



Mise à jour des règles

Modifications 2018/2019

Règles de jeu (RDJ)

Règle 1.2.4 – Zone de protection

Ancien texte

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. S'il y a déjà une ligne inamovible marquée à une distance de 0.60 m de la ligne arrière, cette ligne est valable. Les lignes autocollantes doivent être en tout cas à 0.65 m de la ligne arrière.

Nouveau texte

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.

~~S'il y a déjà une ligne inamovible marquée à une distance de 0.60 m de la ligne arrière, cette ligne est valable. Les lignes autocollantes doivent être en tout cas à 0.65 m de la ligne arrière.~~

Règle 1.5.1 – Banc des pénalités (complément)

Ancien texte

-

Nouveau texte

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 : [...] 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 2.1.1 – Temps réglementaire / chronométrage

Ancien texte

Une sirène ou un dispositif analogue bien audible doit être utilisé comme signal de fin. La pause commence immédiatement à la fin de la période jouée.

Nouveau texte

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.

Règle 2.1.2 – Pause anticipée (complément)

Ancien texte

Nouveau texte

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

Mise à jour des règles

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 4.5.2 – Lunettes de protection **(nouveau)**

Ancien texte

-

Nouveau texte



Mise à jour des règles

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 RAD7 « Homologation du matériel »).
Toute modification des lunettes de protection est interdite.

Règle 5.2.5 – Déroulement du bully

Ancien texte

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. Les joueurs de champ doivent suivre les recommandations des arbitres ; les réfractaires seront remplacés. En cas de changements litigieux avant un bully, l'équipe visiteuse effectuera son changement en premier.

Nouveau texte

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. ~~Les joueurs de champ doivent suivre les recommandations des arbitres ; les réfractaires seront remplacés.~~ En cas de changements litigieux avant un bully, l'équipe visiteuse effectuera son changement en premier.

Règle 5.3.6 – Cas entraînant un bully : Situation extraordinaire

Ancien texte

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 ou si le signal de fin est déclenché par erreur. 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.

Nouveau texte

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

Mise à jour des règles

match arrive sur le terrain, le jeu doit immédiatement être interrompu si cela a une influence décisive sur le jeu.

Règle 5.3.10 – Cas entraînant un bully :

Pénalité pour faute sans rapport direct avec le jeu (biffé)

Ancien texte

Si une pénalité a été prononcée pour une faute qui n'a pas de rapport direct avec la situation de jeu.

Il en est de même si un joueur pénalisé pénètre sur le terrain avant que son temps de pénalisation soit terminé.

Nouveau texte

-

Règle 5.7.4 – Infractions entraînant un coup franc : Canne haute / pied levé

Ancien texte

Si un joueur de champ se sert d'une quelconque partie de sa canne ou de son pied pour jouer ou essayer de jouer la balle au-dessus de la hauteur du genou.

Nouveau texte

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.

Mise à jour des règles

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.

Règle 5.7.12 – Infractions entraînant un coup franc : sauter

Ancien texte

Si un joueur de champ saute pour arrêter la balle (signe 916).

Le joueur de champ n'est pas autorisé à quitter le sol avec les deux pieds pour arrêter la balle. Il est autorisé à sauter pour laisser passer la balle, mais ne doit pas la toucher. Courir n'est pas considéré comme sauter.

Nouveau texte

Si un joueur de champ saute **et arrête la balle** (signe 916).

Mise à jour des règles

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.

Règle 5.7.18 – Infractions entraînant un coup franc : Passe en retrait au gardien

Ancien texte

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 passe a été faite intentionnellement.

Nouveau texte

Mise à jour des règles

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.

Règle 5.7.21 – Infractions entraînant un coup franc : Ant jeu de la part d'une équipe (nouveau)

Ancien texte

-

Nouveau texte

Mise à jour des règles

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.

Règle 5.7.22 – Infractions entraînant un coup franc :
Jeu avec la tête (nouveau)

Ancien texte



Mise à jour des règles

Nouveau texte

Si un joueur arrête ou joue la balle intentionnellement avec la tête (signe 921).

Règle 5.8.1 – Penalty

Ancien texte

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.
D'autres possibilités sous la règle 6.18.

Nouveau texte

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.

~~D'autres possibilités sous la règle 6.18.~~

Règle 5.8.2 – Exécution du penalty

Ancien texte

Un penalty est exécuté depuis le point central.

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, le penalty sera toujours rejoué, sauf si un but a été marqué malgré l'infraction commise (règle de l'avantage). Si un autre joueur que les deux exécutants commet une infraction, celle-ci est considérée comme perturbation planifiée (cf. règle 6.15.5).

Nouveau texte

Un penalty est exécuté depuis le point central ; **le premier contact avec la balle doit se faire avec la canne.**

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.

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).

Règle 5.8.4 – Mouvement de la balle lors du penalty

Ancien texte

La balle peut être touchée un nombre de fois illimité. Mais elle doit toujours aller vers l'avant pendant toute l'exécution du penalty. Dès que le gardien de but a touché la balle, le joueur qui avait la balle auparavant n'a plus le droit de la reprendre.

La balle ne peut aller du point central que vers le but adverse. Si la balle touche les poteaux, la barre transversale ou le gardien de but, le but est valable, même si la balle s'est déplacée en arrière. Si la balle se déplace en arrière lorsque le joueur la touche pour la première fois, le penalty est interrompu et est rejoué.

Nouveau texte

La balle peut être touchée un nombre de fois illimité, **mais le joueur 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.

Mise à jour des règles

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.

Règle 5.8.5 – Penalty en relation avec une pénalité de 2 min (biffé)

Ancien texte

Une pénalité de deux minutes prononcée en relation avec un penalty ne sera inscrite sur le rapport de match que si le penalty n'a pas été conclu par un but. Le joueur pénalisé doit s'asseoir sur le banc des pénalités pendant l'exécution du penalty.

Nouveau texte

-



Mise à jour des règles

Mise à jour des règles

Règle 5.8.5 – Penalty en relation avec une pénalité de 5 min (nouveau)

Ancien texte

-

Nouveau texte

Un joueur contre lequel 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 5.9.1 – Penalty différé

Ancien texte

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).
Si la règle du penalty différé est appliquée pendant une pénalité différée ou en raison d'une infraction qui conduit à un temps de pénalisation, la règle 6.18 doit aussi être appliquée. La règle du penalty différé, suite à une faute conduisant également à une pénalité différée, peut alors aussi être appliquée si une autre pénalité différée est déjà en cours.

Nouveau texte

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.**

Règle 6.1.1 – Règles générales lors de pénalités : reprise du jeu

Ancien texte

Si une pénalité est prononcée pour une infraction sans rapport avec le déroulement du jeu, le jeu reprendra par un bully. 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.

Nouveau texte

~~Si une pénalité est prononcée pour une infraction sans rapport avec le déroulement du jeu, le jeu reprendra par un bully.~~ 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.

Règle 6.2.2 – Ordre des pénalités de temps

Ancien texte

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, **le capitaine** décide 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.

Nouveau texte

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.

6.3.1 – Pénalité de deux minutes

Ancien texte

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

Nouveau texte

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.

6.3.3 – Pénalité de deux minutes en relation avec un penalty (nouveau)

Ancien texte

-

Nouveau texte

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

Règle 6.4.1 – Pénalités différées

Ancien texte

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, lors de laquelle une seconde pénalité peut être différée.

Nouveau texte

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, ~~lors de laquelle une seconde pénalité peut être différée.~~

Règle 6.5.3 – Infractions entraînant une pénalité de deux minutes : Canne haute / pied levé

Ancien texte

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

Nouveau texte

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).

Règle 6.5.9 – Infractions entraînant une pénalité de deux minutes : Recevoir une canne hors zone

Ancien texte

Si un joueur reçoit une canne en dehors de sa propre zone d'échange (pas de signe).

Nouveau texte

Si un joueur **se trouvant sur le terrain** reçoit une canne en dehors de sa propre zone d'échange (pas de signe).

Règle 6.5.14 – Infractions entraînant une pénalité de deux minutes : Jeu au sol

Ancien texte

Si un joueur de champ allongé ou assis sur le sol joue la balle ou la touche intentionnellement (signe 919).

Nouveau texte

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).

Règle 6.5.15 – Infractions entraînant une pénalité de deux minutes : Jeu avec la main ou le bras

Ancien texte

Si un joueur de champ arrête ou joue la balle avec la main, le bras ou la tête (signes 920, 921).

Nouveau texte

Si un joueur de champ arrête ou joue la balle avec la main ou avec le bras ~~ou~~
~~avec la tête~~ (signes 920, ~~921~~).

Règle 6.5.19 – Infractions entraînant une pénalité de deux minutes : Fautes répétées

Ancien texte

-

Nouveau texte

Si une équipe perturbe systématiquement le jeu en commettant des infractions répétées entraînant un coup franc (signe 923).

Mise à jour des règles

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.

Mise à jour des règles

Règle 6.5.27 - Infractions entraînant une pénalité de deux minutes : Empêcher un but (**biffé**)

Ancien texte

Si, par un comportement sanctionné normalement d'un coup franc, un joueur empêche de marquer un but ou annihile une situation claire de but (signe prescrit).

Cette pénalité est prononcée uniquement en rapport avec un penalty.

Nouveau texte

-

Mise à jour des règles

Règle 6.7.1 – Infractions entraînant une pénalité de cinq minutes : Coup de canne grossier

Ancien texte

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

Cela s'applique également quand un joueur touche son adversaire à la tête avec sa canne.

Nouveau texte

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

~~Cela s'applique également quand un joueur touche son adversaire à la tête avec sa canne.~~

Règle 6.13.3 – Infractions entraînant une pénalité de match I : Retour d'un joueur blessé ayant reçu une pénalité (**biffé**)

Ancien texte

Si un joueur blessé dont la pénalité est purgée par un de ses coéquipiers entre sur le terrain avant que sa pénalité ne soit terminée (pas de signe).

Nouveau texte

-

Règle 6.13.3 – Infractions entraînant une pénalité de match I : Infraction pouvant occasionner des blessures

Ancien texte

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.

Nouveau texte

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 6.15.5 – Infractions entraînant une pénalité de match II : Perturbation planifiée

Alt:

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

[...]

Neu:

Mise à jour des règles

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

[...]

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.

[...]

Règle 6.18 – Pénalités en relation avec un penalty (**biffé**)

Ancien texte

Si un penalty se conclut par un but, seule la pénalité de temps prononcée pour la faute qui a causé le penalty sera influencée. Si la pénalité de temps est de 2 minutes, elle sera annulée.

Cela inclut des penalties différés. Si une équipe commet une autre infraction entraînant un penalty alors qu'un penalty différé n'a pas été tiré, c'est la seconde infraction qui compte, respectivement c'est le second penalty qui est exécuté. Si un penalty est interrompu en raison d'une faute du gardien, le faute du gardien sera retenue comme raison du nouveau penalty.

Nouveau texte

-

Règle 7.2.1 – But marqué correctement

Ancien texte

Cela s'applique également si le but a été déplacé de sa position initiale par un défenseur 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.

Nouveau texte

Mise à jour des règles

Cela s'applique également si le but a été déplacé de sa position initiale ~~par un défenseur~~ 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.**

Règle 7.2.3 – But marqué par un joueur non inscrit

Alt:

Si un joueur qui ne figure pas sur le rapport de match ou qui n'a pas un numéro de maillot correct est impliqué dans l'action ayant débouché sur le but marqué.

Neu:

Mise à jour des règles

Si un joueur qui ne figure pas sur le rapport de match ~~ou qui n'a pas un numéro de maillot correct~~ est impliqué dans l'action ayant débouché sur le but marqué.

Règle 7.3.2 – Buts marqués incorrectement :

But marqué volontairement avec le corps

Ancien texte

Si un joueur de l'équipe attaquante dévie volontairement la balle avec une quelconque partie du corps (signe 811).

Nouveau texte

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 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).

Règle 7.3.3 – Buts marqués incorrectement : But marqué pendant ou après le coup de sifflet

Ancien texte

Si la balle a franchi la ligne de but pendant ou après le coup de sifflet de l'arbitre ou le signal du chronométrateur (signe 811).

Ein Spielabschnitt ist zu Ende, sobald das Signal der Zeitnehmer erfolgt.

Nouveau texte

Si la balle a franchi la ligne de but pendant ou après le coup de sifflet de l'arbitre ou le signal du chronométrateur (signe 811).

~~Une période de jeu est terminée dès que le chronométrateur en donne le signal.~~

Mise à jour des règles

Règle 7.3.6 – Buts marqués incorrectement : But du pied par un joueur de champ (**biffé**)

Ancien texte

Si un joueur de champ de l'équipe attaquante frappe la balle intentionnellement avec le pied et que celle-ci est déviée par un autre joueur dans le but adverse. Le jeu reprendra par un bully au point de bully le plus proche. En revanche, si un attaquant veut faire une passe avec le pied à un coéquipier et qu'un adversaire dévie celle-ci dans son but, le but marqué est valable.

Nouveau texte

-

Mise à jour des règles

Règle 7.3.8 – Buts marqués incorrectement : But marqué par un arbitre (**biffé**)

Ancien texte

Si une balle est déviée dans le but par un arbitre (signe 811).

Nouveau texte

-



Mise à jour des règles
