



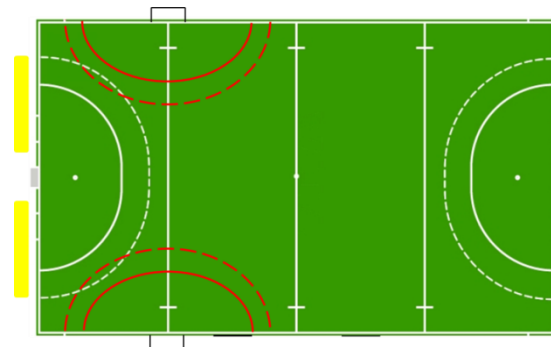
Règles de jeu : 8x8

Les règles ci-dessous ne sont aucunement exhaustives. Ce résumé ne reprend que les éléments principaux. Le règlement FIH reste le principal outil de référence.

TERRAIN – Match sur $\frac{1}{2}$ terrain. Les lieux recommandés pour les remplaçants sont marqués par des zones jaunes sur le schéma ci-contre.

NOMBRE DE JOUEURS - Maximum 12 joueurs sur la feuille de match. Maximum 8 joueurs et minimum 6 joueurs sur le terrain. Changements à tout moment, sauf sur PC. Il faut toujours un gardien de but équipé (minimum : sabots, guêtres, casque, stick et tenue de couleur différente des deux équipes).

TENUE - Equipement du club : Maillot/Chemise/Polo – Short/jupe – Chaussettes. Protège-tibias obligatoires. Protège-dents **obligatoire !**



BUTS - Un vrai but ou une planche de 46cm de hauteur et d'une largeur comprise entre 3m et 3m66.

COACH - Le coach doit se trouver en dehors de la surface de jeu. Normalement, il se trouvera sur la ligne de côté.

ARBITRE - Deux arbitres par match. Chaque équipe fournit un arbitre.

ACCOMPAGNATEURS - Tous les accompagnateurs (excepté les joueurs, le coach de l'équipe et un arbitre) doivent se trouver en dehors de la surface de jeu (derrière les clôtures).

JEU DANGEREUX - Le jeu dangereux est TOUJOURS défendu et sanctionné. Un jeu est considéré comme dangereux:

- > mouvement dangereux du stick, coup de stick, pousser/contact sur un joueur.
- > balle qui dépasse la hauteur du genou de un ou plusieurs joueurs proches.
- > joueur accroupi ou couché près de la phase de jeu.

COUP-FRANC - La balle doit être immobile. Les adversaires se trouvent toujours à 5m. Le coup-franc se joue toujours à l'endroit de la faute.

- > En cas de faute en dehors des 5m autour du cercle, la balle peut être envoyée directement dans le cercle (situation 1).
- > En cas de faute défensive à moins de 5m du cercle, le coup-franc doit se jouer à 5m du cercle, à l'endroit le plus proche de la faute. Dans ce cas, la règle de la self-pass est d'application et la balle doit parcourir 5m avant d'entrer dans le cercle ou doit être touchée par un quelconque joueur avant de pénétrer dans le cercle (situation 2).



MISE EN JEU - Tout début de mi-temps ou reprise du jeu après un goal marqué doit se faire par un coup franc au centre du terrain.

GARDIEN DE BUT - Les gardiens de but peuvent jouer la balle avec leurs corps dans leur propre cercle. S'ils sortent du cercle, ils doivent appliquer les règles dévolues aux joueurs de champ. En tous les cas, il n'est pas permis pour les gardiens *full équipé* de jouer à plus de 5m hors de son cercle, sauf pour tirer un stroke.

FAUTES

- > Kick : Un joueur ne peut jouer la balle avec son corps.
- > Back Stick : Un joueur ne peut jouer la balle avec la côté convexe de son stick.
- > Stroke : En cas de faute volontaire dans le cercle (pas de shoot-out !).

SHOOT-OUT - Uniquement en U10 Le joueur attaquant démarre avec la balle au milieu du terrain au coup de sifflet de l'arbitre. Tous les autres joueurs doivent avoir leur stick en main dans le cercle adverse. Deux shoot-outs consécutifs ne peuvent être exécutés par le même joueur.

PC - Uniquement en catégorie U11-U12. Pour la défense, 4 joueurs dans le goal + le gardien de but. Les autres joueurs de l'équipe qui défend se trouvent dans le cercle adverse.

GOAL MARQUE - Un but est valablement marqué si la balle franchit entièrement la ligne de but, à partir du moment où la balle est touchée par un joueur de l'équipe attaquante à l'intérieur du cercle (du stick mais pas obligatoirement en dernier lieu).