

Modification des règles de jeu 2019-2020 sur grand terrain

Ces changements s'appliquent aux catégories évoluant sur grand terrain : de U14 à U19 et toutes les catégories Séniors (exceptés les Ladies et Gents qui jouent sur petit terrain).

Coup franc pour la défense partout dans le cercle

Un coup franc octroyé à la défense dans le cercle peut être joué partout dans le cercle.

Par contre si la défense sort la balle du cercle pour la jouer à la hauteur des 15 mètres, l'application de la règle suivante reste inchangée.

Le coup franc à moins de 15 mètres de la ligne de fond peut être exécuté jusqu'à 15 mètres de la ligne de fond en face de l'endroit de l'infraction et parallèlement à la ligne de côté.

Fin du joueur avec les privilèges du gardien de but

Les équipes auront le choix de jouer avec 10 joueurs de champs et un gardien de but portant un équipement de protection complet ou de jouer avec 11 joueurs de champs. Dans ce dernier cas, aucun joueur n'aura les privilèges de gardien et personne ne pourra toucher la balle du corps dans le cercle

Sur PC, le casque de gardien et les gants de gardiens sont interdits. Les joueurs peuvent porter un masque et des gants « de joueur ».

Distance de 5m obligatoire sur coup franc dans le cercle

Tous défenseurs et attaquants doivent se trouver à 5 mètres du coup-franc même si ce coup-franc a lieu à moins de 5 mètres du cercle. Exemple : . Si une faute est commise à 3 mètres du cercle, les défenseurs devront se trouver à 2 mètres dans son cercle, pour respecter la distance de 5 mètres entre le joueur et l'endroit de la faute.

Toutefois, si l'attaquant joue rapidement un coup franc situé à moins de 5 mètres du cercle et que les défenseurs (se trouvant dans le cercle mais pas à 5 mètres de l'infraction) n'ont pas le temps de se replacer à 5 mètres de la faute, ils sont autorisés à faire écran à l'intérieur du cercle.

Fin de phase PC

Il n'y a plus de différence quant à la fin de la phase de PC entre un PC tout au long de la rencontre et d'un PC à la fin d'une période de jeu. Dans les deux cas la phase est considérée comme terminée lorsque la balle sort plus de 5 mètres du cercle (hors des pointillés).

La phase n'est pas terminée quand la balle sort 2 fois du cercle.

Équipement errant dans le cercle

Si la balle touchant une pièce d'équipement errante (masque, gant ou autre) empêche un goal certain, un stroke sera accordé. Si un gardien ou un défenseur se trouve derrière cette pièce d'équipement errante, un PC sera sifflé.

Coup-franc pour la défense après un PC

Il est autorisé pour un coup franc octroyé à la défense directement après un PC de jouer balle tout en portant un masque. Cette règle est uniquement valable pour donner une passe à un co-équipier. Jouer le coup franc avec une selfpass est interdit. Si cela arrive l'arbitre sifflera une faute contre l'équipe défendant. Si cette faute a lieu dans les 23m un coup-franc sera sifflé, si cela a lieu dans le cercle un PC sera sifflé. Le but étant d'être pro-actif afin d'éviter cette situation.

Un attaquant rentre trop tôt dans le cercle sur PC

Lors d'un PC, si un attaquant rentre dans le cercle avant que la balle n'ait été jouée par le donneur, le PC sera exécuté à nouveau. Le donneur ira à la ligne du milieu et pourra être remplacé par un autre attaquant.

Balle au-dessus de l'épaule

Dans toutes les catégories sur grand terrain (exceptés les Ladies et Gents qui jouent sur petit terrain) il est dorénavant autorisé de jouer la balle au-dessus de l'épaule. La priorité sera toujours donnée à la sécurité