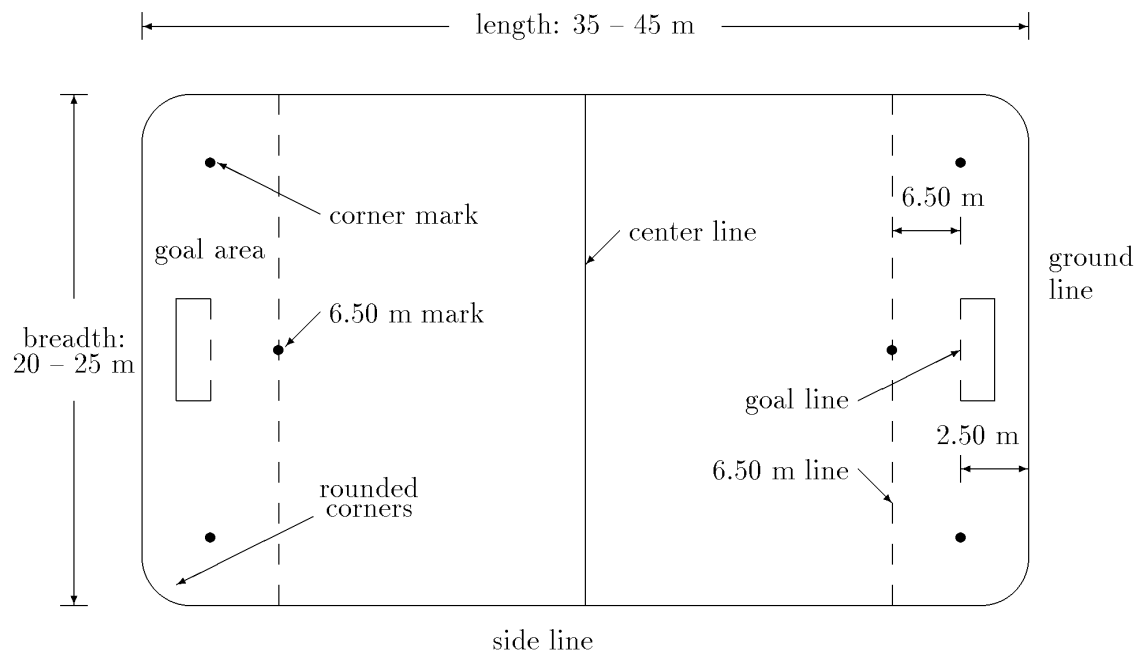


4 - Hockey

Une grande attention doit être portée à la sécurité des joueurs et des spectateurs. Les règles de sécurité doivent être suivies à la lettre et tout l'équipement doit être en bon état. Ces règles ne peuvent pas couvrir toutes les situations. Les deux équipes se mettent d'accord avant le match sur la rigueur d'interprétation des règles. Les différentes expériences des joueurs et les conditions extérieures doivent être prises en compte. Un bon esprit de jeu de tous les joueurs est indispensable.

4.1 - Terrain de jeu



Corner mark : Marque de coin
Ground line : limites au sol
6,50 mark : Marque des 6,50 m
Center line : Ligne médiane
Goal line : Ligne de but
Goal area : Zone de but

4.1.1 - Dimensions

Le terrain a une longueur de 35 à 45 mètres pour une largeur de 20 à 25 mètres. Il est entouré de barrières. Les coins sont ronds ou obliques.

4.1.2 - Buts

L'avant des buts se situe à 2,50 m du fond du terrain, les joueurs doivent pouvoir passer derrière. Les dimensions intérieures du but sont de 1,20 m de haut par 1,80 m de large. Les buts doivent être faits de façon à ce que la balle ne puisse entrer par derrière ou par les côtés. Les buts ne doivent pas avoir de parties tranchantes, pointues ou proéminentes.

4.1.3 - Marques

Pour une meilleure compréhension, se reporter à la figure en 4.1.

La ligne centrale divise le terrain en deux parties égales. La marque de 6,50 m est un point au sol situé à 6,50 m en face du centre de chaque but. La ligne de but relie les poteaux sur le sol. Les marques aux coins sont situées dans l'axe de la ligne de but, à 1 m de chaque bord du terrain. Les lignes de 6,50 m sont parallèles à la ligne de but et passent par les marques de 6,50 m. Les aires de but sont entre les lignes de 6,50 m et le bout du terrain.

4.2 - Equipes

4.2.1 Nombre de joueurs

Une équipe est constituée de 5 joueurs (plus les remplaçants). Le remplacement d'un joueur par un autre est possible durant toutes les interruptions de jeu, lorsque indiqué et accepté par l'arbitre.

Chaque joueur peut être le gardien de but à n'importe quel moment. Le gardien de but n'a pas de droits spéciaux. Pour prendre part au jeu, une équipe doit avoir au moins 3 joueurs.

4.2.2 - Habillement

Les chaussures sont obligatoires. Tous les joueurs d'une équipe doivent porter des maillots de même couleur et leur couleur doit être clairement différente de celle des adversaires.

Pour les tournois et autres grands événements, chaque équipe doit avoir deux jeux de maillots de couleurs différentes.

Les vêtements recommandés pour le confort et la sécurité sont :

- Short type cycliste et genouillère ou pantalon long
- Gants
- Chaussures à lacets courts ou lacés à l'intérieur
- Casque et protection pour la dentition
- Pas de bijoux (montres, bracelets, colliers, boucles d'oreilles)

4.3 - Equipement

4.3.1 - Monocycles

La taille de roue maximale autorisée est 24 pouces. Les monocycles ne doivent avoir aucune partie tranchante ou protubérante pouvant causer des blessures. Cela s'adresse spécialement aux leviers de serrage rapides et aux boulons. Les pédales doivent être en plastique ou en caoutchouc.

4.3.2 - Crosses

Toutes les crosses autorisées pour le hockey sur glace (à part celles des gardiens de but) peuvent être utilisées. Les crosses cassées ou fendues doivent être bandées ou réparées avant le jeu. Un embout en caoutchouc sur le bout supérieur de la crosse est recommandé.

4.3.3 - Balle

Le type de balle utilisé peut varier. On pourra utiliser un palet léger en plastique ou une balle de tennis « morte » qui rebondit de 30 à 50 % de sa hauteur de lâcher sur du béton. On pourra également utiliser des balles de hockey de rue. Pour les compétitions, le choix pourra être fait par les organisateurs si les équipes ne sont pas d'accord. Le type de balle choisi doit être annoncé bien avant le début de la compétition et doit être facilement disponible.

4.4 - Pénalités

A chaque fois qu'une règle est enfreinte, l'arbitre doit pénaliser l'équipe fautive, à moins qu'il décide de ne pas interrompre le jeu (avantage). L'arbitre doit relancer le jeu après chaque interruption.

4.4.1 - Coup franc

Le coup franc est tiré depuis le point où la faute a été commise. Exception : si une équipe obtient un coup franc dans l'aire de but adverse, le coup franc est tiré depuis la marque de coin. Le coup franc est indirect. Le joueur tirant le coup franc n'a droit qu'à une seule touche de balle puis un autre joueur doit toucher la balle. Les adversaires doivent se placer avec leurs monocycles et leurs crosses à au moins 2 m de la balle.

4.4.2 - 6,50 m

Si une faute se produit alors que le jeu conduisait à un chance directe de marquer un but, un « 6,50 m » est accordé. Cela inclut les fautes en dehors de la zone de but. La balle est placée sur la marque des 6,50 m. Un joueur de l'équipe en défense va dans les buts. L'autre équipe choisit un tireur. Tous les autres joueurs doivent quitter la zone de but. Après le coup de sifflet, le gardien de but doit rouler librement sans se reposer devant le but et le joueur attaquant a 3 secondes pour tirer. Si le but n'est pas marqué, le jeu continue dès que la balle touche le poteau ou que la balle traverse le prolongement de la ligne de but.

4.4.3 - Prison

L'arbitre peut envoyer un joueur en prison 2 minutes, 5 minutes ou pour le reste du jeu. Il le fait dans le cas d'un comportement anti-sportif ou d'une faute intentionnelle, dangereuse, au mépris des règles.

Quand un joueur est en prison, l'équipe ne peut pas le remplacer.

4.4.4 - But de pénalité

Si l'équipe en défense empêche un but en faisant une faute et si, selon l'arbitre, la balle se dirigeait directement vers le but et allait y entrer sans toucher un autre joueur, un but de pénalité est accordé.

Dans ce cas, il y a but pour l'équipe attaquante. S'il y a le moindre doute sur le fait que la balle aurait été au fond des filets, un 6,50 m est accordé.

4.5 - Déroulement du jeu

4.5.1 - Durée de jeu

Tous les temps mentionnés se réfèrent au temps de jeu réel. Le chronomètre est arrêté à chaque interruption. Il y a deux mi-temps de 15 minutes séparées par 5 minutes de pause. Les équipes changent de côté pendant la pause. Si le jeu s'achève sur un match nul et qu'un vainqueur est nécessaire pour le déroulement du tournoi, le jeu continue pendant 10 minutes supplémentaires (5 min de pause, 5 min de jeu, changement de terrain sans pause, 5 min de jeu). S'il y a encore égalité, chaque joueur tire un 6,50 m. S'il y a encore égalité, chaque équipe fait un tir supplémentaire à 6,50 m jusqu'à ce qu'il y ait une équipe gagnante.

4.5.2 - Rouler avec le monocycle

Le joueur doit rouler sur le monocycle librement. Il peut utiliser la crosse comme support mais ne doit pas se reposer contre le but ou le mur ou quelque chose de similaire. L'arbitre se doit de tolérer un faible appui sur le mur pour éviter une chute. Un joueur qui est tombé de son monocycle ne doit plus prendre part au jeu dès lors qu'il a touché terre. Un joueur qui n'est pas sur son monocycle ne doit pas être un obstacle pour les adversaires. Le joueur est considéré comme obstacle si le joueur, le monocycle ou la crosse touche la balle ou si un adversaire ne peut pas se déplacer autour d'elle librement. Le joueur remonte à l'endroit où il est tombé, mais si c'est nécessaire il s'écarte du jeu d'abord.

4.5.3 - Contact avec la balle

La crosse, le monocycle et la personne en entier peuvent être utilisé pour jouer la balle. Tout compte pour un contact. Les joueurs ne sont pas autorisés à jouer la balle avec le corps deux fois de suite. La balle doit être guidée seulement avec la crosse et non avec le corps. Pour les bras et les mains voir section 4.7.1.

4.5.4 - Engagement

Chaque période de jeu débute avec un engagement (face à face) dans lequel l'arbitre lance la balle entre deux joueurs adverses dans le rond central. Le jeu commence quand la balle touche le sol.

4.5.5 - Redémarrage après un but

Après un but, l'équipe qui n'a pas marqué prend la balle. Tous les joueurs doivent réintégrer leur camp. Le jeu reprend quand la balle ou un joueur de l'équipe en possession de la balle franchit la ligne médiane.

4.5.6 - Balle hors du terrain

Si la balle quitte le terrain, l'équipe adverse du joueur qui a touché le dernier la balle obtient un coup franc ou un corner, suivant l'endroit où est sortie la balle. Le coup franc est accordé à 1 m de la ligne de côté.

4.5.7 - Déplacement du but

Si un joueur déplace le but, le jeu est interrompu et l'équipe adverse obtient un coup franc.

4.5.8 - Balle dans les rayons

Si la balle se bloque dans les rayons d'un monocycle, l'équipe adverse obtient un coup franc.

4.6 - Fautes

4.6.1 - Considérations générales

Tous les joueurs doivent faire attention de ne pas mettre en danger les autres. Le jeu doit se dérouler sans contact, c'est-à-dire que les adversaires et leurs monocycles ne devraient pas être touchés. Il est autorisé de toucher la crosse d'un opposant avec sa crosse pour le bloquer. Cependant, le choc ne doit pas être violent.

4.6.2 – Priorité de passage

Pour garder le rythme du jeu, les infractions aux règles qui n'influencent pas le déroulement du jeu ne seront pas pénalisées. Les règles suivantes s'appliquent quand des monocyclistes rentrent en contact.

- a. Aucun joueur ne doit mettre un danger un autre joueur en le forçant à lui laisser le passage (par exemple en le poussant contre le mur).
- b. Un joueur qui fait du sur-place doit être évité.
- c. Le meneur de deux joueurs roulant l'un à côté de l'autre décide des virages. Si les deux joueurs sont côte à côte, la décision revient à celui qui a la balle.
- d. Si deux joueurs se rapprochent directement ou selon un angle obtus, celui qui a la balle à priorité. Dans tous les cas non mentionnés ci-dessus, c'est à l'arbitre de prendre la décision.

4.6.3 - Crosse sous le monocycle

Un joueur qui met sa crosse de façon à ce que quelqu'un d'autre roule dessus ou contre elle commet une faute même si c'est involontaire. Selon la situation, le joueur gêné par la crosse obtient un coup franc ou 6,50 m.

4.6.4 - Crosse dans le monocycle

Si une crosse va dans les rayons d'un adversaire, le propriétaire de la crosse commet une faute même si c'est involontaire. Selon la situation, le joueur gêné obtient un coup franc ou un 6,50 m.

4.6.5 - Fautes intentionnelles

Les fautes intentionnelles sont considérées comme une conduite anti-sportive. Le fautif est envoyé en prison pour au moins 2 minutes.

4.7 - Tirs au but

4.7.1 - Tirs au but avec les bras ou les mains

Un but est refusé s'il est marqué avec les bras ou les mains.

4.7.2 - Tirs de loin

Un but est refusé si la balle est tirée depuis son propre camp et qu'elle n'a été touchée par personne par la suite.

Les restrictions 4.7.1 et 4.7.2 ne sont pas valables si la balle est frappée dans son propre but. Après un but refusé, l'équipe en défense garde la balle.

4.7.3 - Tir à travers les filets

Si la balle entre dans le but à travers le filet, par le côté ou par derrière, c'est à dire par un trou dans le filet, le but est refusé et l'équipe adverse obtient un coup franc.

4.8 - Règles de sécurité

4.8.1 - Lancer de crosse

Un joueur qui lance ou laisse tomber intentionnellement sa crosse est envoyé en prison pour 2 minutes ou plus, selon l'appréciation de l'arbitre. L'équipe adverse obtient un 6,50 m.

4.8.2 - Manche de la crosse

Le bout supérieur de la crosse doit toujours être recouvert avec une main pour ne pas blesser les autres joueurs.

4.8.3 - Embout de la crosse

L'embout inférieur de la crosse (celui qui sert à frapper la balle) doit toujours être en dessous de la hanche des joueurs. Chaque joueur doit faire attention à ne pas heurter un autre joueur avec sa crosse, particulièrement après les tirs.

4.8.4 - Blessures

L'arbitre doit suspendre le jeu en cas de blessure. Lorsque le jeu peut reprendre, un coup franc est donné à l'équipe en possession de la balle au moment de l'interruption.

4.9 - Arbitrage

4.9.1 - Les arbitres

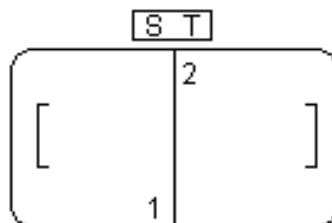
Il y a 4 arbitres :

Le premier arbitre (1)

L'arbitre en second (2)

Le secrétaire (S)

Le chronométreur (T)



Le premier arbitre et l'arbitre en second s'assurent tous deux que le jeu se déroule en conformité avec les règles. Le premier arbitre a trois prérogatives supplémentaires :

- Sa décision prévaut en cas de désaccord avec l'arbitre en second.
- Il relance le jeu après une interruption par un long coup de sifflet.
- Il lance la balle en cas d'entre-deux.

4.9.2 - Le secrétaire

Le secrétaire s'assure que le tableau d'affichage donne toujours le score correct. Après un but, il vérifie par contact visuel avec le premier arbitre que le but est accordé. A la fin du jeu, il note le score final.

4.9.3 - Le chronométrateur

Le chronométrateur contrôle le temps de jeu avec un chronomètre qui est démarré lorsque l'arbitre lance le jeu et arrêté à chaque interruption. A la fin de chaque mi-temps, le chronométrateur arrête le jeu en sifflant.

4.9.4 - Généralités

Le jeu est interrompu par un coup de sifflet court et fort. S'il n'a pas été entendu par les joueurs, il est nécessaire de siffler à nouveau. Le jeu ne peut pas continuer après un coup de sifflet.

Les arbitres doivent insuffler un caractère serein au jeu par leur attitude calme et positive. Les décisions doivent être expliquées à la moindre demande mais elle ne doivent pas être discutées avec les joueurs. Lorsque la situation n'est pas claire, les arbitres peuvent consulter les joueurs avant de prendre une décision finale.

Les deux arbitres sont situés de chaque côté du terrain. Ils essaient de rester proches de la balle. Ils sont à pied, pas sur un monocycle.

Les arbitres (y compris le secrétaire et le chronométrateur) ne doivent pas être distraits de la partie en cours. Par-dessus tout, ils ne doivent pas parler avec les spectateurs durant le match.

La tenue des arbitres doit être d'une couleur différente de celle des joueurs.

4.9.5 - Avant le jeu

Avant le jeu, les arbitres rassemblent tous les joueurs sur le terrain (y compris les remplaçants) et vérifient les points suivants :

- La couleur des maillots des joueurs est-elle clairement différente ?
- Tous les joueurs ont-ils retiré les montres et les bijoux qui peuvent blesser ?
- Les monocycles et crosses sont-ils aux normes de taille et de sécurité (sans parties pointues ou protubérantes) ?

Ils expliquent la rigueur avec laquelle ils interprètent et appliquent les règles. Si nécessaire, ils indiquent aux joueurs la durée de jeu et s'il y aura une prolongation en cas de match nul.

4.9.6 - Interprétation des règles

a. Après un but, le premier arbitre attend que tous les joueurs soient de nouveau dans leur camp, prêts à reprendre le jeu. Il peut alors relancer le jeu en sifflant.

b. Si les équipes reprennent le jeu avant qu'il n'ait été relancé par l'arbitre, il est stoppé immédiatement par deux coups de sifflet ou plus.

c. Lors d'un entre-deux, la balle est lâchée, pas lancée.

d. Si l'arbitre applique la règle de l'avantage, il montre le signe « avantage ». Il peut également crier « avantage » ou « continuez ». Il ne doit pas siffler pour indiquer l'avantage.

e. Si un joueur qui n'est pas sur son monocycle tire vers son propre but, la règle de l'avantage s'applique en faveur de l'équipe attaquante. Si la balle va dans les buts, le but est valable.

f. Soulever la crosse d'un adversaire est accepté si cela n'est pas fait avec violence. Si la crosse de l'adversaire est soulevée au-delà de ses hanches, cela sera toujours considéré comme une faute à l'avantage de l'adversaire.

g. Lors d'un coup franc, la balle doit toujours être passée à un autre joueur. Cependant, cela n'est pas nécessaire lorsque le jeu est relancé après un but. Il est autorisé de tirer directement après avoir passé la ligne médiane.

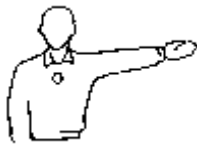
h. Chaque joueur actif du jeu doit conduire son monocycle librement. Ce qui signifie pour un joueur qui remonte sur son monocycle, qu'il doit être assis sur sa selle et avoir les deux pieds sur les pédales.

i. Après chaque interruption du jeu, l'arbitre explique brièvement sa décision. Il produit également la gestuelle correspondante.

j. Dans la mesure où il est formellement interdit de se tenir aux buts, le gardien ne peut pas s'y tenir en phase d'attente et le lâcher lorsqu'il entre en action.

k. Quand deux joueurs ou plus tombent et qu'il n'est pas clair si une faute a été commise, l'arbitre peut interrompre le jeu et le continuer par un entre-deux. Cela évite que d'autres joueurs ne soient pris dans cette situation.

4.10 - Gestuelle des arbitres



« Coup franc »

Le bras étendu pointe vers la direction du jeu.



« Entre-deux »

Avec les deux pouces vers le haut.



« 6,50 m »

La main indique la marque des 6,50 m.



« Avantage »

Les deux bras sont étendus horizontalement.

C'est la seule gestuelle qui n'est pas associée à un coup de sifflet. C'est aussi la seule qui n'indique pas une faute lors d'une situation critique.



« Temps mort »

Forme la lettre « T » avec les mains. Le jeu est interrompu par exemple en cas de blessure, ou lorsque les spectateurs dérangent la partie.



« But »

Le bras tendu verticalement. Les arbitres doivent alors vérifier que le secrétaire a noté que le but était accepté. Par sécurité, l'arbitre peut aussi noter le but.



« Pas de but »

Déplacement horizontal de la main à plat (paume vers le bas). Avec ce signe, le but est déclaré invalide. C'est entre autres le cas lorsque l'attaquant a marqué avec la main, si le coup a été tiré du camp opposé sans interférence, si la balle est entrée par le filet ou si le jeu avait été arrêté. Les arbitres doivent s'assurer que le secrétaire a bien compris que le but n'est pas valable.



« Crosse haute »

Poignets serrés l'un contre l'autre au-dessus de la tête.



« En prison pour 2 minutes » et également « 2 coups successifs avec la main »
Main levée montrant deux doigts.



« En prison pour 5 minutes »
Main levée montrant cinq doigts.