



NOUVELLES REGLES

Mark Lewis & Balz Jung
Commission des arbitres

Changements importants pour la saison 2009/10 en bref

- *Interprétation des règles beaucoup plus sévère*
- *Pénalisations des entraîneurs*
- *Powerplay (infériorité numérique)*
- *Remplacement d'un gardien par un joueur (dernières 5 minutes d'un match)*
- *Blocage / Rideau permis dans des situations spécifiques*
- *Marquage de piste (Suppression des lignes antijeu, coup-franc direct)*
- *Nouvelles définitions d'anti-jeu et de jeu passif*
- *Exécution de pénaltys et de coups francs directs sans sifflet*

Aperçu pour la saison 2010/11 (modifications possibles)

- *Cartons jaunes remplacées par les „fautes d'équipe“*
- *Zone du gardien*
- *Poteaux „coupés“ (angle de 45°)*



NOUVELLES REGLES

Mark Lewis & Balz Jung
Commission des arbitres

Interprétation des règles plus sévère

- *Fautes définies plus clairement*
 - *Marge de manœuvre limitée („doigté“ réduit)*
- *Premières expériences*
- *Joueurs techniques avantagés*
- *Manque de discipline (Entraîneurs & joueurs) peut être décisif !*



NOUVELLES REGLES

Mark Lewis & Balz Jung
Commission des arbitres

ARTICLE 4

(Action disciplinaire des arbitres)

2. Les arbitres peuvent recourir aux procédures et sanctions suivantes:
 - 2.1 **Avertissement verbal**, en cas de fautes légères, notamment de comportements incorrects ou attitudes peu convenables.
 - 2.2 Montrer un **carton jaune**, et procéder ensuite en conformité avec l'article 24 des Règles du jeu.
 - 2.3 Montrer un **carton bleu**, et procéder ensuite en conformité avec l'article 25 des Règles du jeu.
 - 2.4 Montrer un **carton rouge**, et procéder ensuite en conformité avec l'article 26 des Règles du jeu.



NOUVELLES REGLES

Mark Lewis & Balz Jung
Commission des arbitres

ARTICLE 24

(Fautes légères / Carton jaune)

1. Des fautes légères, comme des comportements incorrects légers ou le manque de respect pour l'éthique sportive, doivent être pénalisés par les arbitres d'un **carton jaune**.
 - 1.1 Les fautes de contact sans conséquences physiques graves commises sur des adversaires, telles que:
 - 1.1.1 Frapper un adversaire dans la région des protège-tibias;
 - 1.1.2 Bousculer ou saisir un adversaire, sans violence;
 - 1.1.3 Frapper la crosse d'un adversaire.
 - 1.2 Sauter par-dessus la balustrade de la piste sans la permission de l'arbitre.
 - 1.3 Jouer un coup-franc avant le coup de sifflet de l'arbitre après avoir demandé que l'adversaire se place à la distance réglementaire.
 - 1.4 Ne pas respecter les distances réglementaires lors de l'exécution d'une pénalisation contre son équipe.
 - 1.5 Déplacer ou retenir intentionnellement la balle, pour retarder l'exécution de la pénalisation contre son équipe.
 - 1.6 Effectuer un blocage irrégulier ou une obstruction intentionnelle à l'égard d'un adversaire, en vertu des dispositions des points 3 et 4 de l'article 18 de ces Règles.
 - 1.7 Simuler une blessure ou simuler d'avoir subi une faute de la part d'un adversaire.
 - 1.8 Un gardien qui prend l'initiative de se rendre à l'enclos de son équipe sans demander au préalable l'autorisation des arbitres.



NOUVELLES REGLES

Mark Lewis & Balz Jung
Commission des arbitres

ARTICLE 25

(Fautes graves / Carton bleu)

1. Les “fautes graves”, sanctionnées avec un **carton bleu**, comprennent les actes qui relèvent de l’insubordination, les injures et les outrages, ainsi que les fautes pratiquées par les joueurs et autres membres des équipes qui sont dangereuses pour l’intégrité physique et qui impliquent le besoin d’assistance médicale et/ou l’impossibilité temporaire de continuer dans le jeu, comme:
 - 1.1 Protester contre les arbitres ou se diriger de façon agressive ou intempestive vers un adversaire, arbitre, co-équipier ou une personne dans le public.
 - 1.2 Manifester publiquement son désaccord avec les arbitres, par paroles ou par gestes.
 - 1.3 Se moquer ou crier après les arbitres, co-équipiers, adversaires ou le public.
 - 1.4 Déplacer intentionnellement une cage de but.
 - 1.5 Saisir, bousculer ou charger un adversaire dangereusement, presser un adversaire contre la balustrade, faire tomber un adversaire.



NOUVELLES REGLES

Mark Lewis & Balz Jung
Commission des arbitres

ARTICLE 25 (Fautes graves / Carton bleu)

- 1.6 Frapper, sans violence, un adversaire en dehors des régions protégées par les protège-tibias (tronc, mains, bras ou genoux).
- 1.7 Faire un croc-en-jambe à un adversaire.
- 1.8 Crocheter le patin d'un adversaire, **même sans intention** et **même si ce joueur ne chute pas.**
- 1.9 Crocheter ou donner un coup par derrière sur la crosse d'un adversaire, l'empêchant ainsi de tirer à la cage.
- 1.10 Effectuer un remplacement irrégulier, le joueur remplaçant pénétrant sur la piste avant que le joueur remplacé ne l'ait quittée.



NOUVELLES REGLES

Mark Lewis & Balz Jung
Commission des arbitres

ARTICLE 25 (Fautes graves / Carton bleu)

2.1.1 (...) joueur (...)

2.1.2 Dans le cas de **l'entraîneur principal** de l'équipe, celui-ci est **sanctionné d'un carton bleu**, mais sans suspension temporaire – en conformité avec le point 2.1.2 de l'article 22 de ces Règles – sous réserve du point 3 de l'article 26.

2.1.3 Dans le cas de **tout autre membre** de l'équipe, celui-ci est sanctionné d'un **carton rouge** en conformité avec le point 2.1.3 de l'article 22 de ces Règles. Etant expulsé définitivement du jeu, il doit quitter l'enclos de l'équipe.



NOUVELLES REGLES

Mark Lewis & Balz Jung
Commission des arbitres

ARTICLE 15
(Entrées et sorties de la piste)

Les „fautes techniques“ ne sont toujours pas accumulées

Attention: Uniquement le joueur entrant sera sanctionné d'un carton bleu !

Suite: Powerplay / 2 min.



NOUVELLES REGLES

Mark Lewis & Balz Jung
Commission des arbitres

ARTICLE 26

(Fautes très graves / Carton rouge)

1. Les “fautes très graves”, sanctionnées avec un **carton rouge**, comprennent les actes très graves d’indiscipline, pouvant impliquer la violence ou de graves dommages, ainsi que des actes violents qui peuvent mettre en danger l’intégrité physique de tiers, comme:
 - 1.1. (...)
 - 1.1.1 Proférer des menaces et des insultes, faire des gestes obscènes;
 - 1.1.2 Agression ou tentative d’agression;
 - 1.1.3 Réponse ou tentative de réponse à une agression;
 - 1.1.4 Pratiquer des actes violents ou brutaux.
 - 1.2 Menacer, bousculer ou essayer d’attaquer un adversaire, lorsque le jeu est arrêté (arrêt, intervalle de mi-temps ou fin du jeu).
 - 1.3 Patiner directement sur un adversaire et le faire tomber.
 - 1.4 Frapper violemment un adversaire dans une partie non protégée du corps (tronc, mains, bras, jambes ou genoux).
 - 1.5 Lancer la crosse, le masque, les jambières ou tout autre objet dans la direction de la balle ou contre les arbitres, adversaires ou co-équipiers sur la piste.
 - 1.6 Provoquer le public avec des gestes ou expressions de caractère offensif (ou considérés comme tel).

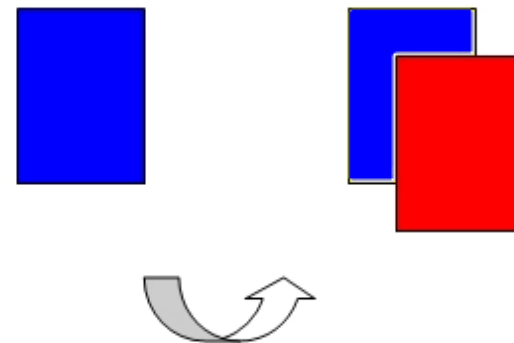
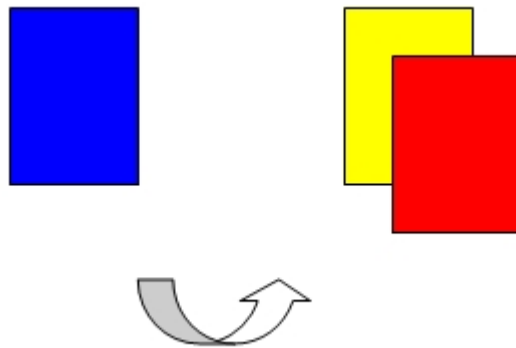
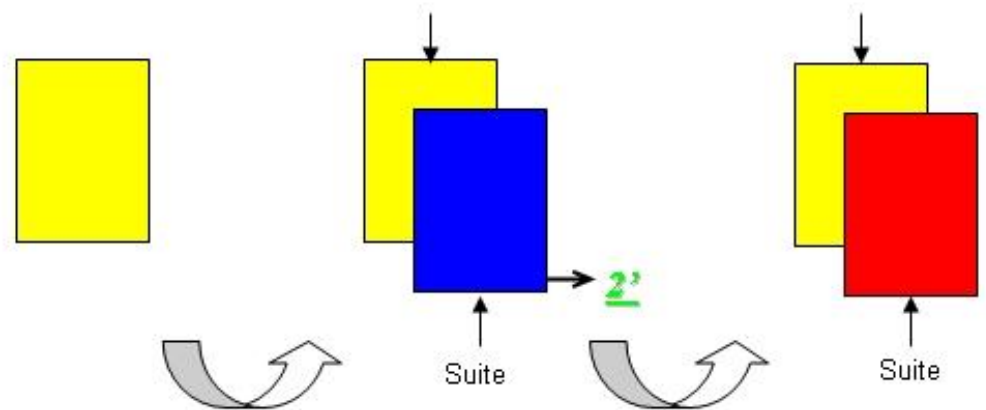


NOUVELLES REGLES

Mark Lewis & Balz Jung
Commission des arbitres

Suite des cartons

Comme par le passé





NOUVELLES REGLES

Mark Lewis & Balz Jung
Commission des arbitres

ARTICLE 28

(Le coup-franc direct et le penalty)

Toute faute technique est sanctionné comme par le passé:

Faute dans la zone de réparation → penalty

Faute pour empêcher une occasion de but → coup-franc direct

Fautes graves (carton bleu direct) et

Fautes très graves (carton rouge direct) → coup-franc direct



NOUVELLES REGLES

Mark Lewis & Balz Jung
Commission des arbitres

ARTICLE 9

("Power-play" – Définition et encadrement normatif)

1. "Power-play" est une sanction disciplinaire qui pénalise l'équipe dont les membres commettent des fautes disciplinaires graves, et qui les oblige de jouer temporairement en situation d'infériorité numérique face à l'adversaire.
2. (...)
3. La gravité des fautes commises par les membres des équipes détermine la durée maximum durant laquelle l'équipe doit jouer en "power-play":
 - 3.1 DEUX MINUTES dans le cas de fautes graves (carton bleu, **direct ou conséquent**)
 - 3.2 QUATRE MINUTES dans le cas de fautes très graves (carton rouge, **direct ou conséquent**)
4. (...)
5. (...)
6. (...)



NOUVELLES REGLES

Mark Lewis & Balz Jung
Commission des arbitres

ARTICLE 9 („Powerplay“ – Definition und Regeln)

1. (...)
2. Si l'équipe qui joue en situation d'infériorité numérique encaisse un but, elle assure l'entrée immédiate en piste d'un joueur – pour chaque but encaissé un des joueurs pénalisés peut être remplacé - mais jamais par un joueur qui est exclu ou suspendu temporairement du jeu.
3. (...)
4. (...)
5. (...)
6. Dans les cas mentionnés ci-dessus, les joueurs fautifs devront toujours accomplir la sanction disciplinaire correspondante, c'est-à-dire 2 minutes de suspension du jeu (en cas de carton bleu) ou l'expulsion définitive du jeu (en cas de carton rouge).

→ Important: Distinction entre pénalisation d'équipe et pénalisation personnelle



NOUVELLES REGLES

Mark Lewis & Balz Jung
Commission des arbitres

Situation de jeu 1:

A l'intérieur de la surface de réparation, le joueur A 3 donne un coup de crosse violent dans les jambières du joueur B 4. L'arbitre décide d'accorder un pénalty à l'équipe B et de sanctionner A 3 d'un carton bleu. Lors de l'exécution, l'équipe A joue en infériorité numérique („powerplay“).

Un but est marqué par pénalty. L'équipe A peut jouer au complet après avoir subi un but. Joueur A 3 doit purger sa sanction personnelle (2 min.) complètement et n'a pas le droit de participer au jeu pendant ce temps.

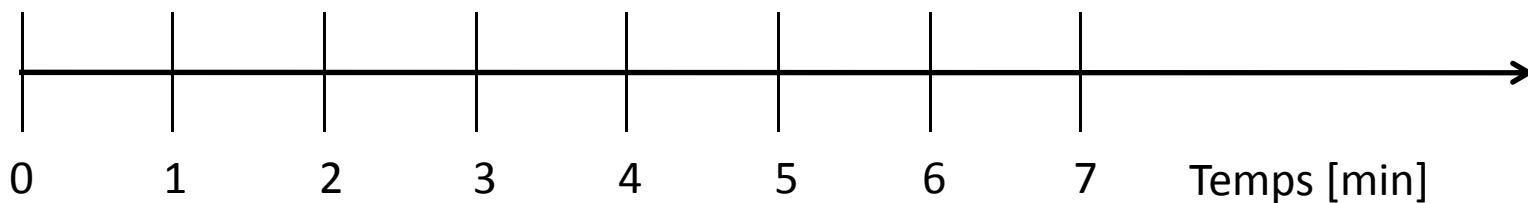
NOUVELLES REGLES

Mark Lewis & Balz Jung
Commission des arbitres



Situation de jeu 1:

Powerplay



Pénalité pers.



Evénement

Goal



NOUVELLES REGLES

Mark Lewis & Balz Jung
Commission des arbitres

ARTICLE 9 („Powerplay“ – Definition und Regeln)

1. (...)

2. (...)

3. (...)

4. ... quand une équipe est réduite à 3 joueurs en plus et qu'un de ses joueurs (ou un autre membre de l'équipe dans l'enceinte) commet une faute disciplinaire grave, les mesures suivantes sont appliquées:

4.1 La sanction de "power-play" n'est pas appliquée et le joueur fautif peut être remplacé par un autre.

4.2 Mais la durée maximum de "power-play" qui correspondrait à cette dernière faute sera additionnée à la durée maximum de la faute sanctionnée précédemment..

5. (...)

6. (...)



NOUVELLES REGLES

Mark Lewis & Balz Jung
Commission des arbitres

Explication du point 4:

Powerplay: *Au maximum deux joueurs de moins sur la piste.*

Si une autre expulsion temporaire est ajoutée, l'équipe continuera à jouer en „double infériorité". Le temps de la nouvelle sanction est ajoutée au temps à purger de la dernière sanction qui a été prononcée.

Si une nouvelle pénalité s'y ajoute, le jeu sera arrêté.

NOUVELLES REGLES

Mark Lewis & Balz Jung
Commission des arbitres



Situation de jeu 2:

A 14:30, le joueur A 3 est sanctionné d'un carton bleu. A 3 doit purger sa sanction personnelle complètement et ne peut participer au jeu qu'après 2 min.

L'équipe A joue en infériorité numérique pour 2 min (3 : 4 joueurs de champ) au maximum.

A 15:30, le joueur A 4 est également sanctionné d'un carton bleu. A 4 doit purger sa sanction personnelle complètement et ne peut participer au jeu qu'après 2 min.

L'équipe A joue en infériorité numérique double pour 1 min (2 : 4 joueurs de champ) au maximum. Après ce temps, elle jouera en infériorité numérique simple (3 : 4 joueurs de champ) pour 1 min au maximum.

A 15:45, l'équipe B marque un but. Après le but subi, l'équipe A peut jouer en infériorité numérique simple. Le joueur A 3 ne peut participer au jeu qu'à partir de 16:30.

A 16:00, l'équipe B marque un nouveau but. Après le but subi, l'équipe A peut jouer au complet. Le joueur A 4 ne peut participer au jeu qu'à partir de 17:30.

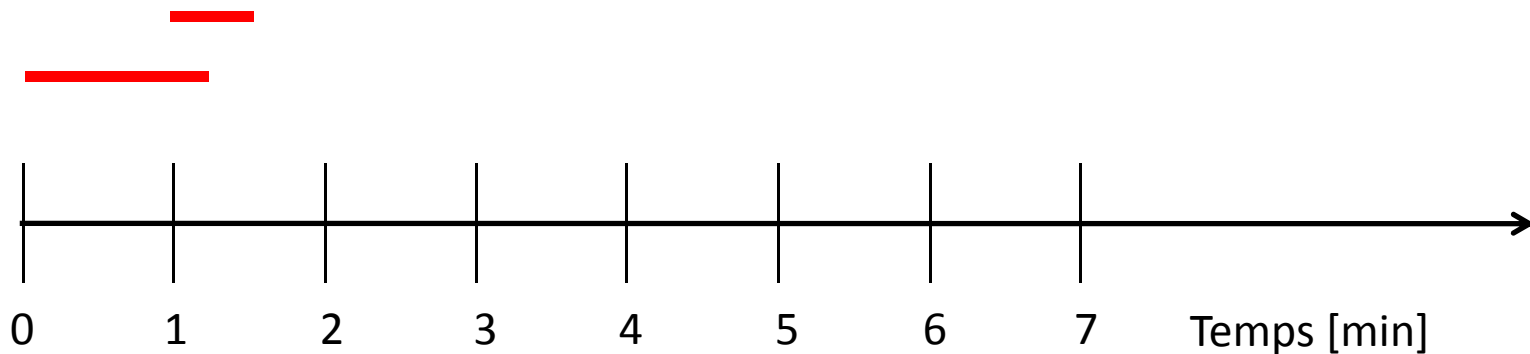


NOUVELLES REGLES

Mark Lewis & Balz Jung
Commission des arbitres

Situation de jeu 2:

Powerplay



Pénalités pers.



Événement

Goal
Goal



NOUVELLES REGLES

Mark Lewis & Balz Jung
Commission des arbitres

Situation de jeu 3:

A 14:30, le joueur A 3 est sanctionné d'un carton bleu. A 3 doit purger sa sanction personnelle complètement et ne peut participer au jeu qu'après 2 min.

L'équipe A joue en infériorité numérique pour 2 min (3 : 4 joueurs de champ) au maximum.

A 15:30, le joueur A 4 est également sanctionné d'un carton bleu. A 4 doit purger sa sanction personnelle complètement et ne peut participer au jeu qu'après 2 min.

L'équipe A joue en infériorité numérique double pour max. 1 min (2 : 4 joueurs de champ).

A 16:00, le joueur A 5 est sanctionné d'un carton rouge. A 5 est définitivement expulsé du jeu et doit quitter l'enclos de l'équipe.

L'équipe A joue donc pour max. 30 sec en double infériorité numérique (2 : 4 joueurs de champ). La deuxième infériorité numérique de l'équipe A dure 5 min 30 sec au maximum (1 min 30 sec restantes + 4 min nouvelles)

A partir de 17:30, le joueur A 4 aura le droit de participer au jeu.

Le joueur A 5 restera expulsé pour le reste du match.

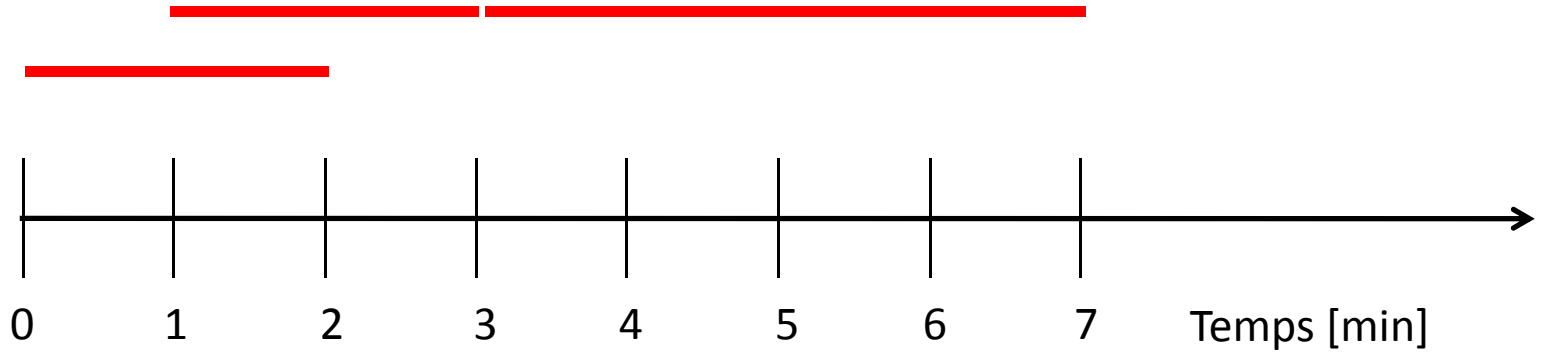


NOUVELLES REGLES

Mark Lewis & Balz Jung
Commission des arbitres

Situation de jeu 3:

Powerplay



Pénalités pers.





NOUVELLES REGLES

Mark Lewis & Balz Jung
Commission des arbitres

ARTICLE 21

(Pénalisation des fautes – Règles générales)

1.-5.(...)

6. FAUTES OU INFRACTIONS COMMISES SIMULTANEMENT

6.1 Si deux joueurs, un de chaque équipe, commettent simultanément des fautes semblables, les deux sont punis disciplinairement, et le jeu recommence par un entre-deux exécuté:

6.1.1 A l'endroit où les fautes ont été commises, si l'endroit est le même; ou

6.1.2 A l'endroit où se trouve la balle, si les fautes ont été commises à des endroits différents.

6.2 Si deux joueurs, un de chaque équipe, commettent simultanément des fautes différentes, les deux sont punis disciplinairement et une faute technique sera signalée contre l'équipe qui a commis la faute la plus grave.

6.3 Si deux joueurs, de la même équipe, commettent simultanément des fautes de nature différente, les deux seront punis disciplinairement, et le jeu reprendra avec la pénalisation la plus grave contre l'équipe fautive.

7. (...)



NOUVELLES REGLES

Mark Lewis & Balz Jung
Commission des arbitres

ARTICLE 9

(„Power-play“ – Définition et encadrement normatif)

1. (...)
2. (...)
3. (...)
4. (...)
5. Lorsqu'il y a suspension ou expulsion définitive, en même temps, du même nombre de joueurs de chacune des équipes, la sanction de "power-play" n'est pas appliquée et les joueurs fautifs peuvent être remplacés par d'autres.
6. (...)

Attention: Chiffre 5 n'est seulement applicable lors qu'il s'agit de sanctions équivalentes! Si une équipe est punie d'un carton bleu et l'autre équipe d'un carton rouge, le jeu sera poursuivi avec 3 contre 3 joueurs de champ!



NOUVELLES REGLES

Mark Lewis & Balz Jung
Commission des arbitres

Situation de jeu 4:

A 14:30 il se produit une bagarre générale devant le but de l'équipe A.

Le joueurs A 1, A 4, B 3 und B 6 distribuent des coups de poing. Les quatre joueurs sont sanctionnés de cartons rouges par l'arbitre.

Les quatre joueurs sont définitivement exclus de la partie et sont obligés à quitter le banc des remplaçants.

Les deux équipes continuent à jouer avec 4 joueurs de champs chacune.

NOUVELLES REGLES

Mark Lewis & Balz Jung
Commission des arbitres



Situation de jeu 5:

A 14:30 le joueur A 4 accroche les jambes d'un adversaire (B 3) par derrière lors d'une contre-attaque. L'arbitre interrompt immédiatement le jeu afin de sanctionner A 4 d'un carton bleu et d'accorder un coup-franc direct. Le joueur B 3 se lève et se venge d'un coup de poing dans le visage de A 4. L'arbitre sanctionne B 3 d'un carton rouge.

A 4 doit purger sa sanction personnelle complètement et ne peut participer au jeu qu'après 2 min. B 3 est définitivement expulsé du jeu et doit quitter l'enclos de l'équipe. Les équipes jouent avec 3 contre 3 joueurs de champ pendant 2 min au maximum (4 min – 2 min). Après 2 min, l'équipe B joue en infériorité numérique pendant 2 min au maximum.

Si une des deux équipes marque un but dans les premières 2 min, l'autre équipe pourra évoluer avec 4 joueurs de champ.

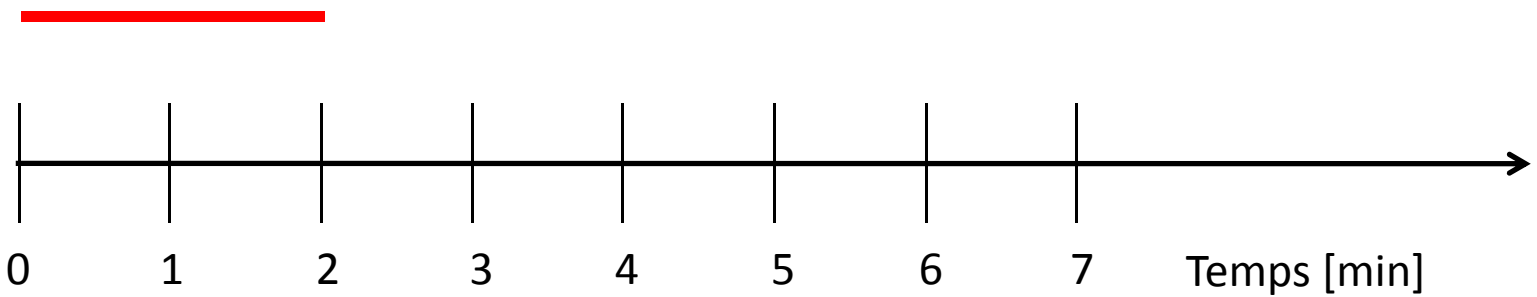


NOUVELLES REGLES

Mark Lewis & Balz Jung
Commission des arbitres

Situation de jeu 5:

Powerplay A



Powerplay B





NOUVELLES REGLES

Mark Lewis & Balz Jung
Commission des arbitres

Situation de jeu 6:

A 14:30 le joueur A 4 descend un adversaire B 3 avec une charge contre la bande en prenant son élan. De douleur, B 3 se roule par terre. Le joueur A 5 s'approche de B 3, se moque de lui et le traite de simulateur. B 3 se lève et crache dans le visage de A 5.

L'arbitre sanctionne A 4 d'un carton bleu pour la charge et d'un carton bleu additionnel pour A 5 pour comportement antisportif (équipe A: 2 min + 2 min). B 3 se voit sanctionné d'un carton rouge (4 min).

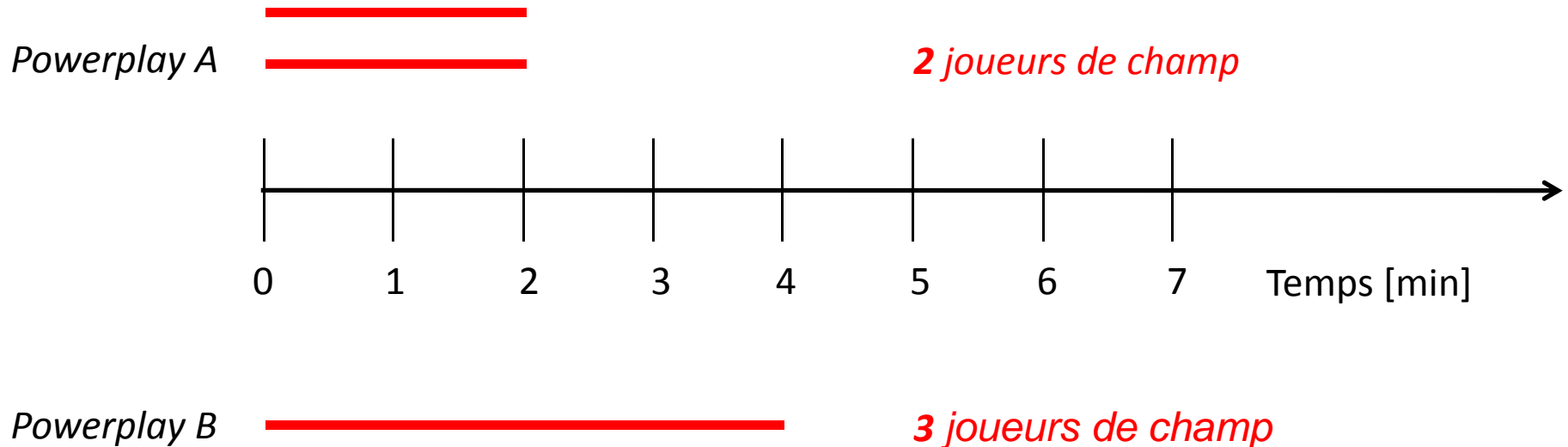
Un coup-franc direct est accordé à l'équipe B et l'équipe A doit jouer en infériorité numérique pendant 2 min (2 contre 3 joueurs de champ) au maximum. A 16:30, l'équipe B devra jouer en infériorité numérique pendant 2 min au maximum.



NOUVELLES REGLES

Mark Lewis & Balz Jung
Commission des arbitres

Situation de jeu 6:



Attention: Si 2 joueurs de la même équipe sont sanctionnés d'un carton rouge et d'un carton bleu, il est important de noter correctement la chronologie des cartons!

Si l'équipe adverse marque un but, le powerplay correspondant au premier carton sera terminé!



NOUVELLES REGLES

Mark Lewis & Balz Jung
Commission des arbitres

Situation de jeu 7:

A 14:30 le joueur A 4 est sanctionné d'un carton bleu.

Visiblement mécontent de la décision de l'arbitre il rouspète et menace l'arbitre alors que celui-ci annonce la pénalité. Le joueur A 4 est expulsé avec un carton rouge.

Powerplay: 4 min !!! (Et non pas les 6 min logiques !)

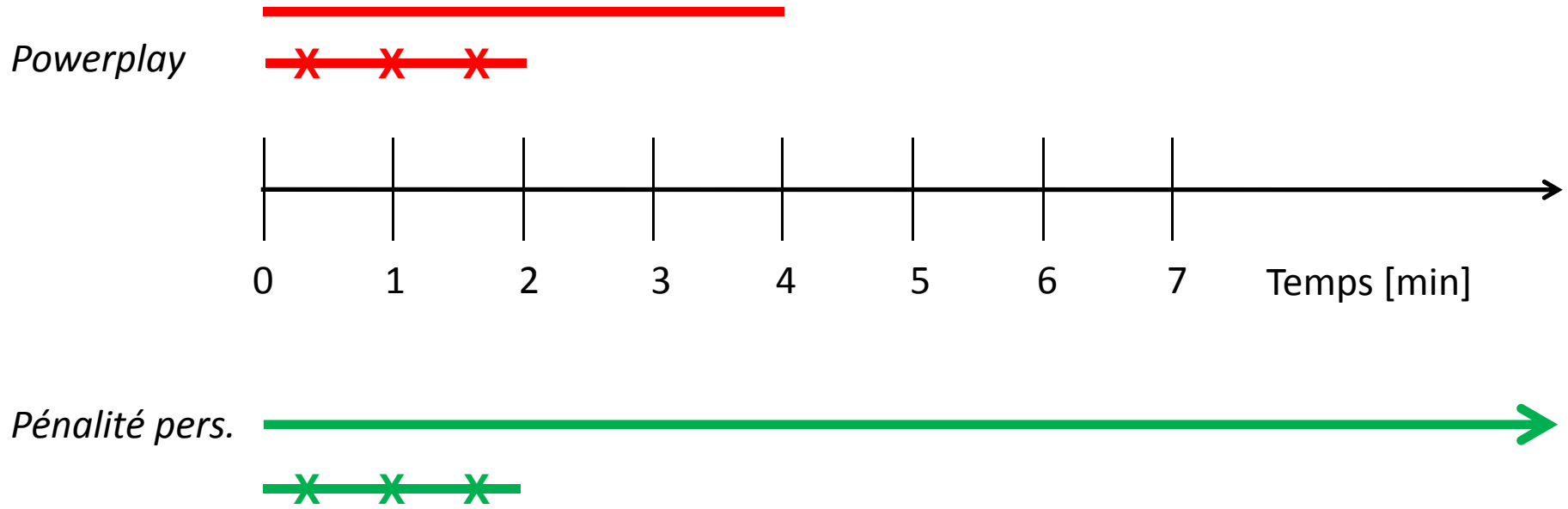
Ceci est un cas exceptionnel réglé spécifiquement !!!



NOUVELLES REGLES

Mark Lewis & Balz Jung
Commission des arbitres

Situation de jeu 7:





NOUVELLES REGLES

Mark Lewis & Balz Jung
Commission des arbitres

Situation de jeu 8:

| Temps | Equipe A | Equipe B |
|--------------|---|------------------------------------|
| 8:30 | A 4 carton jaune | |
| 9:30 | A 3 carton rouge A 4 carton jaune → carton bleu conséquent | B 3 carton rouge |
| 10:00 | Entraîneur A carton bleu | |
| 11:00 | A 6 carton bleu | B 4 carton rouge |
| 12:00 | A 2 carton rouge | |
| 12:30 | | B 5 carton bleu B 6 carton bleu |

NOUVELLES REGLES

Mark Lewis & Balz Jung
Commission des arbitres



Solution de la situation de jeu 8:

| Temps | Equipe A | Equipe B |
|--------------|---|-----------------|
| 8:30 | — | |
| 9:30 | <i>Pas de powerplay (deux cartons rouges au même moment du jeu) Powerplay (A: 3 joueurs de champ — B: 4 joueurs de champ)</i> | |
| 10:00 | <i>Powerplay (A: 2 joueurs de champ — B: 4 joueurs de champ)</i> | |
| 11:00 | <i>Powerplay (A: 2 joueurs de champ, 2^{ème} pénalité → 3 Min — B: 3 j. de champ)</i> | |
| 11:30 | <i>Powerplay (A: 3 joueurs de champ, 1^{ère} pénalité terminée — B: 3 j. de champ)</i> | |
| 12:00 | <i>Powerplay (A: 2 joueurs de champ — B: 3 joueurs de champ)</i> | |
| 12:30 | <i>Powerplay (A: 2 j. de champ — B: 2 j. de champ, 2^{ème} pénalité 2 + 2 min → 4 min)</i> | |

NOUVELLES REGLES

Mark Lewis & Balz Jung
Commission des arbitres



ARTICLE 15

(Entrées et sorties de la piste - Remplacements)

3. REPLACEMENT D'UN GARDIEN DE BUT

3.1 (...)

3.2 Cependant, seulement dans les 5 dernières minutes de la deuxième période de la durée normale de jeu, le gardien peut être remplacé par un joueur de champ, compte tenu de ce qui suit:

3.2.1 S'agissant d'une option technique, le joueur remplaçant ne peut utiliser aucune des protections spécifiques des gardiens de but, ni bénéficier de leurs droits spéciaux quand ils se trouvent à l'intérieur de leur surface de réparation (article 12 de ces Règles du jeu).

(...)



NOUVELLES REGLES

Mark Lewis & Balz Jung
Commission des arbitres

ARTICLE 18

(Blocage et obstruction – Définition et encadrement normatif)

De manière générale:

La règle n'a pas vraiment été modifiée, mais décrit l'application comme par le passé

Définition:

Au travers de „Temps & Espace“ (une règle plutôt „philosophique“...)

Explication:

Le blocage est autorisé, si:

- Le joueur bloqué a la possibilité de contourner l'adversaire
- Le bloqueur ne pénètre pas l'espace de son adversaire (rayon d'env. 50 cm)
- Le bloqueur n'agit pas d'une manière agressive (position légèrement penchée en avant, la canne en bas, aucun contact physique intentionnel)

Les blocages mobiles sont également autorisé (le déplacement „naturel“ peut être poursuivi, même s'il croise celui de son adversaire)

Mise en pratique:

Etude autodidactique des Règles & Vidéos

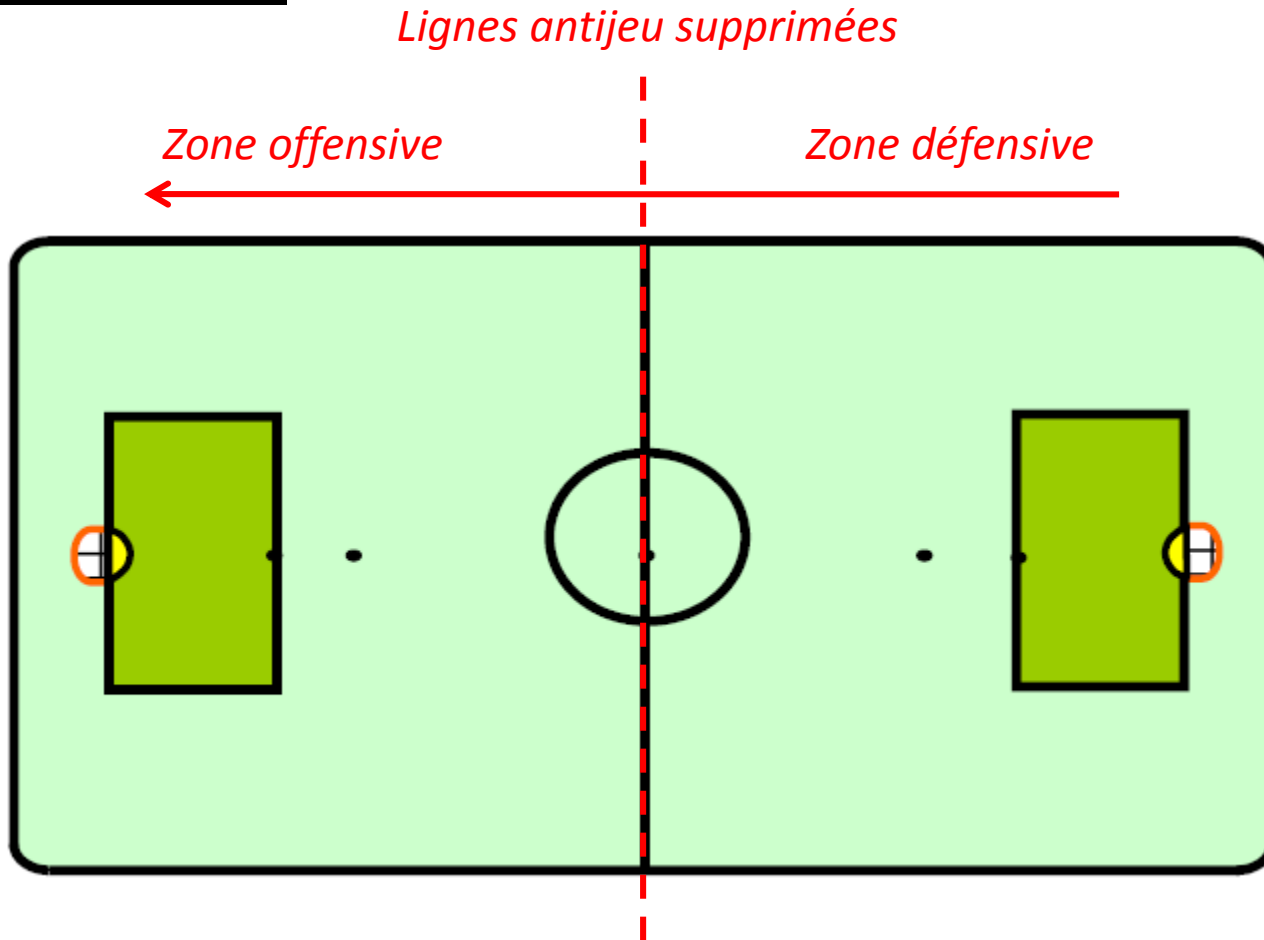
S'approcher des limites (exercices), Exemple de Düsseldorf à la „Kyburg-Cup“



NOUVELLES REGLES

Mark Lewis & Balz Jung
Commission des arbitres

Marquage de la piste

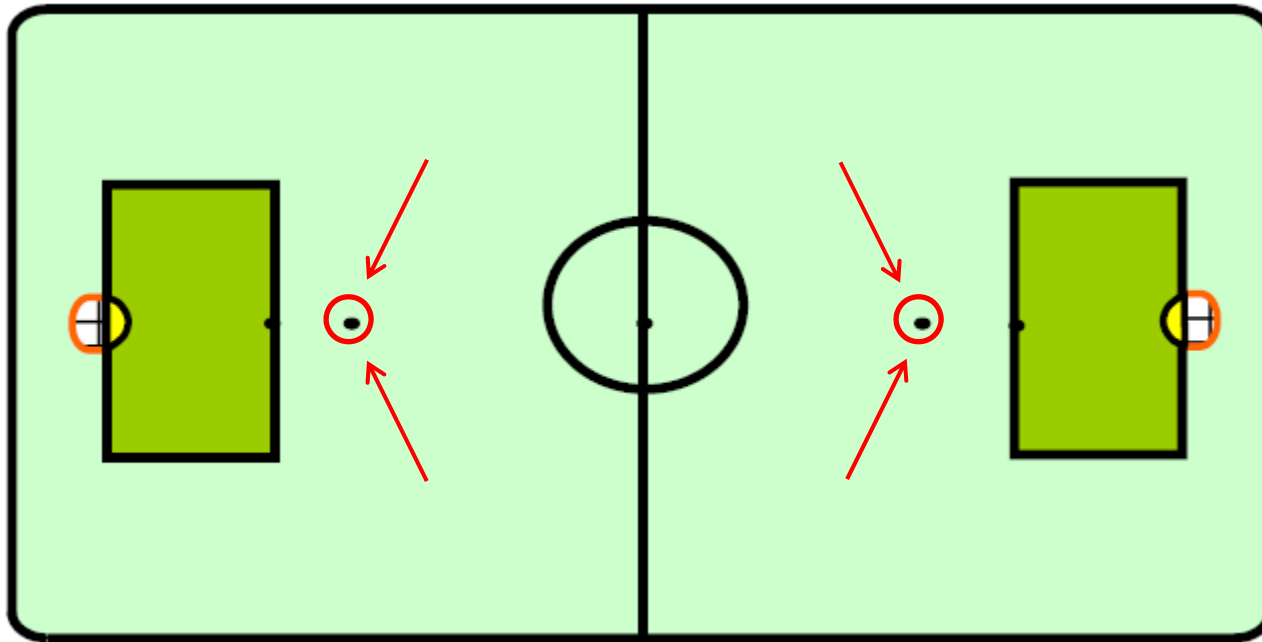




NOUVELLES REGLES

Mark Lewis & Balz Jung
Commission des arbitres

Marquage de la piste



Points pour coups francs directs (à 2 m du point de penalty)



NOUVELLES REGLES

Mark Lewis & Balz Jung
Commission des arbitres

ARTICLE 8

(Zones de jeu – Définition d'antijeu ou jeu passif)

1. – 4. (...)

5. **ANTIJEU**

5.1. Il est question d' "antijeu" quand les deux équipes ne montrent aucune intention d'attaquer la cage de l'adversaire afin de marquer un but. (...)

Réaction de l'arbitre:

- *Avertissement des deux capitaines*
- *Les deux capitaines sont sanctionnés d'un carton bleu (sans accumulation)*
- *Arrêter le match*



NOUVELLES REGLES

Mark Lewis & Balz Jung
Commission des arbitres

ARTICLE 8

(Zones de jeu – Définition d'antijeu ou jeu passif)

6. JEU PASSIF

6.1. (...) une équipe attaquante pratique un jeu passif quand elle maintient la balle en sa possession et, après écoulement d'un temps de jeu raisonnable, ne révèle aucune intention de tirer vers la cage de but de l'adversaire, ayant comme unique objectif de conserver la balle en sa possession aussi longtemps que possible.

Il est question de jeu passif, quand:

- *l'équipe qui est en possession de la balle ne quitte pas sa zone défensive après 10 sec. au maximum.*
- *l'équipe attaquante retourne plus de 5 fois dans sa propre zone défensive.
Exception: Powerplay !*
- *une des équipes ne révèle aucune intention de tirer vers le but adverse (temps limite: env. 45 sec.). Exception: Powerplay!*

L'équipe démontrant le jeu passif, est puni avec un coup-franc indirect, à exécuter dans l'un des coins supérieurs de la surface de réparation.



NOUVELLES REGLES

Mark Lewis & Balz Jung
Commission des arbitres

ARTICLE 28

(Le coup-franc direct et le penalty – Définition et encadrement)

Coup-franc direct et penalty

Lors de l'exécution, tous les joueurs – à l'exception du tireur – s'alignent dans la zone de réparation opposée.

Le gardien et les autres joueurs ne bougent qu'après que le tireur ait touché la balle (le temps réglementaire ne reprendra d'ailleurs qu'à ce moment-là).

L'arbitre lève un bras pour signaler le début de l'exécution du coup-franc direct ou du penalty; avec l'autre bras, il compte les 5 secondes qui restent au tireur pour exécuter son tir.

→ Pas de sifflet !

Penalty: Tir direct uniquement!

Coup-franc direct: Toutes les possibilités pour jouer la balle!

Si les 5 secondes sont dépassées, le jeu sera immédiatement arrêté, et un coup-franc indirect signalé contre l'équipe du joueur exécutant.



NOUVELLES REGLES

Mark Lewis & Balz Jung
Commission des arbitres

ARTICLE 28

(Le coup-franc direct et le penalty – Définition et encadrement)

Gardien:

Position:

- roues ou freins de devant placés sur la ligne de but
- la crosse touche le sol
- la main libre ne peut être en contact avec la cage ni avec le sol.
- aucun mouvement avant que la balle n'ait été frappée

Pénalisations:

Première faute: Avertissement oral

Deuxième faute: carton bleu et remplacement

Le gardien de remplacement est sanctionné de la même manière.

Si le gardien de réserve se trouve suspendu, il doit être remplacé par un joueur de champ. Trois minutes sont accordées pour que celui-ci puisse s'équiper avec les protections spécifiques du gardien. → Sinon arrêt du jeu!



NOUVELLES REGLES

Mark Lewis & Balz Jung
Commission des arbitres

ARTICLE 28

(Le coup-franc direct et le penalty – Définition et encadrement)

Joueurs de champ (non pas tireur):

Position:

Dans la zone de réparation opposée.

N'ont pas le droit de quitter la zone de réparation avant que le tireur ait touché la balle (Attention: Il peut faire semblant de tirer...)

Pénalisations:

Première faute de *n'importe quel joueur*: Carton jaune et avertissement oral aux deux équipes!

Deuxième faute de *n'importe quel joueur*: Carton bleu !

NOUVELLES REGLES

Mark Lewis & Balz Jung
Commission des arbitres



***La CA et la CT se tiennent à votre disposition pour tout
renseignement supplémentaire.***

Bonne chance et bonne saison !!!

