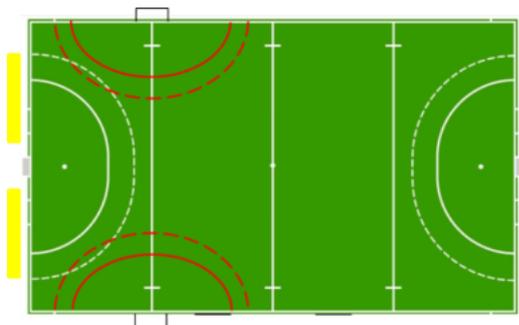


REGLES DE JEU GENTLEMEN

Les présentes règles du jeu se réfèrent explicitement aux « **Règles du Jeu - Hockey Outdoor** » éditées par l'Association Royale Belge de Hockey (ARBH) (ci-après « **les Règles** ») qui restent invariablement d'application à l'exception des dispositions reprises ci-après pour autant qu'elles y dérogent. En outre, les présentes règles de jeu réfèrent au Règlement Sportif Hockey sur Gazon éditée par l'ARBH (ci-après « **le Règlement** »).

Article 1. - TERRAIN

Une rencontre se joue sur un demi-terrain en dérogation de l'article 1 du chapitre I des Règles. Les rencontres se jouent avec des buts conformes à l'article 1.5 du Chapitre III des Règles, c'est-à-dire des goals de taille normale avec filets.



Article 2. – COMPOSITION DES EQUIPES

Un maximum de sept (7) joueurs de chaque équipe prennent part au jeu en dérogation de l'article 2 du Chapitre I des Règles. Sauf dérogation expresse et nominative octroyée par l'ARBH, l'âge minimal des joueurs en compétition Gentlemen est de trente-cinq (35) ans.

Conformément aux Règles, il n'y pas de limites quant au nombre autorisé de remplacements de joueurs sous réserve de ce qui est spécifié ci-après concernant les gardiens de but.

En dérogation de l'article 2.2 du Chapitre I des Règles, chaque équipe doit obligatoirement jouer avec minimum quatre (4) et maximum six (6) joueurs de champ ET un gardien de but équipé conformément à l'article 4 du Chapitre III des Règles.

En cas de force majeure, le gardien de but peut être remplacé par un joueur de champ étant entendu :

- qu'il doit porter une chemise de couleur différente sans pour autant avoir des privilèges de gardien et
- qu'il ne peut pas sortir de son cercle ni des pieds ni du stick ; pour une telle sortie un coup de coin de pénalité (PC) est octroyé.

Les lieux recommandés pour les remplaçants sont marqués par des zones jaunes sur le schéma ci-dessus.

Un maximum de douze (12) joueurs peut être repris sur la feuille de match.

Article 3. - DUREE DE LA RENCONTRE

Une rencontre de la compétition régionale consiste **en deux (2) périodes de trente (30) minutes.**

Article 4. – LA TENUE ET L'EQUIPEMENT

Les joueurs de champ d'une même équipe doivent porter une tenue uniforme et ils sont obligatoirement tenus de porter protège-tibias et protège-dents.

Article 5. – COACH

Le coach doit se trouver en dehors de la surface de jeu. Normalement, il se trouvera sur la ligne de côté (zones jaunes).

Article 6. – ARBITRE

Chaque rencontre est contrôlée par au moins un arbitre à fournir par l'équipe qui reçoit. Le ou les arbitre(s) doivent être mentionnés sur la feuille de match. S'il n'y a pas d'arbitre, l'équipe qui reçoit doit prendre un de ses joueurs pour arbitrer. Son nom doit également être mentionné sur la feuille de match. En cas de refus ou de défaut par l'équipe qui reçoit de fournir un arbitre, cet élément sera mentionné sur la feuille de match et pourra donner lieu à sanction.

Article 7. – LES FAUTES

(Articles 9, 10 et 11 du Chapitre I des Règles) Pour rappel, les fautes suivantes sont toujours sanctionnées :

- le Kick (article 9.11 du Chapitre I des Règles) : un joueur ne peut jouer la balle avec son corps ;
- le Back Stick (article 9.5 du Chapitre I des Règles) : un joueur ne peut jouer la balle avec la face arrière de son stick ;
- La balle ne peut **PAS être contrôlée au-dessus de l'épaule** sauf en cas d'arrêt sur la ligne de but (dernier homme) (article 9.7 du Chapitre I des Règles).

Article 8. – JEU DANGEREUX

Conformément à l'article 9.8 et suivants du Chapitre I des Règles, tout jeu dangereux est interdit et toujours sanctionné. La pénalité est octroyée à l'endroit où le danger a été créé.

À titre d'exemple, un jeu est considéré comme dangereux lorsque :

- *un joueur effectue un mouvement dangereux du stick, un coup de stick ou une poussée sur un joueur*
- *une balle jouée dépasse la hauteur du genou de un ou plusieurs joueurs proches*
- *un joueur est accroupi ou couché à proximité de la phase de jeu*
- *le jeu provoque un mouvement d'esquive des joueurs.*

Article 9. – LE FLICK

Conformément à l'article 9.9 du Chapitre I des Règles, les joueurs sont autorisés à lever la balle d'un « flick » à condition que cette action ne soit pas dangereuse. Un « flick » vers un adversaire à moins de cinq (5) mètres est considéré comme dangereux. Si un adversaire se rue ostensiblement vers l'endroit d'un envoi ou vers l'attaquant sans intention de jouer la balle, il sera pénalisé pour jeu dangereux.

Toutefois, le « flick » sera sanctionné en tant que faute lorsque ce « flick » atterrit dans le cercle adverse ; dans ce cas, la balle sera dégagée par la défense.

Article 10. – LES PENALITES

Les pénalités sont sanctionnées et exécutées conformément aux articles 12 et 13 du Chapitre I des Règles.

Pour rappel, la balle doit toujours être immobilisée. La self-passe est admise. Les adversaires se trouvent toujours à cinq (5) mètres ; les joueurs se trouvant à moins de cinq (5) mètres ne peuvent pas participer au jeu ni le perturber.

Le **long corner** (lorsque la balle a franchi la ligne de fond non intentionnellement par un défenseur – article 7.4.b du Chapitre I des Règles) se joue en Gentlemen sur une ligne fictive **au milieu du terrain** perpendiculairement par rapport à l'endroit où la balle est sortie. La balle ne peut pas être envoyée directement dans le cercle.

Le **coup franc** se joue toujours à l'endroit de la faute :

- En cas de faute ou sortie dans sa propre partie du terrain (défense), la balle peut être envoyée directement dans le cercle à l'exception d'un flick comme dit ci-dessus.
- En cas de faute ou sortie dans la moitié adverse, la balle doit parcourir au moins cinq (5) mètres ou être touché par un adversaire avant de pénétrer dans le cercle.

Le **coup de coin de pénalité (PC)** se joue sur de la ligne de fond. Pour la défense, quatre joueurs et le gardien de but peuvent se trouver dans le but derrière la ligne de but, les autres joueurs de l'équipe qui défend se trouvent dans le cercle adverse.

Le **coup de pénalité (stroke)** : en cas de faute volontaire dans le cercle. Le stroke se joue à sept (7) mètres de la ligne de but.

Article 11. – MISE ET REMISE EN JEU

Tout début de mi-temps ou reprise du jeu après un but marqué doit se faire par un coup franc au centre du terrain (article 6 du Chapitre I des Règles).

Article 12. - GARDIEN DE BUT

Le gardien de but peut jouer la balle avec son corps dans son propre cercle. En tous les cas, il n'est pas permis pour un gardien *full équipé* de jouer à plus de cinq (5) mètres hors de son cercle, sauf pour tirer un stroke. Comme stipulé dans l'Article 2 ci-dessus, un joueur qui fait office de « gardien » doit porter une chemise de couleur différente et ne peut pas sortir du cercle, sauf pour tirer un stroke.

Article 13. – BUT 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).