

Règles de jeu 2019/20

Interprétations, directives et mémorandums valables pour la saison 2019/20

N°	Titre	En vigueur depuis	Parution
RDJ	Règles de jeu	15.04.2008	Avril 2018
RDJI1	Infractions corporelles	01.05.2008	Avril 2018
RDJI2	Temps mort	01.05.2006	Avril 2018
RDJI3	Passe en retrait au gardien	01.05.2006	Avril 2018
RDJI4	Penalty	01.05.2006	Avril 2018
RDJI5	Mesure de la courbure de la spatule	01.05.2006	Avril 2018
RDJI6	Antijeu / perte de temps de la part d'un joueur	01.05.2006	Avril 2018
RDJI7	Perte de temps de la part d'une équipe	01.05.2014	Avril 2018
RDJI8	Passe avec le pied en rapport avec un but marqué	30.06.2014	Avril 2018
RDJI9	Antijeu de la part d'une équipe	01.09.2018	Sept. 2018
RDJD2	Suspensions de match relatives à des pénalités de match II /III	01.08.2013	Avril 2018
RDJD7	Homologation du matériel	01.09.2011	Avril 2018
RDJM1	Matches individuels sous forme de tournoi	01.08.2013	Avril 2018

** Le contenu des directives RDJD1, RDJD3, RDJD4, RDJD5, RDJD6 et RDJD8 figure désormais dans la directive « Organisation des matches » disponible sur www.swissunihockey.ch > Téléchargement > Organisation de la compétition.*



Règles de jeu (RDJ) Edition I / 2019

Champ d'application	1 Sont soumis au présent règlement : ▪ les membres de swiss unihockey ainsi que leurs membres, fonctionnaires, employés et mandataires ▪ les arbitres de swiss unihockey ▪ les fonctionnaires, employés et mandataires de swiss unihockey
Primauté	1 Les Règles de jeu sont subordonnées au Règlement des matches (RDM) et prévalent sur les statuts des organes des Ligues et sur tous les autres règlements de swiss unihockey. 2 La commission compétente de swiss unihockey statue sur tous les cas non réglementés. Si le règlement est édité en plusieurs langues, c'est la version allemande qui fait foi en cas de discordances dans la traduction du texte.
Interpellation	1 Toute interpellation au sujet du présent règlement doit être faite par écrit. Tout renseignement verbal n'engage à rien.
Dédommagements	1 Tous les droits à des dédommagements de la part de swiss unihockey qui découlent du présent règlement sont échus après six mois si la personne ne les a pas fait valoir dans ce délai auprès de swiss unihockey.
Devoir de preuve	1 En cas de litige, le plaignant est tenu de fournir la preuve de toute correspondance vis-à-vis de swiss unihockey.
Désignations	1 La formulation au masculin n'a pas été utilisée au sens propre, mais dans un souci de simplification. Elle vaut pour les deux sexes. 2 Toute modification par rapport au contenu de la version précédente du présent règlement est signalée par une ligne verticale dans la marge.
Conventions	1 Les exceptions concernant les matches sur petit terrain commencent par la mention « Petit terrain ». 2 Les exceptions concernant les matches se jouant sous forme de tournoi commencent par la mention « Forme de tournoi ».
Taille des caractères	1 Les règles sont imprimées dans une taille de caractères de 11 points. 2 Les interprétations complétant les règles sont imprimées dans une taille de caractères de 9 points et suivent immédiatement le texte de la règle correspondante.
Mise à jour	1 I/19 pour toutes les pages.
Entrée en vigueur	1 Le présent règlement a été mis en vigueur par le Comité du sport de swiss unihockey en date du 1^{er} mai 2019.
Droits d'auteur	1 © 2019 by swiss unihockey. 2 Tous droits réservés. Sans autorisation écrite préalable de la part de swiss unihockey, ce document ou des extraits de celui-ci ne peuvent être publiés, photocopiés, photocopiés, imprimés, traduits ni transcrits sur un média électronique (ni, selon les cas, dans une quelconque forme lisible par une machine).

Sommaire

Paragraphe 1 – Le terrain	1
Paragraphe 2 – La durée du match	7
Paragraphe 3 – Les participants	10
Paragraphe 4 – L'équipement	12
Paragraphe 5 – Les situations standard	16
Paragraphe 6 – Les pénalités	24
Paragraphe 7 – Le but marqué.....	34
Paragraphe 8 – Signes pour situations standard et pénalités.....	36
Paragraphe 9 – Signes pour infractions	40
RDJI1 – Infractions corporelles	49
RDJI2 – Temps mort (time-out)	52
RDJI3 – Passe en retrait au gardien.....	53
RDJI4 – Penalty	55
RDJI5 – Mesure de la courbure de la spatule	57
RDJI6 – Antijeu / perte de temps de la part d'un joueur.....	58
RDJI7 – Perte de temps de la part d'une équipe	60
RDJI8 – Passe avec le pied en rapport avec un but marqué.....	61
RDJI9 – Antijeu de la part d'une équipe	63
RDJD2 – Suspensions de match relatives à des pénalités de match II / III	65
RDJD7 – Homologation du matériel	67

Paragraphe 1 – Le terrain

Règle 1.1

(101)

Dimensions du terrain et bande

- 1 Le terrain a une longueur de 40.0 m et une largeur de 20.0 m. Il est entouré d'une bande homologuée par l'IFF. Les coins de la bande doivent être arrondis.

Petit terrain : Le terrain a une longueur de 24.0 m et une largeur de 14.0 m. Il est entouré d'une bande homologuée par l'IFF. Les coins peuvent aussi être coupés en biseau. Dans une halle, il ne peut pas y avoir plus de deux terrains.

Dimensions du terrain

Le terrain doit être rectangulaire. Un écart par rapport aux dimensions standard du terrain, à savoir 40.0 x 20.0 m, n'est autorisé que si les dimensions de la halle ne permettent pas de respecter les mesures normales. Les dimensions minimales du terrain sont de 38.0 m en longueur et de 19.0 m en largeur. Pour les matches des catégories juniors et juniors grand terrain, les dimensions minimales sont de 38.0 m en longueur et de 17.0 m en largeur. La réduction de la longueur du terrain doit se faire symétriquement et proportionnellement derrière les prolongements des deux lignes de but. La distance entre les deux lignes de but ne peut en aucun cas être modifiée et est toujours de 33.0 m. La réduction de la largeur du terrain doit se faire immédiatement derrière les deux buts, tout en respectant la distance des points de bully à la bande, qui est toujours de 1.5 m, ainsi que la symétrie.

Petit terrain : Les dimensions minimales sont de 22.0 m en longueur et de 13.0 m en largeur. Pour les matches des catégories juniors/juniors D et E, les dimensions minimales sont de 21.0 m en longueur et de 11.0 m en largeur. La réduction de la longueur du terrain doit se faire symétriquement et proportionnellement derrière les prolongements des deux lignes de but. La distance entre les deux lignes de but est toujours de 18.0 m. La réduction de la largeur du terrain doit se faire immédiatement derrière les deux buts, tout en respectant la distance des points de bully à la bande, qui est toujours de 1.0 m, ainsi que la symétrie.

Aire de chute

Une aire de chute d'au moins 50 cm doit entourer le terrain. Celle-ci ne peut être encombrée ni par des spectateurs, ni par les bancs des joueurs, ni par d'autres objets. Tous les objets pouvant présenter un danger, tels que des espaliers, des parois, des perches, etc., doivent être déplacés en dehors de l'aire de chute et ne doivent pas empiéter sur celle-ci. Tous les objets pouvant présenter un danger et se trouvant à proximité du terrain doivent être sécurisés (p. ex. avec des tapis de gymnastique rembourrés). La commission compétente de swiss unihockey peut effectuer des contrôles et, le cas échéant, édicter des prescriptions.

Bande

La bande doit avoir la même hauteur sur tout le périmètre du terrain et être homologuée par l'IFF. Les éléments de cette bande sont reliés sans aucun écart entre eux et ne doivent pas être fixés par des objets supplémentaires (p. ex. des tapis). Si des éléments de la bande se trouvent déplacés pendant le match, l'organisateur est responsable de veiller à ce qu'ils soient remis en place immédiatement. Les bandes dont la surface extérieure est en bois ou qui sont entièrement en bois ne sont pas autorisées. La bande doit être agréée par la commission compétente de swiss unihockey et être munie des vignettes correspondantes (cf. directive RDJD7 « Homologation du matériel »).

Publicité

En ce qui concerne la publicité sur et autour du terrain, c'est le Règlement sur la publicité édité par swiss unihockey qui s'applique.

Schéma du grand terrain

Toutes les dimensions sont données en mètres.

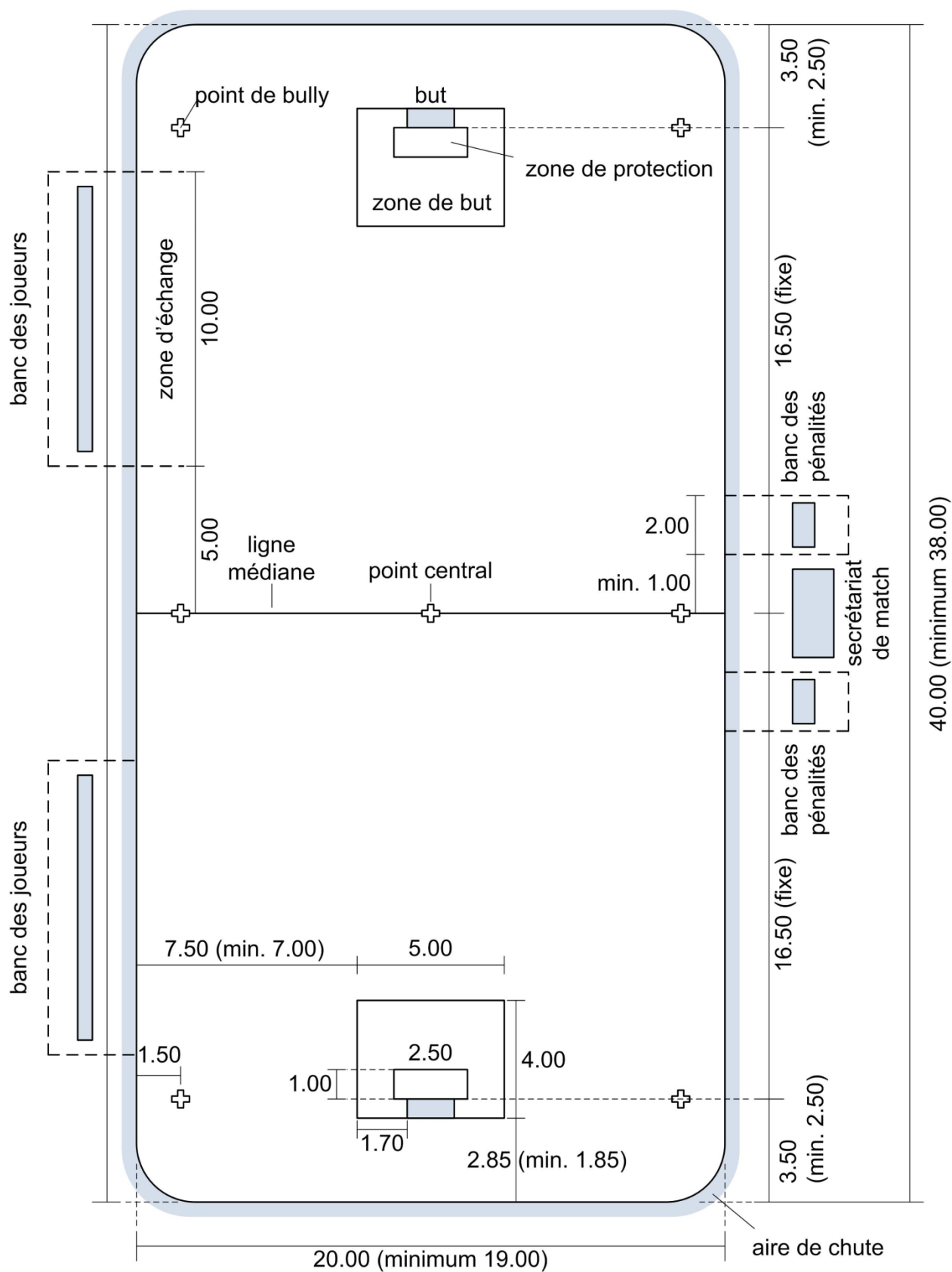
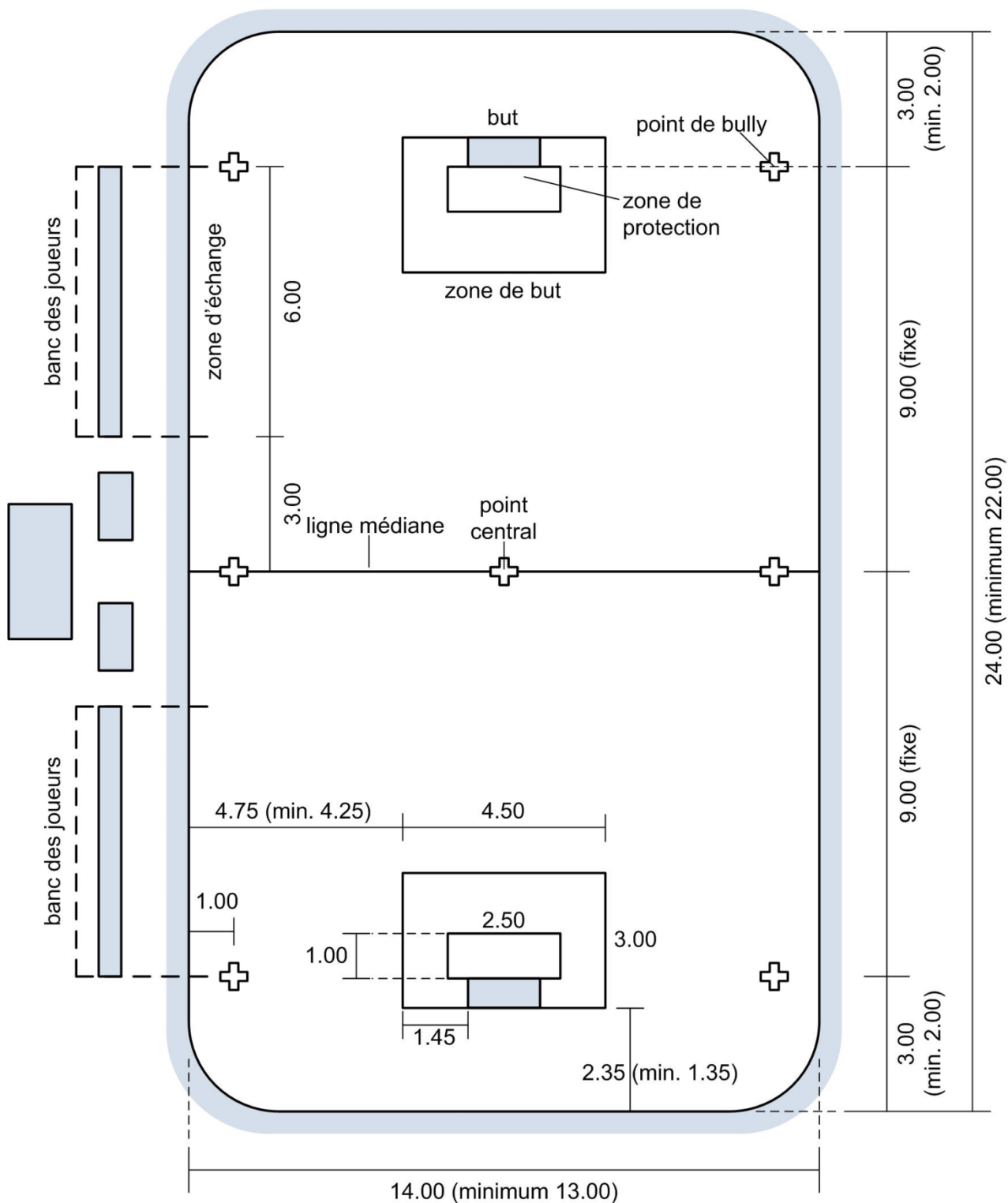


Schéma du petit terrain

Toutes les dimensions sont données en mètres.



Règle 1.2**(102)****Marquage**

- 1 Tous les marquages doivent être matérialisés par des lignes de 4 à 5 cm de large et dans une couleur qui se distingue clairement de celle du sol.
(Exception : Les marquages extérieurs délimités par la bande ne doivent pas être matérialisés par des lignes.)

Les limites de la zone de but et de la zone de protection doivent être marquées par des lignes de couleur identique et se distinguant nettement de celle du sol. Les lignes peuvent être peintes ou collées avec un ruban adhérent parfaitement au sol.

Ligne médiane et point central

- 2 Une ligne médiane et un point central doivent être marqués.

La ligne médiane doit être parallèle aux côtés transversaux et diviser le terrain en deux parties égales.

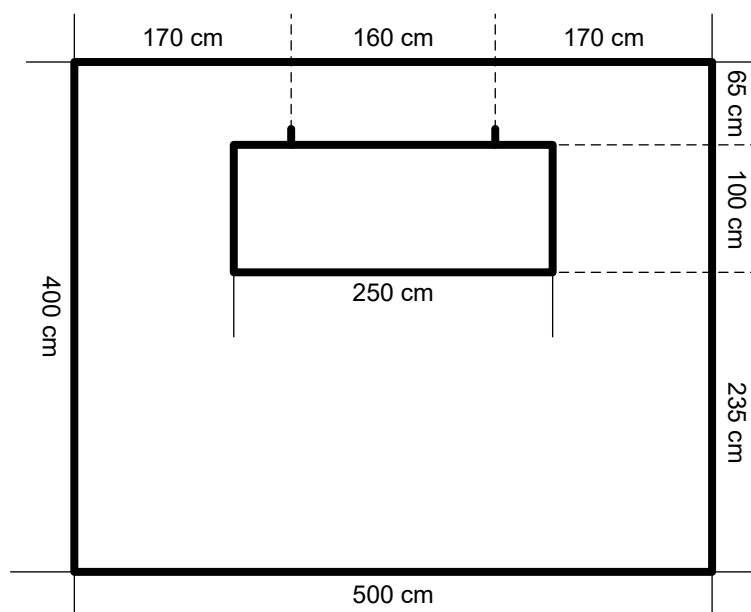
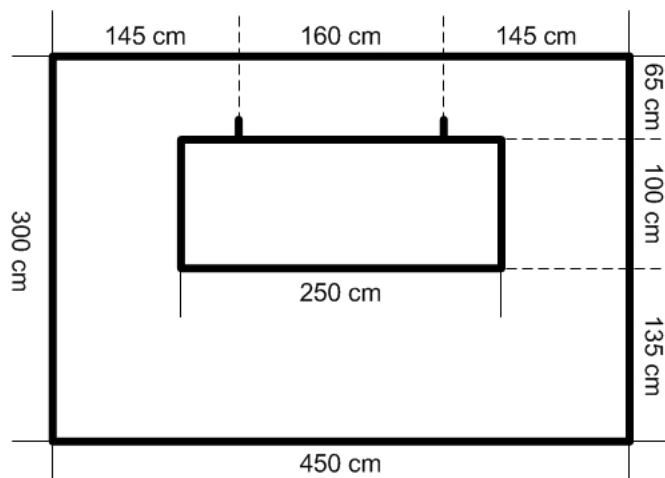
Zone de but

- 3 La zone de but a une longueur de 4.0 m et une largeur de 5.0 m. Elle se trouve à une distance de 2.85 m des côtés transversaux.

Petit terrain : La zone de but a une longueur de 3.0 m et une largeur de 4.5 m. Elle se trouve à une distance de 2.35 m des côtés transversaux.

Disposition de la zone de but**Schéma de la zone de but sur grand terrain**

La zone de but est rectangulaire et doit être centrée par rapport aux côtés longitudinaux du terrain. Les marquages de la zone de but font partie intégrante de celle-ci.

**Schéma de la zone de but sur petit terrain****Zone de protection**

- 4 La zone de protection a une longueur de 1.0 m et une largeur de 2.5 m. Elle se trouve à une distance de 0.65 m de la ligne arrière de la zone de but.

	Petit terrain : La zone de protection se trouve à une distance de 0.65 m de la ligne arrière de la zone de but. La zone de protection est rectangulaire et doit être centrée par rapport aux côtés longitudinaux du terrain. Les marquages de la zone de protection font partie intégrante de celle-ci.
Ligne de but	5 Deux marques distantes de 1.6 m, signalant l'emplacement des poteaux de but, doivent être apposées sur la ligne arrière de la zone de protection. L'espace compris entre ces deux marques constitue la ligne de but. La ligne de but doit être centrée par rapport aux côtés longitudinaux du terrain. En outre, l'emplacement des poteaux de but doit être marqué par deux petites lignes supplémentaires placées perpendiculairement à la ligne arrière de la zone de protection et immédiatement derrière celle-ci, ou par une légère interruption du marquage de la ligne arrière de la zone de protection.
Points de bully	6 Dans le prolongement imaginaire de la ligne de but et sur la ligne médiane doivent être marqués à une distance de 1.5 m de la bande des points de bully bien visibles et d'un diamètre maximal de 30 cm. Petit terrain : La distance des points de bully à la bande est de 1.0 m. Le marquage des points de bully peut se faire sous forme de croix. Les points de bully situés sur la ligne médiane peuvent aussi être imaginaires.

Règle 1.3

(103)

But	1 Le but doit être agréé par la commission compétente de swiss unihockey et être muni de la vignette correspondante (cf. directive RDJD7 « Homologation du matériel »). Les poteaux doivent être placés sur les marques destinées à cet effet.
------------	---

Règle 1.4

(104)

Zone d'échange Bancs des joueurs	1 Les zones d'échange doivent être marquées sur un seul côté longitudinal du terrain. Elles commencent des deux côtés de la ligne médiane à 5.0 m de celle-ci et ont une longueur de 10.0 m. Les bancs des joueurs doivent se trouver dans les zones d'échange. Petit terrain : Les zones d'échange commencent des deux côtés de la ligne médiane à 3.0 m de celle-ci et ont une longueur de 6.0 m. Si la configuration de la halle ne permet pas le placement normal des bancs des joueurs, les zones d'échange peuvent aussi être placées dans les coins, sur le côté longitudinal opposé ou derrière les buts. Exception : pour les matches suivants, les zones d'échange doivent obligatoirement être placées sur un seul côté longitudinal du terrain : matches des Messieurs 1^{re} ligue PT et des Dames 1^{re} ligue PT, matches de la Coupe de la ligue à partir des quarts de finale.
Marquage des zones d'échange	Le marquage des zones d'échange doit être apposé sur les deux côtés de la bande (à l'intérieur et à l'extérieur), verticalement sur toute la hauteur de la bande. Variante : il est également possible de signaler les zones d'échange par un marquage de couleur apposé horizontalement sur le haut de la bande, sur toute la longueur des zones d'échange. Les zones d'échange ont une profondeur maximale de 3.0 m. Les bancs des joueurs doivent offrir au minimum 19 places assises et se trouver à une distance suffisante de la bande. Petit terrain : Les bancs des joueurs doivent offrir au minimum 10 places assises.

Règle 1.5**(105)****Secrétariat de match****Bancs des pénalités****Emplacement du secrétariat de match**

- 1 Un secrétariat de match et deux bancs des pénalités doivent être placés à la hauteur de la ligne médiane, sur le côté longitudinal opposé à celui où se trouvent les zones d'échange.

Le secrétariat de match et les bancs des pénalités doivent être placés à une distance suffisante de la bande. Chaque équipe a son propre banc des pénalités. Ces deux bancs doivent se trouver de part et d'autre du secrétariat de match. Chaque banc des pénalités doit avoir suffisamment de place pour permettre à deux joueurs au minimum de s'y asseoir. Si la configuration de la halle l'exige, le secrétariat de match et les bancs des pénalités peuvent aussi être placés sur le même côté longitudinal que celui où se trouvent les bancs des joueurs, pour autant que la commission compétente de swiss uni hockey ne l'ait pas explicitement interdit.

Chaque banc des pénalités doit être placé à l'intérieur d'une zone qui lui est propre. Celle-ci doit avoir une longueur de 2 m et se trouver à une distance minimale de 1 m de la ligne médiane, symétriquement par rapport à cette dernière. La distance minimale de cette zone au banc des joueurs le plus proche est de 2 m. Seul le banc des pénalités peut se trouver dans cette zone. Les zones réservées aux bancs des pénalités doivent être clairement marquées des deux côtés de la bande.

Petit terrain : Le secrétariat de match peut aussi être placé sur le même côté longitudinal ou transversal que celui où se trouvent les bancs des joueurs. Les bancs des pénalités doivent dans tous les cas être placés sur un côté longitudinal symétriquement par rapport à la ligne médiane. Il n'est pas nécessaire de marquer des zones pour les bancs des pénalités.

Règle 1.6**(106)****Contrôle du terrain****Lacunes dans l'infrastructure**

- 1 Les arbitres contrôlent le terrain assez tôt avant le début du match et veillent à ce que les défauts soient corrigés.

Toutes les lacunes auxquelles on n'a pas pu remédier doivent faire l'objet d'un rapport. L'organisateur veille à ce que les rectifications nécessaires soient faites et à ce que la bande reste en bon état durant le match. Tout objet dangereux doit être enlevé ou sécurisé, de manière à ce qu'il ne présente plus aucun danger.

Paragraphe 2 – La durée du match

Règle 2.1

(201)

Temps réglementaire

- 1 Le temps réglementaire d'un match comporte trois tiers-temps de 20 minutes chacun. Entre les périodes de jeu, il y a chaque fois une pause de dix minutes, durant laquelle les équipes changent de camp.

Chronométrage

En ce qui concerne les écarts s'appliquant dans différentes catégories de jeu par rapport à la durée du match indiquée ci-dessus, se référer à la directive « Temps de jeu » adoptée par la commission compétente de swiss unihockey. Lorsque les équipes changent de camp, les zones d'échange doivent également être inversées. L'équipe jouant à domicile choisit à temps avant le début du match le camp dans lequel elle jouera en premier. Chaque nouvelle période de jeu commence par un bully au point central. Le secrétariat de match est responsable de signaler la fin de chaque période de jeu. Une sirène ou un dispositif analogue bien audible doit être utilisé comme signal de fin. Une période de jeu est terminée dès que le signal de fin commence à retentir.

La pause commence immédiatement à la fin de la période jouée.

Les équipes sont responsables d'être prêtes à temps pour jouer la période suivante. Si les arbitres constatent une différence évidente entre les deux parties du terrain, les équipes devront changer de camp après la première moitié de la troisième période. Dans un tel cas, le jeu se poursuivra par un bully au point central. Cela doit toutefois avoir été décidé avant le début du troisième tiers. Si l'horloge de match n'est pas prescrite, est défectueuse avant le début du match ou tombe en panne durant le match, un représentant de chaque équipe a dès cet instant le droit de surveiller le chronométrage au secrétariat de match.

Petit terrain : Le temps de jeu doit être chronométré indépendamment pour chaque terrain.

Interruption du temps de jeu Poursuite du temps de jeu

- 2 Le temps de jeu est chronométré de manière effective.

De manière effective signifie que le chronométrage du temps de jeu doit être arrêté lors de chaque interruption de jeu. En ce qui concerne les écarts s'appliquant dans différentes catégories de jeu par rapport au chronométrage décrit ci-dessus, se référer à la directive « Temps de jeu » adoptée par la commission compétente de swiss unihockey. Après une interruption du chronométrage, le temps de jeu ne recommence à s'écouler que lorsque la balle a été jouée après le coup de sifflet de l'arbitre. Les arbitres signalent une interruption de jeu extraordinaire par un triple coup de sifflet. Les arbitres décident selon leur propre appréciation s'il s'agit ou non d'une interruption extraordinaire. On entend par interruption extraordinaire notamment les situations suivantes : si la balle est défectueuse, si des parties de la bande ont été déplacées, s'il y a un blessé, si des personnes non autorisées pénètrent sur le terrain, si l'éclairage est partiellement défectueux ou ne fonctionne plus du tout, ou encore si le signal de fin a été déclenché par erreur. Si des parties de la bande ont été déplacées, le jeu ne doit pas être interrompu tant que la balle ne se trouve pas à proximité de la partie défectueuse de la bande. Le même principe s'applique également lorsque des objets étrangers au match se trouvent sur le terrain. En cas de blessure, le jeu n'est interrompu que si les arbitres estiment qu'il s'agit d'une blessure sérieuse ou si le joueur blessé gêne le jeu. Les personnes autorisées à pénétrer sur le terrain sont les joueurs qui figurent sur le rapport de match, les arbitres, le personnel sanitaire qui s'occupe d'un joueur blessé ainsi que les membres de l'organisation qui réparent des éléments défectueux sur le terrain. S'il y a une panne totale d'éclairage ne permettant pas de poursuivre le match et qu'il n'est pas possible d'y remédier dans un délai de 20 minutes, le match sera arrêté.

Les conditions d'interruption du jeu, sa durée maximale et les conditions d'interruption du jeu sont définies dans la RDM, règle 2.16.

Pause anticipée

Si une interruption excessivement longue intervient durant les 5 dernières minutes d'une période de jeu, les arbitres ont la possibilité d'envoyer les équipes en pause plus tôt que prévu et ainsi d'avancer la pause.

Si une interruption excessivement longue intervient avant les 5 dernières minutes d'une période de jeu, les arbitres ont également la possibilité d'envoyer les équipes en pause plus tôt que prévu. Ils ne peuvent toutefois le faire que si les deux capitaines donnent leur accord pour avancer la pause.

Dans les deux cas, les minutes de jeu restantes seront jouées durant la période suivante. Les équipes changent déjà de camp avant la reprise du jeu (qui interviendra après la pause anticipée).

Le jeu reprendra par la même situation standard qu'au moment où les équipes ont été envoyées en pause. Etant donné que les équipes auront déjà changé de camp, la situation standard sera exécutée à l'endroit correspondant dans l'autre moitié de terrain.

A la fin du temps de jeu restant, le jeu est interrompu au moyen du signal de fin standard. Les équipes se placent alors de manière ordinaire pour le nouvel engagement qui aura lieu au point central.

Règle 2.2

(202)

Temps mort

- 1 Chaque équipe est autorisée à demander un temps mort durant le match. Un temps mort peut être demandé en tout temps, mais ne sera accordé qu'à la prochaine interruption de jeu (signe 801). Les arbitres signalent l'octroi d'un temps mort par un triple coup de sifflet.

Déroulement du temps mort

Un temps mort peut être demandé en tout temps par le capitaine ou par un responsable d'équipe, également à la suite d'un but marqué ou d'un penalty, mais pas pendant la séance de tirs au but. Si un temps mort est demandé durant une interruption, il sera accordé immédiatement. Si les arbitres estiment que ce temps mort présente un désavantage pour l'équipe adverse, ils ne l'accorderont qu'à la prochaine interruption. Un temps mort demandé ne peut être retiré qu'après un but marqué. Un temps mort dure 30 secondes. Il commence lorsque l'arbitre donne un coup de sifflet supplémentaire, une fois que les deux équipes sont dans leur zone d'échange et les arbitres au secrétariat de match. Un nouveau coup de sifflet de l'arbitre signale la fin du temps mort. Après le temps mort, le jeu reprend dans la même situation qu'au moment de l'interruption ; les arbitres doivent toutefois vérifier que les deux équipes sont prêtes à reprendre le match. Les joueurs qui sont en train de purger une pénalité ne sont pas autorisés à participer au temps mort.

Règle 2.3

(203)

Prolongation

- 1 S'il y a égalité au score après le temps réglementaire et que la directive « Temps de jeu » prévoit une prolongation, le match sera prolongé jusqu'à ce qu'une équipe marque un but.

Déroulement de la prolongation

Une pause de 2 minutes est accordée avant le début de la prolongation. Les équipes ne sont pas autorisées à quitter le terrain. Les joueurs peuvent toutefois se rendre rapidement aux toilettes. Il n'y a pas de changement de camp. La durée normale de la prolongation est de 10 minutes, pour autant que la commission compétente de swiss unihockey n'ait pas donné d'autres directives à ce sujet. Le temps de jeu est chronométré de manière effective. Toutes les pénalités qui n'ont pas entièrement été purgées durant le temps réglementaire seront reprises lors de la prolongation. Si une équipe marque un but valable durant la prolongation, le match est terminé et le vainqueur est désigné (mort subite).

Règle 2.4

(204)

Tirs au but

- 1 S'il y a toujours égalité au score après la prolongation et que la directive « Temps de jeu » prévoit des tirs au but, le résultat du match sera décidé par une séance de tirs au but. Les équipes exécutent chacune cinq tirs au but. S'il y a toujours égalité après cette série, les cinq mêmes joueurs exécutent chacun en alternance un tir au but, jusqu'à ce qu'un résultat définitif soit acquis.

Déroulement des tirs au but

L'exécution d'un tir au but correspond exactement à celle d'un penalty (cf. règle 5.8). Les arbitres décident sur quel but seront exécutés les tirs au but. Un des arbitres lance une pièce de monnaie en présence des deux capitaines. Le vainqueur de ce tirage au sort décide quelle équipe commencera à tirer. Le capitaine ou un responsable d'équipe fournit par écrit aux arbitres les noms, les numéros et l'ordre de passage des joueurs de champ qui exécuteront les tirs au but. Les arbitres veillent à ce que l'ordre de passage soit respecté. Les équipes exécutent chacune cinq tirs au but et ce en alternance. Si, durant les dix premiers tirs au but, une équipe marque suffisamment de buts pour ne plus pouvoir être rattrapée par l'autre, la séance de tirs au but est terminée. S'il y a toujours égalité au score

après les dix premiers tirs au but, chaque équipe exécutera en alternance un tir au but supplémentaire. La séance de tirs au but est alors terminée lorsqu'une équipe a marqué plus de buts que l'adversaire et que les deux équipes ont exécuté le même nombre de tirs au but. Le vainqueur de la séance de tirs au but gagne le match avec un but d'avance. Les tirs au but supplémentaires doivent être exécutés par les cinq mêmes joueurs, mais pas nécessairement dans le même ordre que précédemment. Si, durant la séance de tirs au but, un des joueurs désignés se blesse ou commet une infraction entraînant une pénalité, il sera remplacé par un joueur de champ qui n'a pas encore été désigné jusque-là ; le choix de ce joueur revient au capitaine. Si c'est le gardien qui se trouve dans une telle situation, il sera remplacé par un gardien remplaçant, dans le respect de la règle 3.3. Un joueur de champ ne peut exécuter un deuxième tir au but que si tous ses coéquipiers en ont déjà exécuté au moins un, il ne peut exécuter un troisième tir au but que si tous ses coéquipiers en ont déjà exécuté au moins deux, etc.

Petit terrain : Si une équipe n'a pas assez de joueurs à disposition pour compléter la liste des tireurs, tous les joueurs de champ disponibles de l'équipe en question devront être engagés. Dans un tel cas, l'équipe adverse a le droit de réduire le nombre de joueurs qu'elle engage, de manière à avoir le même nombre de tireurs que l'autre équipe. Dans tous les cas, le nombre minimal de joueurs présents dans une équipe (cf. règle 3.1.2) doit impérativement être respecté.

Paragraphe 3 – Les participants

Règle 3.1

(301)

Joueurs

- 1 Chaque équipe peut engager au maximum 22 joueurs ; leur nom doit figurer sur le rapport de match.

Sont considérés comme joueurs tous les joueurs de champ et les gardiens de but. Aucun autre joueur que ceux figurant sur le rapport de match n'est autorisé à prendre part au match ou à se tenir dans la zone d'échange.

Nombre de joueurs

- 2 Pendant le match, 6 joueurs au maximum peuvent se trouver en même temps sur le terrain, dont tout au plus un seul en tant que gardien de but.

Petit terrain : 4 joueurs au maximum peuvent se trouver en même temps sur le terrain, dont tout au plus un seul en tant que gardien de but.

Nombre minimal de joueurs

Pour que les arbitres puissent siffler le début du match, chaque équipe doit avoir au moins cinq joueurs de champ et un gardien de but équipé correctement. Dans le cas contraire, le match sera déclaré forfait (cf. RDM, art. 5.5 ss.) par la commission compétente de swiss unihockey, en faveur de l'équipe non fautive. Pendant le match, au moins quatre joueurs de chaque équipe doivent se trouver sur le terrain. Si, à un moment du match, une équipe a moins de quatre joueurs à disposition, le match est arrêté et sera déclaré forfait (cf. RDM, art. 5.5 ss.) par la commission compétente de swiss unihockey.

Petit terrain : Au début du match, chaque équipe doit avoir au moins trois joueurs de champ et un gardien correctement équipé. Si, à un moment du match, une équipe a moins de trois joueurs à disposition, le match est arrêté. Le résultat sera déterminé de manière analogue à l'interprétation concernant le grand terrain.

Règle 3.2

(302)

Changement de joueurs

- 1 Une équipe peut remplacer ses joueurs en tout temps et autant de fois qu'elle le désire.

Tout changement doit se faire à l'intérieur de sa propre zone d'échange. Lorsque le jeu est en cours, le joueur remplaçant ne peut pénétrer sur le terrain que lorsque le joueur sortant franchit la bande. Un joueur blessé qui quitte le terrain en dehors de la zone d'échange ne peut être remplacé qu'à la prochaine interruption. Un joueur qui saigne n'est pas autorisé à prendre part au jeu tant que le saignement n'est pas sous contrôle.

Règle 3.3

(303)

Prescriptions particulières pour le gardien de but

- 1 Les gardiens de but doivent être inscrits en tant que tels sur le rapport de match.

Le gardien de but est signalé par la lettre « G » (ou « T » pour les équipes germanophones) inscrite dans la case correspondante. Le gardien de but ne peut pas être engagé comme joueur de champ muni d'une canne et ce pendant toute la durée du match.

Changement de gardien de but

Si une équipe doit remplacer son gardien de but en raison d'une blessure ou d'une pénalité, elle dispose de trois minutes au maximum pour équiper correctement un joueur en gardien de but. Ce temps ne peut toutefois pas être utilisé pour un échauffement. Le nouveau gardien de but doit être inscrit en tant que tel sur le rapport de match et le moment du changement de gardien doit être indiqué.

Actions de défense du gardien de but

- 2 En dehors de sa zone de but, le gardien de but est considéré comme un joueur de champ sans canne.

Dans un tel cas, la règle 6.5.8 ne s'applique pas au gardien de but. A l'intérieur de sa propre zone de but, le gardien peut se servir de n'importe quelle partie de son corps pour tenir la balle, la dévier, la lancer ou la shooter. Il lui est toutefois interdit de faire obstruction de manière intentionnelle ou d'irriter l'adversaire. Aussi longtemps qu'une quelconque partie de son corps est en contact avec le sol à l'intérieur de la zone de but, le gardien peut aussi

tenir, dévier, lancer ou shooter la balle en dehors de la zone de but. Dans sa propre zone de but, le gardien est autorisé à sauter. Le gardien est considéré comme ayant quitté sa zone de but si aucune partie de son corps n'est en contact avec le sol à l'intérieur de la zone de but. Cela est également valable lors du dégagement. Le gardien est libre dans ses actions de défense, pour autant que cette défense vise la balle.

Règle 3.4

(304)

Prescriptions particulières pour le capitaine

- 1 Chaque équipe doit avoir un capitaine ; celui-ci doit être inscrit en tant que tel sur le rapport de match.

Le capitaine est signalé par la lettre « C » inscrite dans la case correspondante sur le rapport de match. Un changement de capitaine ne peut avoir lieu qu'en cas de blessure, de maladie ou de pénalité de match et doit être mentionné sur le rapport de match. Un capitaine qui a été remplacé ne peut plus reprendre sa fonction de capitaine dans le même match.

Droit du capitaine

- 2 Seul le capitaine a le droit de parler aux arbitres. Il a le devoir de soutenir les arbitres dans leurs fonctions.

Forme de politesse

Le capitaine doit s'adresser aux arbitres sur un ton égal.

Perte du droit pour le capitaine

Un capitaine pénalisé perd le droit de parler aux arbitres, sauf si ces derniers s'adressent à lui. Pendant ce temps, l'équipe n'a aucune possibilité de parler aux arbitres, sauf pour demander un temps mort ou déposer un protêt par l'intermédiaire d'un responsable d'équipe. Si les arbitres estiment qu'une discussion est nécessaire, celle-ci devrait avoir lieu dans la zone des vestiaires et non sur le terrain.

Règle 3.5

(305)

Responsables d'équipe

- 1 Chaque équipe peut inscrire au maximum cinq responsables d'équipe sur le rapport de match.

Aucune personne non inscrite sur le rapport de match ne peut se tenir dans la zone d'échange de l'équipe. Les responsables d'équipe ne sont pas autorisés à pénétrer sur le terrain, sauf lors d'un temps mort ou sur signe des arbitres. Toute instruction donnée aux joueurs doit être faite à l'intérieur de la zone d'échange. Avant le match, un responsable d'équipe majeur doit signer le rapport de match ; par la suite, seuls les fonctionnaires (à savoir le secrétaire de match et les arbitres) sont autorisés à y apporter des modifications ou à y noter des informations supplémentaires. Si un responsable d'équipe prend part au match également en tant que joueur, il sera considéré comme joueur s'il commet dans sa propre zone d'échange une infraction pour laquelle il n'est pas possible de déterminer clairement s'il a agi en tant que responsable d'équipe ou en tant que joueur.

Règle 3.6

(302)

Arbitres

- 1 Le match est dirigé par deux arbitres égaux en droits.

Petit terrain : Le match est dirigé par un arbitre.

Les arbitres doivent utiliser les coups de sifflet et les signes prescrits. Ils ont le droit d'interrompre le match s'il ne peut manifestement pas se poursuivre dans le respect des règles. Les arbitres doivent fournir au secrétariat de match les informations nécessaires concernant les pénalités prononcées et les buts marqués. Pour tous les cas non définis dans les Règles de jeu et les interprétations, les arbitres prennent une décision selon leur propre appréciation et sans appel.

Règle 3.7

(302)

Secrétariat de

- 1 Un secrétariat de match doit être à disposition pour chaque match. Il doit

match

y avoir un secrétariat de match par terrain.

Le secrétariat de match est responsable du rapport de match, du chronométrage et de toutes les annonces. Le secrétariat de match doit être neutre.

Paragraphe 4 – L'équipement

Règle 4.1

(401)

Tenue des joueurs

- 1 Les joueurs de champ d'une même équipe portent une tenue identique composée d'un maillot, d'un short et de chaussettes hautes.

Tenue des joueurs de champ

Les maillots, les shorts et les chaussettes des joueurs de champ doivent être de couleur, de longueur de manches et de marque identiques. Les joueuses peuvent porter une jupe à la place du short. Si les arbitres estiment que les maillots des équipes seront difficilement différenciables, l'équipe mentionnée en second sur le rapport de match doit changer de maillots. Toutefois, si l'équipe mentionnée en second est une équipe de l'organisateur, c'est l'équipe mentionnée en premier qui devra changer de maillots. Les deux chaussettes doivent être de couleur identique et doivent être bien remontées. En ce qui concerne la publicité sur toutes les pièces d'équipement, c'est le Règlement sur la publicité édité par swiss unihockey qui fait foi.

Des directives complémentaires peuvent être édictées pour certaines catégories de jeu ou sections en particulier.

Tenue du gardien de but

- 2 Les gardiens de but doivent porter un maillot ainsi qu'un pantalon long.

Numérotation

- 3 Tous les maillots portent un numéro différent.

Les maillots doivent porter des numéros qui sont des nombres entiers. Les numéros doivent figurer en chiffres arabes de manière bien lisible sur le dos ainsi que sur le devant de chaque maillot. Les numéros figurant sur le dos doivent avoir une hauteur minimale de 200 mm et ceux figurant sur le devant doivent avoir une hauteur minimale de 70 mm. Les numéros figurant sur le dos des maillots des équipes de juniores et juniors jusqu'à la catégorie D comprise doivent avoir une hauteur minimale de 100 mm. Les numéros figurant sur les maillots des joueurs de champ doivent être compris entre 2 et 99 et ceux figurant sur les maillots des gardiens de but doivent être compris entre 1 et 99. La numérotation des maillots doit être unique pour chaque équipe et ne peut pas être modifiée pendant toute la durée du match. Si le numéro de maillot d'un joueur ne correspond pas à celui figurant sur le rapport de match, il faut corriger ce dernier ; cet incident doit en outre faire l'objet d'un rapport.

Chaussures

- 4 Tous les joueurs doivent porter des chaussures.

Tous les joueurs doivent porter des chaussures conçues pour le jeu en salle et dont les semelles ne laissent pas de traces sur le sol. Les chaussettes ne doivent pas recouvrir les chaussures. Si un joueur perd une ou même ses deux chaussures durant le match, il peut continuer à jouer jusqu'à la prochaine interruption.

Règle 4.2

(402)

Tenue des arbitres

- 1 Les arbitres doivent porter un maillot, un short et des chaussettes hautes.
On appliquera les prescriptions vestimentaires définies par le Règlement des arbitres (RA).

Règle 4.3

(403)

Prescriptions particulières pour l'équipement du

- 1 Le gardien de but n'a pas le droit de se servir d'une canne.

gardien de but**Protection pour la tête**

- 2 Durant le match, le gardien se trouvant sur le terrain doit porter une protection pour la tête.

Toute modification de la protection pour la tête est interdite, à l'exception d'une couche de peinture aux couleurs du club ou de l'équipement. La protection pour la tête doit être homologuée par la commission compétente de swiss unihockey et être munie de la vignette correspondante (cf. directive RDJD7 « Homologation du matériel »).

Elargissements de la protection

- 3 L'équipement du gardien a pour seul but de protéger le corps. Il ne doit comporter aucune partie ayant pour objectif de couvrir les buts.

Le port de jambières, de genouillères et de coudières, d'un plastron ainsi que de gants fins et d'une coquille est autorisé. Le port de parties d'équipement couvrant davantage que le corps du gardien, p. ex. d'épaulettes, est interdit. L'utilisation de gants de réception en tout genre est interdite. L'utilisation de bandes adhésives double face ou de tout autre matière collante pouvant améliorer la prise de balle (spray appliqué sur les vêtements, les mains ou le sol de la halle, etc.) est également interdite. De même, l'utilisation de matières adhérentes (p. ex. spray au silicone) ou ayant un objectif similaire est interdite. Ces prescriptions sont valables aussi bien pour les gardiens de but que pour les joueurs de champ. Les règlements internes des infrastructures sportives doivent en outre être respectés. Aucun objet ne doit se trouver dans ou sur le but.

Règle 4.4**(404)****Prescriptions particulières pour l'équipement du capitaine**

- 1 Le capitaine doit porter un brassard bien visible.

Le brassard doit se porter au bras et contraster clairement avec la couleur du maillot. Il n'est pas permis d'utiliser une bande adhésive en guise de brassard. Un seul joueur par équipe est autorisé à porter ce brassard. D'autres marques extérieures de reconnaissance ne sont pas autorisées.

Règle 4.5**(405)****Equipement personnel****Equipement dangereux**

- 1 Les joueurs ne doivent porter aucun objet susceptible de présenter un risque de blessure.

Un joueur n'est pas autorisé à porter des objets tels qu'un équipement de protection, un équipement médical, des lunettes de protection, des montres, des bagues proéminentes, des boucles d'oreilles, etc. qui pourraient selon les arbitres présenter un danger pour le joueur lui-même ou les autres joueurs. Les boucles d'oreilles peuvent être fixées contre l'oreille avec du sparadrap afin d'éviter toute blessure. Des chaînes fines et près du cou peuvent être tolérées. Le port de protège-tibias est autorisé. Ceux-ci doivent toutefois en tout temps être recouverts par les chaussettes.

Equipement médical

Les équipements reconnus par le corps médical (bande élastique, genouillère, coudière, etc.) sont autorisés, mais ne doivent en aucun cas empêcher le port du maillot, du short et des chaussettes. Les parties visibles des vêtements de compression doivent correspondre à la couleur principale du maillot, le short de compression peut aussi être noir. A l'exception des serre-tête élastiques et des bandeaux antisueur, tout équipement pour la tête n'est pas autorisé. Le port de shorts de cycliste longs est interdit aux joueurs de champ. La commission compétente de swiss unihockey peut délivrer des autorisations exceptionnelles.

Lunettes de protection

- 2 Les lunettes de protection doivent être homologuées par la commission compétente de swiss unihockey et porter une indication les signalant en tant que telles (cf. directive RDJD7 « Homologation du matériel »).

Toute modification des lunettes de protection est interdite.

Règle 4.6**(406)****Balle**

- 1 La balle doit être homologuée par la commission compétente de swiss unihockey (cf. directive RDJD7 « Homologation du matériel »).

L'équipe mentionnée en premier doit mettre suffisamment de balles à disposition. La balle doit être de couleur blanche ; la commission compétente de swiss unihockey peut toutefois prescrire ou autoriser l'usage d'une autre couleur. Si le match ne se joue pas avec une balle blanche, l'organisateur doit mettre à disposition suffisamment de balles de la couleur utilisée. Les balles de réserve sont stockées au secrétariat de match.

Règle 4.7**(407)****Canne**

- 1 La canne doit être homologuée par la commission compétente de swiss unihockey et être munie de la vignette correspondante (cf. directive RDJD7 « Homologation du matériel »).

Modification du manche

Toute modification du manche, à l'exception de son raccourcissement, est interdite. Des bandes autocollantes ou non peuvent être apposées sur le manche, uniquement au-dessus de la marque de contrôle ; celles-ci ne doivent toutefois pas recouvrir les vignettes ni la marque de contrôle.

Spatule

- 2 La spatule ne doit présenter aucune carre tranchante. La courbure de la spatule ne doit pas dépasser 30 mm.

Toute modification de la spatule, à l'exception de la courbure, est interdite. La procédure pour mesurer la courbure de la spatule est décrite dans l'interprétation « Mesure de la courbure de la spatule ». Il est permis de changer de spatule si ce type de spatule est autorisé et s'il est du même fabricant que le manche. La spatule doit être solidement fixée au manche. Il est permis de renforcer l'endroit où la spatule est fixée au manche ; pour ce faire, on peut recouvrir au maximum 10 mm de la partie initialement visible de la spatule.

Règle 4.8**(408)****Equipement des arbitres****Sifflet d'arbitre**

- 1 Les arbitres sont équipés d'un sifflet, d'une bande métrique et d'un carton rouge.

Le sifflet doit être homologué par la commission compétente de swiss unihockey.

Règle 4.9**(409)****Matériel du secrétariat de match****Horloge de match**

- 1 Le matériel du secrétariat de match est fixé par la commission compétente de swiss unihockey.

Il doit y avoir à disposition une horloge de match contrôlable depuis le secrétariat de match et visible par la majorité des spectateurs. L'horloge de match doit être homologuée par la commission compétente de swiss unihockey.

Forme de tournoi : L'horloge de match n'est pas obligatoire, mais il doit y avoir à disposition au moins deux chronomètres par terrain pour mesurer le temps de jeu.

Règle 4.10**(410)****Contrôle de l'équipement**

- 1 Les arbitres décident de la mesure et du contrôle de l'équipement.

Moment du contrôle de l'équipement

Le contrôle peut avoir lieu avant ou pendant le match. Des pièces d'équipement non conformes, y compris une canne défectueuse, doivent être corrigées par le joueur en question, sauf en cas de mesure de la courbure de la spatule ou de contrôle de la combinaison manche/spatule. Les infractions concernant la tenue vestimentaire des joueurs (cf. règle 4.1) ne peuvent entraîner qu'une seule pénalité par équipe et par match. Toutes les parties d'équipement non conformes doivent toutefois faire l'objet d'un rapport. Le contrôle est effectué au secrétariat de match ; outre les arbitres, seuls les deux capitaines et le joueur dont l'équipement fait l'objet du contrôle sont présents. Une fois le contrôle terminé, le jeu reprend dans la même situation qu'avant le contrôle.

Contrôle demandé par le capitaine

- 2 Le capitaine peut demander la mesure de la courbure de la spatule et le contrôle de la combinaison manche/spatule.

Moment du contrôle de pièces d'équipement

Un contrôle peut être demandé en tout temps mais ne sera effectué qu'à la prochaine interruption de jeu. Le capitaine a également le droit de signaler aux arbitres d'autres infractions concernant l'équipement des joueurs adverses. Dans un tel cas, les arbitres décident s'ils effectuent ou non un contrôle. Si un contrôle est demandé durant une interruption de jeu, il sera effectué immédiatement. Cela est également valable en cas de penalty ou de but marqué. Si les arbitres estiment qu'un contrôle immédiat présenterait un désavantage important pour l'équipe adverse, celui-ci sera effectué à la prochaine interruption de jeu. Chaque équipe ne peut demander qu'un seul contrôle par interruption.

Lieu du contrôle

Le contrôle est effectué au secrétariat de match ; outre les arbitres, seuls les deux capitaines et le joueur dont l'équipement fait l'objet du contrôle sont présents. Une fois le contrôle terminé, le jeu reprend dans la même situation qu'avant le contrôle.

Paragraphe 5 – Les situations standard

Règle 5.1

(501)

Règles générales lors de situations standard

- 1 Après chaque interruption, le jeu reprend par une situation standard en fonction de la raison pour laquelle le jeu a été interrompu.

Types de situations standard

Les situations standard sont : le bully, la balle sortie, le coup franc et le penalty.

- 2 Les arbitres doivent utiliser un coup de sifflet ainsi que les signes prescrits et indiquer le lieu d'exécution de la situation standard. La balle peut être jouée après le coup de sifflet, mais elle doit auparavant être posée au bon endroit et rester immobile.

Lorsqu'ils interrompent le jeu, les arbitres doivent d'abord faire le signe indiquant la situation standard, puis celui précisant l'infraction commise. Le signe de l'infraction doit toujours être fait si les arbitres prononcent une pénalité ou un penalty, ou s'ils considèrent qu'une telle indication est nécessaire. Si plusieurs signes rentrent en ligne de compte au même moment, l'ordre de leur application éventuelle sera le suivant : but marqué – penalty – pénalité (avec le signe de l'infraction) – direction/bully – infraction. En cas de doute, les arbitres doivent indiquer précisément l'endroit de la reprise du jeu. Les arbitres peuvent tolérer un léger écart par rapport à l'endroit exact, de même qu'une balle pas tout à fait immobile, pour autant que cela n'ait aucune influence sur le jeu. La balle doit être remise en jeu dès que possible. Le jeu est considéré comme interrompu jusqu'à ce que la balle ait été touchée par la canne du joueur de champ exécutant, après le coup de sifflet de l'arbitre.

Retarder une situation standard

- 3 L'exécution d'une situation standard ne doit pas être retardée sans motif valable.

Les arbitres décident seuls ce qu'ils estiment être une perte de temps sans motif valable. Si l'exécution d'une situation standard est retardée, les arbitres doivent si possible d'abord avertir le joueur exécutant avant de sanctionner cette infraction.

Règle 5.2

(502)

Bully

- 1 Un bully est effectué au point central au début de chaque période de jeu et pour confirmer un but marqué.

Un but marqué durant la prolongation, mettant fin au match, de même qu'un but marqué à la fin d'une période de jeu ou à la fin du match, ne doit pas être confirmé par un bully. Lorsqu'un bully est effectué au point central, tous les joueurs doivent se trouver dans leur propre camp.

Exécution du bully

- 2 Un bully est effectué si le jeu a été interrompu mais qu'il n'est possible d'accorder à une équipe ni une balle sortie, ni un coup franc, ni un penalty (signe 802).

Lieu du bully

- 3 Un bully est effectué au point de bully le plus proche de l'endroit où se trouvait la balle au moment de l'interruption.

Distance réglementaire lors du bully

- 4 A l'exception des joueurs exécutants, tous les joueurs doivent s'éloigner immédiatement, sans attendre que les arbitres ne l'exigent, à une distance minimale de trois mètres de la balle, canne comprise.

Petit terrain : La distance minimale est de deux mètres.

Les arbitres doivent s'assurer que les équipes sont prêtes avant l'exécution du bully.

Déroulement du bully

- 5 Un bully est effectué par un joueur de champ de chaque équipe avec une balle immobile posée sur le sol. La balle doit être jouée avec la canne. Les joueurs de champ ne se touchent pas et tiennent leur canne parallèlement à la direction de l'attaque. Les spatules sont proches de la balle, mais ne

doivent pas la toucher. Les pieds des joueurs sont perpendiculaires à la ligne médiane et se trouvent sur une parallèle à cette dernière. La canne doit être tenue dans une position normale, c'est-à-dire de la façon dont le joueur la tient durant le match. La main de chacun des joueurs exécutants doit se trouver au-dessus de la marque de contrôle.

Les joueurs de champ doivent avoir le dos tourné vers leur propre but. Le joueur de champ de l'équipe défendante place sa canne en premier. Lors d'un bully sur la ligne médiane, le joueur de champ de l'équipe visiteuse place sa canne en premier. La balle doit se trouver au milieu des deux spatules. En cas de changements litigieux avant un bully, l'équipe visiteuse effectuera son changement en premier.

- 6 Un but peut être marqué directement sur un bully.

Règle 5.3

(503)

Cas entraînant un bully

- 1 Si la balle a été abîmée involontairement.

Balle non jouable

- 2 Si la balle ne peut être jouée de manière réglementaire.

Les arbitres doivent donner aux joueurs la possibilité de jouer la balle avant d'interrompre le jeu.

Bande déplacée

- 3 Si des parties de la bande ont été déplacées et que la balle se trouve à proximité.

But déplacé

- 4 Si le but a été déplacé involontairement et ne peut être remis dans sa position initiale dans un délai raisonnable.

Le gardien doit remettre le but dans sa position initiale dès qu'il en a la possibilité.

Joueur blessé

- 5 Si un joueur blessé gêne le jeu ou si un joueur se blesse sérieusement.

Les arbitres décident seuls de ce qu'ils estiment être une blessure sérieuse.

Situation extraordinaire

- 6 Si une situation extraordinaire se présente durant le match.

Les arbitres décident seuls s'ils estiment qu'il y a une situation extraordinaire. Le jeu doit cependant toujours être interrompu si une personne non autorisée pénètre sur le terrain, si un objet se trouve sur le terrain, si l'éclairage est partiellement ou totalement défectueux, si le signal de fin est déclenché par erreur ou si une canne cassée entraîne une situation dangereuse ou a une influence directe sur le jeu. Lorsqu'un arbitre est touché par la balle ou qu'une balle étrangère au match arrive sur le terrain, le jeu doit immédiatement être interrompu si cela a une influence décisive sur le jeu.

Annulation d'un but marqué

- 7 Si un but marqué a été annulé alors qu'aucune infraction entraînant un coup franc n'a été commise.

Après un penalty

- 8 Si un penalty ne se termine pas par un but marqué.

Il en est de même si le penalty a été exécuté de manière incorrecte.

Pénalité différée

- 9 Si une pénalité différée est annoncée et que l'équipe fautive entre en possession de la balle.

Il en est de même si les arbitres estiment que l'équipe non fautive retarde le jeu. On entend par retarder le jeu le fait de contrôler la balle intentionnellement dans son propre camp sans que l'adversaire ait une réelle chance de prendre la balle.

Pénalité sans rapport direct avec le jeu

- *biffé* -

Infractions simultanées

- 10 Si les arbitres ne parviennent pas à décider d'accorder un coup franc ou une balle sortie en faveur d'une équipe en particulier.

Cela s'applique également si des joueurs des deux équipes commettent simultanément une infraction ou si la balle quitte le terrain ou touche des objets se trouvant au-dessus du terrain et que les arbitres ne parviennent pas à déterminer qui a touché la balle en dernier.

Décision erronée des arbitres

11 Si les arbitres estiment que leur décision est erronée.

Règle 5.4**(504)****Balle sortie**

1 Une balle sortie est accordée à l'équipe non fautive si la balle quitte le terrain ou touche des objets se trouvant au-dessus du terrain (signe 804).

Une balle sortie ne peut être accordée que si le jeu n'est pas interrompu. On entend par équipe non fautive l'équipe dont les joueurs (y compris leur équipement) n'ont pas touché la balle en dernier. Si la balle se trouve sur le filet du but, qu'un joueur donne un coup sur le filet sans toutefois toucher directement la balle et que celle-ci sort du terrain sous cet effet, sans avoir touché auparavant un joueur ou son équipement, le joueur qui a donné le coup sur le filet sera considéré comme le joueur ayant touché la balle en dernier.

Lieu d'une balle sortie

2 Une balle sortie s'exécute par principe à l'endroit de l'infraction, à une distance maximale de 1.5 mètre de la bande, mais jamais derrière le prolongement imaginaire de la ligne de but.

Petit terrain : La distance maximale à la bande est de 1.0 mètre.

Déroulement d'une balle sortie

Une balle sortie peut être exécutée plus près de la bande que la distance maximale prescrite. Si la balle est sortie derrière le prolongement imaginaire de la ligne de but, la balle sortie sera exécutée au point de bully le plus proche. Si la balle touche un objet se trouvant au-dessus du terrain, la balle sortie sera exécutée à la hauteur de l'incident, mais pas plus loin de la bande que la distance maximale prescrite. Les arbitres peuvent tolérer un léger écart par rapport à l'endroit exact, de même qu'une balle pas tout à fait immobile, pour autant que cela n'ait aucune influence sur le jeu.

Distance lors d'une balle sortie

3 Tous les joueurs adverses doivent s'éloigner immédiatement, sans attendre que les arbitres ne l'exigent, à une distance minimale de trois mètres de la balle, canne comprise.

Petit terrain : La distance minimale est de deux mètres.

Mise en place du mur

Le joueur exécutant n'est pas obligé d'attendre que l'adversaire se soit placé à une distance suffisante. Dans ce cas, l'adversaire ne doit pas gêner le joueur exécutant et doit s'éloigner de la balle.

Exécution d'une balle sortie

4 La balle doit être jouée avec la canne. Elle doit être frappée et ne peut être ni soulevée ni conduite.

Toucher la balle une seconde fois

5 Le joueur exécutant n'est pas autorisé à toucher la balle une seconde fois avant qu'elle n'ait été touchée par un autre joueur ou son équipement.

But marqué sur une balle sortie

6 Un but peut être marqué directement sur une balle sortie.

Règle 5.5**(505)****Cas entraînant une balle sortie**

1 Si la balle quitte le terrain ou touche des objets se trouvant au-dessus du terrain.

Règle 5.6**(506)****Coup franc**

1 Un coup franc est accordé à l'équipe non fautive lors d'une infraction (signe 804).

Application de l'avantage

Un coup franc ne peut être accordé que si le jeu n'est pas interrompu, sauf pour une perte de temps lors d'une situation standard. Lors d'infractions entraînant un coup franc, la règle de l'avantage doit être appliquée autant

que possible. Un avantage est accordé si l'équipe non fautive est encore en possession de la balle après une infraction et que cela lui donne de plus grandes chances de marquer un but que l'octroi d'un coup franc (signe 805). Si, alors qu'un avantage a été accordé, le jeu est interrompu parce que l'équipe non fautive perd la balle, le coup franc sera exécuté à l'endroit de la dernière infraction.

Lieu du coup franc 2 Un coup franc s'exécute par principe à l'endroit de l'infraction, mais jamais derrière le prolongement imaginaire de la ligne de but ni à moins de 3.5 m de la zone de protection.

Petit terrain : Un coup franc ne s'exécute jamais à moins de 2.5 m de la zone de protection.

Coups francs qui ne sont pas exécutés à l'endroit de l'infraction

Un coup franc prononcé pour une infraction commise derrière le prolongement imaginaire de la ligne de but sera exécuté au point de bully le plus proche. Un coup franc prononcé pour une infraction commise plus près de la zone de protection que la distance minimale doit être reculé à cette distance en suivant une ligne imaginaire tirée depuis le centre de la ligne de but et passant par l'endroit de l'infraction. Cela s'applique également aux coups francs accordés à l'équipe défendante. Un coup franc qui a été prononcé pour une infraction commise à moins de 1.5 m (Petit terrain : 1.0 m) de la bande peut être déplacé à cette distance. Si un coup franc est exécuté à 3.5 m (Petit terrain : 2.5 m) de la zone de protection, l'équipe défendante a le droit de placer un mur directement devant la zone de protection. L'équipe attaquante n'est pas obligée d'attendre que le mur soit correctement placé pour exécuter le coup franc. Elle peut aussi placer un ou plusieurs de ses propres joueurs devant le mur de l'équipe adverse. Les arbitres peuvent tolérer un léger écart par rapport à l'endroit exact du coup franc, de même qu'une balle pas tout à fait immobile, pour autant que cela n'ait aucune influence sur le jeu.

Distance lors d'un coup franc 3 Tous les joueurs adverses doivent s'éloigner immédiatement, sans attendre que les arbitres ne l'exigent, à une distance minimale de trois mètres de la balle, canne comprise.

Petit terrain : La distance minimale est de deux mètres.

L'équipe défendante a le droit de placer un mur à la distance minimale. Le joueur exécutant n'est pas obligé d'attendre que l'adversaire se soit placé à une distance suffisante. Dans ce cas, l'adversaire ne doit pas gêner le joueur exécutant et doit s'éloigner de la balle.

Exécution du coup franc 4 La balle doit être jouée avec la canne. Elle doit être frappée et ne peut être ni soulevée ni conduite.

Toucher la balle une seconde fois 5 Le joueur exécutant n'est pas autorisé à toucher la balle une seconde fois avant qu'elle n'ait été touchée par un autre joueur ou son équipement.

But marqué sur un coup franc 6 Un but peut être marqué directement sur un coup franc.

Règle 5.7**(507)****Infractions entraînant un coup franc**

- | | |
|--|---|
| Coup de canne | 1 Si un joueur bloque la canne de son adversaire, la soulève, la frappe ou la shoote (signes 901, 902, 903, 912).

Cela ne constitue toutefois pas une infraction si la canne de l'adversaire est touchée une fois que la balle a été jouée. |
| Retenir | 2 Si un joueur retient un adversaire ou la canne de ce dernier (signe 910). |
| Retenir la canne | |
| Canne haute | 3 Si un joueur de champ soulève sa canne au-dessus de la hauteur de la hanche avant de frapper la balle ou en terminant son mouvement après avoir joué la balle (signe 904).

La hauteur de la hanche est définie lorsque l'on se tient droit. Cela s'applique également à des tirs simulés. Il est autorisé de soulever sa canne plus haut au début (derrière soi) ou à la fin du mouvement (devant soi) si aucun autre joueur ne se trouve à proximité et qu'il n'y a aucun risque de toucher quelqu'un. |
| Canne haute / pied levé | 4 Si un joueur de champ se sert d'une quelconque partie de sa canne, de son pied ou de sa jambe pour jouer ou essayer de jouer la balle au-dessus de la hauteur du genou (signes 904, 913).

Arrêter la balle avec la cuisse n'est pas considéré comme jeu au-dessus de la hauteur du genou, sauf si le geste est fait de manière dangereuse. La hauteur du genou est définie lorsque l'on se tient droit. |
| Canne/pied/jambe entre les jambes de l'adversaire | 5 Si un joueur de champ place sa canne, son pied ou sa jambe entre les jambes de l'adversaire (signe 905). |
| Pousser | 6 Si un joueur, avec ou sans contrôle de la balle, gêne ou repousse l'adversaire avec d'autres parties du corps qu'avec l'épaule (signe 907). |
| Faute d'attaquant | |
| Bloquer un adversaire | 7 Si un joueur, avec ou sans contrôle de la balle, recule contre un adversaire en courant ou en marchant, ou si un joueur, sans contrôle de la balle, empêche un adversaire de se déplacer dans la direction dans laquelle il a l'intention de se rendre (signes 908, 911). |
| Jeu avec le pied | 8 Si un joueur de champ joue la balle deux fois de suite avec le pied avant qu'elle n'ait touché sa canne, un autre joueur ou l'équipement de celui-ci (signe 912).

On entend par jeu avec le pied le fait de jouer la balle avec toute partie de la jambe située en dessous du genou. Cela n'est considéré comme une infraction que si les arbitres estiment que le jeu avec le pied était intentionnel. Le coup franc sera exécuté à l'endroit où la balle a été jouée une seconde fois avec le pied. |
| Infraction dans la zone de protection | 9 Si un joueur de champ pénètre dans la zone de protection (signe 914).

Cela n'est considéré comme une infraction que si le jeu se passe à proximité. Un joueur de champ est considéré comme ayant pénétré dans la zone de protection si une quelconque partie de son corps touche le sol à l'intérieur de la zone de protection, y compris les lignes de celle-ci. Le joueur de champ est autorisé à mettre sa canne dans la zone de protection. Un penalty sera toujours prononcé si, lors d'un coup franc en faveur de l'équipe attaquante, un joueur formant le mur de l'équipe défendante se trouve dans la zone de protection et que le coup franc est directement tiré en direction du but. |
| But déplacé par l'équipe attaquante | 10 Si un joueur de champ de l'équipe attaquante déplace intentionnellement le but de l'équipe adverse (signe 914). |
| Empêchement passif du gardien | 11 Si un joueur de champ gêne passivement le gardien de but de l'équipe adverse (signe 915 – aucune pénalité).

Cela n'est considéré comme une infraction que si le joueur de champ se trouve à l'intérieur de la zone de but ou à moins de trois mètres de l'endroit où le gardien est entré en |

	possession de la balle. Il y a un empêchement passif si cette action est involontaire ou si le joueur adverse reste immobile.
	Petit terrain : Cela n'est considéré comme une infraction que si le joueur de champ se trouve à l'intérieur de la zone de but ou à moins de deux mètres de l'endroit où le gardien est entré en possession de la balle. Il y a un empêchement passif si cette action est involontaire ou si le joueur reste immobile.
Sauter	12 Si un joueur de champ saute et arrête la balle (signe 916). Le joueur de champ n'est pas autorisé à quitter le sol avec les deux pieds et à arrêter la balle ainsi. Il est autorisé à sauter pour laisser passer la balle, mais ne doit pas la toucher. Il est également autorisé à sauter pour jouer la balle en dessous de la hauteur du genou. La hauteur du genou est définie lorsque l'on se tient droit. Courir n'est pas considéré comme sauter.
Jouer depuis l'extérieur du terrain	13 Si un joueur de champ joue la balle depuis l'extérieur du terrain (pas de signe). Le joueur est considéré comme étant à l'extérieur du terrain s'il a au minimum un pied en dehors du terrain, peu importe s'il touche le sol ou non. Si, dans le cadre d'un changement, un joueur joue la balle depuis l'extérieur du terrain, cette infraction sera sanctionnée comme sumombre (cf. règle 6.5.16). Si un joueur joue la balle depuis l'extérieur du terrain sans aucun rapport avec un changement, cette infraction sera sanctionnée comme perturbation planifiée (cf. règle 6.15.5).
Quitter la zone de but (gardien)	14 Si, lors d'un dégagement, le gardien de but quitte entièrement la zone de but (signe 917). Dans un tel cas, le gardien n'est pas considéré comme un joueur de champ. Cela s'applique également si le gardien quitte involontairement la zone de but après avoir pris le contrôle de la balle et qu'au minimum une partie de son corps était alors en contact avec la zone de but. Le dégagement est correct si le gardien a lâché la balle avant de quitter la zone de but.
Dégagement au-delà de la ligne médiane (gardien)	15 Si le gardien de but lance ou shoote la balle au-delà de la ligne médiane (signe 917). Cela n'est considéré comme une infraction que si la balle n'a touché ni le sol, ni un autre joueur ou une partie de son équipement, ni la bande avant de traverser la ligne médiane.
Exécution incorrecte d'une situation standard	16 Si l'exécution d'un bully, d'un coup franc ou d'une balle sortie est incorrecte ou est retardée intentionnellement (signe 918). Retarder intentionnellement signifie que l'équipe exécutante retarde le jeu en éloignant la balle lors de l'interruption de jeu, en ne remettant pas la balle en jeu ou en ne tenant pas compte du droit dont dispose l'équipe défendante de placer un mur à la distance minimale, respectivement directement devant la zone de protection. Si un coup franc est exécuté à un endroit incorrect ou que la balle est jouée alors qu'elle n'est pas immobile, le coup franc sera rejoué – sauf si les arbitres estiment que cela n'influence pas le jeu.
Blocage de la balle (gardien)	17 Si le gardien de but garde la balle sous contrôle plus de trois secondes (signe 924). Le gardien a également la balle sous contrôle lorsqu'il la pose et la reprend peu après.
Passe en retrait au gardien	18 Si le gardien de but reçoit une passe d'un coéquipier ou se saisit de la balle en possession d'un coéquipier (signe 924). Cela n'est considéré comme une infraction que si les arbitres estiment que la balle a été jouée intentionnellement. Recevoir une passe signifie que le gardien touche la balle avec les mains ou les bras, même s'il a auparavant touché ou arrêté la balle avec une quelconque autre partie de son corps. Si le gardien quitte entièrement sa zone de but, arrête la balle, revient dans sa zone de but et se saisit de la balle, cela n'est pas considéré comme une passe en retrait au gardien. Une passe en retrait au gardien n'est pas considérée comme une situation de but et ne peut donc jamais entraîner un penalty.
Coup franc après une pénalité	19 Si une pénalité non différée a été prononcée durant le match (signe prescrit).
Antijeu de la part d'un joueur	20 Si un joueur ralentit intentionnellement le jeu (signe 924). Cela s'applique lorsqu'un joueur en possession de la balle se retranche contre la bande ou contre le but, sans toutefois bloquer la balle, mais en la protégeant de telle manière qu'il est impossible à l'adversaire d'atteindre la balle de manière correcte. Cela s'applique également

	lorsqu'un gardien bloque la balle à travers le filet de son but. Les arbitres doivent si possible avertir le joueur en question avant de prononcer un coup franc.
Antijeu de la part d'une équipe	21 Si une équipe ralentit intentionnellement le jeu (signe 924). Cela s'applique lorsqu'une équipe joue systématiquement de manière passive derrière son propre but. Les arbitres doivent si possible avertir l'équipe en question avant de prononcer un coup franc.
Jeu avec la tête	22 Si un joueur arrête ou joue la balle intentionnellement avec la tête (signe 921).

Règle 5.8

(508)

Penalty	1 Un penalty est accordé à l'équipe non fautive lors d'une infraction (signe 806). Un penalty ne peut être accordé que si le jeu n'est pas interrompu. Si un penalty est accordé durant une pénalité différée, la pénalité en question sera d'abord prononcée, puis le penalty sera exécuté.
Exécution du penalty	2 Un penalty est exécuté depuis le point central ; le premier contact avec la balle doit se faire avec la canne.
Placement lors du penalty	3 Tous les joueurs, à l'exception du joueur exécutant et du gardien de but de l'équipe défendante, doivent se trouver dans leur zone d'échange durant toute l'exécution du penalty. Au début du penalty, le gardien doit se tenir sur sa ligne de but. En cas de désaccord, le gardien doit pénétrer en premier sur le terrain. Le penalty peut être exécuté par n'importe quel joueur de champ de l'équipe qui n'a pas commis l'infraction. Le gardien de but ne peut pas être remplacé par un joueur de champ. Les infractions commises durant un penalty ont les mêmes conséquences qu'en cours de jeu. Si le gardien commet une infraction durant le penalty, un nouveau penalty sera prononcé et le gardien sera sanctionné en fonction de l'infraction qu'il a commise, sauf si un but a été marqué malgré l'infraction (règle de l'avantage). Si un autre joueur ou un responsable d'équipe de l'équipe fautive commet une infraction, un nouveau penalty sera prononcé, sauf si un but a été marqué malgré l'infraction commise (règle de l'avantage). Si le joueur exécutant commet une infraction durant le penalty, le penalty sera considéré comme exécuté de manière incorrecte et le joueur sera sanctionné en fonction de l'infraction qu'il a commise. Si un autre joueur que le joueur exécutant ou un responsable d'équipe de l'équipe non fautive commet une infraction durant le penalty, le penalty sera considéré comme exécuté de manière incorrecte. Les infractions commises depuis la zone d'échange sont considérées comme perturbation planifiée (cf. règle 6.15.5).
Mouvement de la balle lors du penalty	4 La balle peut être touchée un nombre de fois illimité, mais elle doit se trouver dans un mouvement continu en direction du but durant toute l'exécution du penalty effectuée avec la balle. Dans un mouvement continu signifie notamment que le joueur et la balle ne doivent pas s'arrêter ni s'éloigner du but en même temps, tant que le joueur contrôle la balle. Dès que le gardien a touché la balle ou que celle-ci a touché un poteau ou la barre transversale du but, le joueur exécutant ne peut plus la jouer. Dès que la balle a franchi la ligne de but prolongée, le penalty est terminé. Si la balle touche dans un premier temps un poteau, la barre transversale ou le gardien de but et qu'elle traverse ensuite la ligne de but depuis devant, le but marqué est valable, pour autant que la balle n'ait pas franchi auparavant la ligne de but prolongée.
Penalty en relation avec une pénalité de cinq minutes	5 Un joueur contre qui une pénalité de cinq minutes a été prononcée en relation avec un penalty doit prendre place sur le banc des pénalités durant l'exécution du penalty.

Si une pénalité de match est prononcée contre un joueur en relation avec un penalty, le capitaine désignera un joueur qui n'est pas encore pénalisé pour purger la pénalité de cinq minutes accompagnante.

Règle 5.9

(509)

Penalty

- 1 Un penalty doit être différé si l'équipe non fautive reste en possession de la balle après une infraction et conserve la possibilité de marquer un but (signe 807).

Un penalty peut également être différé si une pénalité différée a déjà été annoncée.

Durant un penalty différé, toute infraction commise par l'équipe fautive entraînant un coup franc sera sanctionnée comme faute répétée. Toute infraction entraînant une pénalité sera sanctionnée par la pénalité correspondante en fonction de l'infraction commise.

Toutes les pénalités sont purgées par les joueurs ayant commis les infractions en question.

Penalty différé

- 2 Un penalty différé signifie qu'on donne à l'équipe non fautive la possibilité de poursuivre son attaque jusqu'à ce que la situation de but en cours soit passée.

Si la période de jeu en cours se termine pendant un penalty différé, le penalty devra être exécuté. Il n'est possible de différer un penalty que jusqu'à ce que la situation de but soit passée (signe 807). Si l'équipe en faveur de laquelle est annoncé un penalty marque un but durant le penalty différé, le but marqué sera accordé et le penalty ne sera pas exécuté ; cela n'aura en revanche aucune influence sur d'éventuelles pénalités en cours ou annoncées.

Règle 5.10

(510)

Infractions entraînant un penalty

- 1 Si l'équipe défendante annihile une situation évidente de but ou l'amorce d'une situation évidente de but en commettant une infraction entraînant un coup franc ou une pénalité (signe prescrit).

Les arbitres décident seuls ce qu'ils estiment être une situation évidente de but. Les infractions commises dans sa propre zone de but n'entraînent pas automatiquement un penalty. Un penalty sera toujours prononcé si, pendant une situation de but, l'équipe défendante déplace intentionnellement le but ou si elle joue volontairement en surnombre. Un penalty sera également prononcé si un joueur formant un mur se trouve dans sa propre zone de protection et que le coup franc est directement tiré en direction du but.

Paragraphe 6 – Les pénalités

Règle 6.1

(601)

Règles générales lors de pénalités

Pénalité contre un responsable d'équipe

Devoir d'annonce du capitaine

Inscription sur le rapport de match

Reprise du jeu

Lieu d'attente du joueur pénalisé

Pénalité contre un gardien de but

Equiper un gardien remplaçant

- 1 Si une infraction entraînant une pénalité a été commise, le joueur fautif doit être pénalisé.

Si les arbitres ne parviennent pas à déterminer quel joueur doit être pénalisé ou si l'infraction a été commise par un responsable d'équipe, le capitaine désignera un joueur de champ qui purgera la pénalité. Celui-ci ne doit pas être déjà pénalisé pour une autre infraction.

Si le capitaine n'agit pas ainsi ou s'il est lui-même pénalisé, les arbitres désigneront eux-mêmes un joueur de champ qui n'est pas déjà pénalisé pour une autre infraction.

Toutes les pénalités prononcées et non retirées doivent figurer sur le rapport de match avec le temps de jeu, le numéro du joueur pénalisé ainsi que le type de pénalité et le motif de celle-ci. Les pénalités retirées ne seront pas mentionnées sur le rapport de match.

Petit terrain : Les pénalités ne doivent figurer sur le rapport de match que lors de matches individuels.

Si une pénalité est prononcée pour une infraction commise durant une interruption, le jeu reprendra dans la même situation qu'avant l'infraction. Un capitaine pénalisé perd le droit de parler aux arbitres, sauf si ces derniers s'adressent à lui.

- 2 Le joueur pénalisé doit être assis sur le banc des pénalités pendant toute la durée de la pénalité.

Une pénalité non terminée se poursuivra lors de la prochaine période de jeu ou lors de la prolongation. A l'exception des pénalités de match, toutes les pénalités sont caduques une fois le match terminé. Un joueur pénalisé doit prendre place sur le banc des pénalités qui se trouve sur la même moitié de terrain que sa propre zone d'échange, sauf si le secrétariat de match et les bancs des pénalités se trouvent du même côté que les zones d'échange. Un joueur pénalisé est autorisé à quitter le banc des pénalités durant les pauses ordinaires du match, mais doit être de retour sur le banc des pénalités avant le début de la prochaine période de jeu. Un joueur pénalisé ne peut en revanche pas quitter le banc des pénalités durant la pause précédant la prolongation. Un joueur pénalisé ne peut ni parler avec les membres de son équipe, ni participer à un temps mort. Un joueur dont le temps de pénalité est terminé doit immédiatement quitter le banc des pénalités, à moins qu'il n'ait d'autres pénalités à purger. Un joueur blessé qui se voit infliger une pénalité peut se faire remplacer sur le banc des pénalités par un joueur de champ qui n'est pas déjà pénalisé. Si le joueur blessé pénètre sur le terrain avant que sa pénalité ne soit terminée, il sera sanctionné d'une pénalité de match II. Si le secrétariat de match envoie un joueur pénalisé sur le terrain en cours de jeu alors que sa pénalité n'est pas encore terminée, le joueur sera renvoyé sur le banc des pénalités et y restera jusqu'à la fin du temps de pénalité prévu réglementairement. Il n'y aura aucun allongement du temps de pénalité qui compenserait le fait que le joueur pénalisé est revenu trop tôt sur le terrain.

- 3 Si une ou plusieurs pénalités de deux minutes sont prononcées contre un gardien de but, le capitaine désignera un joueur de champ pour purger la ou les pénalités en question. Ce joueur de champ ne doit pas être lui-même déjà pénalisé. Si une pénalité de cinq minutes ou une pénalité personnelle est prononcée contre un gardien de but, il devra la purger lui-même. Si une ou plusieurs pénalités de deux minutes sont prononcées contre le gardien de but alors qu'il purge déjà une autre pénalité sur le banc des pénalités, il devra également purger lui-même la ou les pénalités en question.

Si le gardien de but doit purger lui-même une pénalité sur le banc des pénalités, son équipe a au maximum trois minutes pour équiper le gardien remplaçant ou un joueur de champ qui remplacera le gardien. Ce temps ne peut toutefois pas être utilisé pour un échauffement. Le nouveau gardien de but doit être inscrit en tant que tel sur le rapport de match et le moment du changement de gardien doit être indiqué. Lorsque son temps de pénalité sera écoulé, le gardien ne pourra pénétrer sur le terrain qu'à la prochaine interruption de jeu. C'est pourquoi un joueur de champ désigné par le capitaine doit accompagner le gardien sur le banc des pénalités ; ce joueur de champ pourra quitter le banc des pénalités lorsque la pénalité de temps sera terminée. Seul le joueur pénalisé sera inscrit sur le rapport de match. En

collaboration avec le secrétariat de match, les arbitres doivent veiller à ce que le gardien dont le temps de pénalité est terminé puisse quitter le banc des pénalités à la prochaine interruption de jeu.

Chronométrage du temps de pénalité

- 4 Le temps de pénalité est synchronisé avec le temps de jeu.

Si le temps de jeu est arrêté, le temps de pénalité est également arrêté.

Règle 6.2

(602)

Pénalités de temps

- 1 Une pénalité de temps est une pénalité qui sanctionne toute l'équipe. Par conséquent, lors d'une pénalité de temps, le joueur pénalisé ne peut pas être remplacé sur le terrain (signes 808a, 808b).

Nombre de pénalités de temps en parallèle

- 2 Un joueur ne peut purger qu'une seule pénalité de temps à la fois. Une équipe ne peut purger simultanément que deux pénalités de temps.
Petit terrain : Une équipe ne peut purger simultanément qu'une seule pénalité de temps.

Ordre des pénalités de temps

Les pénalités de temps sont chronométrées dans l'ordre où elles ont été prononcées. Un joueur contre lequel une pénalité de temps a été prononcée doit prendre place sur le banc des pénalités, même si sa pénalité de temps ne peut pas encore être chronométrée. Toutes les règles mentionnées sous 6.1.2 s'appliquent également à lui. Si plusieurs pénalités sont prononcées au même moment contre une équipe, les arbitres décident quelle pénalité de temps doit être chronométrée en premier. Toutefois, dans un tel cas, les pénalités de temps les plus courtes doivent toujours être chronométrées avant les plus longues.

Nombre minimal de joueurs lors de pénalités de temps

- 3 Si plus de deux joueurs d'une même équipe doivent purger en même temps une pénalité, l'équipe a le droit de continuer à jouer avec quatre joueurs.

Petit terrain : Si plus d'un joueur d'une même équipe doit purger en même temps une pénalité, l'équipe a le droit de continuer à jouer avec trois joueurs.

Une équipe doit jouer avec quatre joueurs sur le terrain jusqu'à ce qu'une seule pénalité de temps soit en cours. Si la pénalité de temps d'un joueur est terminée mais qu'il y a encore plus d'une pénalité de temps en cours contre son équipe, il devra rester sur le banc des pénalités jusqu'à la prochaine interruption de jeu ou jusqu'à la fin de l'avant-dernière pénalité de temps. Lorsque l'avant-dernière pénalité de temps est terminée, seul le joueur dont la pénalité de temps s'est terminée en premier est autorisé à quitter immédiatement le banc des pénalités. Les arbitres doivent veiller à ce qu'un joueur dont le temps de pénalité est terminé puisse quitter le banc des pénalités lors d'une interruption de jeu. Le secrétariat de match informe immédiatement les arbitres de la fin de toutes les pénalités de temps.

Petit terrain : Une équipe doit jouer avec trois joueurs sur le terrain jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de pénalité de temps en cours. Si la pénalité de temps d'un joueur est terminée mais qu'il y a encore une pénalité de temps en cours contre son équipe, il devra rester sur le banc des pénalités jusqu'à la prochaine interruption de jeu ou jusqu'à la fin de la dernière pénalité de temps. Lorsque la dernière pénalité de temps est terminée, seul le joueur dont la pénalité de temps s'est terminée en premier est autorisé à quitter immédiatement le banc des pénalités.

Chronométrage de plusieurs pénalités de temps contre un joueur

- 4 Si un joueur qui s'est vu infliger une pénalité de temps commet d'autres infractions entraînant également des pénalités, toutes ses pénalités seront chronométrées les unes après les autres.

Les unes après les autres signifie que la pénalité de temps suivante commence seulement quand la précédente est terminée, sauf si l'équipe s'est vu infliger dans l'intervalle entre les infractions commises d'autres pénalités de temps dont le chronométrage n'a pas encore commencé. Un nombre illimité de pénalités de temps peuvent être prononcées contre un joueur. Toutes les pénalités de temps sont chronométrées avant les pénalités personnelles.

Règle 6.3**(603)****Pénalité de deux minutes**

- 1 Si une équipe joue en supériorité numérique pendant que l'adversaire purge une pénalité de deux minutes et qu'elle marque un but, la pénalité de deux minutes de l'adversaire est annulée.

Si un but est marqué durant une pénalité différée, un penalty différé ou à la suite d'un penalty, aucune pénalité de deux minutes déjà en cours ne sera annulée.

Suppression de pénalités en cas de but

- 2 Les pénalités de deux minutes sont annulées les unes après les autres, dans l'ordre où elles ont été prononcées.

Pénalités de deux minutes en relation avec un penalty

- 3 Si un penalty est causé par une infraction entraînant une pénalité de deux minutes, la pénalité de deux minutes ne sera pas prononcée.

Règle 6.4**(604)****Pénalités différées**

- 1 Toutes les pénalités peuvent être différées. Une pénalité sera différée si l'équipe non fautive reste en possession de la balle après une infraction entraînant une pénalité (signe 807). Une seule pénalité peut être différée à la fois, sauf lors d'une situation de but en cours.
- 2 Une pénalité reste différée jusqu'à ce que l'équipe fautive entre en possession de la balle ou jusqu'à la prochaine interruption de jeu.

Reprise du jeu après une pénalité différée

Si le jeu est interrompu parce que l'équipe fautive entre en possession de la balle alors qu'une pénalité est différée, le jeu reprendra par un bully. Dans tous les autres cas, le jeu reprendra par la situation standard découlant de l'infraction qui a entraîné l'interruption. Si l'équipe non fautive marque un but valable durant une pénalité différée, la dernière pénalité de deux minutes différée sera retirée. Dans un tel cas, le but marqué n'aura d'influence sur aucune autre pénalité. Durant une pénalité différée, l'équipe non fautive a la possibilité de remplacer son gardien de but et de poursuivre l'offensive. Cette attaque doit être menée de manière constructive (en majeure partie dans le camp adverse). Si tel n'est pas le cas, le jeu sera interrompu et reprendra par un bully. Si l'équipe fautive marque un but durant une pénalité différée, le but sera annulé et le jeu reprendra par un bully. Si l'équipe non fautive marque un but contre son camp (autogoal), celui-ci sera validé. Une pénalité différée est prononcée au plus tard à la fin d'une période de jeu.

Règle 6.5**(605)****Infractions entraînant une pénalité de deux minutes****Coup de canne****Bloquer la canne**

- 1 Si un joueur, dans l'intention d'en tirer un net avantage ou sans possibilité d'atteindre la balle, bloque la canne de son adversaire, la soulève, la frappe ou la shoote (signes 901, 902, 903, 912).

Retenir

- 2 Si un joueur, dans l'intention d'en tirer un net avantage ou sans possibilité d'atteindre la balle, retient un adversaire ou la canne de ce dernier (signe 910).

Canne haute / pied levé

- 3 Si un joueur de champ se sert d'une quelconque partie de sa canne, de son pied ou de sa jambe pour jouer ou essayer de jouer la balle au-dessus de la hauteur de la hanche (signes 904, 913).

La hauteur de la hanche est définie lorsque l'on se tient droit.

Canne utilisée dangereusement

- 4 Si un joueur se sert de sa canne de manière dangereuse (signe 904).

Pousser

- 5 Si un joueur pousse un adversaire contre la bande ou contre le but (signe 907).

Engagement corporel excessif	6 Si un joueur fait un croche-pied à un adversaire ou se précipite sur lui (signe 909).
Demande de contrôle du matériel infondée	7 Si un capitaine demande que la courbure de la spatule d'un adversaire soit mesurée ou que la combinaison manche/spatule soit contrôlée et que la canne s'avère conforme au règlement (pas de signe). Le capitaine devra purger lui-même cette pénalité.
Jeu sans canne	8 Si un joueur de champ sans canne prend part au jeu (pas de signe). Cette règle ne s'applique pas à un gardien de but qui prend part au jeu en dehors de sa zone de but.
Recevoir une canne hors zone	9 Si un joueur se trouvant sur le terrain reçoit une canne en dehors de sa propre zone d'échange (pas de signe).
Ne pas ramasser une canne cassée	10 Si un joueur ne ramasse pas sa canne qui est tombée ou toutes les parties de sa canne cassée pour les enlever du terrain et les déposer dans sa zone d'échange (pas de signe). Seules les parties clairement visibles doivent être enlevées.
Obstruction	11 Si un joueur fait obstruction à un adversaire qui n'est pas en possession de la balle (signe 911). Si un joueur, avec ou sans contrôle de la balle, recule contre un adversaire en courant ou en marchant, seul un coup franc sera prononcé (signe 908).
Empêchement actif du gardien	12 Si un joueur de champ gêne activement le gardien de but lors du dégagement (signe 915 – pénalité de deux minutes). Cela n'est considéré comme une infraction que si le joueur de champ se trouve à l'intérieur de la zone de but ou à moins de trois mètres de l'endroit où le gardien est entré en possession de la balle. Il y a un empêchement actif uniquement si le joueur de champ suit les mouvements du gardien ou essaie d'atteindre la balle avec sa canne. Petit terrain : Cela n'est considéré comme une infraction que si le joueur de champ se trouve à l'intérieur de la zone de but ou à moins de deux mètres de l'endroit où le gardien est entré en possession de la balle.
Distance incorrecte	13 Si un joueur ne respecte pas la distance réglementaire lors d'un coup franc ou d'une balle sortie (signe 915). Cela n'est pas considéré comme une infraction si, lors de l'exécution d'un coup franc ou d'une balle sortie, l'adversaire essaie de se mettre à distance réglementaire, c'est-à-dire s'éloigne de la balle. Si l'adversaire place un mur à une distance insuffisante, un seul joueur sera pénalisé.
Jeu au sol	14 Si un joueur de champ allongé ou assis sur le sol joue la balle, la touche intentionnellement ou influence volontairement l'action de jeu (signe 919). Cela est également considéré comme une infraction si le joueur arrête ou joue la balle alors qu'il touche le sol avec les deux genoux ou avec une main, excepté la main qui tient la canne. Si les arbitres estiment que le joueur a été touché par la balle alors qu'il est tombé involontairement, aucune sanction ne sera prononcée.
Jeu avec la main ou le bras	15 Si un joueur de champ arrête ou joue la balle avec la main ou avec le bras (signe 920). Si la balle est tirée en direction du joueur et que celui-ci n'a aucune possibilité d'éviter la balle, aucune sanction ne sera prononcée.
Changement incorrect	16 Si un changement incorrect a lieu (signe 922). Le joueur remplaçant ne peut pas entrer sur le terrain avant que le joueur sortant ne soit sur le point de franchir la bande. Ce n'est toutefois considéré comme une infraction que si cela a une influence sur le jeu. Les changements qui ont lieu en dehors de la zone d'échange sont également considérés comme des changements incorrects. C'est le joueur étant entré trop tôt sur le terrain qui doit être pénalisé.
Surnombre	17 Si une équipe a trop de joueurs sur le terrain (signe 922). Un seul joueur se verra infliger une pénalité.
Quitter le banc des pénalités	18 Si un joueur pénalisé quitte le banc des pénalités sans toutefois entrer sur le terrain, s'il reste sur le banc des pénalités alors que son temps de

	pénalité est terminé, ou encore si un joueur pénalisé pénètre sur le terrain durant une interruption de jeu alors que son temps de pénalité n'est pas encore terminé (signe 925, cf. interprétation 6.1.2). Le secrétariat de match doit informer les arbitres d'une telle infraction dès que possible. Dans tous les cas, la règle 6.15.5 doit être appliquée si le joueur pénètre sur le terrain alors que le jeu est en cours. Le joueur ne peut entrer sur le terrain que si le nombre de joueurs qui s'y trouvent déjà le permet.
Fautes répétées	19 Si une équipe perturbe systématiquement le jeu en commettant des infractions répétées entraînant un coup franc (signe 923). Cela est également considéré comme une infraction si une équipe commet de nombreuses petites infractions dans un laps de temps relativement court. C'est toujours le joueur qui a commis la dernière infraction qui est pénalisé. Durant un penalty différé, toute infraction commise par l'équipe fautive entraînant un coup franc sera sanctionnée comme faute répétée. Toute infraction entraînant une pénalité sera sanctionnée par la pénalité correspondante en fonction de l'infraction commise. Toutes les pénalités sont purgées par les joueurs ayant commis les infractions en question.
Perte de temps de la part d'un joueur	20 Si un joueur retarde le jeu (signe 924). Cela est également considéré comme une infraction si un joueur de l'équipe fautive dégage ou emporte la balle lors d'une interruption de jeu, ou si un joueur bloque ou détériore intentionnellement la balle en cours de jeu. Cela s'applique également si un joueur de l'équipe défendante déplace intentionnellement le but.
Perte de temps de la part d'une équipe	21 Si une équipe retarde intentionnellement le jeu (signe 924). Si les arbitres constatent qu'une équipe retarde le jeu, ils doivent si possible avertir le capitaine avant de prononcer une pénalité si l'avertissement reste sans effet. Le capitaine désignera un joueur de champ qui n'est pas encore pénalisé pour purger cette pénalité. Cela s'applique également si une équipe n'est pas prête à temps pour le bully après une des pauses.
Réclamation	22 Si des joueurs ou des responsables d'équipe font des commentaires sur les décisions des arbitres, si les responsables dirigent leur équipe en dehors de la zone d'échange ou si le coaching ne se fait pas de manière sportive (signe 925). Cela s'applique également si le capitaine met en doute à maintes reprises et sans motif les décisions des arbitres ou si un responsable d'équipe pénètre sur le terrain sans autorisation des arbitres lors d'une interruption de jeu. Les arbitres doivent si possible avertir le responsable d'équipe avant de prononcer une pénalité.
Ne pas remettre en place le but	23 Si un gardien de but, malgré les sommations des arbitres, ne remet pas en place un but déplacé (signe 925). Le gardien est tenu de remettre le but dans sa position initiale dès que possible.
Equipement non conforme	24 Si un joueur, après sommation des arbitres, ne corrige pas des pièces non conformes de son équipement personnel (pas de signe).
Tenue vestimentaire non conforme	25 Si un joueur porte une tenue vestimentaire non conforme (pas de signe). Les arbitres doivent si possible avertir le joueur avant de prononcer cette pénalité. Les infractions concernant la tenue vestimentaire des joueurs ne peuvent entraîner qu'une seule pénalité par équipe et par match. L'absence de numéro sur le devant des maillots fera uniquement l'objet d'un rapport.
Equipement non conforme du gardien de but	26 Si un gardien de but équipé de manière non conforme prend part au jeu (pas de signe). Si le gardien perd involontairement sa protection pour la tête, le jeu sera interrompu et reprendra par un bully.
Empêcher un but	- - biffé -

Règle 6.6

(606)

Pénalité de cinq minutes

- 1 Une pénalité de cinq minutes (signe 808b) n'est jamais annulée.

Une pénalité de cinq minutes peut être prononcée en combinaison avec un penalty ou un penalty différé.

Règle 6.7**(607)****Infractions entraînant une pénalité de cinq minutes****Coup de canne grossier**

- 1 Si un joueur de champ, dans la lutte pour la balle, donne des coups de canne grossiers et dangereux (signe 901).

- interprétation biffée -

Accrochage

- 2 Si un joueur de champ accroche un adversaire avec sa canne et le fait tomber (signe 906).

Jet de canne

- 3 Si, en cours de jeu, un joueur se trouvant sur le terrain lance sa canne ou d'autres pièces d'équipement pour jouer ou atteindre la balle (pas de signe).

Engagement corporel grossier

- 4 Si un joueur attaque un adversaire de manière grossière (signe 909).

Croche-pied grossier

- 5 Si un joueur fait un croche-pied à un adversaire ou le pousse violemment, de telle sorte que ce dernier tombe contre la bande ou contre le but (signe 909).

Règle 6.8**(608)****Pénalités personnelles**

- 1 Une pénalité personnelle (signe 808c) est toujours accompagnée d'une pénalité de deux minutes. La pénalité personnelle sera chronométrée lorsque la pénalité de temps sera terminée. Une pénalité personnelle peut être chronométrée parallèlement à une autre pénalité personnelle.

Si un joueur se voit infliger une pénalité de temps alors qu'il est en train de purger une pénalité personnelle, la pénalité personnelle sera interrompue et la pénalité de temps sera alors chronométrée. Dans un tel cas, le capitaine désignera un joueur de champ qui prendra également place sur le banc des pénalités et pourra le quitter lorsque la pénalité de temps sera terminée.

Nombre de joueurs

- 2 Un joueur qui se voit infliger une pénalité personnelle peut être remplacé sur le terrain.

Joueur supplémentaire sur le banc des pénalités

Le capitaine désignera un joueur de champ supplémentaire qui n'est pas encore pénalisé pour accompagner le joueur pénalisé sur le banc des pénalités ; ce joueur supplémentaire pourra quitter le banc des pénalités lorsque la pénalité de temps sera terminée. Seul le joueur pénalisé sera inscrit sur le rapport de match. Lorsque sa pénalité personnelle sera terminée, le joueur pénalisé ne pourra pénétrer sur le terrain qu'à la prochaine interruption de jeu.

Pénalité personnelle contre un responsable d'équipe

Si un responsable d'équipe se voit infliger une pénalité personnelle, il devra prendre place dans les tribunes pour le reste du match. Il incombe à l'organisateur de veiller à ce que le responsable d'équipe pénalisé reste dans les tribunes jusqu'à la fin du match et ne prenne pas à nouveau part au match. La pénalité de temps accompagnante sera purgée par un joueur de champ désigné par le capitaine.

Règle 6.9**(609)****Pénalité de dix minutes**

- 1 Les pénalités personnelles de dix minutes ne sont jamais annulées.

Règle 6.10**(610)****Infractions entraînant une pénalité de dix minutes****Comportement antisportif**

- 1 Si un joueur ou un responsable d'équipe fait preuve de comportement antisportif (signe 925).

On entend par là un comportement insolent ou non sportif envers les arbitres, les joueurs, les responsables d'équipe ou les spectateurs, de même que le fait de simuler une faute pour tromper les arbitres, de taper ou de donner un coup de pied contre la bande ou contre le but, ou encore de lancer sa canne ou d'autres objets, et ce également durant une interruption de jeu ou dans la zone d'échange.

Règle 6.11**(611)****Pénalités de match**

- 1 Un joueur ou un responsable d'équipe qui se voit infliger une pénalité de match ne peut plus participer au match et doit se rendre immédiatement aux vestiaires (signe 809).

Il incombe à l'organisateur de veiller à ce que la personne pénalisée se rende aux vestiaires et ne revienne pas sur le terrain ni ne se rende dans les tribunes jusqu'à la fin du match. Toutes les pénalités de match doivent faire l'objet d'un rapport. A l'exception d'une pénalité de match prononcée en raison d'un joueur ou d'un responsable d'équipe non inscrit sur le rapport de match, une seule pénalité de match peut être prononcée par match contre un même joueur ou responsable d'équipe. Toute autre infraction entraînant une pénalité de match doit faire l'objet d'un rapport. Seule la pénalité de match entraînant la sanction la plus élevée sera inscrite sur le rapport de match. Une pénalité de match peut également être prononcée avant ou après le match, mais elle ne sera dans ce cas pas accompagnée d'une pénalité de cinq minutes. Un joueur ou un responsable d'équipe qui se voit infliger une pénalité de match avant le début du match ne pourra pas participer au match. Après le match, les arbitres peuvent prononcer une pénalité de match contre une personne jusqu'à ce qu'elle ait quitté l'infrastructure sportive. Avant le début du match, aucune pénalité de match ne peut être prononcée pour équipement non conforme.

Pénalité de temps accompagnant une pénalité de match

- 2 Une pénalité de match est toujours accompagnée d'une pénalité de cinq minutes.

Un joueur de champ désigné par le capitaine doit purger la pénalité de cinq minutes, ainsi que les éventuelles pénalités de temps prononcées contre le joueur ou le responsable d'équipe pénalisé qui n'ont pas encore été purgées. Seul le joueur pénalisé sera inscrit sur le rapport de match. Les pénalités personnelles que la personne pénalisée aurait encore à purger sont annulées. Si un joueur ou un responsable d'équipe qui s'est déjà vu infliger une pénalité de match commet d'autres infractions entraînant une pénalité de match, celles-ci n'entraîneront pas de pénalité de cinq minutes supplémentaire, sauf s'il s'agit d'une pénalité de match prononcée en raison d'un joueur ou d'un responsable d'équipe non inscrit sur le rapport de match.

Règle 6.12**(612)****Pénalité de match I**

- 1 Une pénalité de match I n'entraîne aucune autre sanction.

Règle 6.13**(613)****Infractions entraînant une pénalité de match I****Absence de vignette**

- 1 Si un joueur se sert d'une canne dont la spatule est trop courbée ou dont le manche et la spatule ne sont pas du même fabricant, ou qui n'est pas

	homologuée. Si un gardien de but utilise une protection pour la tête qui n'est pas homologuée.
	Pas homologuée signifie qu'elle ne porte pas la vignette correspondante (cf. directive « Homologation du matériel »). En cas d'équipement non homologué, les arbitres doivent avertir le joueur avant de prononcer une pénalité.
Joueur / responsable d'équipe non inscrit	2 Si un joueur ou un responsable d'équipe prend part au match sans être inscrit sur le rapport de match (pas de signe). Lorsqu'ils prononcent une telle pénalité, les arbitres doivent vérifier l'identité du joueur ou du responsable d'équipe en effectuant un contrôle de joueur selon la directive RAD2, puis établir un rapport à ce sujet une fois le match terminé.
Retour d'un joueur blessé ayant reçu une pénalité	- - biffé -
Comportement antisportif répété d'un joueur	3 Si un joueur fait preuve de comportement antisportif de manière continue ou répétée (signe 925). De manière continue signifie : dans la même action. De manière répétée signifie : pour la seconde fois dans le même match. Une pénalité de match sera toujours prononcée en lieu et place d'une seconde pénalité de dix minutes contre le même joueur.
Détérioration de pièces d'équipement dans un mouvement de colère	4 Si un joueur détériore sa canne ou d'autres pièces d'équipement dans un mouvement de colère (signe 925).
Infraction pouvant occasionner des blessures	5 Si un joueur se rend coupable d'une infraction pouvant occasionner des blessures (signe 909). On entend par là des infractions corporelles très grossières et pouvant occasionner des blessures, mais qui ont un rapport direct avec le déroulement du jeu. L'infraction vise la situation de jeu et n'est pas dirigée intentionnellement contre l'adversaire, mais le joueur fautif prend sciemment le risque de le blesser. Cela s'applique notamment si un joueur, sans avoir la possibilité d'atteindre la balle ou pour rester en possession de la balle, se jette contre un adversaire, l'attaque de manière grossière, le pousse contre la bande ou contre le but, ou lui fait un croche-pied, de telle sorte qu'il tombe contre la bande ou contre le but.

Règle 6.14

(614)

- Pénalité de match II** 1 Une pénalité de match II entraîne une suspension d'un match. Jusqu'à ce que le prochain match de suspension ait été joué, la personne pénalisée ne pourra participer à aucun match de l'association. Voir aussi la directive « Suspensions de match relatives à des pénalités de match II / III ».

Règle 6.15

(615)

Infractions entraînant une pénalité de match II

- Mêlée** 1 Si un joueur ou un responsable d'équipe est impliqué dans une mêlée (signe 909).
Le joueur ou le responsable d'équipe sera sanctionné s'il est activement impliqué dans la mêlée. Par mêlée, on entend le fait de pousser brutalement ou de bousculer plusieurs fois une personne.
- Répétition d'une** 2 Si un joueur commet une nouvelle fois une infraction entraînant une

pénalité de cinq minutes contre un joueur

pénalité de cinq minutes (pas de signe).

La pénalité de match sera prononcée en lieu et place de la seconde pénalité de cinq minutes. Cette pénalité de match sera également accompagnée d'une pénalité de cinq minutes.

Comportement antisportif répété d'un resp. d'équipe

- 3 Si un responsable d'équipe fait preuve de comportement antisportif de manière répétée (signe 925).

La pénalité de match remplace la seconde pénalité de dix minutes ainsi que la pénalité de deux minutes accompagnante, mais est quant à elle toujours accompagnée d'une pénalité de cinq minutes.

Modification de l'objet devant être contrôlé

- 4 Si un joueur corrige ou échange une pièce d'équipement qui doit faire l'objet d'un contrôle avant que celui-ci ne soit effectué (signe 925).

Perturbation planifiée

- 5 Si un joueur ou un responsable d'équipe commet une infraction qui a manifestement été planifiée pour perturber le jeu (signe 925).

Cela s'applique également si un joueur pénalisé revient intentionnellement sur le terrain avant que sa pénalité ne soit terminée, sauf si c'est le secrétariat de match qui est responsable de cette faute. Si un joueur pénalisé quitte le banc des pénalités durant une interruption de jeu, seule une pénalité de deux minutes sera prononcée (règle 6.5.17).

Si un joueur qui s'est fait remplacer sur le banc des pénalités pour cause de blessure revient sur le terrain avant que son temps de pénalité ne soit terminé, cela doit être considéré comme perturbation planifiée.

Si un joueur dont la pénalité est terminée revient sur le terrain en cours de jeu bien que le nombre de joueurs sur le terrain ne le permette pas, cela peut être considéré selon les circonstances comme surnombre (règle 6.5.16). On entend également par perturbation planifiée le fait d'intervenir dans le jeu depuis la zone d'échange ou depuis le banc des pénalités, de donner un coup de pied contre la bande si cela a une influence sur le jeu, de jeter des pièces d'équipement sur le terrain en cours de jeu ou dans le but de retarder la reprise du jeu. Le fait de jouer intentionnellement avec trop de joueurs sur le terrain ou avec un joueur de champ inscrit en tant que gardien sur le rapport de match est également considéré comme perturbation planifiée. En outre, l'utilisation de produits adhérents ou glissants est également considérée comme perturbation planifiée.

Canne défectueuse ou renforcée

- 6 Si un joueur de champ continue à jouer avec une canne défectueuse ou utilise une canne renforcée ou rallongée (pas de signe).

Règle 6.16**(616)****Pénalité de match III**

- 1 Une pénalité de match III entraîne une suspension d'un match ainsi qu'une sanction supplémentaire décidée par la commission compétente de swiss unihockey. Jusqu'à ce que le prochain match de suspension ait été joué, la personne pénalisée ne pourra participer à aucun match de l'association. Voir aussi la directive « Suspensions de match relatives à des pénalités de match II / III ».

Règle 6.17**(617)****Infractions entraînant une pénalité de match III****Bagarre**

- 1 Si un joueur ou un responsable d'équipe est impliqué dans une bagarre (signe 909).

Le joueur ou le responsable d'équipe sera sanctionné s'il est activement impliqué dans la bagarre. Par bagarre, on entend le fait de donner des coups de pied ou des coups de poing.

Brutalité

- 2 Si un joueur ou un responsable d'équipe se rend coupable de brutalité (signe 909).

Insultes

Par brutalité, on entend notamment le fait de donner des coups de poing ou des coups de pied, de même que des coups de canne ciblés contre la tête ou des coups de canne violents contre le corps.

- 3 Si un joueur ou un responsable d'équipe s'exprime de manière insultante (signe 925).

Il s'agit notamment d'insultes grossières ou de gestes offensants envers les arbitres, les joueurs, les responsables d'équipe, les fonctionnaires ou les spectateurs.

Voie de fait

- 4 Si un joueur ou un responsable d'équipe se rend coupable de voie de fait sur les arbitres, les joueurs, les responsables d'équipe, les fonctionnaires ou les spectateurs (signe 909).

Par voie de fait, on entend une atteinte délibérée à l'intégrité physique d'une personne, ne causant pas nécessairement une blessure corporelle. Les actes suivants constituent notamment des voies de fait : tout coup de canne donné en dehors de l'action de jeu et visant clairement l'adversaire, le fait de cracher sur l'adversaire ou de l'asperger d'un liquide, de lui tirer les cheveux, de lui lancer des objets ou de le pousser volontairement à terre.

Règle 6.18**(618)****Pénalités en relation avec un penalty**

- - biffé -

Paragraphe 7 – Le but marqué

Règle 7.1

(701)

Validité d'un but marqué

- 1 Un but marqué est reconnu comme valable s'il est marqué dans les règles et s'il est confirmé par un bully au point central.

Confirmation d'un but marqué

Tous les buts validés doivent être inscrits sur le rapport de match. Il convient d'indiquer le temps de jeu lors du but marqué, le numéro du buteur et, le cas échéant, celui de son assistant. L'assistant est un joueur de la même équipe qui est activement impliqué dans l'action débouchant sur le but marqué. Un seul assistant par but marqué sera inscrit sur le rapport de match. Un but marqué à la fin d'une période de jeu, durant la prolongation ou à la suite d'un penalty exécuté après la fin d'une période de jeu ne doit pas être confirmé par un bully. Dans un tel cas, la validation du but marqué est faite par l'arbitre qui montre le point central.

Annulation d'un but confirmé

- 2 Un but marqué et reconnu valable ne peut plus être annulé une fois que le bully a été effectué au point central.

Si les arbitres sont certains qu'un but validé n'a pas été marqué correctement, ils devront signaler cet incident dans un rapport.

Petit terrain : Les buts marqués ne doivent figurer sur le rapport de match que lors de matches individuels.

Règle 7.2

(702)

But marqué correctement

- 1 Si la balle a entièrement franchi la ligne de but dans le bon sens (par devant) après avoir été jouée correctement avec la canne et sans que l'équipe attaquante n'ait commis d'infraction auparavant (signe 810).

Cela s'applique également si le but a été déplacé de sa position initiale et que la balle a franchi la ligne de but sous la hauteur initiale de la barre transversale, si un joueur dont le numéro n'est pas correct marque un but ou a contribué à cette réussite en tant qu'assistant, ou si un but a été marqué contre son propre camp (autogoal). On désigne par autogoal le fait de jouer la balle de manière active avec la canne ou avec le corps et non la déviation de la balle dans son propre but. En cas d'autogoal, on inscrira le sigle « ET » (de l'allemand « Eigentor ») sur le rapport de match.

But marqué involontairement avec le corps

- 2 Si la balle a entièrement franchi la ligne de but dans le bon sens (par devant) après avoir été jouée avec le corps par un défenseur ou déviée involontairement avec le corps par un attaquant et sans que l'équipe attaquante n'ait commis d'infraction auparavant (signe 810).

Si un but a été marqué avec une canne non conforme, le but est valable.

Non conforme signifie en l'occurrence : non homologuée ou dont la spatule est trop courbée.

But marqué par un joueur non inscrit

- 3 Si un joueur qui ne figure pas sur le rapport de match est impliqué dans l'action ayant débouché sur le but marqué.

Impliqué dans l'action signifie que le joueur a lui-même marqué le but ou qu'il a adressé la passe décisive à l'auteur du but.

Règle 7.3

(703)

But marqué incorrectement

- 1 Si un joueur de l'équipe attaquante a commis une infraction entraînant un coup franc ou une pénalité directement sur le but marqué ou en rapport avec celui-ci (signe 811 + signe prescrit pour l'infraction).

Cela s'applique également si une équipe est en surnombre sur le terrain et marque un but.

But marqué volontairement

- 2 Si un joueur de l'équipe attaquante dévie volontairement la balle avec le pied ou avec une quelconque partie du corps et que la balle entre

avec le corps	directement dans le but ou est involontairement déviée dans le but par une quelconque partie du corps d'un autre joueur ou par la canne d'un adversaire (signe 811).
But marqué pendant ou après le coup de sifflet	3 Si la balle a franchi la ligne de but pendant ou après le coup de sifflet de l'arbitre ou le signal du chronomètreur (signe 811).
Ligne de but franchie dans le mauvais sens	4 Si la balle pénètre dans le but sans avoir franchi la ligne de but dans le bon sens, c'est-à-dire par devant (signe 811).
But du pied ou de la main du gardien	5 Si le gardien de but lance ou shoote la balle avec une quelconque partie du corps de manière réglementaire et qu'elle pénètre directement dans le but ou qu'elle est involontairement déviée dans le but par une quelconque partie du corps d'un autre joueur ou par la canne d'un adversaire (signe 811). Pour que le but soit valable, la balle doit avoir été touchée intentionnellement par un joueur adverse (ou une partie de son équipement) avant de pénétrer dans le but.
But du pied d'un joueur de champ	- - biffé -
But marqué lors d'une pénalité différée	6 Si une équipe contre laquelle une pénalité différée est annoncée marque un but (signe 811). Une fois la pénalité prononcée, le jeu reprendra par un bully.
But marqué par un arbitre	- - biffé -

Paragraphe 8 – Signes pour situations standard et pénalités

Signe 801

Arrêt du
chronométrage
Temps mort



Bully

Signe 802**Signe 804**

Balle sortie
Coup franc



Signe 805

Avantage



Penalty

Signe 806



Signe 807

**Pénalité différée
Penalty différé**



**Pénalité de deux
minutes**

Signe 808a



Signe 808b

Pénalité de cinq minutes



Signe 808c

Pénalité de dix minutes



Signe 809

Pénalité de match



Signe 810

Validation d'un but



Signe 811

**Annulation d'un
but**



Paragraphe 9 – Signes pour infractions

Signe 901

Coup de canne



Signe 902

Bloquer la canne



Signe 903

Soulever la canne



Signe 904

Canne haute



Signe 905

**Canne/pied/jambe
entre les jambes de
l'adversaire**



Signe 906

Accrochage



Signe 907

Pousser



Signe 908

Faute d'attaquant



Signe 909

Engagement corporel excessif
Engagement corporel grossier
Infraction pouvant occasionner des blessures
Mêlée
Bagarre
Brutalité
Voie de fait



Retenir

Signe 910



Signe 911

**Bloquer
l'adversaire
Obstruction**



Signe 912

**Jeu avec le pied
Coup de pied
contre la canne de
l'adversaire**



Signe 913

Pied levé



Signe 914

**Infraction dans la
zone de protection
But déplacé par
l'équipe attaquante**



Signe 915

Distance incorrecte
Empêchement
passif du gardien
Empêchement actif
du gardien

**Signe 916**

Sauter

**Signe 917**

Quitter la zone de
but lors du
dégagement
(gardien)
Dégagement au-
delà de la ligne
médiane (gardien)



Signe 918

**Exécution
incorrecte d'une
situation standard**
**Retarder
l'exécution d'une
situation standard**



Signe 919

Jeu au sol



Signe 920

Jeu avec la main
Jeu avec le bras



Signe 921

Jeu avec la tête



**Changement
incorrect
Surnombre**

Signe 922



Signe 923

**Fautes répétées
par un joueur**

**Fautes répétées
par une équipe**



Signe 924

Antijeu
Blocage de la balle
(gardien)
Passe en retrait au
gardien
Perte de temps de la
part d'un joueur
Perte de temps de la
part d'une équipe

**Signe 925**

Réclamation
Coaching incorrect
Ne pas remettre en
place un but
déplacé
Quitter le banc des
pénalités
Comportement
antisportif
Comportement
antisportif répété
Détériorer des
pièces d'équipe-
ment dans un
mouvement de
colère
Modifier une pièce
d'équipement qui
doit être contrôlée
Perturbation
planifiée
Insultes



RDJI1 – Infractions corporelles

Interprétation « Infractions corporelles »

Remplace	Interprétation « Infractions corporelles » de la saison 2008/2009
Validité	Cette interprétation entre en vigueur à partir de la saison 2018/2019 et reste pleinement valable jusqu'à révocation.
Application	Cette interprétation doit être appliquée lors de tous les matches officiels de swiss unihockey.

1. Différence entre s'appuyer et pousser

	S'APPUYER	POUSSER
Caractéristiques	▪ Seulement avec l'épaule ▪ Déroulement continu, non saccadé ▪ Sans élan ▪ Seulement de côté	▪ Avec une quelconque partie du corps (également avec l'épaule) ▪ Action soudaine, inattendue ▪ Avec élan
Conséquence	→ Pas d'infraction	→ Infraction (doit être sanctionnée, mais en tenant compte de l'avantage et de la règle de l'avantage)

2. Jeu à proximité de la bande

En règle générale :

- S'approcher de côté et s'appuyer avec l'épaule est autorisé.
- Gêner l'adversaire avec les jambes et les hanches n'est pas autorisé.
→ Pousser

Lorsque le jeu se déroule près de la bande, il convient de tenir compte en particulier des points suivants du règlement :

- Pousser
- Coup de canne
- Faute d'attaquant
- Antijeu

3. Duel le long de la bande

En règle générale :

- S'appuyer avec l'épaule est autorisé, même si un joueur est acculé contre la bande ou passe par-dessus la bande.
- Pousser n'est jamais autorisé, de quelque manière que ce soit.

L'infraction sera évaluée et sanctionnée en tenant compte des critères suivants :

- Objectif de l'infraction
- Intensité de l'infraction
- Risque de blessure

Remarque :

→ C'est la cause et non l'effet qui sera déterminante pour la sanction.

4. Provocation de pénalités de temps par « plongeon »

Lorsque le jeu se rapproche de la bande, certains joueurs essaient délibérément de provoquer une pénalité de temps contre l'adversaire en faisant un « plongeon » pour simuler une faute.

De telles simulations doivent être considérées comme comportement antisportif et sanctionnées en conséquence par une pénalité de dix minutes.

	Scénario 1	Scénario 2	Scénario 3
Description	Pas d'infraction du joueur A et « plongeon » du joueur B	Infraction du joueur A entraînant un coup franc et « plongeon » du joueur B	Infraction du joueur A entraînant une pénalité (Dans cette situation, une simulation n'est pas possible étant donné que l'infraction commise par le joueur A est sanctionnée par une pénalité peut logiquement entraîner une chute.)
Sanction	Pénalité de 10 minutes contre le joueur B	Pénalité de 10 minutes contre le joueur B selon l'appréciation de l'arbitre	Pénalité contre le joueur A
Reprise de jeu	En fonction de la pénalité différée contre l'équipe du joueur B	Coup franc pour l'équipe du joueur B	Coup franc pour l'équipe du joueur B

5. Vue d'ensemble des « infractions grossières »**Critères pour sanctionner les infractions grossières commises avec le corps ou la canne :**

Infractions et sanctions	Critères
Pénalité de temps (pénalité de 2 minutes ou de 5 minutes)	▪ Infraction commise avec le corps ou la canne en rapport direct avec la situation de jeu ▪ Dans la lutte pour la possession de la balle ou en tant qu'action de défense visant à détruire le jeu de l'adversaire (le but étant d'éviter que l'adversaire puisse jouer la balle, la contrôler ou recevoir une passe)
Infraction pouvant occasionner des blessures (Pénalité de match I)	▪ Infraction (corporelle) grossière en rapport avec la situation de jeu ▪ Vise la situation de jeu et non l'adversaire en tant que personne ▪ Infraction particulièrement grossière (« tous les moyens sont bons pour arrêter l'adversaire ») ▪ Infraction commise en prenant sciemment le risque de blesser l'adversaire, mais sans que ce soit le but de l'opération

Brutalité (Pénalité de match III)	▪ Infraction aussi bien en rapport avec la situation de jeu qu'en dehors du jeu ▪ Vise le joueur en tant que personne (p. ex. acte de vengeance ou de frustration après une perte de balle ou une faute) ▪ Coups de poing ou coups de pied violents ▪ Coups de canne visant la tête de l'adversaire ▪ Coups de canne ciblés et violents contre le corps de l'adversaire
Voie de fait (Pénalité de match III)	▪ Infraction aussi bien en rapport avec la situation de jeu qu'en dehors du jeu ▪ Vise le joueur en tant que personne (p. ex. acte de vengeance ou de frustration après une perte de balle ou une faute) ▪ Toute voie de fait (même si elle paraît « légère »). Par voie de fait, on entend une atteinte délibérée à l'intégrité physique d'une personne ne causant pas nécessairement une blessure corporelle. Les actes suivants constituent notamment des voies de fait : ▪ tout coup de canne (même léger) donné en dehors du jeu et visant un adversaire en tant que personne ▪ cracher sur un adversaire ou l'asperger d'un liquide ▪ tirer un adversaire par les cheveux ▪ jeter des objets contre un adversaire ▪ pousser volontairement à terre un adversaire
Mêlée (Pénalité de match II) Bagarre (Pénalité de match III)	▪ Il doit y avoir au moins deux joueurs activement impliqués ▪ Infraction en dehors du jeu ou après une situation de jeu ▪ Vise le joueur en tant que personne

6. Remarques

- Les provocations corporelles telles que de légères « poussettes » ou « bousculades » qui se situent en dessous du seuil des voies de fait, même si elles sont faites en dehors du jeu, ne doivent pas être sanctionnées par une pénalité de match III.
→ Avertissement ou pénalité de deux minutes
- Les coups de canne et les infractions corporelles ne sont jamais sanctionnés par une pénalité de dix minutes.

RDJI2 – Temps mort (time-out)

Interprétation « Temps mort (time-out) »

Remplace	Interprétation « Time-out (temps mort) » de la saison 2008/2009
Validité	Cette interprétation entre en vigueur à partir de la saison 2018/2019 et reste pleinement valable jusqu'à révocation.
Application	Cette interprétation doit être appliquée lors de tous les matches officiels de swiss unihockey.

Contenu

Cette interprétation complète l'article 2.2 des Règles de jeu et uniformise l'application d'un temps mort.

Procédure	1. Le capitaine ou un responsable d'équipe demande un temps mort à l'arbitre. Cela peut également se faire en cours de jeu. 2. Lors de la prochaine (ou actuelle) interruption de jeu, l'arbitre signale au chronométrateur l'arrêt du temps de jeu en utilisant le signe « temps mort » (signe 801) et en donnant un triple coup de sifflet. 3. L'arbitre se rend au secrétariat de match et annonce de vive voix : « temps mort pour l'équipe X ». 4. Dès que les joueurs des deux équipes se trouvent en majorité dans leur zone d'échange et que les équipes peuvent se concerter, l'arbitre donne un coup de sifflet supplémentaire pour signaler le début du temps mort, répète le signe « temps mort » et désigne de la main le banc de l'équipe qui a demandé le temps mort. A partir de ce moment, les 30 secondes commencent à s'écouler. 5. Au terme des 30 secondes, l'arbitre signale la fin du temps mort par un nouveau coup de sifflet. 6. Le jeu reprend là où il a été interrompu et par la même situation standard que s'il n'y avait pas eu de temps mort. Dès que les équipes ont repris leur place, l'arbitre signale la reprise du jeu par un nouveau coup de sifflet.
------------------	--

Remarques	▪ Seul un arbitre peut demander au chronométrateur d'arrêter le temps de jeu. ▪ Lorsqu'il accorde un temps mort, l'arbitre doit mémoriser l'endroit de la reprise du jeu ainsi que la situation standard par laquelle le jeu reprendra. ▪ Les joueurs se trouvant sur le banc des pénalités doivent y rester et ne sont pas autorisés à participer au temps mort. ▪ Si une équipe retarde la reprise du jeu après un temps mort, l'arbitre donnera un avertissement avant de prononcer une pénalité de deux minutes (pour perte de temps) contre l'équipe fautive. ▪ Si, en raison d'une situation extraordinaire, un responsable d'équipe souhaite retirer un temps mort qui a été demandé mais qui n'a pas encore commencé, l'arbitre décidera selon sa propre appréciation s'il permet ou non le retrait du temps mort.
------------------	--

RDJI3 – Passe en retrait au gardien

Interprétation « Passe en retrait au gardien »

Remplace	Interprétation « Passe en retrait au gardien » du 11 avril 2006
Validité	Cette interprétation entre en vigueur à partir de la saison 2014/2015 et reste pleinement valable jusqu'à révocation.
Application	Cette interprétation doit être appliquée lors de tous les matches officiels de swiss unihockey.

Contenu

Cette interprétation complète l'article 5.7.18 des Règles de jeu.

Objectif

La règle 5.7.18 (interdisant la passe en retrait au gardien) a pour but d'éviter une défense destructive par des passes en retrait systématiques au gardien et de favoriser le jeu offensif (forechecking).

Interprétation

- De manière générale, il est interdit à tout joueur d'adresser une passe intentionnelle à son propre gardien. Cette action est sanctionnée comme infraction à partir du moment où le gardien touche la balle avec les mains ou les bras sur une passe intentionnelle d'un coéquipier. Il est en revanche permis au gardien d'arrêter ou de repousser la balle avec n'importe quelle autre partie du corps (par exemple de la dégager avec le pied). Si le gardien arrête la balle, il faut cependant veiller à ce que la règle 5.7.17 (blocage de la balle par le gardien) soit respectée.
- Cette infraction entraîne toujours un coup franc et jamais un penalty. Le lieu du coup franc est déterminé selon la règle 5.6.2. Il faut notamment veiller à ce que la distance minimale entre le lieu d'exécution du coup franc et la zone de protection soit respectée.
- De plus, il n'est pas permis au gardien de se saisir d'une balle en possession d'un coéquipier, à savoir quand le coéquipier conduit la balle et/ou la contrôle (en se plaçant par exemple devant le gardien) de manière à ce que le gardien prenne la balle dans la spatule de sa canne.

Exemples concrets

1. Un joueur de champ fait une passe intentionnelle à son propre gardien, mais en faisant rebondir auparavant la balle contre la bande.
→ Il s'agit d'une passe en retrait au gardien.
2. Un joueur de champ passe devant son gardien en conduisant la balle avec la canne et le gardien se saisit de la balle (avec les mains) dans la spatule de son coéquipier.
→ Bien que le joueur de champ n'ait pas eu l'intention de faire une passe en retrait à son propre gardien, l'action du gardien va à l'encontre de la règle et doit donc être considérée comme passe en retrait au gardien.
3. Un joueur de champ fait une passe à un coéquipier qui se trouve dans la zone de but. Le gardien intervient cependant et se saisit de la balle (avec les mains) avant qu'elle n'arrive au coéquipier.
→ Bien que le joueur de champ n'ait pas eu l'intention de faire une passe en retrait à son propre gardien, l'action du gardien va à l'encontre de la règle et doit donc être considérée comme passe en retrait au gardien.

4. Un joueur de champ laisse la balle dans la zone de but et se fait remplacer ; le gardien se saisit alors de la balle (avec les mains).
 - Bien que le joueur de champ n'ait pas eu l'intention de faire une passe en retrait à son propre gardien, l'action du gardien va à l'encontre de la règle et doit donc être considérée comme passe en retrait au gardien.
5. Des joueurs des deux équipes luttent pour la balle dans la zone de but et le gardien se saisit alors de la balle (avec les mains).
 - Il ne s'agit pas d'une passe en retrait au gardien.
6. 5. Des joueurs des deux équipes luttent pour la balle dans zone de but. Un défenseur prend brièvement le contrôle de la balle et le gardien se saisit alors de la balle (avec les mains).
 - Cette action devra être considérée ou non comme passe en retrait selon si le défenseur était clairement ou non en possession de la balle. L'arbitre prendra sa décision en fonction de la situation concrète qui se présente.
7. Un joueur de l'équipe adverse fait une passe devant le but, mais la balle est touchée par un défenseur et rebondit en direction du gardien.
 - Il ne s'agit pas d'une passe en retrait au gardien car le défenseur n'avait pas l'intention de faire une passe à son propre gardien.
8. Un joueur de champ dévie intentionnellement une balle haute avec la poitrine en direction de son propre gardien.
 - Il s'agit d'une passe en retrait au gardien ; en effet, il n'y a pas que les passes faites avec la canne qui sont considérées comme des passes.
9. Lors de l'exécution d'un bully, la balle est jouée directement au gardien.
 - Il ne s'agit pas d'une passe en retrait au gardien car le joueur effectuant le bully n'avait pas l'intention de faire une passe à son propre gardien.
10. Le gardien arrête du pied une passe en retrait d'un coéquipier et se met ensuite à plat ventre sur la balle pour la bloquer.
 - Il ne s'agit pas d'une passe en retrait au gardien car il n'a touché la balle ni avec les mains ni avec les bras. Il faut cependant veiller à ce que le gardien ne bloque pas la balle plus de 3 secondes, sans quoi un coup franc devra être prononcé en faveur de l'équipe adverse (règle 5.7.17).

RDJI4 – Penalty

Interprétation « Penalty »

Remplace	Interprétation « Tir au but (Penalty) » de la saison 2006/2007
Validité	Cette interprétation entre en vigueur à partir de la saison 2018/2019 et reste pleinement valable jusqu'à révocation.
Application	Cette interprétation doit être appliquée lors de tous les matches officiels de swiss unihockey.

Contenu

Cette interprétation complète l'article 5.8 des Règles de jeu et uniformise la procédure à suivre pour l'exécution d'un penalty pendant le temps réglementaire du match.

Procédure

- Signaler le penalty, le temps de jeu et le temps de pénalité sont arrêtés, signaler une éventuelle pénalité de cinq minutes ou de match ainsi que l'infraction commise.
- Prononcer les éventuelles pénalités qui ont été différées auparavant.
- Annoncer le tout au secrétariat de match.
- A l'exception du joueur exécutant le penalty et du gardien adverse, tous les joueurs doivent quitter le terrain et se rendre dans leur propre zone d'échange. Tout joueur qui s'est vu infliger une pénalité doit prendre place sur le banc des pénalités.
- Poser la balle sur le point central.
- Le gardien doit toucher la ligne de but, le joueur exécutant le penalty se trouve au point central.
- L'arbitre se place vers le milieu du camp où doit être exécuté le penalty, de manière à pouvoir en surveiller le déroulement tout en ayant un contact visuel avec le secrétariat de match. Il ne quitte pas sa place, afin de ne pas irriter le joueur exécutant.
GT : Le deuxième arbitre se place en diagonale de son partenaire, à la hauteur de la ligne de but.
- Dès que le joueur exécutant et le gardien ont signalé qu'ils sont prêts, l'arbitre donne un coup de sifflet indiquant le début de l'exécution du penalty. (Le temps de jeu et le temps de pénalité restent arrêtés.)
- Dès que le joueur exécutant a touché la balle, le gardien peut quitter la ligne de but.
- Le gardien peut quitter la zone de but, mais il sera alors considéré comme joueur de champ sans canne, comme durant le reste du match ; il ne peut donc jouer la balle qu'une fois avec le pied. Toutes les autres actions de défense doivent avoir lieu dans la zone de but. Si le gardien commet une infraction, celle-ci sera sanctionnée en fonction de sa nature et un nouveau penalty sera prononcé (car une situation évidente de but ou l'amorce d'une telle situation a été annihilée).
- Tant que la balle est sous contrôle du joueur exécutant, la balle et le joueur exécutant ne peuvent pas s'arrêter simultanément ni s'éloigner du but les deux en même temps.

- Dès que la balle est entrée en contact avec le gardien, le joueur exécutant ne peut plus la toucher.

Un penalty est terminé si...

- le joueur exécutant marque un but.
- la balle a franchi la ligne de but prolongée.
- la balle est sortie du terrain ou a touché des objets se trouvant au-dessus du terrain.
- la balle et le joueur exécutant se sont arrêtés simultanément ou se sont éloignés du but les deux en même temps.

Un penalty doit être répété si...

- le joueur exécutant touche la balle avant le coup de sifflet.
- le gardien quitte la ligne de but avant que le joueur exécutant n'ait touché la balle une première fois.

Reprise du jeu après un penalty

- Si le but est marqué : bully au point central
- Si le but n'est pas marqué : bully au point de bully le plus proche

RDJI5 – Mesure de la courbure de la spatule

Interprétation « Mesure de la courbure de la mesure de la spatule »

Validité	Cette interprétation entre en vigueur à partir de la saison 2006/2007 et reste pleinement valable jusqu'à révocation.
Application	Cette interprétation doit être appliquée lors de tous les matches officiels de swiss unihockey.

Contenu

Cette interprétation complète l'article 4.7.2 des Règles de jeu et définit la procédure à suivre pour mesurer la courbure de la spatule.

Procédure de mesure

La courbure de la spatule est mesurée de la manière suivante :

1. La canne est posée entièrement sur une surface plane (par exemple sur le sol).
2. C'est le point mesurable le plus élevé se trouvant sur la partie intérieure de la spatule recourbée qui est déterminant. Mesurable signifie ici : que l'on peut atteindre avec un instrument de mesure adéquat, donc proche d'une ouverture dans la spatule.
3. La courbure de la spatule est définie comme étant la plus courte distance entre le point mentionné sous [2] et la surface plane.

Remarques

- La courbure de la spatule ne doit pas dépasser 30 mm.
- Pendant le match, la courbure de la spatule est mesurée au secrétariat de match, en présence des deux capitaines et du joueur dont la spatule fait l'objet de la mesure.

RDJI6 – Antijeu / perte de temps de la part d'un joueur

Interprétation « Antijeu / perte de temps de la part d'un joueur »

Validité	Cette interprétation entre en vigueur à partir de la saison 2006/2007 et reste pleinement valable jusqu'à révocation.
Application	Cette interprétation doit être appliquée lors de tous les matches officiels de swiss unihockey.

Antijeu de la part d'un joueur

Contenu

Cette interprétation complète l'article 5.7.20 des Règles de jeu.

Objectif

La règle 5.7.20 (interdisant à un joueur de ralentir le jeu) s'applique uniquement à la situation où un joueur se retranche contre la bande ou contre le but.

Exemples concrets

	Scénario 1	Scénario 2
Description	Le joueur A se retranche contre la bande. Deux joueurs de l'équipe B viennent l'encercler. Il en résulte une situation bloquée.	Le joueur A se retranche contre la bande. Deux joueurs de l'équipe B viennent l'encercler. Il en résulte une situation bloquée. Une fois que l'arbitre a dit « jouer ! », le joueur A essaie de se dégager de côté ou vers l'arrière, repoussant les adversaires.
Réaction de l'arbitre	Injonction « jouer ! » au joueur A. → Si cela reste sans effet : prononcer un coup franc contre le joueur A. Motif : antijeu (signe 924)	→ Prononcer un coup franc contre le joueur A. Motif : faute d'attaquant (signe 908)

Important

1. Avant de prononcer un coup franc pour antijeu, il faut avertir le joueur en question, c'est-à-dire lui donner l'ordre de jouer la balle.
2. Pour la différence entre s'appuyer et pousser, se référer à l'interprétation « Infractions corporelles ».

Perte de temps de la part d'un joueur

Contenu

Cette interprétation complète l'article 6.5.20 des Règles de jeu.

Objectif

La règle 6.5.20 (pénalisant le comportement d'un joueur qui cherche à perdre du temps) a pour but d'éviter des infractions tactiques retardant le jeu et de maintenir ainsi un rythme de jeu élevé, même en cas d'interruptions.

Interprétation

- En principe, si un joueur de l'équipe ayant commis une infraction touche intentionnellement la balle après le coup de sifflet de l'arbitre, il se verra immédiatement infliger une pénalité de deux minutes.
- Le joueur sera sanctionné s'il cherche à empêcher que le jeu puisse reprendre aussi vite que possible, respectivement à retarder l'exécution du coup franc. Une légère « touchette » de la balle peut même suffire, selon la situation.
- Le joueur ne sera toutefois sanctionné que s'il touche la balle intentionnellement. Si l'arbitre estime que le joueur ne pouvait pas savoir à qui revenait le coup franc, il peut considérer cette action comme involontaire.

RDJI7 – Perte de temps de la part d'une équipe

Interprétation « Perte de temps de la part d'une équipe »

Validité	Cette interprétation entre en vigueur à partir de la saison 2014/2015 et reste pleinement valable jusqu'à révocation.
Application	Cette interprétation doit être appliquée lors de tous les matches officiels de swiss unihockey.

Perte de temps de la part d'une équipe

Contenu

Cette interprétation complète l'article 6.5.21 des Règles de jeu.

Objectif

La règle 6.5.21 (pénalisant le comportement d'une équipe qui cherche à perdre du temps) stipule qu'une pénalité de deux minutes doit être prononcée contre une équipe qui n'est pas prête à temps pour le bully après une pause.

Interprétation

- C'est le secrétariat de match qui fait référence et qui est responsable du chronométrage du temps de pause. Une pause commence immédiatement après la fin d'une période de jeu. Les équipes sont seules responsables d'être prêtes à temps pour le début de la période de jeu suivante.
- Etre prêtes signifie qu'au moins 4 joueurs (grand terrain), respectivement 3 joueurs (petit terrain) se trouvent sur le terrain immédiatement après la fin de la pause, prêts pour le coup de sifflet signalant la reprise du jeu, et que tous les joueurs dont les pénalités doivent être reprises lors de la période de jeu suivante, selon l'article 6.1.2 des Règles de jeu, ont repris place sur le banc des pénalités.
- Si une équipe n'est pas prête à temps, elle se verra infliger une pénalité de deux minutes. La procédure pour désigner le joueur de champ qui purgera cette pénalité est analogue à celle décrite dans l'article 6.1.1 des Règles de jeu.

RDJI8 – Passe avec le pied en rapport avec un but marqué

Interprétation « Passe avec le pied en rapport avec un but marqué »

Remplace	Interprétation « Passe avec le pied en relation avec un but marqué » du 01.08.2014
Validité	Cette interprétation entre en vigueur à partir de la saison 2018/2019 et reste pleinement valable jusqu'à révocation.
Application	Cette interprétation doit être appliquée lors de tous les matches officiels de swiss unihockey.

Contenu

Cette interprétation complète les articles 7.2.2 et 7.3.2 des Règles de jeu.

Objectif

Les règles 7.2.2 (but marqué involontairement avec le corps) et 7.3.2 (but marqué volontairement avec le corps) déterminent la validité d'un but marqué lorsque la balle a été touchée avec le corps.

Cette interprétation a été édictée dans le cadre de l'autorisation de la passe avec le pied à partir de la saison 2014/2015. Le règlement 2018/2019 définit d'une nouvelle manière la validité d'un but marqué lorsque la balle a été touchée avec le corps.

Interprétation

- Le terme « corps » utilisé dans cette interprétation comprend aussi bien le pied que toutes les autres parties du corps.
- On ne fait plus la distinction si la balle a été touchée avec le pied ou avec une autre partie du corps.
- On ne fait plus non plus la distinction s'il s'agit d'une passe intentionnelle faite avec le corps ou s'il s'agit d'une autre action intentionnelle lors de laquelle la balle est touchée avec le corps.
- Le seul point déterminant est de savoir si l'attaquant a touché la balle intentionnellement ou involontairement, que ce soit avec le pied ou avec une autre partie du corps.
- Par principe, il est interdit de marquer un but intentionnellement avec le corps. Un but marqué directement sur une balle jouée intentionnellement avec le pied n'est pas valable.
- Un but marqué n'est pas valable non plus si la balle a été jouée intentionnellement avec le corps par un attaquant et qu'elle a été touchée involontairement par le corps d'un défenseur, la canne d'un défenseur ou le corps d'un attaquant avant de franchir la ligne de but.
- Un but marqué est valable si la balle a été jouée intentionnellement avec le corps par un attaquant et qu'elle a été touchée par la canne d'un attaquant avant de franchir la ligne de but (peu importe que ce soit de manière intentionnelle ou involontaire).
- Un but marqué est également valable si la balle a été jouée intentionnellement avec le corps par un attaquant et qu'elle a été touchée intentionnellement par un défenseur avant de franchir la ligne de but, peu importe que ce soit avec la canne, l'équipement (gardien) ou le corps.
- Pour déterminer si un but marqué est valable ou non, il faut également tenir compte des règles concernant le fait de toucher la balle avec la main, le bras ou la tête, ainsi que le pied levé.

Exemples concrets

1. Le joueur A fait une passe intentionnelle avec le pied exactement dans la course de son coéquipier B. Le coéquipier B rate cependant la balle et l'expédie involontairement dans le but avec son pied.
→ Le but marqué n'est pas valable.
2. Le joueur A adresse une passe du pied ciblée à son coéquipier B se trouvant de l'autre côté de la zone de but. Leur coéquipier C tourne le dos au joueur A devant le but et dévie la balle involontairement dans le but avec son pied.
→ Le but marqué n'est pas valable.
3. Le joueur A shoote la balle au hasard (à une courte distance) dans le slot devant le but adverse. La balle rebondit alors sur la canne d'un coéquipier et entre dans le but.
→ Le but marqué est valable.
4. Le joueur A aperçoit un coéquipier de l'autre côté de la zone de but et veut lui adresser une passe avec le pied. Cependant, comme les capacités techniques du joueur A laissent à désirer, la balle ne parvient pas à son coéquipier mais roule directement au fond des filets sans avoir été touchée par un coéquipier ni par un adversaire.
→ Le but marqué n'est pas valable.
5. Le joueur A se trouve derrière le but de l'équipe adverse et shoote la balle par-dessus le but de manière incontrôlée. La balle rebondit alors sur la partie arrière du casque du gardien et entre dans le but.
→ Le but marqué n'est pas valable.
6. Le joueur A shoote la balle au hasard (à une courte distance) dans le slot devant le but adverse. Le défenseur X intervient et tente de dégager la balle du slot, mais il la dévie par maladresse dans son propre but.
→ Le but marqué est valable.

RDJI9 – Antijeu de la part d'une équipe

Interprétation « Antijeu de la part d'une équipe »

Validité	Cette interprétation entre en vigueur à partir de la saison 2018/2019 et reste pleinement valable jusqu'à révocation.
Application	Cette interprétation doit être appliquée lors de tous les matches officiels de swiss unihockey.

Antijeu de la part d'une équipe

Contenu

Cette interprétation complète l'article 5.7.21 des Règles de jeu.

Objectif

La règle 5.7.21 sanctionne le comportement d'une équipe qui pratique de l'antijeu en se retranchant derrière son propre but. La présente interprétation fournit des précisions quant à l'application de cette règle. En raison du caractère tactique fortement hétérogène d'un tel comportement, on différenciera entre grand terrain et petit terrain au niveau de l'application.

Interprétation Grand terrain

- La règle n'est appliquée que dans des situations absolument claires.
- Il est déterminant qu'une des deux équipes pratique un jeu systématique à caractère passif en gardant longtemps et intentionnellement la balle derrière son propre but ou derrière la ligne de but prolongée de son propre but, sans que l'équipe adverse n'exerce de pression sur l'équipe en possession de la balle.
- Le ralentissement tactique du jeu en contrôlant la balle derrière son propre reste autorisé, de même que le contrôle de la balle pour en garder la possession durant un changement de joueurs. L'espace « sécurisé » derrière la ligne de but prolongée de son propre but ne doit cependant pas être utilisé dans le but de laisser le temps de jeu s'écouler.
- Les arbitres doivent tenir compte de l'aspect tactique du contrôle de la balle derrière son propre but pour relancer et construire le jeu.
- Les arbitres sont tenus d'avertir l'équipe concernée – si possible également un responsable d'équipe de celle-ci – avant de prononcer un coup franc. Après avoir averti l'équipe, ils lui laisseront un laps de temps suffisant pour relancer le jeu.

Interprétation Petit terrain

On considère qu'il y a de l'antijeu dans les situations suivantes ; l'arbitre, après avoir averti l'équipe concernée, le sanctionnera en conséquence :

- Une équipe garde volontairement la balle derrière sa propre ligne de but prolongée. Le fait que le joueur en possession de la balle soit immobile ou en mouvement ne joue aucun rôle.
- Le fait que l'équipe en possession de la balle soit en infériorité ou en supériorité numérique ou que les deux équipes aient le même nombre de joueurs sur le terrain ne joue également aucun rôle.

- Les coéquipiers du joueur en possession de la balle n'essaient pas de se positionner de manière à construire le jeu ni de faire progresser la balle vers l'avant.
- L'équipe en possession de la balle remplace seulement le joueur ayant la balle sous contrôle derrière la ligne de but prolongée, sans que la balle ne soit jouée vers l'avant pour sortir de l'espace délimité par la ligne de but prolongée une fois le changement effectué.

On considère qu'il n'y a pas d'antijeu dans les situations suivantes :

- L'équipe en possession de la balle la garde derrière la ligne de but prolongée et remplace un ou plusieurs joueurs qui n'ont pas la balle sous contrôle. Lors de tels changements, l'équipe peut également remplacer le joueur ayant la balle sous contrôle derrière la ligne de but prolongée sans que la balle ne doive être jouée vers l'avant pour sortir de l'espace délimité par la ligne de but prolongée.
- Le joueur ayant la balle sous contrôle franchit complètement la ligne de but prolongée avec la balle et revient ensuite derrière cette même ligne.
- Le joueur ayant la balle sous contrôle adresse à un coéquipier une passe qui franchit la ligne de but prolongée et reçoit ensuite de nouveau la balle.

Les lignes directrices suivantes doivent être suivies lors de l'application de la règle :

- L'antijeu sera sanctionné lorsqu'une équipe garde la balle derrière la ligne de but prolongée de son propre but sans rapport apparent avec la situation de jeu et qu'elle laisse ainsi le temps de jeu s'écouler.
- Le moment du match, le résultat et la situation numérique sur le terrain n'ont aucune incidence sur l'application de la règle.
- Les arbitres doivent tenir compte de l'aspect tactique du contrôle de la balle derrière son propre but pour relancer et construire le jeu.
- Les arbitres sont tenus d'avertir l'équipe concernée – si possible également un responsable d'équipe de celle-ci – avant de prononcer un coup franc. Après avoir averti l'équipe, ils lui laisseront un laps de temps suffisant pour relancer le jeu.

RDJD2 – Suspensions de match relatives à des pénalités de match II / III

Directive « Suspensions de match relatives à des pénalités de match II / III »

Remplace	Interprétation « Suspensions de match relatives à des pénalités de match II / III » du 01.08.2013
Validité	Cette directive entre en vigueur à partir de la saison 2018/2019 et reste pleinement valable jusqu'à révocation.
Application	Cette directive doit être appliquée lors de tous les matches officiels de swiss unihockey.

Contenu

Sur la base des articles 6.14.1 et 6.16.1 des Règles de jeu, cette directive définit quels matches peuvent compter comme matches de suspension à la suite de pénalités de match II et III (c.-à-d. pour purger une sanction infligée sous forme d'un certain nombre de matches de suspension comme conséquence d'une pénalité de match) ainsi que la notion de « participation au match ».

Matches de suspension

Comptent comme matches de suspension les matches suivants du club pour lequel le joueur pénalisé est licencié :

- Matches de championnat de la même ligue et du même groupe, respectivement du même degré et du même groupe que ceux dans lesquels la pénalité de match a été prononcée.
- Matches de championnat de la ligue mentionnée sur la licence du joueur si la pénalité de match a été prononcée lors d'un match de la Coupe suisse ou de la Coupe de la ligue. Pour les responsables d'équipe : matches de championnat de l'équipe GT la plus haut classée si la pénalité de match a été prononcée lors d'un match de la Coupe suisse, matches de championnat de l'équipe PT la plus haut classée si la pénalité de match a été prononcée lors d'un match de la Coupe de la ligue.
- Matches de la Coupe de la ligue si la pénalité de match a été prononcée lors d'un match de la Coupe de la ligue.
- Matches de la Coupe de la ligue si le joueur pénalisé possède une licence pour l'équipe PT la plus haut classée du club. Pour les responsables d'équipe : matches de la Coupe de la ligue si la pénalité de match a été prononcée lors d'un match de l'équipe PT la plus haut classée du club.
- Matches de la Coupe suisse si la pénalité de match a été prononcée lors d'un match de la Coupe suisse.
- Matches de la Coupe suisse si le joueur pénalisé possède une licence pour l'équipe GT la plus haut classée du club. Pour les responsables d'équipe : matches de la Coupe suisse si la pénalité de match a été prononcée lors d'un match de l'équipe GT la plus haut classée du club.

Compléments d'information

- La personne pénalisée est suspendue pour tous les matches officiels de swiss unihockey jusqu'à ce que le dernier match de suspension ait eu lieu.
- Si la personne pénalisée possède une double licence, c'est le match lors duquel la pénalité de

match a été prononcée qui est déterminant pour fixer les matches de suspension.

- Si l'appartenance de la personne pénalisée à une ligue ou à un degré change pendant la durée de la suspension, c'est la nouvelle catégorie de jeu figurant sur la licence qui est déterminante pour définir les matches de suspension restants. Cela s'applique également lors du transfert de la personne pénalisée dans un autre club.

Définition de la notion de « participation du match »

- Sont considérés comme participants au match tous les joueurs et responsables d'équipe figurant sur le rapport de match. En outre, comptent également comme participants au match toutes les personnes se trouvant dans la zone d'échange d'une équipe durant le match et pouvant être rattachées à l'une des équipes participant au match, même si elles ne figurent pas nommément sur le rapport de match.
- Un joueur ou un responsable d'équipe est considéré comme engagé, respectivement comme participant à un match si son nom est inscrit et confirmé sur le rapport de match (qu'il s'agisse du rapport de match sous forme papier ou du rapport de match en ligne). Tous les matches de suspension doivent avoir été purgés jusqu'au moment de la confirmation, sans quoi le joueur ou le responsable d'équipe en question n'est pas autorisé à participer au match.

RDJD7 – Homologation du matériel

Directive « Homologation du matériel »

Remplace	Directive « Homologation du matériel » du 01.09.2014
Validité	Cette directive entre en vigueur à partir de la saison 2018/2019 et reste pleinement valable jusqu'à révocation.
Application	Cette directive doit être appliquée lors de tous les matches officiels de swiss unihockey soumis au Règlement des matches.

Contenu

Sur la base des articles 1.1, 1.3, 4.3, 4.6, 4.7 et 6.13 des Règles de jeu, cette directive définit quelles pièces d'équipement sont soumises à une obligation d'homologation.

1. Principe

swiss unihockey ne teste ni n'homologue aucune pièce d'équipement, mais reconnaît l'organe désigné officiellement par l'IFF comme compétent pour l'examen et la reconnaissance de toutes les pièces d'équipement. Pour toutes les pièces d'équipement soumises par les Règles de jeu à une obligation d'homologation, swiss unihockey reconnaît exclusivement la validité des homologations réalisées par l'IFF, respectivement par l'organe officiellement désigné par l'IFF (présence de la vignette IFF).

2. Dérogations aux règlements de l'IFF

Par principe s'appliquent les « IFF Material Regulations », avec toutefois les dérogations suivantes :

Masques de gardiens	Outre l'homologation IFF, la vignette CE est également valable pour les masques de gardien, car il s'agit de matériel de protection personnel.
Lunettes de protection	Outre l'homologation IFF, la vignette CE est également valable pour les lunettes de protection, car il s'agit de matériel de protection personnel.
Balle	Les dispositions de l'art. 4.6 des RDJ s'appliquent en plus de l'homologation IFF.
But	Les dispositions des « IFF Material Regulations » doivent être respectées (cf. IFF Material Regulations 2008, paragraphe 2.3 et annexe 12). Celles-ci stipulent notamment qu'une barre transversale supplémentaire n'est pas autorisée pour fixer le filet de retenue. Pour toutes les ligues à l'exception des Messieurs/Dames LNA/LNB : ▪ Les barres transversales supplémentaires restent provisoirement autorisées, mais la fixation du filet de retenue doit respecter la disposition suivante : ▪ Le filet de retenue ne doit pas être fixé à la barre transversale supplémentaire ni derrière celle-ci ; il doit impérativement être fixé au filet du but à au moins 20 mm devant cette barre. La distance entre la ligne de but et la fixation du filet de retenue doit être de 200 ± 25 mm. ▪ swiss unihockey recommande toutefois de fixer dès à présent les filets de retenue selon cette disposition et de ne pas acheter de nouveaux buts comportant une barre transversale supplémentaire. Juniors et Juniores D et E : se référer à la directive / aux règles de jeu spécifiques.

3. Equipement personnel (cannes, masques de gardien, lunettes de protection)

Contrôle

- Le contrôle du respect des prescriptions d'homologation incombe aux arbitres.
- Les arbitres effectuent les contrôles selon les instructions qu'ils ont reçues. Ils ne sont pas tenus d'effectuer des contrôles sur demande de l'une des deux équipes participant au match.
- Les joueurs de champ qui contreviennent à l'obligation d'homologation concernant les cannes seront sanctionnés selon l'art. 6.13 des RDJ.
- Les joueurs de champ qui contreviennent à l'obligation d'homologation concernant les lunettes de protection seront sanctionnés selon l'art. 6.5.24 des RDJ.
- Les joueurs de champ qui contreviennent à l'obligation d'homologation concernant les masques de gardien seront sanctionnés selon l'art. 6.13 des RDJ.

4. Equipement non personnel (balles, buts, bandes)

Particularités / Contrôle

- Pour les matches de la Coupe suisse, c'est l'appartenance d'une équipe du club organisateur à la ligue la plus haute lors de la saison en cours qui est déterminante dans la catégorie de jeu correspondante.
- Le contrôle du respect des prescriptions d'homologation incombe aux arbitres. La commission compétente de swiss unihockey peut également charger d'autres personnes d'effectuer des contrôles.
- Les arbitres effectuent les contrôles selon les instructions qu'ils ont reçues. Ils ne sont pas tenus d'effectuer des contrôles sur demande de l'une des deux équipes participant au match.
- Les organisateurs et les équipes qui contreviennent aux obligations d'homologation seront sanctionnés.