



# KONINKLIJKE BELGISCHE HOCKEY BOND

## ASSOCIATION ROYALE BELGE DE HOCKEY

Indoor Hockey 2011 – 2012.

### 1. Introduction :

Aucune modification aux règles du jeu n'a été apportée cette année. Par contre le Comité d'Arbitrage, en consultation avec le Belgian Indoor Hockey, a décidé d'adopter les mêmes principes qu'en gazon en cas de mauvais comportement des personnes – hors joueurs – du staff technique se trouvant en zone neutre :

- Si une personne du staff reçoit une carte jaune en cours de match, l'équipe concernée jouera avec un joueur de moins sur la surface de jeu pendant deux minutes ;
- Si une personne du staff reçoit une carte rouge en cours de match, l'équipe concernée jouera avec un joueur de moins sur la surface de jeu pendant cinq minutes. La personne sanctionnée se voit renvoyée au vestiaire.

Il est a rappelé qu'avant de montrer une carte à un membre du staff, l'arbitre est fortement encouragé à intervenir, via le délégué au terrain, en donnant un avertissement.

Les objectifs des arbitres – aussi bien en gazon qu'en salle – sont de permettre l'amélioration de la qualité du jeu à tous les niveaux en s'assurant que les joueurs observent les règles, de veiller à ce que toute rencontre soit disputée dans un bon esprit, d'aider les joueurs, spectateurs et autres à apprécier le jeu et également de protéger l'intégrité physique des joueurs.

A l'image des années précédentes, la vigilance sera de mise sur l'application du Forcing – technique qui consiste à envoyer la balle de manière puissante en direction d'un joueur qui a **son stick au sol, devant lui et entre ses jambes**, de manière à ce que la balle monte ou blesse le joueur – cette technique qui va contre l'esprit du jeu doit être sanctionnée en regard au jeu dangereux qu'elle peut provoquer.

Après un test effectué avec succès l'année dernière, le Time-out sera d'application pour toutes les divisions arbitrées par des arbitres nationaux désignés par le Comité d'Arbitrage.

Il est important que chaque arbitre prenne connaissance de ce briefing et des **règles du jeu** avant de monter sur le terrain. Il en va de la satisfaction de tous : joueurs, staff technique, officiels et spectateurs.

Des règles spécifiques pour les catégories d'âges sont disponibles sur le site de l'ARBH → [BIH](#).

Il est crucial d'avoir une bonne préparation d'avant match avec son collègue. Vu que la distance entre les arbitres est nettement moindre qu'en gazon, il y a une foule de possibilités pour prendre ensemble la bonne décision. Il est entre autre important de juger les coups francs bord cercle ensemble : un des arbitres fait attention à un certain nombre d'éléments que l'autre arbitre ne peut voir, et inversement. Un bon positionnement adapté à la phase de jeu permet une décision correcte et l'acceptation de cette décision par les joueurs et coaches.

**Bonne lecture & bonne saison de hockey en salle !**



# KONINKLIJKE BELGISCHE HOCKEY BOND

## ASSOCIATION ROYALE BELGE DE HOCKEY

### 2. Différences entre le gazon & la salle :

Le terrain est plus petit donc moins de joueurs. Le shoot ou l'action de racler (longue poussée ou balancier avant de toucher la balle) est interdite, seul le push (tolérance de +/- 30 cm entre la balle et le stick) est autorisé. Pas de balle montante en salle : la balle doit être jouée au sol à l'exception d'un envoi au goal. Une tolérance de 10 cm est acceptée. Il se peut que même si la balle monte moins de 10 cm, cela gêne un adversaire et le joueur doit être alors sanctionné. Toutefois si la balle monte de plus de 10 cm, qu'aucun adversaire ne se trouve à distance jouable et que l'équipe/le joueur qui n'a pas fait monter la balle n'a pas la possibilité de jouer la balle ou ne soit pas désavantagé, le jeu se poursuit sans qu'une faute ne soit sifflée.

### 3. Les équipes :

- ✓ Une équipe se compose de 12 joueurs maximum. 6 peuvent prendre part au jeu simultanément et 4 personnes du staff technique peuvent se trouver assises sur le banc ;
- ✓ Une équipe présentant moins de 4 joueurs sur la surface de jeu au moment de la mise en jeu de la rencontre, perd celle-ci par forfait. Il en est de même si elle quitte la surface de jeu AVANT la fin de la rencontre ou si suite à des blessures ou à des exclusions, une équipe compte moins 4 joueurs ;
- ✓ Chaque équipe doit avoir un capitaine portant un brassard distinctif – en cas de suspension du capitaine, un capitaine doit être désigné – ;
- ✓ Les joueurs sur et hors du terrain et le staff technique sont sous le contrôle des arbitres et du délégué durant tout le match, mi-temps comprise.
  - Si un joueur réserve reçoit un carton jaune, le capitaine doit désigner un joueur de champ pour sortir du terrain, l'équipe joue alors avec un joueur de moins pendant la durée de suspension du joueur.
  - Si une carte rouge est donnée à un joueur réserve, l'équipe joue avec un joueur de moins jusqu'à la fin de la rencontre. Le joueur sanctionné doit quitter les installations/la salle.
- ✓ Les changements peuvent se faire à n'importe quel moment excepté sur phase de PC (seul le gardien blessé ou suspendu peut être remplacé). Ils se font au milieu du terrain (tolérance de 3m. de chaque côté de la ligne du centre)
  - Une équipe ne peut changer d'option lors du remplacement d'un gardien blessé sur PC (par exemple, gardien option « b » ci-dessous, ne peut être changé par un gardien option « a »).  
Le temps est brièvement arrêté pour permettre à un gardien full équipé de prendre part à un remplacement (in/out). L'arrêt du temps de jeu n'est pas prolongé pour permettre à un gardien de mettre ou enlever l'équipement de protection lors du remplacement, même si le gardien de but est blessé ou suspendu. Si nécessaire, la rencontre sera poursuivie avec un joueur avec les privilèges du gardien de but et portant une chemise de couleur différente, ou uniquement avec des joueurs de champ. **Le gardien qui va rentrer se trouve hors du terrain le long des poutres latérales.**
- ✓ A la mi-temps, les équipes doivent changer de bancs de façon à ce que les réservistes et le staff technique soient assis du côté de leur défense.



# KONINKLIJKE BELGISCHE HOCKEY BOND

## ASSOCIATION ROYALE BELGE DE HOCKEY

### 3.1 Les gardiens :

Comme à l'extérieur, chaque équipe a le droit de jouer avec :

- a) Un gardien qui porte une couleur différente et un équipement de protection complet (au minimum : casque, sabots & guêtres). Il ne peut prendre part au jeu en dehors de sa moitié de terrain ;
- b) Un joueur de champ avec les privilèges de gardien qui porte une couleur différente. Il doit porter un casque lorsqu'il défend un PC ou PS. Il doit enlever son casque lorsqu'il veut prendre part au jeu en dehors de sa moitié de terrain. Il ne peut porter de guêtres, sabots ou tout autre équipement ;

**Si le gardien est au sol (un genou au sol suffit) dans son cercle, il ne peut jouer la balle hors du cercle avec son stick. Sanction : PC**

- c) Uniquement 6 joueurs de champs, personne n'a le privilège de gardien et ne porte de couleur différente.

### 4. Procédure pour l'exécution du coup franc, d'une passe au centre ou d'une remise en jeu après que la balle soit sortie des limites de jeu :

- ⇒ La balle doit être immobile ;
- ⇒ Les adversaires doivent se tenir à minimum 3m de la balle. Lors d'un coup franc pour l'attaque, dans la ½ de terrain où elle attaque : tous les joueurs, autres que celui donnant le coup franc, doivent se tenir à 3m de la balle ;
- ⇒ La balle est mise en jeu en la poussant (pas de shoot ou de *raclette*) ;
- ⇒ Si le joueur exécutant le coup franc est le joueur suivant qui joue la balle, l'action d'exécuter le coup franc et celle de jouer ensuite la balle doivent constituer des actions distinctes ;
- ⇒ Avant qu'un autre joueur de l'équipe bénéficiant du coup franc ne soit autorisé à jouer la balle, celle-ci doit avoir parcouru au minimum un mètre ;
- ⇒ Pour un coup franc octroyé à l'attaque, dans la ½ de terrain où elle attaque, la balle peut entrer dans le cercle :
  - 1) soit immédiatement après avoir touché la planche de côté
  - 2) soit suite à un envoi vers le cercle du joueur qui a donné le coup franc, mais uniquement si elle a parcouru au moins 3m avant l'envoi, ou a été touchée par un autre joueur (de n'importe quelle équipe) que le joueur ayant exécuté le coup franc ou que la balle ait touché la planche de côté.

*Si le joueur exécutant le coup franc continue à jouer la balle (i.e. aucun autre joueur ne l'a encore jouée) :*

- ⇒ Ce joueur peut jouer la balle un nombre de fois illimité, mais
- ⇒ La balle doit parcourir au moins 3 mètres avant que ce joueur puisse jouer la balle dans le cercle en la poussant. Alternativement :
- ⇒ Un autre joueur de n'importe quelle équipe qui peut jouer légitimement la balle doit dévier ou pousser la balle avant qu'elle n'entre à l'intérieur du cercle, ou
- ⇒ après que ce joueur ait touché la balle, elle peut être jouée à l'intérieur du cercle par n'importe quel autre joueur, y compris par le joueur qui a exécuté le coup franc, ou
- ⇒ après que la balle ait touché la planche de côté, n'importe quel joueur peut dévier ou pousser la balle à l'intérieur du cercle.



# KONINKLIJKE BELGISCHE HOCKEY BOND

## ASSOCIATION ROYALE BELGE DE HOCKEY

### 5. Mise en jeu & Coup franc :

- ⇒ La mise en jeu doit se faire au centre du terrain et peut se faire dans toutes les directions, les mêmes procédures que celles régissant le coup franc sont d'applications ;
- ⇒ Un coup franc accordé à l'attaque à moins de 3m du cercle est exécuté à l'endroit le plus proche situé à 3m du cercle ;
- ⇒ Le coup franc doit se jouer à l'endroit ou à proximité de l'endroit de la faute. Le critère pour juger cela consiste à ne pas donner un avantage déraisonnable au joueur qui bénéficie du coup franc de part l'endroit où la faute est jouée. Si cela arrive, l'inversion de la faute est la sanction appropriée ;
- ⇒ Un coup franc octroyé à la défense hors de son cercle à max 9m (tête de cercle) de la ligne de fond est donné à un maximum de 9.10m de la ligne de fond sur la même ligne d'où a eu lieu la faute et, parallèle à la planche de côté ;
- ⇒ Un coup franc octroyé à la défense à l'intérieur du cercle est donné **n'importe où dans le cercle** ou à un endroit qui se trouve dans la ligne perpendiculaire entre la ligne de fond et la distance de la tête de cercle (9.10 m) à l'endroit de la faute ;
- ⇒ Lorsque la balle est sortie derrière la ligne de fond, la remise en jeu se fait à un endroit qui se trouve dans la ligne perpendiculaire entre la ligne de fond et la distance de la tête de cercle (9.10m) ;
- ⇒ Si la balle sort sur les côtés, remise en jeu à 1m de la planche de côté d'où la balle est sortie ;
- ⇒ Si la balle sort sur les côtés dans le cercle en faveur de l'attaque et qu'aucun PC n'a été accordé, la remise en jeu s'effectue à minimum 3m du cercle et à maximum 1m de la planche de côté.

### 6. Le Time Out :

- Uniquement d'application pour les divisions arbitrées pas des arbitres nationaux désignés par le Comité d'Arbitrage ;
- Il doit être demandé par le capitaine ou le coach à un des arbitres ;
- Un Time Out par mi-temps et par équipe est autorisé ;
- La durée du Time Out est **d'une minute maximum**, contrôlé par les arbitres et sous la responsabilité du capitaine (le jeu doit reprendre après 1 minute d'interruption) → Se mettre d'accord avec son collègue et le délégué au terrain avant la rencontre ! ;
- Il peut être demandé lorsque le jeu est stoppé, immédiatement avant que la balle soit remise en jeu après qu'une sortie, un coup franc, un goal ou un bully ait été accordé ;
- L'arbitre concerné doit arrêter le temps le plus rapidement possible après la demande et, en réalité, dans le 1<sup>er</sup> moment qui est sportivement opportun ;
- Il ne peut être demandé lors des deux dernières minutes de chaque mi-temps ou entre l'octroi d'un PC ou PS et ce jusqu'à ce que la phase soit terminée ; s'il est demandé avant les deux minutes de chaque mi-temps, mais que l'arbitre n'a pas pu arrêter le temps avant les deux minutes, le time out aura quand même lieu durant les deux dernières minutes cette mi-temps.

### 7. Le Penalty Corner – PC : Déroulement

- Les arbitres ne peuvent siffler PC que dans leur moitié de terrain pour une faute commise par la défense dans sa moitié de terrain (sauf si erreur de changement, où les arbitres peuvent siffler PC des deux côtés) ;
- Le PC se donne de n'importe quel côté du but (le placement de l'arbitre engagé ne doit pas être modifié) ;
- Les défenseurs se placent derrière la ligne de fond, du côté opposé d'où le PC est donné ou **derrière la ligne de centre**.
- Seul le gardien ou le gardien faisant fonction se trouve dans le but ;
- Ni la main, ni l'épaule d'un sorteur ne peut s'appuyer sur le piquet du but ;



# KONINKLIJKE BELGISCHE HOCKEY BOND

## ASSOCIATION ROYALE BELGE DE HOCKEY

- La balle doit obligatoirement sortir du cercle avant qu'un but ne soit marqué. → Un envoi vers le goal au sol alors que la balle n'est pas sortie du cercle ne doit pas être sanctionné (il n'y a faute que si la balle entre dans le but sans être sortie du cercle) ;
- Le donneur doit avoir, au minimum, un pied hors du terrain ;
- Un joueur ne peut pas changer de stick sur phase de PC ;
- **Si l'équipe défendant le PC a choisi de ne jouer qu'avec des joueurs de champ, un maximum de six joueurs de l'équipe défendant peuvent se tenir derrière la ligne de fond à l'extérieur du but. Dans ce cas aucun joueur ne possède les privilèges du gardien de but.**

### 7.1 Quand siffler PC ?

- a. Pour une faute d'un défenseur dans son cercle qui n'empêche pas qu'un goal probable soit marqué ;
- b. Pour une faute intentionnelle d'un défenseur dans son cercle envers un adversaire qui n'a pas la possession de la balle ou l'opportunité d'avoir la possession de la balle ;
- c. Pour une faute volontaire d'un défenseur dans sa moitié de terrain mais hors de son cercle. **Il convient sur ce point que le défenseur crée une faute délibérée qui empêche une action de but ou d'attaque.** Dans le cas, par exemple, où un défenseur fait une remarque à l'arbitre, jette son stick de dépit au sol sans empêcher une action offensive pour l'adversaire, un coup franc + carte est la sanction appropriée ;
- d. Lorsqu'un joueur envoi volontairement la balle derrière sa propre ligne de but – Un gardien peut dévier une balle derrière sa ligne de fond ;
- e. Lors d'un mauvais changement de joueurs (7 sur le terrain) ;
- f. Lorsque la balle se loge dans l'équipement d'un joueur ou d'un gardien de but lorsqu'il se trouve dans son cercle.
- g. Lorsqu'un bully est accordé – si le jeu est arrêté suite à un blessé ou pour tout autre raison durant la phase de PC à la fin d'une mi-temps et qu'un bully aurait dû être accordé, le PC doit être rejoué ;

### 7.2 Fin de phase de PC :

- Lorsqu'un goal est marqué ;
- Lorsqu'un coup franc est accordé à la défense ;
- Lorsque la balle sort de plus de 3m du cercle ;
- Lorsque la balle sort hors des limites de jeu et aucun PC n'est accordé ;
- Lorsqu'un PS est accordé ;

**Pour un changement ou pour que le PC soit terminé en fin de mi-temps ou de match, la phase de PC est également terminée lorsque la balle sort une deuxième fois du cercle.**

### 7.3 Pour une faute lors d'un PC ... :

- ✓ Si le donneur n'a pas, au minimum, un pied hors du terrain, le PC doit être rejoué → Anticiper la chose en demandant au donneur d'avoir un pied hors du terrain. Mieux vaut prévenir que guérir ! ;
- ✓ Pour tout autre faute commise par le donneur, un coup franc doit être octroyé à la défense ;
- ✓ Si un défenseur sort avant qu'il n'en soit autorisé (la balle ne soit mise en jeu), le PC doit être rejoué → L'avantage n'existe pas dans ce cas et le PC doit être redonné immédiatement ! ;
- ✓ Si un attaquant entre dans le cercle avant qu'il n'en soit autorisé (la balle ne soit mise en jeu), le PC doit être rejoué ;
- ✓ Pour toute autre faute commise par un attaquant, un coup franc doit être octroyé à la défense.



# KONINKLIJKE BELGISCHE HOCKEY BOND

## ASSOCIATION ROYALE BELGE DE HOCKEY

### 8. Le Stroke – PS :

- ✓ Le stroke se donne :
  - a. pour une infraction commise par un défenseur qui empêche l'inscription certaine d'un but ;
  - b. pour une infraction intentionnelle commise à l'intérieur du cercle par un défenseur envers un adversaire qui est en possession de la balle ou qui a l'opportunité de la jouer ;
- ✓ Le donneur se trouve derrière la balle, à distance jouable de celle-ci. Il n'y a plus de notion de pas. Le gardien, le gardien faisant fonction ou le joueur défendant a ses pieds sur la ligne du but.

#### 8.1 Pour une faute lors d'un PS ... :

- ✓ Si le Stroke est donné avant le coup de sifflet de l'arbitre et qu'un goal est inscrit, le Stroke est à rejouer ;
- ✓ Pour toutes autres fautes faites par le donneur, un coup franc à la défense doit être accordé ;
- ✓ Pour toutes fautes commises par le joueur défendant le Stroke, y compris le fait de bouger ses pieds avant que la balle n'ait été jouée, le Stroke est à rejouer si le gardien ou joueur défendant a arrêté l'envoi ;
- ✓ Pour une faute commise par le joueur de l'équipe défendant le Stroke et qu'aucun goal ne soit inscrit, le Stroke est à rejouer ;
- ✓ Pour une faute commise par l'équipe attaquante, autre que le donneur, et qu'un goal soit marqué, le Stroke doit être rejoué.

### 9. La balle en hauteur :

#### 9.1 Les joueurs :

- Les joueurs ne peuvent faire monter la balle à l'exception d'un envoi au goal.
  - *Il n'y a pas de faute si la balle monte involontairement, moins de 10cm du sol, à condition qu'aucun adversaire ne se trouve à distance jouable de la balle ou ne soit en position de la jouer ;*
- Si la balle est en hauteur suite à un rebond lors d'un envoi au goal via le gardien, un défenseur ou un poteau de but, la balle peut être stoppée par un joueur de n'importe quelle équipe ;
- Les défenseurs sont autorisés à jouer la balle du stick au-dessus des épaules dans le but d'éviter qu'un goal ne soit marqué.
  - Si un jeu dangereux a lieu à la suite de l'intervention, un Penalty Corner doit être accordé ;
  - Si la balle est ostensiblement frappée au-dessus des épaules et qu'un goal est ainsi évité, un Penalty Stroke doit être accordé ;

#### 9.2 Les gardiens :

- Les gardiens de but portant un équipement complet et les joueurs avec les privilèges de gardien du but peuvent utiliser leurs bras, mains ou n'importe quelle autre partie de leur corps pour repousser la balle.
- Un gardien commet une faute s'il renvoie (avec mouvement) en l'air une balle qui a été envoyée au sol.
- Lorsqu'une balle envoyée en l'air vers le but est renvoyée en l'air par un gardien en mouvement ou donnant une impulsion à la balle, il ne faut juger cette phase qu'en fonction du jeu dangereux. On ne siffle pas sauf s'il y a jeu dangereux. Un Penalty Corner est la sanction adéquate dans ce cas-là.
- Un gardien ne peut être sanctionné si, en s'interposant à un envoi, la balle rebondissant sur son équipement prend plus de hauteur que l'envoi initial. Cette phase de jeu entend bien que le gardien n'a aucun mouvement vers la balle (par exemple : un flick qui rebondit sur la poitrine du gardien qui est totalement immobile). Il n'y a aucune raison de sanctionner le gardien dans ce cas-là.



# KONINKLIJKE BELGISCHE HOCKEY BOND

## ASSOCIATION ROYALE BELGE DE HOCKEY

### 10. Le jeu dangereux :

- Les joueurs sur le terrain doivent avoir leur stick en main et ne peuvent l'utiliser de manière dangereuse : *lever le stick au-dessus d'un adversaire pour obtenir une obstruction n'est pas autorisé ;*
- Les joueurs ne peuvent toucher, empêcher ou retenir d'autres joueurs, leur crosse ou leur tenue ;
- Les joueurs ne peuvent intimider ou gêner un autre joueur ;
- Les joueurs ne peuvent jouer la balle de manière dangereuse ou de manière telle qu'il en résulte un jeu dangereux.

### 11. Le jeu au sol :

- Le jeu au sol est interdit : une main, un bras ou un genou au sol sont considérés comme jeu à terre.
- La main qui tient le stick peut toucher le sol au moment où la balle est jouée ;
- Lorsqu'un attaquant plonge dans le cercle pour jouer la balle et marque, le moment où la balle est jouée est d'importance. S'il joue la balle avant d'être au sol, le but est valable, si par contre il est déjà couché au moment où la balle est jouée, il commet une faute ;
- Si la faute est répétée par les joueurs et qu'ils se trouvent dans leur moitié de terrain, il faut siffler PC, si la faute est **délibérément** faite par un défenseur dans son cercle = stroke.

### 12. Les joueurs ne peuvent ... :

- ❖ Empêcher un adversaire de jouer la balle (obstruction) ;
- ❖ Bloquer la balle avec leur stick contre la planche de côté (c'est aussi une obstruction) ;
- ❖ Pénétrer intentionnellement dans le but adverse ;
- ❖ Passer derrière leur propre goal ou le goal adverse ;
- ❖ Sortir intentionnellement du terrain pour se faire oublier ;
- ❖ Changer de stick après l'octroi et pendant la phase de Penalty Corner ou Penalty Stroke sauf si il présente un danger ;
- ❖ Retarder le déroulement du jeu dans le but de bénéficier d'une perte de temps.

### 13. Les cartes :

- ❖ Carte verte → Avertissement ;
- ❖ Carte jaune → Suspension temporaire :  
Une carte jaune entraîne une suspension de minimum 2 minutes. Le temps de la suspension est signalé par l'arbitre à la table. La table signale au joueur et à l'arbitre la fin de suspension. Le joueur ne peut être remplacé qu'après avoir purgé sa suspension.
- ❖ Carte rouge → Suspension définitive → renvoi au vestiaire  
Une carte rouge montrée à un joueur au cours d'une rencontre entraîne une suspension définitive de ce joueur durant cette rencontre. De plus, le joueur concerné ne peut pas participer à la rencontre de son Club Associé qui suit, dans toutes les Divisions pour lesquelles il est qualifié.



# KONINKLIJKE BELGISCHE HOCKEY BOND

## ASSOCIATION ROYALE BELGE DE HOCKEY

### 14. **Règle ARBH :**

Tout joueur frappant de dépit ou de rage le sol ou toute autre partie des installations doit être sanctionné d'une carte jaune.

Le but de cette règle n'est pas de distribuer des cartes pour le plaisir ... Il est essentiel et crucial de pouvoir conserver les salles dans lesquelles se jouent la compétition. Il est demandé d'être particulièrement vigilant et ce, dès la 1<sup>ère</sup> journée, de manière à ce que le message passe.

### **Documentation :**

Règles du jeu & briefing FIH 2010/2011 – Hockey en Salle – (En) :

<http://www.fih.ch/files/Sport/Rules/Rulebook%20Indoor%202011.pdf>

Belgium Indoor Hockey : <http://hockey.be/FR/BIH/Belgium+Indoor+Hockey.aspx>

### **Contact :**

[arbitrage@hockey.be](mailto:arbitrage@hockey.be)

[indoor@hockey.be](mailto:indoor@hockey.be)

Le Comité d'Arbitrage

Décembre 2011