



# HOCKEY EN SALLE

## Spécificités

Claire Adenot le 23 novembre 2022



Si il est attendu de la part des arbitres au hockey en salle les mêmes exigences que sur gazon

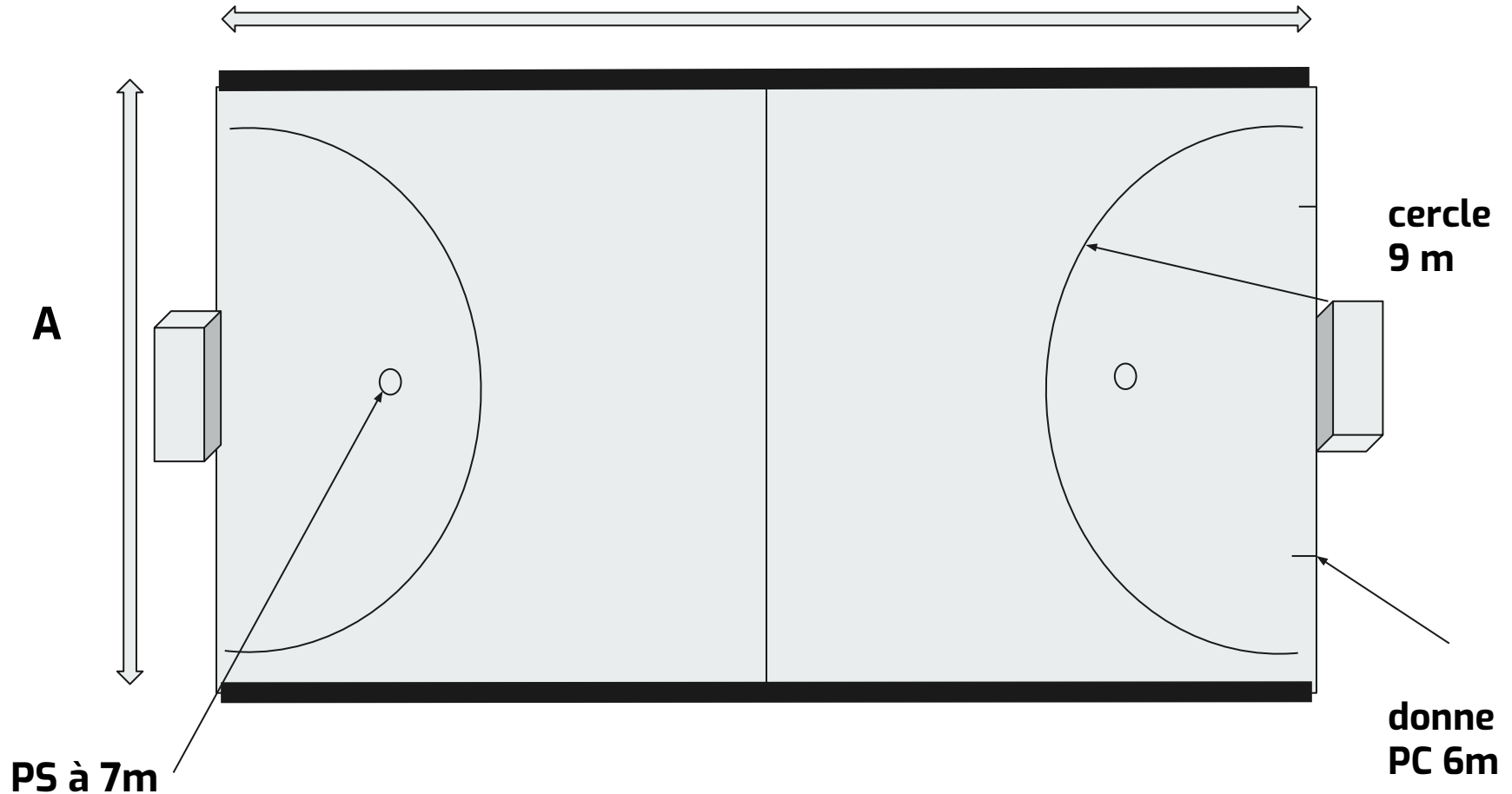
- ❑ contribuer à élever le niveau du jeu à tous les niveaux en s'assurant que les joueurs respectent les règles
- ❑ s'assurer que chaque match se joue dans le bon esprit
- ❑ contribuer à augmenter le plaisir de jeu pour joueurs, spectateurs et autres.
- ❑ protéger les joueurs et leurs habiletés

Les particularités du hockey en salle (espace de jeu, nombre de joueurs, règles techniques spécifiques...) font que l'arbitrage en hockey en salle implique des connaissances supplémentaires et/ou quelques peu différentes de l'arbitrage sur gazon



# Le terrain

**B**



**A: entre 18 et 22 m selon gymnase**

**B: entre 36 et 44 m selon gymnase**

# Jeu en salle et arbitrage



- ❑ Le jeu en salle très rapide et rigoureux techniquement n'admet que peu d'erreurs de la part et des joueurs et des arbitres
- ❑ Concentration et vision rapide de jeu 2 qualités indispensables pour les arbitres
- ❑ les décisions prises en gazon dans les 22m correspondent en salle aux décisions prises dans la moitié de terrain adverse
- ❑ La règle des 5 m applicable en gazon (coup-franc, long corner, engagement...) s'applique sur 3 m en salle

# Equipes



- ❑ Le hockey en salle se joue à 6 contre 6
- ❑ Chaque équipe peut aligner au maximum 12 joueurs
- ❑ Un remplacement est autorisé à tout moment excepté pendant la période comprise entre l'octroi et la conclusion d'un coup de coin de pénalité ; seul le remplacement d'un gardien de but défendant qui est blessé ou suspendu est autorisé pendant cette période.

## Equipes / temps de jeu



- ❑ Choix des équipes: Joueurs de champ et gardien de but équipé ou uniquement des joueurs de champ ➡ ***l'option avec un joueur ayant les privilèges du gardien de but n'existe plus***
- ❑ Art 5.1 Une rencontre consiste en quatre périodes de 10 minutes avec une pause d'1 minute entre le 1er et le 2ème quart, ainsi qu'entre le 3ème et le 4ème quart. La mi-temps entre le deuxième quart et le troisième sera de 3 minutes des U14 aux +19 ans (temps de jeu qui peut-être adapté en régional en fonction des créneaux disponibles ) Pas plus de 2 x de temps de jeu par jour - Pour U12 en 2 x 15 minutes
- ❑ **Pas de temps-mort**
- ❑ **Les équipes ne changent pas de banc à la mi-temps.**

# Procédure Changement joueur



- ❑ Les joueurs doivent quitter ou entrer sur le terrain pour un remplacement à moins de 3 mètres de la ligne médiane sur le côté banc de l'équipe concernée et sur la ligne médiane pour le retour de joueurs temporairement suspendus.
- ❑ le temps n'est pas arrêté pour les remplacements **Cela inclut de ne pas arrêter le temps pour un remplacement de gardien de but, y compris à la suite d'un blessure ou suspension du gardien de but**

# Manquement aux règles de substitutions de joueurs



- ❑ 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 pour une infraction non intentionnelle. Pour une infraction intentionnelle, une pénalité personnelle doit être infligée. Les décisions prises avant la correction de la situation ne peuvent être changées, si le jeu et/ou le temps ont redémarré. **Le jeu et le temps sont redémarrés par un penalty-corner accordé à l'équipe adverse,**



## Joueur blessé



Article 2.7: Un joueur blessé ou qui saigne doit quitter le terrain à moins que des raisons médicales ne l'empêchent et ne doivent pas revenir avant que les blessures aient été recouvertes; les joueurs ne doivent pas porter de vêtements tachés de sang. **Le jeu doit être arrêté par l'arbitre au cas où blessure à la tête pour permettre l'évaluation par un officiel de l'équipe ou un médecin avant de reprendre le jeu.** Dans le cas d'éventuelles commotions cérébrales, le joueur doit quitter le terrain de jeu et être remplacé pour permettre une évaluation complète de la commotion cérébrale

## Conduite du jeu en salle: les joueurs

9.5 Les joueurs **ne peuvent frapper** la balle.

9.7 Les joueurs ne peuvent jouer la balle quelle que soit la partie de la crosse utilisée quand la balle est au-dessus de l'épaule, à l'exception des défenseurs qui peuvent arrêter ou dévier un tir au but quelle qu'en soit la hauteur. Lorsqu'il sauve un tir au but, un défenseur ne doit pas être pénalisé si sa crosse n'est pas totalement immobile ou si elle va vers la balle pour tenter de la stopper ou de la dévier. Un stroke ne sera accordé que si la balle est réellement frappée, et qu'un but est évité. Un défenseur qui tente de stopper ou de dévier, au-dessus de ses épaules une balle se dirigeant vers le but mais qui l'aurait raté, ne doit être sanctionné que d'un penalty corner et non d'un stroke. Si le jeu dangereux se produit, après un arrêt ou une déviation légitime, un penalty corner doit être accordé

# Conduite du jeu en salle: les joueurs



9.8 Les joueurs ne peuvent jouer la balle de manière dangereuse ou de manière telle qu'il en résulte un jeu dangereux. La pénalité est octroyée à l'endroit où le danger a été créé.

Jouer la balle délibérément et violemment vers la crosse d'un adversaire, ses pieds ou ses mains avec un risque de blessure lorsqu'il est dans une position fixe ou stationnaire ; les joueurs qui tournent sur eux-mêmes, et tentent de jouer la balle entre les jambes d'un adversaire, soit proche de lui, soit qui tente de la jouer, sont deux actions dangereuses qui doivent être sanctionnées. Une sanction personnelle (carton jaune) doit également être décidée à l'encontre du fautif.

## Conduite du jeu en salle: les joueurs



9.9 Les joueurs **ne peuvent intentionnellement envoyer la balle en l'air**, sauf lors d'un envoi au but. *Ce n'est pas une faute si la balle décolle **non intentionnellement** de moins de 100 mm au-dessus du sol, sauf si un adversaire est à une distance jouable de la balle.*

9.10 Les joueurs ne doivent pas jouer la balle en l'air. Toutefois, un joueur de l'équipe qui ne l'a pas fait monter peut l'arrêter

9.12 Les joueurs ne peuvent jouer la balle lorsqu'ils sont allongés au sol, ou soit avec un genou, un bras ou une main, autre que celle qui tient la crosse, au sol

# Conduite du jeu en salle: les joueurs



9.17 Les joueurs ne peuvent jeter d'objet ou de partie d'équipement sur la surface de jeu, vers la balle ou vers un autre joueur, un arbitre ou une autre personne. A la suite d'un penalty-corner, si la balle heurte un équipement jeté au sol, tel qu'un gant, une genouillère, ou un masque, un coup franc doit être ordonné, si cela survient hors du cercle, un penalty corner doit être sifflé, si l'incident survient dans le cercle, **ou un penalty stroke si cela empêche un but d'être marqué.**

## Conduite du jeu en salle: les joueurs



9.19 Les joueurs **ne peuvent bloquer ou maintenir la balle contre la bande**. Un joueur en possession de la balle ne peut être bloqué dans un coin du terrain ou contre la bande par des adversaires avec leurs crosses à plat sur le sol. Les opposants doivent laisser une ouverture suffisamment large permettant à la balle d'être jouée. Les arbitres doivent identifier la situation et interrompre le jeu, en ordonnant un « bully », lorsque la balle est bloquée par les crosses des joueurs, ou est coincée non intentionnellement sur la bande. **De telles actions, répétées par les joueurs, bloquant la balle ou la coinçant contre la bande doivent être analysées comme intentionnelles et sanctionnées comme telles.** De la même façon, des joueurs, dont le but est de bloquer la balle entre leur crosse et celle de leur adversaire doivent être pénalisés et non récompensés par un « bully ».

# Conduite du jeu en salle: les gardiens de but



10.1 Un gardien de but ne peut participer au jeu **hors de la moitié de terrain qu'il défend**, sauf lorsqu'il exécute un coup de pénalité. Un casque doit être porté à tout moment par le gardien de but, sauf lorsqu'il exécute un coup de pénalité.

b. Les gardiens de but portant l'équipement de protection complet sont autorisés à utiliser leurs bras, mains, ou toute autre partie du corps pour repousser la balle. L'action de jeu sous la Règle b. n'est autorisée que pour sauver un but ou écarter la balle afin d'empêcher la possibilité pour les adversaires d'inscrire un but. **Elle n'autorise pas un gardien de but à propulser violemment la balle avec les bras, mains ou corps dans le but de lui faire parcourir une longue distance.**

# Rappel règle du coup-franc salle

- ❑ La balle doit être immobile et jouée à l'endroit de la faute (*=elle doit être contrôlée avant d'être jouée*): possibilité d'inverser la faute si répétition, soyez proactif si le coup-franc n'est pas joué immédiatement
- ❑ En zone offensive, la balle ne peut entrer dans le cercle qu'après:
  - qu'elle ait parcouru 3 m en auto-passe et pas nécessairement dans une seule direction
  - qu'un adversaire ou un partenaire situé à 3 m l'ait touchée
  - qu'elle ait parcouru 3 m avant de rebondir sur la bande et entrer dans le cercle



# Déroulement PC (rappel règles 2021)

## ❑ Art 13-3 Exécution d'un coup de coin de pénalité

Le temps et le jeu sont arrêtés dès qu'un penalty corner est accordé, et ils redémarrent dès que les équipes sont prêtes. Les équipes doivent prendre le minimum de temps pour se placer et pour mettre leurs équipements de protection. (Un temps de 30s est une indication). Le jeu reprend quand les équipes sont prêtes. ➡ **le temps ne sera pas arrêté pour un corner rejoué**

g- les défenseurs qui ne se tiennent pas derrière leur propre ligne de fond, doivent se placer entre la ligne de fond adverse et à moins de 9,10m de cette ligne. (tangente au cercle pointillé)

k- La règle du coup de coin de pénalité n'est plus d'application dès que la balle est sortie de plus de 3 mètres du cercle.

## Déroulement PC (rappel règles 2021)

- ❑ Art 13.4 La rencontre est prolongée à la fin de chaque quart temps ou à la fin du temps réglementaire pour permettre l'exécution de la fin d'un coup de coin de pénalité, ou de tout autre coup de coin de pénalité ou coup de pénalité en résultant.
- ❑ Art 13.5 Le coup de coin de pénalité est considéré comme terminé quand
  - a. un but est inscrit
  - b. un coup franc est octroyé à l'équipe qui défend
  - c. la balle sort de plus de 3 mètres du cercle
  - d. la balle franchit la ligne de fond et un nouveau PC n'est pas octroyé
  - e. la balle passe au-dessus de la bande de côté et un nouveau PC n'est pas octroyé
  - f. un défenseur commet une infraction qui n'est pas sanctionnée d'un nouveau PC
  - g. un coup de pénalité (PS) est octroyé.
  - h. un engagement (bully) est octroyé