

# Règles de jeu 2017/18

## Interprétations, directives et mémorandums valables pour la saison 2017/18

n°	Titre	en vigueur depuis	envoi
RDJ	Règles de jeu	15.04.2008	Avr. 2017
RDJI1	Infractions corporelles	01.05.2008	Avr. 2017
RDJI2	Time-out (temps mort)	01.05.2006	Avr. 2017
RDJI3	Passe au gardien de but	01.05.2006	Avr. 2017
RDJI4	Tir au but (penalty)	01.05.2006	Avr. 2017
RDJI5	Mesure de la courbure de la spatule	01.05.2006	Avr. 2017
RDJI6	Ralentir le jeu	01.05.2006	Avr. 2017
RDJI7	Perte de temps	01.05.2014	Avr. 2017
RDJD2	Suspensions de match relatives à des pénalités de match II / III	01.08.2013	Avr. 2017
RDJD3	Temps de jeu	04.09.2013	Avr. 2017
RDJD4	Rapport de match pour matches individuels sur GT	01.08.2013	Avr. 2017
RDJD5	Line-up + annexes	21.09.2013	Avr. 2017
RDJD6	Starting 6	21.09.2013	Avr. 2017
RDJD7	Homologation du matériel	01.09.2011	Avr. 2017
RDJD8	Report de match pour cause de maladie	20.06.2014	Avr. 2017
RDJM1	Matches individuels sous forme de tournoi	01.08.2013	Avr. 2017





# **Règles de jeu (RdJ) Edition I / 2017**

<b>Domaine de validité</b>	<p>1 Sont soumis à ce règlement:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• les membres de de swiss unihockey ainsi que leurs membres, fonctionnaires, employés et mandataires</li> <li>• les arbitres de swiss unihockey</li> <li>• les fonctionnaires, les employés et les mandataires de swiss unihockey</li> </ul>
<b>Disposition</b>	<p>1 Les règles de jeu sont subordonnées au règlement des matches de de swiss unihockey (RDM) et prévalent sur les statuts des organes des Ligues et sur tous les autres règlements de de swiss unihockey.</p> <p>2 La commission ad hoc de de swiss unihockey statue sur tous les cas non réglementés. Si le règlement est édité en plusieurs langues et qu'il devait y avoir des discordances dans la traduction, alors c'est la version allemande qui fait foi.</p>
<b>Interpellation</b>	<p>1 Toute interpellation au sujet de ce règlement est à faire par écrit. Tout renseignement verbal n'engage en rien.</p>
<b>Dédommagements</b>	<p>1 Tous les droits à des dédommagements par swiss unihockey qui découlent de ce règlement sont échus après six mois s'ils ne sont pas allégués dans ces délais auprès de swiss unihockey.</p>
<b>Devoir de preuve</b>	<p>1 En cas de litige, le demandeur est tenu de faire la preuve de toute correspondance vis-à-vis de swiss unihockey.</p>
<b>Désignations</b>	<p>1 La formulation au masculin n'a pas été utilisée dans son sens premier, mais dans un but de simplification et vaut pour les deux sexes.</p> <p>2 Toutes les modifications par rapport à la dernière version sont marquées par une ligne verticale sur le côté.</p>
<b>Mention des exceptions</b>	<p>1 Les exceptions pour les matches sur petit terrain commencent avec la mention „Petit terrain“.</p> <p>2 Les exceptions pour les matches joués sous forme de tournoi commencent avec la mention „Forme de tournoi“.</p>
<b>Caractère d'imprimerie</b>	<p>1 Les règles de jeu sont imprimées en caractères d'imprimerie 11 pts.</p> <p>2 Les interprétations des règles sont imprimées en caractères d'imprimerie 9 pts et suivent immédiatement le texte de la règle correspondante.</p>
<b>Guide d'identification</b>	<p>1 I/14 pour toutes les pages</p>
<b>Entrée en vigueur</b>	<p>1 Ce règlement a été mis en vigueur par le comité central de swiss unihockey le 01.05 2014.</p>

1 © 2017 by swiss unihockey.

**Droits d'auteur**

2 Tous droits réservés. Sans autorisation préalable écrite de Swiss Unihockey, ce document ou des extraits de ce document ne peuvent être publiés, photocopiés, imprimés, traduits ou transcrits sur un média électronique (ou selon le cas, dans une forme lisible par une machine).

En cas de litige, la version originale en allemand fait foi



---

## Table des matières

<b>Paragraphe 1 - Le terrain .....</b>	<b>1</b>
<b>Paragraphe 2 - La durée du match .....</b>	<b>7</b>
<b>Paragraphe 3 - Les participants .....</b>	<b>11</b>
<b>Paragraphe 4 - L'équipement.....</b>	<b>15</b>
<b>Paragraphe 5 - Les situations standard.....</b>	<b>19</b>
<b>Paragraphe 6 - Les pénalités .....</b>	<b>29</b>
<b>Paragraphe 7 - Le but marqué .....</b>	<b>41</b>
<b>Paragraphe 8 - Signes pour situations standard.....</b>	<b>43</b>
<b>Paragraphe 9 - Signes pour infractions .....</b>	<b>49</b>



## Paragraphe 1 - Le terrain

### Règle 1.1

**(101)**

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

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

Le terrain doit être rectangulaire. La bande doit avoir été agréée par la commission compétente de Swiss Unihockey. Le non-respect des dimensions standard du terrain, soit 40.0 m x 20.0 m, n'est permis que si les dimensions de la halle ne permettent pas d'appliquer les mesures normales. Les mesures minimales du terrain sont de 38.0 m pour la longueur et de 19.0 m pour la largeur. Pour les matches de catégorie Juniores et Juniors, ces mesures minimales peuvent être de 38.0 m pour la longueur et de 17.0 m pour la largeur. La réduction de la longueur du terrain se fait 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 constamment de 33.0 m. Le raccourcissement de la largeur du terrain se fait immédiatement derrière les deux buts tout en respectant la distance des points de bully à la bande qui est toujours de 1.5 m et la symétrie doit être respectée.

Petit terrain : Les mesures minimales du petit terrain sont de 22.0 m pour la longueur et de 13.0 m pour la largeur. Pour les matches des catégories Juniors/Juniores D et E, les dimensions minimales sont 21.0 m (longueur) et 11.0 m (largeur). Le rapetissement de la longueur du terrain doit se faire derrière les lignes de but prolongées. La distance entre les deux lignes de buts est toujours de 18.0 m.

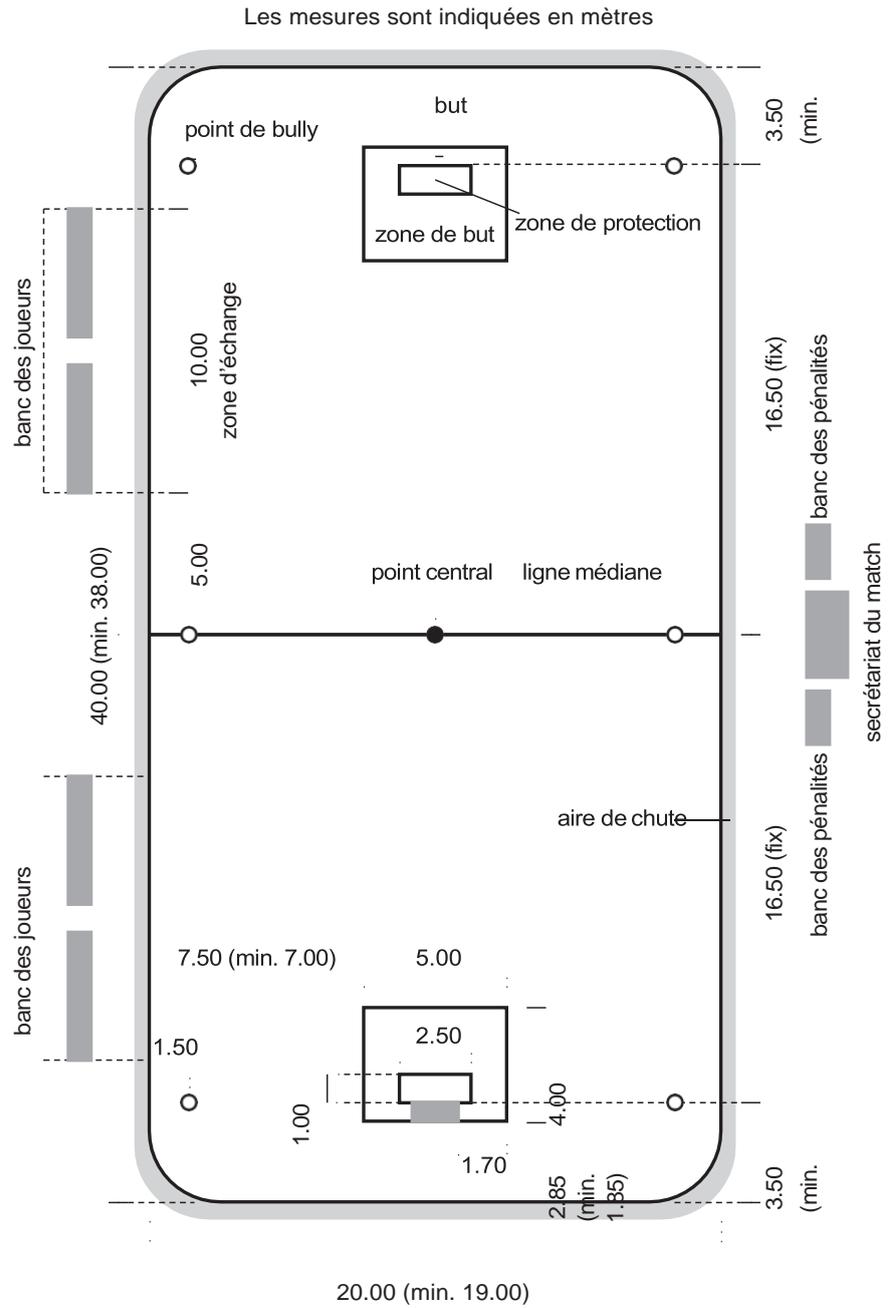
Une aire de chute d'au moins 50 cm doit être ajoutée sur le pourtour du terrain. Elle ne peut être bloquée ni par les spectateurs, ni par les bancs des joueurs, ni par des objets. Tout matériel susceptible de présenter un danger comme des agrès, des parois, des cordes, etc. doit être déplacé hors de cette aire de chute et ne pas se trouver à proximité. Les objets se trouvant à proximité du terrain doivent être sécurisés, par exemple avec des matelas. La Commission compétente de Swiss Unihockey peut effectuer des contrôles et donner des ordres au club organisateur.

La bande doit avoir la même hauteur sur tout le périmètre du terrain et doit 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. Si des éléments de cette bande se trouvent déplacés durant le jeu, c'est à l'organisateur du match de veiller à ce qu'ils soient remis en place. Les bandes dont la surface extérieure est en bois ou entièrement en bois ne sont pas autorisées. Les bandes, respectivement chaque élément de bande, doivent avoir été agréés par la Commission compétente de Swiss Unihockey et être marquées correctement (vignette, voir directive «Homologation du matériel»).

Pour toute réclame sur et autour du terrain, le règlement sur la publicité de Swiss Unihockey est applicable.

**Dimensions du terrain et Bandes****Dimensions du terrain****Aire de chute****Bandes****Publicité**

### Schéma du Grand terrain



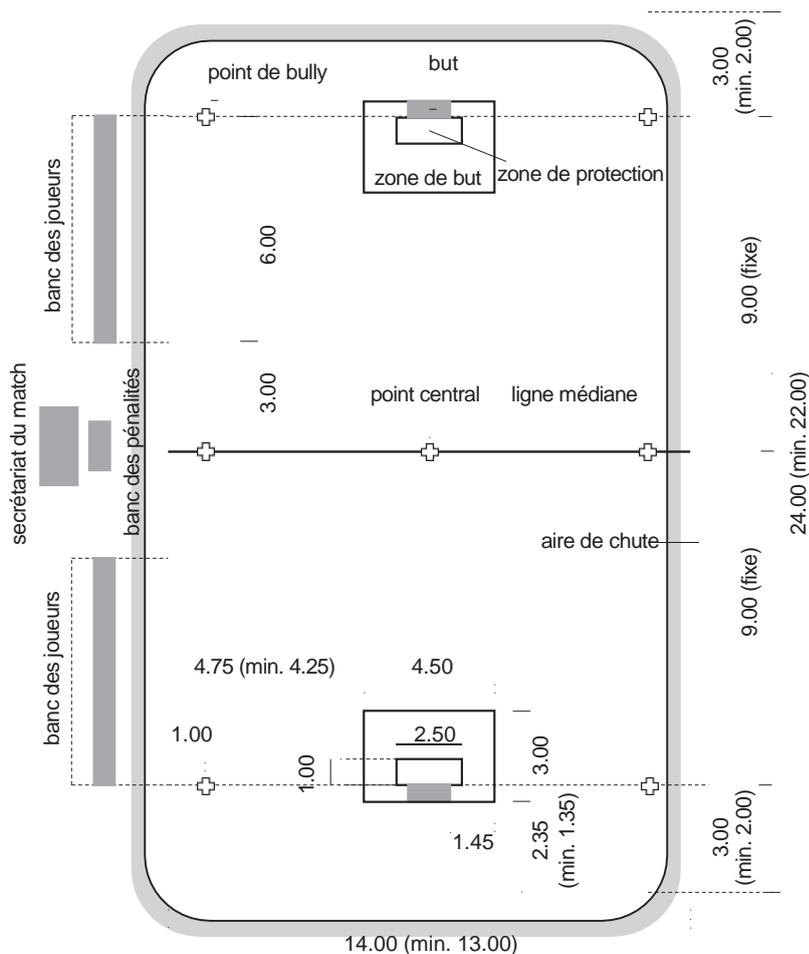


Schéma du Petit terrain

## Règle 1.2

(102)

- 1 Tous les marquages doivent être marqués par des lignes d'une largeur de 4 à 5 cm et dans une couleur qui se distingue clairement de celle du sol (Exception: Les marquages extérieur limité par une bande).

Les limites de la zone de but et de la zone de protection doivent être de couleur identique, contrastant bien avec la couleur du sol. Les délimitations peuvent être peintes ou marquées par un ruban adhérent parfaitement au sol.

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

La ligne médiane doit être parallèle aux lignes transversales et divise le terrain en deux parties égales.

- 3 La Zone de but a une longueur de 4.0 m et une largeur de 5.0 m. Elle est à une distance de 2.85 m des côtés latéraux du terrain.

Petit Terrain: La zone de but a une longueur de 3.0 m et une largeur de 4.5 m, elle est à une distance de 2.35 m des côtés latéraux du terrain.

### Marquage

### Ligne médiane et point central

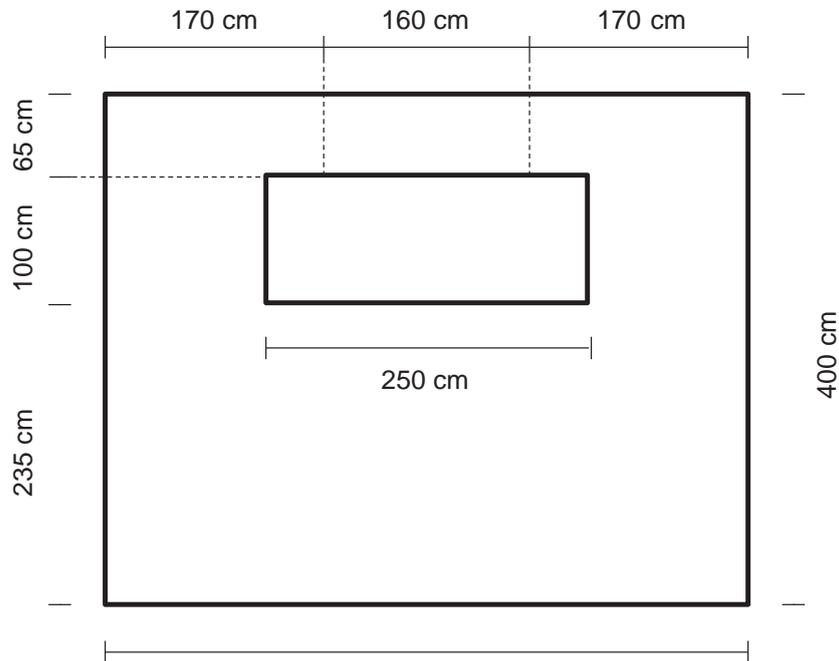
### Zone de but

### Disposition de la zone de but

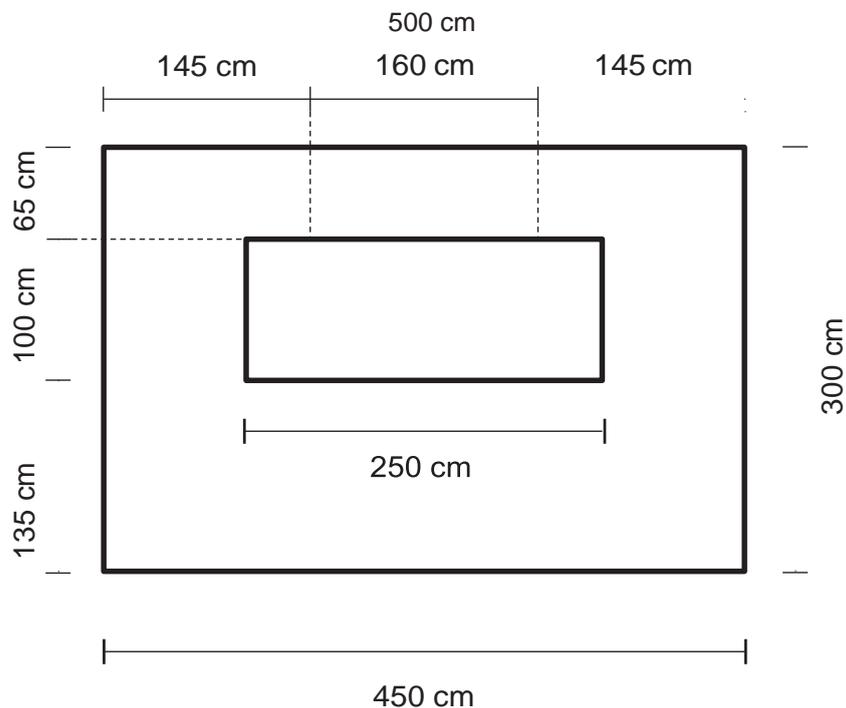
La zone de but est rectangulaire et doit être centrée entre les côtés longitudinaux du terrain. Son marquage fait partie de la zone de but.

Petit terrain: les anciens marquages fixes (zone de but à une distance de 2.4m des côtés latéraux) doivent être remplacés dès que possible.

### Schéma de la zone de but, Grand terrain



### Schéma de la zone de but, Petit terrain



### Zone de protection

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

Petit terrain: La zone est à 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.

La zone de protection est à angle droit et doit être centrée par rapport aux côtés longitudinaux du terrain. Son marquage fait partie de la zone de protection.

### Disposition de la zone de protection

- 5 Sur la ligne arrière de la zone de protection, il y a deux marques apposées à une distance de 1.6 m pour les poteaux du but. L'espace entre ces deux marques constitue la ligne de but

### Ligne de but

La ligne de but doit être centrée entre les côtés longitudinaux du terrain. L'emplacement des poteaux de but doit en outre être signalé par deux petites lignes supplémentaires, placées perpendiculairement et directement derrière la ligne arrière de la zone de protection, ou par une petite interruption de marquage de la ligne de la zone de protection.

- 6 Dans le prolongement de la ligne de but et sur la ligne médiane, les points de bully avec un diamètre maximum de 30 cm doivent être marqués bien visiblement à 1.5 m de la bande.

### Point de bully

Petit terrain: La distance 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)

- 1 Le but doit avoir été agréé par la commission compétente de Swiss Unihockey et être muni d'une vignette correspondante (voir directive «Homologation du matériel»). Les poteaux du but doivent être posés sur les marquages prévus à cet effet.

### Le but

## Règle 1.4

(104)

- 1 Les zones d'échange sont 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 se trouvent dans la zone d'échange.

### Zone d'échange

### Bancs des joueurs

Petit terrain: Les zones de changement 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 construction de la salle ne permet pas le placement normal des bancs des joueurs, les zones d'échange peuvent aussi être placées dans les coins, sur les côtés opposés longitudinaux ou derrière les buts. Exception: pour les matches suivants, les zones d'échange doivent obligatoirement être placées sur le côté longitudinal du terrain: matches des Messieurs 1re ligue PT et des Dames 1re ligue PT, matches de la Coupe de la ligue à partir des quarts de finale.

Le marquage des zones d'échange doit être apporté des deux côtés de la bande (intérieur et extérieur), verticalement sur toute la hauteur de la bande. Variante : marquer les zones d'échange en couleur sur toute la longueur des zones d'échange en haut des bandes. 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

### Marquage des zones d'échange

Petit terrain: Les bancs doivent offrir au minimum 10 places assises.

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

- 1 Un secrétariat de match et deux bancs des pénalités se trouvent à la hauteur de la ligne médiane, sur le côté opposé à la zone d'échange.

Le secrétariat de match et les bancs des pénalités sont à une distance suffisante de la bande. Chaque équipe a son propre banc des pénalités. Ces deux bancs se trouvent l'un et l'autre de chaque côté du secrétariat de match. Sur chaque banc des pénalités, il doit y avoir suffisamment de place pour que deux joueurs puissent s'asseoir. Lorsque la grandeur de la salle l'exige, le secrétariat de match et le banc des pénalités peuvent être placés sur le même côté du terrain, pour autant que la Commission compétente de swiss unihockey ne l'ait pas explicitement interdit. Les bancs de pénalités doivent dans tous les cas se trouver à proximité de la ligne médiane symétriquement par rapport à celle-ci et à au moins 2 mètres de distance des bancs des joueurs.

Petit terrain: Le secrétariat de match et les bancs des pénalités peuvent être placés sur le même côté longitudinal ou transversal que les bancs des joueurs. Il doit y avoir un banc de pénalités pour chaque équipe et ils doivent se trouver à droite et à gauche de secrétariat. Dans tous les cas, les bancs des pénalités doivent se trouver sur le côté longitudinal symétriquement par rapport à la ligne médiane.

**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 lacunes soient corrigées.

Toutes les lacunes auxquelles on ne peut pas remédier doivent faire l'objet d'un rapport. L'organisateur veille aux rectifications nécessaires et à ce que les bandes restent en bon état durant le match. Tout objet dangereux doit être enlevé ou mis en état de ne plus pouvoir porter un quelconque dommage.

## Paragraphe 2 - La durée du match

### Règle 2.1

**(201)**

- 1 Le temps réglementaire d'un match est composé de trois tiers-temps de 20 minutes chacun. Entre les périodes, il y a une pause de dix minutes, durant laquelle les équipes changent de côté.

**Temps réglementaire du match**

Pour la détermination de la durée des matches dans les différentes catégories, se référer à la directive « temps du jeu » adoptée par la commission compétente de Swiss Unihockey. Avec le changement de côté, les zones d'échange doivent également être inversées. L'équipe qui joue à la maison choisit à temps le côté sur lequel elle jouera en premier. Chaque nouvelle période de match commence par un bully au point central. Le secrétariat de match est responsable du signal de la fin de chaque période. Une sirène bien audible, ou un dispositif analogue, doivent être utilisés comme signal de fin. La pause commence immédiatement à la fin de la période jouée. Les équipes sont responsables de ce qu'elles soient prêtes à temps afin de jouer la prochaine période. Si les arbitres constatent une différence évidente entre les deux parties du terrain, les équipes doivent alors changer de zone après la première moitié de la troisième période. Dans ce cas, le jeu est poursuivi par un bully sur le point central. Ceci doit cependant avoir lieu avant le début du troisième temps de match. Si l'horloge de match est défectueuse avant le début du match, ou si elle tombe en panne pendant le match, un représentant de chaque équipe a dès cet instant le droit de surveiller le chronométrage au secrétariat de match.

**Chronométrage****Horloge de match défectueuse**

Petit terrain: Le chronométrage est mesuré indépendamment pour chaque terrain.

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

**Interruption du temps de jeu**

De manière effective signifie que le temps de jeu doit être arrêté lors de chaque interruption de jeu. Pour déterminer la manière de chronométrer le temps de jeu dans les différentes catégories, se référer à la directive « Temps du jeu » adoptée par la commission compétente de Swiss Unihockey. Après une interruption du chronométrage, le temps de jeu ne recommence à courir que lorsque la balle a été jouée correctement après le coup de sifflet de l'arbitre. Les arbitres indiquent par un triple coup de sifflet une interruption de jeu extraordinaire. Seuls les arbitres peuvent décider s'il s'agit d'une interruption extraordinaire ou non. On comprend par interruption extraordinaire les situations où 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, s'il y a un éclairage défectueux ou plus du tout d'éclairage, ou si le signal de fin du match a été déclenché par erreur. Si des parties de la bande ont été déplacées, le jeu ne doit pas être interrompu aussi longtemps que la balle n'est pas près de la partie défectueuse de la bande; cette règle s'applique aussi lorsque des objets étrangers au terrain s'y trouvent. Dans le cas de blessure, le jeu n'est interrompu que si l'arbitre juge qu'il s'agit d'une blessure sérieuse ou que le joueur blessé dérange le déroulement de la partie. Les personnes autorisées sont les joueurs qui figurent sur le rapport de match, les arbitres, le personnel sanitaire qui soigne un joueur blessé ainsi que les membres organisateurs qui réparent les dégâts sur le terrain. S'il y a une panne totale d'électricité ne permettant pas de poursuivre le match et s'il n'est pas possible d'y remédier, le match sera arrêté après 20 minutes.

**Poursuite du temps de jeu**

Si une interruption excessivement longue intervient durant les 5 dernières minutes d'une période du match, 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 du match, 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. Le match est interrompu au moyen du signal standard. Les équipes se placent de manière ordinaire pour le nouvel engagement. Elles changent déjà de camp avant la reprise du match (après la pause avancée).

**Règle 2.2****(202)****Temps mort**

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

**Déroulement du temps mort**

Le temps mort peut être demandé en tout temps par le capitaine ou un coach, également suite à un but ou à un pénalty, mais pas pendant un tir au but. Durant une interruption, il sera accordé immédiatement. Si les arbitres pensent que ce temps mort présente un désavantage pour l'adversaire, ils ne l'accorderont qu'à la prochaine interruption. Un temps mort différé ne peut être retiré qu'après un but. Un temps mort dure 30 secondes. Il commence lorsque l'arbitre siffle un coup supplémentaire dès que les deux équipes sont dans leur propre zone d'échange et les arbitres au secrétariat de match. Lorsque les arbitres sifflent de nouveau, le temps mort est terminé; le jeu reprend alors dans la même situation qu'au moment de l'interruption, les arbitres doivent toutefois contrôler que les deux équipes sont prêtes à reprendre le match. Les joueurs qui se trouvent sur le banc des pénalités 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 du match et que la directive « Temps de jeu » prévoit une prolongation, le match sera prolongé jusqu'à ce qu'une équipe marque.

**Déroulement de la prolongation**

Avant le début de la prolongation, une pause de 2 minutes est accordée. Les équipes ne sont pas autorisées à quitter le terrain. Les joueurs peuvent toutefois se rendre aux toilettes rapidement. Il n'y a pas de changement de camp. La durée de la prolongation est normalement 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 mesuré en temps effectif. Toutes les pénalités qui n'ont pas été purgées pendant le temps réglementaire du match 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 de pénalité (penalty)**

- 1 Si le score est toujours à égalité après la prolongation et que la directive „Temps de jeu“ prévoit des tirs au but, le résultat du match sera décidé par des 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.

L'exécution d'un tir au but correspond exactement à l'exécution d'un penalty (voir règle 5.8). Les arbitres décident sur quel but seront tirés les penalties. Ils lancent une pièce de monnaie en l'air en présence des deux capitaines. Le gagnant décide quelle équipe commencera la série. Le capitaine ou un coach fournit par écrit aux arbitres les noms, les numéros et l'ordre de passage des joueurs de champ qui exécuteront les penalties. Un joueur qui est sous le coup d'une pénalité peut participer au tir de penalties, excepté s'il a une pénalisation de match. Les arbitres veillent à ce que l'ordre de passage soit respecté. Les équipes tirent une série de cinq penalties chacune, chaque formation effectuant alternativement un tir l'une après l'autre. Si une équipe marque suffisamment de buts lors des dix premiers tirs pour ne plus être rattrapée par l'autre équipe, l'épreuve des penalties est alors arrêtée. Si le score est toujours à égalité après les dix premiers tirs, chaque équipe tirera en alternance un autre penalty. Les tirs de penalty sont ensuite terminés lorsqu'une équipe a marqué plus de buts que l'adversaire et que les deux équipes ont tiré le même nombre de penalties. Le vainqueur des tirs de penalties gagne le match avec un but d'avance. Les penalties supplémentaires, tirés en alternance doivent être exécutés par les cinq même joueurs, mais pas forcément dans le même ordre que précédemment. Si, pendant les tirs de pénalité, un des joueurs du groupe désigné se blesse ou commet une faute conduisant à une pénalité, il sera remplacé par un nouveau joueur de champ (non encore désigné) choisi par le capitaine. Si le gardien se blesse ou commet une telle faute, il sera remplacé par un gardien remplaçant dans le respect de la règle 3.3. Un joueur de champ ne peut tirer un second penalty que si ses coéquipiers en ont tous déjà tiré un; il ne peut en tirer un troisième que si les autres en ont tous déjà tiré un deuxième, etc.

Petit terrain : Si une équipe n'a pas assez de joueurs de champ à disposition pour compléter la liste des tireurs, tous les joueurs de champ disponibles de l'équipe en question devront être engagés. Dans cette hypothèse, l'équipe adverse reçoit le droit de n'utiliser qu'un nombre restreint de joueurs, identique au nombre de joueurs employés par l'autre équipe. Dans tous les cas, la règle 3.1.2, relative au nombre minimum de joueurs, doit être observée.

## **Exécution du penalty**

## Paragraphe 3 - Les participants

### Règle 3.1

(301)

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

Sont désignés comme joueurs; tous les joueurs de champ et les gardiens de but. Aucun autre joueur que ceux qui figurent dans le rapport de match ne peut prendre part au jeu ou se tenir dans la zone d'échange.

**Joueurs**

- 2 Pendant le match, 6 joueurs au maximum, dont tout au plus un comme gardien de but, peuvent être en même temps sur le terrain.

Petit terrain: Pendant le match, 4 joueurs au maximum, dont tout au plus un comme gardien de but, peuvent être en même temps sur le terrain.

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 conformément au règlement. Sinon le match sera déclaré forfait par la commission compétente de swiss unihockey (voir RDM 5.5 ss) en faveur de l'équipe non fautive. Pendant le match, au moins quatre joueurs de chaque équipe doivent être sur le terrain. S'il y a une fois moins de quatre joueurs disponibles dans une équipe, le match est arrêté et déclaré forfait par la commission compétente de swiss unihockey (voir RDM 5.5 ss).

Petit terrain: Au début du match, chaque équipe doit avoir au moins trois joueurs de champ et un gardien de but équipé conformément au règlement. Si, pendant le match, il y a une fois moins de trois joueurs disponibles dans une équipe, le match est terminé. Le résultat final est compté de manière analogue à l'interprétation du grand terrain.

**Nombre de joueurs****Nombre minimum de joueurs**

### Règle 3.2

(302)

- 1 Une équipe peut remplacer ses joueurs à n'importe quel moment du match et autant de fois qu'elle le veut.

Tout changement doit se faire dans la propre zone d'échange. Pendant le match en cours, le joueur remplaçant ne peut entrer sur le terrain que lorsque le joueur sortant a franchi la bande. Un joueur blessé qui quitte le terrain hors 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.

**Changement de joueurs**

### Règle 3.3

(303)

- 1 Les gardiens de but doivent être inscrits comme exerçant cette fonction dans le rapport de match.

**Prescriptions spéciales pour le gardien de but**

**Changement de gardien de but**

Le gardien de but est inscrit dans la case correspondante avec un «G». Le gardien de but ne peut pas être engagé comme joueur de champ avec canne durant tout le match. Si une équipe, pour cause de blessure ou de pénalisation, doit remplacer le gardien de but, elle a trois minutes au maximum pour équiper correctement un joueur de champ en gardien de but. Ce temps ne peut toutefois pas être employé pour un échauffement. Le nouveau gardien de but doit être inscrit comme tel dans le rapport de match, de même que le moment où a été effectué le changement.

**Action de défense du gardien de but**

- 2 Hors de la zone de but, le gardien de but est considéré comme un „joueur de champ sans canne“.

La règle 6.5.8 ne peut dans ce cas être appliquée au gardien de but. A l'intérieur de sa 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 jouer. Faire obstruction volontairement, provoquer ou irriter l'adversaire est interdit. Aussi longtemps qu'une partie de son corps est en contact avec le sol à l'intérieur de la zone de but, le gardien peut, hors de la zone de but; tenir la balle, la dévier, la lancer ou la jouer. A l'intérieur de sa zone de but, le gardien peut sauter pour jouer la balle. 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. Ceci est également valable lors de dégagement. Le gardien de but est libre dans ses actions de défense pour autant que cette défense concerne la balle. Hors de sa zone de but, le gardien ne peut toucher qu'une seule fois la balle avec le pied.

**Règle 3.4****(304)****Prescriptions particulières pour le capitaine**

- 1 Chaque équipe a un capitaine qui est inscrit comme tel dans le rapport de match.

Le capitaine est marqué par la lettre «C» dans la case correspondante du rapport de match. Un changement de capitaine ne peut se faire qu'en cas de blessure, de maladie ou de pénalité de match et doit être noté dans le rapport de match. Un capitaine qui a été remplacé ne peut plus, dans le même match, reprendre sa fonction de capitaine.

**Droit du capitaine**

- 2 Le capitaine est le seul membre de l'équipe qui a le droit de parler aux arbitres. Il a le devoir de soutenir et d'aider les arbitres dans leurs fonctions.

**Forme de politesse****Perte des droits pour le capitaine**

Le capitaine doit s'adresser sur un ton égal aux arbitres. Un capitaine pénalisé perd le droit d'adresser la parole aux arbitres sauf si les arbitres lui adressent la parole. Pendant ce temps, l'équipe n'a aucune possibilité de parler aux arbitres, sauf si elle demande un temps mort ou qu'elle dépose un protêt.

**Règle 3.5****(305)****Responsables d'équipe**

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

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 peuvent entrer sur le terrain, sauf lors d'un temps mort ou sur signe des arbitres. Avant le match, un coach majeur doit signer le rapport de match; par la suite, seuls les fonctionnaires (secrétaires de match et arbitres) sont autorisés à y apporter des corrections ou des informations supplémentaires. Si un coach prend part au match en tant que joueur et s'il commet une infraction pas très claire dans sa propre zone de changement, il est considéré comme joueur.

### **Règle 3.6 (306)**

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

**Arbitres**

Petit terrain: Le match est arbitré par un arbitre.

Les arbitres doivent se servir des coups de sifflet et des signes prescrits. Les arbitres ont le droit d'interrompre le match s'il ne peut manifestement pas être poursuivi suivant le règlement. Les arbitres doivent communiquer au secrétariat de match les données nécessaires relatives aux pénalités et les buts. Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, les arbitres du match décident selon leur appréciation et sans recours.

### **Règle 3.7 (307)**

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

**Secrétariat de match**

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



## Paragraphe 4 - L'équipement

### Règle 4.1

**(401)**

- 1 Les joueurs de champ d'une même équipe ont des tenues identiques composées d'un maillot, d'un short et de jambières.

Les maillots, les shorts et les jambières des joueurs de champ doivent être de couleur, de longueur de manches et de marque identiques pour toute l'équipe. Les joueuses peuvent remplacer le short par une jupe à la place d'un short. Si l'arbitre estime que les maillots des équipes seront difficilement différenciables, l'équipe qui est mentionnée en second sur le rapport de match doit changer de maillot. Toutefois si l'équipe citée en second est une équipe de l'organisateur, c'est la première équipe qui devra changer de maillot. Les deux jambières doivent être de la même couleur et être bien tirées. Pour toute publicité sur l'équipement, le règlement de la publicité de Swiss Unihockey fait foi. Des directives complémentaires peuvent être édictées pour telle ligue/section en particulier.

**Tenues des joueurs****Vêtements des joueurs de champ**

- 2 Le gardien de but doit porter un maillot ainsi qu'un pantalon long.

**Vêtements du gardien de but**

- 3 Tous les maillots portent un chiffre différent.

Les maillots sont tous numérotés avec des nombres entiers en chiffre arabe, bien lisibles sur le dos et sur le devant du maillot. Les numéros sur le dos du maillot doivent avoir une hauteur de 200 mm au minimum et ceux du devant de 70 mm. La hauteur des numéros des Juniores et Juniors jusqu'à et inclus la catégorie D doit être d'au-moins 100mm. Les numéros sur les maillots des joueurs de champ vont de 2 à 99. Les numéros sur les maillots des gardiens de but vont de 1 à 99. Pour chaque équipe, la numérotation des maillots doit être unique et ne peut plus être modifiée pendant la durée du match. Si le maillot d'un joueur ne correspond pas à la liste des joueurs, il faut corriger le numéro sur la liste des joueurs; cette infraction doit être mentionnée sur le rapport de match.

**Numérotation**

- 4 Tous les joueurs doivent porter des chaussures.

Tous les joueurs doivent porter des chaussures adéquates pour le jeu en salle et ne laissant pas de traces. Les chaussettes ne doivent pas recouvrir les chaussures. Si un joueur perd une ou même deux chaussures pendant le match, il peut continuer à jouer jusqu'à la prochaine interruption.

**Chaussures**

### Règle 4.2

**(402)**

- 1 Les arbitres doivent porter un maillot, un short et des chaussettes.

Les prescriptions vestimentaires sont à appliquer selon le règlement des arbitres (RA).

**Tenue de l'arbitre**

**Règle 4.3****(403)****Prescriptions spéciales pour l'équipement du gardien de but**

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

**Protection pour la tête**

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

Toute modification de la protection pour la tête est interdite, mise à part 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 signalée en fonction (vignette, voir directive «Homologation du matériel»).

**Elargissements de la protection**

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

**Protections**

Le port de jambières, de genouillères et de coudières, d'un plastron ainsi que de gants fins et d'une coquille est autorisé. Un équipement de protection qui protège plus que le corps du gardien, par ex. des protège-épaules est interdit. L'utilisation de gants de réception en tous genres est interdite. Les bandes adhésives double face ou tout autre matière collante pouvant améliorer la prise de balle sont prohibées. De même, l'utilisation de matières adhésives, glissantes (p.ex. spray au silicone) ou de matières ayant un objectif similaire est interdite. Ceci est valable aussi bien pour les joueurs de champ que pour les gardiens de but. Les règlements internes des infrastructures sportives sont à respecter. Aucun objet ne doit se trouver dans ou sur le but.

**Matières adhésives ou glissantes****Règle 4.4****(404)****Prescriptions spéciales pour l'équipement du capitaine**

- 1 Le capitaine doit porter un brassard bien visible.

Le brassard se porte au bras et contraste clairement avec la couleur du maillot. Une bande adhésive n'est pas autorisée comme 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**

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

Un joueur n'est pas autorisé à porter sur soi des objets tels qu'un équipement de protection, un équipement orthopédique, des lunettes de protection, des montres, des bagues proéminentes, des boucles d'oreille, etc. qui pourraient selon les arbitres présenter un danger pour le joueur lui-même ou les autres joueurs. Les boucles d'oreille peuvent être fixées contre l'oreille avec du sparadrap afin d'éviter toute blessure. Des chaînes fines et près du cou peuvent être tolérées. Les protège-tibias doivent en tout temps être recouverts par les chaussettes. 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. Mis à part les serretête élastiques ou les bandeaux antisueur, le port de tout autre équipement pour la tête n'est pas autorisé. Le port de shorts cycliste longs est interdit. La commission compétente de swiss unihockey peut faire des exceptions.

**Equipement dangereux**

**Equipement médical**

**Short de cycliste**

## Règle 4.6 (406)

- 1 La balle doit être reconnue par la commission compétente de swiss unihockey (voir directive «Certification du matériel».

**Balle**

L'équipe mentionnée en premier doit mettre suffisamment de balles à disposition. La balle doit être de couleur blanche, toutefois la commission de swiss unihockey peut prescrire ou autoriser l'utilisation d'une autre couleur. Si la balle n'est pas blanche, l'organisateur doit s'assurer qu'il y a suffisamment de balles de la couleur choisie à disposition. Les balles de rechange sont stockées au secrétariat des matches.

## Règle 4.7 (407)

- 1 La canne doit être homologuée par la commission compétente de Swiss Unihockey et marquée en conséquence (vignette, voir directive «Homologation de matériel»).

**Canne**

Toute modification du manche, si ce n'est son raccourcissement, est interdit. Des bandes autocollantes ou non peuvent être mises au-dessus de la marque du manche, les vignettes et la marque de contrôle ne pouvant toutefois être recouvertes.

**Modification du manche**

- 2 La spatule n'a aucune carre en angle. La courbure de la spatule ne doit pas dépasser 30 mm.

**Spatule**

Toute modification de la spatule, à l'exception de la courbure, est interdite. La courbure de la spatule est décrite dans l'interprétation « Mesurer la courbure de la spatule ». Il est autorisé de changer de spatule si ce type est autorisé et s'il est du même fabricant que le manche. La spatule et le manche doivent être fixés ensemble. Il est permis de renforcer l'endroit où le manche et la spatule sont reliés; dans ce cas, 10 mm au plus de la partie initialement visible de la spatule peuvent être recouverts.

## Règle 4.8 (408)

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

**Equipement de l'arbitre**

**Sifflet d'arbitre**

Le sifflet doit être agréé par la commission compétente de Swiss Unihockey.

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

- 1 Le matériel du secrétariat de match est fixé par la commission compétente de Swiss Unihockey.

**Horloge de match**

Il doit y avoir à disposition une horloge de match contrôlable depuis le secrétariat de match et visible par le gros des spectateurs. L'horloge de match doit avoir été approuvée par swiss unihockey.

Forme de tournoi: l'horloge de match n'est pas obligatoire, mais il faut disposer d'un minimum deux chronomètres pour mesurer le temps de jeu.

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

- 1 Les arbitres décident de la prise de mesures et des contrôles de l'équipement.

**Moment du contrôle de l'équipement**

Le contrôle peut avoir lieu avant ou pendant le match. Des parties d'équipement non conformes, y compris une canne abîmée - mais à l'exception d'une courbure de spatule non conforme et du contrôle de la combinaison manche/spatule -, doivent être corrigées par le joueur. Des manquements concernant les tenues des joueurs (voir règle 4.1) n'amènent qu'une pénalisation par équipe et par match. Toutes les parties d'équipement non conformes doivent cependant être notées dans le rapport de match. Les contrôles ont lieu auprès du secrétariat de match, mais seuls les arbitres, les capitaines et le joueur dont l'équipement est lacunaire sont présents. Le contrôle terminé, le jeu reprend dans la situation laissée avant le contrôle.

**Contrôle de l'équipement demandé par le capitaine**

- 2 Le capitaine peut demander que la courbure de la spatule soit mesurée tout comme celui de la combinaison spatule/manche.

**Moment du contrôle de l'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 d'annoncer aux arbitres d'autres infractions concernant l'équipement de l'équipe adverse. Dans ce cas, les arbitres décident s'il y aura contrôle ou non. Au cas où une vérification est demandée pendant une interruption de jeu, elle sera effectuée sur-le-champ. Cela est aussi valable en relation avec des pénalités et des buts. Si les arbitres sont d'avis qu'il y aurait là un désavantage pour l'adversaire, le contrôle ne sera effectué qu'à la prochaine interruption de jeu. Chaque équipe ne peut demander qu'une vérification de mesure par interruption. Le contrôle est effectué auprès du secrétariat de match et se fait en présence des arbitres, des capitaines et du joueur dont la canne fait l'objet du contrôle. Après ce contrôle, le match reprend dans la même situation de jeu qu'avant le contrôle.

**Lieu du contrôle**

## Paragraphe 5 - Les situations standard

### Règle 5.1

(501)

- 1 Après chaque interruption de jeu, le match reprend par une situation standard. Le genre de la situation standard constatée est défini par l'infraction.

Les situations standard sont: le bully, la balle sortie, le coup franc ou le tir de pénalité.

**Règles générales  
lors de situations  
standard**

**Situations stan-  
dard**

- 2 Les arbitres doivent utiliser un coup de sifflet, se servir des signes prescrits et bien montrer le lieu de la situation. La balle doit être jouée après le coup de sifflet, mais elle doit auparavant être posée au bon endroit et rester immobile.

Lors d'une situation standard ou de fautes, les arbitres doivent immédiatement indiquer la direction de la reprise du jeu et ensuite effectuer les signes prescrits pour cette faute. Le signe pour cette faute doit être montré en relation avec la pénalty ou le coup franc ou si l'arbitre le considère comme nécessaire. Si plusieurs signes de situations standard rentrent en ligne de compte, l'ordre de leur application éventuelle se fera dans l'ordre des événements suivant; but marqué – penalty – pénalité (avec la faute) – direction/ bully faute. Si nécessaire, les arbitres doivent signaler le lieu d'où le match sera repris. Les arbitres peuvent tolérer un écart de l'endroit exact où une balle doit être posée, de même qu'une balle pas tout à fait immobile, mais seulement si cela n'a aucune influence sur le match. La remise en jeu de la balle doit se faire le plus rapidement possible. Le déroulement du jeu est considéré comme interrompu jusqu'à ce qu'après le coup de sifflet de l'arbitre la balle ait été touchée par la canne d'un joueur de champ exécutant

**Annonces et exé-  
cutions des situa-  
tions standard**

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

Les arbitres décident si le motif de la perte de temps est justifié ou non. Si l'exécution d'une situation standard est retardée, les arbitres doivent en premier lieu si possible avertir le joueur exécutant avant de sanctionner la faute.

**Perte de temps  
lors de situation  
standard**

### Règle 5.2

(502)

- 1 Au début de chaque période de jeu et pour confirmer un but marqué, un bully est effectué depuis le point central.

Un but marqué pendant la prolongation ou à la fin d'une période de jeu ne doit pas être confirmé par un bully. En cas de bully depuis le point central, tous les joueurs se trouvent dans leur propre zone.

**Bully**

- 2 Un bully est effectué si le jeu a été interrompu et si ni une balle sortie, ni un coup franc ou ni un penalty ne peut être donné en faveur d'une équipe (signe 802).

**Exécution du bully**

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

**Lieu du bully**

- Distance lors d'un bully** 4 A l'exception des exécutants, tous les joueurs (y compris leur canne) doivent, sans attendre les directives de l'arbitre, immédiatement s'éloigner au moins à une distance de trois mètres de la balle.
- Petit terrain: La distance minimale est de deux mètres.
- Avant le bully, les arbitres contrôlent si les deux équipes sont prêtes à jouer.
- Déroulement du bully** 5 Un bully est exécuté par un joueur de champ de chaque équipe avec une balle immobile posée au sol. Les joueurs ne se touchent pas et tiennent leur canne parallèle à la direction de l'attaque. Les spatules sont près de la balle, mais ne doivent pas la toucher. Les pieds des joueurs forment un angle droit avec la ligne médiane et se trouvent sur une parallèle avec celle-ci. La canne est tenue avec une prise normale, c'est-à-dire de la façon dont le joueur tient la canne pendant le match. Les mains doivent 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. En cas de bully depuis la ligne médiane, le joueur de champ de l'équipe invitée 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 d'échanges litigieux avant un bully, l'équipe invitée procédera en premier à l'échange.
- But marqué lors d'un bully** 6 Un bully peut conduire directement à un but.

### Règle 5.3

(503)

- Cas qui amènent un bully** 1 Si la balle est abîmée par mégarde.
- Balle non jouable** 2 Si la balle ne peut être jouée dans les règles.
- Les arbitres doivent donner aux joueurs la possibilité de jouer la balle avant d'interrompre le match.
- Bande déplacée** 3 Si des parties de la bande se sont déplacées et si la balle est à proximité.
- But déplacé** 4 Si le but est déplacé par mégarde et ne peut pas être remis dans sa position initiale dans un temps acceptable.
- Le gardien de but doit dès que cela lui est possible remettre le but dans sa position initiale.
- Joueur blessé** 5 Si un joueur blessé est un handicap pour la poursuite du match ou si un joueur se blesse sérieusement.
- Les arbitres décident de ce qui est une blessure sérieuse ou non.
- Situation extraordinaire** 6 Si une situation extraordinaire se présente pendant le match.

Les arbitres décident à propos d'autres situations extraordinaires. Le match doit cependant toujours être interrompu si une personne non autorisée pénètre sur le terrain ou si un objet arrive sur celui-ci, s'il y a une panne de courant partielle ou totale, ou si la sirène de match retentit par erreur. Si un arbitre est touché par la balle ou si une balle étrangère au match tombe sur le terrain, le match doit être immédiatement interrompu si cette balle influence le déroulement du jeu.

- |   |  |
|---|--|
| <p>7 Si un but marqué a été annulé alors qu'aucune infraction, amenant normalement un coup franc, n'a été constatée.</p> <p>Il en est de même si la balle pénètre dans le but sans avoir traversé la ligne de but, p. ex. si la balle passe à travers une maille du filet et pénètre ainsi dans le but.</p>   | <p><b>Annulation d'un but</b></p> <p><b>But marqué lors d'une balle sortie</b></p> |
| <p>8 Si un penalty ne conduit à aucun but.</p> <p>On applique également cette règle si le penalty a été exécuté de manière incorrecte.</p>  | <p><b>Après un penalty</b></p>   |
| <p>9 Si une pénalité différée est annoncée et si l'équipe fautive prend le contrôle de la balle.</p> <p>Il en est de même si l'équipe non fautive retarde la poursuite du match selon l'avis des arbitres. Pour ce cas, on sifflera également une interruption de jeu, si l'on constate une intention d'amener et de contrôler la balle dans sa propre moitié de terrain sans aucune volonté évidente d'offensive, donc sans donner à l'adversaire une chance réelle de prendre la balle.</p> | <p><b>Pénalité différée</b></p>  |
| <p>10 Si une pénalité a été prononcée pour une faute qui n'a pas de rapport direct avec la situation de match.</p> <p>Il en est de même si un joueur pénalisé pénètre sur le terrain avant que son temps de pénalisation soit terminé.</p>  | <p><b>Pénalité pour faute sans rapport direct avec le match</b></p>                |
| <p>11 Si les arbitres ne peuvent prendre une décision en faveur d'une équipe lors d'un coup franc ou d'une balle sortie.</p> <p>Ceci s'applique également dans le cas où les deux équipes commettent une faute simultanément avant que la balle ne quitte le terrain ou touche des objets sur le terrain, et que les arbitres ne peuvent décider qui a touché la balle en dernier.</p>  | <p><b>Fautes simultanées</b></p>   |
| <p>12 Si les arbitres estiment que leur décision est erronée.</p>   | <p><b>Décision incorrecte des arbitres</b></p>                                     |

## Règle 5.4

**(504)**

- |  |                            |
|--|----------------------------|
| <p>1 Une balle sortie est prononcée pour l'équipe non fautive si la balle quitte le terrain ou touche des objets sur le terrain (signe 804).</p> <p>Une balle sortie ne sera accordée que si le match 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</p> | <p><b>Balle sortie</b></p> |
|--|----------------------------|

		<p>filet du but et qu'un joueur, par un mouvement brusque sur le filet, expulse la balle hors des limites du terrain sans l'avoir directement touchée et sans qu'un autre joueur ou son équipement l'aient touchée entre-temps, le joueur ayant donné ce coup brusque est considéré comme le joueur ayant touché la balle en dernier.</p>
<b>Lieu d'une touche</b>	2	<p>Une balle sortie s'exécute par principe à l'endroit de l'infraction, à une distance maximale de 1.5 m de la bande, mais jamais derrière le prolongement de la ligne de but.</p> <p>Petit terrain: La distance maximale à la bande est de 1.0 m.</p>
<b>Déroulement d'une balle sortie</b>		<p>Une balle sortie peut être tirée à une distance de la bande qui est inférieure à la distance maximale autorisée. Si la balle est sortie derrière le prolongement de la ligne de but, la touche sera tirée depuis le prochain point de bully. Si la balle touche des objets au-dessus du terrain, la balle sortie sera tirée à la hauteur de l'incident, mais au maximum à la distance autorisée de la bande. Les arbitres peuvent tolérer un écart de l'endroit exact où une balle doit être posée, de même qu'une balle pas tout à fait immobile, mais seulement si cela n'a pas d'influence sur le jeu.</p>
<b>Distance lors d'une balle sortie</b>	3	<p>Tous les joueurs de l'équipe adverse (y compris leur canne) doivent, sans attendre les directives de l'arbitre, immédiatement s'éloigner à une distance d'au moins trois mètres de la balle.</p> <p>Petit terrain: La distance minimale des joueurs adverses (y compris leur canne) est de deux mètres.</p>
<b>Mise en place du mur</b>		<p>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 soit à une distance suffisante. Dans ce cas, l'adversaire ne doit pas gêner le joueur exécutant et doit s'éloigner de la balle.</p>
<b>Exécution de la balle sortie</b>	4	<p>La balle doit être jouée avec la canne. Elle doit être frappée et non pas soulevée ou conduite.</p>
<b>Toucher la balle une seconde fois lors d'une balle sortie</b>	5	<p>Le joueur exécutant ne doit pas jouer la balle une seconde fois avant qu'un autre joueur ou l'équipement de ce dernier ne l'ait touchée.</p>
<b>But marqué lors d'une balle sortie</b>	6	<p>Une balle sortie peut conduire directement à un but marqué.</p> <p>Ceci est également valable lorsque le joueur exécutant tire directement dans son propre but.</p>

## Règle 5.5

(505)

<b>Cas qui amènent à une balle sortie</b>	1	Si la balle quitte le terrain ou touche des objets au-dessus du terrain.
---	---	--

## Règle 5.6

(506)

<b>Coup franc</b>	1	En cas d'infraction, un coup franc est prononcé en faveur de l'équipe non fautive (signe 804).
-------------------	---	--

Un coup franc ne peut être accordé que si le match n'est pas interrompu, excepté pour une perte de temps lors d'une situation standard. Lors d'une infraction qui conduit à 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 de l'équipe adverse, et que cela lui donne de plus grandes chances de marquer un but que si le coup franc avait été sifflé tout de suite (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 effectué à l'endroit de la dernière infraction.

### Utilisation de l'avantage

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

### Lieu du coup franc

Petit terrain: Un coup franc ne peut être exécuté à moins de 2.5 m de la zone de protection.

Un coup franc, derrière le prolongement de la ligne de but, sera exécuté depuis le prochain point de bully. Un coup franc, plus proche que la distance minimale autorisée jusqu'à la zone de protection, doit être reculé jusqu'à cette distance sur une ligne tirée depuis le centre de la ligne de but et passant sur le lieu précis de la faute. Ceci vaut également pour les coups francs de l'équipe défendante. Un coup franc plus proche que 1.5 m de la bande (Petit terrain : 1 m) peut être déplacé à cette distance. Si un coup franc doit être exécuté à 3.5 m de la zone de protection (Petit terrain : 2.5 m), l'équipe défendante a la priorité pour placer un mur directement à la hauteur de la zone de protection. L'équipe attaquante n'est pas obligée d'attendre que le mur adverse se positionne correctement et elle peut placer un de ses propres joueurs devant celui-ci. Les arbitres peuvent tolérer le fait que la balle ne soit pas placée exactement à l'endroit de l'infraction, de même qu'une balle pas tout à fait immobile, mais seulement si cela n'a aucune influence sur le jeu.

### Coup franc qui ne sont pas exécutés à l'emplacement de la faute

- 3 Tous les joueurs de l'équipe adverse (y compris leur canne) doivent, sans attendre les directives de l'arbitre, immédiatement s'éloigner à une distance d'au moins trois mètres de la balle.

### Distance lors d'un coup de franc

Petit terrain: La distance minimale des joueurs adverses (y compris leur canne) 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 soit à une distance suffisante. Dans ce cas, l'adversaire ne doit pas gêner le joueur exécutant et doit s'éloigner de la balle.

### Mise en place du mur

- 4 La balle doit être jouée avec la canne. Elle doit être frappée et non pas soulevée ou conduite.

### Exécution du coup franc

- 5 Le joueur exécutant ne doit pas jouer la balle une seconde fois avant qu'un autre joueur ou l'équipement de ce dernier ne l'ait touchée.

### Toucher la balle une seconde fois lors d'un coup franc

- 6 Un coup franc peut conduire directement à un but.

### But marqué lors d'un coup franc

**Règle 5.7****(507)****Infractions qui amènent un coup franc****Coup de canne Retenir**

- 1 Si un joueur bloque la canne d'un adversaire, la soulève, la frappe ou la shoote avec le pied (signes 901, 902, 903, 912).

Ceci n'est toutefois pas une infraction si la canne de l'adversaire est touchée juste après que la balle ait été jouée et ne se trouve donc plus sous son contrôle.

**Tenir la canne**

- 2 Si un joueur retient un adversaire ou sa canne (signe 910).

**Canne haute**

- 3 Si un joueur de champ soulève sa spatule au-dessus de la hauteur des hanches avant de frapper la balle, ou en terminant son mouvement après avoir joué la balle (signe 904).

La hauteur de la hanche est définie quand on se tient droit. Cela s'applique également pour les tirs simulés. Il est autorisé de lever la canne plus haut au début (derrière soi) ou à la fin du mouvement (devant soi) pour autant qu'aucun autre joueur ne se trouve à proximité et qu'il n'y ait aucun risque de le toucher.

**Pied levé / canne haute**

- 4 Si un joueur de champ se sert de n'importe quelle partie de sa canne ou de son pied pour jouer ou essayer de jouer la balle au-dessus de la hauteur du genou (signe 904, 913)..

**Placer sa canne/ son pied 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 de champ avec ou sans la balle, gêne ou repousse l'adversaire avec d'autres parties du corps que les épaules (signe 907).

**Faute d'attaquant / bloquer**

- 7 Si un joueur avec ou sans contrôle de la balle recule, en courant ou en marchant, contre un adversaire ou si un joueur, sans contrôle de la balle, empêche un adversaire de se déplacer dans la direction dans laquelle il semble vouloir se rendre. (signes 908, 911).

**Jeu avec le pied**

- 8 Si un joueur de champ joue la balle du pied deux fois de suite avant qu'elle n'ait touché soit sa canne, soit un autre joueur ou l'équipement de celui-ci (signe 912).

On entend par jeu avec le pied, tout jeu de la balle avec le pied ou la partie de la jambe située au-dessous du genou. Ceci n'est à considérer comme infraction que si, d'après les arbitres, le jeu avec le pied est intentionnel. Le coup franc sera exécuté à l'endroit où la balle a été jouée la seconde fois.

**Zone de protection - Infraction**

- 9 Si un joueur reçoit une passe du pied d'un joueur de champ de son équipe (signe 912).

Ceci n'est à considérer comme faute que si le jeu se passe à proximité. Un joueur de champ est considéré dans la zone de protection lorsque n'importe quelle partie de son corps touche la zone de protection, y compris les lignes. Le joueur de champ peut mettre sa canne dans la zone de protection. Un penalty sera toujours prononcé si, lors d'un coup franc, au minimum un joueur de champ formant le mur de l'équipe défendante se trouve dans la zone de protection du gardien et que le coup franc est directement tiré en direction du but.

- 10 Si un joueur de l'équipe attaquante déplace intentionnellement le but (signe 914).

**Déplacement du but par un attaquant**

- 11 Si un joueur de champ gêne passivement le gardien de but (signe 915 - aucune pénalité).

**Empêchement passif du gardien de but**

Ceci n'est considéré comme infraction que lorsque le joueur de champ se trouve dans la zone de but ou à moins de trois mètres de l'endroit où le gardien est entré en possession de la balle. Un empêchement passif n'est accordé que si cela est une action involontaire, ou si le joueur adverse reste immobile.

Petit terrain: Ceci n'est considéré comme une infraction que lorsque le joueur se trouve à moins de deux mètres de l'endroit où le gardien est entré en possession de la balle.

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

**Sauter**

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 il ne doit pas entrer en contact avec elle. Courir n'est pas considéré comme sauter.

- 13 Si un joueur de champ joue la balle depuis l'extérieur du terrain (pas de signe).

**Jouer depuis l'extérieur du terrain**

Le joueur est considéré comme étant à l'extérieur du terrain si au minimum l'un de ses pieds est hors du terrain, cela ne joue aucun rôle si son pied est en l'air ou au sol. Si lors d'un changement, un joueur sortant joue la balle hors du terrain, il y aura une faute sanctionnée pour trop de joueurs sur le terrain (voir règle 6.5.16). Si un joueur joue la balle depuis le banc des remplaçants et que cette action n'a aucune relation avec le changement, il y aura une faute sanctionnée pour perturbation planifiée (voir règle 6.15.5).

- 14 Si, lors d'un dégagement, le gardien de but quitte entièrement la zone de but (signe 917).

**Quitter la zone de but**

Dans ce cas, le gardien de but n'est pas considéré comme joueur de champ. Ceci vaut également si le gardien quitte la zone de but involontairement après avoir pris la balle sous son contrôle et qu'au minimum une partie de son corps était alors en contact avec la zone de but. Le dégagement de la balle est correct si le gardien de but remet la balle en jeu avant de quitter la zone de but.

- 15 Si le gardien de but lance ou shoote la balle au-delà de la ligne médiane (signe 917).

**Dégagement de la balle au-delà de la ligne médiane**

Ceci est seulement considéré comme infraction si la balle n'a pas touché le sol, un autre joueur ou une partie de son équipement, ou la bande avant de traverser la ligne médiane.

**Exécution incorrecte d'une situation standard**

- 16 Si un bully, un coup franc ou une balle sortie sont exécutés incorrectement ou s'ils sont retardés intentionnellement (signe 918).

Retarder intentionnellement signifie que l'équipe exécutant le coup franc ou la balle sortie éloigne la balle lors de l'interruption du jeu, ne remet pas la balle en jeu, ou ne tient pas compte du droit de l'équipe défendante de construire le mur à la distance minimale, respectivement directement devant la zone de protection. Si un coup franc est exécuté d'un endroit incorrect ou si la balle est mise en jeu sans être tout à fait immobile, le coup franc sera rejoué.

**Blocage de la balle par le gardien de but**

- 17 Si le gardien garde la balle sous contrôle plus de trois secondes (signe 924).

Dans ce cas, le gardien de but a aussi la balle «sous contrôle» lorsqu'il la pose et la reprend à nouveau.

**Passe en retrait à un gardien de but**

- 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).

Ceci n'est considéré comme infraction que si, d'après les arbitres, ceci s'est passé intentionnellement. Recevoir une passe, c'est quand le gardien touche la balle avec les mains ou les bras, même si la balle a touché une autre partie de son corps précédemment ou qu'il l'a arrêtée. Quand le gardien a entièrement quitté la zone de but, arrête la balle, revient dans la zone de but et reprend la balle, cela n'est pas considéré comme une passe au gardien. Une passe au gardien n'est pas considérée comme une situation de but et ne peut jamais être pénalisée par un tir de penalty.

**Coup franc après une pénalité**

- 19 Si une pénalité non différée a été prononcée en relation avec le déroulement du match (signe prescrit).

**Antijeu**

- 20 Si un joueur retarde 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 manière à ce qu'il soit 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, toujours avertir le joueur en question avant de prononcer un coup franc.

**Règle 5.8****(508)****Penalty**

- 1 Un tir de pénalité (penalty) est attribué lors d'une infraction à l'équipe non fautive (signe 806).

Un penalty ne peut être accordé que si le match n'est pas interrompu. Si un penalty a été accordé pendant une pénalité différée ou pour une infraction qui entraîne également une pénalité, la pénalité en question sera d'abord prononcée et ensuite le penalty exécuté. D'autres possibilités sous la règle 6.18.

**Exécution du penalty**

- 2 Un tir de pénalité sera exécuté depuis la ligne médiane.

- 3 Tous les joueurs, exceptés le joueur exécutant et le gardien de but concerné, se trouvent durant toute l'exécution du tir de penalty dans leur zone d'échange respective. Au début du penalty, le gardien doit être sur la ligne de but.

En cas de désaccord, le gardien doit entrer le premier sur le terrain. Le tir de pénalité est exécuté par un joueur de champ au choix de l'équipe à qui ce tir est attribué. Le gardien ne peut pas être remplacé par un joueur de champ. Toute infraction commise pendant un tir de pénalité a les mêmes conséquences que pendant le déroulement du match. Si le gardien commet une infraction, le tir de pénalité sera toujours rejoué, sauf si un but est marqué malgré l'infraction commise (règle de l'avantage). Si un autre joueur que les deux exécutants commet une faute, elle sera sanctionnée comme „perturbation planifiée“ (voir règle 6.15.5).

### Placement lors du penalty

- 4 La balle peut être touchée sans restriction aucune. Mais, pendant toute l'exécution du penalty, elle doit aller vers l'avant. 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 avant de traverser la ligne 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.

### Mouvement de la balle lors du penalty

- 5 Une pénalité de deux minutes prononcée en relation avec un penalty ne sera inscrite dans le rapport de match que si le penalty n'a pas été conclu avec un but.

Le joueur pénalisé doit s'asseoir sur le banc des pénalités pendant l'exécution du penalty.

### Penalty donné en raison d'une infraction accompagnée d'une pénalité de deux minutes

## Règle 5.9

(509)

- 1 Un penalty doit être différé si l'équipe non fautive reste en possession de la balle suite à 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.

### Penalty différé

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

### Fin de la situation de penalty différé

**Penalty différé en fin de période**

Si la période du match se termine pendant un penalty différé, le tir de pénalité doit être tiré. On ne peut différer un penalty au maximum que jusqu'à la fin de la situation immédiate de but (signe 807). Si l'équipe pour laquelle a été annoncé le penalty marque un but valable pendant ce penalty différé, le but marqué sera accordé et le tir de pénalité annulé.

**Infractions qui conduisent à un penalty****Règle 5.10****(510)**

- 1 Si l'équipe défendante empêche une situation évidente de but ou une situation analogue à une situation évidente de but par une infraction conduisant à un coup franc ou à une pénalité (si-gne prescrit).

Les arbitres décident si l'action est une situation évidente de but ou non. Des infractions dans sa propre zone de but ne conduisent pas automatiquement à un tir de pénalité. Un penalty doit toujours être prononcé si, pendant une situation de but, l'équipe défendante déplace intentionnellement le but, ou si elle joue volontairement avec trop de joueurs sur le terrain. Si, lors de la formation d'un mur, un joueur de champ se trouve dans sa propre zone de protection, un penalty sera prononcé.

## Paragraphe 6 - Les pénalités

### Règle 6.1

(601)

- 1 Si une infraction nécessitant une pénalité a lieu, le joueur fautif doit être pénalisé.

Si les arbitres n'arrivent pas à déterminer quel est le joueur à pénaliser ou si un coach est l'objet de cette pénalisation, le capitaine nomme un joueur de champ qui purgera cette pénalisation. Ce joueur de champ 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 un autre joueur de champ qui ira sur le banc des pénalités. Toutes les pénalités prononcées et non retirées doivent figurer sur le rapport de match avec le temps du match, le numéro du joueur pénalisé ainsi que le genre et la raison de la pénalisation. Les pénalités rétractées ne seront pas mentionnées sur le rapport de match.

Si la pénalisation a été donnée suite à une faute en relation avec le déroulement du match, l'équipe non fautive se voit attribuer un coup franc. Si la pénalité a été donnée suite à une faute sans relation avec le déroulement du match, le jeu se poursuit par un bully. Si la pénalité est prononcée pour une infraction qui a lieu pendant une interruption, le match reprendra dans la même situation qu'avant cette interruption. Un capitaine pénalisé perd le droit de parler avec les arbitres à moins que ces derniers ne lui adressent la parole.

Petit terrain: A l'exception des pénalités de match, les pénalités ne doivent figurer sur le rapport de match que pour les matches individuels. Les pénalités de match doivent y figurer pour chaque match, avec mention du temps de jeu, du numéro du joueur pénalisé et du type de pénalité de match (PM I, II ou III).

- 2 Un joueur pénalisé doit rester assis sur le banc des pénalités pendant toute la durée de sa pénalisation.

Une pénalité se poursuivra lors de la prochaine période de jeu ou lors des prolongations. Toutes les pénalités, à l'exception des pénalités de match, sont terminées à la fin du match. Un joueur pénalisé doit prendre place sur le banc des pénalités qui se trouve sur la même moitié de terrain que sa zone d'échange, exception faite si le secrétariat de match et les bancs des pénalités sont du même côté que les zones d'échange. Un joueur pénalisé peut 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. Lors de la pause précédant une éventuelle prolongation, un joueur pénalisé ne peut pas quitter le banc des pénalités. 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 pénalisation est terminé doit immédiatement quitter le banc des pénalités, à moins qu'il n'ait d'autres pénalités à purger. Un joueur blessé qui écope d'une pénalité peut se faire remplacer sur le banc des pénalités par un coéquipier qui n'est pas déjà sous le coup d'une pénalité. Si le joueur blessé pénètre sur le terrain avant que sa pénalité ne soit terminée, une pénalité de match I sera prononcée.

**Règles générales  
lors de pénalités**

**Pénalisation  
d'un responsable  
d'équipe**

**Devoir  
d'annonce  
du capitaine**

**Annotation sur  
le rapport de  
match**

**Poursuite du  
match**

**Lieu d'attente du  
pénalisé**

**Pénalisation contre gardien de but**

3 Si une ou plusieurs pénalités de 2 minutes sont prononcées contre un gardien, le capitaine désigne un joueur de champ qui ira sur le banc des pénalités pour le gardien. Ce joueur ne doit pas être lui-même déjà sous le coup d'une pénalité. Si une pénalité de 5 minutes ou une pénalité personnelle est prononcée contre le gardien de but, il doit alors aller lui-même sur le banc des pénalités. Si une ou plusieurs pénalités de 2 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 ces nouvelles pénalités.

**Equiper le gardien remplaçant**

Si le gardien de but doit aller sur le banc des pénalités, l'équipe a trois minutes au max. pour équiper le gardien remplaçant ou un joueur de champ. Ce temps ne doit pas être utilisé pour l'échauffement. Le nouveau gardien et le temps pour effectuer l'échange doivent être notifiés sur le rapport de match. Quand le temps de pénalisation est écoulé, le gardien ne peut revenir sur le terrain qu'à la prochaine interruption de match. 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 dans le rapport de match. Les arbitres doivent veiller avec le secrétariat des matches à ce que le gardien puisse quitter le banc des pénalités dès la prochaine interruption de match

**Chronométrage du temps des pénalités**

4 Le temps des pénalités est synchronisé avec le temps du match.

Si le temps de jeu est arrêté, le temps des pénalités est aussi stoppé.

**Règle 6.2****(602)****Pénalités de temps**

1 Une pénalité de temps est une pénalité qui punit toute l'équipe. C'est pourquoi, lors d'une pénalité de temps, le joueur pénalisé ne peut pas être remplacé sur le terrain (signes 809, 811).

**Nombre de pénalités de temps parallèles**

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

**Ordre des pénalités de temps**

Les pénalités de temps sont mesurées dans l'ordre où elles ont été distribuées. Un joueur contre lequel une pénalité de temps a été prononcée, doit prendre place sur le banc des pénalités, même si son temps de pénalité ne peut pas encore être mesuré. Toutes les règles mentionnées sous 6.12 sont également valables pour lui. S'il y a plusieurs pénalités de temps simultanées contre une équipe qui purge déjà une pénalité de temps, le capitaine décide quelle pénalité de temps doit d'abord être mesurée (voir aussi règle 6.4.1), les pénalités de temps les plus courtes étant dans ce cas toujours mesurées avant les plus longues.

**Nombre minimum de joueurs pendant une pénalité de temps**

3 Si plus de deux joueurs d'une 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 équipe doit purger en même temps une pénalité, l'équipe a le droit de poursuivre le match avec trois joueurs.

Une équipe doit jouer avec quatre joueurs sur le terrain jusqu'à ce qu'une seule pénalité de temps soit encore en cours. Quand une pénalité de temps d'un joueur se termine et qu'il y a encore plus d'une pénalité de temps contre son équipe, il doit rester sur le banc des pénalités jusqu'à la prochaine interruption de match, ou jusqu'à la fin de l'avant-dernière pénalité de temps. Les arbitres doivent, lors d'une interruption de jeu, donner la possibilité à un joueur dont la pénalité de temps est révolue, de quitter le banc des pénalités. Le secrétariat de match informe 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. Quand une pénalité de temps d'un joueur se termine et qu'il y a encore plus d'une pénalité de temps contre son équipe, il doit rester sur le banc des pénalités jusqu'à la prochaine interruption de match, ou jusqu'à la fin de la dernière pénalité de temps. A la fin de la dernière pénalité de temps, le joueur dont le temps de pénalisation était déjà terminé, peut quitter le banc des pénalités en premier

- 4 Si un joueur reçoit une pénalité de temps après d'autres infractions qui sont à sanctionner, il purgera ses peines les unes après les autres.

L'une après l'autre veut dire que la prochaine pénalité commence quand la précédente est terminée, excepté si l'équipe reçoit entre-temps d'autres pénalités de temps dont le chronométrage n'a pas encore commencé. Un nombre indéterminé de pénalités de temps peuvent être attribuées à un joueur. Toutes les pénalités de temps doivent être purgées avant les pénalisations personnelles.

**Chronométrage de plusieurs pénalités de temps contre un joueur**

### Règle 6.3 (603)

- 1 Si une équipe joue en supériorité numérique parce que l'adversaire purge une pénalité de deux minutes et qu'elle marque un but, la pénalité de deux minutes de l'adversaire est supprimée. Aucune pénalité de deux minutes en cours n'est annulée si un but est marqué lors d'une pénalité différée ou lors d'un penalty.

**Pénalité de deux minutes**

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

**Suppression de pénalités en cas de but**

### Règle 6.4 (604)

- 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 qui exige 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.

**Pénalité différée**

Pour les pénalités différées en relation avec un penalty (différé), voir la règle 6.18.

- 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.

### **Poursuite du match après une pénalité différée**

Si le jeu est interrompu parce que l'équipe fautive reprend possession de la balle alors qu'une pénalité est différée, le match sera poursuivi par un bully. Dans tous les autres cas, une situation standard, correspondant à l'infraction qui a conduit à l'interruption, est appliquée. Si l'équipe non fautive marque un but correct à l'adversaire lors d'une pénalité différée, la dernière pénalité de deux minutes différée est retirée. Dans ce cas, aucune autre pénalisation ne sera influencée. Pendant qu'une pénalité est différée, l'équipe non fautive peut remplacer son gardien et poursuivre l'offensive. Cette offensive doit s'effectuer de manière constructive (dans la majorité des cas, dans la moitié adverse du terrain). Sinon, le jeu est interrompu et reprend avec un bully. Si l'équipe fautive marque un but à l'adversaire pendant une pénalité différée, le but n'est pas validé et le match se poursuit avec un bully. Si l'équipe non fautive marque un autogoal, ce but est valable. Une pénalité différée est prononcée au plus tard à la fin d'une période de match.

## **Règle 6.5**

**(605)**

### **Infractions conduisant à une pénalité de deux minutes**

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

### **Tenir**

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

### **Pied levé / canne haute**

- 3 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 (signe 904, 913).

### **Jouer au-dessus de la hauteur des hanches**

On prend en considération la hauteur de la hanche sur le joueur en position debout.

### **Canne utilisée de façon dangereuse**

- 4 Si le joueur se sert de sa canne dangereusement. (signe 904).

### **Pousser**

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

### **Engagement corporel excessif**

- 6 Si un joueur fait trébucher un adversaire ou se précipite et tombe sur lui (signe 909).

### **Réclamation non fondée sur le matériel**

- 7 Si un capitaine demande que la courbure de la spatule ou la combinaison manche/spatule soit contrôlée et que la canne est conforme au règlement (pas de signe).

Le capitaine doit prendre place sur le banc des pénalités.

### **Jouer sans canne**

- 8 Si un joueur de champ sans canne prend part au jeu (pas de signe).

Cette règle ne concerne pas un gardien de but qui est hors de la zone de but et qui participe au jeu.

- 
- |    |   |   |
|----|---|---|
| 9  | Si un joueur prend une canne en dehors de sa zone d'échange (pas de signe).   | <b>Prendre une canne</b>                    |
| 10 | Si un joueur ne reprend pas sa canne tombée ou n'enlève pas toutes les pièces de sa canne cassée et les dépose dans la zone d'échange (pas de signe).<br><br>Seuls les morceaux clairement visibles doivent être enlevés.   | <b>Canne cassée</b>                         |
| 11 | Si un joueur fait obstruction sur un adversaire qui n'a pas la balle (signe 911).<br><br>Si un joueur avec ou sans contrôle de la balle recule, en courant ou en marchant contre un adversaire, seul un coup franc sera prononcé (signe 908).   | <b>Obstruction</b>                          |
| 12 | Si un joueur de champ empêche de façon active le gardien de but de dégager la balle (signe 915 - Pénalité de deux minutes).<br><br>Ceci n'est considéré comme infraction que si le joueur de champ se trouve dans la zone de but ou à moins de trois mètres du gardien de but, soit là où il prend possession de la balle. Un empêchement actif est alors prononcé, si le joueur de champ suit les mouvements du gardien de but ou s'il essaie d'atteindre la balle avec sa canne.<br><br>Petit terrain: Ceci n'est considéré comme infraction que si le joueur de champ se trouve dans la zone de but ou à moins de deux mètres du lieu où le gardien de but prend possession de la balle. | <b>Empêchement actif du gardien de but</b>  |
| 13 | Si un joueur ne respecte pas la distance lors d'un coup franc ou d'une balle sortie (signe 915).<br><br>Ceci n'est pas considéré comme une infraction si l'adversaire essaie pendant l'exécution d'un coup franc ou d'une balle sortie de maintenir la distance, c'est-à-dire s'il s'éloigne de la balle. Si l'adversaire dresse un mur à une distance insuffisante, un seul joueur sera pénalisé.  | <b>Distance incorrecte</b>                  |
| 14 | Si un joueur allongé ou assis au sol, joue la balle ou la touche intentionnellement (signe 919).<br><br>Ceci est aussi considéré comme une infraction si le joueur touche le sol avec les deux genoux ou une main, excepté la main qui tient la canne, et arrête ou joue la balle. Si, d'après les arbitres, le joueur est tombé involontairement et a touché la balle, aucune infraction ne sera prononcée.  | <b>Jeu au sol</b>                           |
| 15 | Si un joueur de champ arrête ou joue la balle avec la main, le bras ou la tête (signe 920, 921).<br><br>Si la balle est tirée en direction du joueur et que celui-ci n'a aucune possibilité d'éviter la balle, aucune infraction ne sera prononcée  | <b>Jeu avec la main, le bras ou la tête</b> |
| 16 | Si un changement incorrect a lieu (signe 922)..<br><br>Le joueur remplaçant ne peut pas entrer sur le terrain avant que le joueur sortant ne soit sur le point de franchir la bande. Ceci n'est considéré comme une infraction que si cela exerce une influence sur le déroulement du match. Les changements hors de la zone d'échange sont aussi considérés comme changements incorrects.  | <b>Changement incorrect</b>                 |
-

- 
- |                                       |   |
|---------------------------------------|---|
| <b>Surnombre</b>                      | 17 Si une équipe a trop de joueurs sur le terrain (signe 922).<br>Seul un joueur sera pénalisé.   |
| <b>Quitter le banc des pénalités</b>  | 18 Si un joueur pénalisé quitte le banc des pénalités mais n'entre pas sur le terrain ou s'il reste sur le banc alors que son de pénalité est terminé, ou bien encore qu'un joueur pénalisé entre sur le terrain pendant une interruption de jeu alors que son temps de pénalité n'est pas terminé. (signe 925, voir interprétation 6.1.2).<br>Lors d'une telle infraction, le secrétariat des matches doit informer les arbitres le plus vite possible. La règle 6.15.5 doit être appliquée dans chaque cas où le joueur est entré sur le terrain pendant le match. Le joueur ne peut entrer sur le terrain que si le nombre de joueurs qui s'y trouve déjà le permet. |
| <b>Fautes répétées par une équipe</b> | 19 Si une équipe perturbe systématiquement le jeu par des infractions répétées conduisant à un coup franc (signe prescrit).<br>Cela est également considéré comme une infraction si une équipe, dans un laps de temps relativement court, commet de nombreuses petites infractions. C'est toujours le joueur qui a commis la dernière infraction qui est pénalisé.  |
| <b>Perte de temps d'un joueur</b>     | 20 Si un joueur retarde le déroulement du jeu (signe 924).<br>Cela est également considéré comme une infraction si un joueur de l'équipe fautive dégage ou prend la balle lors d'une interruption de jeu, ou encore si, en cours de jeu, il la bloque intentionnellement ou la détériore intentionnellement. Cela inclut également le cas où un joueur de l'équipe qui défend déplace le but intentionnellement.  |
| <b>Perte de temps par une équipe</b>  | 21 Si une équipe retarde systématiquement le déroulement du match (signe 924).<br>Si les arbitres constatent qu'une équipe retarde systématiquement le déroulement du match, le capitaine doit si possible être averti qu'elle encourt une pénalisation. Le capitaine désigne un joueur de champ, qui n'est pas déjà sous le coup d'une autre pénalité, pour purger la pénalité. Cela est également valable si une équipe n'est pas prête à temps pour le bully après l'une des pauses.   |
| <b>Réclamations</b>                   | 22 Si les joueurs ou les responsables d'équipes font des commentaires sur les décisions des arbitres, si l'on dirige l'équipe depuis l'extérieur de la zone d'échange ou si le coaching se fait de façon non sportive (signe 925).<br>Ceci vaut également si le capitaine met en doute à maintes reprises et sans motif les décisions des arbitres ou qu'un coach pénètre sur le terrain lors d'une interruption de jeu, sans autorisation de l'arbitre. Les arbitres doivent, si possible, avertir le coach avant de prononcer une pénalité.   |
| <b>Remise en place du but</b>         | 23 Si un gardien de but, malgré les sommations des arbitres, néglige de remettre en place un but déplacé (signe 925).<br>Le gardien est obligé de remettre le but en position correcte aussitôt que possible.   |
-

- |  |  |
|--|--|
| <p>24 Si un joueur, après sommation des arbitres, ne corrige pas des pièces non conformes de son équipement personnel (pas de signe).</p>  | <b>Équipement non conforme</b>                   |
| <p>25 Si un joueur porte une tenue non réglementaire (pas de signe).</p> <p>Les arbitres doivent, si possible, avertir le joueur avant de prononcer cette pénalité. Les infractions concernant la tenue vestimentaire d'un joueur ne peuvent être sanctionnées de plus d'une pénalité par équipe et par match. Seuls les numéros manquant sur le devant des maillots doivent faire l'objet d'un rapport.</p> | <b>Tenue vestimentaire non réglementaire</b>     |
| <p>26 Si un gardien de but joue avec un équipement non réglementaire. (pas de signe)</p> <p>Si le gardien perd son casque involontairement, le match est interrompu, puis repris par un bully.</p>   | <b>Équipement non conforme du gardien de but</b> |
| <p>27 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).</p> <p>Cette pénalité est prononcée uniquement en rapport avec un penalty.</p>   | <b>Empêcher un but</b>                           |

## Règle 6.6 (606)

- |   |                                 |
|---|---------------------------------|
| <p>1 Une pénalité de cinq minutes (signe 808b) n'est jamais supprimée, même par un but marqué.</p> <p>Une pénalité de cinq minutes peut être prononcée avec un penalty ou un penalty différé. D'autres possibilités sous la règle 6.18.</p> | <b>Pénalité de cinq minutes</b> |
|---|---------------------------------|

## Règle 6.7 (607)

- |   |  |
|---|--|
| <p>1 Si un joueur de champ dans la lutte pour la balle, donne des coups grossiers et dangereux avec sa canne (signe 901).</p> <p>Ceci s'applique également quand un joueur touche son adversaire à la tête avec sa canne.</p> | <p><b>Infraction conduisant à une pénalité de cinq minutes</b></p> <p><b>Coup de canne</b></p> |
| <p>2 Si un joueur accroche un adversaire et que celui-ci chute (signe 906).</p>   | <b>Accrochage</b>  |
| <p>3 Si, pendant le match, un joueur lance sa canne ou d'autres parties de son équipement sur le terrain afin de jouer ou d'atteindre la balle (pas de signe).</p>  | <b>Jet de canne</b>  |
| <p>4 Si un joueur attaque brutalement un adversaire. (signe 909).</p>   | <b>Engagement corporel brutal</b>  |

**Croche-pied grossier**

- 5 Si un joueur fait un croche-pied à l'adversaire ou le pousse si fort qu'il tombe contre la bande ou contre le but (signe 909)

**Règle 6.8****(608)****Sanctions personnelles**

- 1 Une sanction personnelle supplémentaire (signe 808c) est toujours accompagnée d'une pénalité de temps de deux minutes. La sanction personnelle sera chronométrée à partir du moment où la pénalité de temps sera écoulée. Elle peut également être chronométrée parallèlement avec une autre sanction personnelle.

Si un joueur reçoit une pénalité de temps alors qu'il est déjà sous le coup d'une pénalisation personnelle, la pénalisation personnelle est interrompue et la pénalité de temps chronométrée. Dans ce cas, un joueur de champ désigné par le capitaine prend place sur le banc des pénalités et pourra quitter le banc lorsque la pénalité de temps sera écoulée.

**Nombre de joueurs**

- 2 Un joueur qui a reçu une sanction personnelle peut être remplacé sur le terrain.

**Joueur supplémentaire sur le banc des pénalités**

Un joueur de champ non pénalisé est désigné par le capitaine pour accompagner le joueur pénalisé sur le banc des pénalités; il ne pourra quitter le banc des pénalités avant que le temps de pénalisation ne soit totalement écoulé. Seul le joueur pénalisé est noté dans le rapport de match. Si un coach reçoit une sanction personnelle, il doit prendre place pour le reste du match dans les tribunes. Il incombe à l'organisateur de veiller à ce que le coach ne quitte pas les tribunes avant la fin du match. La pénalité de temps qui lui a été infligée est alors purgée par un joueur de champ désigné par le capitaine.

**Pénalité de dix minutes contre un responsable d'équipe****Règle 6.9****(609)****Pénalité de dix minutes**

- 1 Les sanctions personnelles ne sont jamais supprimées.

**Règle 6.10****(610)****Infractions conduisant à une pénalité de dix minutes**

- 1 Si un joueur ou un coach se comporte d'une manière antisportive (signe 925).

**Comportement antisportif**

On entend par là, un comportement insolent ou antisportif envers les arbitres, les joueurs, les responsables, les fonctionnaires ou les spectateurs, ou bien le fait de taper et de donner un coup de pied contre les bandes ou les buts, ou encore de jeter sa canne ou tout autre objet aussi pendant une interruption ou dans la zone d'échange.

**Règle 6.11****(611)**

- 1 Un joueur ou un coach qui reçoit une pénalité de match ne peut plus participer au match et doit se rendre immédiatement aux vestiaires (signe 809).

L'organisateur est responsable que la personne punie se rende bien aux vestiaires et qu'elle ne retourne pas sur le terrain ou dans les tribunes jusqu'à la fin du match. Toute pénalité de match doit faire l'objet d'un rapport. A l'exception d'une pénalité de match à cause d'un joueur ou d'un coach non mentionné dans le rapport de match, on ne peut prononcer qu'une seule pénalité de match par match contre un joueur ou un coach. Toutes les autres infractions qui conduiraient à une pénalité de match doivent être notées. Seule la pénalité de match qui conduit à la plus haute sanction est inscrite dans le rapport de match. Les pénalités de match peuvent également être prononcées avant ou après le match, elles ne seront toutefois, dans ces cas, pas accompagnées d'une pénalité de cinq minutes. Un joueur ou un responsable d'équipe ayant reçu une pénalité de match avant le match ne pourra pas participer au match. L'arbitre peut prononcer une pénalité de match après le match jusqu'à ce que le joueur ait quitté le centre sportif. Avant le début du match, aucune pénalité de match ne peut être prononcée pour un équipement non conforme.

**Pénalité de match**

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

Un joueur désigné par le capitaine doit purger la pénalité de cinq minutes, de même que les éventuelles pénalités de temps que le joueur pénalisé ou le coach aurait dû purger. Seul le joueur pénalisé sera noté sur le rapport de match. Les pénalisations personnelles que le joueur aurait encore à purger sont annulées. Si un joueur ou un coach auquel une pénalité de match avait été attribuée auparavant commet d'autres infractions qui conduisent à une pénalité de match, ces pénalités – à l'exception d'une pénalité de match pour ne pas avoir mentionné un joueur ou un coach dans le rapport de match – ne seront pas pénalisées par une pénalité de 5 minutes.

**Pénalité de temps  
lors d'une pénalité  
de match****Règle 6.12****(612)**

- 1 La pénalité de match I ne conduit à aucune autre suspension de match.

**Pénalité de match****Règle 6.13****(613)**

- 1 Si un joueur se sert d'une canne qui est composée d'un manche et d'une spatule de fabricants différents et dont la spatule est trop courbée ou qui n'est pas homologuée. Si un gardien de but utilise une protection pour la tête qui n'est pas réglementaire (pas de signe).

Pas réglementaire signifie non conforme au règlement (vignette). En cas d'équipement non conforme, les arbitres doivent donner un avertissement au joueur avant de prononcer une pénalité.

**Infractions conduisant à une pénalité de match I****Pas de vignette**

- 2 Si un joueur ou une coach prend part au match sans être inscrit sur le rapport de match (pas de signe).

**Joueur non inscrit**

**Retour sur le terrain d'un joueur blessé et sous le coup d'une pénalité**

- 3 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).

**Comportement antisportif répété d'un joueur**

- 4 Si un joueur de façon continue ou répétée se comporte de façon non sportive (signe 925).

«de façon continue» signifie dans une même action; «de façon répétée» signifie pour la seconde fois dans un même match. A la place d'une deuxième pénalité de 10 minutes, une pénalité de match est prononcée.

**Détérioration de parties d'équipement dans un mouvement de colère**

- 5 Si un joueur dans un mouvement de colère abîme sa canne ou d'autres parties de son équipement (signe 925).

**Infraction pouvant occasionner des blessures**

- 6 Si un joueur a un comportement pouvant occasionner des blessures (signe 909).

Ce sont des infractions corporelles très grossières avec risque de blessures en rapport direct avec le jeu. Cette infraction vise la situation de jeu et n'est pas intentionnellement ciblée contre l'adversaire, mais elle peut être cause de blessure pour l'adversaire.

**Règle 6.14****(614)****Infractions conduisant à une pénalité de match II**

- 1 Une pénalité de match II entraîne une suspension de match. Jusqu'au prochain match de suspension ; la personne pénalisée ne peut participer à aucun match de l'association. Voir interprétation «Suspension de match en relation avec pénalités de match II/III».

**Règle 6.15****(615)****Infractions conduisant à une pénalité de match II**

- 1 Si un joueur ou un coach se trouve pris dans une mêlée (pas de signe).

**Mêlée**

Le joueur ou le coach doit être manifestement actif dans cette mêlée. „Pris dans une mêlée“ signifie pousser brutalement ou bousculer plusieurs fois l'adversaire.

**Répétition d'une pénalisation de cinq minutes**

- 2 Si un joueur commet à plusieurs reprises une infraction qui est punie par une pénalité de cinq minutes (signe 923).

La pénalité de match est prononcée à la place de la deuxième pénalité de cinq minutes. Cette pénalité de match est également accompagnée d'une pénalité de cinq minutes.

**Comportement antisportif répété**

- 3 Si un coach se comporte continuellement de manière antisportive (signe 925).

La pénalité de match remplace la deuxième 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.

- 4 Si un joueur, dont une pièce de son équipement doit être contrôlée, la modifie ou l'échange avant le contrôle (signe 925).

**Modification de l'objet contesté**

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

**Perturbation planifiée**

Ceci s'applique également si un joueur pénalisé revient intentionnellement trop tôt sur le terrain, excepté si le secrétariat des matches est responsable de cette faute. Si, pendant une interruption de jeu, un joueur pénalisé quitte illicitement le banc des pénalités, seule une pénalité de deux minutes sera prononcée (Règle 6.5.17). Si un joueur dont la sanction personnelle est terminée, entre sur le terrain pendant le jeu et que l'équipe soit alors en surnuméraire, cette situation peut être considérée dans certaines circonstances comme „trop de joueurs sur le terrain“ (Règle 6.5.16). On entend également par perturbation planifiée, une intervention dans le déroulement match depuis la zone d'échange, le lancement de pièces d'équipement sur le terrain pendant le déroulement du match ou dans le but de retarder la reprise d'un match interrompu. Le fait de jouer intentionnellement avec trop de joueurs sur le terrain ou avec un joueur de champ désigné comme gardien de but sur la feuille de match est également considéré comme une perturbation planifiée. En outre l'utilisation de produits adhérents, resp. glissants est considéré comme perturbation planifiée.

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

**Canne renforcée ou défectueuse**

## Règle 6.16

**(616)**

- 1 Une pénalité de match III entraîne une suspension de match ainsi qu'une pénalisation décidée par la commission compétente de swiss unihockey. Jusqu'au prochain match de suspension la personne pénalisée ne peut participer à aucun match de l'association. Voir directive «Suspension de match en relation avec pénalités de match II/III»

**Pénalité de match III**

## Règle 6.17

**(617)**

- 1 Si un joueur ou un coach est mêlé à une bagarre (signe 909).

**Infractions conduisant à une pénalité de match III**

Le joueur ou le coach doit être activement impliqué dans la bagarre. C'est le cas s'il donne des coups de poing ou des coups de pied à un adversaire..

**Bagarre**

- 2 Si un joueur ou un coach se comporte de façon brutale (signe 909).

**Comportement brutal**

---

On entend ici des coups de poing ou des coups de pied violents ainsi que des coups de canne ayant pour cible la tête ou le corps de l'adversaire.

**Insultes**

- 3 Si un joueur ou un responsable s'exprime en des termes offensants (signe 925).

Ce sont des insultes et des gestes offensants dirigés contre les arbitres, les joueurs, les responsables d'équipe, les fonctionnaires ou les spectateurs.

**Agression**

- 4 Si un joueur ou un coach agresse des arbitres, joueurs, coaches, fonctionnaires (signe 909)

On entend par agression une action délibérément préméditée envers la personne, qui n'aboutira pas forcément à une blessure corporelle. Par exemple: donner des coups de canne hors du périmètre du jeu et visant clairement l'adversaire, cracher au visage de l'adversaire, le tirer par les cheveux, lui lancer des objets ou le bousculer intentionnellement.

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

- 1 Si un penalty conduit à un but, seule la pénalité de temps qui est cause de la pénalisation sera influencée. Si la pénalité de temps est de 2 minutes, elle sera annulée.

Ceci inclut des penalties différés. Si une équipe commet une autre infraction conduisant à 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, la faute du gardien sera retenue comme raison du nouveau penalty.

## Paragraphe 7 - Le but marqué

### Règle 7.1

(701)

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

Tout but reconnu comme marqué doit être noté dans le rapport de match. Cette inscription inclut le temps du match lors du but marqué, le numéro du buteur et si possible le numéro de son assistant. L'assistant est un joueur de la même équipe qui participe directement au marquage du but. Il n'y a qu'un seul assistant par but marqué. Un but marqué pendant les prolongations ou suite à un penalty après le déroulement d'une période de match ne doit pas être confirmé par un bully. La reconnaissance du but est faite dans ce cas par les arbitres qui montrent le point central.

Petit terrain: Les buts marqués ne doivent figurer dans le rapport de match que pour les matches individuels

**Validité d'un but marqué**

**Confirmation du but marqué**

- 2 Un but marqué et reconnu valable ne peut plus être annulé après le bully du point central.

Si les arbitres sont absolument certains qu'un but reconnu a été marqué dans des conditions incorrectes, ils doivent le mentionner.

**Annulation d'un but confirmé**

### Règle 7.2

(702)

- 1 Si toute la circonférence de la balle a franchi dans le bon sens (par devant) la ligne de but, après avoir été correctement jouée avec la canne, et si aucune infraction de l'équipe attaquante n'a eu lieu auparavant, le but est considéré comme étant marqué (signe 810).

Ceci s'applique également lorsque le but a été déplacé par un défenseur de sa position correcte, et que la balle a franchi la ligne de but sous la hauteur de la latte horizontale, de même que si un joueur dont le numéro n'est pas correct marque le but ou prête assistance pour le marquer ou si un autogoal est marqué. On désigne par „autogoal“ le jeu direct avec la canne ou le corps et non la déviation de la balle dans son propre but. Un autogoal est notifié dans le rapport de match comme autogoal. Les règles pour pénétrer sur le terrain après un but marqué sont définies dans la directive « Fêter un but ».

**But marqué correctement**

- 2 Si toute la circonférence de la balle a franchi dans le bon sens (par devant) la ligne de but, après avoir été jouée avec le corps par un défenseur ou déviée involontairement avec le corps par un attaquant, et si aucune infraction de l'équipe attaquante n'a eu lieu auparavant, le but est considéré comme étant marqué (signe 810).

Le but est valable même s'il a été marqué avec une canne non conforme.

**But marqué involontairement avec le corps**

- 3 Si un joueur qui ne figure pas sur la feuille de match ou qui n'a pas un numéro de maillot correct est impliqué dans l'action du but.

Etre impliqué dans l'action du but signifie que le joueur a lui-même marqué le but ou s'est fait l'auteur de l'assist décisif.

**But marqué par un joueur non annoncé**

**Règle 7.3****(703)****But marqué incorrectement**

- 1 Si un joueur de l'équipe attaquante a commis une infraction, conduisant à un coup franc ou à une pénalité, directement ou en relation avec le but marqué (signe 811 + signe prescrit).

Ceci s'applique également quand une équipe est en surnombre sur le terrain et qu'elle marque un but.

**But marqué volontairement avec le corps**

- 2 Si un joueur de l'équipe attaquante dévie volontairement la balle dans le but avec une partie quelconque de son corps (signe 811).

**But marqué pendant ou après le coup de sifflet**

- 3 Si la balle a traversé la ligne de but pendant ou après le coup de sifflet des arbitres ou le signal du chronométreur (signe 811).

Une période de match est terminée dès que le chronométreur en donne le signal.

**Ligne de but non franchie correctement**

- 4 Si la balle pénètre dans le but sans avoir traversé 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 correctement dans le but de l'adversaire (signe 811).

Pour que le but soit valable, la balle doit toucher un autre joueur ou une partie de son équipement avant de pénétrer dans le but.

**But du pied par un joueur de champ**

- 6 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 sur le 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.

**But lors d'une pénalité différée**

- 7 Si une équipe contre laquelle une pénalité différée est annoncée marque un but (signe 811).

Quand la sanction a été prononcée, le jeu reprend par un bully.

**But marqué par un arbitre**

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

## Paragraphe 8 - Signes pour situations standard

### Signe 801



**Arrêt du chronométrage**

**Temps mort**

### Signe 802



**Bully**

## Signe 804

Coup franc



## Signe 805

Avantage



### Signe 806



**Penalty**

### Signe 807



**Penalty différé**

**Pénalité différée**

### Signe 808a

Pénalité de deux minutes



### Signe 808b

Pénalité de cinq minutes



### Signe 808c



**Pénalité de dix minutes**

### Signe 809



**Pénalité de match**

### Signe 810

But marqué



### Signe 811

But annulé



## Paragraphe 9 - Signes pour infractions

### Signe 901



Coup de canne

### Signe 902



Bloquer de canne

## Signe 903

Soulever de canne



## Signe 904

Canne haute



### Signe 905

Entrave



### Signe 906

Accrochage



## Signe 907

Pousser



## Signe 908

Faute d'attaquant



## Signe 909



**Engagement corporel excessif**  
**Engagement corporel grossier**  
**Faute dangereuse avec risque de blessure**  
**Mêlée**  
**Bagarre**  
**Faute brutale**  
**Voie de fait**

## Signe 910



**Retenir**

## Signe 911

Obstruction

Bloquer



## Signe 912

Jeu avec le pied

Coup de pied contre la canne d'un adversaire



### Signe 913



**Pied levé**

### Signe 914



**Zone de protection - infraction**  
**Déplacement du but par l'équipe attaquante**

## Signe 915

Empêchement passif du gardien

Empêchement actif du gardien

Distance incorrecte



## Signe 916

Sauter



## Signe 917



**Quitter la zone de but**

**Dégagement de la balle au-delà de la ligne médiane**

## Signe 918



**Exécution incorrecte d'un coup franc**

**Retarder une situation standard**

## Signe 919

Jeu au sol



## Signe 920

Jeu avec la main  
Jeu avec le bras



## Signe 921



**Jeu avec la tête**

## Signe 922



**Changement in-  
correct  
Surnombre**

## Signe 924

### Antijeu

Blocage de la bal-  
le par le gardien

Passe en retrait au  
gardien

Perte de temps  
par un joueur

Perte de temps  
par une équipe



## Signe 925

### Réclamations

Coaching incor-  
rect

Ne pas remettre  
en place un but  
déplacé

Quitter le banc  
des pénalités

Comportement  
antisportif

Comportement  
antisportif répété

Détérioration de  
parties d'équi-  
pement dans un  
mouvement de  
colère

Modification d'une  
partie d'équipe-  
ment contestée

Perturbation pla-  
nifiée

Insulte



# RDJI1 - Infractions corporelles

## Interprétation Infractions corporelles

<b>Remplace</b>	L'interprétation „Infractions corporelles“ du 1er avril 2006.
<b>Validité</b>	Cette interprétation entre en vigueur à la Saison 2008/2009 et reste valable jusqu'à son entière révocation.
<b>Application</b>	Cette interprétation doit être appliquée lors de matches officiels de swiss unihockey.

### 1. Différence entre s'appuyer / pousser

	S'APPUYER	POUSSER
Caractéristiques	<ul style="list-style-type: none"> <li>• de l'épaule seulement</li> <li>• déroulement régulier, non saccadé</li> <li>• sans élan</li> <li>• seulement de côté</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• avec n'importe quelle partie du corps (également avec l'épaule)</li> <li>• action inattendue, par surprise</li> <li>• avec élan</li> </ul>
Conséquences	<input type="checkbox"/> pas d'infraction	<input type="checkbox"/> Infraction (doit être sanctionnée en observant l'avantage et la règle d'avantage)

### 2. Jeu près des bandes

**En règle générale:**

- S'approcher de côté et s'appuyer de l'épaule est autorisé.
- Jeu de jambes et de hanches pour gêner n'est pas autorisé
- (pousser ou entrave).

**Les points suivants du règlement doivent être respectés dans le cas de jeu près des bandes:**

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

### 3. Lutte le long de la bande

- En règle générale:**
- S'appuyer de l'épaule est autorisé, même si un joueur est acculé contre la bande ou passe même par dessus la bande.
  - Pousser est toujours interdit

**Cette infraction est évaluée et sanctionnée en fonction des critères ci-contre:**

- Objectif visé en opérant cette infraction
- Intensité de l'infraction
- Risque de blessure

**Remarque:** La cause, et non la conséquence détermine la pénalisation.

### 4. Provocation de pénalisation de temps par „plongeon“

Si le jeu se rapproche des bandes, les joueurs essaient de provoquer une pénalité de temps pour l'adversaire en faisant des „plongeurs“.

De telles provocations de pénalité de temps pour l'adversaire sont à considérer comme comportement antisportif et une pénalité de dix minutes doit être systématiquement infligée.

	Scénario 1	Scénario 2	Scénario 3
Description	Pas de faute du joueur A et „plongeur“ du joueur B	Faute du joueur A qui amène à un coup franc et plongeur du joueur B	Faute du joueur A qui demande une pénalité. (dans cette situation, un plongeur n'est pas possible et il s'agit de pénaliser le joueur A dont la faute a provoqué une chute).
Sanction	Pénalité de 10' pour le joueur B	Pénalité de 10' contre le joueur B selon le bon vouloir des arbitres	Pénalisation contre joueur A
Reprise du match	Pénalité requise 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 « Faute grave »

Caractéristique des pénalisations pour fautes graves et coups de canne :

Sanction	Remarques
Pénalité de temps (2' – 5' de pénalité)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Infraction avec le corps/coup de canne en rapport avec le déroulement du jeu</li> <li>• En cas de duel pour ravir la balle ou en tant qu'opération destructive (pour empêcher le joueur de jouer la balle, la prenne sous son contrôle ou pour l'empêcher de réceptionner une passe).</li> </ul>
Faute pouvant entraîner des blessures (Pénalité de match I)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Infraction corporelle grossière en rapport avec le déroulement du jeu</li> <li>• L'action concerne en premier la situation de jeu et non l'adversaire en tant que personne</li> <li>• Très grossier (tous les moyens sont bons pour gêner l'adversaire)</li> <li>• L'adversaire sera év. blessé, mais ce n'est pas l'objectif de l'opération</li> </ul>
Brutalité (Pénalité de match III)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Infraction aussi bien en rapport avec le déroulement du jeu qu'en dehors du jeu</li> <li>• Action visant le joueur en tant que personne (p. ex. acte de vengeance ou de frustration après une perte de balle ou une faute) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Coups de poing ou coups de pied violents</li> <li>• Coups de canne visant la tête de l'adversaire</li> <li>• Coups de canne ciblés et violents contre le corps de l'adversaire</li> </ul> </li> </ul>
Actes de violence (Pénalité de match III)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Infraction aussi bien en rapport avec le déroulement du jeu qu'en dehors du jeu</li> <li>• Action visant le joueur en tant que personne (p. ex. acte de vengeance ou de frustration après une perte de balle ou une faute)</li> <li>• Toute voie de fait (même si elle semble peu grave). On entend par voie de fait une action préméditée qui vise l'intégrité physique de la personne mais qui ne causera pas forcément des blessures. Par exemple : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tous les coups de canne (même légers) hors du déroulement du jeu et qui visent l'adversaire</li> <li>• Cracher sur l'adversaire ou l'asperger avec un liquide</li> <li>• Tirer l'adversaire par les cheveux</li> <li>• Jeter un objet en direction de l'adversaire</li> <li>• Pousser à terre l'adversaire volontairement</li> </ul> </li> </ul>

---

Sanction	Remarques
Mêlée (Pénalité de match II) Bagarre (Pénalité de match III)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Il doit y avoir au moins deux joueurs activement impliqués</li><li>• Infraction hors du déroulement du jeu ou après une situation de jeu</li><li>• Action visant le joueur en tant que personne</li></ul>

## 6. Remarque

- Ne sont pas sanctionnées par une pénalité de match III, les provocations corporelles comme «pousser» ou «bousculer» légèrement dans le feu de l'action ou hors du déroulement du jeu
- Avertissement ou deux minutes de pénalité
- Les infractions avec la canne ou le corps en relation avec le déroulement du jeu ne sont jamais sanctionnées par une pénalité de 10 minutes.

---

## RDJI2 - Time-Out (temps mort)

### Interprétation Time-Out (temps mort)

<b>Remplace</b>	L'interprétation „Time-Out (temps mort)“ de la Saison 2000/2001
<b>Validité</b>	Cette interprétation entre en vigueur dès la saison 2006/2007 et est valable jusqu'à son entière révocation.
<b>Application</b>	Cette interprétation est appliquée lors de tout match officiel de swiss unihockey.

---

### Contenu

Cette directive complète l'article 2.2 des règles de jeu et standardise l'application du Time-out.

<b>Marche à suivre</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Le capitaine ou le coach annonce le temps mort à l'arbitre. Ceci peut se faire pendant le déroulement du jeu.</li><li>2. A la prochaine (ou actuelle) interruption de jeu, l'arbitre signale au chronométrateur l'arrêt du temps de jeu en utilisant le signe (801) „Time-Stop" et en donnant trois coups de siffet.</li><li>3. L'arbitre va au secrétariat du match et annonce de vive voix „Time-out pour l'équipe X“.</li><li>4. Dès que les joueurs des équipes se trouvent en majorité dans la zone d'échange et que l'équipe peut se concerter, l'arbitre siffle le Time-out. Il repete simultanément le signe „Time-Stop" et d'un signe de la main montre le banc des joueurs de l'équipe qui a demandé le Time-out. Dès ce moment, les 30 secondes commencent à compter.</li><li>5. Après 30 secondes, l'arbitre signale par un nouveau coup de siffet que le Time-out est termine.</li><li>6. Le match reprend là où il avait été interrompu. Le match reprend dans la situation standard correspondante comme s'il n'y avait pas eu de temps mort. Dès que les équipes ont repris leur place, le match repart sur un nouveau coup de siffet de l'arbitre.</li></ol>
------------------------	--

**Remarques**

- L'arbitre est la seule personne qui puisse demander un temps mort au chronométrateur.
- L'arbitre doit mémoriser la situation standard et le lieu de poursuite du match quand il accorde le Time-out.
- Les joueurs qui sont sur le banc des pénalités doivent rester sur le banc des pénalités et ne peuvent participer au temps mort.
- Si une équipe retarde sciemment la reprise du jeu après le Time-out, l'arbitre prononce après un avertissement une pénalité de deux minutes (retardement intentionnel du jeu) contre l'équipe fautive.

---

## RDJI3 - Passe au gardien de but

### Interprétation Passe au gardien de but

<b>Remplace</b>	L'interprétation „Passe au gardien de but“ du 11.04.2006.
<b>Validité</b>	Cette interprétation entre en vigueur à la Saison 2014/2015 et est valable jusqu'à son entière révocation.
<b>Application</b>	Cette interprétation doit être appliquée lors de matches officiels de swiss unihockey.

---

### Contenu

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

### But de l'interprétation RDJI3

La règle 5.7.18 (Interdiction de passe au gardien) doit empêcher un jeu de défense destructif par des passes systématiques de la balle au gardien de but et inciter à un jeu offensif (forechecking).

### Interprétation

- Un coéquipier n'a pas le droit de faire une passe intentionnelle à son propre gardien. Ceci est reconnu comme infraction dès que le gardien touche la balle avec les mains ou les bras après une passe intentionnelle. Le gardien peut toutefois repousser la balle avec n'importe quelle autre partie du corps (p. ex. le pied), il peut aussi la bloquer. S'il bloque la balle, il doit respecter la règle 5.7.17 (blocage de la balle par le gardien de but).
- L'infraction conduit toujours à un coup franc et jamais à un penalty. Le coup franc s'exécute selon la règle 5.6.2. Il faut tenir compte de la distance minimale entre le point du coup franc et la zone de protection.
- Le gardien n'a pas le droit de se saisir de la balle en possession d'un coéquipier, c'est-à-dire 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 palette de sa canne.

### Exemples de cas de passe au gardien

1. Un joueur de champ fait une passe intentionnellement à son gardien de but, mais en faisant une passe par déviation (par la bande).
  - C'est une passe en retrait au gardien de but.

- 
2. Un joueur de champ passe avec la balle à la canne devant son gardien de but, le gardien de but saisit la balle au passage (avec les mains).
    - Bien que le joueur de champ n'ait pas eu l'intention de faire une passe en retrait à son gardien de but, l'action du gardien de but est considérée comme atteinte aux règles et donc comme passe en retrait au gardien de but.
  3. Un joueur de champ fait une passe à un coéquipier qui est devant le but. Le gardien s'en mêle et prend 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 gardien de but, l'action du gardien de but est considérée comme atteinte aux règles et donc comme passe en retrait au gardien de but.
  4. Un joueur de champ laisse la balle dans la zone de but et se fait échanger, le gardien s'empare 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 gardien de but, l'action du gardien de but est considérée comme atteinte aux règles et donc comme passe en retrait au gardien de but.
  5. Des joueurs des deux équipes luttent pour la balle dans la zone de but et le gardien de but prend la balle (avec les mains).
    - Ce n'est pas une passe en retrait au gardien de but.
  6. Des joueurs des deux équipes luttent pour la balle dans la zone de but. Un défenseur contrôle brièvement la balle, le gardien s'en saisit (avec les mains).
    - Cette action devra être considérée comme passe en retrait ou non, en fonction du fait que le défenseur aura eu la balle en sa possession. L'arbitre décide de cas en cas.
  7. Un joueur de l'équipe adverse fait une passe devant le but, un défenseur touche la balle qui saute vers le gardien de but.
    - Ce n'est pas une passe en retrait au gardien de but, car le défenseur n'avait pas l'intention de faire une passe à son propre gardien.
  8. Un joueur de champ dévie une balle haute intentionnellement avec la poitrine en direction de son gardien de but.
    - C'est une passe en retrait au gardien de but, car il n'y a pas que les passes avec la canne qui sont considérées comme des passes.
  9. D'un bully, la balle est jouée directement au gardien de but.
    - Ce n'est pas une passe en retrait au gardien de but, car le joueur au bully n'avait pas l'intention de faire une passe directe à son gardien.
  10. Le gardien de but stoppe du pied une passe en retrait d'un de ses coéquipiers et se met à plat ventre sur la balle pour la bloquer.
    - Ce n'est pas une passe en retrait au gardien de but puisqu'il ne l'a touché ni avec les mains, ni avec les bras. Si le gardien bloque la balle plus de trois secondes, un coup franc est prononcé en faveur de l'équipe adverse (Règle 5.7.17).
-

---

## RDJI4 - Tir au but (Penalty)

### Interprétation Tir au but (Penalty)

<b>Remplace</b>	La directive "Tir au but (Penalty)" de la Saison 2002/2003
<b>Validité</b>	Cette interprétation entre en vigueur dès la saison 2006/2007 et est valable jusqu'à son entière révocation.
<b>Application</b>	Cette interprétation doit être appliquée lors de tout match officiel de Swiss Unihockey.

---

### Contenu

Cette interprétation précise l'article 5.8 des Règles de jeu et règle la marche à suivre pour l'exécution de tirs de penalty pendant le temps de jeu réglementaire.

- Marche à suivre**
- **Signaler le tir de penalty**, le(s) temps de jeu et de pénalités sont stoppés, **signaler év. la pénalité et la faute.**
  - Annonce au secrétariat de match
  - Tous les joueurs, sauf celui qui tire et le gardien de but **doivent quitter le terrain de jeu** et aller dans la zone d'échange. Tout joueur pénalisé doit prendre place sur le banc des pénalités.
  - Mettre la balle au point central.
  - Le gardien de but **doit toucher la ligne de but**, le tireur de penalty est au point central.
  - L'arbitre se trouve au milieu du demi-terrain, près de la bande et se place de façon à observer ce qui se passe sur le terrain tout en étant en contact optique avec le secrétariat des matches. Il ne quitte pas sa place, sinon il risquerait d'irriter le joueur.  
GT: le deuxième arbitre est en face de son collègue sur la ligne du but.
  - Dès que le tireur de penalty et le gardien de but ont signalé qu'ils sont prêts, l'arbitre siffle l'exécution du tir de penalty. (Le chronométrage du temps de jeu et des pénalités est toujours arrêté).
  - Dès que le tireur de penalty a touché la balle, le gardien de but peut quitter la ligne de but.

- 
- Le gardien de but peut quitter la zone de but, mais il a alors le statut de joueur de champ, tout comme d'ailleurs durant tout le match dès qu'il quitte la zone de but et ne peut jouer la balle qu'avec le pied. Toutes les autres réactions défensives du gardien de but doivent avoir lieu dans la zone de but. Si le gardien de but commet une faute, celle-ci est alors pénalisée en conséquence et le tir de pénalty est réexécuté (empêchement manifeste de possibilité claire ou probable de réaliser un but).
  - La balle se déplace toujours vers l'avant en direction du but de l'adversaire, elle ne doit pas rester sur place ou rouler vers l'arrière. Le joueur peut reculer aussi longtemps que la balle se déplace vers l'avant.
  - Du moment où la balle est entrée en contact avec le gardien de but, le tireur de pénalty ne peut plus la toucher.
- Un tir de pénalty est terminé quand**
- Le tireur de pénalty marque un but
  - La balle a traversé la ligne prolongée de but
  - La balle a quitté le terrain de jeu ou a touché des objets hors du terrain de jeu
  - La balle ne se trouve plus dans un mouvement d'avancement ou bien elle ne bouge plus.
- Le tir de pénalty est répété quand**
- Le tireur de pénalty touche la balle avant le coup de siffet  
Le tireur de pénalty repousse la balle derrière la ligne médiane lors du premier contact  
Le gardien de but quitte la ligne de but avant que le tireur de pénalty n'ait touché à la balle une première fois.
- Début du jeu après le tir de pénalty**
- Quand un but est marqué: bully au point central du terrain.
  - Sans but de marqué: bully depuis le prochain point de bully.

---

## RDJI5 - Mesurer la courbure de la spatule

### Interprétation mesurer la courbure de la spatule

**Validité** Cette interprétation entre en vigueur des la Saison 2006/2007 et ixé la procédure pour mesurer la courbure de la spatule.

**Application** Cette interprétation est appliquée lors de tout match officiel de swiss unihockey.

---

### Contenu

Cette interprétation précise l'article 4.7.2 des Regles de jeu et ixé la procédure de mesure de la courbure de la spatule.

#### Procédure de mesure

La courbure de la spatule est mesurée comme suit:

1. Toute la canne est placée sur un support plane (p. ex. sur le sol)
2. Le point le plus haut à l'intérieur de la courbature de la spatule est pris pour la mesure. Mesurable signifie qu'on puisse l'atteindre avec un instrument de mesure approprié, donc tout près de l'ouverture dans la spatule.
3. La courbure de la spatule est la plus petite distance entre ce point mentionné sous al. 2 et le support.

#### Remarques

- La courbure de la spatule ne doit pas dépasser 30mm.
- La courbure de la spatule est mesurée au secrétariat de match en présence des deux capitaines et du joueur dont la spatule doit être mesurée.



## **RDJI6 - Retarder – Ralentir le jeu**

### **Interprétation Retarder – Ralentir le jeu**

**Validité** Cette interprétation entre en vigueur à la Saison 2006/2007 et est valable jusqu'à son entière révocation.

**Application** Cette interprétation doit être appliquée lors de tout match officiel de swiss unihockey.

---

### **Retard par un joueur**

#### **Contenu**

Cette interprétation précise l'article 5.7.20 des Règles de jeu

#### **Interprétation**

La règle 5.7.20 (Retard du jeu par un joueur) est appliquée uniquement quand le joueur se re-tranche à la bande ou au but.

## Exemples

	Scénario 1	Scénario 2
Description	Joueur A se retranche à la bande. Deux joueurs de l'équipe B se mettent en place. La situation est bloquée.	Joueur A se retranche à la bande. Deux joueurs de l'équipe B se mettent en place. La situation est bloquée. Après avoir reçu l'ordre de l'arbitre de „jouer“, le joueur A essaie de se dégager en reculant ou en partant latéralement.
Procédé de l'arbitre	Ordre au joueur A „jouer“ <input type="checkbox"/> La situation reste bloquée: l'arbitre annonce un coup franc pour l'équipe B. Motif: ralentissement du jeu (signe 924)	<input type="checkbox"/> L'arbitre annonce un coup franc contre le joueur A. Motif: faute de l'attaquant (foul, signe 908)

### Important

- 1 avant de prononcer un coup franc pour retard du jeu, l'arbitre doit avertir le joueur, c'est-à-dire lui donner l'ordre de „jouer“.
- 2 Dans une situation „blocage/appui, voir Interprétation „Infractions corporelles „.

## Ralentissement du jeu par un joueur

### Contenu

Cette interprétation précise l'article 5.7.20 des Règles de jeu

### But de l'interprétation RDJI6

La règle 6.5.20 (Retard occasionné par le comportement d'un joueur) doit empêcher une manœuvre tactique de ralentissement et assurer un jeu dynamique même dans des arrêts de jeu.

### Interprétation

- Par principe, sanctionner directement par une pénalisation de 2 minutes si un joueur de l'équipe qui a commis une infraction, touche la balle intentionnellement après le coup de sifflet de l'arbitre
- Le joueur doit se comporter pour assurer une reprise rapide du jeu, resp. empêcher l'exécution d'un coup franc. "Un petit firt" avec la balle n'est pas reprehensible.
- Il faut que le joueur touche intentionnellement la balle. L'arbitre peut aussi considérer que le joueur ne pouvait en aucun cas savoir à qui le coup franc serait attribué

# RDJI7 - Perte de temps par une équipe

## Interprétation concernant la perte de temps par une équipe

<b>Validité</b>	Cette interprétation entre en vigueur dès la saison 2014/2015 et est valable jusqu'à son entière révocation.
<b>Application</b>	Cette interprétation doit être appliquée lors de tous les matches officiels de swiss unihockey.

---

## Perte de temps par une équipe

### Contenu

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

### Base

La règle 6.5.21 (pénalisation du comportement d'une équipe cherchant à perdre du temps) prescrit que si une équipe n'est pas de retour à temps pour le bully après une pause, il faut prononcer une pénalité de deux minutes.

### Interprétation

- C'est le secrétariat de match qui fait référence et qui porte la responsabilité pour le chronométrage du temps de pause. La 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.
- « Être 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 de reprise du jeu, et que tous les joueurs dont les pénalités doivent être reprises lors de la période de jeu suivante, selon l'art. 6.1.2 des RDJ, ont repris place sur le banc des pénalités.
- Si une équipe n'est pas prête, une pénalité de deux minutes sera prononcée contre l'équipe fautive. La procédure pour désigner le joueur de champ qui purgera cette pénalité est analogue à celle décrite dans l'art. 6.1.1 des RDJ.



# RDJI8 - Passe avec pied en relation avec but marqué

## Interprétation Passe avec le pied en relation avec but marqué

<b>Remplace</b>	-
<b>Validité</b>	Cette interprétation entre en vigueur à la Saison 2014/2015 et est valable jusqu'à son entière révocation.
<b>Application</b>	Cette interprétation doit être appliquée à tous les matches officiels de swiss unihockey.

## Contenu

Cette interprétation précise les articles 7.2.2, 7.3.2 et 7.3.6 des Règles de jeu.

## Motif

Les articles 7.2.2 (But marqué involontairement avec le corps), 7.3.2 (But marqué volontairement avec le corps) et 7.3.6 (But du pied par un joueur de champ) régissent la validité des buts marqués en relation avec le contact balle-corps. Pour cette règle, il y a un rapport direct avec la passe avec le pied autorisée dès la Saison 2014/2015.

## Interprétation

- Est reconnu « passe avec le pied », la passe contrôlée et ciblée vers un coéquipier.
- Est reconnu « kick », le kick non contrôlé de la balle, peu importe l'intention si une passe ciblée vers un coéquipier ne peut être identifiée.
- La passe avec le pied est ainsi mise sur le même plan qu'une passe avec canne. L'important est de différencier entre passe avec le pied et kick : la passe avec le pied est contrôlée et conduit clairement vers un coéquipier.
- Un kick n'est important que s'il y a un but. Si un joueur kick la balle par hasard sur le terrain et qu'elle arrive à un coéquipier, ceci est reconnu comme passe avec le pied, ce qui est autorisé.
- Il est interdit par principe de marquer un but volontairement avec le corps. Un but direct marqué avec une balle jouée volontairement avec le pied n'est pas valide.
- Les règles pour une passe jouée avec la canne sont appliquées en cas de passe avec le pied à un coéquipier qui est déviée par un autre joueur.
- Un kick ne peut conduire à un but valable si la balle est activée après le kick par un adversaire ou dirigée par la canne d'un coéquipier dans le but.

Ce tableau est une récapitulation des cas où un but est reconnu valable ou non. On différencie entre balle guidée par un coéquipier ou un adversaire, avec la canne ou le corps, volontairement ou involontairement.

Est considérée comme « volontairement » une action ciblée sur la balle, contrôlée et claire du joueur, peu importe si la balle est passée au coéquipier ou à l'adversaire.

			Genre de passe avec pied précédent	
Balle détournée par	Moyen	Action	Passe avec pied	Kick
coéquipier	canne	volontairement	but	but
coéquipier	canne	par hasard	but	but
coéquipier	corps	volontairement	pas de but	pas de but
coéquipier	corps	par hasard	but	pas de but
adversaire	canne	volontairement	but	but
adversaire	canne	par hasard	but	pas de but
adversaire	corps	volontairement	but	but
adversaire	corps	par hasard	but	pas de but

## Cas de figure

- Joueur A joue la balle avec précision à son coéquipier B avec le pied dans la course. Mais le coéquipier B rate la balle et la pousse du pied par hasard dans le but.
  - Le but est correctement marqué.
- Joueur A joue une passe ciblée avec le pied à un coéquipier qui est de l'autre côté de la surface du but. Son coéquipier C a le dos tourné au joueur A devant le but et met la balle par hasard dans le but.
  - Le but est correctement marqué.
- Joueur A kick la balle depuis une courte distance par hasard dans le slot devant le but de l'adversaire. La balle touche la canne de son coéquipier et rentre dans le but.
  - Le but est correctement marqué.
- Joueur A voit son coéquipier de l'autre côté de la surface du but et veut lui faire une passe avec le pied. Par manque d'expérience technique, la balle ne roule pas vers son coéquipier, mais dévie sans avoir été touchée par un coéquipier ou un adversaire directement dans le but.
  - Le but n'est pas confirmé.
- Joueur A est derrière le but de l'équipe adverse et kick la balle involontairement devant le but. La balle touche l'arrière du masque du gardien de but et rentre dans le but.
  - Le but n'est pas confirmé.

## **RDJD2 - Suspension de match en relation avec pénalités de match II / III**

### **Directive Suspension de match en relation avec pénalités de match II / III**

<b>Remplace</b>	L'interprétation « Suspension de match en relation avec pénalités de match II / III » du 16.04.2012
<b>Validité</b>	Cette directive entre en vigueur le 01.05.2012 et est valable jusqu'à son entière révocation.
<b>Application</b>	Cette directive doit être appliquée lors de tout match officiel de swiss unihockey.

---

### **Contenu de la directive**

Cette directive définit, sur la base des articles 6.14.1 et 6.16.1 des Règles de jeu, quels matches peuvent compter comme matches de suspension suite à des 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 jeu ».

#### **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, resp. de la même classe 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 pendant un match de la Coupe CH ou de la Coupe de la ligue. Pour les coaches : matches de championnat de l'équipe GT la plus haut classée si la pénalité de match a été prononcée pendant un match de la Coupe CH ; matches de championnat de l'équipe PT la plus haut classée si la pénalité de match a été prononcée pendant un match de la Coupe de la ligue.
- Matches de la Coupe de la ligue si la pénalité de match a été prononcée pendant un match de la Coupe de la ligue.
- Matches de la Coupe de la ligue si le joueur pénalisé a une licence pour l'équipe PT la plus haut qualifiée du club. Pour les coaches : matches de la Coupe de la ligue si la pénalité de match a été prononcée pendant un match de l'équipe PT la plus haut classée.
- Matches de la Coupe CH si la pénalité de match a été prononcée pendant un match de la Coupe CH

**Compléments  
d'information**

- Matches de la Coupe CH si le joueur pénalisé a une licence pour l'équipe GT la plus haut qualifiée du club. Pour les coaches : matches de la Coupe CH si la pénalité de match a été prononcée pendant un match de l'équipe GT la plus haut classée.
- Le joueur est suspendu jusqu'à la fin de son dernier match de suspension pour tous les matches officiels de swiss unihockey.
- Si un joueur pénalisé possède une double licence, c'est le match dans lequel la pénalité de match a été prononcée qui compte pour fixer les matches de suspension.
- Si l'appartenance du joueur pénalisé a une ligue, resp. a une classe de jeu change pendant la durée de la suspension, c'est la nouvelle ligue mentionnée sur la licence du joueur qui compte pour définir les matches de suspension restants. Cela est également valable lors du transfert d'un joueur pénalisé dans un autre club.

**Definition de la  
notion de « partici-  
pation au match »**

Tous les joueurs et coaches mentionnés sur le rapport de match sont considérés comme participants au match. Toutes les autres personnes qui se trouvent dans la zone d'échange d'une équipe pendant le match et peuvent être rattachées une équipe participant au match comptent également comme participants au match, même si leur nom ne figure pas sur le rapport de match.

# RDJD3 - Temps de jeu

## Directive temps de jeu

**Validité** Cette directive entre en vigueur dès la saison 2016/2017 et est valable jusqu'à son entière révocation.

**Application** Cette directive doit être appliquée lors de tous les matches officiels de championnat et de coupe de swiss unihockey.

## Contenu

Sur la base du paragraphe 2 des RdJ, cette directive définit la durée du match, le chronométrage et la durée des pauses (P) pendant le temps réglementaire pour tous les matches officiels de championnat et de coupe de swiss unihockey. La commission compétente de swiss unihockey peut définir des réglementations dérogatoires dans des cas particuliers ou déléguer cette tâche à d'autres commissions qu'elle aura désignées à cet effet.

Les colonnes « prolongation » et « tirs au but » sont prévues en cas de score nul après le temps réglementaire, respectivement après une prolongation se jouant toujours selon le principe de la mort subite (cf. art. 2.3 des RdJ).

Catégorie de jeu	Temps réglementaire	dont temps effectif	P	Prolongation	tir au but
Matches individuels Grand terrain					
• Qualification / deuxième tour	3x20 min	global	10	10 min effectives	oui
• Playoffs, Playouts, Matches de promotion et de relégation	3x20 min	global	10	10 min effectives	oui
• Playoffs LNA/LNB	3x20 min	global	15	10 min effectives	oui
Matches individuels sous forme de tournoi Grand terrain					
• Qualification	3x20 min	Pénalités/buts/les dernières 3 min	10	10 min effectives	oui
• Playoffs, Playouts, Matches de promotion et de relégation	3x20 min	Pénalités/buts/les dernières 3 min	10	10 min effectives	oui
Matches sous forme de tournoi Grand terrain / Petit terrain					
• Qualification					
• Rondes de finale / tournoi de promotion : matches de groupe	2x20 min	3 dernières min	5	non	non
	2x20 min	3 dernières min	5	non	non
• Rondes de finales / tournois de promotion : matches de finale	2x20 min	3 dernières min	5	10 min effectives	oui
• Playoffs, Matches de promotion et de relégation (matches individuels)	3x20 min	global	10	10 min effectives	oui
Coupe					
• Coupe CH	3x20 min	global	10	10 min effectives	oui
• Coupe CH Finale	3x20 min	global	15	10 min effectives	oui
• Coupe de la ligue	3x20 min	global	10	10 min effectives	oui
Juniores et Juniors D	voir directive / règles du jeu spécifique				
Juniores et Juniors E / F	voir directive / règles du jeu spécifique				

## **Prolongation des pauses**

La pause peut être prolongée au max. à 15 minutes pour des matches individuels si la demande écrite et motivée (avec accord écrit de l'adversaire) a été envoyée au Secrétariat de swiss unihockey au plus tard 5 jours avant le match.

# RDJD4 - Rencontre d'avant-match pour matches individuels sur GT

## Directive Préparation d'avant-match pour matches individuels sur GT

<b>Validité</b>	Cette directive entre en vigueur le 07.09.2013 par la commission arbitrale et conserve toute sa validité jusqu'à complète révocation, elle remplace toutes directives précédentes.
<b>Application</b>	Cette directive doit être appliquée lors de tous les matches officiels de swiss unihockey.

---

### Objectif de cette directive

Cette directive régleme les tâches administratives et l'échange d'informations entre les arbitres, les responsables d'équipe et l'organisateur avant les matches de championnat et de coupe qui se jouent sous forme de matches individuels sur grand terrain.

## 1. Rencontre avant le match

<b>Heure / participants à la rencontre</b>	60 minutes avant le début du match, une rencontre a lieu entre les deux arbitres, pour chacune des deux équipes un responsable d'équipe dont le nom figure sur le rapport de match et le secrétaire de match en tant que représentant de l'organisateur.
<b>Points à discuter</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Rapport de match</li><li>• Tenue vestimentaire des joueurs</li><li>• LineUp</li><li>• Indemnités des arbitres / collation</li><li>• Divers</li></ul>

## 2. Explications complémentaires

**Rapport de match** Les responsables d'équipe doivent avoir inscrit le nom de leurs joueurs et coaches sur le rapport de match et l'avoir signé au moins **70 minutes avant le début du match** en ce qui concerne l'équipe locale et au moins **60 minutes** avant le début du match en ce qui concerne l'équipe visiteuse. Le secrétaire de match est responsable de s'assurer que le rapport de match a été rempli par les deux équipes et que les feuilles d'équipe valables sont prêtes.

**Tenue vestimentaire des joueurs**

Les responsables d'équipe présentent à la rencontre un modèle de leurs maillots de joueurs (équipe locale : la tenue locale / équipe visiteuse : une tenue et une tenue de remplacement). Les arbitres choisissent la tenue de l'équipe invitée sur la base des maillots présentés. Les couleurs doivent pouvoir être distinguées clairement par les arbitres et les spectateurs.

**LineUp**

Le secrétaire de match explique aux participants à la rencontre la procédure du LineUp ; elle doit aussi être à disposition sur papier.

**Indemnités des arbitres**

Arbitres que reçoivent leur dédommagements en liquide seront payés aussi en liquide au meeting pour les dédommagements arbitre, frais de déplacement et restauration.

# RDJD5 - LineUp Ligue nationale avec annexes

## Directive LineUp Ligue nationale avec annexes

**Validité** Cette directive entre en vigueur le 21 septembre 2013 et est valable jusqu'à son entière révocation.

**Application** Cette directive doit être appliquée par la Ligue nationale lors des matches de Championnat et de Coupe.

## Contenu

Cette directive règle le déroulement protocolaire dans la préparation du match ainsi que la cérémonie d'accueil et celle d'adieu pour un match susmentionné. Les temps doivent être minutieusement respectés.

## 1. Script de procédure standard LineUp

Grille horaire avant un match de championnat

1.	T - 60'	Rencontre entre les arbitres et les responsables d'équipe.
2.	T - 45' *	Le terrain est prêt pour le match, les balles d'entraînement sont à disposition.
3.	T - 30'	Le secrétaire de match et les arbitres de ligne sont à leur poste.
4.	T - 12'	Les équipes ont quitté le terrain.
5.	T - 9'	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le terrain est contrôlé et les balles sont ramassées.</li> <li>Présentation des joueurs (avant l'entrée des équipes sur le terrain).</li> <li>L'équipe invitée est nommée en premier.</li> <li>Les deux Topscorers sont ainsi présentés : Topscorers Mobiliaire</li> </ul>
6.	T - 6'	Les équipes se mettent en place pour entrer sur le terrain.
7.	T - 5'	<ul style="list-style-type: none"> <li>Entrée simultanée des équipes (annexe 1)</li> <li>Les arbitres et les capitaines se serrent la main.</li> <li>Puis ils se saluent mutuellement.</li> <li>Les deux équipes restent debout jusqu'à la fin des salutations.</li> </ul>
8.	T - 2'	Présentation du « Starting 6 » Les Topscorers sont présentés pendant le « Starting 6 » en tant que « Topscorer Mobilière ». Si le Topscorer n'est pas dans le « Starting 6 », il est présenté séparément après le « Starting 6 » et se lève rapidement. Le déroulement de la présentation se déroule selon le point 5.3 de la directive « Starting 6 ».
9.	T - 1'	Mise en place pour le bully
10.	T	Coup d'envoi
11.	A la fin du match	<ul style="list-style-type: none"> <li>Alignement des équipes parallèlement à la ligne médiane. Les arbitres sont au secrétariat des matches (selon annexe 1)</li> <li>év. mention du meilleur joueur de chaque équipe</li> <li>Shakehand des équipes</li> <li>Signature du rapport de match</li> </ul>

## 2. Écarts par rapport à la procédure standard

### Différences possibles du script de la procédure standard

Au paragraphe 7 sous point 1, il peut y avoir des écarts par rapport au script de la procédure standard. Dans ce cas, les points ci-après doivent être suivis impérativement.

### Information

L'équipe hôte informe l'équipe invitée et les arbitres de tout changement, présente le programme exact et les temps de LineUp 60 minutes avant le début du match. La directive « LineUp » doit être à disposition au secrétariat des matches.

### Entrée des équipes

Entrée des équipes et des arbitres sur le terrain. Si les équipes n'entrent pas ensemble sur le terrain, l'équipe hôte entre en premier. La formation des équipes peut être consultée à l'annexe 1.

## 3. Conclusions

### Autorisation

Un écart par rapport à la procédure standard ne doit pas être formellement autorisé pour autant qu'il réponde à toute exigence nommée au point 2. Il faut cependant veiller à ce que les dérogations ne dérangent pas trop les arbitres ou les spectateurs (p. ex. une cérémonie trop longue, des paroles d'adieux...).

### Validité

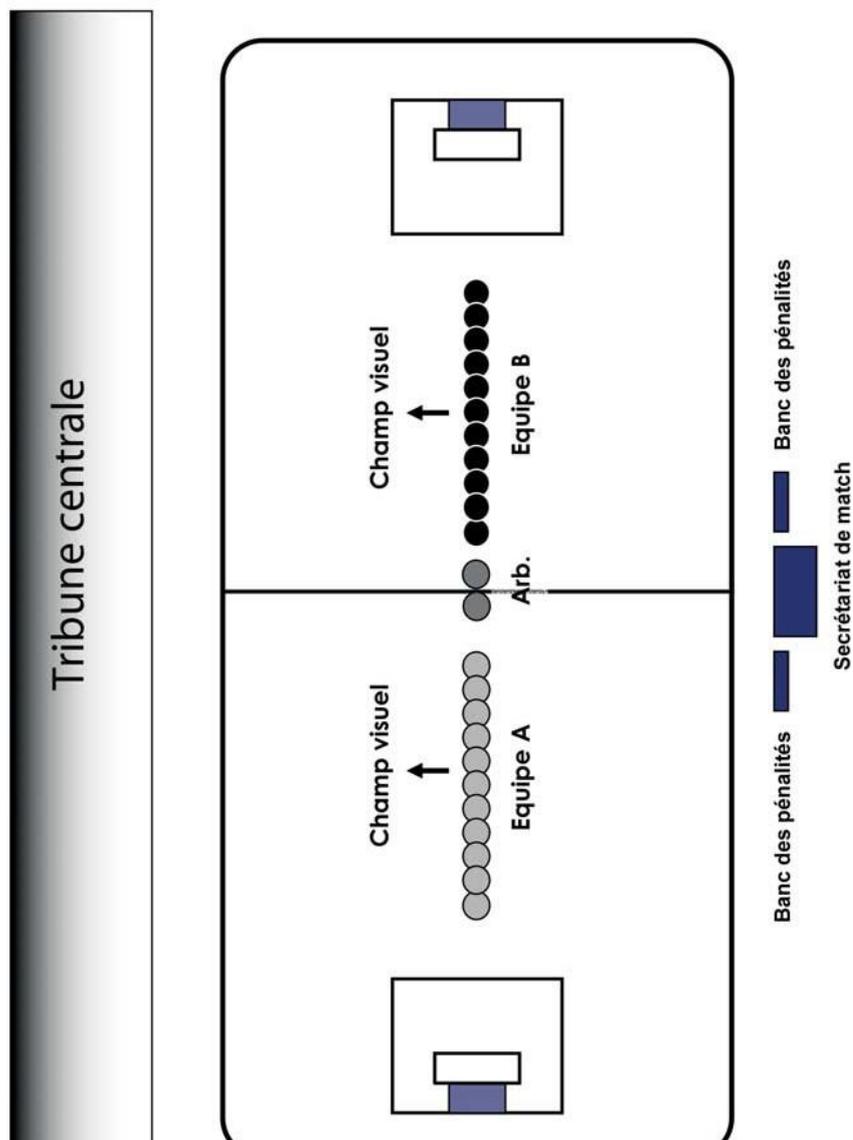
La Lineup commence 60 minutes avant le match et se termine par le shakehand.

### Protêt

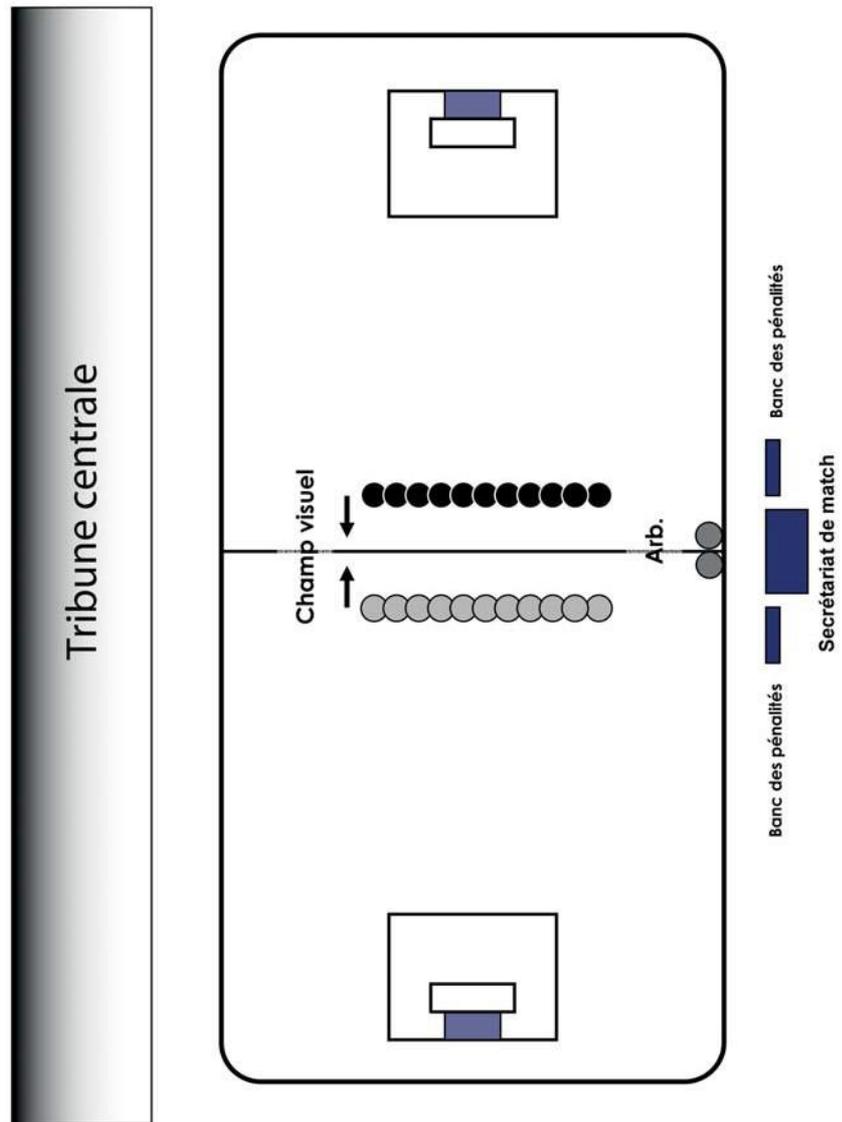
Si la directive LineUp n'est pas respectée, une note de protestation peut être déposée immédiatement après le shakehand (match terminé) selon le Règlement des championnats.

### 4. Annexes Directive LineUp Ligue nationale

Disposition au début du match



Disposition a la fin du match



## RDJD6 - „Starting 6“

### Directive « Starting 6 »

<b>Validité</b>	Cette directive entre en vigueur le 21 septembre 2013 et est valable jusqu'à son entière révocation.
<b>Application</b>	Cette directive doit être appliquée lors des matches officiels de Championnat et de Coupe des équipes de Ligue nationale A Dames et Messieurs. Son application est facultative dans les autres ligues.
<b>Remarque</b>	Le contenu de la directive « Starting 6 » a été adapté à la nouvelle situation en matière de sponsoring (Topscorer)

---

### Contenu

Cette directive règle le déroulement protocolaire « Starting 6 » et elle complète la directive Line-Up du 21 septembre 2013.

#### 1. Objet « Starting 6 »

Le « Starting 6 » comprend la présentation des six joueurs qui seront sur le terrain au début du match.

- Ces six joueurs doivent obligatoirement être présents sur le terrain au coup d'envoi.
- Un échange de joueurs est autorisé uniquement si un des joueurs est blessé.
- Un échange éventuel de joueurs en cas de blessure doit être annoncé au plus tard au secrétariat des matches avant l'entrée des joueurs sur le terrain.

#### 2. Moment « Starting 6 »

La présentation des « Starting 6 » a lieu juste avant la formation pour le premier bully (Point 8 de la directive LineUp).

Ceci s'applique aussi bien pour les équipes qui jouent selon le principe standard LineUp que celles qui jouent selon une procédure de LineUp différente.

### 3. Annonce « Starting 6 »

Le nom des « Starting 6 » doit être remis au secrétariat des matches sur une feuille similaire au formulaire de cette directive conjointement au rapport de match. L'équipe hôte est responsable de ce formulaire.

La formation de départ doit être connue 60 minutes avant le coup d'envoi et l'équipe adverse peut en prendre connaissance.

### 4. Infraction

Les arbitres doivent signaler une équipe fautive sur le rapport de match et demander aux joueurs de se présenter sur le terrain.

### 5. Déroulement « Starting 6 »

#### Terrain préparé pour le match

1. Juste avant le coup d'envoi, le terrain est vide et prêt pour le match. Les joueurs se trouvent sur le banc des joueurs, les arbitres sont au secrétariat du match. C'est le moment de la présentation des „Starting 6“.

#### Chronologie de la présentation des équipes

2. La présentation commence toujours par l'équipe invitée suivie de l'équipe hôte. Si les arbitres n'ont pas été présentés lors du LineUp, cette présentation a lieu obligatoirement juste après celle des « Starting 6 » des deux équipes.

#### Présentation des joueurs

3. L'appel des joueurs/joueuses se fait au moins par le nom prénom et numéro de dossard selon la liste ci-après :
  - Gardien/ne de but
  - Défense 1
  - Défense 2
  - Attaque 1 (centre)
  - Attaque 2 (ailier)
  - Attaque 3 (ailier)

Les topscorers sont présentés pendant les « Starting 6 » en tant que « Topscorer Mobilière ». Si le topscorer n'est pas dans les « Starting 6 », il sera présenté séparément juste après la présentation « Starting 6 » et se lèvera de son banc. La présentation se déroule selon le point 4.3 de la directive « Starting 6 ». Cette présentation se fait selon le rituel susmentionné.

#### Coup d'envoi

4. Juste après le « Starting 6 », le coup d'envoi est donné avec le premier bully. Il est permis avant le bully proprement dit de tirer un « bully célébrités ».

---

# RDJD7 - Homologation du matériel

## Directive Homologation du matériel

<b>remplace</b>	la directive „Homologation du matériel“ du 01.09.2011
<b>Validité</b>	Cette directive entre en vigueur le 01.09.2014 et est valable jusqu'à son entière révocation.
<b>Application</b>	Cette directive doit être appliquée lors de tous les matches officiels de swiss unihockey qui sont soumis au Règlement des matches.

---

## Contenu

En application des articles 1.1, 1.3, 4.3, 4.6, 4.7 et 6.13 des Règles de jeu, cette directive règle l'utilisation de l'équipement soumis à l'obligation d'homologation.

## 1. Principe

swiss unihockey ne teste, ni n'homologue des pièces de l'équipement, mais swiss unihockey reconnaît l'organe désigné officiellement par l'IFF comme responsable de l'examen et de la reconnaissance de toutes les pièces de l'équipement. swiss unihockey reconnaît uniquement la validité des homologations (vignette IFF) qui ont été établies par l'IFF, resp. par l'organe désigné officiellement par l'IFF pour toutes les pièces de l'équipement soumises à homologation.

## 2. Dérogations aux règlements IFF

Par principe les « IFF Material Regulations » sont valables avec toutefois les dérogations suivantes :

<b>Masques de gardien</b>	L'homologation IFF et la vignette CE sont acceptées pour les masques de gardien, car il s'agit de matériel de protection personnel.
<b>Balles</b>	Outre l'homologation IFF, les dispositions selon RdJ 4.6 sont valables.

---

**Buts**

Les « IFF Material Regulation » doivent être respectées (voir IFF Material Regulations 2008, par. 2.3 et annexe 12). Selon cette directive, une poutrelle supplémentaire pour fixer le filet de retenue n'est pas autorisée.

Liges sauf Messieurs/Dames LNA/LNB :

Les poutrelles supplémentaires sont encore autorisées. La fixation du filet de retenue devra être conforme à la disposition suivante :

- Le filet de retenue ne doit pas être fixé à la poutrelle transversale supplémentaire ou derrière cette poutrelle, mais être fixé au filet au moins à 20mm devant la poutrelle arrière. La distance entre la ligne de but et la fixation du filet de retenue est de  $200 \pm 25$  mm.

swiss unihockey recommande toutefois de fixer dès maintenant le filet de retenue selon ces nouvelles normes et de ne pas acheter de nouveaux buts avec poutrelle transversale.

Juniors et Juniors D et E: Voir directive / règles du jeu spécifique.

### 3. Équipement personnel (cannes, masques de gardien)

**Contrôles**

- Les contrôles sont effectués par les arbitres qui appliquent les prescriptions d'homologation.
- Les arbitres font leur contrôle en suivant les instructions. Ils ne sont pas obligés de faire de contrôle à la demande d'une des deux parties participant au match. • Les joueurs de terrain qui contreviennent à l'obligation d'homologation des cannes sont pénalisés en application du point 6.13 du RdJ.
- Les gardiens de but qui ne respectent pas l'obligation d'utiliser du matériel homologué pour les masques de gardien de but sont pénalisés selon le point 6.13 du RdJ.

### 4. Équipement non personnel (balles, buts, bandes)

**Particularités/contrôles**

- Pour les matches de Coupe Suisse, l'appartenance à la ligue la plus haute d'une équipe du club organisateur est déterminante pour la saison en cours dans la catégorie correspondante.
- Les arbitres contrôlent que les prescriptions d'homologation sont appliquées. La Commission compétente de swiss unihockey peut également charger d'autres personnes en sus de ces tâches de contrôle.
- Les arbitres font leur contrôle en suivant les instructions. Ils ne sont pas obligés de faire un contrôle sur demande d'une des deux équipes participant au match.
- Les organisateurs et les équipes qui contreviennent à l'obligation d'homologation seront pénalisés.

---

# RDJD8 - Report de match pour cause de maladie

## Directive Report de match pour cause de maladie

<b>Validité</b>	La présente directive entre en vigueur à partir de la saison 2014/2015, et conserve son entière validité jusqu'à sa révocation.
<b>Application</b>	La présente directive est applicable pour tous les matchs officiels de championnat et de coupe de swiss unihockey (exception: finales de coupe / finales play-off LNA)

---

## Contenu

En vertu de l'article 1.24 du règlement des compétitions, la présente directive précise dans quelles conditions un match peut être reporté pour cause de maladie.

<b>Conditions préalables</b>	<p>Un match (championnat ou coupe) disputé en partie simple peut être reporté en raison de maladies épidémiques dans les conditions suivantes (les matchs disputés en tournoi ne peuvent pas être reportés):</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Au moins sept (petit terrain: cinq) joueurs doivent être absents pour cause de maladie épidémique (swiss unihockey se réserve le droit de confirmer les déclarations au médecin de confiance).</li><li>• Seuls comptent les joueurs dont la licence est établie au nom de la ligue dans laquelle le match doit être reporté. La licence doit avoir été prise avant le 31 août (pour des matchs entre le 31 août et le 31 décembre) et avant le 31 décembre (pour des matchs entre le 31 décembre et le 31 août). Pour les matchs de coupe, seuls les joueurs dont la licence a été établie pour l'équipe la mieux classée (Coupe de Suisse: équipe GT la mieux classée, pour les sections PT: équipe PT la mieux classée, pour la Coupe de ligue: équipe PT la mieux classée) de la section.</li><li>• Seuls comptent les joueurs dont la première visite médicale a eu lieu après le 31 août ou le 31 décembre, respectivement. Ces joueurs doivent avoir été inscrits comme tels sur le rapport des deux derniers matchs précédant le dédit pour maladie (cette clause n'est pas valable pour le premier match de championnat de la saison, pour le deuxième seul le premier est pris en compte).</li></ul>
<b>Procédure administrative</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• La section souhaitant reporter un match doit en informer l'adversaire et les arbitres prévus le plus tôt possible, mais au plus tard six heures avant le début du match. Passe ce délai, aucun report n'est plus possible. Si le dédit est annoncé pendant les heures de bureau, il faut en informer également le secrétariat.</li></ul>

- 
- Le jour ouvrable suivant le match (le cachet de poste faisant foi), tous les joueurs concernés doivent produire un certificat médical. Swiss unihockey se réserve de faire appel à un médecin de l'association en cas de soupçon d'abus de la présente directive. Si le report n'est pas justifié par les certificats médicaux, une défaite par forfait est prononcée contre la section ayant demandé le report, pour non-présentation à une compétition par sa propre faute (article 5.5.1 du Règlement des compétitions).
  - Affichage devant la halle par l'organisateur du match pour informer les spectateurs et éventuellement l'arbitre (si ce dernier n'a pas pu être joint en temps utile par la section à l'origine du report).
  - La section qui n'a pas reporté le match n'a aucune possibilité d'influencer le report. Elle n'a droit à aucune indemnité pour frais de déplacement, location de halle, manque à gagner en recettes de spectateurs ou autre préjudice.
  - Les frais d'arbitre restent dus et sont mis à la charge de la section qui a demandé le report. S'il a été possible de joindre ou de retrouver les arbitres avant leur départ, ceci ne concerne que l'indemnité de match. Les frais de déplacement s'y ajoutent dans le cas contraire. Aucuns autres frais ne sont dus.
  - Les frais sont payés aux arbitres par Swiss unihockey et facturés à la section concernée.
  - L'organe compétent de Swiss unihockey fixe la nouvelle date du match d'entente avec les deux sections.
  - Si, en raison d'un calendrier chargé, il est nécessaire de fixer rapidement une nouvelle date (p. ex. play-off), l'organe compétent décide. Dans un tel cas, aucun nouveau report pour cause de blessures ou de maladies n'est possible.
  - Les matchs suivants sont exclus de la présente directive: finales de coupe / finales play-off LNA

---

# RDJM1 - Matches individuels sous forme de tournoi

## Mémorandum Matches individuels sous forme de tournoi

le mémorandum « Matches individuels sous forme de tournoi » du 27.09.2008	<b>remplace</b>
Ce mémorandum entre en vigueur le 01.08.2013 et est valable jusqu'à son entière révocation.	<b>Validité</b>
Ce mémorandum doit être appliqué lors de tous les matches officiels de championnat qui se disputent dans le mode de jeu « matches individuels sous forme de tournoi ».	<b>Application</b>

---

## 1. Principe

En principe, tous les règlements et directives valables pour le mode de jeu « forme de tournoi » s'appliquent de manière analogue pour le mode de jeu « match individuel sous forme de tournoi » ; c'est le cas notamment en ce qui concerne les points suivants :

- Il n'y a pas de rencontre 60 minutes avant le match.
- Le rapport de match doit être rempli au plus tard 50 minutes (équipe locale), respectivement 40 minutes (équipe visiteuse) avant le match.
- Les balles sont mises à disposition par les équipes.
- Les buts et les pénalités ne sont pas inscrits en détail sur le rapport de match.
- Les directives « LineUp » et « Starting 6 » ne sont pas appliquées.

## 2. Différence

Ce mode de jeu se différencie toutefois du mode de jeu « forme de tournoi » en ce qui concerne les points suivants :

- La durée du match est de 3 x 20 minutes et n'est pas effective (sauf les 3 dernières minutes), mais le chronométrage est arrêté lors de buts et de pénalités. En cas de score nul, on jouera une prolongation de 10 minutes (durée effective).
- Les pauses entre les tiers-temps sont de 10 minutes.

