



# Règles du hockey (INDOOR)

**d'application à dater du 1<sup>er</sup> janvier 2017**

## Résumé

sur base de « Rules of Indoor Hockey 2017 » de la FIH  
*E. Compère | F. Steens | Sous l'égide de l'ARBH*

## Contenu

1. Introduction .....	3
Surface du jeu .....	3
Temps de jeu .....	3
Équipes .....	4
2. Il y a jeu dangereux si .....	4
3. Les joueurs ne peuvent pas .....	5
4. Balle en hauteur.....	5
Par les joueurs de champ .....	5
Par les gardiens.....	5
5. Jeu au sol.....	6
6. Bully.....	6
Quand siffler bully .....	6
Exécution d'un bully .....	6
7. Coup-Franc (CF).....	6
Quand siffler / jouer un CF .....	6
Exécution d'un CF .....	6
8. PC .....	8
Quand siffler PC .....	8
Exécution du PC .....	9
Faute commise lors de l'exécution du PC .....	9
Fin de la phase de PC.....	9
9. Stroke .....	10
Quand siffler stroke .....	10
Exécution du stroke .....	10
Faute commise lors de l'exécution du stroke .....	10
Fin de la phase de stroke & Reprise du jeu .....	11
10. Cartes .....	11
Aux joueurs.....	11
Au staff.....	11
11. Time-Out .....	12
12. Objectifs des arbitres .....	12
13. Règle ARBH .....	13

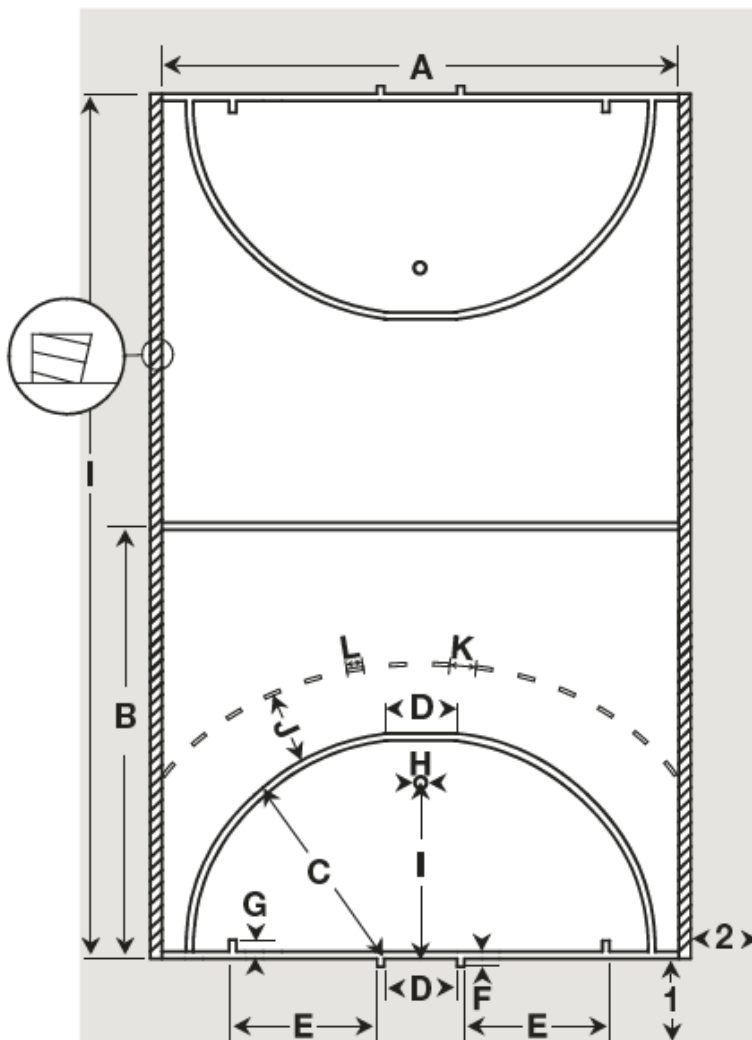
# 1. Introduction

## IMPORTANT :

- Quand la balle a franchi une ligne de fond et qu'un but n'a pas été inscrit :
  - a. si jouée par un attaquant, la balle est remise en jeu par un dégagement pour la défense ;
  - b. si jouée **non intentionnellement** par un défenseur ou déviée par le gardien, la balle est remise en jeu par un **long corner** pour l'attaque ;
  - c. si jouée **intentionnellement** par un défenseur (gardien inclus), un **PC** doit être accordé.
- La règle de l'auto-goal n'est pas d'application.

## Surface du jeu

- La surface de jeu est rectangulaire : 44 m (minimum 36 m) x 22 m (minimum 18 m). Les lignes de côté (équipées de poutres) délimitent les côtés les plus longs du pourtour de la surface de jeu.



Code	Mètres
A	22,00 (minimum 18,00)
B	22,00 (minimum 18,00)
C	9,00
D	3,00
E*	6,03
F	0,15
G	0,30
H	0,10
I	7,00
J	3,00
K	2,00
L	0,30
1	minimum 3,00
2	minimum 1,00

## Temps de jeu

Une rencontre consiste en deux périodes de 20 minutes et une mi-temps de 5 minutes.

## Équipes

- Équipe de **maximum 6 joueurs sur la surface de jeu** (12 joueurs maximum par équipe).
- Une équipe présentant **moins de 4 joueurs sur la surface de jeu** au moment de la mise en jeu du match ou en cours de celui-ci perd le match par **forfait** (score de 0-10).
- Chaque équipe doit avoir un **capitaine** reconnaissable sur la surface de jeu. Un capitaine suspendu (carte verte, carte jaune ou carte rouge) doit être remplacé.
- Les personnes inscrites sur la feuille de match sont sous le contrôle des arbitres et du délégué de salle. Ils sont donc punissables en cas de méconduite.
- À la mi-temps, les équipes doivent changer de banc de façon à ce que les réservistes et le staff technique soient assis du côté de leur défense.
- **CHANGEMENTS** :
  - **Les changements se font à n'importe quel moment sauf sur phase de PC** (où seul le gardien blessé ou suspendu peut être remplacé).
  - **TOUS les changements** (y compris des gardiens) se font **au milieu du terrain du côté des bancs** (tolérance de 3 m de chaque côté de la ligne médiane).
  - Le temps n'est plus arrêté lors d'un changement de gardiens en cours de match.
  - **Sur PC, une équipe ne peut changer d'option lors du remplacement d'un gardien blessé ou suspendu** (p.ex. : un gardien full équipé qui remplacerait un joueur de champ avec les privilèges de gardien).
  - **Un gardien full équipé ne peut être changé que 2 fois par match**, sauf sur blessure ou suspension). S'il est blessé ou suspendu, l'équipe peut changer une fois de plus de gardien. Lorsqu'un gardien rentre sur la surface de jeu après une suspension, cette rentrée n'est pas considérée comme un des changements autorisés s'il remplace un gardien faisant fonction ou un joueur de champ. Si ce même gardien remplace un gardien full équipé à la fin de sa suspension, un changement de gardien sera comptabilisé.
- Comme à l'extérieur, chaque équipe a le droit de jouer avec :
  - (1) **Un gardien full équipé** (tenue de couleur différente et minimum : casque, sabots, guêtres).  
Attention : Le gardien full équipé ne peut jouer en dehors de sa moitié de terrain.
  - (2) **Un joueur de champ avec les privilèges de gardien** (tenue de couleur différente et doit porter un casque pour défendre un PC ou un stroke). Il doit enlever son casque pour prendre part au jeu en dehors de sa moitié de terrain. Il ne peut porter de guêtres, sabots ou tout autre équipement propre au gardien full équipé.
  - (3) **Uniquement 6 joueurs de champ** (personne n'a les privilèges de gardien).

## 2. Il y a jeu dangereux si ...

- Le stick est utilisé de manière dangereuse (sur la surface de jeu, les sticks doivent être tenus en main).
- Le stick est levé au-dessus d'un adversaire pour obtenir une obstruction.
- Un joueur touche, empêche ou retient d'autres joueurs, leur stick ou leur tenue.
- Un joueur intimide ou gêne d'autres joueurs.
- Un joueur joue la balle de manière dangereuse ou de manière telle qu'il en résulte un jeu dangereux.

### 3. Les joueurs ne peuvent pas ...

- **Frapper la balle** (shoot, slap, raclette) → seul le push (pousser la balle) est autorisé.
- **Lever la balle**, sauf lors d'un envoi au but depuis l'intérieur du cercle.
- Empêcher un adversaire de jouer la balle (obstruction).
- Bloquer la balle avec son stick contre une poutre le long de la ligne de côté (obstruction).
- Pénétrer intentionnellement dans le but adverse.
- Passer derrière un des buts pour reprendre part au jeu (propre but ou but adverse).
- Sortir intentionnellement du terrain pour se faire oublier.
- Changer de stick pour effectuer un PC ou un stroke (sauf si le stick présente un danger).  
Exception : Un gardien full équipé peut changer de stick pour effectuer un stroke.
- Retarder le déroulement du jeu dans le but de perdre du temps.

### 4. Balle en hauteur

#### Par les joueurs de champ

- **Les joueurs ne peuvent pas faire monter la balle, à l'exception d'un envoi au goal.** Une tolérance (environ 10 cm) doit être laissée en fonction de la possibilité pour l'adversaire de jouer la balle.
- **Si la balle est en hauteur suite à un rebond lors d'un envoi au goal via le gardien, un défenseur ou un piquet de but, la balle peut être stoppée par un joueur de n'importe quelle équipe.**
- **Les défenseurs dans leur cercle sont autorisés à contrôler ou dévier la balle du stick au-dessus des épaules dans le but d'éviter qu'un goal ne soit marqué.**
  - Si un **jeu dangereux** a lieu à la suite de l'intervention → **PC**.
  - Si la **balle est ostensiblement frappée au-dessus des épaules** → **stroke**.

#### Par les gardiens

- **Les gardiens** (avec équipement complet ou simplement les privilèges de gardien) **peuvent utiliser dans leur cercle n'importe quelle partie de leur corps pour repousser la balle.**
- Un gardien **immobile** (= pas en mouvement) ne peut être sanctionné si, en s'interposant à un envoi, la balle rebondissant sur son équipement prend plus de hauteur que l'envoi initial → **le jeu continue** sauf s'il y a **jeu dangereux** ou si cette balle rebondissant touche un autre joueur.
- Pour une balle envoyée au sol vers le but :
  - Si le gardien (en étant **en mouvement**) renvoie la balle en l'air dans le terrain → **faute**.
  - Si le gardien (en étant **en mouvement**) renvoie la balle en l'air directement au-dessus des poutres latérales et de manière non dangereuse → **touche pour l'attaque**.
  - Si le gardien (en étant **immobile**) renvoie la balle en l'air → **le jeu continue**.
- Pour une balle envoyée en l'air vers le but (et depuis l'intérieur du cercle) :
  - Si le gardien (en étant **en mouvement**) renvoie la balle en l'air → **faute si jeu dangereux**.
  - Si le gardien (en étant **immobile**) renvoie la balle en l'air → **le jeu continue**.

## 5. Jeu au sol

- Le jeu au sol pour les joueurs de champ est interdit. Avoir une main (autre que celle tenant le haut du stick), un bras ou un genou en appui sur la surface de jeu est considéré comme jeu au sol.
- Lorsqu'un attaquant plonge dans le cercle pour jouer la balle et marque :
  - S'il joue la balle **avant d'être au sol**, alors le but est valable.
  - S'il joue la balle **en étant au sol**, alors il commet une faute.
- Si la faute est **répétée** par les joueurs et qu'ils se trouvent dans leur moitié de terrain → PC.  
Si la faute est **délibérément** faite par un défenseur dans son cercle → stroke.

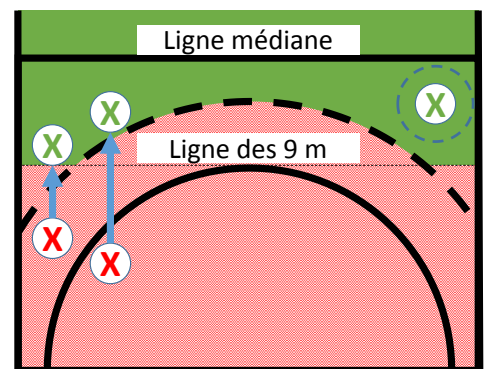
## 6. Bully

### Quand siffler bully

Un **bully** est exécuté pour redémarrer une rencontre quand le temps de jeu a été arrêté **pour cause de blessure ou pour toute autre raison sans qu'il y ait eu d'infraction** :

### Exécution d'un bully

- Un bully est exécuté près de l'endroit où se situait la balle lorsque le temps de jeu a été arrêté **mais pas à une distance inférieure à 9 m de la ligne de fond et à 3 m du cercle**.
- La balle est placée entre un joueur de chacune des équipes qui se font face avec **le but qu'ils défendent à leur droite**.
- Les deux joueurs placent leur stick sur le sol à la droite de la balle puis **frappent une fois simultanément la face plate du stick de leur adversaire immédiatement au-dessus de la balle après quoi n'importe lequel des deux joueurs est autorisé à jouer la balle**.
- Tous les autres joueurs doivent se trouver à minimum 3 m de la balle.



Bully  
pas dans la zone des 9 m, ni < 3 m du cercle

## 7. Coup-Franc (CF)

### Quand siffler / jouer un CF

- Mise en jeu de la balle pour débiter une mi-temps (balle au centre de la surface de jeu).
- Mise en jeu de la balle après qu'un goal ait été accordé (balle au centre de la surface de jeu).
- Faute de jeu sifflée ne débouchant pas sur l'octroi d'un PC ou d'un stroke.

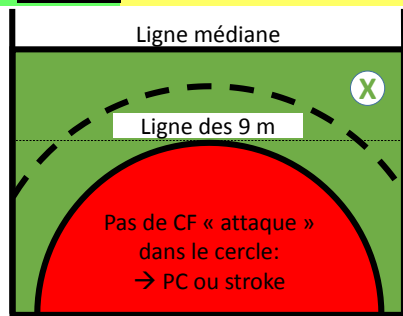
### Exécution d'un CF

#### Positionnement de la balle

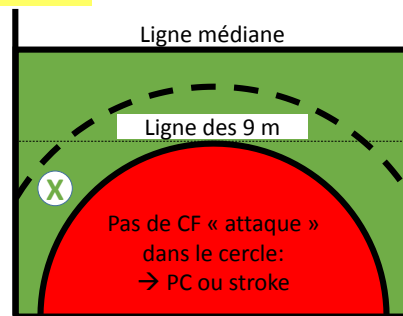
- La balle doit se jouer à l'endroit ou à **proximité de l'endroit de la faute**.

Le critère pour juger cela consiste à ne pas donner un avantage déraisonnable au joueur qui bénéficie du CF de par l'endroit où la faute est jouée.

- Un CF accordé à l'**attaque** est exécuté à l'endroit de la faute.



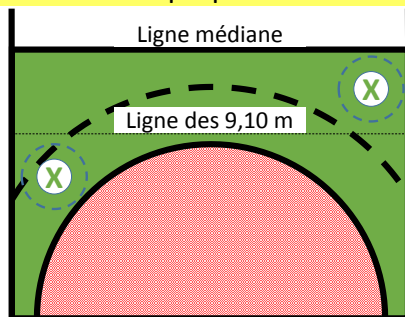
CF « attaque »  
→ toujours à l'endroit précis de la faute



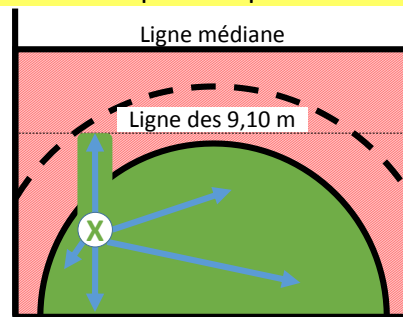
CF « attaque »  
→ toujours à l'endroit précis de la faute

- Un CF accordé à la **défense** :

- **Hors du cercle** : est exécuté à l'endroit ou à proximité de l'endroit de la faute ;
- **À l'intérieur du cercle** : est exécuté n'importe où dans le cercle ou à moins de 9,10 m de la ligne de fond et sur la perpendiculaire à la ligne de fond passant par l'endroit de la faute.



CF « défense »  
accordé en dehors du cercle



CF « défense »  
accordé dans le cercle

- Lorsque la balle est sortie derrière la ligne de fond en faveur de l'attaque et qu'aucun PC ou stroke n'a été accordé, un **long corner** est octroyé. Il est exécuté depuis la ligne médiane et perpendiculairement d'où la balle est sortie.
- Lorsque la balle est sortie derrière la ligne de fond en faveur de la défense, la remise en jeu se fait à moins de 9,10 m de la ligne de fond et perpendiculairement d'où la balle est sortie.
- Lorsque la balle sort sur les côtés, une remise en jeu est exécutée par l'équipe adverse à maximum 1m de la poutre et perpendiculairement à l'endroit d'où la balle est sortie (et au minimum à 3 m du cercle si la remise en jeu est en faveur de l'attaque).

#### Positionnement des joueurs

- Lors d'un CF accordé à la **défense** :
  - Seuls les adversaires doivent se tenir à minimum 3 m de la balle.
- Lors d'un CF accordé à l'**attaque** :
  - Tous les joueurs autres que le donneur doivent se tenir à minimum 3 m de la balle.
  - La balle peut entrer dans le cercle :
    - Après avoir touché une poutre et avoir parcouru au moins 3 m avant de la toucher.

- Après avoir parcouru 3 m et que l'action de la mettre dans le cercle ait été différente de celle du CF.
- Sans avoir parcouru 3 m mais après avoir été touchée par un **défenseur** (à 3 m au départ) avant qu'elle n'y rentre.

Si le donneur du CF continue à jouer la balle (Self-Pass) :

- Ce joueur peut jouer la balle un nombre de fois illimité.
- La balle doit parcourir au moins 3 m avant que la balle ne puisse être envoyée dans le cercle.
- Le joueur peut être statique lorsque la balle est en mouvement, les 3 m sont comptabilisés.

Remarque :

Dans le cas où un envoi est effectué sans que la balle n'ait parcouru 3 m, n'ait été jouée par un autre joueur ou n'ait touché la poutre avant de pénétrer dans le cercle, un CF sera sifflé au moment où la balle entre dans le cercle. Le CF pour la défense se donnera à l'endroit d'où l'envoi est parti.

### Envoi de la balle

- Au moment de l'envoi, **la balle doit être immobile.**
- L'envoi de la balle s'effectue par un **push** qui peut se faire **dans toutes les directions.**

## 8. PC

- Il est fortement déconseillé aux arbitres de siffler dans le cercle dont ils n'ont pas la charge. Rien n'empêche une consultation au préalable, pour autant que ce soit l'arbitre engagé qui ait pris l'initiative de cette consultation.

### Quand siffler PC

- **Faute** d'un défenseur dans son cercle qui **n'empêche pas l'inscription certaine** d'un goal.
- **Faute volontaire** d'un défenseur dans son cercle **envers un attaquant qui n'a pas la possession de la balle ou qui n'a pas l'opportunité de la jouer.**
- **Faute technique volontaire** (= Back-stick avec mouvement, kick avec impulsion du pied, raclette, shoot) d'un défenseur hors cercle mais **dans sa moitié de terrain.**  
→ Le défenseur doit faire une faute volontaire empêchant une action effective de but ou d'attaque. Par exemple, le non-respect des 3 m par la défense lors de l'exécution d'un CF « attaque » est une faute volontaire.  
→ Si un défenseur fait une remarque à l'arbitre, jette son stick de dépit au sol sans empêcher une action offensive pour l'adversaire en dehors de son cercle, un CF et la carte sont les sanctions appropriées.
- **Si un défenseur envoie volontairement la balle derrière sa ligne de fond** (attention : un gardien et un défenseur peuvent **dévier** une balle derrière leur ligne de fond).
- **Si le gardien est au sol** (un genou au sol suffit) dans son cercle et qu'il touche **la balle hors du cercle avec son stick.**
- S'il y a un **mauvais changement** de joueur (trop de joueurs sur le terrain).
- Si **la balle se loge dans l'équipement** d'un défenseur ou d'un gardien se trouvant dans son cercle.
- Lors d'une phase de PC à la fin d'une mi-temps et lorsqu'un bully est accordé.



## Exécution du PC

- Le PC se donne de n'importe quel côté du but (le placement de l'arbitre ne doit pas être modifié).
- Tous les attaquants peuvent se mettre autour du cercle.
- Un PC est défendu par maximum 6 joueurs (les défenseurs se placent derrière la ligne de fond du côté opposé d'où le PC est donné, ou derrière la ligne médiane).
- Seul le gardien ou le joueur faisant fonction de gardien se trouve dans le but.
- Rien (ni main, ni épaule...) ne peut s'appuyer sur le piquet du but.
- Le donneur doit avoir au minimum un pied en dehors de la surface de jeu.
- La balle doit obligatoirement d'abord sortir du cercle pour qu'un goal puisse être accordé. → Un envoi au goal alors que la balle n'est pas sortie du cercle ne doit pas être sanctionné (il n'y a faute que si la balle entre dans le but **ou est envoyée en hauteur**).
- Un joueur ne peut pas changer de stick sur phase de PC.
- Si l'équipe défendant le PC a choisi de ne jouer qu'avec des joueurs de champ, aucun joueur ne possède les privilèges de gardien de but et ne peut donc se tenir dans le but.

## Fautes commises lors de l'exécution du PC

Le PC doit être rejoué :

- Si **le donneur n'a pas, au minimum, un pied en dehors de la surface de jeu**. → Anticiper la chose en demandant au donneur d'avoir un pied hors de la surface de jeu avant qu'il ne joue la balle.
- Si **un défenseur, derrière sa ligne de fond, autre que le gardien de but, entre dans le cercle avant que la balle ne soit mise en jeu** ; le joueur fautif doit aller derrière la ligne médiane sans pouvoir se faire remplacer (l'équipe défend avec un joueur de moins). Un autre défenseur éventuellement mis tactiquement derrière la ligne médiane ne peut PAS se substituer au joueur fautif.
- Si **le gardien** (ou le joueur avec les privilèges de gardien) **entre dans le cercle avant que la balle ne soit mise en jeu** ; un des joueurs derrière la ligne de fond doit aller derrière la ligne médiane sans pouvoir se faire remplacer (l'équipe défend avec un joueur de moins).
- Si **un attaquant entre dans le cercle avant que la balle ne soit mise en jeu**, le joueur fautif doit aller derrière la ligne médiane mais peut se faire remplacer.
- Si **le donneur feinte en jouant la balle**, le joueur fautif doit aller derrière la ligne médiane et se faire remplacer. Si cette feinte conduit à ce qui serait une violation de cette règle par un défenseur, seul le donneur est tenu d'aller derrière la ligne médiane.

Pour toute autre faute commise par un attaquant, un CF doit être octroyé à la défense.

## Fin de la phase de PC

- Lorsque qu'un goal est marqué.
- Lorsqu'un CF est accordé à la défense.
- Lorsque la balle sort de plus de 3 m du cercle.
- Lorsque la balle sort hors des limites de jeu et qu'aucun nouveau PC n'a été accordé.
- Lorsqu'un stroke est accordé.
- Lorsque le PC avait été accordé en fin de mi-temps ou en fin de match, la phase de PC est terminée lorsque la balle sort du cercle de plus de 3 m ou une deuxième fois du cercle.

## 9. Stroke

- Il est fortement déconseillé aux arbitres de siffler stroke dans le cercle dont ils n'ont pas la charge. Rien n'empêche une consultation au préalable, pour autant que ce soit l'arbitre engagé qui en ait pris l'initiative.

### Quand siffler stroke

- **Faute** d'un défenseur dans son cercle et **qui empêche l'inscription certaine d'un goal**.
- **Faute volontaire** d'un défenseur dans son cercle **envers un attaquant qui est en possession de la balle ou qui a l'opportunité de la jouer**.
- **Faute technique volontaire** (= Back-stick avec mouvement, kick avec impulsion du pied, raclette, shoot) d'un défenseur dans son cercle.

### Exécution du stroke

- **Le temps est arrêté** durant l'exécution du stroke (et ce dès le coup de sifflet de l'arbitre engagé).
- **Tout changement de joueur est dès lors autorisé**, gardiens inclus.

### Positionnement de la balle

- La balle est sur le point de stroke.

### Positionnement des joueurs

- Le donneur se place derrière la balle et ne peut pas se déplacer lorsqu'il joue la balle.
- Le défenseur (gardien, joueur avec les privilèges de gardien ou le joueur sans les privilèges de gardien) a ses pieds sur la ligne de but et ne peut pas se déplacer avant le coup de sifflet de l'arbitre.
- Tous les autres joueurs sont derrière la ligne médiane et ne peuvent influencer l'exécution du stroke.

### Envoi de la balle

- **Le donneur n'a droit qu'à un seul envoi** et la balle ne peut être jouée avant le **coup de sifflet de l'arbitre**.
- L'envoi s'effectue par un **push, flick ou spoon (cuillère)** – pas de sleep.
- La balle peut être levée **à n'importe quelle hauteur**.

### Faute commise lors de l'exécution du stroke

- Si le stroke est donné avant le coup de sifflet et qu'un goal est inscrit, le stroke est rejoué.
- Si le stroke est donné avant le coup de sifflet et qu'aucun goal n'a été inscrit, le stroke n'est pas rejoué et un CF est accordé à la défense.
- Pour toute autre faute commise par le donneur, un CF est accordé à la défense.
- Pour toute faute commise par le joueur défendant le stroke, y compris le fait de bouger les pieds avant que la balle n'ait été jouée, le stroke est rejoué si le joueur défendant a arrêté l'envoi.
- Pour une faute commise par un autre joueur de l'équipe défendant le stroke et :

- si aucun goal n'est marqué, alors le stroke doit être rejoué ;
- si le goal est marqué, alors le goal est considéré comme valide.
- Pour une faute commise par un autre joueur de l'équipe attaquante autre que le donneur et :
  - si le goal est marqué, alors le stroke doit être rejoué ;
  - si le goal n'est pas marqué, alors le stroke ne doit pas être rejoué.

## Fin de la phase de stroke & Reprise du jeu

### Fin de la phase de stroke

- Lorsqu'un goal est marqué.
- Lorsque la balle est arrêtée par le défenseur.
- Lorsque la balle est envoyée derrière la ligne de fond, **même si déviée par le défenseur.**
- Lorsqu'une infraction est commise par l'attaquant lors de son exécution.

### Reprise du jeu après stroke

- Le coup de sifflet remet le temps en jeu.
- Entre l'octroi du stroke et le coup de sifflet de reprise, les arbitres peuvent encore changer de décision.
- **Si un goal a été marqué** : → La reprise se fait par un **CF « défense »** au centre du terrain.
- **Si aucun goal n'a été marqué** : → La reprise se fait par un **CF « défense »** à 9,10 m de la ligne de fond.

## 10. Cartes

### Aux joueurs

- **Carte verte** = 1' de suspension effective + aller sur le banc des punis.
- **Carte jaune** = 2' ou 5' de suspension effective + aller sur le banc des punis.

C'est le délégué de salle (ou arbitre de table quand disponible) qui gère le temps pour une suspension temporaire par carte verte ou carte jaune. À la fin du temps de suspension, il en avertit le joueur. Celui-ci ne peut être remplacé qu'après avoir purgé sa suspension.

Si les arbitres se rendent compte que le joueur puni a de toute évidence pu reprendre part au jeu de manière anticipée, un arrêt immédiat du temps sera sifflé avec une remise à niveau du temps de suspension en consultation avec le délégué de salle. Le jeu reprendra par un bully.

- **Carte rouge** = suspension définitive + quitter la surface de jeu et ses environs (renvoi aux vestiaires)  
Une carte rouge montrée à un joueur au cours d'une rencontre entraîne une suspension définitive de ce joueur pour le reste de la rencontre. De plus, le joueur concerné ne peut pas participer à la rencontre suivante de son club (et ce pour toutes les Divisions pour lesquelles il est qualifié).

### Au staff

Il est rappelé qu'avant de montrer une carte à un membre du staff, l'arbitre est fortement encouragé à intervenir, via le délégué de salle, en donnant un avertissement.

- Si un membre du staff reçoit une **carte jaune** en cours de match, l'équipe concernée jouera avec un joueur de moins sur la surface de jeu pendant 2 minutes. Personne ne se trouve sur le banc des punis.
- Si un membre du staff reçoit une **carte rouge** en cours de match, l'équipe concernée jouera avec un joueur de moins sur la surface de jeu pendant 5 minutes et le membre du staff concerné se voit renvoyé aux vestiaires. Personne ne se trouve sur le banc des punis.

## 11. Time-Out

- Le time-out n'entre en ligne de compte que pour les rencontres du championnat sifflées par des **arbitres nationaux désignés par l'ARBH**.
- Le time-out doit être demandé par le capitaine ou le coach à un des arbitres.
- Un time-out par mi-temps et par équipe est autorisé.
- Un time-out dure **1 minute maximum**, sa durée est contrôlée prioritairement par le délégué de salle, sous la responsabilité du capitaine.
- Le time-out peut être demandé lorsque le jeu est stoppé, immédiatement avant que la balle soit remise en jeu après une sortie, un CF, un goal, ou lorsqu'un bully a été accordé.
- L'arbitre concerné doit arrêter le temps le plus rapidement possible après la demande et, en réalité, dès que cela est « sportivement opportun ».
- Le time-out ne peut pas être demandé entre l'octroi d'un PC/stroke et la fin de son exécution.

## 12. Objectifs des arbitres

- Les objectifs des arbitres – aussi bien en extérieur qu'en salle – sont de permettre l'amélioration de la qualité du jeu à tous les niveaux en s'assurant que les joueurs observent les règles, de veiller à ce que toutes rencontres soient disputées dans un bon esprit, d'aider les joueurs, spectateurs et autres à apprécier le jeu et également de protéger l'intégrité physique des joueurs.
- Une fois de plus, la vigilance sera de mise sur l'application du forcing – technique qui consiste à envoyer la balle de manière puissante en direction d'un joueur. Cette technique qui va contre l'esprit du jeu doit être sanctionnée en regard du jeu dangereux qu'elle peut provoquer. En effet, les joueurs ne peuvent jouer la balle de manière dangereuse ou de manière telle qu'il en résulte un jeu dangereux.
- Il est important que chaque arbitre (officiel ou non) prenne connaissance des règles du jeu avant de monter sur le terrain. Il en va de la satisfaction de tous : joueurs, staff technique, officiels et spectateurs.
- Des règles spécifiques pour les différentes catégories d'âge sont disponibles sur le site de l'ARBH.
- Il est crucial d'avoir une bonne préparation d'avant match avec son collègue. Vu que la distance entre les arbitres est nettement moindre qu'en extérieur, il y a une foule de possibilités pour prendre ensemble la bonne décision. Il est, entre autre, important de juger les coups-francs bords de cercle ensemble : un des arbitres fait attention à certains éléments que l'autre arbitre ne peut voir, et inversement. Un bon positionnement adapté à la phase de jeu permet une décision correcte et l'acceptation de cette décision par les joueurs et coaches.

## 13. Règle ARBH

- Tout joueur frappant de dépit ou de rage le sol ou tout autre partie des installations doit être sanctionné d'une carte jaune et ce, dès la première journée, de manière à ce que le message passe rapidement.

Le but de cette règle n'est pas de distribuer des cartes pour le plaisir. Mais il est essentiel de ne pas dégrader les salles dans lesquelles se déroulent les matchs et où le Hockey en salle n'est que toléré.