



Règlement de mise en œuvre No. 1 F

Briefing Swiss Hockey saison intérieure 2016-2017

Statut:	approuvé
Effective:	9.11.16
Responsable :	Bart Slager

Les plus importants accords pour les arbitres de Swiss Hockey sont définis dans ce document. En plus des accords dans ce briefing, il est important que tout le monde soit au courant de la dernière version des règles du jeu. Veuillez s'il-vous-plaît lire les deux documents afin que vous soyez bien préparés pour la saison indoor de cette année.

CHAGEMENTS DE REGLES

Les principaux changements dans ce jeu de Règles ont pour but d'apporter, pour autant que cela soit pratique, une approche cohérente entre les Règles du Hockey Outdoor et Indoor.

- La règle d'un coup franc offensif dans la moitié d'attaque du terrain, et en particulier ceux joués à moins de 3 mètres du cercle, est changée de manière à avoir essentiellement la même interprétation que la règle équivalente du Hockey Outdoor. Un coup franc proche du cercle n'est pas reculé à 3 mètres du cercle, mais joué à l'endroit de la faute. Avant que la balle ne soit jouée dans le cercle, elle doit :
 - Avoir roulé 3 mètres, ou
 - Etre touchée par un défenseur, ou
 - Etre jouée contre la bande dans le cercle, cependant, elle doit effectuer au moins 3 mètres **avant** de rebondir sur la bande dans le cercle.

Sur cette base, les défenseurs qui sont dans le cercle à moins de 3 mètres du coup franc au moment de la faute n'interfèrent donc pas avec le jeu. Ils peuvent suivre (*shadow*) un joueur qui se fait une passe à lui-même (*self-pass*) depuis l'intérieur du cercle, pour autant qu'ils ne jouent pas ou qu'ils ne tentent pas de jouer la balle ou d'influencer le jeu jusqu'à ce que la balle puisse être jouée légalement dans le cercle. Tous les joueurs autres que celui effectuant le coup franc dans la moitié offensive du terrain doivent se tenir à au moins 3 mètres ; cela inclut tous les joueurs dans le cercle qui, au moment de la faute, n'étaient pas à 3 mètres de la faute.

Suite à un arrêt du temps après l'octroi d'un coup franc offensif dans la moitié défensive, à la relance du temps, tous les joueurs autres que le joueur effectuant le coup franc doivent se trouver à a moins 3 mètres de la balle.



- A partir de cette saison, le corner long est aussi introduit en Indoor. Lorsque la balle a été jouée derrière la ligne de fond, qu'aucun but n'a été inscrit et qu'elle a été jouée par un défenseur ou qu'elle a été dévié par un gardien ou par un joueur ayant les privilèges de gardien, le jeu va dorénavant recommencer avec la balle sur la ligne médiane en ligne avec là où elle a traversé la ligne de fond.

Il peut être anticipé que les joueurs vont maintenant devoir garder la balle en jeu, ou risquer d'en perdre la possession, plutôt que de laisser la balle traverser la ligne de fond et obtenir un coup franc. Les procédures pour effectuer un coup franc dans la moitié offensive du terrain s'appliqueront pour le corner long.

- La suspension d'une minute en cas de carton vert a maintenant été officiellement ajoutée aux règles. Etant donné que nous avons déjà adopté cela dans le passé, rien ne va changer pour nous.

GENERAL: FOCUS SPECIAL

La FIH a cette année demandé à faire attention aux règles suivantes :

- Si une balle est jouée de manière intentionnelle derrière la ligne de fond par un défenseur et qu'aucun but n'a été inscrit. S'il est clair que l'action était intentionnelle, les arbitres ne doivent pas hésiter à accorder un Penalty Corner. (7.4.c)
- Obstruction. Les arbitres doivent pénaliser plus strictement la protection de la balle avec la canne (*shielding*). (9.12)
- Obstruction. Ils doivent aussi faire attention à un joueur effectuant un tackle et qui **pousse** ou **s'appuie sur** un adversaire et lui fait perdre la possession de la balle.
- Une balle gardée ou pigée contre la bande : si cette action est clairement délibérée, les arbitres doivent traiter cela comme une faute intentionnelle et la pénaliser en conséquence.
- Les arbitres ne sont souvent pas assez stricts sur le fait que la balle doit être stationnaire, même un très court moment, pour un coup franc, surtout s'il est joué en utilisant une passe à soi-même (*self-pass*). Veuillez s'il-vous-plait être plus strict là-dessus étant donné que cela donne un avantage supplémentaire au joueur jouant la balle si l'on autorise cela.

AUTRES REMARQUES GENERALES

- Protestation de groupe
Chaque joueur peut poser, à raison, une question normale (c-à-d pas d'une manière agressive), et recevoir une réponse normale.
- Cela ne doit cependant pas donner aux équipes la liberté de venir et approcher l'arbitre en groupe pour protester contre une décision. Comme nous avons



seulement 6 joueurs sur le terrain en Hockey Indoor, le nombre maximum de joueurs pouvant approcher un arbitre est 1. Tous les autres joueurs de l'équipe pénalisée doivent rester à une certaine distance de l'arbitre et de la personne discutant de la question.

Tout joueur supplémentaire approchant l'arbitre pour discuter la décision devra être pénalisé par un carton vert.

REGLES DIFFERENTES EN LNA HOMMES ET DAMES

- Pour les matches de LNA et de play-offs, chaque équipe a droit à un temps-mort d'1 minute par mi-temps. Un temps-mort peut être demandé à tout moment, mais n'est pas accordé entre l'attribution et l'exécution d'un Penalty Corner ou d'un Penalty Stroke.

COUPS FRANCS

- Un coup franc (push, pour un coup franc et pour l'engagement) peut être fait avec une passe à soi-même (*self-pass*). Le joueur effectuant un coup franc doit clairement et visiblement faire un effort pour stopper la balle avant qu'il soit autorisé à relancer le jeu. Si vous remarquez que le coup franc n'est pas contrôlé ou n'est probablement pas au bon endroit, vous pouvez en tant qu'arbitre rectifier cela avant que la balle ne soit jouée **quelques** fois pendant le match ; ceci peut être une bonne manière d'éviter de donner un coup franc contre. Mais si vous êtes en retard pour corriger cela, vous avez seulement 2 options : laisser le jeu continuer ou donner un coup franc contre.
- Selon les règles, un coup franc est joué « à l'endroit ou proche de l'endroit » où la faute a été commise. Soyez vigilant et mettez la balle au bon endroit. Avec l'introduction de la passe à soi-même un attaquant gagne rapidement un avantage supplémentaire si la balle n'est pas jouée au bon endroit.

FLUX DU JEU

- Avec l'introduction de la passe à soi-même (*self-pass*) le jeu est plus rapide et il est par conséquent important de considérer si siffler est une meilleure option que de laisser le jeu continuer. Les matches bénéficient du fait de ne pas être interrompus de manière inutile par les arbitres. Mais faites attention à ce que cela ne soit pas au détriment de votre contrôle sur le match. Certains matches ne sont pas convenables pour la manière « moderne » de l'arbitrage. Un match physique demande une intervention claire de la part des arbitres. Une chose qui marche très bien et donne un signal clair aux joueurs est de toujours parler ou punir le joueur fautif même si vous aviez donné l'avantage au moment de la faute.



- Siffler après une faute physique donne parfois un meilleur signal que de laisser l'avantage.
- Faites attention aux fautes commises immédiatement après qu'une équipe perde la possession de la balle et qu'il y a un risque de contre-attaque rapide. C'est le type de faute que l'on appelle « rupture du jeu ». Ces fautes de prime abord mineures – souvent commises par un attaquant ou un milieu de terrain – n'ont qu'un seul but : **s'assurer que la rapide contre-attaque n'ait pas lieu**. Cela justifie souvent siffler une fois de plus et réprimander le joueur fautif ou donner un carton.

UTILISATION DU CORPS ET DE LA CANNE

- Le fait qu'un adversaire mette sa canne au sol ne signifie pas que toute passe est bloquée dans cette direction. **Mais une passe sciemment jouée à faible distance (3 mètres) à travers un adversaire dont la canne est (presque) au sol n'est pas autorisé** et doit être pénalisée. Ce type d'action peut mener à des blessures. Il est important ici de comprendre quelle était l'intention du joueur. Les critères sont les suivants : **danger, intention** et la **distance** avec l'adversaire. Si l'action est jugée imprudente, alors une pénalité personnelle est la seule option, en commençant par un carton vert. Si cela survient de nouveau, donnez immédiatement un carton jaune. Il n'y a pas d'infraction aux règles lorsque la balle est jouée directement dans la canne de l'adversaire **sauf si tous** les critères mentionnés ci-dessus sont remplis.
- Il doit être clair que la canne était (presque) au sol avant que la balle ne soit jouée. Si le joueur met sa canne au sol après que la balle ait été jouée, cela peut toujours faire mal si la balle heurte son corps, mais il n'y a pas d'infraction aux règles.
- Une pirouette – la situation dans laquelle le joueur en possession de la balle fait un demi-tour ou un tour complet et en sortant de son tour, à faible distance, joue la balle en direction de son adversaire – est potentiellement dangereuse et doit être pénalisée.
- Un défenseur à côté de la bande qui bloque clairement le passage le long de cette bande – avec sa canne et/ou son corps – doit être protégé d'un attaquant qui pourrait vouloir forcer ou jouer la balle à travers ce blocage. Si ce passage est fermé, l'attaquant doit trouver une autre alternative étant donné que le défenseur a fermé légalement ce passage via la bande.
- Si la balle est bloquée entre des cannes de joueurs et qu'aucun effort n'est fait pour sortir de cette impasse, le jeu doit être stoppé et repris en utilisant un bully. Cependant, les joueurs qui essaient délibérément de bloquer la balle contre la canne d'un adversaire doit être pénalisé et non « récompensé » avec un bully.
- Il n'est pas autorisé de bloquer la balle intentionnellement contre la bande afin qu'il soit impossible à l'adversaire de jouer la balle. Si cela arrive et que le joueur ne fait aucune tentative pour mettre un terme à cela, il commet une faute.



- Un joueur ne doit pas être bloqué avec la balle dans le coin du terrain ou vers une bande par des adversaires ayant leurs cannes à plat au sol. Les adversaires doivent laisser un passage raisonnable au-travers duquel la balle peut être jouée. Les défenseurs dans leur cercle risquent un Penalty Corner s'ils ne laissent pas d'ouverture. Si vous voyez que cela va arriver, avertissez les défenseurs que s'ils ne laissent pas d'ouverture, ils vont se voir pénalisés d'un Penalty Corner. Si votre avertissement est ignoré vous devez donner un Penalty Corner. Aussi, si cette situation dure trop longtemps, interrompez la et recommencez avec un bully.

JOUER LA BALLE

- Nous voyons toujours assez souvent que la balle est frappée et non pushée. Nous parlons d'un *push* si le mouvement commence à **moins de 50 cm** de la balle, et d'un *hit* si ce n'est pas le cas.
- Si durant le jeu normal, la balle quitte le sol, la hauteur maximale autorisée est de 10 cm. Un adversaire peut néanmoins être désavantagé même si la balle est levée à moins de 10 cm. Si tel est le cas, un coup franc doit être donné à l'équipe adverse pour balle « haute ».
- Si en voulant stopper la balle, celle-ci lève et qu'il n'y a pas de joueur adverse à **distance de jouer** la balle, le jeu continue, indépendamment de la hauteur de la balle.
- Les *push* levés et cadrés renvoyés en hauteur par le gardien doivent être jugés seulement sur le danger. Le point de départ est : vous n'arrêtez pas le jeu sauf si la balle est renvoyée de manière dangereuse par le gardien de but : dans ce cas, un Penalty Corner doit être accordé à l'autre équipe. Un *push* cadré et bas qui revient haut est un Penalty Corner, sauf si la balle va sans danger ou sans obstacle derrière la ligne de fond ou derrière la ligne de touche, ou vers un espace complètement libre.
- Les joueurs de champ ne doivent pas jouer la balle lorsqu'ils sont allongés sur le sol, ou qu'ils ont genou, bras ou main sur le terrain, autre que la main tenant la canne.

GARDIEN

- Le gardien de but standard (avec équipement complet) doit porter son casque tout le temps pour éviter le risque de blessure étant donné que le gardien défendra souvent son but avec son corps. Le gardien de but standard ne peut jouer que dans sa moitié de terrain (à part – bien sûr sans casque – pour tirer un Penalty Stroke).
- Un joueur de champs jouant comme gardien doit porter un maillot de couleur différente et peut porter un équipement protecteur à la tête (mais pas de guêtres, ni sabots ni d'autre équipement protecteur, gants inclus). Le casque est obligatoire lorsqu'il défend un Penalty Corner ou un Penalty Stroke. Avec le casque mis, ce



genre de joueur ne peut jouer que dans sa propre moitié de terrain. Sans le casque, il peut jouer partout sur le terrain.

- Un gardien de but n'a le droit de jouer la balle en étant couché au sol que quand le gardien et la balle sont **les deux** dans le cercle. Dans certaines situations, l'arbitre «désengagé»/en support est dans une meilleure position pour voir si tel est le cas. Alors mettez-vous d'accord avant le match sur comment vous allez gérer ce type de situation pour pouvoir prendre la bonne décision en tant qu'équipe.
- Le gardien peut déplacer la balle avec **sa main ou son bras** si son but est menacé (ce qui est presque toujours le cas lorsque la balle est dans le cercle). Si la balle n'est pas propulsée sur une longue distance et qu'elle n'est pas levée du sol lorsqu'elle est jouée, il n'y a pas de problème. Une balle levée peut être déviée par un gardien, mais pas activement propulsée.
- Le nombre de fois qu'une équipe a un gardien complètement équipé sur le terrain et qu'elle le remplace par un joueur ayant des privilèges de gardien (ou l'inverse) est limité à 2 fois par équipe et par match. Le remplacement d'un gardien complètement équipé par un autre gardien complètement équipé ne compte pas comme un remplacement. En résumé : il n'y a pas de limite pour changer un gardien complètement équipé par un autre gardien complètement équipé. Il n'y a pas de limite pour changer un joueur ayant des privilèges de gardien pour un autre joueur ayant des privilèges de gardien. Remplacer un gardien complètement équipé par un joueur ayant des privilèges de gardien et inversement ne peut être fait que 2 fois par match.

PENALTY CORNER

- Jouer la balle de manière intentionnelle derrière votre propre ligne de fond doit en Hockey Indoor aussi être puni d'un Penalty Corner. Délibérément est quand le défenseur choisi sciemment et activement l'option de jouer derrière sa propre ligne de fond.
- Pour la défense de Penalty Corner, les joueurs de champs sont autorisés à porter un masque (de visage) et des protections corporelles incluant des protections de jambes ou des protections de genou, pour autant qu'elles soient portées sous les habits de jeu normaux ; les protections de genou, utilisées à cet effet, peuvent être portées en dehors des bas pour autant que leur couleur soit la même que la couleur des bas.
- Pour la défense de Penalty Corner, le gardien de but doit initialement se tenir dans son but derrière la ligne de but. Tous les autres défenseurs peuvent choisir de soit s'aligner de l'autre côté du but que celui où est effectué le Penalty Corner **derrière** la ligne de fond **ou** de se tenir derrière la ligne médiane.
- Après qu'un Penalty Corner ait été accordé, les deux équipes doivent se préparer **aussi vite que possible**. Si nécessaire, poussez les équipes à se dépêcher de se



mettre en place (inclus mettre leurs gants et/ou masques). Dans beaucoup de cas, de longues attentes peuvent être évitées en faisant attention à cela en tant qu'arbitre.

- Si un défenseur passe la ligne avant que la balle ne soit jouée, le Penalty Corner doit être rejoué. Le joueur fautif doit aller au-delà de la ligne médiane. Cependant, si c'est le gardien qui passe la ligne avant que la balle ne soit jouée, l'équipe doit immédiatement nommer un autre joueur qui se trouvait derrière la ligne de fond pour aller au-delà de la ligne médiane. Dans les deux cas, l'équipe va défendre le Penalty Corner avec un groupe réduit.
- Un attaquant entrant dans le cercle trop tôt, avant que le Penalty Corner ne soit joué, sera puni et envoyé au-delà de la ligne médiane. L'attaquant jouant le Penalty Corner ne doit pas faire semblant de jouer la balle (feinte). S'il fait clairement une feinte ou attend extrêmement longtemps pour provoquer un défenseur à franchir la ligne trop tôt, il doit être remplacé par un autre joueur et aller au-delà de la ligne médiane.
- Jusqu'à ce que la situation de Penalty Corner ne soit terminée en accord avec les règles 13.5 et 13.6, c'est un Penalty Corner rejoué avec le nombre réduit de d'attaquants et de défenseurs. Ce n'est que lorsque la situation de Penalty Corner est terminée et qu'un nouveau Penalty Corner est accordé que tous les attaquants et défenseurs peuvent participer à cette nouvelle situation de Penalty Corner.
- Durant l'exécution d'un Penalty Corner, beaucoup de choses se passent dans et hors du cercle. Dans beaucoup de cas, vous aurez besoin de l'aide de votre collègue pour observer ce qui se passe. Discutez de cela avec vos collègues avant le match de qui regarde quoi et de comment la communication se fera si quelque chose est constaté.

PENALITES PERSONELLES (CARTONS)

- Surtout en Indoor, où les distances sont courtes, un avertissement verbal est souvent facile à donner en passant à côté d'un joueur. Ceci peut être un signal, un coup de sifflet supplémentaire ou une remarque en temps utile.
- Un carton vert au moment opportune donne un signal clair de là où sont vos limites (pour les 2 équipes !). Cela reste un avertissement, même si le joueur est exclu pour 1 minute. Le carton vert n'est pas un remplacement au carton jaune. Vous avez maintenant une option additionnelle dans votre structure de pénalités.
- La manière dont les cartons sont donnés commence généralement avec quelques verts avant qu'un jaune ne soit donné. Cependant, en cas d'infraction grossière des règles, un carton jaune doit être directement donné même si aucun carton vert n'a déjà été donné.



- La pénalité pour un carton jaune est toujours de 2 minutes, à l'exception du challenge physique, orienté vers le corps : ceci est pénalisé avec une suspension de 5 minutes.
- L'arbitre doit montrer de manière claire pour tout le monde la durée de la suspension. Ceci permettra à la Table de déterminer quand la suspension du joueur prendra fin.

AGISSEZ EN TANT QU'ÉQUIPE

- La préparation du match avant celui-ci est aussi un « must » en Indoor. Cela inclue avoir une compréhension commune et de vous arranger sur comment vous allez gérer le match. Parce que la distance entre les 2 arbitres est beaucoup plus courte qu'en Outdoor, vous avez toutes les possibilités pour prendre ensemble la bonne décision. Un arbitre regarde ce qui est invisible pour l'autre et vice-versa. Un bon positionnement adapté à la situation de jeu augmente le fait de prendre la bonne décision et l'acceptation de cette décision par les joueurs et les entraîneurs. Souvent, quelques gestes ou un coup d'œil est suffisant pour que les joueurs et entraîneurs comprennent ce que veut un arbitre. Utilisez cette communication et montrez continuellement que vous et votre collègue suivez le match de près.
- Mettez-vous d'accord avec la Table pour qui prend le temps.

Bonne chance et prenez plaisir en arbitrant !