REGLEMENT ISBHF

2010

Version pour Swiss Streethockey

Remerciements

L'ISBHF remercie l'IIHF de lui avoir accordé l'autorisation d'utiliser le règlement de l'IIHF comme base du nouveau règlement de l'ISBHF.
De plus, l'ISBHF tient à remercier la CBHA de son soutien dans le cadre de la rédaction des présentes règles.

Langues

En cas de différences entre la version originale en anglais du présent règlement et une traduction quelconque, c'est la version originale en anglais qui fera foi pour tous les matchs organisés sous l'égide de l'ISBHF.
Pour tous les matchs ayant lieu sous la juridiction de Swiss Streethockey, c'est la présente version <allemande>, y compris toutes ses dispositions spécifiques à la Suisse, qui fera foi.

Dispositions spécifiques à la Suisse

Toutes les dispositions spécifiques à la Suisse sont signalées par un petit drapeau suisse et se présentent sur fond grisé.

Entrée en vigueur

Le règlement a été approuvé à l'occasion du congrès de l'ISBHF qui s'est tenu le 23 janvier 2010 à Villach, en Autriche, et il est en vigueur depuis cette date.
En ce qui concerne la Suisse, il entre en vigueur le 1er juillet 2015 pour la saison 2015/16.

TABLE DES MATIERES

PARTIE 1 – TERRAIN (dessin du terrain avec dimensions, voir page 8) **9**
100 - DEFINITION DU TERRAIN 9
101 - DIMENSIONS DU TERRAIN 9
102 - BANDE 9
103 - PLINTHE 9
104 - PORTES 9
105 - VERRE DE PROTECTION (PLEXIGLAS) 12
106 – FILETS DE PROTECTION DE FOND 12
110 - SUBDIVISION ET MARQUAGE DU TERRAIN DE JEU 12
111 – LIGNES DE BUT 12
112 – LIGNES BLEUES 12
113 - LIGNE MEDIANE 12
114 – POINTS ET CERCLES D'ENGAGEMENT 15
115 - POINTS ET CERCLES D'ENGAGEMENT DU MILIEU DE TERRAIN 15
116 - POINTS D'ENGAGEMENT DANS LA ZONE NEUTRE 15
117 - POINTS ET CERCLES D'ENGAGEMENT DE FOND 15
118 – CERCLE DE L'ARBITRE 19
119 – SURFACE DE BUT 19
130 - BUTS 19
140 – BANCS DES JOUEURS 21
141 – BANCS DES PENALITES 21
143 – TABLE DES CHRONOMETREURS 21
150 – SIGNAUX ET HORLOGES 23
151 - SIRENES 23
152 - HORLOGE 23
153 – LUMIERES ROUGES ET VERTES 23
160 – VESTIAIRES POUR JOUEURS 23
161 - VESTIAIRES POUR ARBITRES 23
170 – ECLAIRAGE DU TERRAIN 25
171 – DEFENSE DE FUMER DANS LES STADES 25
172 – MUSIQUE DANS LES STADES 25
173 – CONSOMMATION D'ALCOOL 25
PARTIE 2 - EQUIPES, JOUEURS ET EQUIPEMENT **27**
200 – JOUEURS EN TENUE DE JEU 27
201 – CAPITAINE DE L'EQUIPE 27
210 - EQUIPEMENT 29
220 – EQUIPEMENT DES JOUEURS DE CHAMP 29
221 – CHAUSSURES DES JOUEURS DE CHAMP 29
222 – CROSSE DES JOUEURS DE CHAMP 31
223 – CASQUE DES JOUEURS DE CHAMP 31
225 – GANTS DES JOUEURS DE CHAMP 31
226 – PROTECTION DE LA GORGE 31

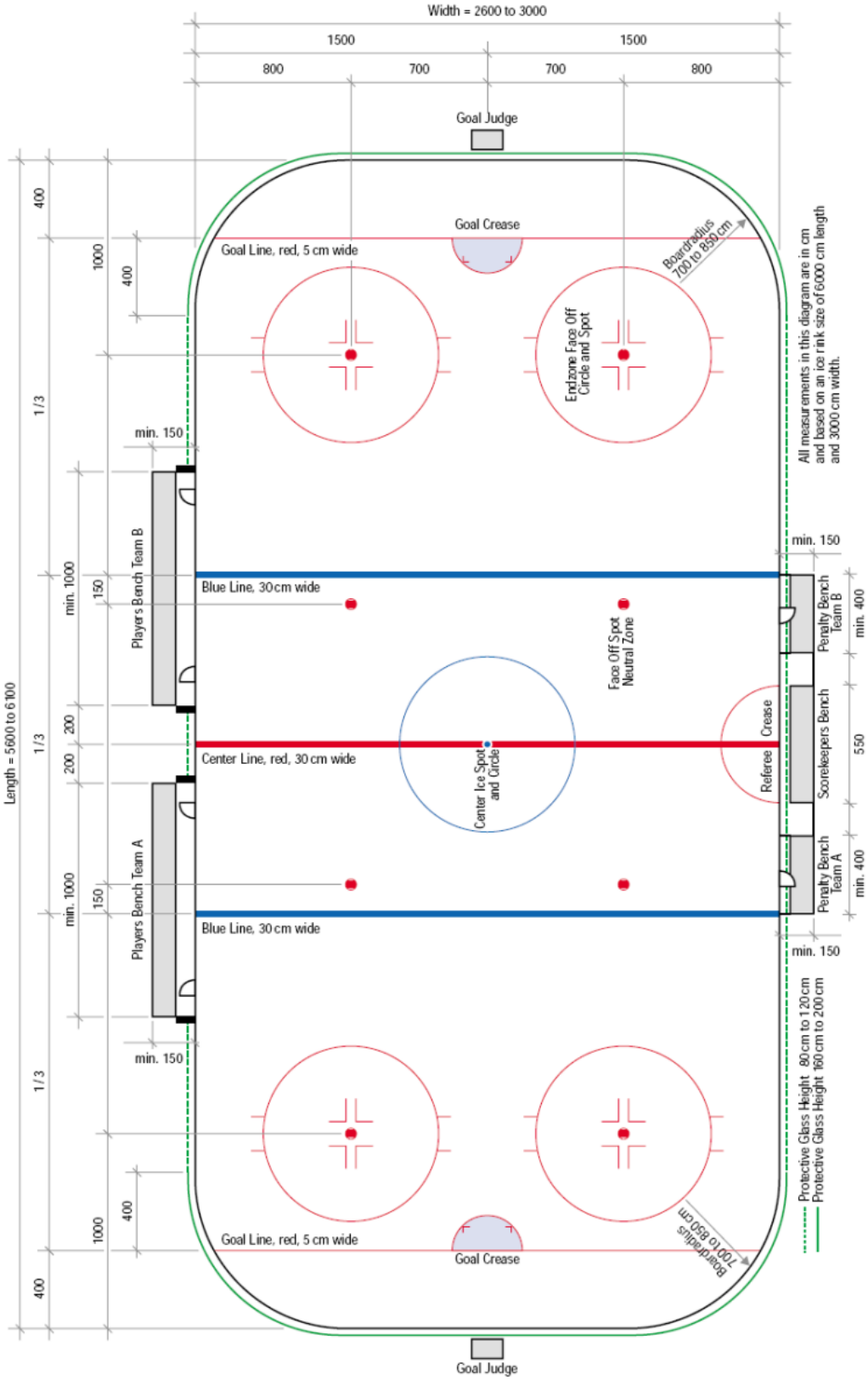
227 – PROTECTION DE LA BOUCHE / VISIERE INTEGRALE 31
230 – EQUIPEMENT DU GARDIEN DE BUT 33
231 – CHAUSSURES DU GARDIEN DE BUT 33
232 - TORHÜTERSTÖCKE 33
233 – GANTS DU GARDIEN DE BUT 33
233a) – GANT DE BLOCAGE 33
233b) – GANT D'ATTRAPE 33
234 – CASQUE DU GARDIEN DE BUT ET MASQUE INTEGRAL 35
235 – JAMBIERES DU GARDIEN DE BUT 35
240 – TENUE DE JEU 35
250 - BALLE 37
260 – MESURE DE L'EQUIPEMENT 37
PARTIE 3 – OFFICIELS DE MATCH ET LEURS TACHES 39
300 – DESIGNATION DES OFFICIELS 39
310 – OFFICIELS DE MATCH 39
312 – TACHES DE L'ARBITRE 39
320 – AUTRES OFFICIELS 39
321 - Juge de but 39
322 - MARQUEURS 41
323 - CHRONOMETREURS 41
324 - ANNONCEUR 41
325 – RESPONSABLES DU BANC DES PENALITES 41
330 – JUGE DE BUT VIDEO 41
340 – ORGANES COMPETENTS 41
PARTIE 4 – REGLES DU JEU 43
400 – JOUEURS SUR LE TERRAIN 43
402 – DEBUT DU MATCH ET PERIODES 43
410 – CHANGEMENTS DE JOUEURS DE CHAMP ET DE GARDIENS DE BUT 43
411 – CHANGEMENT DE JOUEURS DE CHAMP ET DE GARDIENS DE BUT DEPUIS LE BANC DES JOUEURS PENDANT LE JEU 45
412 – PROCEDURE DE CHANGEMENT DE JOUEURS PENDANT UN ARRET DE JEU 47
413 – CHANGEMENT DE JOUEURS VENANT DU BANC DES PENALITES 47
415 - CHANGEMENT DE GARDIEN DE BUT PENDANT UN ARRET DE JEU 47
416 – JOUEURS BLESSES 49
417 - GARDIENS DE BUT BLESSES 49
418 – PREVENTION DEES INFECTIONS 49
420 – TEMPS DE JEU 51
421 – PERIODE DE PROLONGATION 51
422 - TEMPS MORT 53
430 – DETERMINATION DU RESULTAT DU MATCH 53
440 - ENGAGEMENTS 55
442 – PROCEDURE D'EXECUTION DES ENGAGEMENTS 57
450 – HORS-JEU 59
451 – PROCEDURE EN CAS DE HORS-JEU DIFFERE 61

460 - DÉGAGEMENT INTERDIT 63
470 - DEFINITION D'UN BUT 63
471 – NON VALIDATION D'UN BUT 65
472 – ATTRIBUTION DES BUTS ET ASSISTS AUX JOUEURS 65
480 - BALLE HORS DU TERRAIN 65
481 - BALLE SUR LE FILET DU BUT 65
482 - BALLE HORS DE VUE 67
483 – BALLE ILLEGALE 67
484 – CONTACT DE LA BALLE AVEC UN ARBITRE 67
490 – ARRET OU PASSE AVEC LES MAINS 67
491 – COUPS DE PIED DANS LA BALLE 67
492 - JEU DE LA BALLE AVEC UNE CROSSE TROP HAUTE 69
493 - INTERFERENCE 69
PARTIE 5 - PENALITES 71
500 - PENALITES - DEFINITIONS ET PROCEDURES 71
501 - PENALITE MINEURE 73
502 - PENALITE DE BANC MINEURE 73
503 – PENALITE MAJEURE 73
504 - PENALITE DE MECONDUITE 73
505 - PENALITE DE MECONDUITE POUR LE MATCH 75
506 – PENALITE DE MECONDUITE MAJEURE 75
507 - PENALITE DE MATCH 75
508 - TIR DE PENALITE 75
509 – EXECUTION D'UN TIR DE PENALITE 77
510 – MESURES DISCIPLINAIRES SUPPLEMENTAIRES 77
511 – PROCEDURE EN CAS DE PENALITES CONTRE UN GARDIEN DE BUT 77
512 – PENALITES SIMULTANEES 79
513 – PENALITES DIFFEREES 79
514 – APPLICATION DES PENALITES 81
FAUTES CONTRE UN JOUEUR 83
520 - CHARGE CONTRE LA BANDE 83
521 – CHARGE AVEC LA CROSSE 83
522 – CHARGE INCORRECTE 83
523 – CHARGE DANS LE DOS 85
524 - CLIPPING (CHARGE CONTRE LE GENOU) 85
525 – CHARGE AVEC LA CROSSE 87
526 – COUP DE COUDE 87
527 – JEU DUR / BRUTALITE EXCESSIVE / BLESSURE 87
528 – COUPS DE POING (BAGARRE) 89
529 – COUPE DE TETE 91
530 – CROSSE HAUTE 91
531 – RETENIR UN JOUEUR ADVERSE 91
532 – RETENIR LA CROSSE 91
533 - ACCROCHER 93

534 - OBSTRUCTION 93
535 – COUP DE PIED 95
536 – COUP DE GENOU 95
537 – COUP DE CROSSE 95
538 – PIQUER AVEC LA CROSSE 98
539 - TREBUCHER 98
540 – CHARGE CONTRE LA TETE OU LA NUQUE 100
541 – CHARGE AVEC LE CORPS 100
AUTRES PENALITES 102
550 – INCORRECTIONS D'OFFICIELS ET ATTITUDE ANTISPORTIVE DE JOUEURS 102
551 - INCORRECTIONS D'OFFICIELS ET ATTITUDE ANTISPORTIVE D'OFFICIELS D'EQUIPE 103
554a) – CONSERVER LA BALLE EN MOUVEMENT 104
554b) – DEPLACEMENT DU BUT 104
554c) – TIRE OU ENVOI D'UNE BALLE HORS DU TERRAIN 106
554d) – AJUSTEMENT D'UNE PIECE D'EQUIPEMENT 106
554e) – JOUEUR BLESSE REFUSANT DE QUITTER LE TERRAIN 106
554f) – SURNOMBRE SUR LE TERRAIN APRES UN BUT 106
554g) – INFRACTION A LA PROCEDURE D'ENGAGEMENT 106
555 – EQUIPEMENT INTERDIT OU DANGEREUX 109
556 –CROSSE BRISEE 111
557 – JOUEUR SE LAISSANT TOMBER SUR LA BALLE 113
558 - GARDIEN DE BUT TOMBANT SUR LA BALLE 113
559 – JOUEUR MANIANT LA BALLE AVEC LA MAIN 113
560 - GARDIEN DE BUT / BALLE AVEC LES MAINS 116
561 – ALTERCATION AVEC LES SPECTATEURS 116
562 – QUITTER LE BANC DES JOUEURS / PENALITES 116
563 – JOUEUR QUITTANT LE BANC DES PENALITES 118
564 – JOUEUR QUITTANT LE BANC DES JOUEURS OU DES PENALITES PENDANT UNE ALTERCATION 118
565 – OFFICIELS D'EQUIPE QUITTANT LE BANC 120
566 – REFUS DE JOUER - EQUIPE SUR LE TERRAIN 120
567 - REFUS DE JOUER - EQUIPE AU VESTIAIRE 120
569 – JET DE CROSSE OU D'OBJET SUR LE TERRAIN 122
570 – JET DE CROSSE OU D'OBJET PENDANT ECHAPPEE 122
571 – PREVENTION DES INFECTIONS 122
572 – COMPORTEMENT DU CAPITAINE / ASSISTANT 124
573 – SURNOMBRE 124
575 – INFRACTION A LA PROCEDURE DE CHANGEMENT 124
590 – PENALITES CONTRE LE GARDIEN DE BUT 124
591 – LIGNE CENTRALE FRANCHIE PAR GARDIEN DE BUT 126
592 – RETOUR DU GARDIEN DE BUT A SON BANC 126
593 - GARDIEN DE BUT QUITTANT SON TERRITOIRE LORS D'UNE ALTERCATION 126
594 – BALLE SUR LE FILET DE BUT PAR LE GARDIEN DE BUT 126

PARTIE 6 – REGLES SPECIFIQUES 128
REGLES SPECIFIQUES POUR DAMES 128
600 – LES FEMMES DOIVENT PORTER UNE PROTECTION INTEGRALE DU VISAGE 128
601 – Femmes : INTERDICTION DE CHARGE AVEC LE CORPS 128
REGLES SPECIFIQUES POUR LES JUNIORS DANS LES CATEGORIES U18 ET PLUS JEUNES 128
650 – LES JOUEURS DES CATEGORIES U18 ET PLUS JEUNES DOIVENT PORTER UNE PROTECTION INTEGRALE DU VISAGE 128
ANNEXE 1 – REGLES CONCERNANT LA PUBLICITE 129
ANNEXE 2 – PROCEDURES DE COMPTE A REBOURS DE DEBUT DE MATCH ET D'ECHAUFFEMENT 130
ANNEXE 3 – ANNONCES OFFICIELS 132
A3.1 – ANNONCES OBLIGATOIRES 132
A3.2 – INFORMATION DU PUBLIC 132
ANNEXE 4 – TACHES DES OFFICUELS 133
A4.1 – ABSENCE DE L'ARBITRE – AVANT LE MATCH 133
A4.2 - ABSENCE DE L'ARBITRE – PENDANT LE MATCH 133
A4.8 – SYSTEME A DEUX ARBITRES 133
A4.9 - SYSTEME A DEUX ARBITRES – TACHES AVANT LE MATCH 133
A4.10 - SYSTEME A DEUX ARBITRES – TACHES PENDANT LE MATCH 133
A4.11 - SYSTEME A DEUX ARBITRES – TACHES PENDANT LE MATCH 134
A4.20 – AUTRES OFFICIELS DE MATCH 134
A4.21 - MARQUEUR TACHES AVANT LE MATCH 135
A4.22 - MARQUEUR TACHES PENDANT LE MATCH 135
A4.23 - MARQUEUR TACHES APRES LE MATCH 136
A4.24 - CHRONOMETREUR 136
A4.25 - ANNONCEUR 136
A4.26 – RESPONSABLES DU BANC DES PENALITES 137
ANNEXE 5 PROCEDURE SUIVIE PAR L'ARBITRE POUR ANNONCER ET INFLIGER LES PENALITES 137
ANNEXE 6 PENALITES MAJEURES SIMULTANNEES 138
ANNEXE 7 SIGNES DES ARBITRES 140
INDEX 151

DIMENSIONS OF THE RINK



Rè

CH 1.00.1. Les terrains en plein air doivent être conçus de telle sorte que les eaux de pluie puissent s'écouler sans encombre et ne stagnent pas sur le terrain.
La surface du terrain doit être plate et dépourvue de fissures ou de renflements importants susceptibles de ralentir le rythme du jeu. Un terrain est considéré comme réglementaire, quand au moins 80 % des passes jouées à une distance de 2 m en travers du terrain tout entier arrivent à destination sans sauter.

CH 1.01.1. Pour les matchs en salle couverte, tous les revêtements autorisés pour l'Inline Hockey sont permis. Tous les revêtements pour installations extérieures doivent être soumis aux tests et à l'approbation de Swiss Streethockey avant utilisation. Seuls sont autorisés les revêtements spécialement développés pour le jeu de streethockey en plein air, fabriqués de façon à assurer, quand ils sont mouillés, une adhérence suffisante pour que les joueurs ne glissent pas et, quand ils sont secs, une résistance au frottement non excessive.

CH 1.01.2. Dimensions minimales du terrain de jeu en LN A : 48 x 24 m. Les terrains projetés après le 31.7.2015 doivent présenter des dimensions minimales de 26 x 52 m.
Les équipes ne disposant pas de terrains conformes à ce critère ne peuvent pas jouer en Ligue nationale A.

CH 1.01.3. Les terrains de dimensions inférieures à 24 x 48 m ne doivent pas présenter d'angles arrondis. Si les angles sont arrondis, le rayon maximal doit être de 8 m.

CH 1.02.1. Les bandes construites avant le 31.07.2015 peuvent le cas échéant présenter une hauteur comprise entre 0,80 m et 1, 02 m.

CH 1.02.2. Pour les terrains en extérieur, la bande doit être conçue de façon à permettre l'écoulement des eaux de pluie sous la bande et à empêcher la formation de flaques d'eau au niveau de la bande (sauf en cas de fortes précipitations). La distance entre la surface du sol et le bord inférieur de la bande ne doit pas dépasser 15 mm.

CH 1.02.3. Toutes les équipements présents à proximité immédiate du terrain susceptibles de représenter un danger potentiel pour les joueurs doivent être démontés ou rembourrés de telle sorte que le danger de blessure soit réduit au minimum. Les poteaux des filets derrière les buts doivent également être rembourrés. Ce rembourrage doit présenter une hauteur minimale de 100 cm mesurée depuis le bord supérieur de la bande. Si la bande est d'une hauteur inférieure à 100 cm, la hauteur au sol minimale du rembourrage doit être de 200 cm.

PARTIE 1 – TERRAIN (dessin du terrain avec dimensions, voir page 8)

Il ne doit être apposé aucune **marque ou signe** de quelque nature que ce soit sur la surface du terrain, la bande, le plexiglas, les buts, les filets ou sur toute autre surface présente sur ou à proximité des bancs des joueurs, des bancs des pénalités, de la zone des chronométreurs et de toutes les autres zones officielles hors du terrain, à l'exception des marquages prévus par les règles et des inscriptions publicitaires conformes à l'Annexe I.

100 - DEFINITION DU TERRAIN

Le jeu de « street hockey » et/ou « ball hockey » doit se jouer sur un revêtement dur ou sur l'asphalte. Cette surface est appelée le **TERRAIN**.

101 - DIMENSIONS DU TERRAIN

Dimensions maximales : **61 m de longueur** et **30 m de largeur**.
Dimensions minimales : **56 m de longueur** et **26 m de largeur**.
Les angles du terrain de jeu sont arrondis. Le rayon de l'arc doit être compris entre **7 et 8, 5 m**.

Interprétation 1 : À l'exception des Championnats AAA de l'ISBHF, les dimensions minimales du terrain sont de 48 x 24 m. Pour l'arrondissement des angles du terrain, le rayon minimal permis est de 4 m. Cette exception ne vaut que pour les terrains existants ou projetés avant le 23 janvier 2010.
Pour le jeu à 4, des terrains présentant des dimensions allant de 56 x 26 m à 45 x 21 m sont permis.

Interprétation 2 : Les fédérations nationales ont le droit, pour les matchs relevant de leur juridiction, d'adapter les dimensions du terrains de jeu.

102 - BANDE

- Le terrain est entourée d'une paroi en bois ou en plastique dénommée "BANDE". Elle doit être de couleur blanche.
- La bande doit présenter, par rapport à la surface de jeu, une **hauteur minimale** de **1,02 m** et une **hauteur maximale** de **1, 22 m**.
- La bande doit être réalisée de telle sorte que la surface côté terrain soit lisse et dépourvue de toute aspérité pouvant causer une blessure aux joueurs, et tous les équipements servant à maintenir en place la bande ou à fixer le plexiglas ou les filets doivent être montés du côté de la bande opposé au terrain.
- Les espaces entre les panneaux ne doivent pas excéder 5 mm.

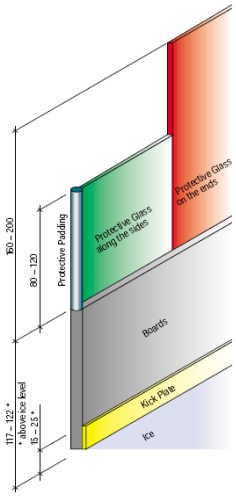
103 - PLINTHE

Une "**PLINTHE**" doit être fixée dans la partie inférieure de la bande. Elle doit être de couleur **jaune** et d'une hauteur comprise entre **15** et **25 cm**.

Interprétation 1 : La plinthe n'est obligatoire que pour les Championnats AAA de l'ISBHF. Pour tous les autres matchs, elle est seulement conseillée.

104 - PORTES

- Toutes les portes donnant accès au terrain doivent être réalisées de façon à s'ouvrir vers l'extérieur du terrain de jeu.
- Les espaces entre les portes et la bande ne doivent pas excéder 10 mm.



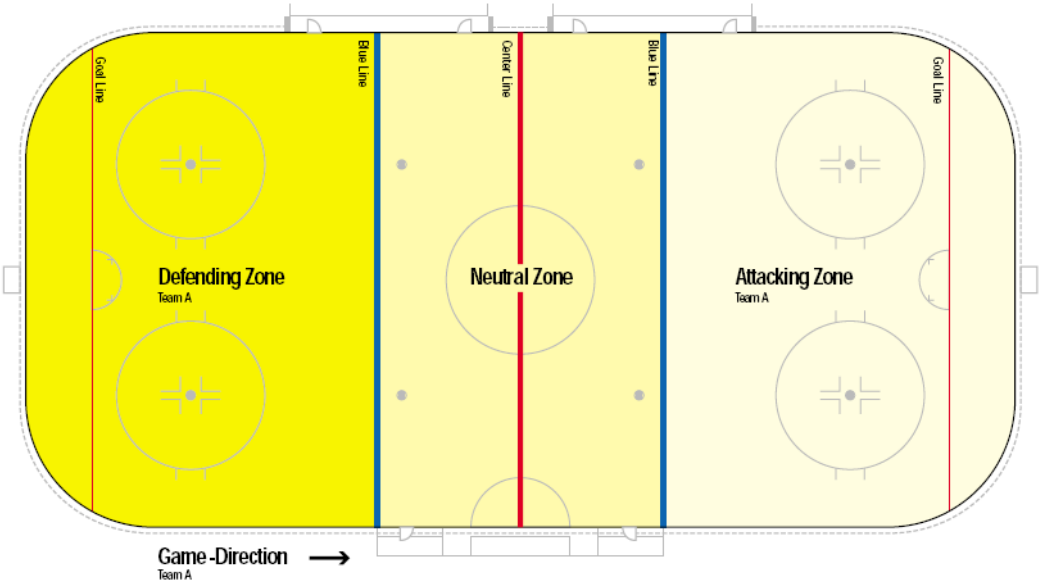
CH 1.05.1 Les bordures de la bande décrite aux règles 105 et 106 ne doivent être mises en place que dans les catégories supérieures, et seulement du côté transversal, derrière les portes.

CH 1.10.1. La subdivision du terrain de jeu en cinq zones est requise uniquement pour les terrains de jeu d'une longueur minimale de 45 m. Pour les terrains de jeu plus courts, seules les lignes de but et la ligne rouge centrale (de 5 cm de largeur seulement) sont marquées. Pour ces terrains, la règle 116 ne s'applique pas. Il n'est pas nécessaire de prolonger les lignes jusqu'à la bande.

CH 1.11.1. Pour les terrains de jeu mesurant moins de 56 m de longueur, la distance entre la ligne de but et la bande du fond doit être de 3,35 m. Toutefois, une distance de 4 m est tolérée.

- Pour les terrains en extérieur, les lignes mentionnées aux règles 112 et 113 doivent aussi être marquées par deux lignes de 5 cm de largeur, espacées de 20 cm.
- Si la publicité sur la bande est autorisée, les lignes subdivisant le terrain doivent au moins être appliquées sur la plinthe.
- La largeur totale de la ligne doit être considérée comme faisant partie intégrante de la zone où la balle se trouve.

SUBDIVISION DU TERRAIN DE JEU



CH 1.12.1. Lors des matchs joués sans appliquer la règle du hors-jeu, il n’existe pas de zone neutre. Quand, selon les règles, un engagement doit avoir lieu dans la zone neutre, il doit dans ce cas se faire sur la ligne centrale à la hauteur des points d’engagement de fond de zone.

105 - VERRE DE PROTECTION (PLEXIGLAS)

- Le verre de protection situé au-dessus de la bande doit présenter derrière les buts une **hauteur** de **160 cm** à **200 cm** et s'étendre de quatre mètres de la ligne de but dans la direction de la zone neutre. Le long des côtés du terrain de jeu, la hauteur du verre de protection doit être comprise entre **80 cm** et **120 cm**, sauf dans la zone des bancs des joueurs.
- Les espaces entre les panneaux de plexiglas doivent être au maximum de 10 mm.
- Toutes les interruptions de l'enceinte en plexiglas doivent être rembourrées de façon à empêcher toute blessure des joueurs.
- Il n'est pas permis de pratiquer des ouvertures dans le plexiglas.

Interprétation : Dans la zone située derrière les buts jusqu'à la ligne de but prolongée, il est obligatoire de prévoir sur la bande un verre de protection, des filets ou un système de réception constitué d'un autre matériau d'une **hauteur minimale de 200 cm**. Le verre de protection latéral n'est obligatoire que pour les Championnats AAA de l'ISBHF. Pour tous les autres matchs, il est seulement conseillé.

106 – FILETS DE PROTECTION DE FOND

Dans la zone de fond, des filets de protection doivent être prévus au-dessus du verre de protection.

Interprétation : Les filets de protection de la zone de fond ne sont obligatoires que pour les Championnats AAA de l'ISBHF. Pour tous les autres matchs, ils sont seulement conseillés.

110 - SUBDIVISION ET MARQUAGE DU TERRAIN DE JEU

Le terrain est subdivisé par **cinq lignes** sur sa longueur. Ces lignes couvrent toute la largeur du terrain de jeu et se prolongent sur la bande.

111 – LIGNES DE BUT

Des lignes **rouges** de **5 cm de largeur** doivent être appliquées **à 4 m** de chaque extrémité du terrain. Elles sont dénommées **LIGNES DE BUT**.

112 – LIGNES BLEUES

Le terrain entre les deux lignes de but est subdivisé au moyen de deux **lignes bleues de 30 cm de largeur** en trois zones de dimensions identiques. Ces lignes sont dénommées **LIGNES BLEUES**.

Ces lignes délimitent les **trois zones**. Celles-ci sont définies comme suit.

- **Pour chacune des équipes**, la zone où se trouve son propre but est la **ZONE DE DEFENSE**
- La zone centrale est la **ZONE NEUTRE**
- La zone la plus éloignée de son propre but est la **ZONE D'ATTAQUE**

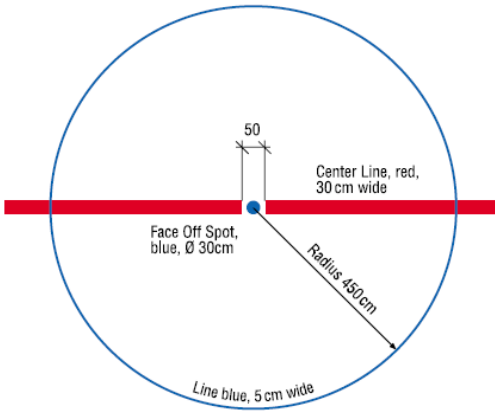
Interprétation : Quand la ligne bleue est éliminée et « flotte » vers la ligne rouge centrale, la zone de défense devient l'ensemble de la zone allant de la ligne centrale à la bande du fond. Les décisions concernant les zones doivent être prises de la façon suivante : une ligne fait partie intégrante de la zone depuis laquelle la balle est jouée, passée ou tirée.

113 - LIGNE MEDIANE

La ligne centrale se trouve au milieu du terrain. Elle est de **30 cm de largeur** et elle est de couleur **rouge**.

POINT D'ENGAGEMENT ET CERCLE D'ENGAGEMENT AU MILIEU DU TERRAIN

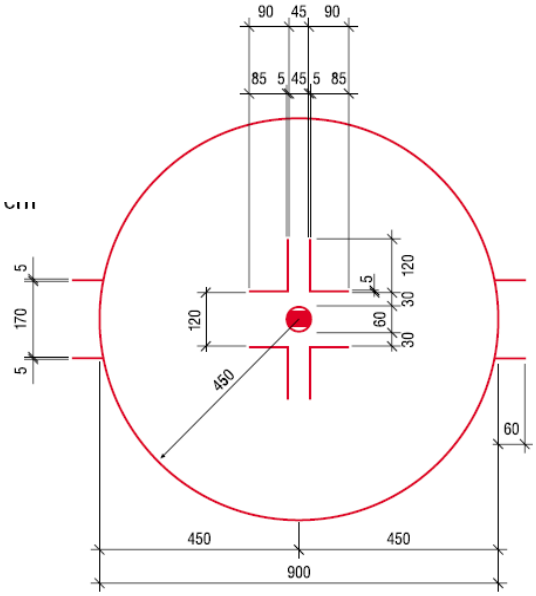
Toutes les dimensions sont en cm



POINT D'ENGAGEMENT DE FOND ET CERCLE D'ENGAGEMENT DE FOND

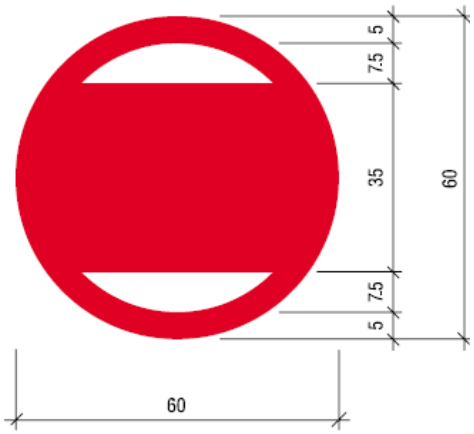
Toutes les tailles sont en cm

CH 1.17.1. Pour les terrains de moins de 24,4 m de longueur, les dispositions suivantes s'appliquent : Les points d'engagement se trouvent à 6 m devant la ligne de but et à 6 m de la ligne reliant le milieu des deux buts. Le rayon du cercle d'engagement doit être de 3 m au minimum et de 4 m au maximum. Lors du marquage, il convient de choisir, dans cette fourchette, le plus grand rayon possible, la distance entre le bord du terrain de jeu et le cercle d'engagement devant être d'au moins 100 cm.



CH 1.17.2. En cas de cercle d'engagement d'un rayon inférieur ou égal à 4 m, la longueur du marquage en L doit obligatoirement se réduire à 80 x 60 cm. En cas de rayon de 4,5 m, des dimensions de 80 x 60 cm sont permises pour les marquages en L.

POINT D'ENGAGEMENT DE FOND, DETAILS
Toutes les tailles sont en cm



114 – POINTS ET CERCLES D'ENGAGEMENT

Tous les point d'engagement et les cercles d'engagement sont marqués sur le terrain pour permettre aux joueurs de se positionner correctement selon les instructions des arbitres lors des engagements. Les engagements ont lieu au début de chaque tiers-temps et après chaque interruption de jeu.

115 - POINTS ET CERCLES D'ENGAGEMENT DU MILIEU DE TERRAIN

Un **point bleu rond, de 30 cm de diamètre,** doit être marqué exactement au milieu du terrain de jeu. Un **cercle de 4, 5 m de rayon** doit être tracé autour de ce point. Ce cercle est marqué par une **ligne bleue de 5 cm de largeur**.

Interprétation : Pour les terrains de jeu **de moins de 25, 4 m de longueur**, le rayon des cercles d'engagement est ramené à **4 m**.

116 - POINTS D'ENGAGEMENT DANS LA ZONE NEUTRE

Deux points rouges de 60 cm de diamètre doivent être marqués dans la zone neutre. Ils doivent se trouver à **1,5 m** de la ligne bleue, à la hauteur des points d'engagement de fond de zone. Ils doivent présenter la même forme que les points d'engagement de fond de zone.

117 - POINTS ET CERCLES D'ENGAGEMENT DE FOND

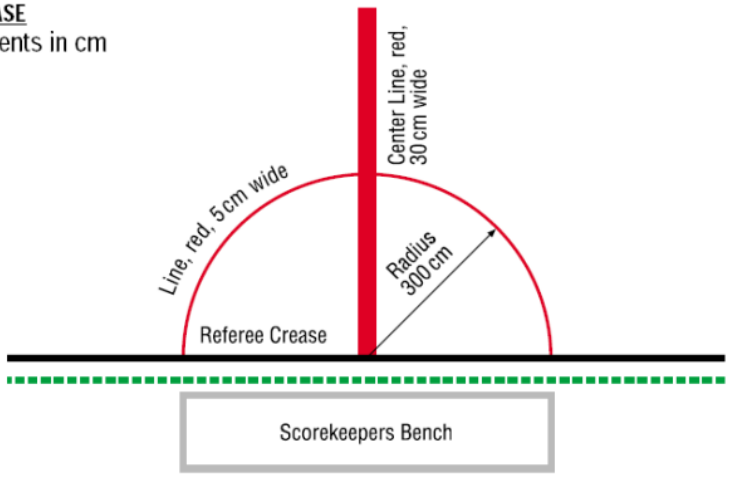
Les points d'engagement de fond de zone et les cercles d'engagement de fond de zone doivent être marqués dans les deux zones de fond à gauche et à droite du but. Le centre des points d'engagement de fond de zone se trouve à 6 m devant la ligne de but et à 7 m d'une ligne imaginaire coupant le terrain dans le sens de la longueur.
Les **points d'engagement de fond de zone** présentent un diamètre de **60 cm**, ils sont de couleur **rouge** et sont tracés de la façon indiquée ci-contre.
Des deux côtés de chaque point d'engagement de fond de zone doivent être tracés **deux marquages en L**, de la façon indiquée ci-contre.
Les **cercles d'engagement de fond de zone** présentent un **rayon** de **4,5 m** mesuré depuis le milieu des points d'engagement de fond de zone, et ils sont marqués au moyen d'une **ligne rouge de 5 cm de largeur**.
A une distance de 170 cm, **deux marques d'espacement rouges de 60 cm de longueur** doivent être tracées de chaque côté du cercle d'engagement de fond de zone, de la façon indiquée ci-contre.

Interprétation 1 : Pour les terrains de jeu **d'un longueur inférieure à 25,4 m**, le rayon de tous les cercles d'engagement est ramené à **4 m**.

Interprétation 2 : Position des points d'engagement de fond de zone : sur les terrains de jeu d'une longueur inférieure à 26 m, la distance entre le milieu imaginaire du terrain de jeu et le centre du point d'engagement de fond de zone se réduit à 6,7 m. Sur aucun terrain la distance entre le centre du point d'engagement de fond de zone et la bande latérale ne doit être inférieure à 5, 5 m, de telle sorte qu'il reste une distance minimale de 1,5 m entre le point d'engagement de fond de zone et la bande.

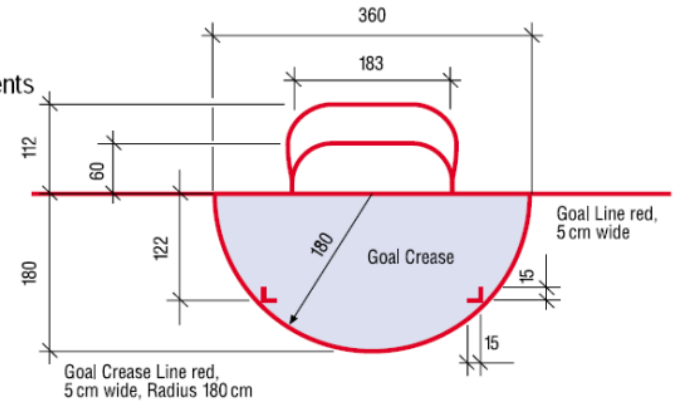
Referee Crease

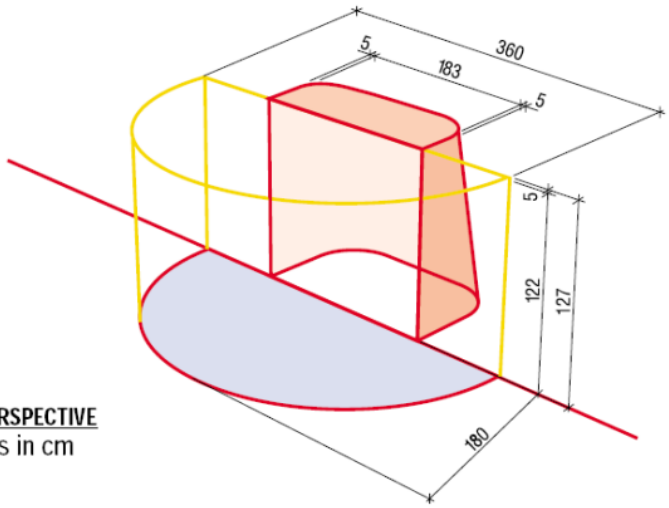
All measurements in cm



Goal Crease

All measurements in cm





Goal Crease Perspective

All measurements in cm

CH 1.30.1. Les poteaux du but peuvent présenter le cas échéant un diamètre plus réduit. Le diamètre doit cependant être le même pour les poteaux et la barre transversale.

CH 1.30.2. La fixation des buts sur le terrain est interdite.

118 – CERCLE DE L’ARBITRE

Une zone, dénommée le **CERCLE DE L’ARBITRE**, doit être marquée sur le terrain. Il s’agit d’un demi-cercle d’un **rayon de 3 m** délimité par une ligne **rouge de 5 cm de largeur**. Ce cercle doit être tracé devant le banc des chronométreurs, de la façon indiquée ci-contre.

119 – SURFACE DE BUT

Devant chaque but, une **SURFACE DE BUT** doit être marquée. Elle est délimitée par une ligne **rouge de 5 cm de largeur**, dont les dimensions exactes sont indiquées ci-contre. La surface de but doit être peinte en **bleu clair**.

Interprétation 1 : Pour l’interprétation du règlement, la surface de but doit être conçue comme **un volume**, délimité au sol par le demi-cercle et s’élevant verticalement jusqu’à une **hauteur de 1,27 cm**, soit la limite supérieure de la barre transversale.

Interprétation 2 : La surface de but s’étend jusqu’au bord extérieur des lignes rouges de marquage. Les lignes font partie de la surface de but.

Interprétation 3 : Sur les terrains de jeu en plein air, la surface de but ne doit pas être peinte.

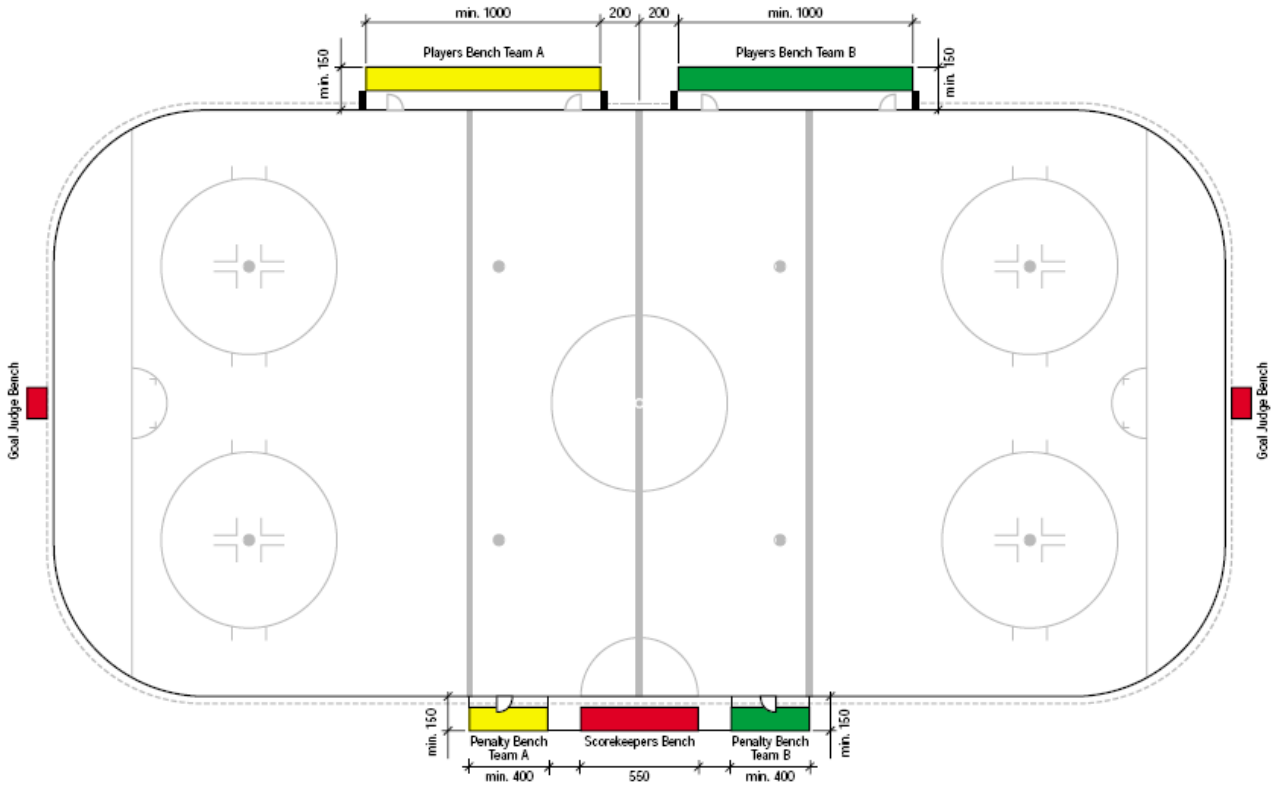
130 - BUTS

- Les buts doivent être disposés au milieu de la ligne de but.
- Les poteaux du but s’élèvent verticalement à **1,22 m au-dessus** de la surface du terrain et ils sont espacés l’un de l’autre de **1,83 m** (dimensions internes). Une barre transversale horizontale relie les deux poteaux. Les poteaux et la barre transversale doivent être réalisés dans le même matériau, ils doivent être ronds, présenter une forme autorisée et avoir un diamètre extérieur D de **5 cm**. Les poteaux et la barre transversale doivent être peints en **rouge**.
- Les buts sont complétés par un cadre destiné à supporter le filet. La profondeur minimale des buts est de **0,60 m**, la profondeur maximale de **1,12 m**. Le cadre doit être peint en **blanc**, à l’exception de la partie extérieure de la plaque de fixation au sol, qui doit être peinte en **rouge**.
- Le cadre doit être doté d’un filet réalisé de telle sorte que la balle reste dans les buts. Le filet ne doit pas se trouver à **moins de 10 cm** de la ligne de but.
- L’intérieur du cadre, exception faite des poteaux du but et de la barre transversale, doit être recouvert d’un rembourrage de couleur blanche. La couverture de la plaque de fixation au sol ne doit toutefois pas se trouver à **moins de 10 cm** des poteaux du but.

Interprétation 1 : A la place du rembourrage, il est possible d’utiliser des filets de réception couvrant complètement l’intérieur des buts.

Interprétation 2 : Les poteaux et le filet des buts doivent être disposés de façon à rester stables pendant le jeu.

Interprétation 3 : Pour les Championnats AAA de l’ISBHF, des **fixations de buts flexibles** sont obligatoires. Pour les autres matchs, leur utilisation est fortement recommandée.



BANCS DES JOUEURS ET BANCS DES PENALITES (toutes les dimensions sont en cm)
Chaque banc des joueurs doit disposer de deux portes, dont l'une doit se trouver à l'intérieur de la zone neutre.

Interprétation : Les deux portes sont obligatoires uniquement pour les Championnats AAA de l'ISBHF. Pour tous les autres matchs, une seule porte suffit.

Les bancs des joueurs doivent être conçus de telle sorte que l'accès n'en soit possible aux joueurs et aux officiels d'équipe.
Si des tiers non autorisés sont présents sur les bancs des joueurs, cela doit être signalé aux organes compétents.

CH 1.40.1. Dispositions concernant les bancs des joueurs et des pénalités. Les terrains de jeu de la NLA projetés après le 31.07.2015 doivent être conçus selon les directives de l'ISBHF. Pour tous les autres terrains, les dispositions suivantes s'appliquent :
Les bancs des joueurs doivent pouvoir recevoir au moins 10 personnes. Ils doivent être fermés de façon à ne pas être accessibles aux tiers non autorisés.
Chaque terrain doit disposer de deux bancs de pénalité situés à la hauteur de la ligne centrale. Ils doivent pouvoir recevoir au moins trois joueurs par équipe. Il incombe à l'équipe hôte d'adopter les mesures requises pour que les joueurs présents sur le banc des pénalités ne soient pas gênés par les spectateurs. A cet effet, il convient de mettre en place des barrières appropriées garantissant une distance minimale de 2 m entre le banc des pénalités et les spectateurs. Si la séparation consiste en une paroi (p. ex. en plexiglas) d'au moins 180 cm de hauteur, les dispositions concernant la distance ne s'appliquent pas.

CH 1.43.1. La table des chronométreurs doit pouvoir recevoir au moins deux personnes.

140 – BANCS DES JOUEURS

- Chaque terrain doit être équipé de deux bancs identiques dont l'utilisation est réservée exclusivement aux joueurs et aux officiels des deux équipes.
- Les bancs des joueurs se trouvent du même côté du terrain de jeu, au bord de ce dernier, mais du côté opposé au banc des pénalités. Entre les bancs des joueurs, il doit y avoir une distance minimale de 4 m. Il peut être dérogé à cette disposition si la séparation est en maçonnerie. Les bancs des joueurs se trouvent dans une position assurant un accès facile aux vestiaires.
- Les bancs des joueurs commencent à **2 m** de la ligne centrale, ils présentent une longueur minimale de **10 m** et une largeur minimale de **1,50 m**.
- Chaque banc doit pouvoir recevoir **16 joueurs et 6 officiels d'équipe**.

Interprétation : Sauf pour les Championnats AAA de l'ISBHF, le banc des pénalités peut se trouver entre les bancs des joueurs, mais seulement lorsqu'il n'est pas possible de placer le banc des pénalités du côté opposé. Le banc des pénalités d'une équipe se trouve soit face à son banc des joueurs, soit à côté de son banc des joueurs. Pendant le match, il n'est pas effectué de changement des bancs des pénalités.

141 – BANCS DES PENALITES

- Chaque terrain doit être doté de deux bancs identiques, dénommés bancs des pénalités, pouvant recevoir chacun **au moins 5 joueurs**.
- Les deux bancs se trouvent sur les deux côtés de la table des chronométreurs, en face du banc des joueurs. Ils présentent une longueur minimale de **4 m** et une largeur minimale de **1,50 m**.
- L'accès aux bancs des pénalités est restreint aux joueurs punis et aux responsables des bancs des pénalités.

Interprétation : Sauf pour les Championnats AAA de l'ISBHF, le banc des pénalités peut se trouver entre les bancs des joueurs, mais seulement lorsqu'il n'est pas possible de placer le banc des pénalités du côté opposé. Le banc des pénalités d'une équipe se trouve soit face à son banc des joueurs, soit à côté de son banc des joueurs. Pendant le match, il n'est pas effectué de changement des bancs des pénalités

142 – BANCS DE JUGE DE BUT

Des bancs suffisamment protégés pour empêcher toute interférence avec le juge de but de la part de tiers doivent être prévus derrière la bande dans la zone des deux buts.

Interprétation : les bancs protégés pour les juges de but ne sont obligatoires que pour Championnats AAA de l'ISBHF.

143 – TABLE DES CHRONOMETREURS

Entre les deux bancs des pénalités se trouve la table des chronométreurs. Elle présente une longueur de **5,5 m** et doit pouvoir recevoir **6 personnes**.

Interprétation : Ces dispositions valent pour les Championnats AAA de l'ISBHF, pour tous les autres matchs, des zones plus petites sont permises.

CH 1.51.1. Le dispositif sonore peut le cas échéant consister en un sifflet.

CH 1.52.1. Tous les terrains recevant des matchs de la Ligue nationale A ou de la Ligue nationale B doivent être équipés d'une horloge / tableau d'affichage électroniques, qui doivent être utilisés même lors des autres matchs organisés sur ces terrains.
Les terrains ne recevant pas de matchs de la Ligue nationale A ou de la Ligue nationale B ne sont pas tenus de disposer d'une horloge électronique.

CH 1.51.2. L'horloge doit être conçue de façon à pouvoir être programmée sur différents temps de jeu et de pénalité.

CH 1.52.3. Les noms des deux équipes ne doivent pas apparaître sur l'horloge.

CH 1.53.1. Les lumières rouges et vertes ne sont pas obligatoires pour les matchs ayant lieu sous la juridiction de Swiss Streethockey.

CH 1.60.1. Des vestiaires pouvant recevoir au moins 15 personnes doivent être mis à disposition de l'équipe visiteuse. Des douches et des toilettes doivent également être disponibles, la séparation spatiale des deux étant possible.
Si, sur un terrain, deux vestiaires sont disponibles, dont un seulement remplit les conditions minimales, il doit être mis à disposition de l'équipe visiteuse.
Dans le cadre de tournois, il est possible que deux équipes se partagent un vestiaire. Lors de l'attribution, il convient de veiller, dans la mesure du possible et des connaissances dont l'on dispose, à ce que les deux équipes se partageant un même vestiaire ne sont pas appelées à s'affronter.

CH 1.60.2. Si, du fait de vacances scolaires (les dates devant être communiquées aux organes fédéraux compétents avant le début du championnat), une équipe hôte devait ne pas être en mesure de mettre un vestiaire à la disposition de l'équipe visiteuse, elle doit le communiquer par téléphone à l'avance à l'équipe visiteuse. Le match a lieu dans tous les cas.

CH 1.61.1. En Ligue nationale A et en Ligue nationale B, des vestiaires doivent obligatoirement être mis à la disposition des arbitres aussi. Des douches et des toilettes doivent également être disponibles, la séparation spatiale des deux étant possible.

150 – SIGNAUX ET HORLOGES

151 - SIRENES

Chaque terrain doit être équipé d'une sirène ou d'un autre dispositif sonore approprié destiné à être utilisé par les chronométreurs.

152 - HORLOGE

Chaque terrain doit disposer d'une **horloge électronique (tableau d'affichage)**, permettant aux spectateurs, aux joueurs et aux officiels de recevoir des informations correctes concernant les points suivants :

a) **Noms des deux équipes,**
b) **Temps et tiers-temps en cours, avec incrémentation** en minutes et en secondes de 0.00 à 20.00,
c) **Temps de pénalité restant** pour au moins deux joueurs de chaque équipe à la fois, avec compte à rebours du nombre de pénalités restantes jusqu'à 0,
d) **Score,**
e) **Temps morts, avec compte à rebours** de 30 à 0 secondes,
f) **Temps de pause restant, avec compte à rebours** de 15 à 0 minutes.

153 – LUMIERES ROUGES ET VERTES

Derrière chaque but doivent se trouver :

- Une **lumière rouge**, qui doit être allumée par le juge de but quand un but est inscrit.
- Une **lumière verte** qui doit être allumée automatiquement par l'horloge électronique lorsque le chronométreur arrête l'horloge à la fin de chaque tiers-temps.

Interprétation : La lumière rouge doit être reliée au chronométrage du terrain de telle sorte que, lorsqu'une période est terminée, il soit impossible pour le juge de but de l'allumer. A la fin d'une période, le fait que le juge de but ne soit pas en mesure d'allumer la lumière rouge ne veut pas dire nécessairement qu'un but n'est pas valable. Le facteur déterminant est de savoir si la balle a complètement franchi la ligne de but avant la fin de la période. La fonction de la lumière verte est de permettre aux arbitres d'observer le but et la lumière en même temps et de savoir exactement quand la période prend fin.

160 – VESTIAIRES POUR JOUEURS

Chaque équipe doit disposer d'un local approprié pouvant recevoir **25 joueurs et officiels** et leur équipement, et doté de bancs, de toilettes et de douches.

161 - VESTIAIRES POUR ARBITRES

Un vestiaire séparé équipé de chaises ou de bancs, de toilettes et de douches doit être prévu pour l'usage exclusif des arbitres. Nul, sans autorisation de l'association concernée, ne doit être autorisé à pénétrer dans le vestiaire des officiels pendant ou immédiatement après le match.
Toute infraction à cette règle doit être immédiatement signalée aux organes disciplinaires compétents.

CH 1.70.1. Dans toutes les ligues, les terrains sans éclairage artificiel sont autorisés. Toutefois, les matchs nocturnes ne peuvent se jouer que sur des terrains disposant d'un éclairage suffisant.

CH 1.73.1. La consommation d'alcool dans les zones spectateurs est permise. Avant et pendant le match, la consommation d'alcool dans les zones joueurs, y compris les bancs des joueurs, les bancs des pénalités et les vestiaires, est interdite.
La vente d'alcool aux mineurs est interdite. La réglementation cantonale en vigueur en matière de vente d'alcool doit être strictement respectée.
L'équipe hôte peut prévoir pour son terrain des dispositions plus strictes.

CH 161.1 Ne sont pas de vestiaires séparer ou explicite à disposition pour les arbitres il est à mettre à disposition un secteur adéquat avec des chaises. Par absence de douches séparées pour les arbitres l'équipe local doit mettre à disposition les leurs.

170 – ECLAIRAGE DU TERRAIN

Tous les terrains doivent être équipés d'un éclairage propre à permettre aux joueurs, aux officiels et aux spectateurs de suivre le match en permanence sans difficultés.

Interprétation : Si, de l'avis de l'arbitre, la lumière n'est pas suffisante pour poursuivre le match, il peut différer la poursuite du match ou interrompre le match, dans l'attente du rétablissement d'un éclairage satisfaisant. Si une équipe est plus handicapée que l'autre par la panne d'éclairage, et que, de l'avis des arbitres, le match ne doit pas être annulé, l'arbitre a le droit de faire alterner les équipes de telle sorte que chacune d'elles joue pendant une même durée de chaque côté du terrain.

171 – DEFENSE DE FUMER DANS LES STADES

Dans les salles fermées, il doit être défendu de fumer tant dans les zones joueurs que dans les zones spectateurs, ainsi que dans les vestiaires et tous les locaux où les joueurs peuvent se trouver, même de façon passagère.

Interprétation : Il doit être défendu de fumer dans la zone de jeu (y compris les bancs des joueurs) et dans les vestiaires de tous les terrains.

172 – MUSIQUE DANS LES STADES

La diffusion de musique pendant les matchs ou les temps morts est interdite.

Interprétation : La diffusion de musique est permise pendant la phase d'échauffement et pendant les arrêts de jeu.

173 – CONSOMMATION D'ALCOOL

Les boissons alcoolisées ne peuvent être consommées que dans les zones indiquées.

CH 2.00.1. S’agissant de la mise en place et de la procédure à appliquer, les dispositions concernant l’utilisation de l’outil électronique figurant à l’adresse liga.ssha.ch s’appliquent.

CH 2.00.2. Si un joueur est indiqué par erreur sous un faux numéro dans l’outil électronique, il est possible de modifier ce dernier ultérieurement sans conséquences.

CH 2.00.3. Si une équipe, pour un motif quel qu’il soit, n’est plus en mesure d’aligner le nombre de joueurs voulu sur le terrain, les arbitres doivent arrêter le match. L’instance disciplinaire compétente se prononce sur la validité du match.

CH 2.01.1. Pour les matchs ayant lieu sous la juridiction de Swiss Streethockey, seuls deux assistants sont autorisés.

CH 2.01.2. Une simple question visant à savoir pourquoi une pénalité a été infligée ne doit pas être considérée comme une réclamation, mais comme une question concernant l’interprétation du règlement. Il y a réclamation quand la pénalité elle-même est contestée et que la décision de l’arbitre est ouvertement mise en question.

PARTIE 2 - EQUIPES, JOUEURS ET EQUIPEMENT

200 – JOUEURS EN TENUE DE JEU

Avant chaque match, le directeur ou l'entraîneur des deux équipes doivent remettre aux arbitres ou au chronométreur une liste contenant les noms et les numéros des joueurs de champ et des gardiens de but sélectionnés, y compris le nom du capitaine et des assistants.
Une équipe peut aligner le nombre de joueurs suivant par match :

- 20 joueurs de champ, et
- 2 gardiens de but,
- soit au total 22 joueurs**.**

Interprétation 1 : Aucune modification de la liste n'est permise une fois que le match a commencé.
Interprétation 2 : Si, pendant le match, une équipe ne peut pas aligner le nombre correct de joueurs du fait de pénalités ou blessures, les arbitres doivent déclarer le match gagné par **forfait**. ***En cas d'infraction à cette règle : rapport aux organes compétents.***

.

201 – CAPITAINE DE L'EQUIPE

Chaque équipe doit désigner un **capitaine** et un maximum de **trois assistants**. Le capitaine **doit** porter la lettre "**C**" et les assistants la lettre "**A**", d'une hauteur d'au moins **8 cm** et dans une couleur contrastante, bien visible, à l'avant de leur maillot.
Sur le terrain, seuls ces joueurs, sauf s'ils ont reçu une pénalité, ont le droit de discuter avec les arbitres les questions concernant l'interprétation du règlement qui peuvent se poser au cours du match.

> Important : Une réclamation concernant une pénalité N'est PAS une question concernant l'interprétation du règlement et doit en conséquence faire l'objet d'une pénalité → *Pénalité mineure, (voir Règle 572)*

Interprétation 1 : Il n'est pas permis de désigner le gardien de but ou le gardien de but remplaçant comme capitaine ou assistant. En revanche, s'ils jouent, le directeur ou l'entraîneur peut remplir les fonctions de capitaine ou d'assistant.

Interprétation 2 : Si le capitaine ou son assistant n'est pas sur le terrain, il ne lui est pas permis de quitter le banc des joueurs pour venir sur le terrain afin de discuter avec l'arbitre des questions concernant l'interprétation du règlement, sauf s'il y a été invité. S'il vient quand même sur le terrain, il doit faire l'objet d'une pénalité. ***→ Pénalité de banc mineure (voir Règle 572)***

Interprétation 3 : Si et le capitaine et un ou plusieurs de ses assistants se trouvent sur le terrain, seul le capitaine a le droit de discuter avec les arbitres.

Interprétation 4 : Les joueurs ne portant ni un "C", ni un "A" sur leur maillot n'ont pas le droit de discuter avec l'arbitre des questions concernant l'interprétation du règlement.

CH 2.10.1. Les genouillères souples ne doivent pas obligatoirement être de la même couleur que les collants.

CH 2.22.1. Si un joueur perd une chaussure en cours de match, ce joueur ne peut plus jouer tant qu'il n'a pas remis sa chaussure. Si le joueur continue de jouer sans chaussure, il doit faire l'objet d'une pénalité conformément à la Règle 555e.

210 - EQUIPEMENT

a) L'équipement des joueurs de champ et des gardiens de buts se compose d'une crosse, de chaussures de course, d'un équipement de protection et d'un maillot.
b) Tout l'équipement de protection, à l'exception des gants, du casque et des jambières du gardien de but, doit être porté entièrement sous la tenue de jeu.

Interprétation : En cas de port d'un short, il est permis de porter de petites genouillères souples - de la même couleur que les collants - sans qu'elles soient couvertes par la tenue de jeu.

c) Toutes les infractions liées au port de l'équipement font l'objet des pénalités prévues par la Règle 555.

Les règles de jeu officielles prescrivent l'utilisation d'un équipement de protection visant à assurer le déroulement sûr du jeu et la sécurité, la santé et le bien-être des joueurs. Cependant, ces règles ne garantissent en rien que l'utilisation de l'équipement de protection constitue une protection absolue contre les blessures. Il incombe à chaque joueur de s'assurer que l'équipement utilisé est conforme aux règles de jeu officielles.
Tous les éléments de l'équipement de protection doivent être agréés par l'ISBHF. Toute modification d'un élément approuvé entraîne automatiquement la perte de l'agrément.

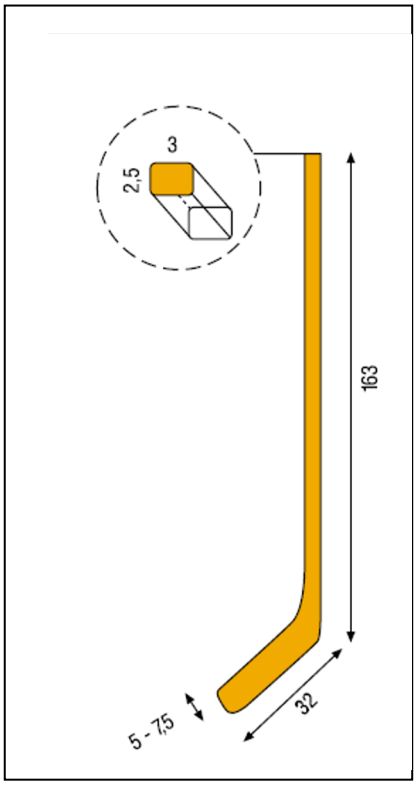
En ce qui concerne la publicité ou l'application du logo du fabricant sur l'équipement des joueurs, on se reportera à l'Annexe I.

220 – EQUIPEMENT DES JOUEURS DE CHAMP

221 – CHAUSSURES DES JOUEURS DE CHAMP

a) Tous les joueurs de champ participant à un match doivent porter des chaussures de street/ballhockey ou des « chaussures de course ». La semelle doit être du type antidérapant.
b) Si un joueur de champ porte une ou des chaussures considérées comme dangereuses, il doit quitter le terrain. Si le joueur revient sur le terrain avec les mêmes chaussures, il doit se voir infliger une pénalité mineure.
c) L'utilisation de chaussures pouvant causer des blessures du fait de leur conception est interdite.

CROSSE DES JOUEURS DE CHAMP
Toutes les tailles sont en cm
La courbure de la palette de la crosse n'est pas limitée. Une palette présentant une double courbure doit être classée comme « équipement dangereux » . Une telle crosse doit être éliminée du jeu, sans qu'une pénalité soit appliquée.



PROTECTION FACIALE INTEGRALE
Le facteur déterminant pour savoir si un joueur doit porter une visière intégrale n'est pas son âge effectif mais la catégorie d'âge dans laquelle il joue.

CH 2.23.1. Les casques de « hornuss » ne sont pas autorisés.

CH 2.25.1. Si un joueur perd un gant pendant le match, ce joueur ne peut plus jouer tant qu'il n'a pas remis son gant. Si le joueur continue de jouer sans gant, il doit faire l'objet d'une punition conformément à la Règle 555e.

CH 2.27.1. Dans les championnats juniors et dames, le port de la protection facile intégrale est obligatoire. La modification de protection facile intégrale, notamment l'élimination de tiges de la grille, est interdite et est passible de la pénalité prévue à la Règle 555.
Les joueurs de la catégorie d'âge juniors (y compris ceux qui ont une licence active) doivent porter une protection facile intégrale quelle que soit leur ligue.

CH 2.28.1. Le port de protège-tibias est obligatoire. Il est possible d'utiliser des protège-tibias de football, de streethockey ou de hockey sur glace.

222 – CROSSE DES JOUEURS DE CHAMP

Les crosses doivent être en bois ou en dans un autre matériau approuvé par l'ISBHF, tel que par exemple l'aluminium ou le plastique. La crosse ne doit pas présenter de parties saillantes, et toutes les arêtes doivent être arrondies. Il est permis d'appliquer du ruban adhésif en n'importe quel endroit de la crosse, non fluorescent toutefois.

Dimensions :

- **Manche :** longueur maximale - **180** cm du talon à l'extrémité du manche; largeur maximale - **3** cm épaisseur maximale - **2.5** cm le manche doit être **droit**.
- **Palette :** longueur maximale - **32** cm du talon à l'extrémité du manche; largeur maximale - **7.5** cm; largeur minimale - **5** cm

223 – CASQUE DES JOUEURS DE CHAMP

a) Pendant le jeu et pendant la phase d'échauffement, tous les joueurs doivent porter un casque conforme aux standards internationaux reconnus, avec la mentonnière correctement fixée.
   - Le casque doit être porté de telle sorte que le bord inférieur du casque ne se trouve pas à plus d'un doigt de largeur au-dessus des arcades sourcilières, et il ne doit y avoir entre la sangle et le menton que l'espace suffisant pour introduire un doigt.

b) Si un joueur perd son casque pendant un match, ce joueur ne peut plus jouer tant qu'il n'a pas remis en place le casque sur sa tête avec la mentonnière correctement fixée.
   - Si ce joueur continue de jouer sans casque correctement fixé, il doit faire l'objet d'une pénalité conformément à la Règle 555e.

Interprétation : Les fédérations nationales ont le droit d'édicter leurs propres règles concernant le port de casques et/ou de protections faciales intégrales pour tous les matchs relevant de leur juridiction.

225 – GANTS DES JOUEURS DE CHAMP

Les gants des joueurs de champ doivent couvrir la main et le poignet. Il est interdit d'enlever la paume des gants pour jouer à mains nues.

226 – PROTECTION DE LA GORGE

Il est conseillé de faire porter aux joueurs une protection de la gorge.

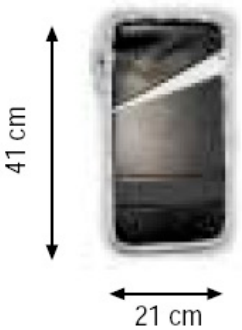
227 – PROTECTION DE LA BOUCHE / PROTECTION FACIALE INTEGRALE

a) Le port par tous les joueurs d'une protection de la bouche faite sur mesure est conseillé.
b) Tous les joueurs jouant dans la catégorie d'âge U20 jouer et ne portant pas de protection faciale intégrale doivent porter une visière.
c) Tous les joueurs jouant dans la catégorie d'âge U18 et moins doivent un porter une protection faciale intégrale.

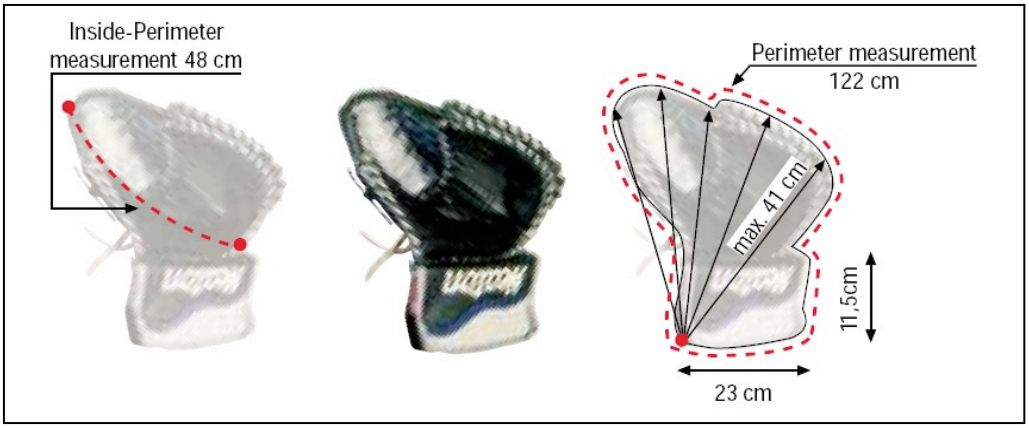
CH 2.22.1 La préparation de la pelle, en particulier l'application de résine époxy ou d'un matériau similaire sur la pelle, est interdite lors de tous les matchs juniors.

La courbure de la palette de la crosse du gardien de but n'est pas limitée. Une palette présentant une double courbure doit être classée comme « équipement dangereux ». Une telle crosse doit être éliminée du jeu, sans qu'une pénalité soit appliquée.

CH 2.31.1. Les gardiens de but peuvent porter des chaussures à bout renforcé, cela exclusivement en vue d'assurer la protection des orteils.



GANT DE BLOCAGE
Toutes les tailles sont en cm



GANT D'ATTRAPE
Toutes les tailles sont en cm

230 – EQUIPEMENT DU GARDIEN DE BUT

À l'exception des chaussures et de la crosse, tous les équipements portés par le gardien de but doivent être conçus uniquement pour la protection du corps et de la tête du gardien de but et ne doivent pas comprendre d'éléments destinés à donner au gardien de but un avantage indu dans la défense de son but.

- Les tabliers abdominaux couvrant les cuisses à l'extérieur du pantalon sont interdits.

231 – CHAUSSURES DU GARDIEN DE BUT

d) Tous les gardiens de but participant à un match doivent porter des chaussures de streethockey / ballhockey ou des « chaussures de course ». La semelle doit être du type antidérapant.
e) Si un gardien de but porte une ou des chaussures considérées comme dangereuses, il doit quitter le terrain. Si le gardien de but revient sur le terrain avec les mêmes chaussures, il doit se voir infliger une pénalité mineure.
f) L'utilisation de chaussures pouvant causer des blessures du fait de leur conception est interdite.

232 – CROSSES DU GARDIEN DE BUT

Les crosses des gardiens de but doivent être en bois ou en dans un autre matériau approuvé par l'ISBHF, tel que par exemple l'aluminium ou le plastique. La crosse ne doit pas présenter de parties saillantes, et toutes les arêtes doivent être arrondies. Il est permis d'appliquer du ruban adhésif en n'importe quel endroit de la crosse, non fluorescent toutefois.
Dimensions :

- **Manche :** longueur maximale - **163 cm** mesurée depuis le talon ; largeur maximale - **3 cm;** épaisseur maximale – **2,5 cm.** Partie élargie du manche : largeur maximale - **71 cm** mesurée depuis le talon en cas de largeur maximale de **9 cm**. Le manche doit être **droit**.
- **Palette :** longueur maximale - **39 cm** mesurée depuis le talon; largeur maximale - **9 cm,** sauf au talon, où la largeur maximale doit être de **11,5 cm**

Interprétation : Les gardiens de but peuvent jouer avec des crosses de joueur de champ. Si la mesure de la crosse est demandée, les dimensions prescrites pour les crosses de joueur de champ s'appliquent .

233 – GANTS DU GARDIEN DE BUT

233a) – GANT DE BLOCAGE

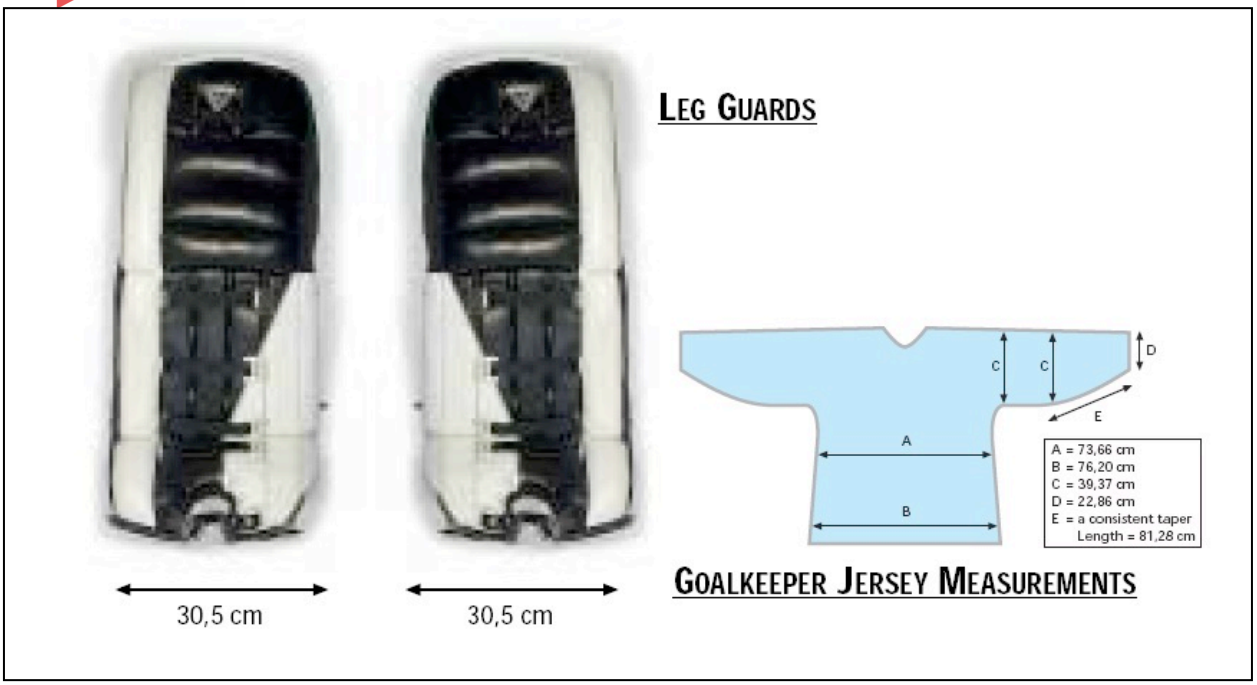
Les dimensions maximales du rembourrage de protection appliqué sur le dos du gant de blocage doivent être de :

- **41 cm** en longueur
- **21 cm** en largeur

233b) – GANT D'ATTRAPE

Les dimensions maximales du gant d'attrape sont :

- **41 cm** en longueur
- **23 cm** en largeur en n'importe quel point de la couverture du poignet, qui doit présenter une hauteur minimale de **11,5 cm**.
- Distance maximale de la base de la poche d'attrape à son sommet, mesurée le long de la poche : **48 cm**.
- Périmètre maximal du gant d'attrape : **122 cm**



CH 2.34.1. Si un tir heurte directement le masque du gardien de but et finit dans le but, le but est valable.

CH 2.34.2. Le jeu ne doit pas être interrompu quand le gardien de but repousse activement le tir avec le masque.

CH 2.35.1. L'utilisation de « rollerflys » ou similaires est interdite.

CH 2.40.1. Les gardiens de but peuvent porter un pantalon d'une autre couleur.
Dans les ligues juniors ainsi qu'en Ligue 1 et en Ligue 2, les collants et les casques d'une même couleur sont seulement fortement recommandés.
Le numéro "0" ou "00" est permis.

234 – CASQUE DU GARDIEN DE BUT ET PROTECTION FACIALE INTEGRALE

a) Les gardiens de but doivent porter un casque de hockey sur glace à **protection faciale intégrale** ou un masque intégral de gardien de but conforme aux standards internationaux reconnus.
Les masques intégraux de gardien de but doivent conçus de telle sorte qu'une **balle** ne puisse pas y entrer.

b) Si un gardien de but perd son casque ou son masque intégral pendant le match, les arbitres doivent interrompre le match.

c) Si un tir violent atteint le masque intégral du gardien de but pendant le jeu, les arbitres doivent interrompre le match immédiatement.

235 – JAMBIERES DU GARDIEN DE BUT

Les jambières du gardien de but ne doivent pas dépasser **30,5 cm** en largeur quand elles se trouvent sur les jambes du gardien de but.

- Les tabliers ou les plaques couvrant l'espace entre la surface du terrain et le bord inférieur des jambières devant les chaussures ne sont pas autorisés.

240 – TENUE DE JEU

a) **Tous les joueurs** d'une équipe doivent être habillés de façon uniforme en ce qui concerne les maillots, pantalons, collants et casques (exception faite du gardien de but, auquel il est permis de porter un casque d'une couleur différente du reste de l'équipe).

- La **couleur de base** doit couvrir environ **80 %** de chaque pièce d'équipement , à l'exclusion des noms et des numéros.
- Les maillots, y compris les manches, et les collants doivent être de la même couleur.
- Les maillots doivent être portés hors des pantalons.
- Tout joueur doit porter un numéro individuel d'une hauteur comprise entre **20 et 25 cm** sur **le dos du maillot** et d'une hauteur de **8 cm** sur les **deux manches.** Le choix des numéros est limité de **1 à 99**.
- À l'occasion des compétitions AAA de l'ISBHF, chaque joueur doit porter son nom dans la partie supérieure du dos de son maillot, imprimé en lettres (majuscules de l'alphabet latin) de **8 cm de hauteur.**

Interprétation : Les équipes doivent porter des maillots à manches longues, et elles doivent porter des pantalons ou des shorts, mais non pas une combinaison des deux. Tous les joueurs d'une même équipe, Y COMPRIS LE GARDIEN DE BUT, doivent porter des maillots IDENTIQUES et des shorts ou des pantalons de couleur identique. Si les joueurs portent des shorts, ils doivent avoir des collants de même couleur.

b) Tout joueur ne se conformant pas aux présentes dispositions **ne peut pas participer au match**.

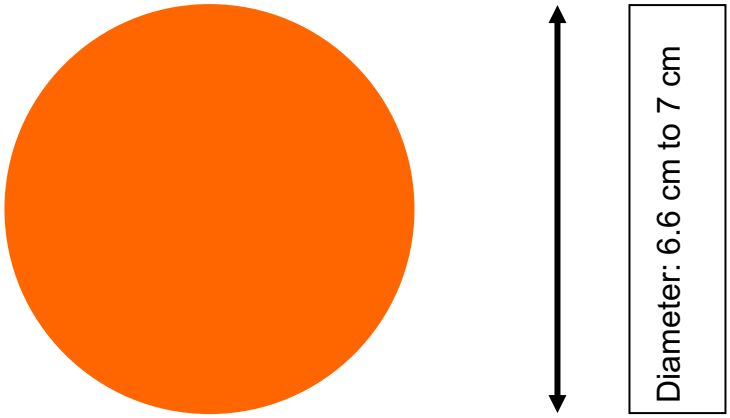
c) Si, de l'avis des arbitres, les couleurs des maillots des deux équipes sont tellement similaires qu'il existe la possibilité d'une erreur dans l'application d'une pénalité, il appartient à l'**équipe hôte** de changer de maillot, si les arbitres en font la demande.

Interprétation : Les fédérations nationales peuvent édicter leurs propres règles en matière de changement de maillot pour les matchs relevant de leur juridiction.

d) Si un joueur porte les cheveux longs et que ces derniers couvrent le nom ou le numéro sur le maillot, les cheveux doivent être portés en queue de cheval ou sous le casque.

BALLE

CH 2.50.1 Pour tous les matchs relevant de la juridiction de Swiss Streethockey, il doit être utilisé exclusivement une balle du type indiqué par Swiss Streethockey.



250 - BALLE

La "**BALLE**" doit être dans un matériau approuvé par l'ISBHF, d'un diamètre de **6,6 cm** à **7 cm** et de couleur principalement orange. Le poids de la balle doit être compris entre **60 g** et **77 g**.

260 – MESURE DE L'EQUIPEMENT

a) Les arbitres ont le droit, à tout moment et à leur discrétion, de mesurer n'importe quelle pièce d'équipement .
b) Le capitaine d'une équipe peut présenter une réclamation formelle contre les dimensions d'une pièce d'équipement de l'équipe adverse. Les arbitres doivent procéder aux mesures nécessaires immédiatement. Cependant, aucun but ne peut être annulé en conséquence d'un mesure.
    - Si la réclamation s'avère infondée, l'équipe ayant présenté la réclamation doit faire l'objet d'une pénalité. ***Pénalité de banc mineure (voir Règle 555)***
    - Si la réclamation s'avère fondée, le joueur fautif doit faire l'objet d'une pénalité. ***Pénalité mineure (voir Règle 555)***
c) Une seule réclamation de cette nature par équipe est permise ; elle doit être présentée lors d'une interruption de jeu.
d) La mesure de l'équipement du gardien de but, à l'exception de la crosse, ne peut être demandée qu'immédiatement après la fin d'un tiers-temps.

Interprétation 1 : Lorsqu'une demande de mesure est présentée, les arbitres doivent demander aux deux équipes de se retirer sur leurs bancs des joueurs respectifs. Les mesures doivent avoir lieu dans le cercle de l'arbitre. Une fois que les mesures sont terminées, les arbitres informent des résultats le capitaine de l'équipe à pénaliser.

Interprétation 2 : Il n'est pas nécessaire qu'un joueur de champ/gardien de but ait effectivement participé au jeu avec une pièce d'équipement à mesurer. Le fait qu'un joueur de champ / gardien de but se trouve sur le terrain est une cause suffisante pour justifier une demande de mesure. Si une pièce d'équipement s'avère non réglementaire, elle doit être restituée à l'équipe et une pièce d'équipement réglementaire doit être apportée au joueur puni sur le banc des pénalités.

Interprétation 3 : Les arbitres peuvent procéder à la mesure des crosses ou autres pièces d'équipement jugées dangereuses, même en l'absence de demande de l'une ou l'autre des équipes. Ces crosses ou pièces d'équipement doivent être retirées du jeu. Les autre pièces d'équipement jugées non réglementaire ne doivent être mesurées que si l'équipe adverse en fait la demande.

CH 3.11.1. Les arbitres ne doivent pas porter de visière. Les arbitres sont exonérés de l'obligation de porter des chaussures noires. Leur casque peut être d'une couleur autre que le noir.

CH 3.11.2. A la demande de l'équipe hôte, des maillots d'arbitre doivent être mis à disposition des arbitres fédéraux. Il est conseillé à tous les arbitres se procurer leur propre sifflet. L'équipe hôte doit cependant être en mesure de mettre deux sifflets à la disposition des arbitres.

CH 3.11.3. Un mètre ruban métallique d'au moins 2 m de longueur doit être tenu à la disposition des arbitres auprès du chronométreur.

CH 3.21.1. Dans les matchs ayant lieu sous la juridiction de Swiss Streethockey, il n'est pas utilisé de juge de but. Les organes compétents ont toutefois la faculté d'en imposer l'utilisation lorsque cela semble opportun. Si des juges de but sont utilisés, les dispositions du présent règlement s'appliquent.

PARTIE 3 – OFFICIELS DE MATCH ET LEURS TACHES

300 – DESIGNATION DES OFFICIELS

Pour tous les matchs internationaux, les officiels suivants doivent être désignés.

Pour les matchs ayant lieu sous la juridiction de Swiss Streethockey, seuls les officiels signalés par un drapeau suisse sont nécessaires.

OFFICIELS DE MATCH - Deux **arbitres**

AUTRES OFFICIELS
- Deux **juges de but**
- Un **marqueur** (avec un maximum de deux assistants)
- Un **annonceur**
- Deux **responsables du banc des pénalités**
- Un **juge de but vidéo**
  (peut être nécessaire à l'occasion des championnats ISBHF)

Les fédérations nationales ont le droit, lors matchs relevant entièrement de leur juridiction, de définir elles-mêmes le nombre et les tâches de tous les officiels relevant de la catégorie Autres officiels.

310 – OFFICIELS DE MATCH

311 – EQUIPEMENT DES ARBITRES

Tous les arbitres doivent porter un pantalon noir et un maillot d'officiel.
Ils doivent par ailleurs porter des « chaussures de course » noires et un casque noir doté d'une visière, et doivent être équipés d'un sifflet approuvé et d'un mètre ruban de mesure d'au moins **2** m de longueur.

312 – TACHES DE L'ARBITRE

Les arbitres assurent la supervision générale du jeu, la surveillances des officiels et des joueurs, Leur décision est sans appel en cas de litige. Ils sont également compétents pour les infractions concernant les lignes (hors-jeu, dégagements non autorisés). Ils procèdent à tous les engagements et assistent les autres arbitres dans la conduite des matchs.
→ La liste complète des tâches de l'arbitre se trouve à l'Annexe IV.

320 – AUTRES OFFICIELS

321 - Juge de but

a) Il doit y avoir un juge de but placé derrière chaque but. Les juges de but ne doivent pas changer de but au cours du match. À l'occasion d'une finale de l'un des tournois AAA de l'ISBHF, les juges de but ne peuvent pas être ressortissants du pays de l'une des équipes participant à la finale.
b) Le juge de but décide seulement **si la balle est passée entre les deux poteaux du but et a complètement franchi la ligne de but**. Dans ce cas, il fait le signe correspondant.
c) Les arbitres peuvent consulter le juge de but, mais c'est à eux qu'appartient **la décision finale** concernant un but litigieux.

CH 3.22.1. Pour les matchs relevant de la juridiction de Swiss Streethockey, les fonctions de juge de but et de chronométreur peuvent être remplies par les mêmes personnes. Toutefois, si cela entraîne des retards répétés dans le déroulement du match, les arbitres peuvent imposer à l'équipe hôte de fournir une deuxième personne. Pour la finale de coupe ainsi que tous les matchs de play-off en Ligue nationale A à partir de la demi-finale, la présence d'un chronométreur et d'un juge de but est obligatoire.

CH 3.23.1. Pour les matchs relevant de la juridiction de Swiss Streethockey, les fonctions de juge de but et de chronométreur peuvent être remplies par les mêmes personnes. Toutefois, si cela entraîne des retards répétés dans le déroulement du match, les arbitres peuvent imposer à l'équipe hôte de fournir une deuxième personne. Pour la finale de coupe ainsi que tous les matchs de play-off en Ligue nationale A à partir de la demi-finale, la présence d'un chronométreur et d'un juge de but est obligatoire.

CH 3.24.1. Dans les matchs ayant lieu sous la juridiction de Swiss Streethockey, il n'est pas utilisé d'annonceur. Toutefois, les organes compétents ont la faculté d'ordonner le recours à un annonceur pour certains matchs lorsque cela semble opportun. Si un annonceur est utilisé, les dispositions du présent règlement s'appliquent.

CH 3.25.1. Dans les matchs ayant lieu sous la juridiction de Swiss Streethockey, il n'est pas utilisé de responsable du banc des pénalités. Toutefois, les organes compétents ont la faculté d'ordonner leur utilisation pour certains matchs, lorsque cela semble opportun. Si un responsable du banc des pénalités est utilisé, les dispositions du présent règlement s'appliquent.

CH 3.26.1. Dans les matchs ayant lieu sous la juridiction de Swiss Streethockey, il n'est pas utilisé de juge de but vidéo. Toutefois, les organes compétents ont la faculté d'ordonner leur utilisation pour certains matchs, lorsque cela semble opportun. Si un juge de but vidéo est utilisé, les dispositions du présent règlement s'appliquent.

CH 3.27.1. Dans les matchs ayant lieu sous la juridiction de Swiss Streethockey, la responsabilité de l'application des présentes dispositions appartient à la commission technique ou au membre désigné à cet effet par la commission technique.

d) Les juges de but doivent porter des maillots d'officiel.
e) Si, à n'importe quel moment après le début du match, il devient évident qu'un juge de but rend des décisions injustes, les arbitres peuvent désigner une autre personne comme juge de but.

322 - MARQUEURS

Une présentation complète des tâches des marqueurs se trouve aux Annexes 4.21 à 4.23.

323 - CHRONOMETREURS

Une présentation complète des tâches des chronométreurs se trouve à l'Annexe 4.24.

324 - ANNONCEUR

Une présentation complète des tâches de l'annonceur se trouve à l'Annexe 4.25.

325 – RESPONSABLES DU BANC DES PENALITES

Il doit y avoir un responsable du banc des pénalités pour chaque banc des pénalités. Une présentation complète des tâches de responsable du banc des pénalités se trouve à l'Annexe 4.26.

330 – JUGE DE BUT VIDEO

Une situation de jeu ne peut être analysée qu'à la demande des **arbitres ou du juge de but vidéo**.
Les situations suivantes peuvent faire l'objet d'une analyse du juge de but vidéo :

- Franchissement de la ligne de but par la balle,
- Présence de la balle dans les buts avant le déplacement de ce dernier,
- Présence de la balle dans les buts avant ou à l'expiration d'une période,
- Balle **dirigée** dans les buts à la main ou envoyée d'un coup de pied dans les buts,
- Déviation de la balle par un officiel dans les buts,
- Balle frappée par un attaquant avec la crosse au-dessus de la barre transversale avant d'entrer dans les buts
- Etablissement du temps correct sur l'horloge officielle, à condition que le temps du match soit visible sur l'écran du juge de but vidéo.

340 – ORGANES COMPETENTS

Les termes d' "**organes compétents**" ou "**d'organes disciplinaires compétents**" tels qu'ils sont employés dans le présent règlement se réfèrent aux organes directement responsables des matchs concernés.

Chaque équipe n’est autorisée à avoir qu’un seul gardien de but sur le terrain à la fois. Ce gardien de but peut être remplacé par un joueur de champ supplémentaire. Toutefois, ce joueur de champ ne jouit pas des privilèges du gardien de but.

CH 4.00.1. En Suisse, la variante avec cinq joueurs de champ et un gardien de but s’applique dans les ligues suivantes : Ligue nationale A, U18 grand terrain.
Elle s’applique par ailleurs en coupe suisse, quand deux équipes de Ligue nationale A se rencontrent, ainsi que, pour une durée limitée à une année, pour les U15 et U12, à condition que toutes les équipes se prononcent pour cette variante pour une saison.
Dans toutes les autres ligues, les U18 petit terrain et les matchs de coupe entre équipes n’appartenant pas à la Ligue nationale A, la variante à quatre joueurs de champ et un gardien de but s’applique.
Dans le championnat des juniors U9 ils jouent avec 3 joueurs et un gardien.

1. Si, pour un match, aucune équipe hôte n’a été désignée à l’avance, les deux équipes doivent décider d’un commun accord, à pile ou face ou à l’aide d’une méthode similaire, laquelle d’entre elles sera considérée comme l’équipe hôte.
2. **Privilèges de l’équipe hôte**
   - Choix du banc des joueurs,
   - Choix des couleurs des tenues (sous réserve de la Règle 240 c)
   - Lors de tous les engagements, l’équipe hôte a le droit de désigner ses joueurs remplaçants après l’équipe visiteuse.
3. A tout moment du match, les arbitres peuvent demander à l’équipe visiteuse, par l’intermédiaire de son capitaine, de placer une formation complète sur le terrain pour pouvoir commencer le jeu sans délai.

1. **Il n’est pas accordé de temps d’échauffement aux joueurs de champ ou au gardien de but** après la fin de la première ou de la deuxième période ou lors des interruptions de jeux.
2. Les équipes ne doivent pas changer de côté lorsque le terrain n’est pas resurfacé avant une prolongation ou une séance de tirs au but.

Dans le cadre de l’application de la présente règle, le changement d’un ou plusieurs joueurs doit être considéré comme un changement de formation.

PARTIE 4 – REGLES DU JEU

400 – JOUEURS SUR LE TERRAIN

Une équipe ne doit pas avoir plus de **six joueurs** à la fois sur le terrain pendant que le jeu est en cours, ***voir Règle 573, pénalité de banc mineure pour surnombre.***

Les six joueurs sont :

Gardien de but
Défenseur droit **Défenseur gauche**
Ailier droit **Centre** **Ailier gauche**

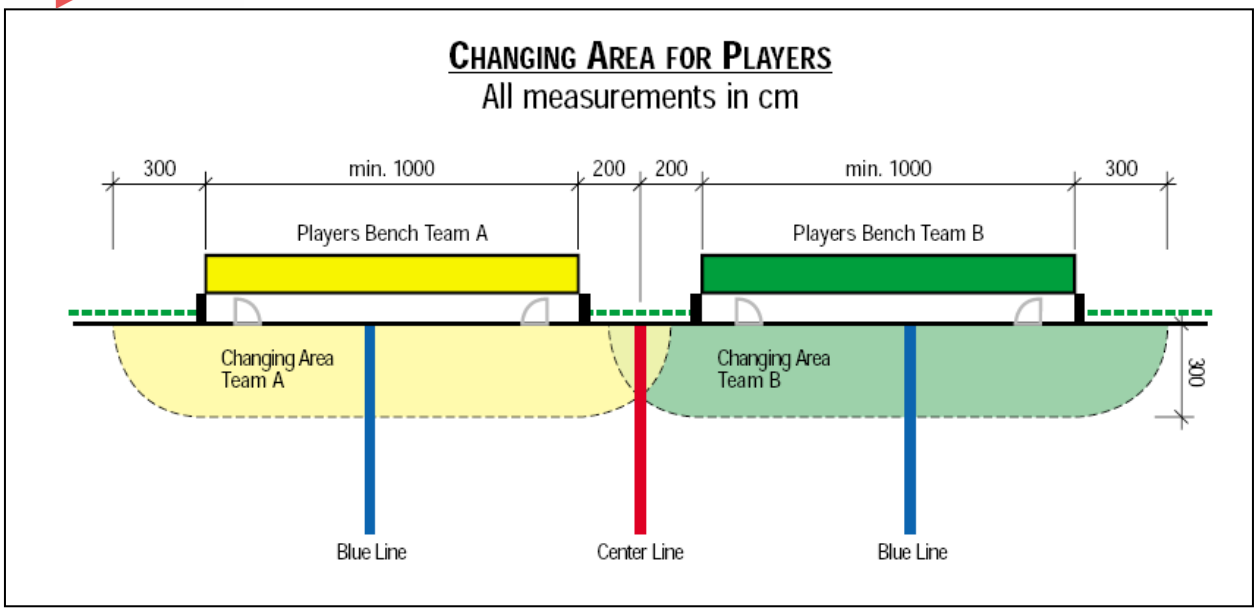
Interprétation : Sauf pour les championnats ISBHF AAA et AA, l'ISBHF ou les fédérations nationales ont la faculté d'adopter la variante à un gardien de but et quatre joueurs de champ.

402 – DEBUT DU MATCH ET PERIODES

Un match doit commencer à l'heure prévue avec un engagement *au point d'engagement central*. Un engagement conduit selon les mêmes modalités doit avoir lieu au début de chaque période. Les équipes doivent commencer le match en défendant *les buts le plus proche de leurs bancs des joueurs* respectifs. Les équipes doivent changer de côté lors de chaque période suivante et lors d'éventuelles prolongations.

410 – CHANGEMENTS DE JOUEURS DE CHAMP ET DE GARDIEN DE BUT

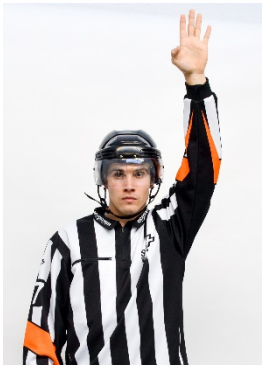
a) Dans le respect des présentes dispositions, les joueur de champ et les gardiens de but **peuvent être changés à tout moment**, pendant le jeu ou lors d'une interruption de jeu.
b) Si, lors d'un changement, le joueur *entrant sur le terrain* joue la balle ou a un contact physique actif avec un joueur adverse alors que le joueur sortant se trouve encore sur le terrain, une pénalité doit lui être infligée (***voir Règle 573, pénalité de banc mineure pour surnombre).***
c) Si, lors d'un changement, le joueur entrant ou le joueur sortant est touché accidentellement par la balle, le jeu ne doit pas être arrêté et aucune pénalité ne doit être infligée.


CHANGING AREA FOR PLAYERS
All measurements in cm
300
min. 1000
200
200
min. 1000
300
Players Bench Team A
Players Bench Team B
Changing Area
Team A
Changing Area
Team B
300
Blue Line
Center Line
Blue Line

411 – CHANGEMENT DE JOUEURS DE CHAMP ET DE GARDIEN DE BUT DU BANC DES JOUEURS EN COURS DE JEU

a) Les *joueurs de champ et le gardien de but peuvent être changés à tout moment* par des joueurs venant du banc des joueurs pendant que le jeu est en cours, à condition que :
   1- Les joueurs de champ et les gardiens de but remplacés doivent se trouver à l'intérieur d'une aire imaginaire limitée par la longueur de leurs bancs des joueurs respectifs et à 3 m de la bande, de la façon illustrée dans la page ci-contre.
   2- Les joueurs de champ et les gardiens de but remplacés doivent être sortis du terrain avant qu'un changement puisse être effectué, ***voir Règle 573, pénalité de banc mineure pour surnombre.***

b) Si, quand un gardien de but quitte sa surface de but et se dirige en direction du banc des joueurs en vue d'être remplacé, le joueur remplaçant pénètre sur le terrain trop tôt, les arbitres le jeu doivent interrompre le jeu dès que l'équipe fautive entre en possession de la balle. Le jeu reprend ensuite avec un engagement au point d'engagement central. Aucune pénalité n'est appliquée.



SIGNES POUR LES CHANGEMENT DE JOUEURS

Lorsqu'une équipe tente de procéder à un changement de joueurs alors que le temps à disposition pour ce faire a expiré, l'arbitre doit renvoyer les joueurs concernés sur le banc des joueurs.
Toute infraction ultérieure de cette nature au cours du match donne lieu à une **pénalité de banc mineure** à l'encontre de l'équipe fautive (voir Règle 575).

Interprétation

1. Cette règle est appliquée en particulier lorsqu'une équipe visiteuse retarde le changement de joueurs dans l'espoir que l'équipe hôte procède la première au changement de joueurs, en vue d'avoir la possibilité d'un deuxième changement. Si c'est le cas de l'avis de l'arbitre, il peut appliquer strictement la règle des 5 secondes et ne pas permettre à l'équipe visiteuse de procéder à un autre changement de joueurs. Cependant, l'arbitre doit permettre l'entrée des joueurs qui, à l'expiration du délai de 5 secondes, sont en train de franchir la bande.
2. Quand les deux équipes procèdent à des changements de joueurs rapidement ou quand l'arbitre constate qu'un entraîneur essaie d'envoyer ses joueurs sur le terrain et n'entreprend aucune tentative délibérée pour retarder le jeu, l'arbitre peut accorder aux équipes quelques secondes supplémentaires pour les changements.
3. Quand il y a eu un arrêt de jeu, l'arbitre doit regarder dans la direction du banc de l'équipe visiteuse pour voir s'il y a une indication de changement de joueurs. Ensuite, il doit compter les cinq secondes et lever le bras. Il suit la même procédure pour l'équipe hôte. Ici, l'arbitre doit faire preuve d'une compréhension du jeu et apprécier s'il peut y avoir un changement de joueurs ou non. L'arbitre doit toujours indiquer les temps de changement, même lorsqu'il n'y a pas de changement de joueurs.
4. Si une équipe tente, à l'expiration du délai de 5 secondes, de procéder à un changement de joueurs, les joueurs concernés doivent être renvoyés du terrain. L'arbitre ne doit pas hésiter à se rendre au banc des joueurs et à expliquer la situation à l'entraîneur, avant d'infliger une pénalité. Il ne peut être appliqué de pénalité qu'en cas de deuxième infraction à la présente règle, après un avertissement.
5. Si, pendant une interruption de jeu, cinq joueurs d'une équipe quittent le terrain pour aller sur leur banc, mais que seulement quatre ou moins joueurs entrent sur le terrain, et que l'arbitre a signalé que le temps alloué pour procéder aux changements de joueurs avait expiré, aucun nouveau joueur ne peut entrer sur le terrain, mais le nombre de joueurs sur le terrain peut être complété par un ou plusieurs des joueurs qui venaient d'être remplacés.
6. Après qu'un but a été inscrit, les arbitres doivent appliquer exactement la même règle pour un changement de joueurs qu'à l'occasion de n'importe quelle autre interruption de jeu.

Il n'est pas accordé de **temps d'échauffement au** gardien de but remplaçant.

412 – PROCEDURE DE CHANGEMENT DE JOUEURS PENDANT UN ARRET DE JEU

a) Après un arrêt de jeu, l'équipe visiteuse doit aligner immédiatement sur le terrain une formation prête pour le jeu. Aucun changement de joueurs n'est permis tant que le jeu n'a pas repris. L'équipe hôte peut ensuite procéder à tout changement de joueurs souhaité, à condition que cela n'entraîne pas de retard dans le match. En cas de retard indu causé par l'une des équipes lors d'un changement de joueurs, les arbitres doivent ordonner à l'équipe fautive ou aux équipes fautives de prendre leurs positions, et ils ne doivent autoriser aucun autre remplacement.

b) Les changements doivent avoir lieu de la façon suivante :
   1. Les arbitres prennent leur position pour la prochaine phase de jeu. L'un des arbitres se positionne, tourné vers les bancs des joueurs, à peu près au milieu du terrain. L'autre arbitre se positionne au lieu du prochain engagement et se tient prêt à remettre la balle en jeu.
   2. Les arbitres accordent à l'équipe visiteuse **cinq secondes** pour ses changements de joueurs.
   3. A l'expiration des cinq secondes, l'arbitre positionné au milieu du terrain lève le bras pour indiquer à l'équipe visiteuse qu'elle ne peut plus procéder à des changements de joueurs.
   4. Le bras toujours levé, l'arbitre doit accorder à l'équipe hôte **cinq secondes** pour procéder à des changements de joueurs.
   5. A l'expiration des **cinq secondes**, l'arbitre abaisse le bras pour indiquer que l'équipe hôte non plus ne peut plus procéder à des changements de joueurs.
   6. Dès que l'arbitre du milieu du terrain abaisse le bras, l'arbitre chargé de l'engagement siffle pour signaler que les deux équipes disposent à présent au maximum de **cinq secondes** pour prendre position en vue de l'engagement.
   7. A l'expiration des **cinq secondes** ou avant, si les deux équipes sont prêtes, l'arbitre laisse tomber la balle. L'arbitre n'est pas tenu d'attendre que les joueurs soient en position pour l'engagement.

413 – CHANGEMENT DE JOUEURS VENANT DU BANC DES PENALITES

Si un joueur venant du banc des pénalités doit être remplacé à l'expiration de sa pénalité, il doit immédiatement traverser le terrain pour se rendre sur son banc des joueurs. Ce n'est qu'à cette condition qu'un changement réglementaire peut avoir lieu. Toute infraction à cette règle donne lieu à une **pénalité de banc mineure** (voir Règle 563).

415 - CHANGEMENT DE GARDIEN DE BUT PENDANT UN ARRET DE JEU

a) Pendant un arrêt de jeu, il n'est pas permis au gardien de but de se rendre sur le banc des joueurs, sauf en vue d'un remplacement ou pendant un temps mort.
   En cas d'infraction à cette règle, une **pénalité mineure** (Règle 592) doit être infligée.

b) Si un gardien de but a été remplacé pendant un arrêt de jeu, il peut revenir sur le terrain dès que le jeu a repris.

S'il est évident qu'un joueur s'est blessé gravement, les arbitres doivent arrêter le jeu immédiatement.

1. Si un joueur blessé contre lequel une pénalité a été infligée s'est rendu dans les vestiaires pour le traitement de sa blessure et revient avant que sa pénalité ait expiré, il doit se rendre immédiatement sur le banc des pénalités lors du prochain arrêt de jeu.
2. Si une pénalité de méconduite est infligée à un joueur blessé, aucun joueur substitut ne doit être envoyé sur le banc des pénalités.

1. Lorsqu'un gardien de but est blessé et se rend sur le banc des joueurs, il doit être remplacé. S'il revient dans les buts pendant le même arrêt de jeu, il doit se voir infliger une **pénalité mineure**.
2. Les arbitres doivent arrêter le jeu immédiatement si un gardien de but est atteint au visage ou à la tête, en particulier du fait d'un tir puissant.
3. Si le joueur de champ remplaçant le gardien de but blessé est en tenue et prêt à jouer avant l'expiration des 10 minutes, le temps restant peut être utilisé pour un échauffement. En cas de blessure d'un gardien de but, l'arbitre doit s'informer auprès de son équipe pour savoir s'il peut continuer à jouer ou non. En cas de réponse négative, la période de 10 minutes commence à courir.
4. Une fois qu'un joueur de champ a revêtu les rembourrages de gardien de but et s'est placé dans les buts, le gardien de but titulaire ne peut plus revenir.

CH 4.17.1. La présence d'un gardien de but remplaçant n'est pas obligatoire en Suisse.

CH 4.17.2. En l'absence de gardien de but remplaçant, soit parce que dès le début il n'y en avait pas à disposition, soit parce que l'autre gardien de but n'est plus en état de jouer, un gardien de but blessé peut se rendre sur le banc des joueurs pour se faire soigner, sans qu'une pénalité soit infligée. Les soins prodigués sur le banc des joueurs, dans ce cas, ne doivent pas prendre plus de deux minutes. Sinon, un joueur de champ doit revêtir l'équipement de gardien de but, ou le gardien de but doit être remplacé par un sixième joueur de champ.

En cas d'infraction à cette règle, une **pénalité mineure** (Règle 571) doit être infligée.

416 – JOUEURS BLESSES

Si un joueur est blessé et ne peut pas continuer à jouer ou se rendre sur le banc, le jeu doit continuer jusqu'à ce que son équipe soit entrée en possession de la balle, sauf si cette équipe est dans une position lui permettant de marquer.
Si un joueur de champ est contraint de quitter le terrain du fait d'une blessure ou d'autres causes, il peut le faire et être remplacé. Le jeu doit toutefois continuer sans interruption et sans que les équipes quittent le terrain.
Si le jeu est interrompu du fait d'une blessure d'un joueur de champ, ce dernier doit quitter le terrain et ne peut pas revenir tant que le jeu n'a pas repris.

En cas d'infraction à cette règle, une **pénalité de banc mineure** (Règle 554e) doit être infligée.

Si un joueur auquel une pénalité a été infligée est blessé, il peut rejoindre les vestiaires pour le traitement de sa blessure. Si la pénalité infligée est une pénalité mineure, une pénalité majeure ou une pénalité de match, l'équipe du joueur sanctionné doit immédiatement envoyer un joueur substitut sur le banc des pénalités, pour qu'il purge la pénalité en question. Ce joueur doit purger la pénalité tout entière et ne peut pas être remplacé par une autre personne sur le banc des pénalités, sauf par le joueur puni s'il revient. Le joueur sanctionné ne peut en aucun cas participer au jeu tant que sa pénalité n'a pas expiré.

417 - GARDIENS DE BUT BLESSES

Si un gardien de but se blesse ou tombe malade soudainement, il doit être prêt à reprendre le jeu *immédiatement*, faute de quoi il doit être remplacé par le gardien de but remplaçant. Si les deux gardiens de but d'une équipe ne sont plus en mesure de jouer, l'équipe dispose de **dix minutes** pour équiper un joueur de champ de la tenue de gardien de but.

418 – PREVENTION DES INFECTIONS

Un joueur qui saigne ou qui est taché par le sang d'un adversaire doit être considéré comme un joueur blessé et doit quitter le terrain, pour se faire soigner et/ou nettoyer.
Ce joueur peut revenir sur le terrain à condition que :

- La blessure soit complètement refermée et couverte avec des pansements appropriés,
- Toute trace de sang ait été éliminé et que son équipement et sa tenue aient été remplacés ou correctement nettoyés.

Si la surface, les équipements du terrain ou d'autres objets sont souillés de sang, les arbitres doivent veiller à ce que les taches de sang soient éliminées par le personnel du terrain lors de l'arrêt de jeu suivant.

1. L'ISBHF et les fédérations nationales ont le droit de modifier, pour les matchs relevant de leur juridiction, la durée du match et des pauses.
2. Le temps de jeu commence quand la balle est mise en jeu, et il s'interrompt quand l'arbitre siffle.
3. Si un retard inhabituel a lieu dans les **cinq dernières minutes** du premier ou du deuxième tiers-temps, les arbitres peuvent décider de faire commencer immédiatement la pause suivante. Quand le jeu reprend, pendant le temps restant les équipes jouent du même côté qu'avant la pause. À l'expiration du tiers-temps initial, le jeu doit être interrompu et les équipes doivent changer de côté. Dans ce cas, le jeu se poursuit sans interruption.
4. Sur les terrains en plein air, les équipes doivent changer de côté au milieu du troisième tiers-temps et des périodes de prolongation.

CH 4.20.1. En Suisse, un match de streethockey dure 3 x 20 minutes. La pauses durent 10 minutes. Cela vaut aussi pour toutes les autre règles de l'ISBHF concernant la durée du match.
Chez les U15 et U12, un match dure 2 x 13 minutes, la pause dure 3 minutes.
Pour les championnats des juniors U9, Dames et Séniors, la durée des matchs est fixée de saison en saison.

CH 4.20.2. Sur les terrains en plein air, les équipes ne changent pas de côté à la fin du deuxième tiers-temps. Le changement de côté a lieu au milieu du troisième tiers-temps. Au début d'une prolongation, un changement de côté a lieu. Pendant la prolongation, il n'y a pas de changement de côté, sauf si l'une des équipes pourrait, de l'avis de l'arbitre, subir un désavantage du fait du non changement (p. ex. à cause du rayonnement solaire).

Dans les matchs dans lesquels un vainqueur doit être déclaré, la prolongation commence après une pause de cinq minutes :
1. Sur les terrains en plein air, les équipes changent de côté. Sur les terrains de jeu couverts, il n'y a pas de changement de côté.
2. Toutes les pénalités continuent de courir.
3. Le jeu reprend avec un engagement au milieu du terrain.
4. Le jeu prend fin dès qu'une équipe inscrit un but. L'équipe qui a inscrit le but remporte le match.
5. À l'occasion des Championnats du monde de l'ISBHF, la prolongation du match final de play-off dure **15 minutes**.
6. Si une équipe refuse de jouer la prolongation, le match est réputé avoir été remporté par l'autre équipe.

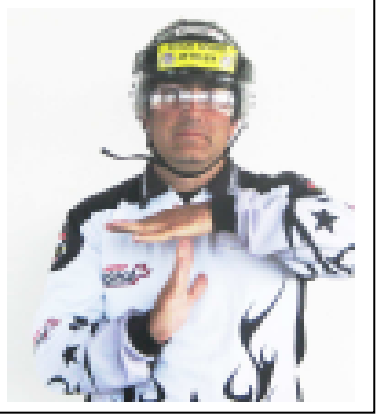
CH 4.21.1. Pendant le championnat normal, la prolongation pour tous les matchs de 3 x 20 minutes est de cinq minutes au maximum. Dans les matchs de play-off et tous les matchs de la Coupe suisse, la prolongation est de 2x5 minutes.
Les matchs joués dans le cadre d'un tournoi ne donnent pas lieu à des prolongations. En cas d'égalité au score, l'on passe directement aux tirs au but. Cela ne s'applique pas aux finales de tournoi, lors desquelles les matchs peuvent être prolongés 2x5 minutes chez tous les matches auxquels le vainqueur peut toujours devenir champion.

420 – TEMPS DE JEU

La durée normale du match consiste en **trois tiers-temps de 15 minutes de jeu effectif** et deux pauses de cinq minutes chacune. Les équipes changent de côté à la fin de chaque tiers-temps.

421 – PERIODE DE PROLONGATION

Tous les matchs dans lesquels un vainqueur doit être déclaré donnent lieu, en cas d'égalité de score à la fin de la durée réglementaire du match, à une prolongation de **dix minutes** selon le principe de la «**sudden victory**». Si aucun but n'est marqué pendant la prolongation, une séance de tirs aux buts a lieu.



Il n’est pas permis, pendant un temps mort, de procéder à l’échauffement d’un gardien de but. Il est permis, pendant un temps mort, de procéder à un changement de joueurs, y compris les joueurs ayant été exclus d’un engagement juste avant le temps mort. Cependant, il n’est pas permis qu’un joueur ayant été exclu d’un engagement juste avant le temps mort effectue l’engagement après le temps mort.

SIGNE DE TEMPS MORT

.

«**Sudden-Victory** » signifie que l’équipe qui gagne est celle qui marque le premier but durant la prolongation.

CH 4.30.1. Pour tous les matchs hormis les matchs de play-off, play-out, de coupe, de qualifications de Ligue et les matchs éliminatoires, les principes suivants s’appliquent :

a) L’équipe qui, à la fin de la durée normale du match, a inscrit le plus de buts, se voit attribuer **trois points**.
b) En cas de score égal, chaque équipe se voit attribuer **un point**. L’équipe qui marque lors des prolongations ou de la séance de tirs au but se voit attribuer un **deuxième point**.

CH 4.30.2. Procédure en cas de tirs au but :

a) Les arbitres décident s’il doit être tiré dans un ou deux buts et, le cas échéant, choisissent le but concerné.
b) Chaque équipe désigne **cinq** tireurs et l’ordre dans lequel ils doivent tirer. Cela doit être consigné dans le rapport de match. L’équipe visiteuse doit indiquer ses tireurs en premier. Les cinq tireurs de chaque équipe se tiennent sur leurs bancs des joueurs respectifs. La décision concernant la première équipe appelée à tirer les tirs au but se joue à pile ou face.
c) Une fois que les 10 joueurs ont effectué leur tir au but, on totalise les buts marqués par chacune des équipes; si aucun vainqueur ne se dégage, l’on procède à outrance à raison d’un tireur pour chaque équipe à la fois. Le fait que ces tireurs aient déjà effectué un ou plusieurs tirs au but ne revêt aucune importance.
d) La séance de tirs au but prend fin dès qu’un vainqueur se dégage.
e) Les joueurs sanctionnés dont la durée de la pénalité n’est pas terminée à la fin de la prolongation ne peuvent pas participer à la séance de tirs au but.

422 - TEMPS MORT

Chaque équipe a droit à un **temps mort de 30 secondes** pendant le temps réglementaire ou la prolongation. Pendant un arrêt de jeu normal, n'importe quel joueur désigné par l'entraîneur peut demander un temps mort aux arbitres. Les arbitres communiquent le temps mort au chronométreur et au marqueur. Pendant un temps mort, tous les joueurs, y compris le gardien de but, ont le droit de se rendre sur leurs banc des joueurs respectifs, à l'exclusion des joueurs qui se trouvaient sur le banc au moment du temps mort.
Les deux équipes peuvent prendre leur temps mort pendant la même interruption de jeu, mais l'équipe prenant le deuxième temps mort doit en informer les arbitres avant la fin du premier temps mort.

430 – DETERMINATION DU RESULTAT DU MATCH

a) L'équipe ayant marqué le plus grand nombre de buts pendant la durée réglementaire du match de 3 x 15 minutes remporte le match et se voit à ce titre attribuer **deux points** au classement. Si, à la fin du match, les deux équipes ont inscrit le même nombre de buts, chaque équipe se voit attribuer **un point** au classement.
b) Dans les matchs de play-off où un vainqueur doit être déclaré, la match sera prolongé d'au maximum **dix minutes**. Le principe de la «**sudden victory** » s'applique alors. Si aucun but n'est marqué au cours de la prolongation, une séance de tirs au but a lieu.

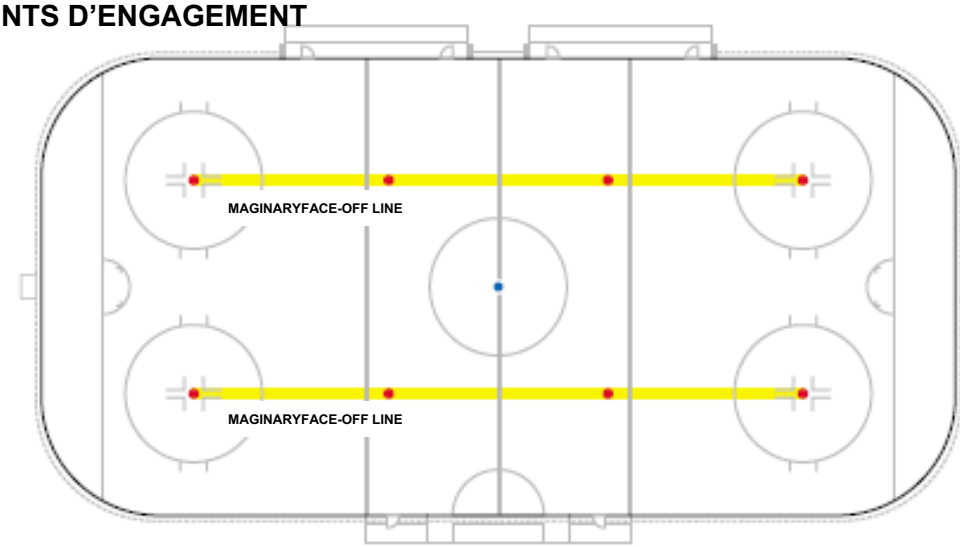
Si le match doit être interrompu pour des motifs non prévus explicitement par les présentes règles, il reprend par un engagement au point d'engagement le plus proche du lieu de l'interruption.

CH 4.40.1. Les points d'engagement dans la zone neutre sont seulement utilisés pour le jeu à cinq. Dans le cadre d'un match à quatre, il y a, outre aux quatre points d'engagement, deux positions d'engagement supplémentaires au niveau de la ligne centrale, et ce à la hauteur des points où les lignes imaginaires entre les deux points d'engagement de fond de zone opposés (en jaune dans le croquis ci-dessous) coupent la ligne centrale.
Tous les engagements ayant lieu, conformément au règlement de l'SBHF ou aux règles suisses spécifiques, au niveau d'un point d'engagement situé sur la ligne neutre, sont effectués, dans le cadre d'un match à quatre, depuis l'une de ces positions d'engagement.

CH 4.40.2. Si une pénalité est infligée à une équipe, l'engagement a lieu au point d'engagement de fond de zone de l'équipe fautive le plus proche du lieu où la faute s'est produite.
Si l'équipe non fautive, dans cette situation, provoque une interruption de jeu au moyen d'un "dégagement interdit", l'engagement a lieu au point d'engagement de la zone neutre de l'équipe fautive.

CH 4.40.3. Quand un attaquant, alors que le jeu a été interrompu, touche délibérément le gardien de but en possession de la balle avec le corps ou la crosse, l'engagement a lieu au point d'engagement de la zone neutre proche de la ligne bleue de l'équipe en défense. Si le contact a lieu avant l'interruption de jeu ou pendant le coup de sifflet de l'arbitre, l'engagement a lieu au point d'engagement de fond de zone le plus proche de la balle.

POINTS D'ENGAGEMENT



440 - ENGAGEMENTS

a) **Au début de chaque tiers-temps et après chaque interruption de jeu,** le jeu reprend par un engagement.

b) Les engagements ont lieu **exclusivement** :
   1. Au niveau des neufs points d'engagement prévus à cet effet.

c) L'engagement a lieu au point **d'engagement du milieu du terrain** :
   1. Au début de chaque tiers-temps,
   2. Après chaque but,
   3. Après une décision erronée d'un arbitre concernant un "dégagement interdit",
   4. Quand le gardien de but a été remplacé de façon prématurée.

d) Les engagement ont lieu à l'un des **points d'engagement de la zone de l'équipe en défense** :
   1. Quand le jeu a été interrompu du fait d'une action de l'équipe en défense entre la ligne bleue et la bande de fond du terrain. L'engagement est effectué au point d'engagement effectué le plus proche du lieu où l'interruption a eu lieu, sauf disposition contraire expresse du règlement,
   2. Quand un but irrégulier a été inscrit parce que la balle a été déviée dans les buts par un arbitre,
   3. Quand l'équipe en attaque ne marque pas sur un tir de pénalité.

e) Les engagements ont lieu à l'un des **points d'engagement de la zone de l'équipe en attaque** :
   1. Quand l'équipe en attaque a provoqué un dégagement interdit,
   2. Quand l'équipe en attaque a délibérément provoqué un hors-jeu.

f) Les engagements ont lieu à l'un des **points d'engagement de la zone neutre**
   1. Après un hors-jeu,
   2. En cas d'interruption de jeu provoquée par l'un des joueurs de l'équipe en attaque dans la zone d'attaque.
   3. Quand, alors que le jeu a été interrompu, un ou deux défenseurs de l'équipe en attaque, qui se tenaient à ce moment-là au niveau de la ligne bleue, ou n'importe quel joueur entré par suite d'un remplacement pénètre dans la zone d'attaque au-delà des cercles d'engagement.

g) Quand une interruption de jeu a été provoquée par un joueur de l'équipe en attaque dans la zone d'attaque, l'engagement a lieu au point d'engagement le plus proche de la zone neutre.
   Note : Cela concerne aussi les interruptions de jeu provoquées par le fait qu'un attaquant a tiré la balle à l'arrière du filet du but ou a joué en l'absence d'intervention d'un joueur de l'équipe en défense.

h) Si une interruption de jeu est provoquée par des joueurs des deux équipes, l'engagement suivant a lieu au point d'engagement le plus proche du lieu de l'événement ayant entraîné l'interruption de jeu. La position de la balle au moment de l'interruption est sans importance pour la détermination du point d'engagement.

i) Tous les engagements effectués dans la zone neutre doivent se faire depuis le point d'engagement prévu à cet effet par le règlement. Sauf disposition contraire du règlement, les engagements doivent se faire dans cette situation depuis l'un des points d'engagement situés sur la ligne bleue de l'équipe fautive, qui perd de la sorte un avantage territorial potentiel.

j) Quand des joueurs des deux équipes sont à l'origine de l'interruption de jeu dans la zone neutre, l'engagement a lieu depuis le point d'engagement de la zone neutre le plus proche du lieu de l'événement ayant entraîné l'interruption. La position de la balle au moment de l'interruption est sans importance pour la détermination du point d'engagement.

1. Le début du match **ne** doit **pas** être annoncé par un coup de sifflet de l'arbitre.
2. Aucun changement de joueurs n'est permis tant que l'engagement n'a pas été effectué et que le jeu n'a pas repris, sauf si une pénalité affectant le nombre de joueurs présents sur le terrain a été infligée.
3. Si le joueur chargé de l'engagement ne prend pas sa position immédiatement après y avoir été invité par l'arbitre, ce dernier peut décider son remplacement par l'un de ses coéquipiers présents sur le terrain pour l'engagement.
4. Si un joueur entre dans le cercle d'engagement avant que l'engagement ait été effectué, l'arbitre siffle pour procéder à un nouvel engagement, sauf si l'équipe non fautive est entrée en possession de la balle.
5. Les arbitres infligent à chaque joueur fautif les **pénalités** prévues.

CH 4.42.1. En cas d'engagements depuis les deux point d'engagement imaginaires de la ligne centrale dans le cadre d'un match à quatre, c'est le joueur de l'équipe responsable de l'interruption de jeu qui doit mettre le premier sa crosse en position. En cas de report de l'engagement conformément à la Règle 4.40.3 c'est encore l'équipe précédemment en défense qui est considérée comme celle qui a provoqué l'interruption de jeu. Si les deux équipes sont responsables de l'interruption de jeu, le joueur de l'équipe visiteuse doit mettre le premier sa crosse en position.

k) Engagements après une passe hors-jeu depuis la zone neutre : ce qui est déterminant pour la détermination du point d'engagement, c'est le lieu de départ de la passe. Si la passe a été effectuée depuis la zone comprise entre la ligne bleue de l'équipe en attaque et la ligne rouge, l'engagement a lieu depuis l'un des points d'engagement de la ligne bleue de l'équipe en attaque. Si la passe a été effectuée au-delà de la ligne centrale, l'engagement a lieu depuis l'un des point d'engagements de la ligne bleue de l'équipe en défense.

l) Lorsqu'un arrêt de jeu dans la zone de fond de zone est causé par un joueur en défense ou le gardien de but, l'engagement a lieu au point d'engagement de fond de zone le plus proche du lieu où l'événement ayant entraîné l'interruption de jeu s'est produit. La position de la balle au moment de l'interruption est sans importance pour la détermination du point d'engagement.

m) Quand un ou deux défenseurs ou d'autres joueurs de champ ou des joueurs provenant du banc des joueurs ou du banc des pénalités de l'équipe en attaque pénètrent profondément dans la zone d'attaque (la partie supérieure du cercle d'engagement constituant la limite), l'engagement suivant a lieu au point d'engagement de la zone neutre le plus proche de la ligne bleue de l'équipe en défense.

442 – PROCEDURE D'EXECUTION DES ENGAGEMENTS

a) Les arbitres **font tomber la balle entre les crosses des deux joueurs chargés de l'engagement.**

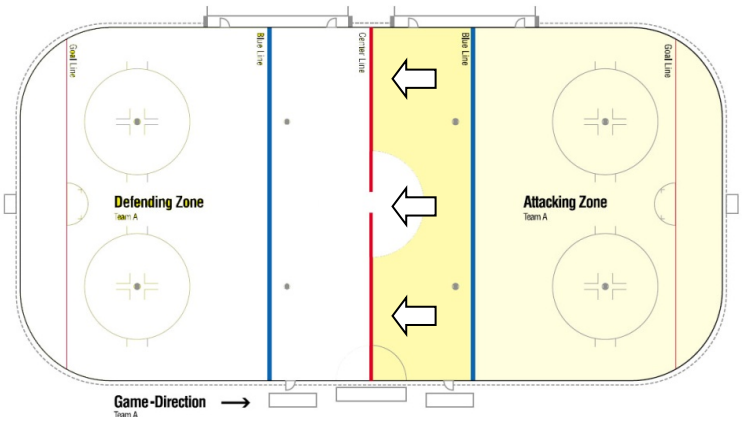
b) Les joueurs doivent être positionnés face au côté de l'équipe adverse, à environ une longueur de crosse de distance, la palette de leur crosse sur le terrain sur la partie blanche (ou non peinte) des points d'engagement.

c) Le joueur de l'équipe en attaque doit mettre le premier sa crosse dans la moitié de terrain adverse lors de l'engagement. Tout de suite après, le joueur de l'équipe en défense doit placer sa crosse. En cas d'engagement depuis le point d'engagement du milieu du terrain, le joueur de l'équipe visiteuse doit placer sa crosse en premier.

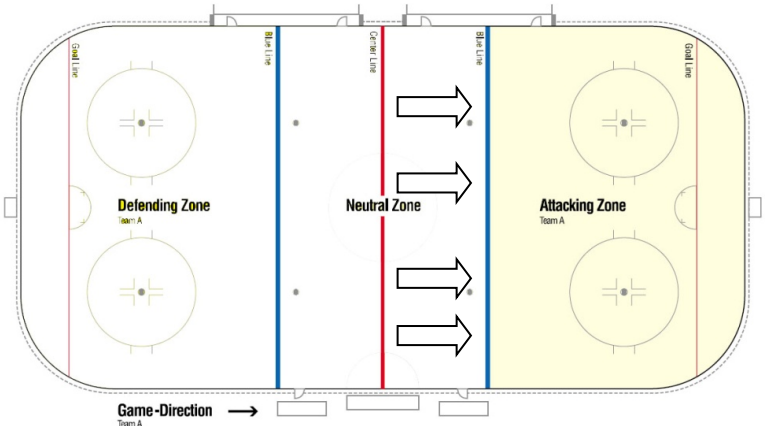
1. Les fédérations nationales ont la faculté de ne pas appliquer la règle du hors-jeu lors des matchs relevant de leur juridiction.
2. Un joueur conduisant la balle avec la crosse et contrôlant la balle, qui franchit la ligne avant la balle, n'est pas considéré comme hors-jeu.
3. Si un joueur de l'équipe en défense conduit ou passe la balle dans sa zone de défense alors qu'un joueur de l'équipe en attaque est dans une position de hors-jeu, il n'y a pas de hors-jeu.
4. Un **hors-jeu délibéré** a pour but de provoquer une interruption de jeu, pour quelque motif que ce soit.
5. Quand une pénalité est terminée, le responsable du banc des pénalités ouvre la porte du banc des pénalités. Si un joueur sortant du banc des pénalités est en position potentielle de hors-jeu lorsque la porte du banc des pénalités se trouve dans la zone d'attaque, le fait qu'il attende que la balle franchisse la ligne bleue pour entrer sur le terrain ne change rien à sa position de hors-jeu.
6. Pour les engagements dans la zone neutre, l'arbitre qui n'a pas effectué l'engagement se déplace avec la balle se déplace vers la ligne correspondante. Cela veut dire qu'il reste au niveau de la ligne où l'engagement a eu lieu pendant que l'autre arbitre, celui qui a effectué l'engagement, se déplace dans l'autre direction.
7. Quand la balle entre correctement dans la zone d'attaque, les arbitres doivent s'abstenir de recourir au signe d'annulation.

CH 4.45.1. La règle du hors-jeu ne s'applique que dans le cadre des matchs à cinq joueurs..

LIGNE BLEUE FLOTTANTE



Wenn Mannschaft A die blaue Linie korrekt überquert, dehnt sich die Angriffszone bis an die rote Mittellinie aus.



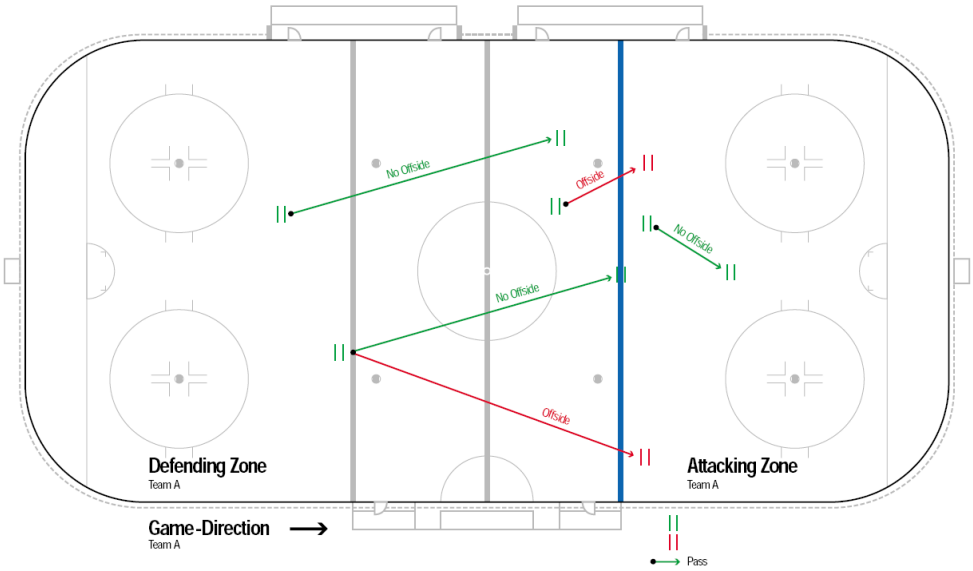
Wenn Mannschaft B den Ball über die Mittellinie spielt, so "springt" die blaue Linie an ihre ursprüngliche Position zurück.

450 – HORS-JEU

a) Les joueurs de l'équipe en attaque **n'ont pas le droit de précéder la balle** dans leur zone d'attaque.
b) Les facteurs déterminants pour décider s'il y a hors-jeu sont :
   i. La position **des chaussures du joueur :** Un joueur est hors-jeu quand ses deux chaussures se trouvent entièrement au-delà de la ligne bleue dans la zone d'attaque, avant que la balle n'ait complètement franchi la ligne bleue.
   ii. La position **de la balle :** La balle doit avoir complètement franchi la ligne bleue et se trouver dans la zone d'attaque.
c) En cas d'infraction à cette règle, le jeu doit être interrompu et un engagement doit être effectué :
   i. Au point d'engagement le plus proche de la zone neutre, si la balle a été conduite au-delà de la ligne bleue par un joueur en attaque.
   ii. Au point d'engagement le plus proche du lieu du tir ou de la passe, si la balle a été tirée ou passée au-delà de la ligne bleue par un joueur en attaque.
   iii. A l'un des points d'engagement de la zone de défense de l'équipe fautive, si les arbitres estiment qu'un joueur a **délibérément** provoqué un hors-jeu.
d) Dès que la balle a régulièrement franchi la ligne bleue, la zone d'attaque est « placée » et s'étend jusqu'à la ligne rouge centrale (la ligne bleue « passe » sur la ligne rouge centrale). Ce n'est que lorsque la balle a complètement franchi la ligne centrale dans la zone neutre, que la ligne bleue « revient » à son emplacement initial et délimite de nouveau la zone d'attaque ("ligne bleu flottante").

Interprétation : L'expression employée, quand une équipe doit éliminer la ligne bleue est « placer la zone d'attaque ». La zone d'attaque est "placée" dès que la balle a complètement franchi la ligne bleue. Dans ce cadre, il est sans importance que le joueur conduisant la balle ait franchi la ligne ou non.
La zone d'attaque reste "placée" jusqu'à ce que la balle franchisse la ligne rouge centrale ou que le jeu soit interrompu du fait d'une infraction d'un joueur de l'équipe en attaque. Dans ces cas, la ligne bleue revient à sa position d'origine.

SITUATIONS DE PASSES EN HORS-JEU



1. La zone d'attaque doit être vide **de tous joueurs en attaque,** avant que le hors-jeu différé puisse être annulé, à condition que la balle se trouve encore dans la zone d'attaque.
2. **"Immédiatement"** signifie que les joueurs en attaque ne doivent pas toucher la balle, ni essayer d'entrer en possession d'une balle libre ou de mettre sous pression le possesseur de la balle en défense.
3. Dès que l'arbitre son bras abaisse son bras, parce que tous les joueurs ont quitté la zone d'attaque, les joueurs en attaquent peuvent revenir dans la zone d'attaque et jouer régulièrement la balle.

451 – PROCEDURE EN CAS DE HORS-JEU DIFFERE

Si un joueur en attaque précède la balle dans la zone d'attaque, mais qu'un joueur en défense prend le contrôle de cette dernière, l'arbitre lève le bras, pour signaler un « **hors-jeu différé** », sauf si la balle a été **tirée** dans la direction **des buts**, forçant le **gardien de but à jouer la balle**.
L'arbitre doit abaisser le bras pour indiquer la fin de la situation de hors-jeu si :

- l'équipe en défense conduit ou passe la balle dans la zone neutre ou
- tous les joueurs en attaque quittent **immédiatement** la zone d'attaque en touchant la ligne bleue avec leurs chaussures.

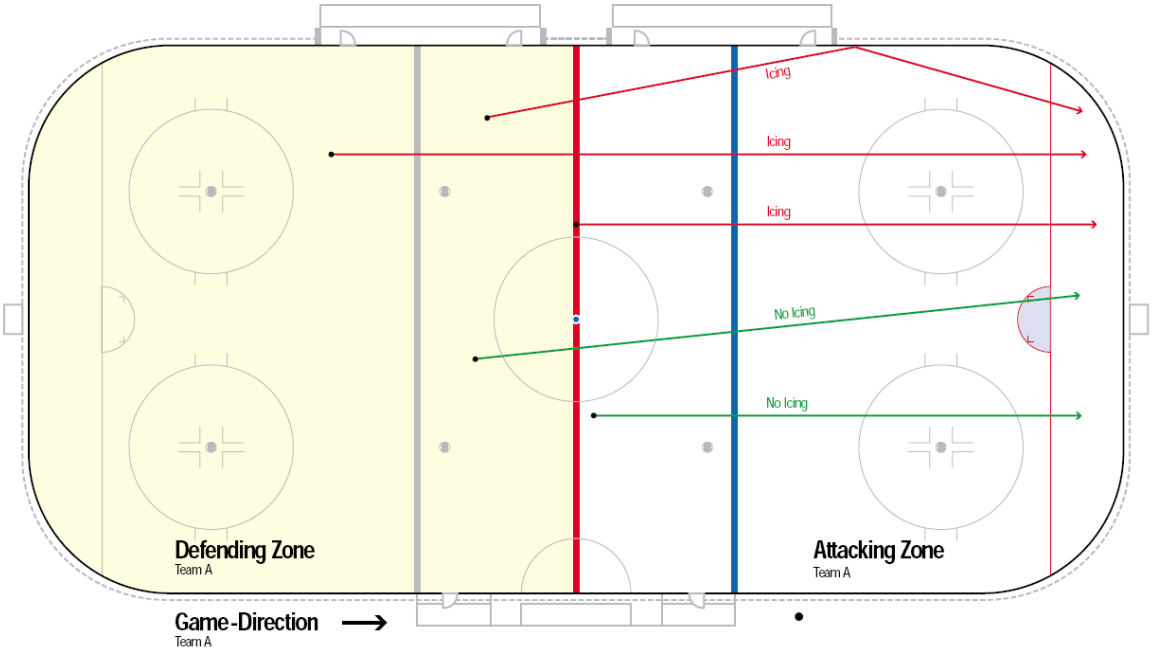
1. Lorsque les arbitres se sont trompés en signalant un "dégagement interdit", l'engagement suivant a lieu au point d'engagement du milieu du terrain.
2. Le but des exceptions indiquées au point d) est d'assurer le flux continu du jeu. Les arbitres doivent interpréter la règle dans ce sens.
3. **"EN INFERIORITE NUMERIQUE"** signifie qu'une équipe, du fait d'une ou plusieurs pénalités, a moins de joueurs sur le terrain que l'équipe adverse.

CH 4.60.1. De plus, il n'y a pas de "dégagement interdit" :

1. Quand le gardien de but quitte la surface de but - pour quelque motif que ce soit -, après que les arbitres ont signalé un "dégagement interdit".

Cette règle ne s'applique pas aux matches sous forme de tournoi ni aux matches de coupe des juniors.

DÉGAGEMENT INTERDIT



460 - DÉGAGEMENT INTERDIT

a) Pour cette règle, la ligne rouge centrale divise le terrain en deux moitiés. Le point de dernier contact avec la balle de l'équipe qui se trouvait en possession de la balle doit être utilisé pour décider s'il y a "dégagement interdit" ou non.
b) Quand un joueur dont l'équipe a un nombre de joueurs sur le terrain supérieur ou égal à l'équipe adverse frappe, passe ou dévie la balle **depuis sa propre moitié de terrain derrière la ligne de but adverse**, le jeu doit être interrompu pour "dégagement interdit".
c) L'engagement suivant se fait depuis le point d'engagement de la zone de défense de l'équipe fautive le plus proche du point où la balle a été touchée pour la dernière fois.
d) Aucun changement de joueur n'est autorisé avant la mise en jeu suivante pour l'équipe fautive.
e) **Il n'y a pas "dégagement interdit"** :
   1- Si la balle entre dans les buts adverses. Le **BUT est accordé,**
   2- Si l'équipe fautive se trouve en **"infériorité numérique"** au moment du tir,
   3- Si la balle touche un joueur adverse, y compris le gardien de but , en quelque endroit que ce soit, avant de franchir la ligne de but ,
   4- Si le dégagement est effectué directement par un joueur participant à un engagement.
   5- Si, de l'avis de l'arbitre, un joueur quelconque de l'équipe en défense, à l'exception du gardien de but, est en mesure de jouer la balle avant qu'elle franchisse la ligne de but.

470 - DEFINITION D'UN BUT

Un but est marqué :

1. Quand la balle a été mise entre les poteaux du but au-dessous de la barre transversale et entièrement au-delà de la ligne de but par la crosse d'un joueur de l'équipe en attaque,
2. Si la balle a été mise dans les buts de quelque façon que ce soit par un joueur de l'équipe en défense,
3. Si la balle, après un tir d'un joueur de l'équipe en attaque, a été déviée dans les buts en rebondissant sur l'un de ses coéquipiers en n'importe quel endroit,
4. Si un joueur de l'équipe en attaque, du fait d'un interférence d'un joueur de l'équipe en défense, est physiquement présent dans la surface de but et que la balle entre dans les buts, sauf si le joueur attaquant, de l'avis de l'arbitre, disposait d'un temps suffisant pour quitter la surface de but,
5. Si la balle est libre dans la surface de but puis est mise dans les buts par la crosse du joueur en attaque,
6. Quand la balle est déviée directement dans les buts par la chaussure d'un joueur en attaque ou en défense.

1. Si le jeu a continué avec un engagement après un but, ce but ne peut plus être annulé.
2. La "surface de but" se définit comme un **volume**, s'élevant depuis la surface de but jusqu'à 1,27 m au-dessus de la surface du terrain.
3. Si un but est marqué à la fin d'un tiers-temps (p. ex. 19 : 59) et que la sirène sonne pour signaler la fin du tiers-temps en question (mais que le but est marqué avant la sonnerie de sirène et est donc validé par les arbitres), il n'est pas nécessaire que les arbitres reprennent le jeu par un engagement au milieu du terrain. Les arbitres doivent s'assurer que le marqueur enregistre le but à 19 : 59 dans la feuille de match. Aucun but ne peut être inscrit si l'horloge indique comme heure 20 : 00 ou 0 : 00.

1. Aucun joueur ne peut se voir attribuer plus d'un point pour un même but.
2. Seule une aide est attribuée quand un joueur marque après un rebond sur le gardien de but.
3. En cas d'erreur patente dans l'attribution d'un but ou d'une aide, l'erreur doit être corrigée le plus rapidement possible, mais aucune modification ne peut plus être apportée une fois que les arbitres ont signé la feuille de match officielle.

CH 4.72.1. Si la balle entre dans les buts du fait d'une action d'un joueur de l'équipe en défense, le but est attribué au joueur de l'équipe en attaque ayant touché la balle en dernier.

471 – NON VALIDATION D'UN BUT

Aucun but n'est inscrit :

1. Si un joueur en attaque envoie délibérément la balle dans les buts du pied ou de la main par quelque autre moyen que ce soit autre que sa crosse, même si la balle est déviée par la suite par un joueur ou un arbitre,
2. Si un joueur en attaque a touché la balle avec sa crosse au-dessus de la barre transversale,
3. Si la balle a été déviée directement dans les buts par l'un des arbitres,
4. Si un joueur en attaque se tient dans la surface de but ou tient sa crosse dans la surface de but quand la balle entre dans les buts, sauf si cela est dû à une interférence d'un joueur de l'équipe en défense,
5. Si les buts ont été déplacés de leur position normale,
6. Si le but est marqué par « kick shot », autrement dit en plaçant la palette de la crosse derrière la balle puis en propulsant la balle par un coup de pied dans la crosse.

472 – ATTRIBUTION DES BUTS ET AIDES AUX JOUEURS

Il est attribué un «**but**» dans la liste des buteurs au joueur qui a propulsé la balle dans les buts adverses. Chaque but vaut **un point** dans les statistiques personnelles de chaque joueur.
Quand un but inscrit a été, une «**aide**» doit être attribuée aux joueurs ayant participé à l'action précédant immédiatement le but. Un maximum de deux aides peut être reconnu par but. Chaque aide vaut **un point** dans les statistiques personnelles de chaque joueur.

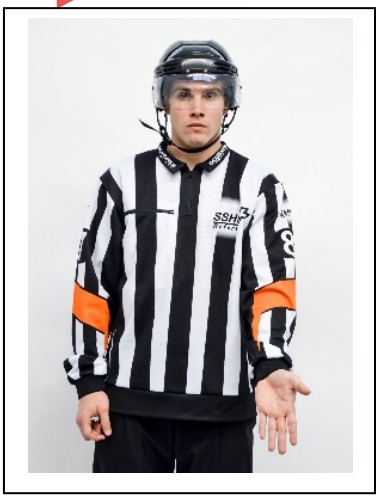
480 - BALLE HORS DU TERRAIN

Quand la balle quitte le terrain ou touche un obstacle au-dessus de la surface de jeu (autre que la bande, y compris le filet ou le plexiglas), le jeu doit être interrompu. L'engagement doit avoir lieu depuis le point d'engagement le plus proche du lieu où la balle a été tirée ou déviée, sauf disposition contraire du règlement.

481 - BALLE SUR LE FILET DES BUTS

Si la balle reste plus de **trois secondes** sur le filet du but ou est bloquée par des joueurs des deux équipes contre les buts, les arbitres doivent interrompre le jeu. L'engagement suivant se fait

- au point d'engagement le plus proche ou
- au point d'engagement le plus proche dans la zone neutre, si les arbitres jugent qu'un joueur de l'équipe en attaque a provoqué l'interruption de jeu.



SIGNE DE PASSE A LA MAIN

482 - BALLE HORS DE VUE

Si les arbitres ne voient plus la balle à cause d'une mêlée ou de la chute involontaire d'un joueur sur la balle, le jeu doit être interrompu. L'engagement a lieu au point d'engagement le plus proche du point où le jeu a été interrompu, sauf disposition contraire du règlement.

483 – BALLE NON REGLEMENTAIRE

Si, à n'importe quel moment du jeu, une autre balle que la balle réglementaire apparaît sur le terrain, le jeu ne doit pas être interrompu tant qu'il n'y a pas eu changement de possession de la balle.

484 – CONTACT DE LA BALLE AVEC UN ARBITRE

Le jeu n'est pas interrompu quand la balle touche un arbitre, sauf si elle entre dans les buts.

490 – ARRET OU PASSE AVEC LES MAINS

Il est **permis aux joueurs** d'arrêter ou de frapper la balle en l'air avec la main ouverte ou de la pousser sur la surface du terrain, sauf si, de l'avis de l'arbitre, le joueur a **délibérément** dirigé la balle vers un coéquipier.

a) Si un coéquipier de ce joueur obtient la possession de la balle dans la **zone neutre**, le jeu doit être interrompu, puis reprendre depuis la position la plus proche du point où la faute a eu lieu, sauf si l'équipe fautive en tire un avantage territorial, auquel cas l'engagement devra avoir lieu depuis le point d'engagement le plus proche du lieu de l'interruption du jeu.
b) Si un coéquipier de ce joueur obtient la possession de la balle dans **sa propre zone de défense, le jeu continue,** à condition que la passe à la main soit terminée avant que le joueur et la balle quittent la zone.
c) Cependant, quand la balle est passée avec la main par un joueur se trouvant dans la zone neutre à un joueur se trouvant dans la zone de défense, le jeu doit être interrompu, puis reprendre par un engagement au point d'engagement de fond de zone de l'équipe fautive le plus proche du lieu de l'interruption de jeu.
d) Si un coéquipier de ce joueur obtient la possession de la balle dans **sa zone d'attaque**, le jeu doit être interrompu puis reprendre au point d'engagement de la zone neutre le plus proche du lieu initial de la passe à la main.
e) Un but marqué de la main par un joueur de l'équipe en attaque doit être annulé, même si la balle a été déviée dans les buts par un joueur ou la crosse d'un joueur, par le gardien de but ou par un arbitre.

491 – COUPS DE PIED DANS LA BALLE

Il est permis de donner des coups de pied dans la balle dans toutes les zones. Cependant, **un but ne peut pas être marqué par un coup de pied d'un joueur en attaque,** sauf si le tir du pied est dévié dans les buts par la crosse d'un joueur en attaque.

SIGNAL POUR CROSSE HAUTE

CH 4.92.1. En cas de faute de crosse haute, l'engagement doit être effectué au point d'engagement de fond de la zone de défense du joueur fautif. Exception : des joueurs des deux équipes commettent une faute de crosse haute. Dans ce cas, le jeu doit reprendre par un engagement au point d'engagement le plus proche du lieu de la faute.

SIGNE D'ANNULATION

492 - JEU DE LA BALLE AVEC CROSSE HAUTE

a) **Il est interdit d'arrêter ou de frapper la balle en tenant la crosse au-dessus de la hauteur des épaules**. Si cela se produit, le jeu doit être interrompu, sauf si :
   1. La balle parvient à un joueur adverse, auquel cas le jeu continue et les arbitres font le « **geste d'annulation** ».
   2. Un joueur de l'équipe en défense frappe la balle et l'envoie dans ses propres buts, auquel cas le but est validé.

b) Si la balle a été jouée avec la crosse haute par un attaquant dans sa propre zone d'attaque, l'engagement suivant se fait au point d'engagement le plus proche de la zone neutre.

c) Si la balle a été jouée avec la crosse haute par un joueur dans sa zone de défense ou dans la zone neutre, l'engagement se fait au point d'engagement le plus proche du lieu de la faute, sauf si l'équipe fautive en tire un avantage territorial, auquel cas l'engagement doit se faire au point d'engagement le plus proche du lieu de l'interruption de jeu.

d) Aucun but ne peut être inscrit quand la crosse d'un joueur attaquant touche la balle au-dessus du bord supérieur de barre transversale du but.

493 - OBSTRUCTION

Si des objets sont lancé sur le terrain et interfèrent avec le déroulement du jeu, les arbitres doivent interrompre le jeu et reprendre avec un engagement à l'endroit où le jeu a été interrompu.
Si un joueur est retenu ou gêné par un spectateur, le jeu doit être immédiatement interrompu, sauf si l'équipe du joueur concerné se trouve en possession de la balle, auquel cas le jeu ne doit être interrompu que lorsque l'équipe adverse entre en possession de la balle
Les incidents de cette nature doivent obligatoirement être signalés aux organes compétents.

Table of Penalties

Penalty	Players		Goalkeepers		Remarks		
	Player out for	Served on the penalty bench by	Goalkeeper out for	Served on the penalty bench by	Recorded on game sheet	Observations	Coincidental-penalties
MINOR	2 Minutes	Offender	–	Player on the rink	2 Minutes	May expire on a goal	May apply
BENCH MINOR	2 Minutes	Any player	Not applicable	-	2 Minutes	May expire on a goal	May apply
MAJOR	Balance of the game	Any player except the offender for 5 minutes	Balance of the game	Player on the rink for 5 minutes	5 Minutes	–	May apply
MISCONDUCT	10 Minutes	Offender	–	Player on the rink	10 Minutes	–	–
GAME MISCONDUCT	Balance of the game	None	Balance of the game	None	20 Minutes	Report	–
MATCH	Balance of the game	Any player except the offender for 5 minutes	Balance of the game	Player on the rink for 5 minutes	25 Minutes	Report	May apply
PENALTY SHOT	–	–	–	–	Penalty shot	–	–

PARTIE 5 - PENALITES

500 - PENALITES - DEFINITIONS ET PROCEDURES

Les pénalités se subdivisent dans les catégories suivantes, pour chacune desquelles la durée à purger est indiquée.

- **PENALITE MINEURE** (2)
- **PENALITE DE BANC MINEURE** (2)
- **PENALITE MAJEURE** (5)
- **PENALITE DE MECONDUITE** (10)
- **PENALITE DE MECONDUITE POUR LE MATCH** (SPDD)
- **PENALITE DE MECONDUITE MAJEURE** (SDS)
- **PENALITE DE MATCH** (MS)
- **TIR DE PENALITE** (PS)
- **EXCLUSION POUR LE RESTE DU MATCH** (RA)

Toutes les pénalités doivent correspondre à du **temps de jeu effectif**.

1. Les pénalités infligées après la fin du match doivent être indiquées par les arbitres dans le rapport de match.

2. Certaines règles prévoient que le directeur ou l'entraîneur désignent un joueur pour purger une pénalité. S'ils refusent de le faire, les arbitres peuvent désigner n'importe quel joueur de l'équipe fautive pour purger la pénalité.

3. Quand les pénalités mineures ou majeures de deux joueurs de la même équipe se terminent au même moment, le capitaine de cette équipe doit indiquer aux arbitres quel joueur il entend renvoyer sur le terrain en premier. L'arbitre informe le marqueur en conséquence.

4. En cas de pénalité de méconduite pour le match ou de pénalité de méconduite majeure, un total de **20 minutes** est enregistré à l'encontre du joueur sanctionné sur la feuille de match.
   En cas de pénalité de match, un total de **25 minutes** est enregistré à l'encontre du joueur sanctionné sur la feuille de match.

5. Pour toutes les pénalités de méconduite pour le match, les pénalités de méconduite majeure et les pénalités de match, les arbitres doivent informer les organes **compétents** immédiatement après la fin du match.

→ Voir Annexe 7 Procédure de l'arbitre pour constater et infliger une pénalité

Quand un joueur se voit infliger en même temps une pénalité majeure et une pénalité mineure, c'est la pénalité majeure qui doit être purgée d'abord. La présente disposition s'applique quand les pénalités sont infligées **au même** joueur (voir Règle 513)

Le joueur ainsi désigné prend place immédiatement sur le banc des pénalités et purge la pénalité comme si une **pénalité mineure** lui avait été infligée.

1. Jouer en **INFERIORITE NUMERIQUE** signifie qu'une équipe, du fait de d'une ou plusieurs pénalités, a moins de joueurs sur le terrain que l'équipe adverse au moment où un but est inscrit.
2. Cette règle s'applique aussi quand un but est inscrit par un tir de pénalité.

Quand un joueur se voit infliger en même temps une pénalité majeure et une pénalité mineure, c'est la pénalité majeure qui doit être purgée d'abord. La présente disposition s'applique quand les pénalités sont infligées **au même** joueur (voir Règle 513)

Quand un joueur se voit infliger en même temps une pénalité majeure ou une pénalité mineure et une pénalité de méconduite, l'équipe pénalisée doit immédiatement envoyer un joueur substitut sur le banc des pénalités, pour purger la pénalité mineure ou majeure.
Dans ce cas, la **pénalité de méconduite** ne commence à courir qu'une fois que la **pénalité mineure ou majeure** purgée par le joueur substitut a expiré.
Si une pénalité de méconduite est infligée alors qu'il reste moins de 10 minutes à jouer (éventuelle prolongation incluse), le joueur puni peut rejoindre les vestiaires et n'est pas tenu de rester sur le banc des pénalités.

CH 5.04.1. Si une pénalité de méconduite est infligée alors qu'il reste moins de 10 minutes à jouer (éventuelle prolongation incluse), le joueur puni doit rejoindre les vestiaires.

501 - PENALITE MINEURE

En cas de **pénalité MINEURE**, le joueur puni, à l'exception du gardien de but, doit quitter le terrain pendant **deux minutes** et **aucun remplacement** n'est permis.

502 - PENALITE DE BANC MINEURE

En cas de **PENALITE DE BANC MINEURE**, le joueur de l'équipe punie, désigné par le directeur ou l'entraîneur par l'intermédiaire du capitaine, doit quitter le terrain pour **deux minutes** et **aucun remplacement** n'est permis. Le gardien de but ne peut pas purger une pénalité de banc mineure

Si, alors qu'une équipe se trouve en **infériorité numérique** du fait d'une ou plusieurs **pénalités mineures** ou **pénalités de banc mineures,** l'équipe adverse inscrit un but, la première de ces pénalités prend fin automatiquement.

503 – PENALITE MAJEURE

En cas de **PENALITES MAJEURES**, le joueur puni, y compris le gardien de but, doit quitter le terrain **pour le reste du match** (**pénalité de méconduite pour le match**). Un **remplacement** est permis à l'expiration d'un délai de **cinq minutes**.

504 - PENALITE DE MECONDUITE

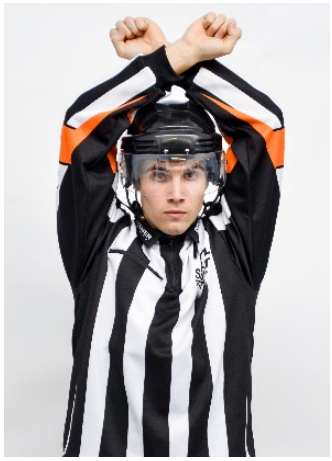
En cas de première **PENALITE DE MECONDUITE**, le joueur puni, à l'exception du gardien de but, doit quitter le terrain pour **dix minutes**. Un **remplacement** immédiat est permis. Les joueurs dont la pénalité de méconduite s'est écoulée restent sur le banc des pénalités jusqu'à l'interruption de jeu suivante.
En cas de deuxième **PENALITE DE MECONDUITE,** le joueur puni, y compris du gardien de but, doit quitter le terrain **pour le reste du match** (**pénalité de méconduite pour le match**). Un **remplacement** immédiat est permis.

1. Une pénalité de méconduite pour le match n'entraîne pas de suspension automatique, sauf pour le match en cours. Cependant, les organes compétents ont la faculté de suspendre la participation du joueur ou de l'officiel d'équipe fautif à d'autres matchs.

2. Dans les matchs de championnat et de tournoi, tout joueur ou officiel d'équipe se voyant infliger une deuxième pénalité de méconduite pour le match est automatiquement suspendu pour le prochain match de championnat ou de tournoi de son équipe.

CH 5.05.1. Si, à l'occasion d'un match juniors, un officiel d'équipe se voit infliger une pénalité de méconduite pour le match, une pénalité de méconduite majeure ou une pénalité de match, et qu'il n'y a plus, en conséquence de cette sanction, d'adulte sur le banc des joueurs, il est permis à une personne quelconque de l'entourage de l'équipe de prendre la place de la personne pénalisée.

1. Le joueur ou l'officiel d'équipe puni doit rejoindre les vestiaires, et un joueur substitut est autorisé à le remplacer sur le banc des pénalités au bout de **cinq minutes** de temps de jeu.
2. Chaque joueur, gardien de but ou officiel d'équipe auquel est une pénalité de méconduite majeure est infligée est **automatiquement** suspendu pour le match suivant de son équipe. Le cas doit être pris en charge par les organes compétents.



SIGNE DE TIR DE PENALITE

505 - PENALITE DE MECONDUITE POUR LE MATCH

En cas de **PENALITE DE MECONDUITE POUR LE MATCH**, le joueur, le gardien de but ou l'officiel pénalisé doit quitter le terrain **pour le reste du match**. Le **remplacement** immédiat du joueur de champ ou du gardien de but est permis.

506 – PENALITE DE MECONDUITE MAJEURE

Une **PENALITE DE MECONDUITE MAJEURE** doit être infligée quand une personne se comporte de telle façon qu'elle ridiculise le jeu. En cas de pénalité de méconduite majeure, un total de 20 minutes est inscrit à la charge du joueur pénalisé dans le registre des pénalités.
En cas de **PENALITE DE MECONDUITE MAJEURE,** le joueur, le gardien de but ou l'officiel puni doit quitter le terrain **pour le reste du match**. Un **remplacement** immédiat du joueur de champ ou du gardien de but est permis.
Chaque joueur, gardien de but ou officiel d'équipe auquel une pénalité de méconduite majeure est infligée est automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe.

507 - PENALITE DE MATCH

a) Une **PENALITE DE MATCH** doit être infligée à tout joueur, gardien de but ou officiel d'équipe qui, de quelque façon que ce soit, essaie de blesser ou blesse délibérément un joueur adverse ou un arbitre.
b) Si un joueur fait l'objet d'une crosse haute, d'une charge avec la crosse, d'une charge avec le corps, est poussé, ou est frappé ou propulsé de quelque façon que ce soit par derrière dans la bande ou dans le filet des buts, de telle sorte qu'il n'est pas en mesure de se protéger ou de se défendre, une pénalité de match doit être infligée.

Note : Les arbitres doivent appliquer cette règle de façon stricte et ne pas infliger des pénalités moins sévères.

En cas de **PENALITE DE MATCH**, le joueur, le gardien de but ou l'officiel d'équipe puni doit quitter le terrain **pour le reste du match**. Un **remplacement** du joueur de champ ou du gardien de but est permis au bout de **cinq minutes**.

508 - TIR DE PENALITE

Si, du fait d'une infraction aux règles, **un TIR DE PENALITE** est infligé, et s'il s'agit d'un cas normalement sanctionné par une pénalité mineure, l'équipe non fautive a **le choix** :

1. **D'accepter le tir de pénalité**, auquel cas la pénalité n'est infligée, que le tir de pénalité donne lieu à un but ou non, ou
2. De demander qu'une **pénalité mineure** soit infligée contre le joueur fautif.

Si l'infraction comporte une autre pénalité quelle qu'elle soit, le tir de pénalité est accordé et la pénalité prévue est infligée, que le tir de pénalité donne lieu à un but ou non.

1. Un tir de pénalité doit être exécuté immédiatement après la faute sanctionnée par un tir de pénalité. Si l'équipe non fautive est en possession de la balle, le jeu doit continuer jusqu'au moment où cette équipe perd le contrôle de la balle. Si, entre-temps, la durée du match expire, le tir de pénalité doit être exécuté selon les modalités habituelles, le cas échéant après la fin de la durée officielle du match.
2. Si le gardien de but quitte la surface de but avant que le tireur ait touché la balle ou commet une autre faute, l'arbitre doit lever le bras mais permettre l'exécution du tir. Si le tireur ne marque pas, le tir de pénalité est répété.
3. Quand le gardien de but quitte la surface de but de façon prématurée, les arbitres doivent lui infliger un **AVERTISSEMENT** et ordonner un nouveau **tir de pénalité**. En cas de récidive, une **pénalité de méconduite** doit être infligée et un nouveau **tir de pénalité** doit être ordonné. En cas de troisième faute, un but doit être accordé.
4. Le gardien de but peut essayer de repousser le tir avec tous les moyens à sa disposition, sauf par le jet de la crosse ou d'un autre objet quel qu'il soit, auquel cas un but doit être accordé.
5. Quand un joueur de l'équipe adverse fait obstruction au tireur ou le distrait lors de l'exécution d'un tir de pénalité, et que le tir de pénalité échoue en conséquence, l'arbitre ordonne un nouveau **tir de pénalité**. Le joueur fautif doit se voir infliger une **pénalité de méconduite**.

CH 5.10.1. La commission technique introduit cette enquête dans un délai de sept jours dès la fin du match. Elle peut le faire de sa propre initiative ou sur signalement de l'une des équipes, d'un membre du conseil d'administration, d'un inspecteur des arbitres ou d'un autre organe de Swiss Streethockey. Dans tous les cas, la commission technique de Swiss Streethockey ou l'un de ses membres décide si une enquête doit être introduite ou non. Il n'existe pas de droit à enquête.

1. Toutes les pénalités infligées à un gardien de but doivent être enregistrées dans le registre des pénalités à l'encontre le gardien de but, quel que soit le joueur qui purge la pénalité sur le banc des pénalités.

2. Toutes les pénalités supplémentaires infligées au gardien de but pendant une même interruption de jeu seront purgées par un autre joueur de son équipe, qui se trouvait sur le terrain au moment où la pénalité a été infligée.

509 – EXECUTION D'UN TIR DE PENALITE

a) L'entraîneur ou le capitaine de l'équipe bénéficiaire du tir de pénalité indique aux arbitres le numéro du tireur. Tout joueur peut exécuter un tir de pénalité, exception faite des joueurs pénalisés.
b) Les arbitres communiquent le numéro du tireur au marqueur. A cette occasion, les arbitres s'assurent que le joueur désigné ne purge pas actuellement une pénalité.
c) Les joueurs des deux équipes se tiennent sur les banc des joueurs ou sur le bord du terrain, derrière la ligne rouge centrale.
d) L'un des arbitres place la balle sur le point d'engagement central au milieu du terrain.
Seul un gardien de but peut garder le but lors d'un tir de pénalité.
e) Le gardien de but doit rester dans sa surface de but, jusqu'à ce le tireur touche la balle.
f) Le tireur joue la balle dès qu'il y est invité par les arbitres. Il se déplace dans la direction de la ligne de but adverse et essaie de marquer un but.
g) Dès que la balle a été frappée, la séquence de jeu doit être considérée comme terminée, et il ne peut pas être marqué de but par quelque autre tir que ce soit.
h) Si un but est inscrit, l'engagement suivant a lieu au centre du terrain.
i) S'il n'est pas inscrit de but, l'engagement suivant a lieu depuis l'un des deux points d'engagement de fond de la zone où le tir de pénalité a été exécuté.

Le temps nécessaire pour l'exécution d'un tir de pénalité n'est pas décompté de la durée du match.

510 – MESURES DISCIPLINAIRES SUPPLEMENTAIRES

Les organes compétents ont la faculté d'enquêter sur tout incident survenu dans le cadre d'un match à tout moment après la fin du match concerné. Les organes compétents ont par ailleurs la faculté d'infliger des pénalités supplémentaires pour toute faute commise sur le terrain ou hors du terrain à quelque moment que ce soit avant, pendant ou après un match, que les arbitres aient sanctionné ou non les incidents concernés.

511 – PROCEDURE EN CAS DE PENALITES CONTRE UN GARDIEN DE BUT

Un gardien de but ne va jamais sur le banc des pénalités

a) Si gardien de but se voit infliger une **pénalité mineure, ou une première pénalité de méconduite**,
   I. Le gardien de but continue à jouer.
   II. Sa pénalité est purgée par un joueur qui se trouvait sur le terrain au moment de la faute concernée. Le joueur en question est désigné par l'entraîneur ou le directeur par l'intermédiaire du capitaine.

b) Si le gardien de but se voit infliger une **pénalité majeure, une pénalité de méconduite pour le match, une pénalité de méconduite majeure ou une pénalité de match**, le gardien de but doit quitter le terrain pour **le reste du match**.
   Il doit être remplacé par le gardien de but remplaçant. Si aucun gardien de but remplaçant n'est disponible, n'importe quel joueur de champ peut prendre la place du gardien de but. Dans ce cas, il doit être accordé un délai de 10 minutes pour que le joueur en question puisse revêtir l'équipement de gardien de but.
   Si une pénalité majeure ou une pénalité de match est infligée, la pénalité de cinq minutes est purgée par un joueur qui se trouvait sur le terrain au moment de la faute. Le joueur en question est désigné par l'entraîneur ou le directeur par l'intermédiaire du capitaine.

Si, du fait de cette règle, des joueurs s'étant vu infliger une pénalité majeure ou une pénalité de match sont remplacés immédiatement, il n'est pas nécessaire qu'un autre joueur purge la pénalité sur le banc des pénalités.

1. Si les pénalités de deux joueurs d'une équipe prennent fin en même temps, mais que du fait d'une pénalité différée seul un joueur peut revenir sur le terrain, le capitaine indique aux arbitres le numéro du joueur qui doit revenir le premier sur le terrain. L'arbitre en informe le marqueur.
2. Si une ou plusieurs pénalités mineures et une ou plusieurs pénalité majeures sont infligées à deux joueurs ou plus de la même équipe, ce sont les pénalités mineures qui doivent être purgées d'abord. Cela doit être consigné par écrit par le marqueur.
   Cette règle doit toujours être appliquée quand des pénalités de différente durée contre DIFFERENTS joueurs sont infligées. (voir règles 501 et 503).
3. Si un joueur, du fait d'une pénalité qui lui a été infligée, doit regagner les vestiaires, et qu'il s'agit d'une pénalité différée, il n'est pas nécessaire qu'un autre joueur purge sa pénalité sur le banc des pénalités. Un joueur substitut sur le banc des pénalités est toujours nécessaire quand l'équipe, du fait de la pénalité, doit pendant un certain temps jouer en infériorité numérique.

On trouvera à l'Annexe 6 des exemples de pénalités différées.

CH 5.13.1. Dans le cadre d'un match à quatre joueurs de champ, aux termes du paragraphe c), un joueur peut revenir dès que son équipe a le droit d'avoir plus de trois joueurs (y compris le gardien de but) sur le terrain.

512 – PENALITES SIMULTANEES

Si, pendant la même interruption de jeu, un même nombre de pénalités de même durée (**pénalités mineures, pénalité majeures, pénalités de match**) est infligé aux deux équipes, l'on parle de

PENALITES SIMULTANEES

Dans ce cas, les joueurs sur le terrain peuvent être **immédiatement remplacés.** De plus, ces pénalités ne sont pas considérées comme des pénalités différées. Quand les joueurs punis, après avoir purgé leur pénalité, peuvent jouer de nouveau, ils doivent se rendre sur le banc des pénalités, où ils doivent rester jusqu'à la première interruption de jeu suivant l'expiration de leur pénalité.

Pour l'application de la présente règle, les pénalités mineures et pénalités de banc mineures sont considérées comme des pénalités identiques de même durée.

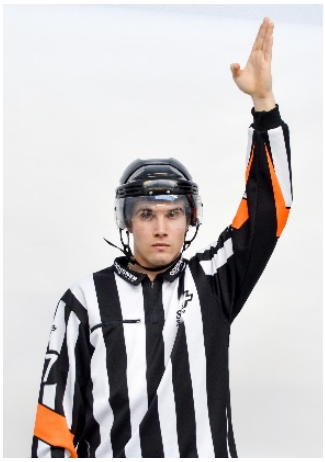
513 – PENALITES DIFFEREES

La présente règle ne s'applique que lorsque des pénalités mineures, des pénalités de banc mineures, des pénalité majeures ou des pénalités de match sont infligées.

a) Si une pénalité est appliquée contre un troisième joueur de l'une des équipes, alors que deux joueurs d'une équipe doivent déjà purger des pénalités, le temps de sa pénalité ne commence à courir qu'une fois que l'une des pénalités contre les deux autres joueurs a expiré.

b) Le joueur ainsi sanctionné doit se rendre immédiatement sur le banc des pénalités. Il peut cependant être immédiatement remplacé sur le terrain par un autre joueur.

c) Si trois joueurs ou plus de l'une des équipes purgent des pénalités en même temps et qu'un joueur substitut se trouve sur le terrain en application des dispositions du paragraphe b), aucun des joueurs pénalisés ne peut revenir sur le terrain. Les joueurs dont la pénalité expire dans cette situation, ne peuvent quitter le banc des pénalités que lors d'une interruption de jeu, sauf quand l'équipe, à l'expiration de la pénalité, a le droit d'avoir plus de quatre joueurs (y compris le gardien de but) sur le terrain, auquel cas il est permis aux joueurs dont la pénalité a expiré de revenir sur le terrain.



SIGNE D'INDICATION DE PENALITE

Voir Règle CH 4.40.2. Si une pénalité est infligée à une équipe, l'engagement se fait au point d'engagement de fond de la zone de l'équipe fautive le plus proche du lieu où la faute a eu lieu.
Si, dans cette situation, l'équipe non fautive provoque l'interruption de jeu au moyen d'un "dégagement interdit", l'engagement a lieu au point d'engagement de la zone neutre de l'équipe fautive.

1. **La fin de l'action en cours** par l'équipe en possession de la balle signifie que la balle est passée en possession de l'autre équipe. Cela signifie qu'elle est contrôlée, qu'elle a été volontairement renvoyée ou qu'elle a été bloquée par un joueur de champ ou le gardien de but. Un rebond sur un joueur de l'équipe adverse, sur le but ou sur la bande ne met pas un terme à l'action en cours.
2. Si l'équipe fautive inscrit un but de quelque façon que ce soit alors que l'arbitre a signalé une pénalité en levant le bras, le but n'est pas validé. La pénalité doit être purgée normalement.

CH 5.15.1. Les quatre pénalités mineures ne comprennent que des pénalités infligées personnellement à un joueur. Les pénalités de banc mineures ou les pénalités contre le gardien de but que le joueur a purgées ne sont pas prises en compte pour le calcul des quatre pénalités nécessaires pour qu'il y ait exclusion pour le reste du match.
Les doubles pénalités mineures, aux termes de la présente règle, comptent comme deux pénalités.

514 – APPLICATION DES PENALITES

En cas d'infraction à une règle entraînant une pénalité, les arbitres doivent procéder de la façon suivante :

a) Si l'équipe du joueur fautif se trouve en possession de la balle, les arbitres doivent interrompre le jeu immédiatement et infliger la pénalité. L'engagement doit se faire au point d'engagement le plus proche du lieu de l'infraction, sauf si l'infraction a eu lieu dans la zone d'attaque, auquel cas l'engagement a lieu au point d'engagement le plus proche de la zone neutre.

b) Si l'équipe du joueur fautif **N'EST PAS en possession de la balle**, les arbitres constatent la pénalité en levant le bras. Le jeu n'est interrompu et la pénalité infligée que lorsque l'équipe en possession de la balle a mis fin à l'**action en cours**.

c) Si l'équipe fautive inscrit un but de quelque façon que ce soit alors que l'arbitre a signalé une pénalité en levant le bras, le but n'est pas validé. La pénalité doit être purgée normalement.

d) Si l'équipe non fautive inscrit un but alors que l'arbitre a signalé une pénalité en levant le bras, ce but est validé. La première **pénalité mineure**, dans ce cas, n'est pas infligée. Toutes les autres pénalités sont appliquées normalement. Si l'équipe fautive joue déjà en **infériorité numérique**, la première **pénalité mineure signalée n'est pas appliquée.** Cependant, toutes les pénalités déjà en cours de purge sur le banc des pénalités continuent de s'appliquer. Toutes les autres pénalités s'appliquent normalement.

L'engagement doit être effectué là où le jeu a été interrompu, sauf si l'équipe non fautive a provoqué un dégagement interdit ou une interruption de jeu dans sa propre zone de défense, auquel cas l'engagement a lieu dans la zone neutre proche de la ligne bleue de l'équipe responsable de l'interruption de jeu.

Règle CH 515 EXCLUSION POUR LE RESTE DU MATCH

a) Tout joueur, y compris le gardien de but, recevant au cours d'un match une quatrième pénalité mineure, est exclu pour le reste du match. Il doit immédiatement regagner les vestiaires
b) Sa pénalité doit être purgée par un joueur substitut sur le banc des pénalités.
c) Il n'est pas appliqué de sanction supplémentaire à l'encontre du joueur pénalisé.

Il est permis de presser contre la bande un adversaire en possession de la balle qui essaie d'avancer le long de la bande par une petite ouverture, à condition que le mouvement du joueur se fasse dans la direction de la balle.

SIGNE POUR CHARGE CONTRE LA BANDE

1. **Une charge avec la crosse** est l'action d'un joueur consistant à charger ou frapper un joueur adverse avec l'extrémité de la crosse, au-dessus de la main supérieure.
2. Constituent **des tentatives de charge avec la crosse** toutes les actions lors desquelles le geste d'une charge avec la crosse est effectué, sans toutefois toucher le joueur adverse.

SIGNE POUR COUP DE CROSSE (CINGLAGE)

1. **Une charge incorrecte** se définit comme l'action d'un joueur qui, avec plus de deux pas d'élan, provoque un contact corporel avec un joueur adverse.
2. Un joueur entrant en contact physique avec un joueur adverse après un coup de sifflet de l'arbitre se voit infliger – si, de l'avis de l'arbitre, il a eu assez de temps après le coup de sifflet pour éviter ce contact - une pénalité pour charge incorrecte.
3. Un gardien de but n'est pas une « proie » quand il se tient hors de la surface de but. Une pénalité pour obstruction doit être infligée chaque fois qu'un joueur adverse provoque un contact corporel non nécessaire avec un gardien de but.

SIGNE POUR CHARGE INCORRECTE

FAUTES CONTRE UN JOUEUR

520 - CHARGE CONTRE LA BANDE

a) Un joueur chargeant son adversaire de façon à rejeter violemment le joueur adverse dans la bande doit faire l'objet, à la discrétion de l'arbitre, de l'une des pénalités suivantes :

- **pénalité mineure (2')**
ou
- **pénalité majeure + pénalité de méconduite pour le match automatique (5'+SPDD)**
ou
- **pénalité de match (MS)**

b) Le joueur qui blesse un joueur adverse du fait d'une charge contre la bande doit faire l'objet, à la discrétion de l'arbitre, de l'une des pénalités suivantes :
- **pénalité majeure + pénalité de méconduite pour le match automatique (5'+SPDD)**
ou
- **pénalité de match (MS)**

521 – CHARGE AVEC LA CROSSE

a) Tout joueur qui essaie d'asséner à un joueur adverse un coup avec l'extrémité de la crosse doit être sanctionné de la façon suivante :

- **double pénalité mineure + pénalité de méconduite. (2'+2'+10')**

b) Chaque joueur qui assène à un joueur adverse un coup avec l'extrémité de la crosse doit être sanctionné de la façon suivante :

- **pénalité majeure + pénalité de méconduite pour le match automatique. (5'+SPDD)**

c) Chaque joueur qui blesse un joueur adverse avec un coup de l'extrémité de la crosse doit être sanctionné de la façon suivante :

- **pénalité de match (MS)**

522 – CHARGE INCORRECTE

1. Tout joueur qui charge en courant un joueur adverse (y compris le gardien de but adverse dans sa surface de but) doit faire l'objet, à la discrétion de l'arbitre, de l'une des pénalités suivantes :

- **pénalité mineure (2')**
ou
- **pénalité majeure + pénalité de méconduite pour le match automatique. (5'+SPDD)**
ou
- **pénalité de match (MS)**

Une charge dans le dos est une charge remplissant cumulativement les conditions suivantes :

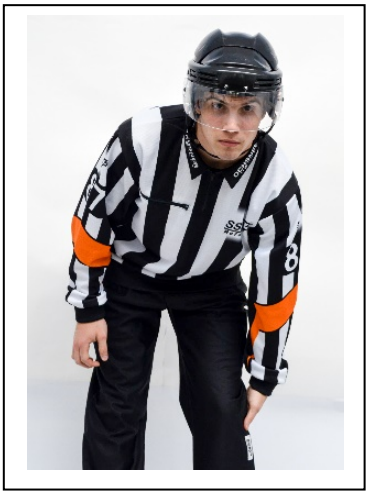
a) le joueur attaqué ne s'est pas aperçu de la charge imminente,

b) le joueur attaqué n'est pas en mesure de se protéger contre la charge et

c) la charge a lieu dans le dos du joueur attaqué.

Si le joueur attaqué tourne délibérément le dos à l'attaquant peu de temps avant le contact corporel, il n'y a pas charge dans le dos.

SIGNE POUR LA CHARGE DANS LE DOS



Il faut entendre par "clipping" (charge contre le genou) une action dans le cadre de laquelle le joueur attaquant se jette avec le corps contre le genou ou la jambe d'un joueur adverse, après s'être approché de ce dernier par devant, par derrière ou par un côté.

SIGNE POUR LA CHARGE CONTRE LE GENOU

2. Tout joueur qui blesse un adversaire au moyen d'une charge incorrecte doit faire l'objet, à la discrétion de l'arbitre, de l'une des pénalités suivantes :

- **pénalité majeure + pénalité de méconduite pour le match automatique. (5'+SPDD)**
ou
- **pénalité de match (MS)**

523 – CHARGE DANS LE DOS

a) Tout joueur qui charge un adversaire par derrière en courant, en sautant ou de quelque autre façon que ce soit, doit faire l'objet, à la discrétion de l'arbitre, de l'une des pénalités suivantes :

- **pénalité mineure + pénalité de méconduite automatique (2'+10')**
ou
- **pénalité majeure + pénalité de méconduite pour le match automatique (5'+SPDD)**
ou
- **pénalité de match (MS)**

b) Un joueur qui blesse un adversaire par une charge dans le dos doit se voir infliger les pénalités suivantes :

- **pénalité de match (MS)**

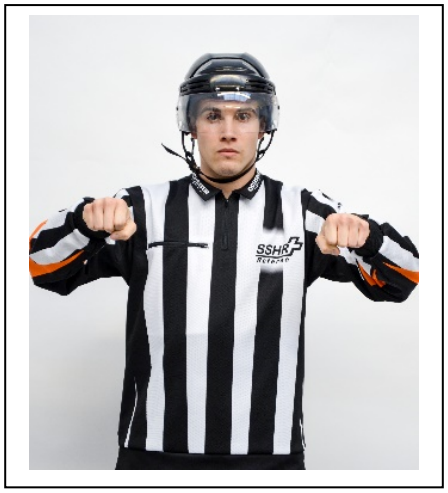
524 - CLIPPING (CHARGE CONTRE LE GENOU)

a) Tout joueur qui charge un adversaire dans la jambe sous le genou ou se jette contre un adversaire, de façon à l'atteindre sous le genou doit faire l'objet, à la discrétion de l'arbitre, de l'une des pénalités suivantes :

- **pénalité mineure (2')**
ou
- **pénalité majeure + pénalité de méconduite pour le match automatique (5'+SPDD)**
ou
- **pénalité de match (MS)**

b) Tout joueur qui blesse un adversaire par charge contre le genou doit faire l'objet, à la discrétion de l'arbitre, de l'une des pénalités suivantes :

- **pénalité majeure + pénalité de méconduite pour le match automatique (5'+SPDD)**
ou
- **pénalité de match (MS)**



Une charge avec la crosse est une charge effectuée avec la crosse. Pour qu'il y ait charge avec la crosse, les deux conditions suivantes doivent être remplies :
a) la crosse est tenue avec les deux mains
b) la crosse se trouve complètement en l'air.

SIGNE POUR CHARGE AVEC LA CROSSE

SIGNE POUR COUP DE COUDE

525 – CHARGE AVEC LA CROSSE

a) Tout joueur qui charge un joueur adverse avec la crosse doit faire l'objet, à la discrétion de l'arbitre, de l'une des pénalités suivantes :

- **pénalité mineure (2')**
ou
- **pénalité majeure + pénalité de méconduite pour le match automatique (5'+SPDD)**
ou
- **pénalité de match (MS)**

b) Chaque joueur qui blesse un joueur adverse au moyen d'une charge avec la crosse doit faire l'objet, à la discrétion de l'arbitre, de l'une des pénalités suivantes :

- **pénalité majeure + pénalité de méconduite pour le match automatique (5'+SPDD)**
ou
- **pénalité de match (MS)**

526 – COUP DE COUDE

a) Tout joueur qui utilise les coudes pour commettre une faute sur un adversaire doit faire l'objet, à la discrétion de l'arbitre, de l'une des pénalités suivantes : :

- **pénalité mineure (2')**
ou
- **pénalité majeure + pénalité de méconduite pour le match automatique (5'+SPDD)**
ou
- **pénalité de match (MS)**

b) Tout joueur qui blesse adversaire avec un coup de coude doit faire l'objet, à la discrétion de l'arbitre, de l'une des pénalités suivantes : :

- **pénalité majeure + pénalité de méconduite pour le match automatique (5'+SPDD)**
ou
- **pénalité de match (MS)**

527 – JEU DUR / BRUTALITE EXCESSIVE / BLESSURE

Tout joueur effectuant une action non autorisée par règles entraînant ou pouvant entraîner une blessure pour un adversaire, un officiel ou un arbitre doit être sanctionné de la façon suivante :

- **pénalité de match (MS)**

Si un joueur se trouve sur le terrain et le deuxième joueur hors du terrain, pour l'application de la présente règle les deux joueurs doivent être réputés se trouver sur le terrain.

SIGNE POUR JEU DUR

528 – COUPS DE POING (BAGARRE)

a) Tout joueur qui, lors d'une bagarre ou d'une altercation, ôte délibérément un ou ses deux gants doit être sanctionné de la façon suivante :

- **pénalité de méconduite (10')**

b) Tout joueur qui commence une bagarre doit être sanctionné de la façon suivante :

- **pénalité de méconduite pour le match (SPDD)**

c) Tout joueur qui - après avoir été frappé – riposte ou essaie de riposter doit être sanctionné de la façon suivante :

- **pénalité mineure (2')**

d) Tout joueur ou gardien de but qui intervient en premier dans une altercation doit être sanctionné de la façon suivante :

- **pénalité de méconduite pour le match (SPDD)**

e) Tout joueur qui - après y avoir été invité par l'arbitre à arrêter – continue une altercation ou essaie de la continuer doit faire l'objet, à la discrétion de l'arbitre, de l'une des pénalités suivantes :

- **pénalité de méconduite (10')**

ou

- **pénalité de méconduite pour le match (SPDD)**

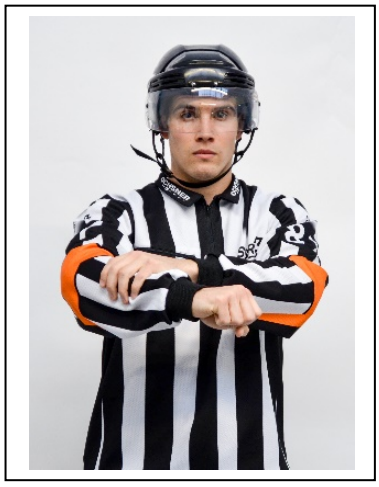
ou

- **pénalité de match (MS)**

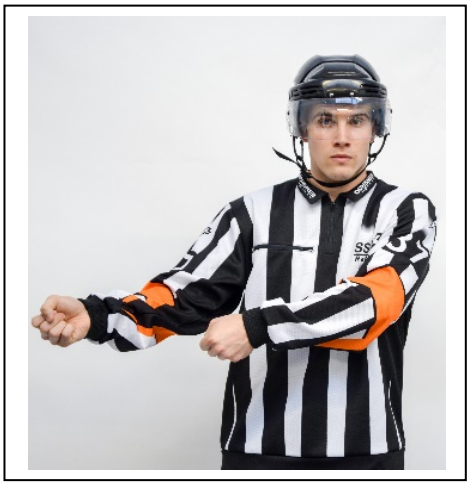
En cas d’infraction minime, l’arbitre a la faculté, à sa discrétion, d’infliger la pénalité suivante :

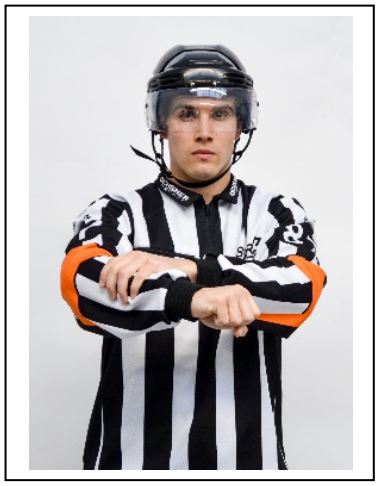
double pénalité mineure + pénalité de méconduite. (2’+2’+10’)

SIGNE POUR CROSSE HAUTE



SIGNE POUR RETENIR





SIGNE POUR RETENIR LA CROSSE (signe en deux temps)

529 – COUPE DE TETE

Un joueur qui frappe ou tente de frapper un adversaire avec la tête doit se voir infliger les pénalités suivantes :

- **pénalité de match (MS)**

530 – CROSSE HAUTE

a) Il est interdit de tenir la crosse au-dessus de la hauteur normale des épaules. Si un joueur le fait, il doit faire l'objet, à la discrétion de l'arbitre, de l'une des pénalités suivantes :

- **pénalité mineure (2')**
ou
- **pénalité majeure + pénalité de méconduite pour le match automatique (5'+SPDD)**
ou
- **pénalité de match (MS)**

b) Tout joueur qui tient sa crosse ou une partie de celle-ci au-dessus de la hauteur de ses épaules et, ce faisant, blesse un joueur adverse, doit faire l'objet, à la discrétion de l'arbitre, de l'une des pénalités suivantes :

- **pénalité majeure + pénalité de méconduite pour le match automatique (5'+SPDD)**
ou
- **pénalité de match (MS)**

c) Toutefois si l'action ayant entraîné la blessure ne résulte pas, au jugement de l'arbitre, d'un comportement volontaire, la pénalité suivante doit être infligée :

- **double pénalité mineure (2'+2')**

531 – RETENIR UN JOUEUR ADVERSE

Tout joueur qui retient un adversaire avec la main ou avec la crosse doit être sanctionné de la façon suivante :

- **pénalité mineure (2')**

532 – RETENIR LA CROSSE

Tout joueur qui retient la crosse d'un adversaire avec la main ou de quelque autre façon que ce soit doit être sanctionné de la façon suivante :

- **pénalité mineure (2')**

SIGNE POUR ACCROCHER

1. Une échappée se définit de la façon suivante : Un joueur contrôle la balle complètement et n'a plus aucun joueur adverse entre lui et le gardien de but adverse ou entre lui et les buts adverses, quand le gardien de but a été enlevé.
2. Par **contrôler la balle** il faut entendre le fait qu'un joueur conduit la balle avec la crosse. Le joueur ne contrôle plus la balle lorsque l'un des événements suivants se produit : la balle est conduite par un autre joueur, la balle est touchée par l'équipement d'un autre joueur, la balle touche les buts, la balle est libre.

3. Les arbitres n'interrompent le jeu que lorsque l'équipe en attaque n'est plus en possession de la balle.
4. C'est la position de la balle qui est le facteur décisif ici. La balle doit avoir complètement quitté la zone de défense. Selon que le hors-jeu a été précédemment annulé ou non, celle-ci peut être la ligne bleue ou la ligne rouge. Ce n'est que lorsque la balle a complètement quitté la zone de défense qu'une décision concernant le tir de pénalité ou le but peut être prise.
5. Le but de cette règle est de rétablir une opportunité de but perdue du fait du jeu fautif.

1. Cette règle s'applique à toutes les formes d'obstruction, telles que :
   a. **faire sauter des mains** la crosse des mains d'un joueur adverse,
   b. empêcher un adversaire ayant perdu sa crosse de la récupérer,
   c. pousser du pied ou tirer une crosse tombée ou brisée ou un autre objet dans la direction de l'adversaire en possession de la balle.
2. Aux termes de cette règle, le **dernier joueur** ayant touché la balle, à l'exception du gardien de but, est considéré comme le joueur **en possession de la balle**.
3. Quand un joueur en attaque reste délibérément dans la surface de but, sans faire obstruction gardien de but, l'arbitre le jeu doit interrompre le jeu. L'engagement suivant a lieu au point d'engagement de la zone neutre le plus proche du lieu de l'interruption de jeu.

SIGNE POUR OBSTRUCTION

533 - ACCROCHER

a) Tout joueur qui arrête ou tente d'arrêter la progression d'un joueur adverse en l'accrochant avec sa crosse doit faire l'objet, à la discrétion de l'arbitre, de l'une des pénalités suivantes :

- **pénalité mineure (2')**

ou

- **pénalité majeure + pénalité de méconduite pour le match automatique (5'+SPDD)**

b) Tout joueur qui blesse un adversaire avec en l'accrochant doit faire l'objet, à la discrétion de l'arbitre, de l'une des pénalités suivantes :

- **pénalité majeure + pénalité de méconduite pour le match automatique (5'+SPDD)**

ou

- **pénalité de match (MS)**

c) Pendant une **échappée** la règle suivante s'applique : quand un joueur se trouvant hors de sa propre zone de défense contrôle la balle et n'a plus d'autre joueur adverse devant lui que le gardien de but et est accroché par derrière, ce qui le prive d'une opportunité raisonnable de marquer, la décision doit être la suivante :

- **tir de pénalité**

d) Quand le gardien de but adverse le terrain a quitté et qu'un joueur contrôlant la balle et se trouvant hors de sa zone de défense est accroché, un **but** doit être accordé. La condition pour une décision de ce genre est qu'aucun adversaire n'ait été présent entre le joueur victime de la faute et le but adverse. Les arbitres doivent dans ce cas interrompre le jeu immédiatement et accorder le but.

534 - OBSTRUCTION

a) Tout joueur qui fait obstruction à un adversaire qui n'est pas en possession de la balle ou l'empêche d'avancer doit se voir infliger les pénalités suivantes :

- **pénalité mineure (2')**

b) Tout joueur se trouvant sur le banc des joueurs ou le banc des pénalités et qui, pendant que le jeu est en cours, empêche avec sa crosse ou son corps la progression d'un adversaire se trouvant sur le terrain doit être sanctionné de la façon suivante :

- **pénalité mineure (2')**

c) Tout joueur faisant obstruction avec son corps ou sa crosse au gardien de but adverse, ou en gêne la progression, alors que ce dernier se trouve dans sa surface de but, doit être sanctionné de la façon suivante :

- **pénalité mineure (2')**

d) Quand, après un remplacement du gardien de but par un joueur de champ, un membre de cette équipe, y compris un officiel d'équipe, se trouvant irrégulièrement sur le terrain, gêne le mouvement de la balle ou d'un joueur adverse de quelque façon que ce soit, un **but** doit être accordé.

En cas d'infraction minime, l'arbitre a la faculté, à sa discrétion, d'infliger la pénalité suivante :

double pénalité mineure + pénalité de méconduite. (2'+2'+10')

SIGNE POUR COUP DE GENOU

1. Les arbitres sont tenus d'infliger une pénalité pour coup de crosse à tout joueur, qui brandit sa crosse contre un adversaire même si ce faisant il ne le touche pas. Cette règle s'applique également lorsqu'un joueur agite violemment sa crosse autour de la balle dans le but d'intimider un joueur adverse.

2. Le contact de la crosse du joueur en possession de la balle n'est pas considéré comme un coup de crosse, si son but unique est de s'emparer de la balle.

SIGNE POUR COUP DE CROSSE

CH 5.37.1. Si le contact avec la crosse de l'adversaire a lieu par dessous ou par un côté, aucune pénalité ne doit être infligée. Si le contact avec la crosse a lieu par dessus, en vue de faire sauter la crosse des mains du joueur adverse, une pénalité doit être infligée.

535 – COUP DE PIED

Tout joueur qui donne ou tente de donner un coup de pied à un adversaire doit se voir infliger les pénalités suivantes :

- pénalité de match (MS)

536 – COUP DE GENOU

a) Tout joueur qui assène à un adversaire un coup de genou doit faire l'objet, à la discrétion de l'arbitre, de l'une des pénalités suivantes :

- **pénalité mineure (2')**
ou
- **pénalité majeure + pénalité de méconduite pour le match automatique (5'+SPDD)**
ou
- **pénalité de match (MS)**

b) Tout joueur qui blesse un adversaire avec un coup de genou doit faire l'objet, à la discrétion de l'arbitre, de l'une des pénalités suivantes :

- **pénalité majeure + pénalité de méconduite pour le match automatique (5'+SPDD)**
ou
- **pénalité de match (MS)**

537 – COUP DE CROSSE

a) Tout joueur qui gêne ou tente de gêner la progression d'un adversaire avec un coup de crosse doit faire l'objet, à la discrétion de l'arbitre, de l'une des pénalités suivantes :

- **pénalité mineure (2')**
ou
- **pénalité majeure + pénalité de méconduite pour le match automatique (5'+SPDD)**
ou
- **pénalité de match (MS)**

b) Tout joueur qui blesse un adversaire avec un coup de crosse doit faire l'objet, à la discrétion de l'arbitre, de l'une des pénalités suivantes :

- **pénalité majeure + pénalité de méconduite pour le match automatique (5'+SPDD)**
ou
- **pénalité de match (MS)**

c) Tout joueur qui, pendant une altercation, agite sa crosse en direction d'un autre joueur doit faire l'objet, à la discrétion de l'arbitre, de l'une des pénalités suivantes :

- **pénalité majeure + pénalité de méconduite pour le match automatique (5'+SPDD)**
ou
- **pénalité de match (MS)**

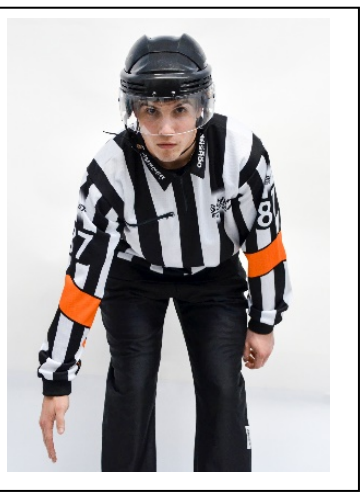
1. Il faut entendre par “tentative de piquer avec la crosse” toute action au cours de laquelle un mouvement de harponnage est effectuée avec la palette de la crosse, sans que le joueur adverse soit touché.

2. Il faut entendre par piquer avec la crosse une action au cours de laquelle le joueur adverse est piqué avec la pointe de la palette de la crosse. Le fait que la crosse soit tenue avec une main ou avec les deux mains n’a aucune importance.

SIGNE POUR PIQUER AVEC LA CROSSE

Important : Si, de l’avis de l’arbitre, il ne fait pas de doute qu’un joueur a enlevé la balle à un joueur adverse avec la crosse et a obtenu de la sorte le contrôle de la balle, **aucune pénalité** ne doit être infligée si le joueur adverse trébuche ou tombe du fait de cette action.

1. Une échappée se définit de la façon suivante : Un joueur contrôle la balle complètement et n’a plus aucun joueur adverse entre lui et le gardien de but adverse ou entre lui et le but adverse, quand le gardien de but a été enlevé.
2. Par **contrôler la balle** il faut entendre le fait qu’un joueur conduit la balle avec la crosse. Le joueur ne contrôle plus la balle lorsque l’un des événements suivants se produit : la balle est conduite par un autre joueur, la balle est touchée par l’équipement d’un autre joueur, la balle touche le but, la balle est libre.



3. Les arbitres n’interrompent le jeu que lorsque l’équipe en attaque n’est plus en possession de la balle.

4. C’est la position de la balle qui est le facteur décisif ici. La balle doit avoir complètement quitté la zone de défense. Selon que le hors-jeu a été précédemment annulé, celle-ci peut être la ligne bleue ou la ligne rouge. Ce n’est que lorsque la balle a complètement quitté la zone de défense qu’une décision concernant le tir de pénalité ou le but peut être prise.

5. Le but de cette règle est de rétablir une opportunité de but raisonnablement, perdue du fait du jeu fautif.

SIGNE POUR TREBUCHER

538 – PIQUER AVEC LA CROSSE

a) Tout joueur qui tente de piquer un adversaire avec la palette de sa crosse doit se voir infliger les pénalités suivantes :

- double pénalité mineure + pénalité de méconduite (2'+2'+10')

b) Tout joueur qui pique un adversaire avec la palette de sa crosse doit se voir infliger les pénalités suivantes :

- pénalité majeure + pénalité de méconduite pour le match automatique (5'+SPDD)

c) Tout joueur qui blesse un adversaire en le piquant avec sa crosse doit se voir infliger les pénalités suivantes :

- **pénalité de match (MS)**

539 - TREBUCHER

a) Tout joueur qui se sert de sa crosse, d'une jambe, d'un pied, d'un bras, d'une main ou d'un coude en vue de faire trébucher ou tomber un joueur adverse du fait doit faire l'objet, à la discrétion de l'arbitre, de l'une des pénalités suivantes :

- **pénalité mineure (2')**

ou

- **pénalité majeure + pénalité de méconduite pour le match automatique (5'+SPDD)**

ou

- **pénalité de match (MS)**

b) Tout joueur qui blesse un adversaire en le faisant trébucher doit faire l'objet, à la discrétion de l'arbitre, de l'une des pénalités suivantes :

- **pénalité majeure + pénalité de méconduite pour le match automatique (5'+SPDD)**

ou

- **pénalité de match (MS)**

c) Une **pénalité mineure (2')** ou, à la discrétion de l'arbitre, une **pénalité majeure + pénalité de méconduite pour le match automatique (5'+SPDD)** doit être infligée à tout joueur qui se sert de ses pieds pour balayer les pieds du joueur adverse par derrière. Cette pénalité doit être infligée quand cela a lieu au moyen d'un coup de pied ou en balayant par derrière la jambe du joueur adverse.

Note : Le fait de faire trébucher un adversaire doit être puni également quand un joueur, en tombant ou en glissant au sol, entraîne la chute d'un joueur adverse. Le fait que le joueur fautif ait ou non touché la balle à quelque moment de l'action que ce soit est ici sans importance.

d) Pendant une **échappée** la règle suivante s'applique : quand un joueur se trouvant hors de sa propre zone de défense contrôle la balle et n'a plus d'autre joueur adverse devant lui que le gardien de but et est qu'il trébuche par la faute d'un adversaire, ce qui le prive d'une opportunité raisonnable de marquer, la décision doit être la suivante :

- **tir de pénalité**

e) Quand le gardien de but le terrain a quitté et qu'un joueur qui contrôle la balle et se trouve hors de sa zone de défense trébuche par la faute d'un adversaire, un **but** doit être accordé.

SIGNE POUR CHARGE CONTRE LA TETE OU LA NUQUE

SIGNE POUR CHARGE AVEC LE CORPS

Une **pénalité mineure** doit être infligée quand l'impact physique du joueur responsable de la charge avec le corps n'est pas jugé particulièrement violent. Quand, de l'avis de l'arbitre, l'impact physique du joueur fautif est violent, une **pénalité majeure + pénalité de méconduite pour le match automatique** sont infligées. Elles doivent être infligées quand la charge est si forte que la santé du joueur attaqué est clairement mise en danger.

CH 5.41.1. Cette règle ne s'applique en Suisse que pour les dames, les séniors, les U15 et les U12.

CH 5.41.2. Dispositions d'application :

1. Quand deux joueurs courent dans la direction de la balle et entrent en contact ce faisant, aucune pénalité ne doit être infligée, même si un joueur tombe au sol ou est projeté contre la bande. Ce qui compte ici, c'est que le mouvement du joueur soit dirigé vers la balle. Une pénalité doit être infligée, en revanche, dès lors qu'un joueur (fût-ce seulement brièvement) se meut dans la direction d'un adversaire.
2. Il est permis aux joueurs de se repousser l'un l'autre. Ce qui compte ici, c'est que le contact corporel initial ne résulte pas d'un comportement interdit en vertu de la règle 541.
3. Un joueur en défense a le droit de maintenir sa position. Si un contact corporel violent se produit parce qu'un attaquant heurte en courant un joueur en défense et que le joueur en défense ne s'est pas mû dans la direction de l'attaquant, aucune pénalité ne doit être infligée au joueur en défense. Si, dans cette situation, l'attaquant a heurté délibérément en courant le joueur en défense, l'attaquant doit recevoir une pénalité.

540 – CHARGE CONTRE LA TETE OU LA NUQUE

a) Tout joueur qui, avec une partie de son corps quelle qu'elle soit, charge ou frappe un adversaire sur la tête ou dans la région de la nuque, ou cogne la tête d'un adversaire contre la bande ou le plexiglas, doit faire l'objet, à la discrétion de l'arbitre, de l'une des pénalités suivantes :

- **pénalité mineure + pénalité de méconduite automatique (2'+10')**
ou
- **pénalité majeure + pénalité de méconduite pour le match automatique (5'+SPDD)**
ou
- **pénalité de match (MS)**

b) Tout joueur qui blesse un adversaire par une charge contre la tête ou le cou doit être sanctionné de la façon suivante :

- **pénalité de match (MS)**

→ Les coups contre la tête portés lors d'une bagarre ou d'une altercation relèvent de la Règle 528 Dureté (altercations) et doivent être punis conformément à cette règle 528.

541 – CHARGE AVEC LE CORPS

Une **pénalité mineure** ou, à la discrétion de l'arbitre, une **pénalité majeure + pénalité de méconduite pour le match automatique (5'+SPDD)** doivent être infligées à tout joueur qui, de l'avis de l'arbitre, charge, pousse violemment ou heurte délibérément un joueur adverse. Si un joueur est blessé du fait d'une charge avec le corps, une **pénalité majeure + pénalité de méconduite pour le match automatique (5'+SPDD)** doivent être infligées.

Si un joueur en attaque court en direction d'un joueur en défense, ce dernier peut éviter le contact corporel en se mouvant dans la direction inverse du joueur attaquant. Un contact corporel éventuel doit résulter de l'action du joueur attaquant. Il n'est pas permis de pousser ou de charger un joueur attaquant dans la bande. Quand un contact corporel, de l'avis de l'arbitre, se produit sans intention, aucune pénalité ne doit être infligée.

SIGNE POUR PENALITE DE MECONDUITE

1. Pour l'application de cette règle, les arbitres ont les deux possibilités suivantes :

a) Une **pénalité de banc mineure** doit être infligée pour les infractions **ayant lieu sur le banc des joueurs ou à proximité immédiate de ce dernier, mais non pas sur le terrain,** alors que les joueurs concernés ne participent pas au jeu à ce moment-là.
b) Une **pénalité de méconduite** doit être infligée pour les infractions **ayant lieu sur le terrain ou sur le banc des pénalités** et dans le cadre desquelles le joueur ayant commis l'infraction est clairement identifiable.

Dans ce cas, les coéquipiers non punis du joueur fautif doivent récupérer les affaires du joueur fautif et les rapporter sur le banc des pénalités.

AUTRES PENALITES

550 – INCORRECTIONS D'OFFICIELS ET ATTITUDE ANTISPORTIVE DE JOUEURS

a) Un joueur qui se laisse tomber en vue d'obtenir une pénalité contre un joueur adverse doit être sanctionné de la façon suivante;

- **pénalité mineure (2')**

b) Si un joueur adopte l'un des comportements fautifs suivants :
- Après avoir reçu une pénalité, ne se rend pas directement sur le banc des pénalités ou aux vestiaires,
- Tient des propos offensants, obscènes ou insultants hors du terrain,
- Gêne un officiel hors de du terrain,

son équipe doit être punie de la façon suivante :

- **pénalité de banc mineure (2')**

c) Tout joueur qui,
- pendant un match, critique ou met en question la décision d'un officiel,
- envoie délibérément la balle hors de portée d'un arbitre alors que ce dernier s'apprête à la ramasser,
- reste dans le cercle des arbitres pendant que les arbitres s'entretiennent avec l'officiel de match,

doit être sanctionné de la façon suivante :

- **pénalité de méconduite (10')**

Si le joueur persiste dans son comportement, il doit se voir infliger la pénalité suivante :

- **pénalité de méconduite pour le match (SPDD)**

d) Tout joueur qui se trouve sur le terrain, et
- Tient envers quelque personne que ce soit, n'importe où sur le terrain, des propos offensants, obscènes ou insultants ou fait des gestes obscènes, si cela ne se produit pas à proximité immédiate du banc des joueurs,
- Frappe, à n'importe quel moment, avec la crosse ou un autre objet, contre la bande
- Ne se rend pas immédiatement sur le banc des pénalités, après avoir été puni pour la participation à une altercation, ou provoque un retard en rassemblant sur le terrain les pièces d'équipement perdues lors d'une altercation,
- Incite de façon répétée un adversaire à commettre une infraction ou jette une crosse ou n'importe quelle autre pièce d'équipement hors du terrain,

doit être sanctionné de la façon suivante :

- **pénalité de méconduite (10')**

e) Tout joueur se trouvant sur le terrain et persistant dans le comportement qui lui a valu de se voir infliger une pénalité de méconduite doit être sanctionné de la façon suivante :

- **pénalité de méconduite pour le match (SPDD)**

f) Tout joueur qui tient des propos racistes ou offense une personne du fait de son origine ethnique doit être sanctionné de la façon suivante :

- **Pénalité de méconduite majeure (SDS)**

g) Tout joueur qui caricature ou ridiculise le déroulement du jeu doit être sanctionné de la façon suivante :

Pénalité de méconduite majeure (SDS)

h) Un joueur qui
- Touche délibérément un officiel de match avec les mains ou la crosse, le retient ou le pousse, le charge avec la crosse, les mains ou le corps, le fait trébucher, le frappe ou lui crache dessus, ou
- crache sur n'importe quelle personne sur le terrain

doit être sanctionné de la façon suivante :

- **pénalité de match (MS)**

551 – INCORRECTIONS D'OFFICIELS ET ATTITUDE ANTISPORTIVE D'OFFICIELS D'EQUIPE

a) Quand un officiel d'équipe :
- Tient envers quelque personne que ce soit, n'importe où sur le terrain, des propos offensants, obscènes ou insultants ou fait des gestes obscènes, ou
- Gêne de quelque façon que ce soit un officiel de match ou frappe avec une crosse ou un autre objet contre la bande,

son équipe doit être punie de la façon suivante :

- **Pénalité de banc mineure (2')**

b) Si un officiel d'équipe persiste dans un tel comportement ou se conduit de quelque autre façon que ce soit avec inconvenance, il doit se voir infliger la pénalité suivante :

- **pénalité de méconduite pour le match (SPDD)**

c) Tout officiel d'équipe qui tient des propos racistes ou offense une personne du fait de son origine ethnique doit être sanctionné de la façon suivante doit être sanctionné de la façon suivante :

- Pénalité de méconduite majeure (SDS)

d) Tout officiel d'équipe, qui caricature ou ridiculise le déroulement du jeu doit être sanctionné de la façon suivante : **Pénalité de méconduite majeure (SDS)**

e) Tout officiel d'équipe, der,
- Retient ou frappe un officiel de match ou
- Crache sur un officiel de match,

doit être sanctionné de la façon suivante :

- **pénalité de match (MS)**

554 – RETARD DE JEU

554a) – CONSERVER LA BALLE EN MOUVEMENT

a) **La balle doit être conservée en mouvement en permanence.** Une équipe en possession de la balle dans sa propre zone de défense doit conduire la balle dans la direction du but adverse. Exceptions :
   - Il est permis de conduire la balle **une fois** derrière le but.
   - Des joueurs adverses gênent la progression de l'équipe en possession de la balle.
   - L'équipe en possession de la balle joue en infériorité numérique.

   Un joueur ayant quitté sa zone de défense ne peut plus passer en arrière ou ramener en arrière la balle dans sa zone de défense si cela a lieu dans l'intention de retarder le jeu, sauf si son équipe joue en infériorité numérique.
   Pour la première infraction à cette règle, les arbitres infligent un
   - **avertissement**

   au capitaine de l'équipe fautive.
   Pour une **deuxième infraction pendant le même tiers-temps,** le joueur fautif doit être puni de la façon suivante :
   - **pénalité mineure (2')**

b) Un joueur de champ ou gardien de but qui retient ou bloque la balle ou joue la balle avec la crosse, les pieds ou le corps le long de la bande d'une façon entraînant une interruption de jeu doit être sanctionné de la façon suivante :
   - **pénalité mineure (2')**

   Aucune pénalité ne doit être infligée si un joueur est pressé physiquement contre la bande par un joueur adverse.

554b) – DEPLACEMENT DES BUTS

a) Si un joueur de champ ou un gardien de but déplace délibérément un poteau des buts de sa position normale, il doit être sanctionné de la façon suivante :
   - **pénalité mineure (2')**

b) Si cela a lieu dans les deux dernières minutes du match ou à n'importe quel moment durant la prolongation et que l'auteur est un joueur en défense ou le gardien de but dans sa zone de défense, les arbitres doivent prendre la décision suivante :
   - **tir de pénalité**

c) Si un joueur ou un gardien de but déplace délibérément un poteau des buts de leur position normale, pendant qu'un joueur adverse en possession de la balle s'approche des buts, n'a aucun autre joueur adverse que le gardien de but devant lui et a une probabilité raisonnable de marquer, les arbitres doivent prendre la décision suivante :
   - **tir de pénalité**

d) Si le gardien de but a quitté le terrain et qu'un joueur d'une équipe déplace délibérément les poteaux des buts de leur position normale, les arbitres doivent prendre la décision suivante :
   - **but**

CH 5.54d.1. S’il s’agit au jugement de l’arbitre dans le cas d’un gardien de but d’une petite réparation pouvant être effectuée rapidement, le gardien de but peut rester sur le terrain.
Si aucun gardien de but remplaçant n’est disponible, ou que le gardien de but remplaçant est déjà entré en remplacement et que le gardien de but initial n’est plus utilisable, aucune pénalité n’est infligée, même si cela donne lieu à un retard de jeu important.

CH 5.54d.2. les règles 550 et 551 s'appliquent par analogie également aux fautes commises avant ou après le match. En cas de faute commise avant ou après le match, une sanction disciplinaire grave doit être prononcée dans tous les cas et une enquête doit être menée.

554c) – TIR OU ENVOI D'UNE BALLE HORS DU TERRAIN

Le joueur qui tire la balle délibérément hors du terrain, le gardien de but qui tire la balle directement hors du terrain tire ou bien le joueur ou le gardien de but qui jette la balle hors du terrain ou l'envoie délibérément hors du terrain avec la main ou la crosse doit être sanctionné de la façon suivante :

- **pénalité mineure (2')**

554d) – AJUSTEMENT D'UNE PIECE D'EQUIPEMENT

Le joueur dont l'équipement doit être réparé ou ajusté doit quitter le terrain. En aucune façon le jeu ne peut être arrêté dans ce cas, et la réparation ou l'ajustement d'une pièce d'équipement ne doit en aucun cas donner lieu à retard de jeu.

Le gardien de but dont l'équipement doit être réparé ou ajusté doit quitter le terrain et être remplacé par le gardien de but remplaçant. En aucune façon le jeu ne peut être arrêté dans ce cas, et la réparation ou l'ajustement d'une pièce d'équipement ne doit en aucun cas donner lieu à retard de jeu.

En cas d'infraction contre cette règle, le joueur ou le gardien de but fautif doit se voir infliger la pénalité suivante :

- **pénalité mineure (2')**

554e) – JOUEUR BLESSE REFUSANT DE QUITTER LE TERRAIN

Le joueur blessé qui refuse de quitter le terrain doit être sanctionné de la façon suivante :

- **pénalité mineure (2')**

554f) – SURNOMBRE SUR LE TERRAIN APRES UN BUT

L'équipe qui, après un but, a plus de joueur sur le terrain qu'il n'en faut pour un changement complet de joueurs doit être sanctionné de la façon suivante :

- **pénalité de banc mineure (2')**

554g) – INFRACTION A LA PROCEDURE D'ENGAGEMENT

a) Si un joueur a été exclu de l'engagement par les arbitres et qu'un joueur substitut, malgré un **AVERTISSEMENT** des arbitres, prend sa position avec retard, l'équipe concernée doit se voir infliger la pénalité suivante :

   - **pénalité de banc mineure (2')**

b) Si un joueur autre que le joueur chargé de l'engagement pénètre dans le cercle d'engagement avant que la balle ait été jetée, le joueur de son équipe chargé de l'engagement doit être remplacé. Si, pendant le même engagement, une deuxième infraction est commise par un joueur de la même équipe, ce joueur doit se voir infliger la pénalité suivante :

   - **pénalité mineure (2')**

CH 554g. **Infraction a la procedure d'engagement – cette règle est annulée et renplacée comme suit :**

a) L'équipe doit être avertie pour la première faute commise par l'équipe. Le joueur n'est pas exclu du match.

b)	Si, au cours d'un même match une deuxième infraction est commise par la même équipe, le joueur fautif sera sanctionné comme suit:
-	Pénalité mineure (2')

1. Le joueur fautif ne peut participer de nouveau au jeu que lorsque la pièce d'équipement non conforme a été ajustée ou remplacée.

CH 5.55e.1. **LA PRESENTE REGLE SPECIFIQUE A LA SUISSE N'EST PAS ENCORE EN VIGUEUR**
Cette règle s'applique par analogie quand un joueur perd une chaussure ou un gant.

555 – EQUIPEMENT INTERDIT OU DANGEREUX

a) Le joueur ou le gardien de but qui

- Porte son équipement ou sa visière d'une façon pouvant blesser un joueur adverse ou utilise des pièces d'équipement interdites ou dangereuses (chaussures et crosse comprises), ou
- Ne porte pas son équipement de protection, exception faite des gants, de la protection de tête et des jambières de gardien de but, de telle sorte qu'il soit entièrement couvert par la tenue de jeu, ou
- Utilise des gants dont tout ou partie de la paume a été enlevée ou découpée pour permettre au joueur de jouer à mains nues,

doit être renvoyé du terrain. Son équipe doit par ailleurs se voir infliger un **AVERTISSEMENT**.

Pour la deuxième infraction à cette règle d'un joueur quel qu'il soit de l'équipe avertie, le joueur fautif doit se voir infliger la pénalité suivante :

- **pénalité de méconduite (10')**

b) Si un gardien de but ou un joueur de champ refuse de remettre aux arbitres, à la demande de ces derniers, sa crosse ou une pièce d'équipement en vue de leur mesure ou les détruit avant la mesure, la pièce d'équipement est réputée interdite. Le joueur fautif ou gardien de but doit être sanctionné de la façon suivante :

- **pénalité mineure + pénalité de méconduite (2'+10')**

c) Si une équipe a demandé la mesure d'une pièce d'équipement de l'équipe adverse et que cette pièce d'équipement se révèle interdite, le joueur fautif doit être pénalisé de la façon suivante :

- **pénalité mineure (2')**

d) Si une équipe a demandé la mesure d'une pièce d'équipement de l'équipe adverse et que cette pièce d'équipement se révèle conforme au règlement, l'équipe ayant demandé la mesure doit être pénalisée de la façon suivante :

- **pénalité de banc mineure (2')**

e) Si un joueur perd son casque pendant le jeu, il peut soit remettre son casque et le fixer correctement avec la mentonnière, soit se rendre directement sur banc des joueurs. S'il ne le fait pas, mais qu'il continuer de jouer sans casque, il doit se voir infliger la pénalité suivante :

- **pénalité mineure (2')**

1. Une crosse brisée est une crosse qui, de l'avis de l'arbitre, n'est plus appropriée pour jouer de façon normale.

2. Un joueur peut participer au match sans crosse.

556 –CROSSE BRISEE

a) Il n'est pas permis de lancer une crosse de remplacement à un joueur de champ ou à un gardien de but dont la crosse est brisée. Cependant, il est permis à un coéquipier venant du banc des joueurs d'apporter une crosse de remplacement au joueur concerné.

b) Un joueur **de champ** dont la crosse se brise doit la laisser tomber immédiatement. S'il ne le fait pas, il doit être pénalisé de la façon suivante :

- pénalité mineure (2')

c) Un gardien **de but dont la crosse se brise** peut continuer de jouer avec la crosse brisée jusqu'à l'interruption de jeu suivante ou jusqu'à ce qu'il reçoive d'une autre façon une crosse réglementaire.

d) Si un joueur identifiable jette une nouvelle crosse à son gardien de but depuis le banc des joueurs, le joueur fautif doit être pénalisé de la façon suivante :

- pénalité mineure + pénalité de méconduite pour le match (2'+SPDD)

e) Si un officiel d'équipe identifiable jette une nouvelle crosse à son gardien de but depuis le banc des joueurs, son équipe doit être pénalisée de la façon suivante :

- pénalité de banc mineure (2')

L'officiel d'équipe fautif doit par ailleurs être pénalisé de la façon suivante :

- pénalité de méconduite pour le match (SPDD)

f) Si une personne non identifiable jette une nouvelle crosse au gardien de but depuis le banc des joueurs, l'équipe fautive doit être pénalisée de la façon suivante :

- pénalité de banc mineure (2')

g) Si le gardien de but se rend au banc des joueurs pendant une interruption de jeu pour se procurer une nouvelle crosse, la pénalité suivante doit lui être infligée :

- pénalité mineure (2')

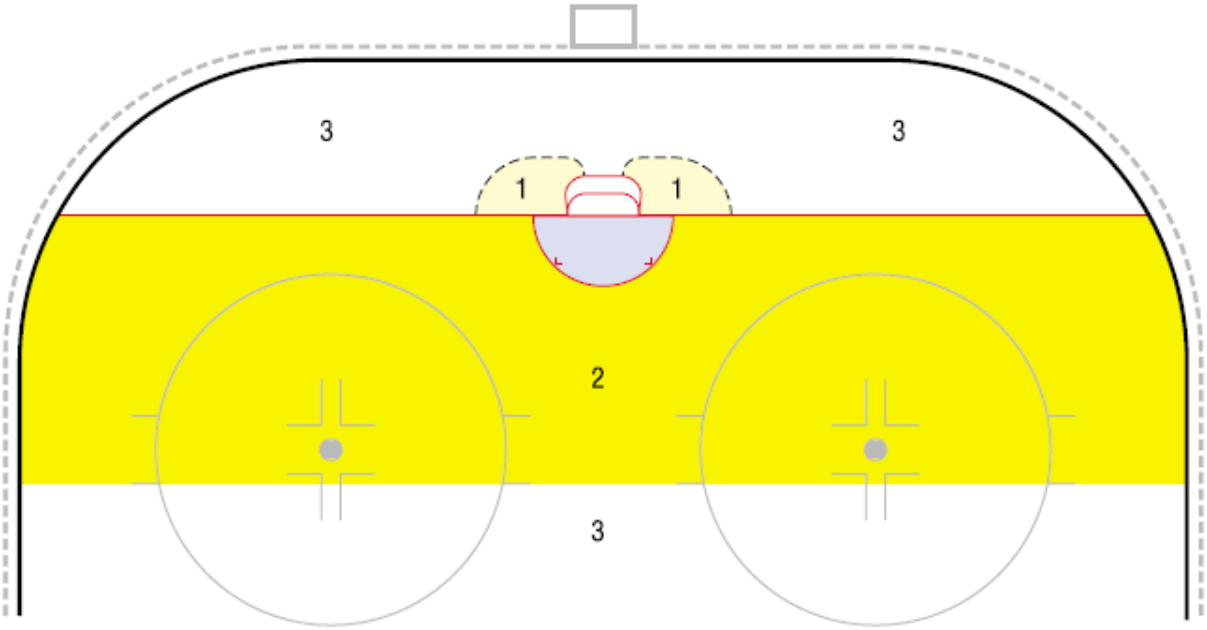
➔ En revanche, il est permis au gardien de but de se rendre au banc des joueurs pour se procurer une nouvelle crosse quand le jeu est en cours.

h) Si un joueur participe activement au jeu alors qu'il est en train d'apporter une nouvelle crosse à un coéquipier ou au gardien de but, il doit se voir infliger la pénalité suivante :

- pénalité mineure (2')

Le joueur qui se couche sur le terrain pour bloquer un tir ne doit pas être pénalisé si la balle est tirée sous lui ou se loge dans son équipement ou sa tenue de jeu. En revanche, un pénalité doit toujours être infligée si ce joueur utilise ses mains pour rendre la balle injouable.

-
-
-
- **GARDIEN DE BUT TOMBANT SUR LA BALLE**



1	Der Torhüter darf den Ball blockieren, sofern sich noch irgendein Körperteil im Torraum befindet.
2	Der Torhüter darf den Ball blockieren.
3	Der Torhüter darf den Ball **nicht** blockieren.

1. Il est permis à tout joueur d'arrêter, de frapper et de pousser sur le terrain la balle avec ses mains. Cependant AUCUN BUT ne peut être validé lorsqu'un joueur en attaque a frappé la balle avec la main, même si la balle a ensuite été déviée par un officiel ou un joueur adverse.

557 – JOUEUR SE LAISSANT TOMBER SUR LA BALLE

a) Le joueur, exception faite du gardien de but, qui tombe délibérément sur la balle, la tient ou la garde contre son corps doit se voir infliger les pénalités suivantes :

- pénalité mineure (2')

b) Quand un joueur en défense, exception faite du gardien de but, tombe sur la balle, la tient ou la garde contre son corps **délibérément** et que la balle se trouve à ce moment-là dans la surface de but de son équipe, les arbitres doivent prendre la décision suivante :

- tir de pénalité

c) Quand une équipe a remplacé son gardien de but par un joueur de champ et que celui-ci tombe sur la balle, la tient ou la garde contre son corps **délibérément** alors que la balle se trouve à ce moment-là dans la surface de but de son équipe, les arbitres doivent prendre la décision suivante :

- **but**

558 - GARDIEN DE BUT TOMBANT SUR LA BALLE

Le gardien de but qui tombe délibérément sur la balle ou la garde contre son corps, alors qu'il se trouve complètement hors de sa surface de but et que la balle est, soit derrière la ligne de but, soit au-delà des deux lignes de chaque côté des cercles d'engagement, doit se voir infliger la pénalité suivante :

- Pénalité mineure (2')

559 – JOUEUR MANIANT LA BALLE AVEC LA MAIN

a) Le joueur, exception faite du gardien de but, qui saisit la balle avec la main, doit se voir infliger les pénalités suivantes :

- pénalité mineure (2')

b) Le joueur, exception faite du gardien de but, qui ramasse la balle au sol avec la main, doit se voir infliger les pénalités suivantes :

- pénalité mineure (2')

c) Quand un joueur, exception faite du gardien de but, **ramasse la balle avec la main** alors qu'elle se trouve dans sa surface de but, les arbitres doivent prendre la décision suivante :

- tir de pénalité

Regel CH 559 a JOUEUR MANIANT LA BALLE AVEC LA MAIN

a) Le blocage de la balle sans changement de direction et sans déplacement du joueur est autorisé. Lors d'un changement de direction, déplacement du joueur avec la balle et/ou conduite de la balle (sauf déplacement vertical/guidage) le match est immédiatement arrêté et le joueur est sanctionné pour une petite faute (2 minutes de pénalité). Il est permis de sauter pour attraper la balle.

1. Le but de cette règle est d'assurer le rythme du jeu. Par conséquent, toute action du gardien de but entraînant une interruption de jeu inutile doit être pénalisée.

1. Si un joueur pénètre sur le terrain de façon non réglementaire, que cette entrée se fasse depuis le banc des joueurs ou le banc des pénalités et que ce soit par sa faute ou par la faute du responsable du banc des pénalités, tous les buts marqués pendant sa présence irrégulière sur le terrain doivent être annulés. Toutes les pénalités infligées doivent quant à elle être purgées normalement.

2. Si un joueur quitte le banc des pénalités trop tôt du fait d'une faute du responsable du banc des pénalités, il ne doit pas être pénalisé. Il doit cependant purger le reste de sa pénalité.

3. Si un joueur quitte le banc des pénalités trop tôt, le responsable du banc des pénalités doit consigner par écrit le moment où cela se produit et en informer les arbitres lors de l'interruption de jeu suivante.

560 - GARDIEN DE BUT / BALLE AVEC LES MAINS

a) Sauf dans le cas où il fait l'objet du pressing d'un joueur adverse, le gardien de but ne peut pas garder la balle **plus de trois secondes**. S'il le fait, il doit se voir infliger les pénalités suivantes :

- pénalité mineure (2')

b) Le gardien de but qui jette la balle en avant à un coéquipier doit se voir infliger les pénalités suivantes :

- pénalité mineure (2')

c) Le gardien de but qui laisse délibérément la balle tomber dans ses jambières doit se voir infliger les pénalités suivantes :

- pénalité mineure (2')

561 – ALTERCATION AVEC LES SPECTATEURS

Le joueur qui a une altercation physique avec un spectateur doit se voir infliger, à la discrétion de l'arbitre, les pénalités suivantes :

- pénalité de match (MS)

562 – QUITTER LE BANC DES JOUEURS / PENALITES

a) Le joueur, sous réserve de la situation décrite à la règle 564, qui quitte le banc des joueurs ou le banc des pénalités et est sanctionné ensuite par une pénalité mineure, une pénalité majeure ou une pénalité de méconduite, doit recevoir en plus la pénalité suivante :

- pénalité de méconduite pour le match (SPDD)

b) Si un joueur entre irrégulièrement sur le terrain de jeu et gêne un joueur adverse en possession de la balle qui n'a, hormis le gardien de but, aucun joueur adverse entre lui et le but adverse, les arbitres doivent prendre la décision suivante :

- tir de pénalité

c) Si un joueur, alors que son gardien de but a été remplacé par un joueur de champ supplémentaire, entre irrégulièrement sur le terrain de jeu et gêne un joueur adverse en possession de la balle, les arbitres doivent prendre la décision suivante :

- but

1. Les changement de joueurs ayant commencé avant le début de l'altercation peuvent être portés à terme, à condition toutefois que le joueur entrant ne soit pas intervenu dans l'altercation.

2. Si des joueurs des deux équipes quittent leurs bancs en même temps, le premier joueur identifiable de chaque équipe doit être pénalisé selon la présente règle.

3. Pour déterminer quel est le joueur ayant quitté son banc en premier, les arbitres peuvent consulter les autres officiels de match.

4. Il peut être infligé aux termes de la présente règle **un maximum de cinq pénalités de méconduite et/ou pénalités de méconduite pour le match.**

563 – JOUEUR QUITTANT LE BANC DES PENALITES

Le joueur qui quitte le banc des pénalités avant que sa pénalité ait expiré, sauf à la fin d'un tiers-temps, doit être sanctionné de la façon suivante :

- pénalité mineure (2')

Si l'infraction a lieu pendant une interruption de jeu lors de laquelle une altercation se produit, le joueur fautif doit être pénalisé de la façon suivante :

- pénalité mineure + pénalité de méconduite pour le match (2'+SPDD)

Dans un cas comme dans l'autre, les pénalités doivent être purgées à l'expiration des pénalités initiales.

Un joueur dont la pénalité a expiré et qui doit être remplacé doit se rendre directement sur son banc des joueurs. S'il ne le fait pas, son équipe doit se voir infliger la pénalité suivante :

- Pénalité de banc mineure (2')

564 – JOUEUR QUITTANT LE BANC DES JOUEURS OU DES PENALITES PENDANT UNE ALTERCATION

Lors d'une altercation, aucun joueur ne doit quitter le banc des joueurs ou le banc des pénalités. Le premier joueur qui quitte le banc des joueurs ou le banc des pénalités doit être sanctionné de la façon suivante :

- double pénalité mineure + pénalité de méconduite pour le match (2'+2'+SPDD)

Tout autre joueur qui quitte le banc des joueurs ou le banc des pénalités lors d'une altercation doit être sanctionné de la façon suivante :

- pénalité de méconduite (10')

Une décision de forfait prise par les arbitres est seulement provisoire. Les organes compétents contrôlent cette décision avant qu’elle devienne exécutoire.

565 – OFFICIELS D'EQUIPE QUITTANT LE BANC

Un officiel d'équipe qui pénètre sur le terrain sans la permission de l'arbitre pendant un tiers-temps doit être sanctionné de la façon suivante :

- pénalité de méconduite pour le match (SPDD)

566 – REFUS DE JOUER - EQUIPE SUR LE TERRAIN

Quand les deux équipes se trouvent sur le terrain et qu'un équipe refuse de continuer à jouer, les arbitres doivent avertir le capitaine de l'équipe en question. Ensuite, les arbitres doivent accorder un délai de **30 secondes** pour la reprise du jeu.

Si l'équipe avertie refuse, à l'expiration du délai, de reprendre le jeu, les arbitres doivent infliger la pénalité suivante :

- pénalité de banc mineure (2')

Si cette faute se répète, les arbitres doivent interrompre le match. Le match est accordé par les arbitres à titre de victoire par forfait à l'équipe qui s'est comportée correctement. L'événement doit être communiqué aux organes compétents en vue de son traitement ultérieur.

567 - REFUS DE JOUER - EQUIPE AU VESTIAIRE

Quand une équipe ne se trouvant pas sur le terrain refuse de venir sur le terrain et de reprendre le jeu, après avoir été invitée à le faire par arbitres par l'intermédiaire du capitaine, du directeur ou de l'entraîneur, les arbitres doivent lui accorder un délai de **2 minutes** pour la reprise du jeu.

Si l'équipe avertie refuse, à l'expiration du délai, de reprendre le jeu, les arbitres doivent infliger la pénalité suivante :

- pénalité de banc mineure (2')

Si l'équipe fautive persiste ensuite dans son refus de reprendre le jeu, les arbitres doivent interrompre le match. Le match est accordé par les arbitres à titre de victoire par forfait à l'équipe qui s'est comportée correctement. L'événement doit être communiqué aux organes compétents en vue de son traitement ultérieur.

568 – JET DE CROSSE OU D'OBJET HORS DU TERRAIN

Le joueur ou le gardien de but qui jette tout ou partie de sa crosse hors du terrain doit faire l'objet, à la discrétion de l'arbitre, de l'une des pénalités suivantes :

- pénalité de méconduite (10')
ou
- pénalité de méconduite pour le match (SPDD)

1. Quand un joueur ou gardien de but se débarrasse d'une partie d'une crosse brisée en la jetant contre (et non pas au-dessus) de la bande, aucune pénalité ne doit lui être infligée, à condition que cette action ne ralentisse pas le rythme de jeu et ne gêne pas un joueur adverse.

1. La position de la balle est le facteur décisif pour décider s'il y a échappée ou non. La balle doit être complètement hors de la zone de défense de l'équipe en attaque pour qu'un tir de pénalité ou un but soit accordé. La ligne de délimitation est ici considérée comme faisant partie intégrante de la zone de défense.

569 – JET DE CROSSE OU D'OBJET SUR LE TERRAIN

Le joueur ou le gardien de but qui se trouve sur le terrain et jette tout ou partie de sa crosse ou un autre objet dans sa zone d'attaque ou dans la zone neutre dans la direction de la balle, doit être sanctionné de la façon suivante :

- **pénalité majeure + Pénalité de méconduite pour le match automatique (5'+SPDD)**

Si un joueur, un gardien de but ou un officiel d'équipe de l'équipe en défense jette tout ou partie de sa crosse ou un autre objet dans la direction de la balle, qui se trouve dans sa zone de défense se trouve, les arbitres de la façon suivante doit prendre la décision suivante :

- tir de pénalité

Si un gardien de but pose délibérément tout ou partie de sa crosse ou un autre objet devant son but et que la balle touche cet objet, les arbitres doivent, que le gardien de but soit sur le terrain ou non, prendre la décision suivante :

- but

570 – JET DE CROSSE OU D'OBJET PENDANT ECHAPPEE

Si, alors qu'un joueur est en possession de la balle hors de sa zone de défense et qu'il n'a plus aucun joueur adverse devant lui hormis le gardien de but, est gêné par le fait qu'un joueur adverse ou un officiel d'équipe adverse jette tout ou partie de sa crosse ou un autre objet dans la direction de balle, les arbitres doivent prendre la décision suivante :

- tir de pénalité

Si, alors que le gardien de but a été remplacé par un joueur de champ, un joueur de l'autre équipe est en possession de la balle et qu'un joueur de l'équipe ayant remplacé son gardien de but, crosse ou un autre objet dans la direction de balle dans la direction de la balle et empêche ainsi un tir vers le but vide, les arbitres doivent prendre la décision suivante :

- but

571 – PREVENTION DES INFECTIONS

Un joueur qui saigne ou est taché par le sang d'un joueur adverse est considéré comme un joueur blessé. Il doit quitter le terrain pour se faire traiter / nettoyer. S'il ne le fait pas, il doit être pénalisé comme suit :

- pénalité mineure (2')

1. Cela exclut expressément la situation où le capitaine ou un assistant pénètre sur le terrain dans le cadre d’un changement de joueurs normal.

572 – COMPORTEMENT DU CAPITAINE / ASSISTANT

Si un capitaine ou un assistant entre sur le terrain sans y avoir été invité par les arbitres, l'équipe fautive doit être pénalisée de la façon suivante :

- pénalité de banc mineure (2')

Le capitaine ou l'assistant qui conteste une pénalité doit être sanctionné de la façon suivante :

- pénalité mineure (2')

573 – SURNOMBRE

Si une équipe, à n'importe quel moment du match, a plus de joueurs sur le terrain qu'elle ne peut en avoir à ce moment-là, la pénalité suivante doit être infligée :

- pénalité de banc mineure (2')

Si un changement de joueurs incorrect (surnombre) **délibéré** est effectué dans les **deux dernières minutes de jeu** ou à n'importe quel moment **pendant la prolongation,** les arbitres doivent prendre la décision suivante :

- tir de pénalité

575 – INFRACTION A LA PROCEDURE DE CHANGEMENT

Si une équipe tente de procéder à un changement de joueurs après l'expiration du temps auquel elle a droit pour ce faire, les arbitres doivent renvoyer les joueurs concernés sur le banc des joueurs et infliger un AVERTISSEMENT à l'équipe concernée. Toute infraction supplémentaire à cette règle, quel que soit le moment du match où elle survient, doit être sanctionnée de la façon suivante :

- pénalité de banc mineure (2')

590 – PENALITES CONTRE LE GARDIEN DE BUT

La procédure à suivre pour les pénalités contre le gardien de but est exposée à la règle 511.

→ Des pénalités spécifiques contre le gardien de but figurent dans les règles suivantes :

- 509 Tir de pénalité
- 554c Tir ou envoi de la balle hors du terrain
- 556 Crosse brisée
- 558 Gardien de but tombant sur la balle
- 560 Gardien de but / balle avec les main
- 568 à 570 Jet de crosse ou d'objet

591 – LIGNE CENTRALE FRANCHIE PAR GARDIEN DE BUT

Si un gardien de but participe au jeu de quelque façon que ce soit alors qu'il se trouve au-delà de la ligne rouge centrale, la pénalité suivante doit lui être infligée :

- Pénalité mineure (2')

592 – RETOUR DU GARDIEN DE BUT A SON BANC

Si un gardien de but, pendant une interruption de jeu, revient au banc des joueurs sans se faire remplacer ou sans qu'un temps mort ait été pris, la pénalité suivante doit lui être infligée.

- Pénalité mineure (2')

593 - GARDIEN DE BUT QUITTANT SON TERRITOIRE LORS D'UNE ALTERCATION

Si un gardien de but, lors d'une altercation, quitte la proximité immédiate de sa surface de but, la pénalité suivante doit lui être infligée :

- Pénalité mineure (2')

594 – BALLE SUR LE FILET DE BUT PAR LE GARDIEN DE BUT

Si un gardien de but fait tomber délibérément la balle sur le filet de but en vue de provoquer une interruption de jeu, la pénalité suivante doit lui être infligée :

- Pénalité mineure (2')

Les masques intégraux doivent être conçus de telle sorte que ni une balle ni une palette de crosse ne puissent pénétrer dans la zone protégée.

1. La règle 650 s'applique pour la dernière fois pour les joueurs suivants :
    - Nés en 1999 – pour la saison 2016/2017
    - Nés en 2000 – pour la saison 2017/2018
    - Nés en 2001 – pour la saison 2018/2019
    - Nés en 2002 – pour la saison 2019/2020
2. Les masques intégraux doivent être conçus de telle sorte que ni une balle ni une palette de crosse ne puissent pénétrer dans la zone protégée.

PARTIE 6 – REGLES SPECIFIQUES

REGLES SPECIFIQUES POUR DAMES

600 – LES FEMMES DOIVENT PORTER UNE PROTECTION FACIALE INTEGRALE

Toutes les femmes jouant au streethockey et au ballhockey doivent porter une protection faciale intégrale. Cette dernière doit être conforme aux normes internationales.

601 – Femmes : INTERDICTION DE CHARGE AVEC LE CORPS

Toute joueuse qui effectue une charge directe avec le corps doit faire l'objet, à la discrétion de l'arbitre, de l'une des pénalités suivantes :

- **pénalité mineure (2')**

ou

- **pénalité majeure + pénalité de méconduite pour le match automatique (5'+SPDD)**

REGLES SPECIFIQUES POUR LES JUNIORS DANS LES CATEGORIES U18 ET PLUS JEUNES

650 – LES JOUEURS DES CATEGORIES U18 ET PLUS JEUNES DOIVENT PORTER UNE PROTECTION INTEGRALE DU VISAGE

Tous les joueurs des catégories U18 et plus jeunes jouant au streethockey et au ballhockey doivent porter une protection faciale intégrale. Cette dernière doit être conforme aux normes internationales.

ANNEXE 1 – REGLES CONCERNANT LA PUBLICITE

La publicité et les annonces concernant le match peuvent être apposées dans les endroits suivants : sur le terrain, sur la bande, sur le plexiglas, sur les buts et sur toute surface des bancs des joueurs ou à proximité immédiate du des bancs des joueurs et des pénalités. De plus, la publicité est autorisée sur le maillot et l'équipement des joueurs et des arbitres. Toute publicité doit faire l'objet d'une autorisation écrite :

- de l'ISBHF, pour tous les championnats ISBHF ou
- des fédérations nationales, pour tous les matchs relevant de leur juridiction.

Swiss Streethockey autorise ses membres à apposer de la publicité sous quelque forme que ce soit sur la bande, les maillots et les pièces d'équipement ainsi que sur les clôtures et les murs appartenant au terrain ou à son entourage immédiat, à condition que la publicité ne se rapporte pas à des drogues, au tabac ou à des boissons alcoolisées contenant plus de 15 % d'alcool et que les moyens publicitaires utilisés ne gênent ou ne dérangent le jeu en aucune façon. Les annonces publicitaires par haut-parleur sont permises à condition qu'elles ne portent pas sur l'un des produits susmentionnés. Toute publicité sur la surface du terrain requiert l'autorisation écrite de Swiss Streethockey.

ANNEXE 2 – PROCEDURES DE COMPTE A REBOURS DE DEBUT DE MATCH ET D'ECHAUFFEMENT

La procédure de compte à rebours suivante doit être suivie avant toutes les compétitions ISBHF :

Time	
30 min	Les équipes communiquent leur **composition** au marqueur .
20 min	Les équipes entrent sur le terrain pour un **échauffement de 15 minute**. L'horloge commence un compte à rebours de 15 minutes.
5 min	La sirène annonce la fin **de L'échauffement**. Les équipes quittent le terrain.
3 min	**Les arbitres entrent sur le terrain**.
2 min	**Les équipes entrent sur le terrain**.
15 sec	Les arbitres appellent les équipes pour l'engagement au point d'engagement du milieu de terrain.
0	**Le match commence**.

Les fédérations nationales peuvent définir la procédure d'avant-match pour tous les matchs (nationaux et internationaux) organisés sur leur territoire.

L'horloge de match du terrain est l'appareil de mesure du temps essentiel pour ces procédures.

1. Pendant l'échauffement :
   - chaque équipe doit limiter ses activités à sa propre moitié de terrain, de façon à laisser libre une aire de neuf mètres de largeur autour du centre de la zone neutre,
   - Tous les joueurs doivent de préférence déjà porter leur équipement complet.

2. La diffusion de musique est autorisée pendant l'échauffement.

3. Dans les championnats ISBHF, les arbitres remplaçants doivent s'occuper des procédures d'échauffement.

ANNONCES :
Buts et aides :
But pour l'équipe A marqué par le numéro 98, John DOE; aidé par le numéro 53, Jim DOE;
et par le numéro 16, Hans MUSTER. Temps; 36 minutes, 12 secondes.

Pénalités :
A 42 minutes et 17 secondes, pénalité pour l'équipe A; Numéro 98; John DOE, deux minutes
pour retard de jeu; et l'équipe B numéro 7; Felix MUSTER, cinq minutes pour coup de crosse.

1. La pénalité de l'équipe visiteuse doit être annoncée la première.
2. Si le joueur pénalisé ne peut pas aller sur le banc des pénalités, ou en cas de pénalité du gardien de but :

Tir de pénalité à tirer par le numéro 2.

Fin des pénalités :
Fin de pénalité pour l'équipe A (si d'autres pénalités sont en cours, cette équipe se retrouve en infériorité numérique),
ou
L'équipe A joue en effectif complet (si aucune autre pénalité n'est en cours ayant pour effet de mettre l'équipe en infériorité numérique), ou
Les deux équipes jouent en effectif complet (si aucune pénalité ne reste pour l'une ou l'autre des équipes).

Visionnage par le juge de but :
Le visionnage du jeu est en cours.

Temps mort :
Temps mort pour l'équipe A.

Temps restant de la période / du match :
Une minute restante dans la (première / deuxième) période.
Deux minutes restantes dans le match (à la fin de la troisième période).

ANNEXE 3 – ANNONCES OFFICIELS

A3.1 – ANNONCES OBLIGATOIRES

Les annonces suivantes sont obligatoires lors des championnats ISBHF pour l'information des joueurs, des entraîneurs, des arbitres et des spectateurs :

- Buts et aides
- Pénalités
- Fin des Pénalités
- Visionnage par le juge de but
- Temps mort
- Temps restant de la période / du match

Lors des championnats ISBHF, toutes les annonces doivent être faites en anglais. Elles peuvent être, le cas échéant, répétées dans d'autres langues.

Les fédérations nationales ont la faculté de définir les annonces obligatoires pour tous les matchs (nationaux et internationaux) organisés sur leur territoire, ainsi que les langues dans lesquelles elles doivent être faites.

A3.2 – INFORMATION DU PUBLIC

- hors-jeu
- dégagement interdit

Lors des championnats ISBHF, toutes les annonces doivent être faites en anglais. Elles peuvent être, le cas échéant, répétées dans d'autres langues.

ANNEXE 4 – TACHES DES OFFICUELS

A4.1 – ABSENCE DE L'ARBITRE – AVANT LE MATCH

Si, pour un motif quel qu'il soit, les arbitres convoqués ne se présentent pas, les représentants des deux équipes doivent se mettre d'accord sur un remplacement. Si cela n'est pas possible, elles doivent en informer les organes compétents, qui aviseront.

A4.2 - ABSENCE DE L'ARBITRE – PENDANT LE MATCH

Si l'un des **arbitres** quitte le terrain ou se blesse, l'autre arbitre doit arrêter le jeu immédiatement, sauf si une équipe se trouve dans une bonne position de conclusion. Si un arbitre blessé ne peut plus remplir ses fonctions, l'autre arbitre peut désigner un remplaçant s'il l'estime nécessaire.
→ Si l'arbitre initialement convoqué est de nouveau en mesure de remplir ses fonctions, il doit immédiatement reprendre la place du remplaçant.

A4.8 – SYSTEME A DEUX ARBITRES

Les arbitres exercent la supervision générale du jeu, des officiels de match et des joueurs. Leurs décisions sont sans appel.

A4.9 - SYSTEME A DEUX ARBITRES – TACHES AVANT LE MATCH

Avant le match, les arbitres doivent s'assurer que tous les officiels de match se trouvent à leur place. Ils vérifient le bon fonctionnement des horloges et autres appareils. Ils invitent les équipes à être ponctuellement sur le terrain en début de match et au début des différentes périodes du match.

Ils contrôlent les joueurs dans l'outil et ouvrent le match avec leur mot de passe.

A4.10 - SYSTEME A DEUX ARBITRES – TACHES PENDANT LE MATCH

Les arbitres **infligent** les **pénalités** prévues par le règlement. Ils les **communiquent** au marqueur.

Ils **arrêtent le jeu en cas d'infraction**.

Ils **valident les buts**.

Ils **communiquent** au marqueur le **nom ou le numéro des auteurs de but** et de tous les joueurs auxquels une **aide** est attribuée.

Ils veillent à ce que les motifs d'annulation d'un but soient annoncés par haut-parleur.

Ils procèdent à des mesures des pièces d'équipement à leur initiative ou à la demande (règle 260) de l'un des deux capitaines.

Ils veillent à ce que les équipes soient ponctuellement sur le terrain au début des tiers-temps.

Après les interruptions de jeu, ils procèdent à **l'engagement.**

A4.11 - SYSTEME A DEUX ARBITRES – TACHES PENDANT LE MATCH

Les arbitres restent sur le terrain à la fin de chaque tiers-temps jusqu'à ce que tous les joueurs aient quitté la surface de jeu et aient regagné les vestiaires.

Tout de suite après la fin du match, ils contrôlent le rapport de match auprès du marqueur, le signent et le restituent au marqueur.

Tout de suite après la fin du match, ils justifient sur la feuille de match les pénalités suivantes à l'intention des organes compétents :

- **Pénalités de méconduite de match**
- **Pénalités de méconduite majeure**
- **Pénalités de match**

Ils contrôlent dans l'outil si le rapport de match est complet. Ils s'assurent notamment que toutes les pénalités majeures ont été correctement consignées. Ensuite de quoi, ils procèdent à la clôture du rapport de match avec leur mot de passe.

Ils rédigent dans l'outil, dans un délai de 24 heures à compter de la fin du match, un rapport concernant toutes les pénalités de méconduite de match, les pénalités de méconduite majeure et les pénalités de match.

A4.20 – AUTRES OFFICIELS DE MATCH

Les fédérations nationales ont la faculté de fixer de façon autonome le nombre des autres officiels de match et leurs tâches pour les matchs relevant de leur juridiction.

A4.21 - MARQUEUR TACHES AVANT LE MATCH

Le marqueur doit obtenir du directeur ou de l'entraîneur des deux équipes :

- La liste de tous les joueurs éligibles,

Ces informations doivent être communiquées au Directeur ou à l'entraîneur de l'équipe adverse (voir Annexe 2 – Procédure de compte à rebours avant le match et d'échauffement).

Il doit remplir la feuille de match officielle avec les informations suivantes :

- Nom, position et numéro de chaque joueur, en indiquant le capitaine et l'assistant capitaine, en faisant figurer les lettres «C» et «A» en regard de leur nom,
- Tous les renseignements concernant le match, tels que le lieu, la date, les noms de l'équipe hôte et de l'équipe visiteuse et les noms des officiels.

A4.22 - MARQUEUR TACHES PENDANT LE MATCH

Le Marqueur doit consigner sur la feuille de match officielle :

- les buts marqués,
- le numéro des auteurs de buts et des joueurs auxquels des aides ont été attribuées,
- les joueurs des deux équipes présents le terrain quand un but est marqué,
- toutes les pénalités infligées par les arbitres, avec les numéros des joueurs pénalisés, l'infraction, le temps auquel elle a été infligée, et la durée de chaque pénalité,
- chaque tir de pénalité accordé, avec le nom du tireur et le résultat du tir,
- le temps d'entrée dans le match du gardien de but remplaçant.

1. Dans les championnats ISBHF de poule A et les tournois olympiques, le Marqueur doit déterminer les joueurs qui ont le droit de se voir attribuer une aide.
2. Une demande de changement concernant l'attribution de points, pour être prise en compte, doit être faite par le capitaine avant la conclusion temps de jeu effectif du match ou avant que les arbitres a aient signé la feuille de match officielle.

Le Marqueur doit :

- assurer l'affichage correct des pénalités et des buts marqués au tableau d'affichage,
- s'assurer que le temps purgé par tous les joueurs pénalisés est correct,
- signaler sans délai aux arbitres toute incohérence entre l'heure enregistrée sur l'horloge et l'heure correcte officielle,
- effectuer tous les ajustements demandés par les arbitres,
- informer les arbitres quand le même joueur a reçu sa deuxième pénalité de méconduite dans un même match.

A4.23 - MARQUEUR TACHES APRES LE MATCH

Le Marqueur doit préparer la feuille de match officielle en vue de sa signature par les arbitres et la transmettre aux autorités compétentes.

A4.24 - CHRONOMETREUR

Le chronométreur doit enregistrer :

- le compte à rebours précédant le match (voir Annexe 2 - Procédure de compte à rebours avant le match et d'échauffement),
- l'heure de début et de fin de chaque période et du match,
- la pause de 5 minutes entre les différentes périodes,
- tout le temps effectif de jeu pendant le match,
- l'heure de début et de fin de toutes les pénalités,
- le début et la fin des temps morts.

Si aucune sirène automatique n'est fournie, il doit signaler au moyen d'une sirène ou d'un sifflet la fin de chaque tiers-temps ou prolongation.

1. Le chronométreur doit donner un avertissement préliminaire à l'aide d'un signe adressé aux officiels et aux deux équipes, deux minutes avant le début de chaque tiers-temps.
2. En cas de litige concernant un temps, la décision des arbitres sera sans appel.

A4.25 - ANNONCEUR

L'Annonceur annonce à l'aide d'un système de haut-parleurs :

- L'attribution des buts et des aides.
- Les pénalités,
- La fin des pénalités,
- Quand il reste une minute dans le premier et le deuxième tiers-temps.
- Quand il reste deux minutes avant la fin du match.

1. Voir Annexe 3 en ce qui concerne la formulation des annonces officielles.

A4.26 – RESPONSABLES DU BANC DES PENALITES

Un responsable du banc des pénalités doit être désigné pour le banc des pénalités de chaque équipe.

Le responsable du banc des pénalités doit :

- Fournir au joueur pénalisé, sur demande, des informations correctes sur le temps de pénalité restant,
- Permettre au joueur pénalisé de rentrer sur terrain au moment approprié, après avoir purgé sa pénalité.
- Informer le marqueur si un joueur quitte le banc des pénalités avant la fin de sa pénalité.

ANNEXE 5 PROCEDURE SUIVIE PAR L'ARBITRE POUR CONSTATER ET INFLIGER LES PENALITES

1. Pour constater une pénalité, l'arbitre lève le bras. Il n'est pas nécessaire d'indiquer le joueur fautif pendant que le jeu est en cours.

2. Si une pénalité est annoncée alors que l'autre équipe est en possession de la balle, l'arbitre arrière vérifie si l'éventuel remplacement du gardien de but par un autre joueur de champ est effectué correctement.

3. Une fois que le jeu a été interrompu, l'arbitre désigne le joueur sanctionné en indiquant son numéro et la couleur de son maillot et fait le signe correspondant à la faute constatée. Ensuite, il se rend auprès du chronométreur sans perdre de vue la suite des événements sur le terrain.

4. A aucun moment l'arbitre ne doit quitter des yeux le joueur qu'il vient de pénaliser. Le moment suivant immédiatement une interruption de jeu est critique, car il peut donner lieu à une autre faute.

5. Les arbitres ne doivent en aucune façon s'approcher du joueur pénalisé, car cela pourrait entraîner une escalade de la situation.

6. L'arbitre doit se rendre rapidement à la table de marque et ne pas attendre le joueur sanctionné. S'il existe la possibilité qu'une nouvelle faute soit commise, l'arbitre doit rester dans le cercle de l'arbitre jusqu'à ce que la situation se soit apaisée.

7. L'arbitre doit communiquer la pénalité au marqueur au moyen du signe prévu, puis quitter la zone du banc des pénalités avant que le joueur n'y entre, cela sous réserve de la situation décrite au point 6.

8. Si deux pénalités différées sont annoncées à l'encontre d'une même équipe, il doit être procédé de la façon suivante. Lors de la première pénalité, l'arbitre lève le bras. Lors de la deuxième infraction, l'arbitre désigne le joueur fautif avec l'autre bras .

ANNEXE 6 PENALITES MAJEURES SIMULTANEES

Pour annuler des pénalités majeures / de match, la procédure suivante doit être adoptée, dans l'ordre indiqué :

1. Annuler autant de pénalités que possible.
2. Annuler de telle sorte que l'équipe n'ait qu'un joueur en moins.
3. Annuler de façon à éviter d'envoyer un joueur supplémentaire hors du terrain.
4. Annuler en suivant l'ordre de survenue des pénalités ou l'ordre dans lequel elles ont été signalées par l'arbitre.

SITUATION 1
A6 - MATCH (5) B12 - 5+GM Remplacement immédiat - Effectif complet.
A6 - 5+GM+5+GM B12 - 5+GM B11 - 5+GM Remplacement immédiat - Effectif complet.
A6 - 5+GM B12 - 5+GM A7 - 5+GM L'équipe A doit reprendre le jeu avec 1 joueur en moins. A7 doit purger la pénalité infligée ai joueur présent sur le terrain. La pénalité de A6 est annulée du fait de l'ordre de survenue.
A6 - 5+GM+5+GM B12 - 5+GM L'équipe A jouera avec 1 joueur en moins pendant 5 minutes. L'équipe A doit enlever un joueur du terrain pour purger la pénalité.
A6 - 5+GM+2 B7 - 5+GM + 2 Remplacement immédiat - Effectif complet.
A6 - 5+GM+2 B7 - 2 B8 - 5+GM Remplacement immédiat - Effectif complet.
A6 - 5+GM+2 B8 - 2 + 2 A7 - 5+GM+2 B9 - 5+GM+5+GM Remplacement immédiat - Effectif complet.

SITUATION 2
A3 - 2 B7 - 2
A4 - 2 B8 - 5+GM
A6 - 5+GM
L'équipe A reprend le jeu avec 1 joueur en moins pendant 2 minutes. A4 doit purger la pénalité du fait de l'ordre de survenue.

SITUATION 3
A3 - 5+GM+ 2 B7 - 2
A4 - 5+GM+2+2 B8 - 5+GM+ 2 A6 - 5+GM B9 - 5+GM+5+GM+ 2 Remplacement immédiat - Effectif complet.

SITUATION 4
Un joueur concerné par la règle des pénalités simultanées doit purger la totalité de sa pénalité, sauf si un but marqué contre son équipe annule une partie d'une pénalité mineure.
A9 - 5+GM+ 2 B14 - 5+GM 8 :40
B Scores 8 :25
La règle des pénalités simultanées s'applique et un remplacement immédiat est permis pour B14.
L'équipe A doit envoyer un joueur du terrain sur le banc des pénalités pour purger la pénalité infligée à A9. Le temps de la pénalité commence à 8 : 40. Du fait du but marqué par l'équipe B à 8 : 25, la pénalité en cours est annulée.

SITUATION 6
A6 - 5+GM + 2 B11 - 5+GM
A7 - 5+GM
L'équipe A jouera avec 1 joueur en moins pendant 7 minutes. A7 annulera avec
B11 pour que l'équipe A n'ait qu'un joueur en moins.

SITUATION 7
A6 - 2+2 B11 - 5+GM+2

A7 - 5+GM+ 2 B12 - 5+GM+5+GM
A8 - 5+GM
L'équipe A et B reprennent l'une et l'autre le jeu avec 1 joueur en moins. A6 purge la pénalité de 4 minutes. L'équipe B a besoin d'un joueur du terrain pour purger la pénalité de 5 minutes de B12.

SITUATION 8
A6 - 5+GM+2 B11 - 5+GM+5+GM+2+2
A7 - 5+GM B12 - 5+GM+5+GM
A8 - 5+GM
L'équipe B commence à jouer avec 1 joueur en moins. L'équipe B a besoin d'un joueur du terrain pour purger la pénalité de 7 minutes de B11. La pénalité majeure doit être purgée d'abord.

SITUATION 9
A6 - 2 B11 - 5+GM+5+GM
A7 - 5+GM+2 B12 - 5+GM
A8 - 5+GM
L'équipe A commencera à jouer avec 2 joueurs en moins. A6 purge la pénalité de 2 minutes. Un autre joueur du terrain purge la pénalité de 2 minutes de A7. L'équipe B commence à jouer avec 1 joueur en moins, pendant qu'un joueur du terrain purge la pénalité de 5 minutes de B12.

SITUATION 10
A3 - 5+GM+ 2 B7 - 2
A6 - 5+GM+2+2 B8 - 2
A9 - 5+GM B11 - 5+GM+2
B12 - 5+GM+5+GM+2
L'équipe B reprend le jeu avec 1 joueur en moins. Les pénalités de B11 et B12 sont annulés pour éviter de retirer un autre joueur du terrain.
B8 purge la pénalité. La pénalité de B7 est annulée du fait de l'ordre de survenue.

SITUATION 11
A3 - 5+GM+2 B7 - 5+GM+2
A4 - 5+GM+2+2 B8 - 5+GM+5+GM
Les deux équipes recommencent à jouer avec 1 joueur en moins. L'équipe A a besoin d'un joueur du terrain pour purger la pénalité de 4 minutes de A4.
L'équipe B a besoin d'un joueur du terrain pour purger la pénalité de 5 minutes de B8.

SITUATION 12
A6 reçoit une pénalité majeure de 5 minutes et une pénalité de méconduite de match automatique pour crosse haute. Il se voit ensuite infliger une pénalité majeure de 5 minutes pour bagarre avec B12.
DECISION : A6 - 5 et pénalité de méconduite de match automatique pour crosse haute + 5 et pénalité de méconduite de match automatique pour bagarre. B12 - 5 et pénalité de méconduite de match automatique pour bagarre. Plus toutes les autres pénalités reçues, le cas échéant.

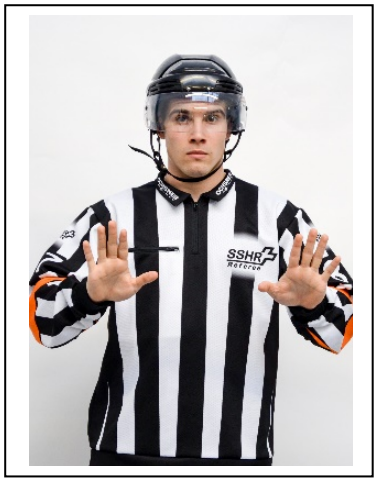
ANNEXE 7 SIGNES DES ARBITRES

CHARGE CONTRE LA BANDE - REGLE 520
Frapper le poing fermé d'une main dans la paume ouverte de l'autre main au niveau de la poitrine.

HARPONNER AVEC LE BOUT DU MANCHE - REGLE 521
Mouvement croisé des avant-bras, l'un se déplaçant sous l'autre. La main du haut est ouverte et la main du bas fermée, poing serré.

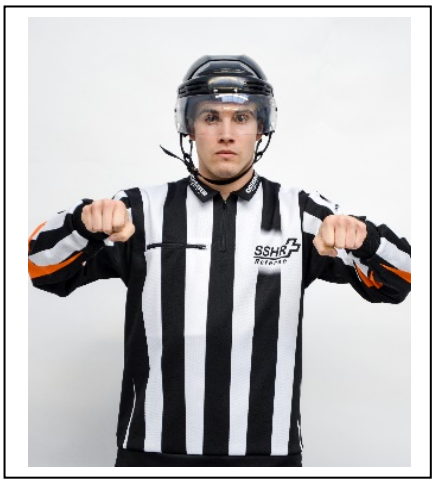
SIGNE DE CHANGEMENT DE JOUEURS - REGLE 412
L'arbitre accorde un délai de cinq secondes à l'équipe visiteuse pour procéder à un changement de joueur(s). Passé ce délai de cinq secondes, l'arbitre lève le bras pour indiquer que l'équipe visiteuse ne peut plus remplacer aucun joueur et que l'équipe hôte dispose de cinq secondes pour procéder à un changement de joueurs.

CHARGE INCORRECTE - REGLE 522
Rotations des poings serrés autour l'un de l'autre au niveau de la poitrine.



CHARGE DANS LE DOS - REGLE 523
Mouvement en avant des deux bras, paumes ouvertes dans la direction opposée au corps, tendues loin de la poitrine au niveau des épaules.

COUPAGE - REGLE 524
Coup contre la jambe avec l'une des deux mains au-dessous du genou par derrière, en gardant les deux pieds sur le terrain.



CHARGE AVEC LA CROSSE - REGLE 525
Mouvement en avant et en arrière des bras, les deux poings serrés, éloignés de la poitrine d'environ un demi-mètre.

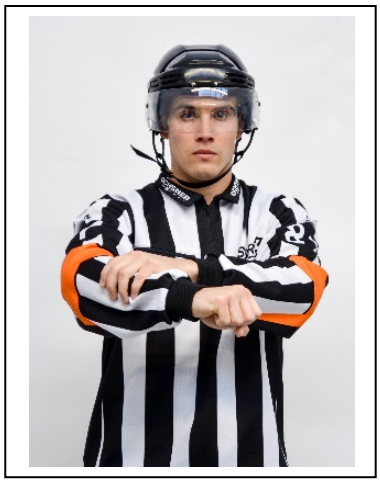
ANNONCE DE PENALITE DIFFEREE - REGLE 514
Bras ne portant pas le sifflet entièrement tendu au-dessus de la tête. Il est permis de désigner le joueur une fois, puis de tendre le bras au-dessus de la tête.

COUP DE COUDE - REGLE 526
Tapotement sur l'un ou l'autre coude avec la main opposée.

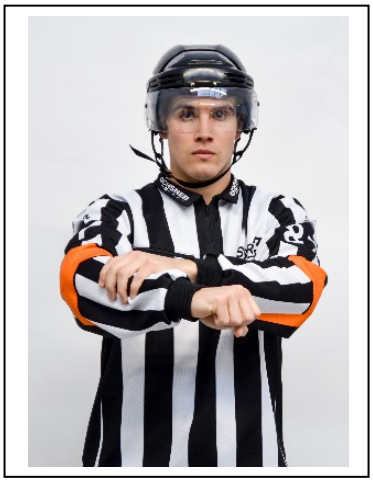
BALLE DANS LE FILET - REGLE 470
Un seule désignation du but dans lequel la balle est entrée de façon réglementaire.

PASSE A LA MAIN - REGLE 490
Paume de la main ouverte avec mouvement de poussée.

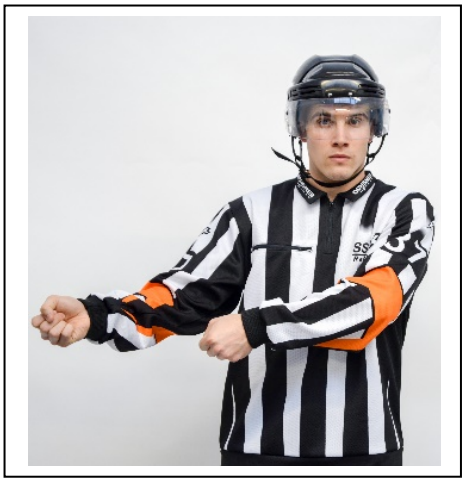
CROSSE HAUTE - REGLE 530
Les deux poings serrés l'un immédiatement au-dessus de l'autre à la hauteur du front.



RETENIR UN ADVERSAIRE - REGLE 531
Serrer l'un des poignets avec l'autre main au niveau de la poitrine.



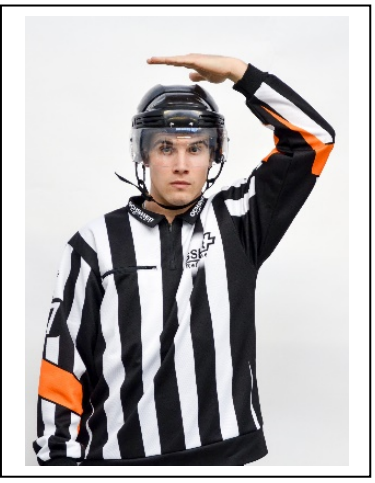
RETENIR UNE CROSSE - REGLE 532
Signe en deux temps comportant le signe Retenir un adversaire suivi d'un signe indiquant que vous retenez une crosse avec les deux mains d'une façon normale.



ACCROCHER - REGLE 533
Mouvement de traction des deux bras vers le ventre.

OBSTRUCTION - REGLE 534
Bras croisés et poings serrés immobiles au niveau de la poitrine.

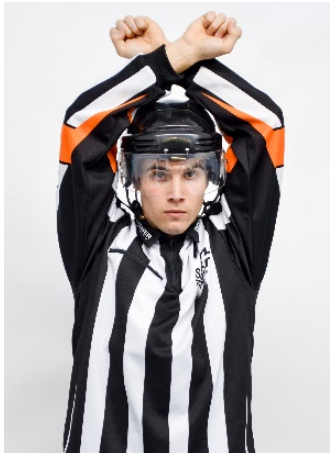
COUP DE GENOU - REGLE 536
Tapotement de l'un des genoux avec la paume de la main, tout en gardant les deux pieds sur le terrain.



PENALITE DE MATCH - REGLE 507
Tapotement avec le plat de la main sur le sommet de la tête.

PENALITE DE MECONDUITE - REGLES 504, 550, 551
Les deux mains sur les hanches.

ATTITUDE ANTISPORTIVE ET RETARD DE JEU
Les deux mains forment un “T” au niveau de la poitrine.



TIR DE PENALITE - REGLE 508
Bras croisés au-dessus de la tête. Le signe doit être fait une fois le jeu arrêté.

COUPS DE POING OU DURETE EXCESSIVE - REGLE 528
Poing serré et bras tendu loin du corps.

CINGLAGE (COUP DE CROSSE) - REGLE 537
Mouvement de coupe avec le tranchant de la main sur l'avant-bras opposé.

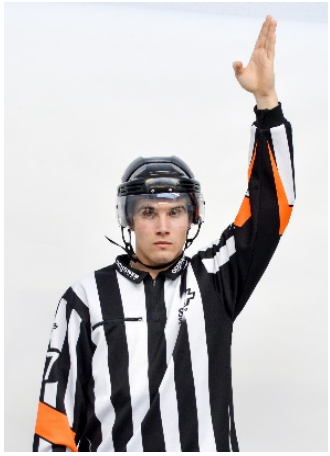
PIQUAGE (POINTE DE LA PALETTE) - REGLE 538
Mouvement de piqûre avec poussée des deux mains devant soi, puis mains abaissées sur les côtés du corps.

TEMPS MORT - REGLE 422
Les deux mains en ”T” au niveau de la poitrine.

SURNOMBRE - REGLE 573
Indication avec six doigts (une main ouverte) au niveau de la poitrine.

FAIRE TREBUCHER - REGLE 539
Coup contre la jambe avec l’une des mains au-dessous du genou, en gardant les deux pieds sur le terrain.

ANNULATION
Mouvement de balayage des deux mains devant soi au niveau des épaules, paumes vers le bas, pour signaler
l
- “Pas de but”,
- “Pas de passe à la main”,
- “Pas de crosse haute”.
- “Pas dégagement interdit” et,
- dans certaines situations, “pas de hors-jeu”.



HORS-JEU DIFFERE - REGLE 451
Le bras qui ne porte pas le sifflet entièrement tendu au-dessus de la tête. Pour annuler un hors-jeu différé, l’arbitre doit abaisser le bras sur le côté.

DEGAGEMENT INTERDIT - REGLE 460
L’arbitre arrière signale un dégagement interdit potentiel en tendant l’un des bras au-dessus de sa tête. Le bras doit rester levé jusqu’à ce que l’arbitre avant siffle pour indiquer un dégagement interdit ou jusqu’à ce que le dégagement interdit ait été annulé. Une fois que le dégagement interdit est terminé, l’arbitre arrière croise ses bras sur sa poitrine, puis désigne le point d’engagement et s’y rend.

HORS JEU - REGLE 450
L’arbitre siffle et indique la ligne bleue.

INDEX

Item Règle N°

Insulte d'officiels 550, 551
Temps effectifs 420, 500
Ajustement de l'équipement 554d
Publicité Annexe 1
Altercation 564, 593
Assistant capitaine 201, 572
Annonces Annexe 3
Annonceur 300, 324, Annexe 4.25
Aide 472
Zone d'attaque 112, 490, 569
Autorités (compétentes) 340

Balle 250, 330b, 450, 460, 480 to 484, 490, 491, 492
Balle en mouvement 554a
Balle hors des limites, injouable 480, 481, 482, 554c
Balle hors du filet du but 481, 594
Balle qui atteint un officiel 470, 484
Banc (des pénalités) 141, 562, 563, 564
Banc (des joueurs) 140, 562, 564, 592
Pénalité de banc mineure 502
Palette de la crosse 222, 232, 234
Gant de blocage 233a
Sang 418, 571
Ligne bleue 112, 450, 451, 533, 539, 570
Charge contre la bande 503, 520
Bande 102
Charge avec le corps (femmes) 601
Echappée 533, 539, 570
Crosse brisée 556
Harponner 503, 521

Annonce de pénalités 514
Capitaine 201, 566, 567, 572
Gant de capture 233b
Ligne centrale 113, 460, 591
Change de Gardien de but 415
Change de Joueurs 410 to 413, 554f, 575
Charge incorrecte 522
Charge dans le dos 503, 523
Mentonnière 223
Cercle 114, 115, 117, 440
Coupage 524
Horloge 152
Entraîneur 200, 201, 500, 550a, 567
Pénalités simultanées 512
Achèvement du jeu 514

Composition des équipes 200
Contrôle de la balle 431, 533, 539
Compte à rebours 152, Annexe 2
Territoire (de but) 119, 460, 470, 534, 557, 558
Territoire (de l'arbitre) 118, 550
Charge avec la crosse 503, 525
Courbe (d'une crosse) 222, 232

Zone de défense 112, 440, 490, 533, 569, 570
Hors-jeu différé 451
Tir de pénalité différé 513
Retard de jeu 554
Discipline (supplémentaire) 510
Déplacer le but 471, 554b
Plonger 550a
Portes 104
Vestiaires (des joueurs) 160
Vestiaires (des arbitres') 161

Coup de coude 503, 526
Equipement (Gardien de but) 230
Equipement (interdit ou dangereux) 555
Equipement (joueurs) 220
Equipement (mesure) 260, 555
Equipement (officiels) 311
Dureté excessive 527

Points d'engagement 114 à 117, 440
Engagements 313, 440, 442, 554g
Tomber sur la balle 557, 558
Coups de poing 528
Dégagement interdit 440, 460
Forfait 200, 566, 567
Protection faciale intégrale 234, 531, 600, 650
Effectif complet 512, Annexe 3

Pénalité de méconduite de match 505,
Verre (de protection) 105
Gant (gardien de but) 233
Gant (joueur) 225, 528, 555
But (filet) 130
But (score) 470, 471, 472
Territoire de but 119, 460, 470, 534, 557, 558
Juge de but 142, 321
Ligne de but 111, 460, 558
Equipement du gardien de but 230
Pénalité du gardien de but 509, 511, 554c, 558, 560, 569, 590 à 594

Cheveux 240, 531
Main 490, 559, 560
Manier la balle avec la main 490, 559, 560
Coup de tête 529
Tête (charge contre la tête) 540
Casque 223, 234
Crosse haute (sur la balle) 492
Crosse haute (sur un joueur) 530
Retenir 531
Retenir la crosse 532
Equipe hôte 240, 412
Accrocher 533

Arbitres empêchés Annexe 4.1, 4.2
Infections (prévention des) 418.471
Joueur, gardien de but blessé 416, 417, 554e
Hors-jeu intentionnel 450
Obstruction 534
Pause 420

Junior 227, 650, 651

Coup de pied contre un joueur 535
Plinthe 103.110 note
Coup de pied contre la balle 491
Coup de genou 503, 536

Deux dernières minutes du match 554b, 573, Annexe 3, A4.25
Quitter le tir de banc des pénalités 562, 563, 563,
Quitter le banc des joueurs 562, 563, 564, 565
Jambières (Gardien de but) 210, 235
Eclairage du terrain 170
Lumières (rouges et vertes) 153
Ligne (bleue) 112, 450, 451, 533, 539, 570
Ligne (centrale) 113, 460, 591
Ligne (de but) 111, 460, 558
Formation 402 note 3, Annexe 2

Pénalité majeure 503
Directeur 200, 201, 401, 500, 567
Masques (protections faciales intégrales) 234, 531, 600, 650
Pénalité de match 507
Mesure de l'équipement 260, 555
Pénalité mineure 501
Pénalité de méconduite 504
Protection de la bouche 227
Musique 172, Annexe 2

Filets (filets de la zone de fond de zone) 106
Filet (filet de but) 130, 481, 594
Zone neutre 112, 116, 140, 440, 490, 569

Officiels (sur le terrain) 310, Annexe 4.1 to Annexe 4.11
Officiels (hors du terrain) 320, Annexe 4.20 to 4.26
Officiels (d'équipe) 551, 553, 565
Hors-jeu 442, 450, 451
Une minute restante dans la 1re et la 2e période Annexe 2, Annexe 3
Résultat d'un match 430
Prolongation 421, 554b, 573

Pénalités 500
Pénalités de banc 141, 562, 563, 564
Responsable du banc des pénalités 300, 325, A4.26, 562
Tir de pénalité 508, 509
Tir au but 431
Période 420, 421
Match de play-off 421
Banc des joueurs 140, 562, 564, 592
Joueurs sur le terrain 400
Point (aide) 472
Possession de la balle 533, 534

Arbitres 300, 311, 312, Annexe
Territoire de l'arbitre 118, 550
Système des arbitres A 4.3 to A 4.7
Signes d'arbitrage Annexe 5
Refus de jouer 566.567
Terrain 100, 101
Terrain (plein air) 110, 420
Faire rouler un adversaire 520
Dureté excessive 528
Action pouvant causer une blessure 527

Tableau d'affichage 152
Marqueur 143, 300, 322, Annexe 4 .21 à A4.23
Chaussure 221, 231, 450, 451
Tirer la balle hors de la surface de jeu 554c
Infériorité numérique 460, 502, 514, 554a
Sirène 151
Cinglage (coup de crosse) 503, 537
Interdiction de fumée 171
Piquage 503, 538
Spectateurs (obstruction des) 493
Spectateurs (obstruction par les) 561
Cracher 550, 551
Points (engagement) 114 to 117, 440

Début du match et des périodes 402, 566, 567
Crosse (crosse brisée) 556
Crosse (gardien de but) 232
Crosse (joueur) 222
Arrêt de jeu 114, 172, 412, 415, 422, 440, 512, 556
Arrêt de la balle avec la main 490
Substitution d'un joueur pénalisé 503, 504, 505, 507, 512
Sudden Victory 421
Suspension 507
Maillots 240

Tapotement de la crosse 537
Officiels d'équipe 551, 565
Protection de la gorge 226, 651
Jet de crosse 568 à 570
Jet d'objet 568 à 570
Jet de la balle hors de la surface de jeu 554c
Durée du match 420
Temps mort 415, 422, 592, Annexe 3
Chronométreur 300, 323, A4
Surnombre 400, 410, 573
Faire trébucher 539
Deux minutes restantes avant la fin du match 554b, 573, Annexe 3, A4.25
Système à deux arbitres 300, A4.8

Uniformes 200, 210, 240
Attitude antisportive 550, 551

Juge de but vidéo 330
Equipe visiteuse 412, Annexe 3
Visière 224, 555

Echauffement 172, 402, 415, 417, 417, Annexe 2
Avertissement 509, 554a, 554g, 555
Annulation 492, 514
Femmes 600