit s'appliquent.
- 7.4 Lorsque le ballon est joué au-dessus de la ligne de fond et qu'aucun but n'est marqué :
- a s'il est joué par un attaquant, le jeu reprend avec le ballon à l'intérieur de la zone de la ligne de quart que ses adversaires défendent et les procédures pour tirer un coup franc s'appliquent
 - b s'il est joué par un défenseur ou un gardien de but, le jeu reprend avec le ballon sur la ligne de quart que leurs adversaires attaquent, conformément à l'endroit où il a traversé l'échiquier et les procédures pour tirer un coup franc s'appliquent.

Cela aligne la règle avec le coin au hockey à 11 et en salle et s'applique également si la balle est délibérément jouée par-dessus le panneau arrière par un défenseur.

8 Méthode de notation

- 8.1 Un but est marqué lorsque le ballon est joué par un attaquant depuis sa moitié de terrain offensive et passe complètement au-dessus de la ligne de but et sous la barre transversale
- Un but ne peut être marqué que lorsque le ballon a été touché par un attaquant dans sa moitié de terrain offensive. Si le ballon passe dans le but sans avoir été touché par un attaquant dans sa moitié de terrain offensive, le jeu reprendra conformément à la Règle 7.4 et sera traité comme le ballon est joué au-dessus de la ligne arrière sans qu'aucun but n'ait été marqué.*

9 Conduite du jeu : joueurs

- 9.1 Un match se joue entre deux équipes avec pas plus de cinq joueurs de chaque équipe sur le terrain en même temps.
- 9.2 Les joueurs sur le terrain doivent tenir leur bâton et ne pas l'utiliser de manière dangereuse.
- Les joueurs ne doivent pas lever leur bâton au-dessus de la tête des autres joueurs.*
- 9.3 Les joueurs ne doivent pas toucher, manipuler ou interférer avec les autres joueurs, leurs bâtons ou leurs vêtements.
- 9.4 Les joueurs ne doivent pas intimider ou gêner un autre joueur.
- 9.5 Les joueurs ne doivent pas jouer la balle avec le dos du bâton.
- 9.6 Les joueurs peuvent arrêter, recevoir et/ou dévier le ballon de manière contrôlée dans n'importe quelle partie du terrain lorsque le ballon est à n'importe quelle hauteur, y compris au-dessus de l'épaule, à moins que cela ne soit dangereux ou entraîne un danger.
- 9.7 Les joueurs ne doivent pas jouer le ballon de manière dangereuse ou d'une manière qui conduit à un jeu dangereux.
- Une balle peut être dangereuse en soi ; il est également considéré comme dangereux lorsqu'il provoque une action d'évitement légitime de la part des joueurs.*
- La pénalité est infligée lorsque l'action causant le danger a eu lieu.*
- 9.8 Les joueurs ne doivent pas intentionnellement relever le ballon d'un coup frappé, sauf pour un tir au but, et seulement lorsqu'il est sécuritaire de le faire.
- Ce n'est pas une infraction de relever le ballon involontairement d'un coup sûr, y compris un coup franc, n'importe où sur le terrain, à moins que cela ne soit dangereux.*
- Si la balle est soulevée au-dessus du bâton ou du corps d'un adversaire au sol, cela est autorisé à moins que cela ne soit jugé dangereux.*
- Les joueurs sont autorisés à relever le ballon d'un coup sec ou d'une cuillère à condition que cela ne soit pas dangereux. Un coup sec ou un scoop vers un adversaire à moins de 4 mètres est considéré comme dangereux. Si un adversaire se heurte clairement au tir ou à l'attaquant sans tenter de jouer le ballon avec son bâton, il doit être pénalisé pour jeu dangereux.*
- 9.9 Les joueurs ne doivent pas s'approcher à moins de 4 mètres d'un adversaire recevant une balle soulevée tombant jusqu'à ce qu'elle ait été reçue, contrôlée et soit au sol.
- Le receveur initial a droit au ballon. S'il n'est pas clair quel joueur est le receveur initial, le joueur de l'équipe qui a relevé le ballon doit permettre à l'adversaire de le recevoir.*
- 9.10 Les joueurs de champ ne doivent pas arrêter, donner un coup de pied, propulser, ramasser, lancer ou porter le ballon avec aucune partie de leur corps.
- Ce n'est pas une infraction si la balle frappe la main tenant le bâton mais aurait autrement touché le bâton*

9.11 Les joueurs ne doivent pas gêner un adversaire qui tente de jouer le ballon.

Les joueurs font obstruction s'ils :

- *retour dans un adversaire*
- *interférer physiquement avec le bâton ou le corps d'un adversaire*
- *protéger le ballon d'un plaquage légitime avec son bâton ou n'importe quelle partie de son corps.*

Un joueur immobile recevant le ballon est autorisé à faire face dans n'importe quelle direction.

Un joueur avec le ballon est autorisé à se déplacer avec lui dans n'importe quelle direction, sauf physiquement dans un adversaire ou dans une position entre le ballon et un adversaire qui se trouve à distance de jeu du ballon et tente de le jouer.

Un joueur qui court devant ou bloque un adversaire pour l'empêcher de jouer ou de tenter de jouer légitimement le ballon fait obstruction (il s'agit d'une obstruction par un tiers ou par l'ombre).

9.12 Les joueurs ne doivent pas plaquer à moins d'être en mesure de jouer le ballon sans contact corporel.

Le jeu physique des joueurs de champ, tels que les tacles glissés, qui amènent un adversaire au sol et risquent de causer des blessures, devrait entraîner des pénalités de match et personnelles appropriées.

9.13 Les joueurs ne doivent pas lancer d'objet ou d'équipement sur le terrain, sur le ballon ou sur un autre joueur, arbitre ou personne.

9.14 Les arbitres assureront le fair-play en tout temps dans l'esprit du Hockey à 5 et pourront pénaliser toute action sortant de l'esprit du sport.

10 Conduite du jeu : gardiens de but

10.1 Un gardien de but ne doit pas participer au match en dehors de la mi-temps qu'il défend.

Un casque protecteur doit être porté par un gardien de but en tout temps.

10.2 Lorsque le ballon est à l'intérieur de la moitié de terrain qu'ils défendent et qu'ils ont leur bâton en main, les gardiens de but sont autorisés à utiliser leur bâton, leurs pieds, leurs botteurs, leurs jambes, leurs protège-jambes ou toute autre partie de leur corps pour propulser le ballon dans n'importe quelle direction, y compris au-dessus la ligne arrière. Les gardiens de but ne sont pas autorisés à se comporter d'une manière dangereuse pour les autres joueurs en profitant de l'équipement de protection qu'ils portent.

10.3 Les gardiens de but ne doivent pas se coucher sur le ballon.

11 Conduite du jeu : arbitres

- 11.1 Un ou deux arbitres contrôlent le match, appliquent les Règles et sont les juges du fair-play.
- 11.2 Si deux arbitres :
- a chaque arbitre a la responsabilité principale des décisions dans une moitié du terrain pour la durée du match
 - b chacun est responsable des décisions sur les défis et les objectifs dans une moitié du terrain.
- 11.3 Les arbitres sont responsables de conserver une trace écrite des buts marqués et des cartons de suspension utilisés.
- 11.4 Les arbitres sont chargés de s'assurer que le temps complet est joué et d'indiquer la fin du temps pour chaque mi-temps.
- 11.5 Les arbitres sifflent :
- au début et à la fin de chaque mi-temps du match
 - démarrage un intimidateur
 - c appliquer une peine
 - d lancer un défi
 - e commencer et terminer un coup de pénalité
 - f indiquer un objectif
 - g recommencer le match après qu'un but a été marqué
 - h arrêter le jeu pour le remplacement sur ou hors du terrain d'un gardien de but frappé d'incapacité ou suspendu
 - i arrêter le match pour toute autre raison et le relancer
 - j indiquer, si nécessaire, que la balle est passée entièrement hors du terrain
- 11.6 Les arbitres ne doivent pas entraîner pendant un match.
- 11.7 Si la balle heurte un arbitre, une personne non autorisée ou tout objet non fixé sur le terrain, le jeu continue.

12 Pénalités

- 12.1 Avantage : une pénalité n'est accordée que lorsqu'un joueur ou une équipe a été désavantagé par un adversaire enfreignant les Règles.
- Si l'attribution d'une pénalité n'est pas un avantage pour l'équipe qui n'a pas enfreint les Règles, le jeu doit continuer.*
- 12.2 Un coup franc est attribué à l'équipe adverse :
- a pour une infraction commise par n'importe quel joueur entre les zones de la ligne de quart
 - b pour une infraction commise par un attaquant dans la zone de la ligne de quart que ses adversaires défendent
 - c pour une faute non intentionnelle d'un défenseur dans la zone de la ligne de quart qu'il défend, y compris lorsque le ballon se loge dans les vêtements ou l'équipement d'un joueur.
- 12.3 Un défi est décerné :

- a pour une faute commise par un défenseur dans la moitié de terrain qu'il défend et qui empêche le but probable de marquer un but
 - b pour une faute intentionnelle commise par un défenseur dans la moitié du terrain qu'il défend contre un adversaire qui a la possession du ballon ou l'opportunité de jouer le ballon.
Le signal de l'arbitre pour un défi est le même que pour un coin de pénalité dans les règles du hockey; c'est-à-dire pointer les deux bras horizontalement vers le but offensif
- 12.4 Un coup de pénalité à attribuer :
- a pour une action empêchant un certain but (comme un pied sur la ligne de but) pour une faute délibérée du gardien de but lors d'un défi
- 12.5 S'il y a une autre infraction ou faute avant que la peine infligée n'ait été appliquée :
- aa une pénalité personnelle peut être infligée
 - b la pénalité peut être annulée si l'infraction subséquente a été commise par l'équipe à laquelle la pénalité a été infligée en premier.

13 Procédures pour la prise de pénalités

- 13.1 Emplacement d'un coup libre :
- a un coup franc est tiré près de l'endroit où l'infraction a été commise
« Proche de » signifie à distance de jeu de l'endroit où l'infraction s'est produite et sans aucun avantage significatif obtenu.
 - b un coup franc accordé à l'attaque dans la zone de la ligne de quart que leurs adversaires défendent est tiré à l'extérieur de la zone de la ligne de quart au point le plus proche de l'infraction
 - c un coup franc accordé à la défense dans sa zone de quart de ligne qu'elle défend peut être tiré n'importe où dans cette zone.
- 13.2 Procédures pour effectuer un coup franc, une passe centrale et remettre le ballon en jeu après qu'il soit sorti du terrain :
- a la balle doit être immobile
 - b tous les joueurs autres que le joueur qui tire le coup franc doivent être à au moins 4 mètres du ballon
Si un joueur se trouve à moins de 4 mètres du ballon, il ne doit pas gêner l'exécution du coup franc ou ne doit pas jouer ou tenter de jouer le ballon. Si ce joueur ne joue pas le ballon, ne tente pas de jouer le ballon ou n'influence pas le jeu, le coup franc n'a pas besoin d'être retardé.
 - c la balle est déplacée à l'aide d'une poussée, d'un coup, d'un scoop ou d'un coup
 - d le ballon ne peut être tiré ou joué directement vers le but tant qu'il n'a pas parcouru au moins 4 mètres ou n'a pas été touché par un joueur de l'une ou l'autre des équipes autre que le joueur qui a tiré le coup franc.
Si le joueur qui tire le coup franc continue de jouer le ballon (c'est-à-dire qu'aucun autre joueur ne l'a encore joué) :
 - ce joueur peut jouer le ballon autant de fois, mais
 - la balle doit parcourir au moins 4 mètres, avant
 - ce joueur tire le ballon au but en jouant le ballon.*Alternativement :*
 - un autre joueur de l'une ou l'autre équipe qui peut légitimement jouer le ballon peut tirer au but

-après qu'un autre joueur a touché le ballon, il peut être tiré au but par n'importe quel autre joueur joueur, y compris le joueur qui a tiré le coup franc.

13.3 Relever un défi :

- a tous les joueurs sur le terrain autres que le joueur qui lance le défi et le gardien qui le défend doivent se tenir au-delà de la ligne médiane
- b le ballon est placé sur la ligne de quart la plus proche du but du gardien défenseur
- c le joueur qui relève le défi doit se tenir derrière le ballon avant de commencer le défi
- d le gardien de but défendant le défi doit se tenir les deux pieds sur ou derrière la ligne de but et ne doit pas quitter la ligne de but tant que le ballon n'a pas été joué
- e le coup de sifflet est donné lorsque le joueur qui lance le défi et le gardien qui le défend sont en mesure de lancer le défi
- f le joueur qui relève le défi ne doit pas le relever tant que le coup de sifflet n'a pas été donné
Le joueur qui relève le défi ou le gardien qui le défend ne doit pas retarder la relève.
- g le joueur qui relève le défi peut jouer le ballon, mais ne peut pas tirer le ballon au but tant qu'il n'a pas parcouru au moins 4 mètres et qu'il est autorisé à le soulever à n'importe quelle hauteur
- h après que l'attaquant a joué le ballon, le gardien de but défensif peut se déplacer
- i après que l'attaquant a joué le ballon, le jeu libre reprend et les autres joueurs des deux équipes qui étaient au-delà de la ligne médiane peuvent rejoindre le jeu
- j. une fois décerné, un défi doit être complété même si la mi-temps se termine pendant la prise du défi. Le défi, et donc la moitié, est terminé lorsque
 - un but est marqué ;
 - l'agresseur commet une infraction ;
 - le ballon est touché par un autre joueur que l'attaquant initial jouant le défi ou le gardien de but ;
 - le ballon sort du jeu au-dessus de la ligne de fond ou de la ligne de côté (y compris délibérément mis au-dessus du panneau par le gardien de but).
 - pour toute infraction involontaire du gardien de but à l'encontre du joueur qui a lancé le défi, le défi est repris ;
 - pour toute infraction intentionnelle du gardien de but à l'encontre du joueur qui lance le défi, un coup de pénalité est accordé ;

13.4 Pour une infraction lors de la prise d'un défi :

- a le défi est relevé avant le coup de sifflet : le défi est relevé
- b pour toute autre faute du joueur défiant : un coup franc est accordé à la défense pour toute infraction involontaire du gardien de but à l'encontre du joueur qui relève le défi incluant quitter la ligne de but avant le début du défi : le défi est repris.
- dpour toute infraction intentionnelle du gardien de but à l'encontre du joueur défiant : un coup de pénalité est accordé.

Le coup de pénalité est exécuté conformément aux Règles du Hockey.

14 Sanctions personnelles

- 14.1 Pour toute infraction, le joueur fautif peut être :
- a mis en garde (indiqué par des mots parlés)
 - b averti et temporairement suspendu pour 1 minute de temps de jeu (indiqué par un carton vert) Pendant la durée de chaque suspension temporaire d'un joueur sur ou hors du terrain, avec un carton vert, l'équipe fautive joue avec un joueur de moins.
Si un gardien de but reçoit un carton vert, l'équipe peut désigner un joueur de champ pour purger la suspension en son nom.
Le joueur suspendu peut retourner sur le terrain dès que l'équipe adverse marque un but, à moins que ce but ne soit le résultat d'un défi concédé par le joueur suspendu (voir règle 14.6).
 - c temporairement suspendu pour un minimum de 2 minutes de temps de jeu (indiqué par un carton jaune) Une suspension de 4 minutes (indiquée par un carton jaune) doit être accordée pour des infractions répétées ou un acte criminel grave.
Pendant la durée de chaque suspension temporaire d'un joueur sur ou hors du terrain, avec un carton jaune, l'équipe fautive joue avec un joueur de moins.
Si le gardien de but est temporairement suspendu, l'équipe fautive joue avec un joueur de champ de moins. Si un gardien remplaçant portant déjà un équipement de protection complet n'est pas disponible, un délai raisonnable doit être accordé à un joueur de champ pour mettre son équipement de protection.
Le joueur doit purger toute la période de suspension
 - d suspendu définitivement du match en cours (indiqué par un carton rouge).
Pour chaque suspension permanente, l'équipe fautive joue pour le reste du match avec un joueur de moins.
Si le gardien de but est suspendu définitivement, il doit quitter le terrain et ses abords. Chaque équipe doit avoir un gardien de but sur le terrain tout au long d'un match. Si un gardien remplaçant portant déjà un équipement de protection complet n'est pas disponible, un délai raisonnable doit être accordé à un joueur de champ pour mettre son équipement de protection. L'équipe fautive joue avec un joueur de champ de moins pour le reste du match.
Une pénalité personnelle peut être infligée en plus de la pénalité appropriée.
- 14.2 Les joueurs temporairement suspendus doivent rester dans un endroit désigné jusqu'à ce que l'arbitre qui les a suspendus l'autorise à reprendre le jeu.
- 14.3 Les joueurs temporairement suspendus sont autorisés à rejoindre leur équipe pendant des intervalles après lesquels ils doivent retourner à un endroit désigné pour terminer leur suspension.
- 14.4 La durée prévue d'une suspension temporaire peut être prolongée en cas d'inconduite d'un joueur pendant sa suspension.
- 14.5 Les joueurs suspendus de façon permanente doivent quitter le terrain et ses environs.
- 14.6 Si un joueur reçoit une pénalité personnelle en concédant un défi, le chronométrage de la pénalité ne commence pas tant que le défi n'est pas terminé (quel que soit le résultat).

Information additionnelle

La Fédération internationale de hockey (FIH) peut fournir des informations sur divers sujets pour faciliter la participation au sport.

En particulier, les Règles du Hockey sont mentionnées dans les Règles du Hockey5s et sont disponibles auprès de la FIH.

Les Règles du Hockey et bien d'autres informations sur le hockey sont disponibles sur le site Internet de la FIH :

www.fih.ch

ou du bureau de la FIH :

La Fédération Internationale de
Hockey Rue du Valentin 61
1004 Lausanne
Suisse
Téléphone :++41 (21) 641 0606
Télécopieur :++41 (21) 641 0607
E-mail: info@fih.ch

Copyright FIH 2020

Le droit d'auteur de ces règles est détenu par la Fédération internationale de hockey. Le contenu peut être reproduit ou traduit pour distribution ou revente par les associations nationales affiliées. Les réimpressions doivent reproduire l'apparence de ces règles et incorporer le texte suivant : "Réimprimé avec la permission de la Fédération internationale de hockey". Les associations nationales souhaitant obtenir des conseils sur la réimpression de ce livre doivent contacter le bureau de la FIH.