

# Règles de jeu 2009/10

# Interprétations, directives et mémorandum valables pour la Saison 2009/10

n°	Titre	en vigueur depuis	envoi
RdJ	Règles de jeu	15.04.2008	avril 2008
RdJ1 RdJ2 RdJ3 RdJ4 RdJ5 RdJ6	Infractions corporelles Time out Passe au gardien de but Tir au but Mesure de la courbure de la spatule Antijeu	01.05.2008 01.05.2006 01.05.2006 01.05.2006 01.05.2006 01.05.2006	avril 2008 avril 2008 avril 2008 avril 2008 avril 2008 avril 2008
RdJD1 RdJD2	Secrétariat des matches Suspension de match en relation avec pénalités de match II / III	05.09.2003 01.05.2006	avril 2008 avril 2008
RdJD3 RdJD4	Durée du jeu Rapport de match pour matches individuels sur GT	05.09.2003	sept. 2009 avril 2008
RdJD5 RdJD6 RdJD7	Line Up + annexes Starting 6 Homologation du matériel	01.04.2005	sept. 2009 sept. 2009 avril 2008
RdJM1	Tournoi sous forme de matches individuels	14.04.2009	mai 2009
DRAM1	Autorisation de jouer	20.04.2009	mai 2009

### Swiss Unihockey

# Règles de jeu (RdJ)

Edition I/2008



Mentions Règles de jeu

## Domaine de validité

- 1 Sont soumis à ce règlement:
  - les membres de de Swiss Unihockey ainsi que leurs membres, fonctionnaires, employés et mandataires
  - les arbitres de de Swiss Unihockey
  - les fonctionnaires, les employés et les mandataires de de Swiss Unihockey

#### **Disposition**

- 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.
- 2 La commission ad hoc de de Swiss Unihockey statue sur tous les cas non réglementés.

### Interpellation

1 Toute interpellation au sujet de ce règlement est à faire par écrit. Tout renseignement verbal n'engage en rien.

### Dédommagements

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.

# Devoir de preuve

1 En cas de litige, le demandeur est tenu de faire la preuve de toute correspondance vis-à-vis de Swiss Unihockey.

### **Désignations**

- 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.
- 2 Toutes les modifications par rapport à la dernière version sont marquées par une ligne verticale sur le côté.

# Mention des exceptions

- 1 Les exceptions pour les matches sur petit terrain commencent avec la mention "Petit terrain".
- 2 Les exceptions pour les matches joués sous forme de tournoi commencent avec la mention "Forme de tournoi".

# Caractère d'imprimerie

- 1 Les règles de jeu sont imprimées en caractères d'imprimerie 12 pts.
- 2 Les interprétations des règles sont imprimées en caractères d'imprimerie 10 pts et suivent immédiatement le texte de la règle correspondante.

### Guide d'identification

I/07 pour toutes les pagesI/08 pour toutes les pages

# Entrée en vigueur

1 Ce règlement a été mis en vigueur par le comité central de Swiss Unihockey le 15 avril 2008.

#### **Droits d'auteur**

- 1 © 2008 by Swiss Unockey Rédaction – Daniel Steiner / mise à jour version française Elisabeth Kleiner
- 2 Tous droits réservés. Sans autorisation préalable écrite de Swiss Unihockey, ce document ou des extraits de ce document ne peuvent être publiés, polycopiés, photocopiés, imprimés, traduits ou transcrits sur un média électronique (ou selon le cas, dans une forme lisible par une machine).

ii - RDJ I/08

Règles de jeu Table des matières

### Table des matières

Paragraphe 1 - Le terrain	ı
Paragraphe 2 - La durée du match	9
Paragraphe 3 - Les participants	13
Paragraphe 4 - L'équipement	17
Paragraphe 5 - Les situations standard	23
Paragraphe 6 - Les pénalités	35
Paragraphe 7 - Le but marqué	49
Paragraphe 8 – Signes pour situations standard	53
Paragraphe 9 – Signes pour infractions	59
Index	73

I/08 RDJ **- iii** 

Tables des matières Règles de jeu

**iv -** RDJ I/08

Règles de jeu Le terrain

### 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 d'une hauteur de 50 cm. Les coins de cette bande doivent être en arrondi. Dimensions du terrain Bandes

Petit terrain: Le terrain a une longueur de 24.0 m et une largeur de 14.0 m. Une bande de 30 à 50 cm de hauteur entoure le terrain. 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.

Dimensions du terrain

Petit terrain : Les mesures minimales du petit terrain sont de 22.0~m pour la longueur et de 13.0~m pour la largeur. 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.

Aire de chute

La hauteur des bandes doit être constamment la même tout autour du terrain et de 48 à 55 cm. 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.

Bandes

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»).

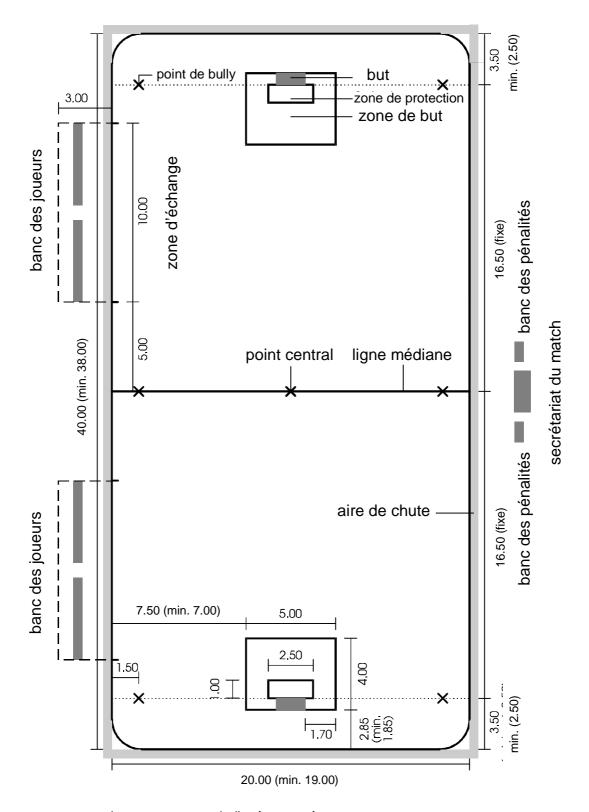
Petit terrain: (biffé)

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

Publicité

Le terrain Règles de jeu

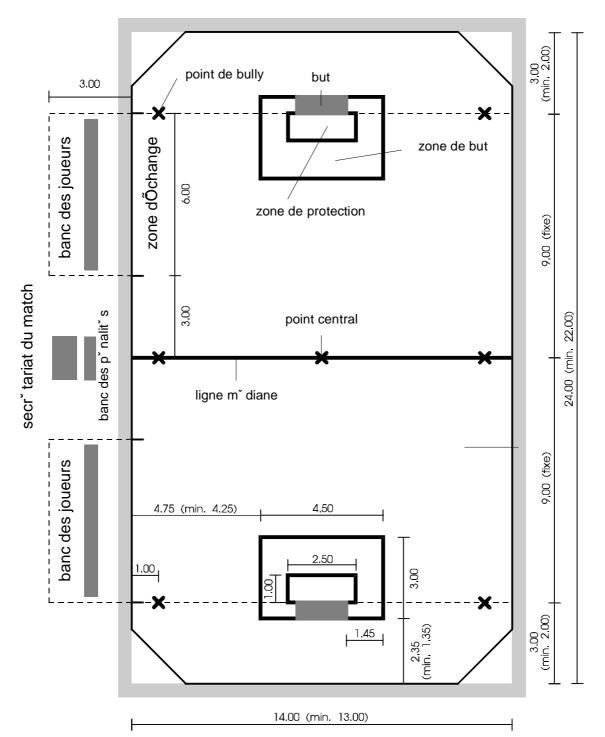
### Schéma du Grand terrain



Les mesures sont indiquées en mètres

Règles de jeu Le terrain

### Schéma du Petit terrain



Toutes les mesures sont données en mètres

La distance entre la ligne médiane et chaque ligne de but est toujours de 9.0 m

Le terrain Règles de jeu

Règle 1.2 (102)

### Marquage

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.

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 adhérant parfaitement au sol.

### Ligne médiane et point central

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

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

#### Zone de but

3 La zone de but a une longueur de 4.0 m et une largeur de 5.0 m. Elle 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.

## 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.

Règles de jeu Le terrain

Schéma de la zone de but, Grand terrain

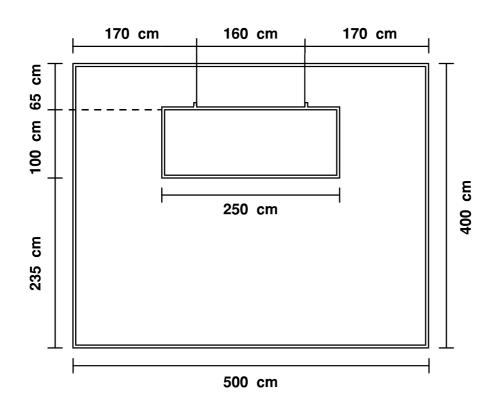
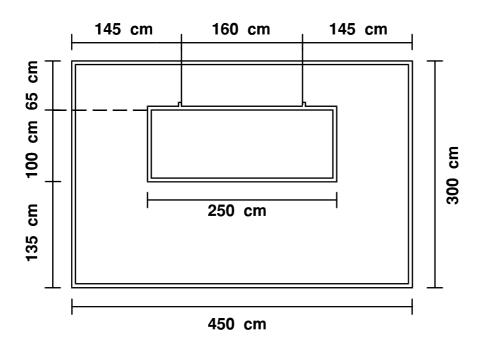


Schéma de la zone de but Petit terrain



Le terrain Règles de jeu

## 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.

### Disposition de la zone de protection

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.

#### Ligne de but

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.

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.

#### Point de bully

6 Dans le prolongement de la ligne de but et sur la ligne médiane, les points de bully doivent être marqués bien visiblement à 1.5 m de la bande.

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

Le marquage des points de bully doit se faire sous forme de croix. Les anciens marquages fixes sont à corriger dès que possible.

Règle 1.3 (103)

#### Le but

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.

Règles de jeu Le terrain

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.

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. 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)

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

Secrétariat de match Bancs des pénalités

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'impose, le secrétariat de match et le banc des pénalités peuvent également se trouver sur le même côté du terrain, pour autant que la Commission compétente de Swiss Unihockey ne l'ai pas explicitement interdit. Les bancs de pénalités doivent dans tous les cas se trouver à proximité du secrétariat de match et disposés de façon symétrique par rapport à ce dernier.

Disposition du secrétariat de match

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. Dans tous les cas, les bancs des pénalités doivent se trouver sur le côté longitudinal symétriquement par rapport à la ligne médiane. Lorsqu'il y a deux terrains de jeu dans la même salle, le secrétariat de match peut également être placé dans l'espace entre ces derniers.

Le terrain Règles de jeu

Règle 1.6 (106)

# Contrôle du terrain

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

Lacunes dans l'infrastructure

Toutes les lacunes doivent être mentionnées dans le 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.

Règles de jeu La durée du match

### Paragraphe 2 - La durée du match

Règle 2.1 (201)

1 Le temps réglementaire d'un match est composé de trois tierstemps 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. Tout retard d'une équipe doit être signalé sur le rapport de match. 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.

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.

Interruption du temps de jeu

Poursuite du temps de jeu

La durée du match Règles de jeu

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.

Règle 2.2 (202)

#### **Temps mort**

1 Chaque équipe est autorisée pendant le temps réglementaire du match (et pas pendant les prolongations) 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 une pénalité. 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 contrôlés 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**

S'il y a égalité au score après le temps réglementaire du match et qu'il doit y avoir un vainqueur, le match sera prolongé jusqu'à ce qu'une équipe marque.

Déroulement de la prolongation

Avant le début des prolongations, une pause de deux minutes est accordée. Les équipes ne sont pas autorisées à quitter le terrain. Les joueurs peuvent toutefois se rendre aux W.C. très rapidement. Il n'y a pas de changement de côté du terrain. La prolongation est normalement de cinq minutes pour autant que la commission compétente de Swiss Unihockey n'ait donnée d'autres directives. 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 dans la prolongation. L'équipe qui marque un but durant la prolongation est déclarée gagnante et le match est terminé (Sudden Death). Si le match est toujours à égalité après la prolongation, le vainqueur est désigné après l'épreuve des penalties.

Règles de jeu La durée du match

Règle 2.4 (204)

1 Les équipes tirent cinq penalties chacune. S'il y a toujours égalité après cette série, les cinq mêmes joueurs tirent chacun en alternance un penalty, jusqu'à ce qu'un résultat définitif soit acquis.

Tirs de pénalité (penalty)

L'exécution d'un penalty correspond exactement à l'exécution d'un coup franc (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. Les capitaines ou un coach fournissent 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 pénalisationde match. Les arbitres veillent à ce que l'ordre de passage soit respecté. Les équipes tirent une série de cing 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 8non 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.

Exécution du penalty

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.

La durée du match Règles de jeu

Règles de jeu Les participants

### Paragraphe 3 - Les participants

Règle 3.1 (301)

1 Chaque équipe peut engager au maximum 20 joueurs; leur **Joueurs** nom doit figurer sur le rapport de match.

Petit terrain: Chaque équipe peut engager au maximum 14 joueurs.

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.

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

Nombre de joueurs

Petit terrain: Pendant le match, 4 joueurs au maximum, dont un seul comme gardien de but, peuvent se trouver 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).

Nombre minimum de joueurs

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.

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.

Changement de joueurs

Tout changement doit se faire dans la propre zone d'échange. Pendant le match en cours, lem 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.

Les participants Règles de jeu

Règle 3.3 (303)

Prescriptions spéciales pour le gardien de but 1 Les gardiens de but doivent être inscrits comme exerçant cette fonction dans le rapport de match.

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.

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

Action de défense du gardien de but La règle 6.5.7 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.

Règles de jeu Les participants

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. Droit du capitaine

Le capitaine doit parler correctement aux arbitres. Un capitaine pénalisé perd son droit de parler aux arbitres à moins que ceux-ci ne l'en prient. L'équipe n'a pendant ce temps, sauf si elle demande un temps mort, dépose un protêt et demande que des objets de l'équipement soient mesures, aucune autre possibilité de parler aux arbitres, si ce n'est pour demander un temps-mort.

Forme de politesse Perte des droits pour le capitaine

Règle 3.5 (305)

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

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

Petit terrain: un secrétariat de match doit être à disposition par salle.

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

Les participants Règles de jeu

Règles de jeu L'équipement

### 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.

Tenues des joueurs

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.

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.

Numérotation

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 dossards 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.

4 Tous les joueurs doivent porter des chaussures.

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.

Règle 4.2 (402)

1 Les arbitres doivent porter un maillot, un short et des chaussettes. Tenue de l'arbitre

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

L'équipement Règles de jeu

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**

Matières adhérentes ou glissantes Le port de jambières, de genouillères et de coudières, d'un plastron sans protection d'épaules ainsi que de gants fins et d'une coquille est autorisé. L'utilisation de gants de réception en tous genres est interdit. Les bandes adhésives bifaces ou tout autre matière collante pouvant améliorer la prise de balle sont prohibées. De même, l'utilisation de matières adhérentes, 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.

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 gauche 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.

Règles de jeu L'équipement

Règle 4.5 (405)

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

# Equipement personnel

Un joueur n'est pas autorisé à porter des montres, des bagues proéminentes, des boucles d'oreille, un équipement de protection, un équipement orthopédique, etc. ou tout autre objet qui pourraient selon l'arbitre 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. Le port de protège-tibias et de gants sans doigts est autorisé. 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 serre-tête 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.

Equipement dangereux

Equipement médical

Short de cycliste

Règle 4.6 (406)

1 La balle doit être agréée par la commisison compétente de Swiss Unihockey (voir directive «Homologation de matériel».

**Balle** 

L'équipe mentionnée en premier doit mettre suffisamment de balles à disposition. Elles doivent être blanches à moins que la Commission ad hoc de Swiss Unihockey ait prescrit l'utilisation de balles d'une autre couleur. Seule cette couleur peut alors être employée et l'organisateur doit veiller à ce qu'il y ait suffisamment de balles de cette couleur à disposition. Les balles de réserve sont à remettre au secrétariat de match.

L'équipement Règles de jeu

Règle 4.7 (407)

#### Canne

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

## Modification du manche

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.

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

#### Spatule

Tout modification de la spatule, à l'exception de la courbure, est interdite. La courbure de la spatule est décrite dans l'interprétation « Mesurer la coubure de la sptatule». Il est autorisé de changer de spatule, tout en considérant qu'elle doit être bien fixée au manche. 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)

## Equipement de l'arbitre

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

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 qui puisse être contrôlée depuis le secrétariat de matchet que le gros des spectateurs puissent consulter. L'horloge de match doit avoir été approuvée par l'Association de Suisse de Unihockey.

Forme de tournoi: l'horloge de match n'est pas absolument obligatoire, mais il faut avoir au minimum deux chronomètres pour le temps de jeu, et quatre (Petit terrain) ou six (Grand terrain) autres chronomètres pour d'éventuelles pénalités. Cette interprétation est aussi valable pour les matches de coupe.

Règles de jeu L'équipement

Règle 4.10 (410)

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

# Contrôle de l'équipement

Le contrôle peut avoir lieu avant ou pendant le match. Des parties d'équipement non conformes (y compris une canne non homologuée) doivent être corrigées. Des parties d'équipement qui ont été constatées comme non conformes avant le début du match, n'amènent pas de pénalisation. Si le vice de forme est constaté pendant le match et qu'il s'agit de transgressions minimes comme des petits trous ou de la peinture sur la canne, une pénalité sera prononcée. Des manquements concernant les tenues des joueurs (voir règle 4.1) et le brassard du capitaine n'amènent qu'une pénalisation par équipe et par match. Toutes les parties d'équipement non conformes doivent être notées dans le rapport de match.

Moment du contrôle de l'équipement

2 Le capitaine peut demander un contrôle de la courbure de la spatule.

Contrôle de l'équipement demandé par le capitaine

Une vérification de la mesure peut être demandée en tout temps, mais elle ne sera effectuée qu'à la prochaine interruption de match. 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 match, elle sera effectuée sur le champ. Ceci est aussi valable en relation avec des penalties et des buts. Si les arbitres sont d'avis qu'il y aurait là un désavantage pour l'adversaire, cette vérification ne sera effectuée qu'à la prochaine interruption de jeu. Chaque équipe ne peut demander qu'une vérification de mesure par interruption. Le contrôle qui est effectué vers le secrétariat de match se fait en présence des arbitres, et seulement 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 la prise de mesure.

Moment du contrôle de l'équipement

Lieu du contrôle

L'équipement Règles de jeu

### 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. Règles générales lors de situations standard

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

Situations standard

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. Annonces et exécutions des situations standard

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 nélcessaire. 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

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

Perte de temps lors de situation standard

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.

Règle 5.2 (502)

1 Au début de chaque période de jeu et pour confirmer un but **Bully** 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.

# Exécution du 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).

### Lieu 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.

## 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-àdire 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)

1 Si la balle est abîmée par mégarde.

Cas qui amènent un bully

2 Si la balle ne peut être jouée dans les règles.

Balle non jouable

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

3 Si des parties de la bande se sont déplacées et si la balle est à proximité.

Bande déplacée

4 Si le but est déplacé par mégarde et ne peut pas être remis dans sa position initiale dans un temps acceptable.

But déplacé

Le gardien de but doit dès que cela lui est possible remettre le but dans sa position initiale.

5 Si un joueur blessé est un handicap pour la poursuite du match ou si un joueur se blesse sérieusement.

Joueur blessé

Les arbitres décident de ce qui est une blessure sérieuse ou non.

6 Si une situation extraordinaire se présente pendant le match.

Situation extraordinaire

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.

7 Si un but marqué a été annulé alors qu'aucune infraction, amenant normalement un coup franc, n'a été constatée.

Annulation d'un but

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. But marqué lors d'une balle sortie

8 Si un penalty ne conduit à aucun but.

Après un penalty

On applique également cette règle si le penalty a été exécuté de manière incorrecte.

#### Pénalité différée

9 Si une pénalité différée est annoncée et si l'équipe fautive prend le contrôle de la balle.

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.

### Pénalité pour faute sans rapport direct avec le match

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

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

#### Fautes simultanées

11 Si les arbitres ne peuvent prendre une décision en faveur d'une équipe lors d'un coup franc ou d'une balle sortie.

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.

### Décision incorrecte des arbitres

12 Si la décision des arbitres s'avère incorrecte.

Seuls les arbitres décident s'il s'agit d'un coup de sifflet incorrect ou non.

Règle 5.4 (504)

#### **Balle sortie**

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).

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 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.

## Lieu d'une touche

2 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.

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

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.

Déroulement d'une balle sortie

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'une balle sor-

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 de la balle sortie

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'une balle sortie

6 Une balle sortie peut conduire directement à un but marqué.

But marqué lors d'une balle sortie

Ceci est également valable lorsque le joueur exécutant tire directement dans son propre but.

Règle 5.5 (505)

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

Cas qui amènent à une balle sortie

Règle 5.6 (506)

### Coup franc

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

## Utilisation de l'avantage

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 le jeu est interrompu, alors qu'un avantage a été octroyé, parce que l'équipe non fautive perd la balle, le coup franc sera effectué à l'endroit de l'infraction ayant fait l'objet de l'avantage.

### Lieu du coup franc

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.

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

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

### Distance lors d'un coup de franc

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.

Petit terrain: La distance minimale des joueurs adverses (y compris leur canne) est de deux mètres.

#### Mise en place du mur

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.

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)

1 Si un joueur retient l'adversaire ou sa canne, la bloque, la soulève, la frappe ou la shoote avec le pied (signe 901, 902, 903, 912). Infractions qui amènent un coup franc

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. Coup de canne Retenir

2 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).

Canne haute

La hauteur de la hanche est définie quand on se tient droit. Ceci s'applique également pour les tirs simulés. Une canne haute à la fin du mouvement est autorisée pour autant qu'aucun autre joueur ne se trouve à proximité, et qu'il n'y a aucun risque de blesser quelqu'un.

3 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).

Pied levé

4 Si un joueur de champ place sa canne, son pied ou sa jambe entre les jambes de l'adversaire (signe 905).

Placer sa canne/son pied entre les jambes de l'adversaire

5 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).

Pousser

6 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).

Faute d'attaquant / bloquer

# Jeu avec le pied

7 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.

# Passe avec le pied

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

Cette infraction ne vaut que si, d'après les arbitres, ceci se passe intentionnellement. Cependant, une passe avec le pied d'un coéquipier peut être tolérée, si l'adversaire n'a pas repris la balle, bien qu'il en eut la possibilité. Le coup franc sera exécuté à l'endroit où la balle a été réceptionnée. Une passe du pied au gardien de but n'est pas considérée comme une chance de but et ne peut de ce fait jamais conduire à un penalty.

## Zone de protection - Infraction

9 Si un joueur de champ pénètre dans la zone de protection (signe 914).

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.

### Déplacement du but par un attaquant

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

### Empêchement passif du gardien de but

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

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 audelà 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.

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

Retarder intentionnellement signifie que l'équipe exécutant le coup franc ou la balle sortie eloigne 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.

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

Blocage de la balle par le gardien de but

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 (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).

En relation avec le déroulement du match signifie que l'un des joueurs concernés a la balle sous contrôle ou qu'au minimum deux joueurs essaient de l'atteindre.

### Antijeu

20 Si un joueur retarde intentionnellement le jeu (signe 924).

Ceci est valable lorsqu'un joueur en possession de la balle se retranche contre la bande ou contre le but et bloque la balle, et la protège de façon à ce qu'il soit impossible à l'adversaire de prendre la balle sans faire de faute. Les arbitres doivent, si possible, toujours avertir le joueur 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.

# Placement lors du penalty

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.

Le penalty est exécuté par un joueur de champ au choix de l'équipe à qui ce tir est attribué. Le gardien de but ne peut être changé contre un joueur de champ. Toute infraction pendant un tir de pénalité a les mêmes conséquences que pendant le déroulement du match. Si le gardien de but com-

met une infraction, le tir de pénalité sera toujours rejoué; exception faite si la règle de l'avantage est appliquée et si un but marqué en découle. Si un autre joueur que les deux exécutants commet une faute, elle sera sanctionnée comme "perturbation planifiée" (voir règle 6.15.5).

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.

Mouvement de la balle lors du penalty

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.

5 Si un penalty est octroyé pour une infraction conduisant à une pénalité de deux minutes, cette dernière ne sera notée sur la feuille de match qui si le penalty est manqué.

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 penalité 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).

Penalty différé

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.

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

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.

Penalty différé en fin de période

Règle 5.10 (510)

# Infractions qui conduisent à un penalty

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 (signe 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.

2 Si l'équipe défendante empêche une situation étant proche d'une situation évidente de but par une infraction conduisant à un coup franc ou à une pénalité (signe prescrit).

### 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. Si un joueur de champ ou un gardien est remplacé sur le banc des pénalités par un de ses coéquipiers, les numéros des deux joueurs seront notés, le numéro du joueur remplaçant est noté entre parenthèses. 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: Les pénalités sont seulement signifiées sur le rapport de match que s'il s'agit de matches individuels.

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

Ceci ne vaut pas pour les joueurs auxquels une pénalité de match a été infligée. Toutes les pénalités qui ne conduisent pas à une autre pénalisation se terminent à la fin du match. Une pénalité se poursuivra lors de la prochaine période de match ou lors des prolongations. 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 le banc des pénalités sont du même côté que la zone d'échange. Un joueur pénalisé peut quitter le banc des pénalités durant les pauses ordinaires du match, mais doit être de retour avant le début de la prochaine période de jeu. Lors de la pause précédant une éventuelle prolongation, le 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 aux temps morts. 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 une joueur de champ qui ira sur le banc de pénalité pour le gardien. Ce joueur ne doit pas être pénalisé. 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 deux minutes sont prononcées contre le gardien de but alors que le joueur de champ le remplace sur le banc des pénalités, il devra aller lui-même sur le banc des pénalités pour ces nouvelles pénalités.

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 dooit 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 jusqu'au banc des pénalités et qui pourra quitter le banc des pénalités à la fin de la pénalité . 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. Lorsqu'une pénalité est différée et

que l'équipe fautive commet une seconde faute conduisant également à une pénalité, la pénalité différée sera toujours comptée en premier.

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.

Nombre minimum de joueurs pendant une pénalité de temps

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)

## Pénalité de deux minutes

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, s'il y a un but de marqué lors d'une pénalité de deux minutes différée ou lors d'un penalty. Suite de la procédure d'après la règle 6.18.

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

Règle 6.4 (604)

## Pénalité différée

1 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.

Toutes les pénalités peuvent être différées. En cas d'infraction particulièrement dure, les arbitres peuvent décider de ne différer la pénalité que jusqu'à la fin de la situation de but en cours. Pour les pénalités différées en relation avec un penalty (différé), voir la règle 6.18.

2 Pendant que la pénalité est différée, l'équipe non fautive a la possibilité de remplacer son gardien de but par un joueur de champ. 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)

Si un joueur retient l'adversaire ou sa canne, donne un coup sur lui ou sa canne, la bloque, la soulève ou la shoote dans l'intention d'en tirer un net avantage, ou sans avoir la possibilité d'atteindre la balle (signe 901, 902, 903, 910, 912).

Infractions conduisant à une pénalité de deux minutes

Coup de canne Retenir

2 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).

Pied levé / canne haute

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

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

Canne utilisée de façon dangereuse

Ceci comprend également des mouvements incontrôlés de la canne, pour prendre son élan ou terminer son mouvement de tir, et la facon dangereuse de tenir sa canne à hauteur de la tête de l'adversaire.

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

Pousser

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

Engagement corporel excessif

6 Si un capitaine demande que la courbure de la spatule soit mesurée et la mesure est tout à fait correcte (pas de signe).

Réclamation non fondée sur le matériel

Le capitaine doit aller sur le banc des pénalités.

7 Si un joueur de champ sans canne prend part au jeu (pas de

Jouer sans canne

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

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

Prendre une canne

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).

Canne cassée

Seuls les morceaux clairement visibles doivent être enlevés.

1/08 **RDJ - 39** 

#### Obstruction

10 Si un joueur fait obstruction sur un adversaire qui n'a pas la balle (signe 911).

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).

# Empêchement actif du gardien de but

11 Si un joueur de champ empêche de façon active le gardien de but de dégager la balle (signe 915 - **Pénalité de deux minutes**).

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.

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.

## Distance incorrecte

12 Si un joueur ne respecte pas la distance lors d'un coup franc ou d'une balle sortie (signe 915).

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.

#### Jeu au sol

13 Si un joueur allongé ou assis au sol, joue la balle ou la touche intentionnellement (signe 919).

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.

### Jeu avec la main, le bras ou la tête

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

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.

## Changement incorrect

15 Si un changement incorrect a lieu (signe 922).

Le joueur remplaçant ne peut pas entrer sur le terrain avant que le joueur sortant ne soit sur le point de franchir la bande. 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.

#### Surnombre

16 Si une équipe a trop de joueurs sur le terrain (signe 922).

Seul un joueur sera pénalisé.

17 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).

Quitter le banc des pénalités

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 jouer ne peut entrer sur le terrain que si le nombre de joueurs qui s'y trouve déjà le permet.

18 Si un joueur commet plusieurs infractions qui conduisent à un coup franc (signe 923).

Fautes répétées d'un joueur

Peu importe à quel moment les infractions ont été commises.

19 Si une équipe perturbe systématiquement le match par des infractions répétées conduisant à un coup franc (signe 923).

Fautes répétées par une équipe

Ceci est aussi 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.

20 Si un joueur retarde le déroulement du jeu (signe 924).

Perte de temps d'un joueur

Ceci est également considéré comme une infraction si l'équipe fautive a dégagé ou a pris la balle pendant une interruption de match ou l'a bloquée intentionnellement ou encore l'a abîmé intentionnellement, jouée intentionnellement par dessus la bande ou détériorée intentionnellement.

21 Si une équipe retarde systématiquement le déroulement du match (signe 924).

Perte de temps par une équipe

Si les arbitres constatent qu'une équipe ralentit systématiquement le déroulement du match, le capitaine doit si possible être avisé qu'elle encoure 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.

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).

Réclamations

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.

# Remise en place du but

23 Si un gardien de but, malgré les sommations des arbitres, néglige de remettre en place un but déplacé (signe 925).

Le gardien est obligé de remettre le but en position correcte aussitôt que possible.

# Equipement non conforme

24 Si un joueur, après sommation des arbitres, ne corrige pas des pièces non conformes de son équipement personnel (pas de signe).

### Tenue vestimentaire non réglementaire

25 Si un joueur ou une équipe a une tenue vestimentaire non réglementaire (pas de signe).

Ceci est également considéré comme une infraction si certaines pièces vestimentaires du joueur ou si le brassard du capitaine manquent. Une telle infraction ne peut être sanctionnée qu'une seule fois par match. D'autres infractions entraînent un rapport.

## Equi8ment non forme de gardien de but

26 Si un gardien de but joue avec un équipement non réglémentaire. (pas de signe)

Si le gardien perd intentionnellent son casque, le match est interrompu, puis poursuivi par un bully.

## Numérotation incorrecte

27 Si, pendant le match, un joueur dont le numéro n'est pas correct se trouve sur le terrain (pas de signe).

Il faut corriger le rapport de match. Une pénalité pour numérotation incorrecte ne peut être prononcée qu'une fois par match et par équipe, tout incident doit par contre être mentionnée sur le rapprt de match.

Règle 6.6 (606)

# Pénalité de cinq minutes

1 Une pénalité de cinq minutes (signe 808b) n'est jamais supprimée, même par un but marqué.

Une pénalité de cinq minutes peut être prononcée avec un penalty ou un penalty différé. D'autres possibilités sous la règle 6.18.

(607)	)
(0)	U/

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

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

Infraction conduisant à une pénalité de cinq minutes Coup de canne

2 Si un joueur accroche un adversaire et que celui-ci chute (signe 906).

Accrochage

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). Jet de canne

4 Si un joueur attaque brutalement un adversaire. (signe 909).

Engagement corporel brutal

5 Si un joueur fait un croche-pied à l'adversaire et que ce dernier chute contre la bande ou contre le but (signe 909).

Croche-pied grossier

6 Si un joueur commet à plusieurs reprises des infractions conduisant à une pénalité de deux minutes (signe 923).

Fautes répétées

La pénalité de cinq minutes remplace la dernière pénalité de deux minutes.

Règle 6.8 (608)

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. Sanctions personnelles

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. 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.

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

Comportement

antisportif

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

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 responsable d'équipe qui reçoit une pénalité de match ne peut plus participer au match et doit se rendre immédiatement aux vestiaires (signe 809).

Pénalité de match

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. Les pénalités de match peuvent également être prononcées avant ou après le match, elles ne seront toutefois pas, dans ces cas, accompagnées d'une pénalité de cinq minutes. Un joueur ou un responsable d'équipe recevant une pénalité de match avant le match ne peut pas y participer. Avant le début du match, aucune pénalité de match ne peut être prononcée pour un équipement non conforme.

2 Une pénalité de match est toujours accompagnée d'une pénalité de cinq minutes. Pénalité de temps lors d'une pénalité de match

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. Les pénalisations personnelles que le joueur aurait encore à purger sont annulées.

Règle 6.12 (612)

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

Pénalité de match I

Règle 6.13 (613)

Si un joueur se sert d'une canne dont la spatule est trop courbée ou qui n'est pas réglementaire (pas de signe). Si un gardien de but utilise une protection pour la tête qui n'est pas réglementaire. Infractions conduisant à une pénalité de match I

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

Courbure de la spatule 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, un e pénalité de match est prononcée.

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)

# Pénalité de match II

1 Une pénalité de match II conduit à une suspension de match. Jusqu'au prochain match de suspension, le joueur pénalisé ne peut participer à aucun autre 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.

3 Si un coach se comporte de façon continue ou répétée de manière antisportive (signe 925).

Comportement antisportif répété

De façon continue signifie «Dans la même action». De façon répétée signifie «A deux reprises dans le même match».

4 Si un joueur, dont une pièce de l'équipement doit être mesurée, la modifie avant la prise de mesure (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 certains 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 conduit à une suspension pour un match de suspension ainsi qu'à une autre pénalisation décidée par la commission compétente de Swiss Unihockey. Jusqu'au prochain match de suspension, le joueur pénalisé ne peut participer à aucun autre 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)

### Infractions conduisant à une pénalité de match III Bagarre

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

Le joueur ou le coach doit être mêlé activement à une bagarre. Un joueur se lorsqu'il donne des coups de pied ou frappe son adversaire avec les mains.

# Comportement brutal

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

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.

### Agression

3 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.

#### Insultes

4 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.

Règle 6.18 (618)

# Pénalités en relation avec un penalty

1 Si un penalty, donné en raison d'une infraction accompagnée d'une pénalité de temps, conduit à un but, seule cette pénalité de temps sera influencée.

Si la pénalité de temps est une pénalité de deux minutes, elle est retirée. Si, pendant l'annonce d'un penalty différé, une infraction, conduisant à un penalty, est commise, c'est la seconde infraction qui compte, respectivement c'est le second penalty qui est exécuté.

# Penalty avec / sans pénalité de temps

2 Si un penalty, donné en raison d'une infraction non accompagnée d'une pénalité de temps, conduit à un but, aucune pénalité en cours ou différée ne sera retirée ou annulée.

### 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. Validité d'un but marqué

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.

Confirmation du but marqué

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

2 Un but marqué et reconnu comme étant valable ne peut plus être annulé ultérieurement.

Annulation d'un but confirmé

Si les arbitres ne sont pas absolument certains qu'un but a bien été marqué dans des conditions correctes, ils doivent le mentionner dans le rapport de match.

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).

But marqué correctement

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 et non pas la déviation de la balle dans son propre but. Un autogoal est notifié dans le rapport de mach comme autogoal.

# But marqué involontairement avec le corps

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 par un joueur non annoncé

3 Si un joueur qui ne figue 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.

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.

6 Si un joueur de champ de l'équipe attaquante frappe la balle du pied intentionnellement et que celle-ci est détournée par un autre joueur dans le but adverse (signe 811 + 912).

But du pied par un joueur de champ

Dans ce cas, l'équipe à laquelle appartient le joueur qui détourne la balle dans le but ne joue aucun rôle.

7 Si une équipe contre laquelle une pénalité différée est annoncée marque un but (signe 811). But lors d'une pénalité différée

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

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

But marqué par un arbitre

## 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



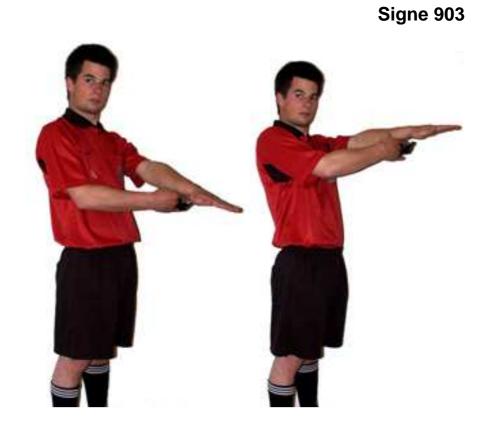
Coup de canne

Signe 902



Bloquer de canne

# Soulever de canne



Signe 904

### **Canne haute**



## Signe 905



**Entrave** 

Signe 906

Accrochage



Signe 907



Faute d'attaquant



Signe 908

Signe 909



Engagement corporel excessif

Signe 910



Retenir

Signe 911

# Obstruction Bloquer



Signe 912

Jeu avec le pied Passe avec le pied



Signe 913



Pied levé

Signe 914



Zone de protection - infraction

Signe 915

# Distance incorrecte



Signe 916

### Sauter



## Signe 917



Quitter la zone de but Dégagement de la balle audelà de la ligne médiane

Signe 918



Exécution incorrecte d'un coup franc

Signe 919

Jeu au sol



Signe 920

Jeu avec la main



68 - RDJ I/08

Signe 921



Jeu avec la tête

Signe 922



Changement incorrecte

I/08 RDJ - 69

Signe 923

Fautes répétées



Signe 924

Antijeu



70 - RDJ I/08

Signe 925



# Réclamations

I/08 RDJ - 71

72 - RDJ I/08

Index Règles de jeu

# Index

Accrocher, 43 Comportement antisportif répété, 46 Action de défense du gardien de but, Comportement brutal, 48 Confirmation de but marqué, 49 Contrôle de l'équipement, 21 Aire de chute, 1 Annonce, devoir du capitaine, 35 Contrôle de l'équipement demandé par Annonces et exécutions des situations le capitaine, 21 Correction de l'objet contesté, 47 standard, 23 Annulation d'un but, 25 Coudières, 18 Coup de canne, 29, 39, 43 Annulation d'un but confirmé, 49 Anti-jeu, 41 Coup franc, 28 Après un penalty, 25 Coup franc après une pénalité, 32 Arbitre, but marqué par un, 51 Coup franc indirect, 26 Courbure de la spatule, 45 Arbitres, 15 Avantage, 28 Croche-pied., 43 Bagarre, 48 Danger de blessure, 39 Balle, 19 Décision incorrecte des arbitres, 26 Balle abîmée, 25 Dédommagements, ii Défauts de l'infrastructure, 8 Bancs des joueurs, 7 Bandes, 1 Dégagement de la balle au-delà de la Bandes déplacées, 25 ligne médiane, 31 Déplacement du but par un attaquant, Bermuda de cycliste, 19 Blocage de la balle par le gardien de but, 31 Déroulement d'un coup franc indirect, Bully, 23 27 But déplacé, 25 Déroulement de la prolongation, 10 Déroulement du bully, 24 But du pied ou de la main du gardien, Déroulement du temps mort, 10 But du pied par un joueur de champ, 51 Désignations, ii But lors d'une pénalité différée, 51 Devoir de preuve, ii But marqué correctement, 49 Devoir du capitaine d'annoncer, 35 But marqué incorrectement, 50 Dimensions du terrain, 1 But marqué involontairement avec le Disposition, ii Disposition de la zone de but, 4 corps, 50 But marqué lors d'un bully, 24 Disposition de la zone de protection, 6 But marqué lors d'un coup frand Disposition du secrétariat des matches, indirect, 25 But marqué lors d'un coup franc, 29 Distance incorrecte, 40 But marqué lors d'un coup franc Distance lors d'un bully, 24 indirect, 27 Distance lors d'un coup de franc, 28 But marqué par un arbitre, 51 Distance lors d'un coup franc indirect, But marqué pendant ou après le coup de sifflet, 50 Domaine de validité, ii But marqué volontairement avec le Double-pied, 30 corps, 50 Droit et devoir du capitaine, 15 Canne, 20 Droits d'auteur, ii Canne défectueuse ou dangereuse, 47 Durée de la prolongation, 10 Canne haute, 29 Durée du temps mort, 10 Canne haute, 29 Dureté excessive, 39, 43 Canne haute., 39 Elargissements de la protection, 18 Capitaine, devoir d'annonce du, 35 Empêchement actif du gardien de but, Caractères, ii Cas qui amènent un bully, 25 Empêchement passif du gardien de but, Cas qui amènent un coup franc indirect, 30 27 Entrave, 29 Changement de joueurs, 13 Entrée en vigueur, ii Changement du gardien de but, 14 Equipement dangereux, 19 Changement incorrect, 40 Equipement de l'arbitre, 20 Chaussures, 17 Equipement médical, 19 Chronométrage, 9 Equipement non conformes, 21 Chronométrage du temps des Equipement personnel, 19 pénalités, 36 Equipement personnel non conforme, Comportement antisportif, 44 42

I/08 RDJ – **Index 73** 

Règles de jeu Index

Exécution du bully, 24 Lieu du coup franc indirect, 26 Exécution du coup franc, 29 Ligne de but, 6 Exécution du coup franc indirect, 27 Ligne de but non franchie correctement, Exécution du penalty, 32 50 Exécution du tir de penalty, 11 Ligne médiane et point central, 4 Exécution incorrecte d'un coup franc, Marquage, 4 Marquage des zones de changement, 7 31 Matériel du secrétariat des matches, 20 Faute corporelle, 39, 43 Faute d'attaquant, 29 Matières collantes, 18 Fautes répétées, 43 Matières glissantes, 18 Fautes répétées d'un joueur, 41 Mise en place du mur, 27 Fautes répétées par une équipe, 41 Modification du manche, 20 Fautes simultanées, 26 Mouvement de la balle lors du penalty, Fin de la situation de penalty différé, 33 33 Forme de politesse, 15 Mur, 28 Nombre de joueurs, 44 Gardien, protections pour le, 18 Gardien, utilsation de matières Nombre de pénalités de temps spéciales, 18 parallèles, 36 Genouillères, 18 Nombre des joueurs, 13 Guide d'identification, ii Nombre des responsables d'équipe, 15 Horloge de match, 20 Nombre minimum de joueur s, 13 Horloge de match défectueuse, 9 Nombre minimum de joueurs pendant Infractions conduisant à une pénalité de une pénalité de temps, 37 cinq minutes, 43 Numérotation des chemisettes, 17 Infractions conduisant à une pénalité de Numérotation incorrecte, 42 deux minutes, 39 Obstruction, 40 Ordre des pénalités de temps, 36 Infractions conduisant à une pénalité de dix minutes, 44 Pas de vignette, 45 Infractions conduisant à une pénalité de Passe avec le pied, 30 Passe en retrait à un gardien de but, 32 match I, 45 Infractions conduisant à une pénalité de Pause, 10 Pénalisation d'un responsable d'équipe, match II. 46 Infractions conduisant à une pénalité de 35 match III, 48 Pénalité de cinq minutes, 43 Pénalité de deux minutes, 38 Infractions qui amènent un coup franc, Pénalité de dix minutes, 44 Pénalité de match, 45 Infractions qui conduisent à un penalty, Pénalité de match I, 45 Instant du contrôle de l'équipement, 21 Pénalité de match II, 46 Instant du contrôle du terrain, 8 Pénalité de match III, 47 Insultes, 48 Pénalité de temps lors d'une pénalité Interpellation, ii de match, 45 Pénalité différée, 26, 38 Interruption, 9 Interruption du temps de jeu, 9 Pénalité pour faute sans rapport direct Jambières, 18 avec le match, 26 Jet de canne, 43 Pénalités de temps, 36 Jeu au sol., 40 Pénalités en relation avec un penalty, Jeu avec la main, 40 48 Penalty, 32 Jeu avec la tête, 40 Jeu avec la tête, 70 Penalty avec pénalité de temps, 48 Jeu avec le bras. 40 Penalty différé, 33 Jeu avec le pied, 30 Penalty différé en fin de période, 33 Jouer au-dessus de la hauteur de la Perte de droit pour le capitaine, 15 hanche, 39 Perte de temps d'un joueur, 41 Jouer depuis l'extérieur du terrain, 31 Perte de temps lors de situation Joueur blessé, 25 standard, 23 Joueur non inscrit, 45 Perte de temps par une équipe, 41 Joueur supplémantaire sur le banc des Perturbation planifiée, 47 pénalités, 44 Pied levé, 29, 39 Joueur, utilsation de matières Placement lors du penalty, 32 spéciales, 18 Points de bully, 6 Joueurs, 13 Poursuite du match après une pénalité Le but, 6 différée, 38 Lieu d'attente du pénalisé, 35 Poursuite du temps de jeu, 9 Lieu du bully, 24 Pousser, 29, 39

Index 74 – RDJ 1/08

Lieu du coup franc, 28

Index Règles de jeu

Prescriptions particulières pour le

capitaine, 14

Prescriptions spéciales pour le gardien

de but, 14

Prescriptions spéciales pour l'équipement du capitaine, 18 Prescriptions spéciales pour l'équipement du gardien de but, 18

Présentation, ii Prolongation, 10

Protection pour la tête, 18

Protections, 18 Publicité, 1

Quitter la zone de but, 31

Réclamation infondée concernant le

matériel, 42 Réclamations, 41

Règles générales lors de pénalités, 35 Règles générales lors de situations

standard, 23

Remise en place du but, 42

Répétition d'une pénalisation de cinq

minutes, 46

Responsables d'équipe, 15

Retarder le jeu, 32

Sanctions personnelles, 44

Sauter, 31

Schéma de la zone de but, grand

terrain, 5

Schéma de la zone de but, petit terrain,

5

Secrétariat des matches, 7, 15

Sifflet d'arbitre, 20 Signe Accrochage, 61

Signe Arrêt du chronométrage, 53

Signe Avantage, 54

Signe Bloquer de canne, 59

Signe Bully, 53 Signe But annulé, 58 Signe But marqué, 58 Signe Canne haute, 60

Signe Changement incorrecte, 70

Signe Coup de canne, 59 Signe Coup franc, 54

Signe Dégagement de la balle au-delà

de la ligne médiane, 68 Signe Distance incorrecte, 67

Signe Engagement corporel excessif,

63

Signe Entrave, 61

Signe Exécution incorrecte d'un coup

franc, 68

Signe Faut d'attaquant, 63 Signe Fautes répétées, 71 Signe Jeu au sol, 69 Signe Jeu avec la main, 69 Signe Jeu avec le pied, 65 Signe Obstruction, 65

Signe Obstruction, 65
Signe Passe avec le pied, 65
Signe Pénalité de cinq minutes, 56
Signe Pénalité de deux minutes, 56
Signe Pénalité de dix minutes, 57
Signe Pénalité de match, 57
Signe Pénalité différée, 55
Signe Penalty, 55

Signe Penalty différé, 55 Signe Perte de temps, 71 Signe Pied levé, 66 Signe Pousser, 62

Signe Quitter la zone de but, 68

Signe Réclamations, 72 Signe Retenir, 64 Signe Sauter, 67

Signe Soulever de canne, 60 Signe Temps mort, 53

Signe Zone de protection - infraction,

66

Situation extraordinaire, 25 Sortes de situations standard, 23

Spatule, 20

Suppression de pénalités en cas de

but, 38 Surnombre, 40 Temps mort, 10

Temps réglementaire du match, 9

Tenue de l'arbitre, 17

Tenue vestimentaire non conforme, 42

Tenues des joueurs, 17 Tirs de pénalité (penalty), 11

Toucher la balle une seconde fois lors

d'un coup franc, 29

Toucher la balle une seconde fois lors

d'un coup franc indirect, 27 Utilisation de l'avantage, 28 Validité d'un but marqué, 49

Vêtements des joueurs de champ, 17 Vêtements du gardien de but, 17

Zone de but, 4

Zone de changement, 7 Zone de protection, 6

Zone de protection - Infraction, 30

I/08 RDJ – **Index 75** 



# RDJI1

Interpretation	INFRACTIONS CORPORELLES
remplace	l'interprétation "Infractions corporelles" du 1er avril 2006.
Validité:	Cette interprétation entre en vigueur à la Saison 2008/2009 et reste valable jusqu'à son entière révocation.
Application:	Cette interprétation doit être appliquée lors de matches officiels de swiss unihockey.

# Différence entre s'appuyer / pousser

	S'APPPUYER	POUSSER
Caractéristiques	<ul> <li>de l'épaule seulement</li> <li>déroulement régulier, non saccadé</li> <li>sans élan</li> <li>seulement de côté</li> </ul>	<ul> <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	→ pas d'infraction	→ Infraction (doit être sanctionée en observant l'avantage et la règle d'avantage

# 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 obstruction).

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

> coup de canne

> faute de l'attaquant

obstruction

# antijeu

# 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 fonctions 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.

# 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 "plongeons".

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 "plongeon" du joueur B	Faute du joueur A qui amène à un coup franc et plongeon du joueur B	Faute du joueur A qui demande une pénalité. (dans cette situation, un plongeon n'est pas possible et il s'agit de pénaliser le joueur A dont la faute a provoquer une chute).
Sanction	Pénalité de 10' pour le joueur B	Coup franc contre joueur A  > Pénalité de 10' contre le joueur B selon le bon vouloir des arbitres	<ul><li>Pénalisation contre joueur A</li></ul>
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

# Vue d'ensemble « Faute grave »

Caractéristique des pénalisations pour fautes graves et coups de canne :

Sanction	Remarques
Pénalité de temps (2' – 5' de pénalité)	Infraction avec le corps/coup de canne en rapport avec le déroulement du jeu
	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).

Sanction	Remarques
Faute pouvant entraîner	> Infraction corporelle grossière en rapport avec le déroulement du jeu
des blessures (Pénalité de match I)	<ul> <li>L'action concerne en premier la situation de jeu et non l'adversaire en tant que personne</li> </ul>
	> Très grossier (tous les moyens sont bons pour gêner l'adversaire)
	L'adversaire sera év. blesser, mais ce n'est pas l'objectif de l'opération
Brutalités (Pénalité de match III)	Infraction en rapport aussi bien avec le déroulement du jeu qu'en dehors
	<ul> <li>Action vise le joueur en tant que personne (p. ex. revanche ou réaction pour frustration par perte de la balle ou faute)</li> </ul>
	Coups de poing ou coups de pied violents
	Coups de canne visant la tête de l'aversaire
	Coups de canne ciblés et violents contre le corps de l'adversaire
Actes de violence (Pénalité de match III)	Infraction en rapport aussi bien avec le déroulement du jeu qu'en dehors
	<ul> <li>Action vise le joueur en tant que personne (p. ex. revanche ou réaction pour frustration par perte de la balle ou faute)</li> </ul>
	Tout acte de violence (même s'il semble peu grave)). On entend par violence une action préméditée qui vise l'intégrité corporelle de la personne et qui ne conduira pas obligatoirement à des blessures. Par exemple :
	<ul> <li>tous les coups de canne (même légers) hors du déroulement du jeu et qui visent l'adversaire</li> </ul>
	cracher sur l'adversaire
	tirer l'adversaire par les cheveux
	<ul> <li>jeter un objet en direction de l'adversaire</li> </ul>
	pousser exprès l'adversaire
Empoignade Pénalité de match II)	> Il doit y avoir au moins deux joueurs qui participent activement à l'empoignade
Bagarre	> Infraction hors du déroulement du jeu ou après une situation de jeu
(Pénalité de match III)	> Action qui vise le joueur en tant que personne

# 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

Interpretation	TIME-OUT (TEMPS MORT)
remplace	l'interprétation "Time-Out (Temps mort)" de la Saison 2000/2001
Validitié:	Cette interprétation entre en vigueur dès la saison 2006/2007 et est valable jusqu'à son entière révocation.
Application:	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.

#### Marche à suivre

- 1. Le capitaine ou le coach annonce le temps mort à l'arbitre. Ceci peut se faire pendant le déroulement du jeu.
- 2. A la prochaine (ou actuelle) interruption de jeu, l'arbitre signale au chronométreur l'arrêt du temps de jeu en utilisant le signe (801) "Time-Stop" et en donnant trois coups de sifflet.
- 3. L'arbitre va au secrétariat du match et annonce de vive voix "Time-out pour l'équipe X".
- 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 Timeout. Il répète simultanément le signe, Time-Stop" et d'un signe de la main montre le banc des joueurs de l'équipe qui a demandé le Timeout. Dès ce moment, les 30 secondes commencent à compter.
- 5. Après 30 secondes, l'arbitre signale par un nouveau coup de sifflet que le Time-out est terminé.
- 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 sifflet de l'arbitre.

# Remarques

- L'arbitre est la seule personne qui puisse demander un temps mort au chronométreur.
- 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.

page 2 de 1



#### RDJ<sub>I</sub>3

Interpretation	Passe au gardien de but
remplace	l'interprétation "Passe au gardien de but" du 09.08.2005.
	Cette interprétation entre en vigueur à la Saison 2006/2007 et est valable jusqu'à son entière révocation.
	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 (forecheking).

# 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).
- Une 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.

#### 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 temps 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 joue une balle haute intentionnellement vers la poitrine à 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

Interpretation	TIR AU BUT (PENALTY)
remplace	la directive "Tir au but (Penalty)" de la Saison 2002/2003
Validité:	Cette interprétation entre en vigueur dès 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.

#### 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.
- > 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.
- 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 ses 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 penalty ne peut plus la toucher.

# Un tir de penalty est terminé quand

- > le tireur de penalty 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 penalty est répété quand

- > le tireur de penalty touche la balle avant le coup de sifflet
- ➤ le tireur de penalty 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 penalty n'ait touché à la balle une première fois.

# Début du jeu après le tir de penalty

Quand un but est marqué: bully au point central du terrain bully depuis le prochain point de bully



#### RDJ15

Interpretation	MESURER LA COURBURE DE LA SPATULE
Validité:	Cette interprétation entre en vigueur dès la Saison 2006/2007 et fixe 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 Règles de jeu et fixe la procédure de mesure de la coubure 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 sptatule ne doit pas dépasser **30mm**.
- La courbure de la spatule estmesurée au Secrétariat des matches en présence des deux capitaines et du joueur dont la spatule doit être mesuré.



#### RDJI6

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 retranche 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	<ul> <li>Ordre au joueur A "jouer"</li> <li>La situation reste inchangée:         <ul> <li>l'arbitre annonce un coup franc</li> <li>pour l'équipe B. Motif:</li> <li>ralentissement du jeu (signe 924)</li> </ul> </li> </ul>	L'arbitre annonce un coup franc contre le joueur A. Motif: faute de l'attaquant (foul, signe 908)

Important: - 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".

- 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 manoeuvre 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 flirt" avec la balle n'est pas répréhensible.
- 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



# Commission des arbitres Secrétaires de matches

#### RdJD1

DIRECTIVE	SECRETARIAT DES MATCHES
	Cette directive a été mise en vigueur à la saison 2003/2004 par la Commission des arbitres et est valable jusqu'à son entière révocation.
	Cette directive doit être appliquée lors de tous les matches officiels de swiss unihockey dans les ligues nationales (discipline Gand terrain)

#### Contenu

Cette directive complète l'article 3.7.1 des Règles de jeu (RdJ). Elle définit la composition engageante en personnel du Secrétariat des matches pendant tous les matches officiels de ligues nationales de swiss unihockey.

Secrétariat des matches Sont présents au Secrétariat des matches pendant toute la durée du match:

- Secrétaire de matches
- Speaker
- > Rapporteur
- Chronométreur

Le speaker peut également assurer la fonction de rapporteur. Tous les assistants doivent être Juniores A et Juniors A ou plus âgés.

# Banc des pénalités

Il faut au moins un chronométreur de pénalités par banc de pénalités. Tous les assistants doivent être Juniores A et Juniors A ou plus âgés.

# Juge de touche

Il doit y avoir un juge de touche dans chaque coin du terrain. Ces assistants peuvent être plus jeunes que les Juniores A et les Juniors A.



#### RDJD2

<b>D</b>	SUSPENSION DE MATCH EN RELATION AVEC PÉNALITÉS DE MATCH II / III

remplace l'interprétation "Suspension de match en relation avec pénalités de

match II / III" du 01.01.2000

Validité: Cette interprétation entre en vigueur le 01.05.2006 et est valable

jusqu'à son entière révocation.

Application: Cette interprétation doit être appliquée lors de tout match officiel de

swiss unihockey.

#### Contenu de la directive

Cette interprétation donne des précisions en ce qui concerne les articles 6.14.1 et 6.16.1 des Règles de jeu pour ce qui est des conséquences de suspension de match prononcées dans le cas de pénalités de match II et III (c'est-à-dire purger une peine infligée avec le nombre de matches de suspension, suite d'une pénalisation de match). Cette directive définit aussi la "Participation au jeu".

# Matches de suspension

On entend par matches de suspension les matches pours lesquels le joueur a une licence:

- Matches de championnat de la même ligue et du même groupe, resp. classe et groupe dans lesquels la pénalité de match a été prononcée.
- Matches de championnat de la ligue mentionné sur la licence du joueur pour autant que la pénalité de match soit prononcée pendant une match de Coupe CH ou de Coupe Ligue.
- Matches de Coupe-Ligue pour autant que la pénalisation ait été prononcée pendant un match de Coupe-Ligue.
- Matches de Coupe-Ligue pour autant que le joueur pénalisé ait une licence pour l'équipe PT la plus haut qualifiée du club.
- Matches de Coupe-Ligue pour autant que la pénalisation ait été prononcée pendant un match de Coupe CH
- Matches de Coupe CH pour autant que le joueur pénalisé ait une licence pour l'équipe GT la plus haut qualifiée du club.

# Complément

- 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 à une double licence, c'est le match auquel le joueur participait et où la pénalisation a été prononcée qui compte pour fixer les matches de suspension.
- ➤ Si l'appartenance du joueur à une ligue, resp. à un niveau 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. Ceci est également valable pour le transfert d'un joueur dans un autre club.

# Définition "Participation au jeu"

Tous les joueurs 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 comptent comme participants et peuvent être rattachés à l'équipe participante, même si leur nom ne figure pas sur le rapport de match.



#### RDJD4

DIRECTIVE RAPPORT DE MATCH POUR MATCHES INDIVIDUELS SUR GT

Validité: Cette directive a été mise en vigueur par la Commission des arbitres le

5.09.2003 et est valable jusqu'à son entière révocation. Elle remplace

toutes les versions antérieures.

# Objectif de cette directive

Cette directive règle 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 le Grand terrain.

#### Rencontre avant le match

Heure / participants à la rencontre

60 minutes avant le début du match, les deux arbitres, pour chacune des deux équipes un coach d'équipe dont le nom figure sur le rapport de match et le **secrétaire de match** comme représentant de l'organisateur.

Points à contrôler

- > Rapport de match
- > Tenue vestimentaire des joueurs
- Line-up
- Dédommagement des arbitres/ collation
- Divers

### **Explications complémentaires**

Rapport de match Les responsables d'équipe doivent avoir écrit le nom de leurs joueurs et

> coach 60 minutes avant le début du match sur le rapport de match et le signer. Le secrétaire de match est responsable de ce que le rapport de match soit rempli par les deux équipes et les licences des joueurs soient prêtes.

ioueurs

Line-up

Tenue vestimentaire des Les responsables d'équipe présentent à la rencontre un modèle de leur tenue (équipe locale: tenue locale / équipe hôte: tenue et tenue de

remplacement). Les arbitres choisissent la tenue de l'équipe invitée. Les

arbitres et les spectateurs doivent pouvoir bien distinguer les couleurs.

Le secrétaire de match explique aux participants à la rencontre la procédure

line-up; elle doit être aussi à disposition sur papier.



#### RDJD7

DIRECTIVE	HOMOLOGATION DU MATERIEL
remplace	la directive "Homologation du matériel" du 16.02.2004.
Validité:	Cette directive entre en vigueur le 01.04.2005 et est valable jusqu'à son entière révocation.
Application:	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 et 4.7 des règles de jeu, cette directive règle l'utilisation de l'équipement soumis à la vignette comme marque de conformité ainsi que le moment de l'entrée en vigueur de cette obligation d'homologation.

# **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 et qui sont mentionnées ci-après selon l'obligation d'homologation RDJ. Dans le cas des masques de gardien uniquement, la vignette CE est acceptée, car il s'agit de matériel de protection personnel.

# Pièces personnelles de l'équipement

Objet	Ligues / catégories	Vignette IFF obligatoire
Cannes	toutes	1.6.2005
Masques de gardien de but	tous	1.6.2005

#### Contrôle

• Les arbitres contrôlent que les prescriptions d'homologation sont dûment respectées.

- 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 vertu de la règle 6.13 RDJ
- Les gardiens de but qui ne tiennent pas à l'obligation de matériel certifié pour les masques de gardien de but, sont pénalisés selon la Règle 6.13 RDJ.

# Pièces d'équipement non personnelles

Objet	Ligues / catégories	Vignette IFF obligatoire
Balles	toutes	1.6.2005
Buts	LN	1.6.2005
	autres GT	1.6.2006
	toutes	1.6.2007
Bandes	LN	1.6.2006
	autres GT	1.6.2007
	toutes	1.6.2008

# Spécial/ contrôles:

- L'appartenance à la ligue la plus haute d'une équipe du club organisateur est déterminante pour la saison actuelle pour les matches de Coupe CH.
- Les arbitres contrôlent que les prescriptions d'homologation sont appliquées. D'autres personnes peuvent également être chargées par la Commission responsable de l'ASUH de ces tâches de contrôle.
- Les arbitres font leur contrôle en suivant les instructions. Ils ne sont pas obligés de faire un contrôle suite à la demande d'une des deux parties participant au match.
- Les organisateurs et les équipes qui contreviennent à l'obligation d'homologation, seront pénalisés.



# Commission technique Ressort Règlements

#### RdJM1

MEMORANDUM MATCHES INDIVIDUELS SOUS FORME DE TOURN	OI
--	----

Application: Ce mémorandum est valable pour tous les matches officiels de

championnat qui se jouent en tant que "matches individuels sous

forme de tournoi".

Par principe, tous les "Matches individuels sous forme de tournoi" se disputent selon tous les règlements et toutes les directives de jeu analogues à la "forme de tournoi", et tout particulièrement les points suivants:

- pas de meeting 60 minutes avant le match;
- le rapport de match doit être rempli au plus tard 40 minutes avant le match;
- les équipes fournissent les balles;
- les buts et les pénalités ne sont pas énumérés dans le rapport de match;
- Les directives "Line Up" et "Starting 6" ne sont pas appliquées.

Cependant les matches disputés sous forme de tournoi se distinguent de la catégorie "Forme de tournoi" dans les points suivants:

- La durée d'un match est de 3x20 min., non effectives (sauf les trois dernières minutes). Le chronométrage est arrêté après les buts et pénalités; en cas de match nul, il y a prolongation de 5 minutes (effectives).
- La pause entre les tiers de match est de 10 minutes.

#### **QUELLE LICENCE POUR CATEGORIE / CLASSE?**

Saison 2009/10

Version I/2009, bw



Ce mémorandum est basé sur la directive "Licence et qualification de joueur 2009/2010" de la Commission technique de swiss unihockey. Les chiffres donnent le nombre maximal de joueurs licenciés pouvant être engagés par match pour chaque ou classe concernée. Par match, le nombre **maximum** de 20 joueurs (Grand terrain) ou de 14 joueurs (Petit terrain) ne peut jamais être dépassé.

Licence (Années)²  Ligue / classe	Messieurs Seniors (≤ 1980)	Messieurs Actifs SML (≤ 1993)	Messieurs Actifs LNB (≤1993)	Messieurs Actifs 1ère ligue GT (≤1993)	Messieurs Actifs 2ème ligue GT (≤ 1993)	Messieurs Actifs 3ème ligue GT (≤ 1993)	Messieurs Actifs 1ère ligue PT (≤ 1993)	Messieurs Actifs 2ème ligue PT (≤ 1993)	Messieurs Actifs 3ème ligue PT (≤ 1993)	Messieurs Actifs 4ème ligue PT (≤ 1993)	Juniors U21 (A, B, C, D) (1989-1991)	Juniors U18 (1992-1993)	Juniors U16 (1994-1995)	<b>Juniors A</b> (1892-1893)	<b>Juniors B</b> (1994-1995)	<b>Juniors C</b> (1996-1997)	<b>Juniors D</b> (1998-1999)	<b>Juniors E</b> (2000-2002)	Dames Actives SML (≤ 1993)	Dames Actives LNB (≤ 1993)	Dames Actives 1ère ligue GT (≤1993)	Dames Actives 2ère ligue GT (≤1993)	Dames Actives 1ère ligue PT (≤ 1993)	Dames Actives 2ème ligue PT (≤ 1993)	<b>Juniores U21</b> (1989-1990)	<b>Juniores A</b> (1991-1993)	<b>Juniores B</b> (1994-1995)	Juniores C (1996-1997)	Juniores D (1998-1999)	<b>Juniores E</b> (2000-2002)	Double droit de jouer (1988-2002)
Messieurs Seniors	14	<b>—</b>					<u> </u>					$\sim$	$\times$	$\vdash$																	$>\!<$
Swiss Mobiliar League Messieurs		20				;	3 —			_	<u> </u>	7 1 —	·><																		; ; et
Messieurs Actifs LNB			20	$\vdash$			— 3 -			$\overline{}$	<u> </u>	7 1	$\times$	$\Box$																	atio etc
Messieurs Actifs 1ère ligue GT				20	<u> </u>			3 —			<u> </u>	7 1 —	$\geq$	$\exists$																	Le double droit de jouer vaut uniquement pour jouer dans l'équipe pour laquelle la licence a été établie et seulement pour les matches de qualification du Championnat (y inclus les poules LN finale et relégation), et jamais pour les autres matches (Coupe, playoffs, playoffs promotion/relégation, rondes de finale, etc.). <sup>2</sup>
Messieurs Actifs 2ème ligue GT					20	<b>—</b>		— 3 -		$\overline{}$	<u> </u>	7 1	> <	$\Box$																	etre etre efin
Messieurs Actifs 3ème ligue GT						20	<u> </u>	;	3 ——		<u> </u>	7 1	$\times$	Н																	se a
Messieurs Actifs 1ère ligue PT							14	-	- 3 -		$\times$	> <	$\sim$	$\vdash$																	tin de
Messieurs Actifs 2ème ligue PT								14	<b>├</b>	3 —	$\sim$	$\times$	$\sim$	$\blacksquare$																	s LN S LN, ro
Messieurs Actifs 3ème ligue PT									14	<u> </u>	$\overline{\mathbf{x}}$	$\times$	$\times$																		elle oules ation
Messieurs Actifs 4ème ligue PT										14	$\overline{\mathbf{x}}$	$\times$	$\times$	3																	adue s po
Juniors U21 (cl. A, B, C, D)											20	20	$\times$	5																	our la is le in/re
Juniors U18 (Inter/Régional)												20	20	$\vdash$	5 —																e po notio
Juniors U16													20	$\times$	5	5															duip ror
Juniors A														14	14																l'éc nnat
Juniors B (Inter/Régional)															14	14															lans ipioi ayo
Juniors C (Inter/Régional)																14	14											14	14		ham s, pl
Juniors D																	14	14											14	14	r jou yoff
Juniors E																		14												14	pour on d pla
Swiss Mobiliar League Dames		1											<b>1</b>						20	<u> </u>		<del>-</del> 3 -	-	$\vdash$	<u> </u>	7 1——					ent   catic
Dames Actives LNB												l -								20	I		3 —		<u> </u>	7 1——	1				Lem (Cot
Dames Actives 1ère ligue GT												1									20	I—	<del>-</del> 3 -		<u> </u>	7 1—					niqu e qu ies (
Dames Actives 2ère ligue GT		1										1										20	Ě	3 —	<del>-</del>	7 1—	1				ut u ss de atch
Dames Actives 1ère ligue PT													1										14	<u> </u> ⊢ 3 −	>	$\Box$					r va tche
Dames Actives 2ème ligue PT																								14	>	3					ma
Juniores U21		1	1																						20	20	5				de j · les es a
Juniores A		<b>†</b>		_									<b>-</b>								<del>                                     </del>					14	14				roit Sour ur k
Juniores B																											14	14			ole d ent p
Juniores C	_																										17	14	14		louk eme mais
Juniores D	_																											-1-	14	14	Le c seul
Swiss Mobiliar Cup Messieurs	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	$\overline{}$	20	1				1										1-7	1-7	
Swiss Mobiliar Cup Messieurs  Swiss Mobiliar Cup Dames	20	20	20	1 20	1 20	20	20	20	20	20	20	20	$\vdash$	20					20	20	20	20	20	20	20	20					>
Coupe Ligue Messieurs	14		$\overline{}$	$\overline{}$	$\overline{}$		14	14	14	14		$\overline{}$	$\overline{}$	14					20	20	20	20	20	20		20					$\iff$
Coupe Ligue Dames	14		$\leftarrow$	$\leftarrow$	$\leftarrow$	$\leftarrow$	14	14	14	14		$\leftarrow$	$\leftarrow$	" <del>"</del>	-						$\overline{}$	$\vdash$	14	14		14					$\iff$
Coupe Ligue Dames			1																$\sim$	$\checkmark$	$\checkmark$	$\searrow$	J 14	14	$\sim$	J 14				1 .	

<sup>1</sup> A condition qu'aucun joueur/aucune joueuse de la catégorie Actif des ligues inférieures (max. 3) ne soit engagé. Sinon le nombre de Junior(e)s U21 est réduit en conséquence, ex. 7 - 3 = 4.

<sup>&</sup>lt;sup>2</sup> Années pour lesquelles on peut prendre la liste correspondante. Toutefois, ce qui est déterminant pour l'engagement du joueur, c'est sa catégorie de licence et non son année de naissance.

<sup>&</sup>lt;sup>3</sup> Exception: les joueurs U16 avec double droit de jouer peuvent aussi participer aux matches de finale