

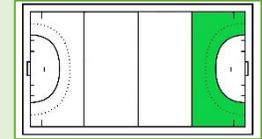
REGLES AVANCEES DE HOCKEY SUR GAZON

COUP FRANC EN ZONE OFFENSIVE

Qu'est-ce que la « ZONE OFFENSIVE » ?

- Ce que l'on appelle la « Zone Offensive » est la zone des 23 mètres de l'adversaire, hors du cercle (en vert sur l'image) ;
- Si les 23 mètres ne sont pas applicables (U10, U12 & U15 Chal), cette zone est définie comme étant la moitié de terrain de l'adversaire, hors du cercle.

Où est-ce ?



Comment cela se joue ?

- Un coup franc accordé à l'équipe qui attaque dans cette zone est sujet à certaines règles :
 - Tous les joueurs, excepté l'attaquant qui joue le coup franc, doivent se tenir à 5 mètres (resp 3m) de la balle lorsque le coup franc est joué ;
 - La balle ne peut pas être jouée intentionnellement directement dans le cercle ;
 - Au lieu de cela, la balle doit « voyager » 5 mètres en dehors du cercle (resp 3m), soit par une passe à un coéquipier, soit en dribblant, avant de pouvoir être jouée intentionnellement dans le cercle, sauf si un défenseur touche la balle entre-temps ;
 - Une fois que ces règles ont été respectées, le jeu reprend de manière normale.
- Note : un défenseur (DEF) peut être à moins de 5m de la balle s'il est dans son cercle, mais ne peut pas en sortir avant que la balle n'aie fait 5m hors du cercle. Le DEF peut suivre l'attaquant le long du cercle, mais s'il en sort avant que la balle n'aie fait 5m et attaque le porteur de la balle, un Penalty Corner devra être donné.

Pourquoi ces règles sont importantes ?

- C'est le rêve, et le but, de chaque joueur d'inscrire un goal, cela va de soi ;
- Avoir un tel coup franc proche du cercle est une bonne opportunité pour accomplir cela ;
- Historiquement, les attaquants dans cette position « tiraient juste un missile » dans le cercle, espérant une déviation et un goal, ou un Penalty Corner (PC) ;
- La FIH (Fédération Internationale de Hockey) a décidé que ce genre de jeu était dangereux et pouvait mener à des blessures, d'où ces règles.



PENALTY CORNER (PC)

Quand est-ce que cela arrive ?

- Quand une faute **non-intentionnelle** (pied, backstick, ...) est commise par un défenseur dans son cercle de défense ;
- Quand une faute **intentionnelle** est commise par un défenseur en dehors du cercle, mais dans la zone offensive adverse (23m, ou milieu du terrain).

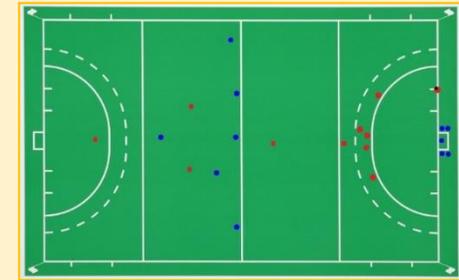
Note : si un PC est accordé juste avant la fin d'une période, on joue quand même le PC

Signal de l'arbitre



Setup

- 5 défenseurs (1 gardien + 4 défenseurs) seulement peuvent défendre ; les autres « défenseurs » doivent être au-delà de la ligne médiane ;
- Les défenseurs doivent être derrière la ligne de but, à 5m de la balle ;
- Autant d'attaquants que désirés peuvent prendre part à l'attaque (autour du cercle) ;
- La balle est jouée depuis la ligne de but, à au moins 10m du poteau de but le plus proche, dans le cercle ;
- Excepté pour l'« injecteur », qui doit avoir au moins 1 pied hors du terrain, tous les joueurs doivent être à l'extérieur du cercle, sticks compris (mais peuvent être au-dessus du cercle).



Action

- Aucun joueur ne peut pénétrer le cercle avant que la balle n'ait été jouée (« Early break out ») :
 - si un **défenseur** enfreint cette règle, il doit aller à la ligne médiane et **ne peut pas** être remplacé – on rejoue le PC avec 1 défenseur de moins ;
 - si un **attaquant** enfreint cette règle, il doit aller à la ligne médiane et **peut** être remplacé – on rejoue le PC.
- L'« injecteur » ne peut pas faire semblant d'injecter pour inciter les défenseurs à enfreindre la règle précédente : s'il le fait, il doit être remplacé, on rejoue le PC ;
- Pour qu'un goal soit valable, la balle doit sortir au moins 1 fois du cercle ;
- Par la suite, si le premier essai en direction du but est :
 - un tir « hit » (shoot ou « balayage »), la balle ne doit dépasser la hauteur de la planche (avant déviation) ;
 - un « push », il n'y a pas de limite de hauteur (sauf si dangereux).

Fin

Le PC est terminé lorsque :

Un but est inscrit, **OU** la balle franchit la ligne de fond, **OU** une faute est accordée à la défense, **OU** la balle sort à plus de 5m hors du cercle.

PENALTY STROKE (PS)

Quand est-ce que cela arrive ?

- Quand une faute **non-intentionnelle** (pied, backstick, ...) est commise par un défenseur et **qui empêche un but d'être inscrit** ;
- Quand une faute **intentionnelle** est commise par un défenseur dans son cercle de défense.

Signal de l'arbitre



Setup

- Le temps et le jeu sont stoppés ;
- Tous les joueurs, à part le GK (gardien) défendant et l'attaquant jouant le PS, doivent se tenir en dehors des 23m (resp. à distance suffisante) où le stroke a lieu ;
- La balle est placée sur le point de penalty (« 7m ») ; l'attaquant se place derrière la balle, à portée de la jouer ;
- Le gardien doit avoir ses 2 pieds sur la ligne de but : une fois sifflé, il ne peut pas bouger ses pieds avant que la balle ne soit jouée.

Action

- L'arbitre siffle pour le début du PS ;
- Si l'attaquant joue la balle avant que l'arbitre siffle ...
 - ... et marque : on rejoue le PS ;
 - ... et rate : coup franc pour la défense.
- L'attaquant ne peut pas faire semblant de tirer ;
- L'attaquant doit faire une action de **PUSH, FLICK** ou **SCOOP** sur la balle : **AUCUN « HIT » (frappe), NI « DRAGGING » (accompagnement) n'est autorisé** ;
- L'attaquant ne doit jouer la balle qu'une fois, et ne peut pas par la suite approcher la balle ou le joueur défendant (gardien) le PS.

Fin

Le PS est terminé lorsque :

- un but est inscrit ;
- la balle finit immobile dans le cercle, se loge dans l'équipement du gardien, ou est stoppée par le gardien ;
- la balle sort du cercle, ou derrière la ligne de but.

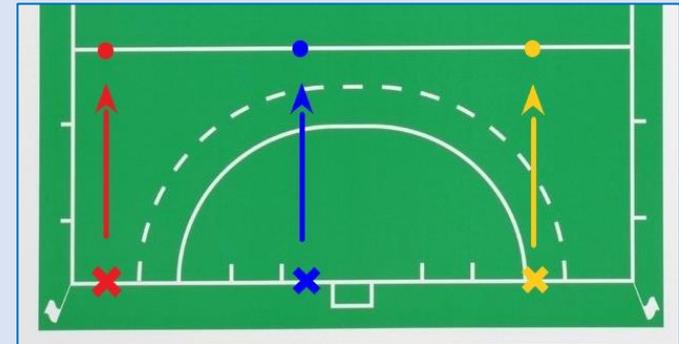
CORNER LONG

Quand est-ce que cela arrive ?

- Quand la balle est jouée de manière **non-intentionnelle** derrière la ligne de but par un défenseur, l'équipe attaquante se voit accordée un corner long.
- Note : si la balle est jouée de manière **intentionnelle** derrière la ligne de but par un défenseur, l'arbitre peut accorder un Penalty Corner (PC) à l'équipe qui attaque.

Setup & Action

- La balle est placée sur la ligne des 23m (ou sur la ligne médiane lorsqu'applicable), à la verticale (90°) de là où la balle est sortie du terrain.
Ex : si la balle est sortie du terrain là où il y a la croix rouge, la balle sera jouée là où il y a le point rouge, etc.
- Tous les joueurs, hormis le joueur jouant le Corner Long, doivent être à 5m de la balle.
- La balle ne peut pas être jouée directement dans le cercle : comme pour le coup franc offensif, la balle doit « voyager » 5m hors du cercle avant de pouvoir y être jouée intentionnellement. Si cette règle est respectée, le jeu reprend comme normal.



SOUVENEZ-VOUS

Les arbitres prennent de leur temps et de leur énergie pour arbitrer les matches de vos enfants.

L'erreur est humaine, et ils restent humains, pas des machines.

Souvenez-vous de les remercier et de leur faire preuve de respect.

NO RESPECT – NO OFFICIALS – NO GAME

