BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

Royal Belgian Hockey Association



Développement Arbitrage Club :

Les règles

BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

Chapitres

1. Composition des équipes
2. Equipement de base
3. Gardiens
4. Hauteur du dégagement
5. Kicks
6. Revers & Backstick
7. “Onderket”
8. Self-pass
9. 5m sur self-pass
10. Coup franc offensif dans les 23m
11. Corner
12. Obstruction
13. Balles hautes <> dangereuses
14. Réception de balle haute
15. Coup de stick
16. Shave
17. Charge offensvie
18. Poussées fautives
19. Bodycheck
20. Sliding tackles
21. Arrêt au-dessus de l’épaule
22. Bully
23. Causes du Penalty Corner (PC)
24. Phases du Penalty Corner
25. Stroke
26. Shoot out

BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

1. Composition des équipes : grand terrain

Une équipe est composée de maximum 16 joueurs, gardien(s) compris

Un minimum de 7 joueurs est requis pour commencer le match

Le match sera arrêté avec moins de 7 joueurs (règle belge)

BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

2. Equipement de base

Tenue – Protège-dents - jambières

1. Tous les joueurs de champs auront la MÊME tenue avec un numéro – le nom n'étant obligatoire qu'en DH (Division d'Honneur)
2. Les joueurs ont l'obligation de porter des jambières et un protège dents.
   → L'arbitre pourra arrêter le match et exiger que le joueur porte ces équipements, en l'absence de ceux-ci le joueur ne pourra pas jouer

Gant - genouillères

1. Le gant sera « conseillé » aux joueurs
2. Les genouillères sont autorisées mais doivent être recouvertes par les chaussettes

BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

Gardiens

Deux possibilités

1. *Gardien "Full équipé"*
    1. *Equipé de sabots, guêtres, gants et casque.*
    2. *A autorité dans son cercle, peut arrêter la balle de toutes les parties de son corps.*
    3. *Dans les 5m de sa ligne de fond, il a prérogative sur toute balle haute*
    4. *Il peut joueur debout et couché en-dehors de son cercle, mais uniquement avec le stick*
    5. *Il ne peut pas participer au jeu en dehors des 23 m*

2. *11e joueur de champ*
    1. *Jouer sans gardien, onze joueurs de même tenue*
    2. *Aucune prérogative de gardien*
    3. *Il peut porter un MASQUE sur PC et Stroke, ce masque ne peut PAS avoir de « bavette »*

BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

Gardiens

1. Gardien “Full équipé”



BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

Gardiens

2. 11e Joueur de champ



BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

Avantage

1. Essentiel dans l'arbitrage du hockey !!!

2. Une faute ne doit être sifflée que quand le joueur qui a commis la faute en tire un avantage. S'il y a une possibilité de laisser un avantage, attendez un peu avant de siffler.

3. Un joueur doit avoir le **contrôle** de la balle pour pouvoir profiter d'un avantage (+/- avoir la balle dans le stick!)

4. Lorsqu'un un avantage aura été laissé, on ne pourra pas revenir à la première faute. (Si le joueur n'a jamais eu le contrôle de la balle, on pourra y revenir)

5. Il est possible de laisser un avantage et après de sanctioner le joueur qui aurra commis une faute méritant une carte.

BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

Avantage



BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

Kick

1. Le principe :

La balle ne peut pas toucher le pied ou toute autre partie du corps d'un joueur de champ si celui-ci en tire un avantage.

Attention: La main qui tient le stick fait partie de celui-ci, donc pas de kick!

2. Le kick involontaire

1. Balle sur le pied ou sur la jambière alors que l'adversaire est à moins de 5m.
2. Dans le terrain et dans les 23 : Coup franc
3. Dans le cercle : Penalty Corner (PC) ou Stroke si celui-ci empêche un goal (pied sur la ligne derrière le gardien par ex.)

3. Le kick volontaire

1. Le joueur mettant son pied ou son corps volontairement (il plonge dans son goal pour empêcher un goal) pour arrêter la balle.
2. Dans le terrain: coup franc + carte
3. Dans les 23 m : coup franc + carte ou PC
4. Dans le cercle: Stroke (avec ou sans carte)

BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

Kick involontaire



BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

Kick volontaire



BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

Revers & Backstick

1. Revers

1. Le shot ou la passe sera exécuté via le stick par la tranche (voir vidéo). Une tolérance sur l'angle du stick existe
2. Un revers haut (à "l'ancienne") c'est-à-dire stick droit et coup en revers est toujours autorisé.

2. Backstick

1. Frapper la balle, en push ou en shoot, utilisant le côté rond du stick n'est pas autorisé.
2. Les même règles comme discuté avec le kick sont valables: les sanctions varient selon l'endroit où la faute est commise et si la faute a été commise volontairement ou pas.
    - Dans le terrain : **coup franc** sans (involontaire) ou avec carte (volontaire)
    - 23 m: **coup franc** (involontaire) ou **PC** (volontaire)
    - Cercle : **PC** (involontaire) ou **Stroke** (volontaire/empêcher un goal)

BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

Revers



BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

Backstick



BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

Coup de stick

1. Le principe :

Les coups de sticks, petits ou forts ne sont pas acceptés ! Ils cassent soit le jeu ou le joueur et doivent donc être sanctionnés.

2. Les fautes :

1. Les "petits" coups de stick qui cassent le jeu "gentiment" : siffler, avertir et si nécessaire sanctionner si c'est répété.

2. "Gros" coups de stick :
    1. Dans le terrain : **Coup franc et carte**
    2. Dans les 23 m : **Penalty Corner**
    3. Dans le cercle en possession de balle : **Stroke**

BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

Coup de stick

1. “Petit” coup de stick

Coup franc



BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

Coup de stick

2. "Gros" coup de stick

Coup franc (evt. carte)



BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

Obstruction

1. Le principe :

Empêcher par son corps, ses jambes, son stick ou avec un ou plusieurs coéquipiers un adversaire, de joueur la balle.

Il est très important que le joueur adverse ai **l'intention** et **la possibilité** de jouer la balle.

2. Obstructions possibles

1. Obstruction à reculons
2. Obstruction à 3 (Shadow)
3. Obstruction sur le gardien
4. Obstruction à 3 sur le gardien
5. Obstruction du gardien
6. Conduite de balle : pas d'obstruction
7. Obstruction de stick (Protec)

BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

Obstruction

1. Obstruction à reculons



BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

Obstruction

2. Obstruction à 3 (Shadow)



BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

Obstruction

3. Obstruction sur le gardien



BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

Obstruction

4. Obstruction à 3 sur le gardien



BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

Obstruction

5. Obstruction du gardien



BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

Shave

2. Shave avec coup de stick

Coup franc



BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

Balles hautes >< dangereuses

1. Le principe

Le hockey peut-être un sport dangereux si l'on ne respecte certaines règles. A moins de 5 mètres, même sur un shoot au goal, une balle peut-être considérée comme dangereuse, et donc sifflée pour la défense.

Une balle "haute" (au-dessus de la jambière) n'est pas forcément dangereuse: force, direction et contrôle sont importants aussi.
En général on peut considérer une balle au-dessus du genou comme dangereux.

La faute doit être donné là ou il y a eu danger(**Exception :** jeu dangereux dans le cercle avec la balle qui monte en dehors du cercle → coup franc au départ de la phase, en-dehors du cercle)

Il n'y a PAS de jeu dangereux entre joueurs de la même équipe!

2. La faute

1.	Balle dans la jambière :	**Kick**
2.	Balle en petit pont :	**Jouer**
3.	Balle au-dessus de la jambière :	**Coup franc**
4.	Balle dangereuse au-dessus du joueur :	**Coup franc**

BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

Balles hautes >< dangereuses

1. Balle dans la jambière

Kick



BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

Balles hautes >< dangereuses

2. Balle en petit pont

Jouer



BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

Balles hautes >< dangereuses

3. Balle au-dessus de la jambière

Coup franc



BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

Balle au-dessus de l'épaule

1. Le principe :

Toutes les catégories la balle peut être jouée au-dessus de l'épaule.

le défenseur qui devant son goal, même devant son gardien peut arrêter ou dévier un envoi cadré au-dessus de son épaule. (même frapper).

2. L'action

1. Envoi en hauteur vers le goal, détournement du défenseur **Jouer**

BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

Balle au-dessus de l'épaule

2. Jouer/frapper la balle au-dessus de l'épaule dans le cercle, suivant la catégorie, **jouer**



BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

Réception des balles hautes

1. Le principe

Lors de la réception d'une balle haute, le plus important est la protection de l'intégrité du joueur et de la dangerosité de la balle!

Le joueur qui est ***tout seul*** doit pouvoir joueur la balle sans danger. L'arbitre regardera au départ de l'envoi ou elle arrive et le nombre de personnes.

2. Situations :

1. Récepteur tout seul (tout le monde à 5m) :
   Jouer
2. Récepteur tout seul, opposants intervenants :
   Coup franc contre les intervenants
3. Balle arrive dans un groupe de joueurs opposants :
   Coup franc contre le "leveur" de la balle
4. Récepteur tout seul dans les 23m, défenseur intervient :
   Coup franc pour l'attaquant
5. Récepteur tout seul dans le cercle, défenseur ou gardien intervient:
   Penalty Corner

BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

Réception des balles hautes

5. Récepteur tout seul dans le cercle, défenseur ou gardien intervient

Penalty Corner (règle comme sur le reste du terrain, sauf dans les 5m autour du goal) et **avertissement au gardien**



BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

Charge fautive

1. Le principe

Un défenseur ayant le stick a plat au sol, sans mouvement qui se fait "charger" par un attaquant aura la faute pour lui (il n’y a pas d’obstruction)

BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

Charge fautive

1. Charge fautive

Coup franc



BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

Poussées fautives

1. Le principe :

Le Hockey n'est pas un sport de contact dixit la FIH, il est donc impératif de sanctionner les petites comme les grosses poussées.

Ni La main ni le stick dans le dos ne seront autorisé.

2. La faute :

La poussée offensive : à sanctionner suivant la force et l'endroit sur le terrain:

1. Dans le terrain	**Coup franc**
2. Dans les 23 m	**Coup franc ou PC (evt. carte)**
3. Dans le cercle	**PC ou Stroke**

BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

Poussées fautives

1. Dans le terrain

Coup franc (evt. carte)



BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

Poussées fautives

3. Dans le cercle

Stroke



BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

Bodycheck



BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

Sliding Tackle

1. Le principe :

L'opposant plonge afin d'essayer de récupérer la balle du porteur. La protection de l'intégrité du porteur (et tous les joueurs) est extrêmement importante.
Dès qu'il y aurra un contact, même si la balle a été joué d'abord, le joueur qui a plongé doit être sanctioné d'une carte jaune 10 minutes!

2. L'action

1. Sliding tackle sans contact avec le porteur	**Jouer**
2. Sliding tackle **NON OK** dans le terrain	**Coup franc + carte jaune 10 min**
3. Sliding tackle **NON OK** dans les 23 m	**PC + carte jaune 10min**
4. Sliding tackle **NON OK** dans le cercle	**Stroke + carte jaune 10min**

BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

Sliding Tackle

1. *Sliding tackle sans contact avec le porteur* **Jouer**



BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

Sliding Tackle

3. Sliding tackle NON OK dans les 23 m

PC + Carte jaune 10min



BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

Les coups francs

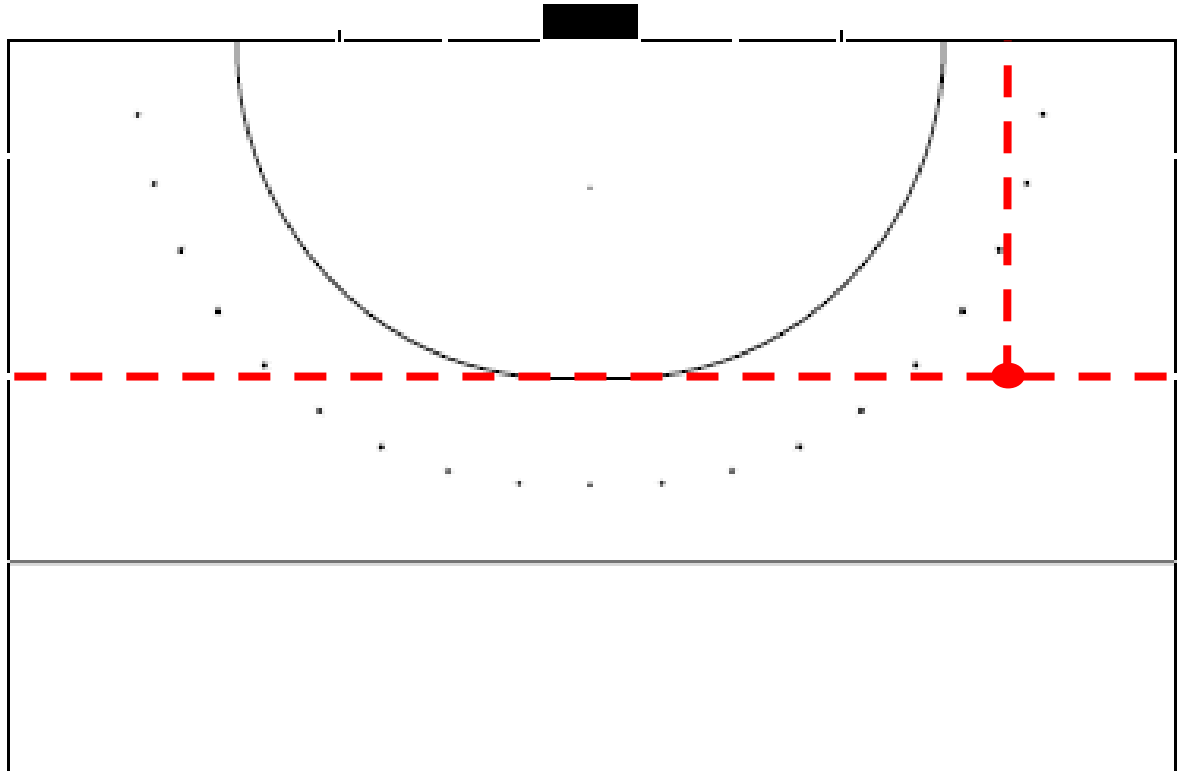
Après avoir montré les fautes, la partie suivante de la présentation mettra en avant la manière de prendre les différents coups francs.

BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

Hauteur du dégagement

1. Le dégagement suite à une sortie de balle en ligne de fond ne se fait plus obligatoirement à la hauteur du cercle. Le dégagement se fera n'importe où dans le cercle à la hauteur du dégagement.



BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

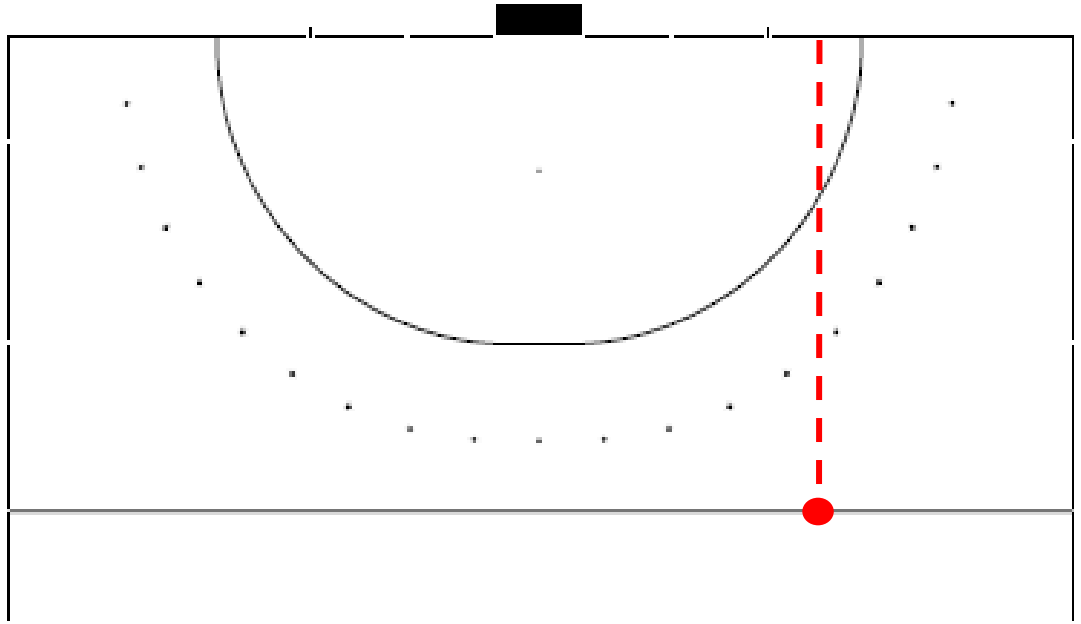
Corner

1. Le principe :

Chaque balle qui est joué involontairement derrière la ligne de fond par un défenseur ou le gardien.

2. L'action

1. La balle sera jouée sur la ligne des 23, à la hauteur de la sortie



BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

Corner

Dégagement du gardien : OK



BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

Corner

Dégagement du défenseur : OK



BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

Dégagement PAS ok

1. Tout Dégagement DIRECTE, perpendiculaire à la ligne de fond, par le Gardien ou un défenseur, sera sanctionné par un Pénalty corner.

BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

Dégagement en Corner : PC

3. Dégagement gardien NON OK



BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

Self – pass

1. Le principe :

La Self pass a été la plus belle évolution du hockey. Elle permet au joueur qui a subi une faute, de jouer immédiatement sans attendre un coéquipier ou que l'opposant puisse se replacer

Cette évolution a permis d'accélérer le jeu, et donc, toute intervention cassant celle-ci, ce doit d'être sanctionnée.

Les règles normales du coup franc sont toujours en application:

- Le coup franc doit être pris dans les environs de la faute (avantage!)
- Balle doit être contrôlée → Continuer son dribble n'est pas autorisé
- Dans les 23m, la balle sera stoppée et jouer précisément à l'endroit.

PREVENTION : les Défenseurs ne peuvent pas disparaître, essayez de communiquer le plus possible!

BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

5m sur self-pass

PREVENTION & ANTICIPATION!!!

BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

5m sur self-pass

1. Self-pass OK, adversaire à 5 m — **Jouer**

2. Self-pass OK, adversaire pas à 5 m (pas d'intervention) — **Jouer**

3. Self-pass NON OK, adversaire pas à 5 m (intervention) — **Coup franc (evt. carte)**

4. Self-pass NON OK, adversaire pas à 5 m dans les 23 m
   si intervention — **PC**

1. <u>Canalisation</u>: le fait "d'obliger" le porteur du ballon, d'aller dans une direction .
   Si un adversaire se trouve dans les 5m, il ne peut pas jouer la balle **<u>et</u>** pas influencer le jeu. En canalisant le joueur influence le jeu, donc une faute est commise.

   - dans le terrain — **Coup franc (evt. carte)**
   - dans les 23 m (faute volontaire) — **PC**

BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

5m sur self-pass

Self-pass OK, adversaire pas à 5m

Jouer



BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

5m sur self-pass

Self-pass NON OK, adversaire pas sur 5m dans les 23 m

Penalty Corner



BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

Shave

1. Le principe :

Récupération d'une balle par un opposant du porteur du ballon, en coup droit ou en revers, sans toucher le stick de celui-ci.
Executer un shave d'une bonne manière est difficile parce que le stick doit être très proche du sol, sinon la probabilité d'un coup de stick est très grande.

2. L'action :

1.	Shave en revers	**Jouer**
2.	Shave avec coup de stick sur le porteur de balle	**Coup franc**

BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

Shave

1. Shave en coup droit

Jouer



BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

Shave

2. Shave avec coup de stick

Coup franc



BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

Coup franc offensif dans les 23 m

1. Le principe

Un coup franc accordé dans les 23m offensif ne peut pas être joué dans le cercle directement (y compris les corners et les touches).

La balle ne peut être jouée dans le cercle que quand :

- l'attaquant devra au moins parcourir 5m à partir de l'endroit du coup franc avant de rentrer dans le cercle ou de l'envoyer dans celui-ci
- une passe de l'attaquant à un coéquipier situé en-dehors du cercle et à 5m de celui-ci
- la balle qui a été touchée par un défenseur avant de rentrer dans le cercle.

Si la balle est jouée dans le cercle directement, le coup franc pour la défense devrat être donné à l'endroit ou la balle avait été envoyée dans le cercle.

Attention: la faute ne doit être sifflé que quand la balle franchit la ligne du cercle, pas avant, pas au départ!

BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

Coup franc offensif dans les 23 m

Coup franc offensif dans les 23 m : OK

Jouer



BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

Coup franc offensif dans les 23 m

Coup franc offensif dans les 23 m : NON OK

Coup franc défensif



BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

Bully

1. Le principe

Suite à une décision de l'arbitre, changement de décision, arrêt de jeu décidé par l'arbitre sans faute, accident, etc.., un Bully sera exécuté. Il ne le sera jamais à moins de 5m du cercle ou à moins de 15m de la ligne de fond.

2. L'action

Un bully doit être joué à l'endroit où la balle était quand le jeu a été interrompu. Les 2 joueurs seront face à face, toucheront le sol et se toucheront le stick avant de pouvoir joueur la balle.

BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

Bully



BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

Penalty Corner

1. Le principe :

Un PC sera octroyé pour toute faute volontaire dans les 23 ou toute faute involontaire, n'empêchant pas un goal, dans le cercle.

La phase du PC est terminée, c'est-à-dire que les joueurs remplaçants peuvent monter sur le terrain quand la balle sort une deuxième fois du cercle.

Quand la balle sera sortie des pointillés le premier shot au goal pourrat-être au-dessus de la planche.

2. Les fautes:

1. Faute involontaire dans le cercle
2. Faute volontaire dans les 23 m
3. Dégagement gardier NON OK
4. Dégagement joueur NON OK
5. Faute volontaire dans le cercle, PAS sur le porteur de balle (cfr. Exemple Bodycheck)

BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

Penalty Corner

1. Faute involontaire dans le cercle



BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

Penalty Corner

2. Faute volontaire dans les 23 m



BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

Penalty Corner

3. Dégagement gardien NON OK



BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

Penalty Corner

4. Dégagement joueur NON OK



BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

Phases Penalty Corner

1. Phases :

1. Feinte du donneur
   → Resiffler PC immédiatement, donneur doit aller au milieu, peut-être remplacé
2. Sortie intempestive du défenseur
   → Resiffler PC immédiatement, défenseur doit aller au milieu, ne peut pas être remplacé (!)
3. Rentrée intempestive d'un attaquant
   → Resiffler PC immédiatement, attaquant doit aller au milieu
4. Balle stoppée dans le cercle
   → **JOUER,** il n'y as pas de faute de stopper la balle dans le cercle et de la jouer ! **Il ne peut y avoir goal MAIS il n'y a pas de faute** !
5. Balle stoppée en-dehors du cercle
   → Jouer
6. Premier shot au goal hauteur planche ou flick
   → Jouer (Attention au jeu dangereux)
7. Premier shot au-dessus de la planche
   → Coup franc pour la défense

BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

Phases Penalty Corner

1. Phases :

4. Balle stoppée dans le cercle
   → **JOUER,** il n'y as pas de faute de stopper la balle dans le cercle et de la jouer ! Il ne peut y avoir goal MAIS il n'y a pas de faute !



BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

Stroke

1. Le principe :

Un Penalty stroke sera sifflé pour toute faute volontaire sur le porteur de balle ou involontaire empêchant un goal.

Après avoir accordé le stroke, le temps doit être arrêté.

2. Les fautes:

1. Faute volontaire dans le cercle (sur le porteur de balle)
2. Faute involontaire qui empêche de marquer un goal

BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

Stroke

1. Faute volontaire dans le cercle



BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

Stroke

1. Faute volontaire dans le cercle



BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

Stroke

2. Faute qui empêche de marquer un goal



Sur l'action entraînant la sanction, je vois bien la première faute, mais, suivant la balle, je ne vois pas le coup qualifié qui suit ...mais je fais totalement confiance à son évaluation.
L'après match nous rassure sur ce point.

BELGIAN UMPIRE

Club Umpire Coach

Stroke

Position

