PODUZE

PRESENTE

1

L'ARBITRAGE
UNE PASSION

2

CHAPITRE II

PROCÉDURE POUR LES PHASES ARRÊTÉES

© PODUZE

Sous le parrainage du Comité d'Arbitrage (CA)

3

COUP FRANC

Procédure pour l'exécution d'un coup franc, d'une remise en jeu (au début de chaque mi-temps ou après un but) ou d'une remise en jeu après que la balle soit sortie du terrain :

- Le coup franc doit être joué à un endroit proche d'où la faute à été commise :

  " Proche " signifie à distance jouable du lieu où la faute a été commise sans en tirer un avantage substantiel;

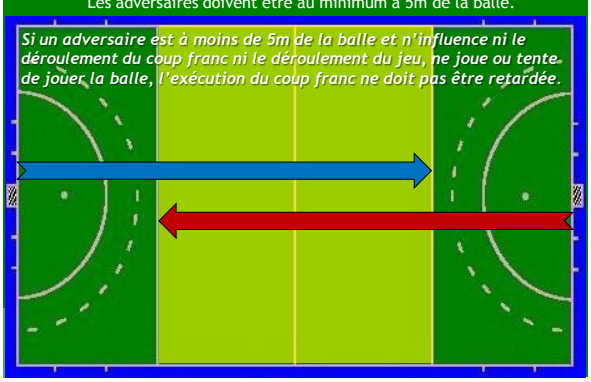
  L'endroit où le coup franc doit se jouer doit être précisé lorsque la faute est commise à l'intérieur des 23 mètres;

- La balle doit être immobile;
- La balle peut être poussée ou frappée;
- La balle ne peut être levée intentionnellement;

4

DISTANCE DES 5 METRES

Les adversaires doivent être au minimum à 5m de la balle.



Lorsque le coup franc est sifflé en faveur de l'attaque, à l'intérieur des 23m : tous les joueurs, sauf celui qui a donné le coup franc, doivent se trouver à minimum de 5m de la balle. ADVERSAIRES et PARTENAIRES;

DANS LES 23M.

Pas à 5m. **DEFENSIF**
= PC

Pas à 5m. **OFFENSIF**
= DEGAGER

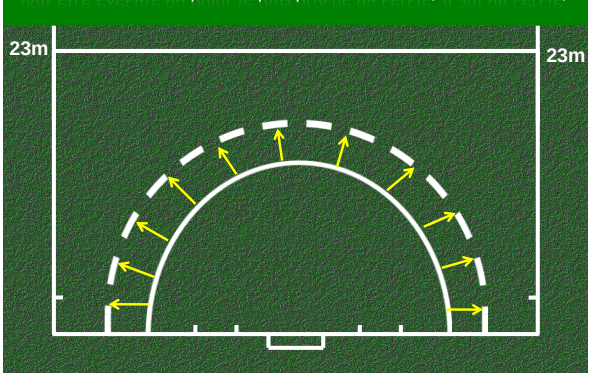
7

SELF PASS

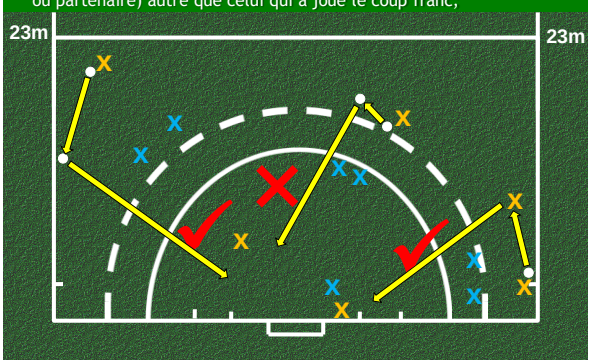
- Avant qu'un autre joueur de l'équipe qui joue le coup franc puisse jouer la balle, celle-ci doit avoir parcouru 1m.
- Il n'est pas nécessaire que la balle parcoure 1m avant que le joueur ayant joué le coup franc soit autorisé à la rejouer ("*Self Pass*");
- Si le joueur qui joue le coup franc est le joueur suivant à jouer la balle ("*Self Pass*"), l'action de jouer le coup franc et celle qui la suit doivent être deux actions différentes;

8

Un coup franc accordé à l'équipe attaquante à moins de 5m du cercle doit être exécuté du point le plus proche du cercle, à 5m du cercle;



Après un coup franc, en faveur de l'attaque, à l'intérieur des 23m, la balle ne doit pas pénétrer dans le cercle avant d'avoir parcouru au minimum 5m, ou avant d'être touchée par un joueur (adversaire ou partenaire) autre que celui qui a joué le coup franc;



COUP FRANC

- Un coup franc octroyé à la défense à l'intérieur du cercle est exécuté à un endroit situé jusqu'à 15 mètres de la ligne de fond sur une ligne passant par le point où l'infraction a été commise et parallèle à la ligne de côté.
- *Même application pour un coup franc octroyé à la défense hors cercle mais à moins de 15 mètres de la ligne de fond.*
- *Donc, il n'y a plus de différence entre la façon de remettre en jeu lors d'un dégagement pour une balle sortie derrière la ligne de fond et un coup franc octroyé pour la défense.*

11

1 **PASSE AU CENTRE**
- Pour débuter la rencontre ou la mi-temps
- Après qu'un goal soit accordé

2 **COUP FRANC**

3 **REMISE EN JEU APRES QUE LA BALLE SOIT SORTIE DES LIMITES DE JEU**

a) Sortie latérale (touche)

b) Sortie ligne de fond (dégagement)

c) Sortie ligne de fond (*long corner*)

12

UN COUP FRANC EST OCTROYE A L'EQUIPE ADVERSE:

- Pour une infraction commise par n'importe quel joueur entre les zones des 23 mètres.
- Pour une infraction commise par un attaquant dans la zone des 23 mètres défendue par ses adversaires.
- Pour une infraction non intentionnelle commise par un défenseur hors du cercle mais dans la zone des 23 mètres qu'il défend.

14

La balle ne peut être levée directement, mais rien n'empêche de le faire en 2 temps :

➔ Le joueur fait une "*self pass*" - la balle roule - et enchaîne avec un *flick, sleep ou un scoop* . . .

➔ La balle parcourt 1 mètre entre le donneur et le partenaire qui la bloque, le donneur fait un *flick, sleep ou un scoop* . . .

a) *Flick* vers un équipier ou un adversaire "*Seul*";

Celui-ci réceptionne la balle et le jeu continue.

b) *Flick* vers un équipier ou un adversaire mais un tiers s'interpose (4 côtés);

Les joueurs ne peuvent s'approcher à moins de 5 mètres du receveur initial jusqu'à ce qu'il ait reçu la balle, contrôlé et qu'elle soit au sol. C'est un coup franc en faveur du receveur initial.

15

c) Flick vers des joueurs, équipiers ou adversaires;

➔Jeu dangereux à l'arrivée de la balle et coup franc contre l'équipe qui a levé la balle.

d) *Flick* vers un équipier qui se trouve dans le cercle;

1 Si un défenseur fait un mouvement vers la balle ➔ PC.

2 Si un défenseur est le receveur initial ➔ Coup franc en faveur de la défense.

3 Si la balle arrive près du but à minimum 5 mètres de la ligne de fond ➔ Coup franc en faveur de la défense.

On ne peut obliger un défenseur ou le gardien à sortir du terrain pour se trouver à 5 mètres du receveur.

16

UN PENALTY CORNER (*PC*) EST OCTROYE:

- Pour une infraction d'un défenseur dans son cercle qui n'empêche pas un but probable.
- Pour une infraction intentionnelle d'un défenseur dans son cercle envers un adversaire qui n'est pas en possession de la balle ou n'a pas l'opportunité de la jouer.
- Pour une infraction intentionnelle d'un défenseur hors cercle mais dans ses 23 mètres.
- Pour l'envoi intentionnel de la balle au-delà de sa ligne de fond par un défenseur. Le gardien est autorisé à dévier la balle du *stick*, équipement de protection ou partie du corps dans n'importe quelle direction, y compris sa ligne de fond.
- Quand la balle se loge dans la tenue ou équipement d'un joueur dans son cercle.

17

EXÉCUTION D'UN *PENALTY CORNER* (PC)

La balle est placée sur la ligne de fond à l'intérieur du cercle à au moins 10 mètres du poteau de but. Le côté est au choix de l'équipe attaquante

L'attaquant qui exécute le PC a au moins un pied hors du terrain

Les autres attaquants se tiennent *stick*, mains et pieds à l'extérieur du cercle

Aucun joueur autre que le donneur ne peut se tenir à moins de 5 mètres de la balle.

Maximum 5 défenseurs derrière la ligne de fond.
Stick, mains et pieds à l'extérieur de la surface de jeu .
Les autres joueurs de l'équipe défendant sont derrière la ligne de centre.

Jusqu'à ce que la balle soit jouée, tous les joueurs restent dans la position initiale.

Après qu'il ait joué la balle, le donneur ne peut la jouer ni l'approcher avant qu'elle n'ait été jouée par un autre joueur.

18

19

20

Un but ne peut être accordé avant que la balle ne soit préalablement sortie du cercle.

21

Si le premier envoi est un tir (balle frappée, autre qu'un *push*, *flick*, *sleep* ou cuillère), la balle doit franchir la ligne de but ou sa trajectoire doit être telle qu'elle ne soit pas plus haute que la planche (46cm.), avant toute déviation pour que le but soit accordé. Le *slap shot* (raclette) est considéré comme un tir.

Cela s'applique même si la balle heurte le *stick* ou le corps d'un défenseur.

La balle peut être levée à n'importe quelle hauteur lors d'un second tir, d'un tir ultérieur, d'un *flick*, *sleep*, cuillère ou déviation à la condition qu'elle ne soit pas DANGEREUSE.

Si la balle heurte en dessous du genou un défenseur qui est au moins à 5 mètres du premier envoi, un nouveau PC doit être accordé. S'il se tient normalement debout et que la balle touche le dessus du genou, c'est dégager (jeu dangereux).

Lorsque la balle est sortie de plus de 5 mètres du cercle, la phase de PC est terminée.

22

UN PENALTY STROKE (*PS*) EST OCTROYE:

- Pour une infraction d'un défenseur qui empêche un but probable.
- Pour une infraction intentionnelle commise à l'intérieur de son cercle par un défenseur envers un adversaire qui est en possession de la balle ou qui a la possibilité de la jouer.
- Pour des défenseur anticipant de manière persistante sa sortie lors de coups de coin de pénalité.
  *Toutefois, dans ce cas précis, il est impératif de prendre les mesures préventives (avertissement, carte verte puis jaune) pour ne **JAMAIS** devoir accorder un coup de pénalité ! ! !*

23

EXÉCUTION D'UN *PENALTY STROKE* (PS)

Le temps est arrêté, tous les joueurs à l'exception du donneur et du joueur défendant, doivent se tenir à l'extérieur de la zone de 23 mètres.

La balle est placée sur la marque du *penalty stroke*. Le donneur doit se tenir derrière la balle et le joueur défendant, immobile, les 2 pieds sur la ligne de but.

Un coup de sifflet est donné lorsque les joueurs sont en position, le donneur exécute la pénalité, sans feinter par un *push*, *flick* ou cuillère, sans *dragging*.

La pénalité est terminée quand;
- Un but est accordé.
- La balle s'immobilise à l'intérieur du cercle.
- La balle est arrêtée par le joueur défendant.
- La balle sort du cercle.

24

AVANTAGE

Une pénalité n'est accordée que quand un joueur ou une équipe a été désavantagé par une infraction commise par un adversaire.

Le jeu est poursuivi si l'octroi d'une pénalité n'avantage pas l'équipe qui n'a pas commis d'infraction.

La possession de la balle ne signifie pas qu'il y ait un avantage; pour que l'avantage puisse être appliqué il faut que le joueur ou l'équipe soit en état de développer son jeu.

Après avoir décidé de laisser l'avantage, une seconde chance ne peut être donnée en revenant à l'infraction originelle.

25

AUTRES PÉNALITÉS

Long corner: Si une balle est touchée non intentionnellement par un défenseur ou un gardien de but et passe la ligne de fond, sans qu'un but n'ait été accordé, la balle est remise en jeu par un joueur adverse sur la ligne latérale à 5 mètres de la ligne de fond. La procédure du coup franc est d'application.

Coup franc avancé de 10 mètres: JAMAIS jusqu'à l'intérieur du cercle.

Pénalité aggravée: passage du coup franc au PC.

Inversion de la pénalité: Le sens de la pénalité peut être inversé si une nouvelle faute est commise par l'équipe qui en bénéficie.

Pénalité personnelle: les cartes (verte, jaune, rouge).

26

Réalisation

Script original :	Jean-Guy Dumon
Traductions :	Frederick Pokorny
Prises de vue :	Ch. Zembsch-Schreve / EHL NPUA / Ph. Demaret / M. Lequint
Conseiller technique :	Paul Prick
Montage :	Thomas Dumon / Ch. Zembsch-Schreve

© PODUZE – Septembre 2010

www.poduze.canalblog.com

27