
Association Suisse de Unihockey

Règles de jeu

(RDJ)

Edition I/2001



Domaine de validité	<ol style="list-style-type: none"> 1 Sont soumis à ce règlement: <ul style="list-style-type: none"> • les membres de l'ASUH ainsi que leurs membres, fonctionnaires, employés et mandataires • les arbitres de l'ASUH • les fonctionnaires, les employés et les mandataires de l'ASUH
Disposition	<ol style="list-style-type: none"> 1 Les règles de jeu sont subordonnées au règlement des matches de l'ASUH (RDM) et aux statuts des organes des Liges et à tous les autres règlements de l'ASUH. 2 La commission ad hoc de l'ASUH statue sur tous les cas non réglementés.
Interpellation	<ol style="list-style-type: none"> 1 Toute interpellation au sujet de ce règlement est à faire par écrit. Tout renseignement verbal n'engage en rien.
Dédommagements	<ol style="list-style-type: none"> 1 Tous les droits à des dédommagements par l'ASUH qui découlent de ce règlement sont échus après six mois s'ils ne sont pas allégués dans ces délais auprès de l'ASUH.
Devoir de preuve	<ol style="list-style-type: none"> 1 En cas de litige, le demandeur est tenu de faire connaître toute correspondance à l'ASUH.
Désignations	<ol style="list-style-type: none"> 1 La formulation au masculin n'a pas été utilisée dans son sens premier, mais dans le but de simplifier et vaut pour les deux sexes. 2 Toutes les modifications par rapport à la dernière version sont marquées avec une ligne verticale sur le côté.
Présentation	<ol style="list-style-type: none"> 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".
Caractères d'imprimerie	<ol style="list-style-type: none"> 1 Les règles de jeu sont imprimées en caractères d'imprimerie d'une taille de 12 pts. 2 Les interprétations des règles sont imprimées en caractères d'imprimerie d'une taille de 10 pts et suivent immédiatement le texte de la règle correspondante.
Guide d'identification	<ol style="list-style-type: none"> 1 I/01 pour toutes les pages.
Entrée en vigueur	<ol style="list-style-type: none"> 1 Ce règlement a été mis en vigueur par le comité central de l'ASUH le 13 mars 2001.
Droits d'auteur	<ol style="list-style-type: none"> 1 © 2001 by Association Suisse de Unihockey ASUH. Rédaction et Layout, rédaction Lukas Gyger 2 Tous droits réservés. Sans autorisation préalable écrite de l'ASUH, ce document ou des extraits de ce document ne peuvent être publiés, photocopiés,

photocopiés, imprimés, traduits ou transcrits sur un média électronique (ou selon le cas, dans une forme lisible par une machine).

Table des matières

Paragraphe 1 - Le terrain.....	1
Paragraphe 2 - La durée du match	11
Paragraphe 3 - Les participants	15
Paragraphe 4 - L'équipement.....	19
Paragraphe 5 - Les situations standard.....	25
Paragraphe 6 - Les pénalités	38
Paragraphe 7 - Le but marqué	I
Paragraphe 8 – Signes pour situations standard	Fehler! Textmarke ni
Paragraphe 9 – Signes pour infractions	Fehler! Textmarke nicht definie
Index.....	IV

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**

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 acceptée par la commission responsable de l'Association Suisse de 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 38.0 m pour la longueur et 19.0 m pour la largeur. Pour les matches de catégorie junior-élite, ces mesures minimales peuvent être de 38.0 m pour la longueur et 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 dans sa proximité.

Aire de chute

Petit terrain: Si cela est possible, une zone de sécurité doit être à disposition.

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. 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.

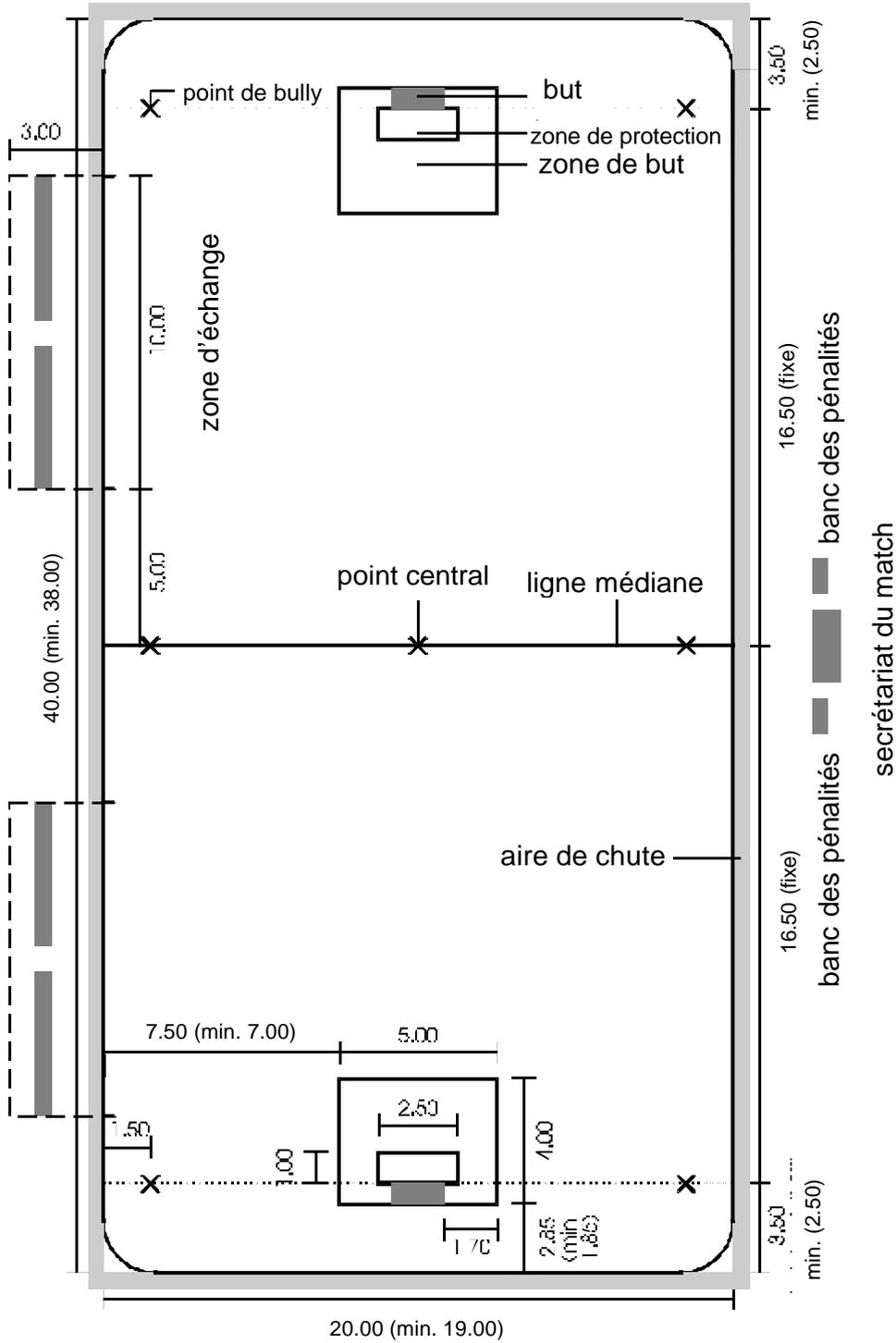
Bandes

Petit terrain: La hauteur de la bande doit être comprise entre 30 et 55 cm. Les bandes peuvent être en bois.

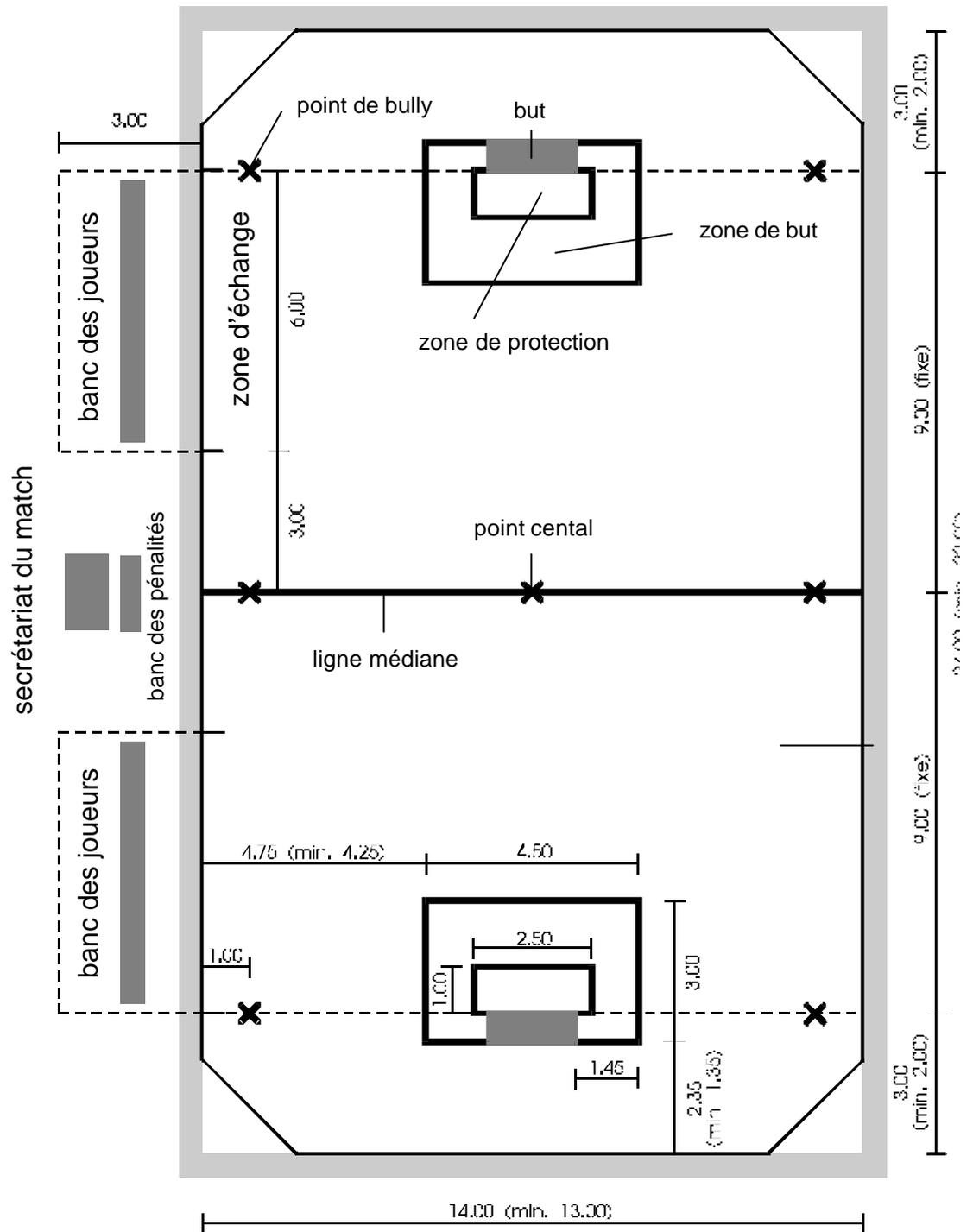
Pour toute réclame sur et autour du terrain, le règlement sur la publicité de l'Association Suisse de Unihockey est à appliquer.

Publicité

na du
l terrain



les mesures sont indiquées en mètre



Toutes les mesures sont données en mètres

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

Règle 1.2**(102)**

- 1 Tous les marquages doivent être apportés par des lignes d'une largeur de 4 à 5 cm et dans une couleur qui se détache clairement de celle du sol.

Marquage

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

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

Ligne médiane et point central

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

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

Zone de but

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.

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.

Disposition de la zone de but

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

Schéma de la
zone de but,
Grand terrain

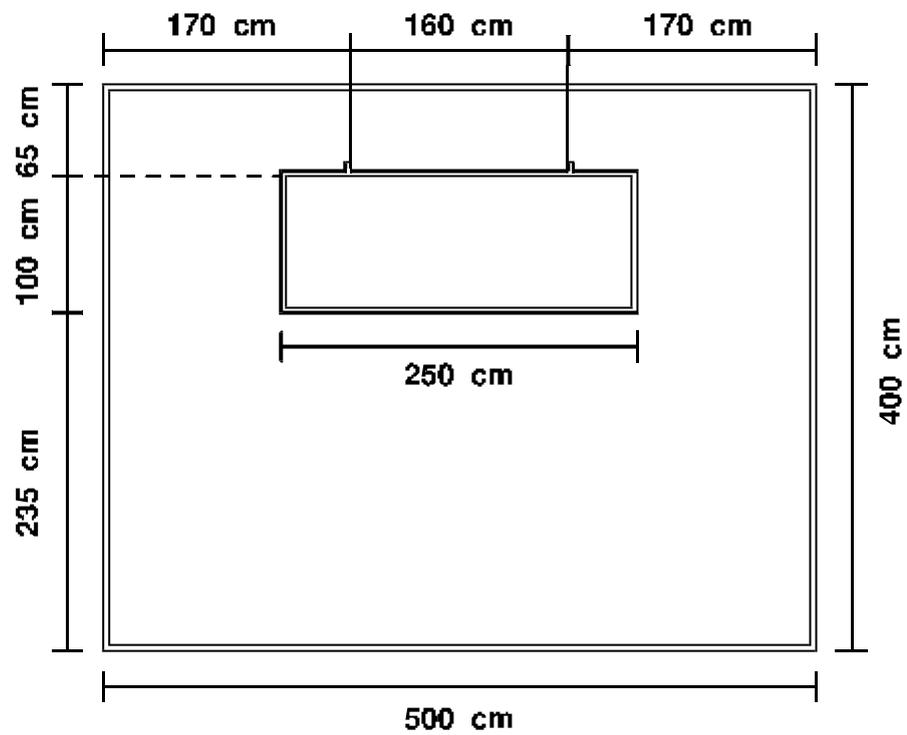
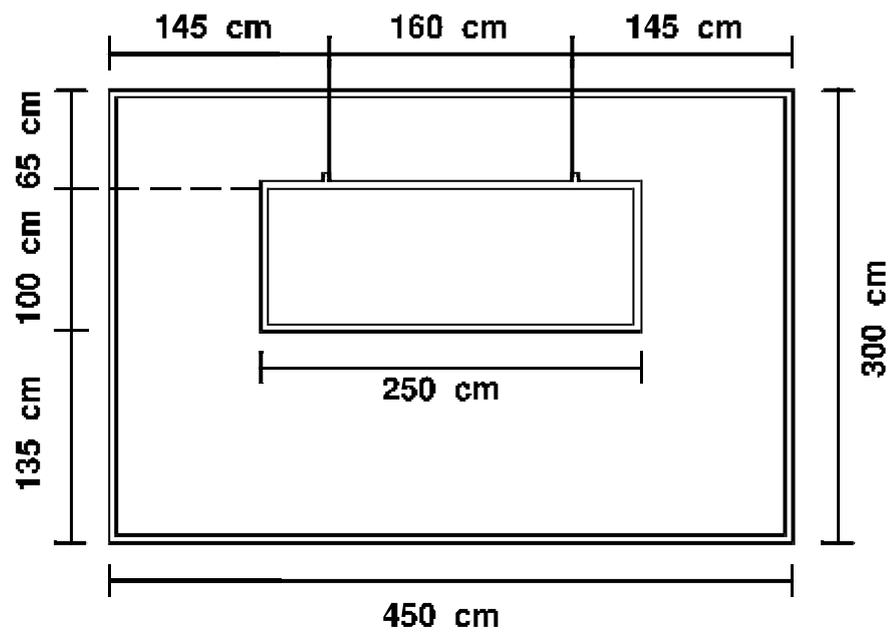


Schéma de la
zone de but
Petit terrain



- 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.

Zone de protection

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

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

Disposition de la zone de protection

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

Ligne de but

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

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

Point de bully

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

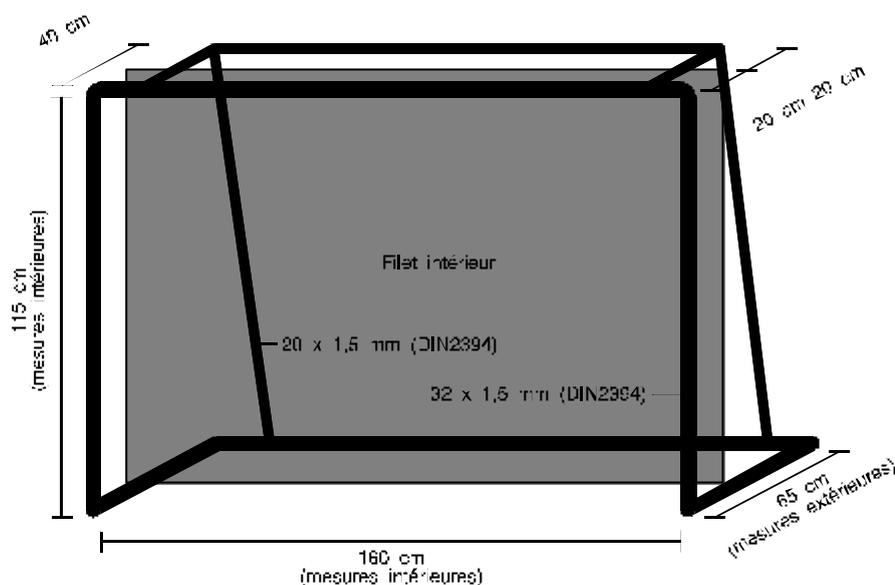
Le marquage des points de bully doit se faire sous forme de croix. Les marquages anciens fixes sont à corriger dès que possible.

Règle 1.3**(103)**

- 1 Le but a une hauteur de 115 cm et une largeur de 160 cm. Sa profondeur est de 65 cm au sol et de 40 cm à la latte transversale. Les poteaux du but se trouvent sur leurs marques.

Le but

Schéma du but

Dimensions
du but

Pour des raisons de sécurité, toutes les barres de la structure sont des barres rondes (section circulaire). Les coins du but sont arrondis. La construction doit être reconnue par la commission responsable de l'Association Suisse de Unihockey. Les barres transversales et les poteaux doivent avoir un diamètre de 32 +/- 1 mm. Les autres éléments de fixation doivent avoir un diamètre de 20 +/- 2 mm. Sur la face intérieure de toutes les barres rondes d'une épaisseur de 32 mm, il doit y avoir fixé à 5 mm, une barre ronde de 5 mm de diamètre auquel le filet du but est monté. Toutes les barres rondes doivent être soudées les unes aux autres. Aucune vis ou charnière n'est autorisée. Le poids du but, y compris les filets, est de 12.0 +/- 1.0 kg. La couleur des barres est rouge. Toutes les longueurs de barres ont une tolérance de +/- 2 mm. La profondeur du but a une tolérance de +/- 20 mm.

Filets

2 Le but a un filet extérieur souple et un filet intérieur.

Le filet intérieur couvre toute l'ouverture du but et se trouve fixé à 20 cm derrière la latte transversale de façon à empêcher que la balle sorte du but. Le filet intérieur ne doit pas être fixé sur les côtés. Les mailles ont un écart de 50 x 50 mm maximum. Le filet intérieur touche le sol, ou se situe à une distance maximum de 20 mm du sol.

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 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)**

**Secrétariat
de match
Bancs des
pénalités**

- 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.

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. Le secrétariat et les bancs des pénalités doivent être posés selon les prescriptions de la commission compétente de l'ASUH.

**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 à la hauteur de 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.

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 mentionner dans le rapport. L'organisateur veille aux rectifications nécessaires et à ce que les bandes restent en bon état durant le match. Tout matériel susceptible d'être dangereux doit être enlevé ou en état de ne plus pouvoir porter un quelconque dommage.

Paragraphe 2 - La durée du match

Règle 2.1

(201)

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

Temps réglementaire du match

Pendant une interruption, le chronométrage se poursuit. 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 des matches 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 arbitres sont responsables de ce que les équipes soient prêtes à temps afin de jouer la prochaine période. Si les arbitres constatent une différence évidente entre les deux parties du terrain, les équipes doivent alors changer de zone après la première moitié de la troisième période. Dans ce cas, le jeu est poursuivi par un bully à partir du point central. Cette décision doit toutefois être prise avant le 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 des matches.

Chronométrage

Horloge de match défectueuse

Forme de tournoi: Le temps réglementaire d'un match est composé de deux périodes de 20 minutes chacune. Entre les mi-temps, il y a une pause de cinq minutes. Les matches des Juniors (garçons et filles) C et D durent 2 x 15 minutes.

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

- 2 Le chronométrage doit être arrêté lors du marquage de but, de pénalités, de tirs de pénalité, de temps morts et sur demande de l'arbitre en cas d'interruptions extraordinaires (signe 801). Pendant les trois dernières minutes du temps réglementaire du match, le chronométrage est arrêté à chaque interruption de jeu.

Interruption du temps de jeu

Après une interruption du chronométrage, le temps de jeu ne recommence à compter que si la balle a été jouée correctement après le deuxième coup de sifflet de l'arbitre. Pendant le tir de pénalité, le chronométrage du temps de jeu est toujours suspendu. Seul l'arbitre peut décider s'il s'agit d'interruption extraordinaire ou non. On comprend par interruption extraordinaire les situations où la balle est défectueuse, si des parties des bandes 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 a été déclenché par erreur. Si des parties des bandes ont été déplacées, le jeu ne doit pas être interrompu aussi longtemps que la balle n'est pas près de cette bande; ceci s'applique aussi lorsque des objets étrangers au terrain s'y trouvent. Dans le cas de blessure, le jeu n'est interrompu que si l'arbitre juge qu'il s'agit d'une blessure sérieuse ou que le joueur blessé dérange la partie. Les personnes autorisées sont les joueurs qui figurent sur le

Poursuite du temps de jeu

rapport de match, les arbitres, le personnel sanitaire qui soigne un joueur blessé ainsi que les membres organisateurs qui réparent les dommages 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 15 minutes

Tournoi: Le temps de jeu n'est arrêté ni après un but, ni dans le cas de pénalisations.

Règle 2.2

(202)

Temps mort

- 1 Chaque équipe est autorisée pendant le temps réglementaire du match à demander un temps mort. Un temps mort peut être demandé en tout temps, mais ne sera appliqué qu'après la prochaine interruption de jeu (signe 801).

Déroulement du temps mort

Le capitaine de l'équipe ou un responsable d'équipe peut en tout temps demander un temps mort. Durant une interruption, il sera accordé immédiatement. Si l'arbitre pense que ce temps mort présente un désavantage pour l'adversaire, il l'accordera à la prochaine interruption. Un temps mort différé ne peut être retiré qu'après un but. Un temps mort dure 30 secondes. Il commence quand l'arbitre siffle un coup supplémentaire dès que les deux équipes sont dans leur propre zone d'échange et l'arbitre au secrétariat des matches. Quand l'arbitre siffle de nouveau, le temps mort est considéré comme terminé; le jeu reprend alors dans la même situation que lors de l'interruption. Les joueurs qui sont sur le banc des pénalités ne sont pas autorisés à participer au temps mort.

Règle 2.3

(203)

Prolongation

- 1 S'il y a égalité après le temps réglementaire du match et que le jeu doit avoir un vainqueur, il 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 responsable de l'ASUH n'est 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 prises 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, il y a alors tir de pénalty pour décider qui est le vainqueur.

Règle 2.4**(204)**

- 1 Les équipes tirent cinq pénalties. S'il y a toujours égalité après cette série, il y a une ou plusieurs séries d'un seul tir de penalty supplémentaire, en alternance, par les cinq mêmes joueurs 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 sera tiré le penalty. 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 responsable d'équipe fournissent par écrit aux arbitres les noms, les numéros et l'ordre de passage des joueurs de champ qui exécuteront les pénalties. Les équipes tirent une série de cinq pénalties, chaque formation effectuant alternativement un tir l'une après l'autre. Si une équipe marque suffisamment de buts pendant les dix premiers tirs pour ne plus être rattrapée par l'autre équipe, il y a alors arrêt de l'épreuve des pénalties. 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 terminés lorsqu'une équipe a marqué plus de buts que l'adversaire et que les deux équipes ont tiré le même nombre de pénalties. Le vainqueur des tirs de pénalties gagne le match avec un but d'avance. Les pénalties supplémentaires, tirés en alternance doivent être exécutés par les cinq mêmes joueurs, mais pas forcément dans le même ordre que précédemment. Si, pendant les tirs de pénalité, un des joueurs du groupe désigné commet une faute conduisant à un pénalité de match, il sera remplacé par un nouveau joueur de champ choisi par le capitaine. Si le gardien 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. Un joueur de champ qui est sous le coup d'une pénalisation peut aussi prendre part aux tirs de penalty, sauf s'il a une pénalité de match.

Exécution du tir de penalty

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, nombre minimum de joueurs, doit être observée.

Paragraphe 3 - Les participants

Règle 3.1

(301)

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

Petit terrain: Chaque équipe peut annoncer 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 est le 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 est le 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 responsable de l'ASUH (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 responsable de l'ASUH (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 des joueurs à n'importe quel moment du match et autant de fois qu'elle le veut. **Echange de joueurs**

Tout changement doit se faire dans la propre zone d'échange. Le joueur remplaçant ne peut entrer sur le terrain que lorsque le joueur sortant a franchi la bande. Un joueur blessé qui quitte le terrain hors de la zone d'échange ne peut être remplacé qu'à la prochaine interruption.

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.

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 transformer le joueur de champ en gardien de but correctement équipé. 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.

**Changement de
gardien de but**

- 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**

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 et peut également la jouer du pied; ceci ne comptera pas comme une passe avec le pied, même si un joueur de champ de son équipe reçoit 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; exception faite lorsqu'il saute en l'air. Ceci est également valable lors de dégagement. Le gardien de but est libre dans ses réactions 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 notifié dans le rapport de match. Un capitaine qui a été remplacé ne peut plus dans le même match reprendre sa fonction de capitaine.

- 2 Le capitaine est le seul membre de l'équipe qui a le droit de parler aux arbitres. Il est obligé 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 aucune autre possibilité pendant ce temps de parler aux arbitres.

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 proprement dite. Les responsables d'équipe ne peuvent entrer sur le terrain, sauf lors d'un temps mort ou sur un signe des arbitres. Avant le match, un responsable ayant l'âge légal de la majorité 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.

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 des matches les données nécessaires sur les pénalités et les buts. Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, les arbitres du match décident selon la situation et sans recours.

Règle 3.7

(307)

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

**Secrétariat de
match**

Tournoi: Par salle, un secrétariat des matches doit être à disposition.

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

Paragraphe 4 - L'équipement

Règle 4.1

(401)

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

Tenues des joueurs

Les maillots, les shorts et les chaussettes des joueurs de champ doivent être de couleur, d'aspect identiques tout comme la longueur des manches et être de la même marque pour toute l'équipe. Les vêtements des joueurs de champ doivent être des tenues de sport. Si l'arbitre estime que les maillots des équipes sont difficiles à distinguer, l'équipe qui est citée en second sur le rapport de match doit changer de maillot. Si l'équipe citée en second est une équipe de l'organisateur, c'est la première équipe qui doit changer de maillot. Les deux jambières doivent être de la même couleur et être tirées complètement vers le haut. Pour toute publicité sur l'équipement, le règlement de la publicité de l'Association Suisse de Unihockey fait autorité.

Vêtements des joueurs de champ

- 2 Le gardien de but porte un pantalon long, de même qu'un maillot qui se distingue clairement de celui des joueurs de champ de son équipe.

Vêtements du gardien de but

Les vêtements des gardiens de but doivent être des tenues de sport.

- 3 Tous les maillots portent un chiffre différent.

Numérotation

Les maillots sont tous numérotés avec des nombre entiers en chiffre arabe, bien lisibles sur le dos et sur le devant du maillot. Les nombres sur le dos du maillot doivent avoir une hauteur de 200 mm au minimum et ceux du devant de 70 mm. 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).

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

Protection pour la tête

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

Ceci est également valable lorsque le gardien sort de sa zone de but, et par ce fait est considéré comme "joueur de champ" sans canne.
- 2 Pendant le match, le gardien de but se trouvant sur le terrain doit porter une protection pour la tête.

Une protection agréée pour la tête est obligatoire; l'usage d'un casque de protection est autorisé. La protection doit protéger tout le visage et au moins une plaque synthétique doit protéger la nuque. La grille de protection pour le visage doit être telle qu'à l'ouverture la plus large, la spatule d'une canne de joueur ne puisse pénétrer plus de 30 mm vers la zone faciale. La protection pour la tête doit être absolument en ordre, sinon elle sera refusée. Mise à part une couche de peinture aux couleurs du club, toute modification de la protection pour la tête est interdite.

Elargissements de la protection

- 3 L'équipement du gardien de but ne doit avoir comme fonction que la protection du corps. L'équipement ne doit avoir aucune partie qui aurait comme objectif de couvrir les buts.

Protections

Matières adhésives ou glissantes

Le port de jambières, de genouillères et de coudières, d'un plastron sans protection d'épaules ainsi que des gants fins et d'une coquille est autorisé. L'utilisation de gants de réception de 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 adhésives, glissantes (par ex. spray de silicone) ou de matière ayant un objectif similaire est interdite. Ceci est également valable pour les joueurs de champ. De plus, les consignes particulières à l'utilisation des infrastructures sportives sont à respecter.

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.

Règle 4.5**(405)**

- 1 Les joueurs ne doivent porter aucune sorte d'objet qui pourrait 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-tibia et de gants sans doigts est autorisé. Le protège-tibia doit en tout temps être recouvert par la chaussette. 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. Pour autant que possible, l'équipement de protection doit être porté sous les vêtements. Mis à part les serre-tête élastiques ou les bandeaux antisueur, le port de tout autre équipement pour la tête n'est pas autorisé. Les culottes de cycliste sont autorisées si elles sont uniformes pour tous et de la même couleur que les shorts de l'équipe. Les culottes longues de cycliste sont interdites.

Equipement dangereux

Equipement médical

Bermuda de cycliste

Règle 4.6**(406)**

- 1 La balle est en matière synthétique et de couleur blanche.

Balle

La balle doit être reconnue par la commission compétente de l'Association Suisse de Unihockey. L'équipe mentionnée en premier doit mettre suffisamment de balles à disposition. Elles doivent être blanches à moins qu'il n'y ait une confirmation écrite de la commission ad hoc de l'Association Suisse de Unihockey qui prescrirait l'utilisation 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 des matches.

- 2 La balle pèse 23.0 grammes, elle est ronde et a un diamètre de 72 mm ainsi que 26 trous d'un diamètre de 10 mm chacun.

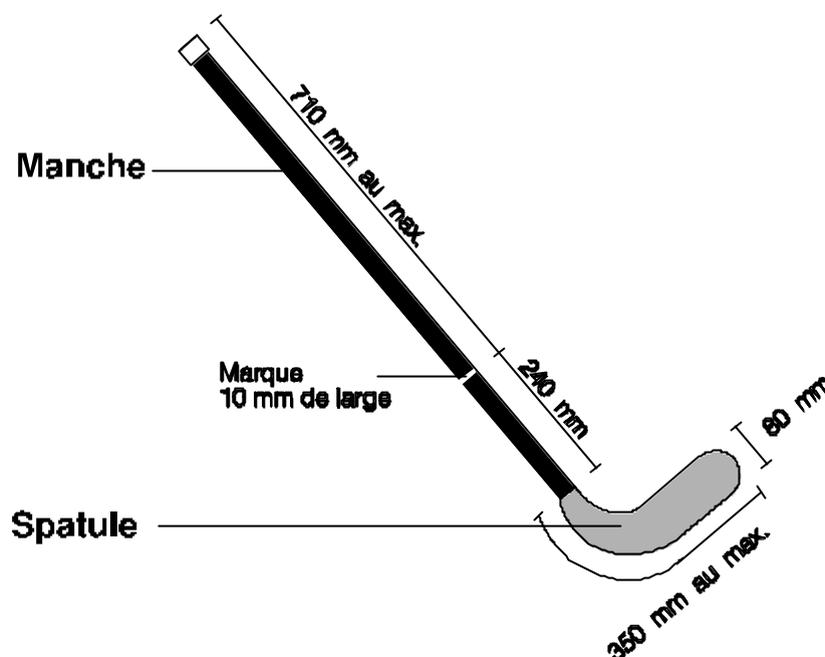
Dimension de la balle

La tolérance de poids de la balle est de +/- 1 g, celle du diamètre et des trous de +/- 1 mm. Les trous doivent être disposés symétriquement.

Règle 4.7**(407)****Canne**

- 1 La canne est en matière synthétique et ne doit pas peser plus de 380 grammes.

Esquisse de la canne

**Vignette**

Chaque canne doit avoir été examinée et agréée par la commission compétente de l'Association Suisse de Unihockey. Les cannes examinées et certifiées portent visiblement la vignette officielle de l'Association Suisse de Unihockey. Celle-ci ne doit pas être enlevée, recouverte ou utilisée pour une autre canne. On ne peut coller des vignettes étrangères en remplacement de la vignette officielle de l'Association Suisse de Unihockey. Le poids de la canne se comprend sans les éventuelles bandes.

Manche

- 2 Le manche doit être arrondi et sans carre. Un pommeau doit fermer l'extrémité supérieure du manche. La longueur du manche de la canne ne dépasse pas 950 mm. Une marque de 10 mm de hauteur doit être appliquée à 240 mm depuis l'extrémité inférieure du manche.

Modification du manche

Toute modification du manche, si ce n'est son raccourcissement, est interdit. La longueur du manche a une tolérance de ± 5 mm. Des bandes autocollantes ou non peuvent être mises au-dessus de la marque du manche, les vignettes et la marque de contrôle ne peuvent toutefois être recouvertes. Le rayon minimal de la courbure du manche s'élève à 9 mm. La largeur de la marque a une tolérance de ± 1 mm et doit être appliquée à $240 \text{ mm} \pm 2$ mm calculé depuis l'extrémité inférieure du manche.

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

L'épaisseur de la spatule est de 8 mm au minimum. La longueur de la spatule mesurée dans sa partie inférieure est de 350 mm au maximum. La hauteur de la spatule ne doit pas dépasser 80 mm. Toute modification de la spatule, à l'exception de la courbure, est interdite. La courbure de la spatule ne doit pas dépasser 30 mm. La courbure, qui est mesurée sur un sol plat, est la distance du sol au point le plus haut du carre inférieur de la spatule. 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, seuls 10 mm de la partie initialement visible de la spatule peuvent être recouverts.

Spatule

Règle 4.8 (408)

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

Equipement de l'arbitre

Le sifflet doit être agréé par la commission compétente de l'Association Suisse de Unihockey.

Sifflet d'arbitre

Règle 4.9 (409)

- 1 Le matériel du secrétariat des matches est fixé par la commission compétente de l'Association Suisse de Unihockey.

Matériel du secrétariat des matches

Il doit y avoir à disposition une horloge de match qui puisse être contrôlée depuis le secrétariat des matches. L'horloge de match doit avoir été approuvée par l'Association de Suisse de Unihockey.

Horloge de match

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 pour d'éventuelles pénalités. Cette interprétation est aussi valable pour les matches de coupe.

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 aussi avoir lieu durant 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 minimales comme des petits trous ou de la peinture sur la canne, il n'y aura pas de pénalisation à donner. 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 notifiées dans le rapport de match.

Instant du contrôle de l'équipement

Contrôle de l'équipement demandé par le capitaine	2 Le capitaine peut demander un contrôle du manche et de la courbure de la spatule.
Moment du contrôle de l'équipement	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. Si l'arbitre est d'avis qu'il y aurait là un désavantage pour l'adversaire, cette vérification sera effectuée 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 des matches 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.
Lieu du contrôle	

Paragraphe 5 - Les situations standard

Règle 5.1

(501)

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

Les situations standard sont: le bully, le coup franc indirect, le coup franc ou le tir de pénalité.

- 2 Les arbitres doivent donner deux coups de sifflet, se servir des signes prescrits et bien montrer le lieu de la situation fixée. Dès le second coup de sifflet, la balle doit être jouée avec une canne de joueur de champ, mais elle devra auparavant être posée au bon endroit et rester immobile.

Lors d'une situation standard ou de fautes, les arbitres doivent immédiatement indiquer la direction de la reprise du jeu et ensuite effectuer les signes prescrits pour ces événements. 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. Au début d'une période de jeu, l'arbitre siffle une fois. 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 deuxième 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.

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

**Règles
générales lors
de situations
standard**
Sortes de
situations
standard

Annonces et
exécutions des
situations
standard

Perte de temps
lors de situation
standard

Règle 5.2

(502)

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

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

Bully

Exécution du bully	2	Un bully est effectué si le jeu a été interrompu et si ni coup franc indirect, ni coup franc ou ni penalty ne peut être donné à 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 la bonne disposition des deux équipes sur le terrain.
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 sont en angle droit avec la ligne médiane et sur une parallèle avec celle-ci. La canne est tenue avec une prise normale, c'est-à-dire 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 exécutants réfractaires seront remplacés.
But marqué lors d'un bully	6	Un bully peut amener 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.

Les arbitres doivent donner aux joueurs la possibilité de jouer la balle avant d'interrompre le match. | Balle non jouable |
| 3 | Si des parties de la bande se sont déplacées et si la balle est à proximité. | Bandes déplacées |
| 4 | Si le but est déplacé par mégarde et ne peut pas être remis dans sa position initiale dans un temps acceptable.

Le gardien de but doit dès que cela lui est possible remettre le but dans sa position initiale. | But déplacé |
| 5 | Si un joueur blessé est un handicap pour la poursuite du match ou si un joueur se blesse sérieusement.

Si un joueur se blesse pendant une pause, le match est poursuivi dans la situation standard correspondante. Les arbitres décident de ce qui est une blessure sérieuse ou non. | Joueur blessé |
| 6 | Si une situation extraordinaire se présente pendant le match.

Les arbitres décident à propos d'autres situations extraordinaires. Cependant le match doit toujours être interrompu si une personne non autorisée ou un objet arrive sur le terrain, s'il y a panne de courant partielle ou totale, ou si la sirène de match retentit par erreur. Si une balle étrangère au match tombe sur le terrain, le match doit être immédiatement interrompu au cas où cette balle influence le déroulement du jeu. Si une situation extraordinaire se présente pendant une interruption, le match est poursuivi dans la même situation qu'avant la situation extraordinaire. | Situation extraordinaire |
| 7 | Si un but marqué a été annulé alors qu'aucune infraction, amenant normalement un coup franc, n'a été constatée.

Il en est de même si la balle pénètre dans le but sans avoir traversé la ligne de but, par ex. la balle passe à travers une maille du filet et pénètre ainsi dans le but, ou si un coup franc indirect va directement dans le but (valable aussi pour un autogoal). | Annulation d'un but

But marqué lors d'un coup franc indirect |
| 8 | Si un penalty ne conduit à aucun but.

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

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 de l'arbitre. 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. Si l'interruption a lieu à cause d'un autre incident ou infraction, le match est poursuivi dans la situation standard correspondante.

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. Si une infraction, amenant une pénalité, s'est déroulée pendant une interruption de jeu, le match se poursuit dans la même situation précédant cette faute.

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

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)

Coup franc indirect 1 Un coup franc indirect est prononcé pour l'équipe non fautive si la balle quitte le terrain ou touche des objets sur le terrain (signe 803).

Un coup franc indirect ne peut être accordé 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.

Lieu du coup franc indirect 2 Un coup franc indirect 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 jusqu'à la bande est de 1.0 m.

- Un coup franc indirect peut être tiré à une distance de la bande qui est inférieure à la distance maximale autorisée. Si le lieu de l'infraction a lieu derrière le prolongement de la ligne de but, le coup franc indirect sera tiré depuis le point de bully le plus proche. Si la balle touche des objets au-dessus du terrain, le coup franc indirect sera tiré 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.
- 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.
- 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 d'un joueur de champ. Elle doit être frappée et non pas soulevée ou conduite.
-
- 5 Le joueur exécutant ne doit pas jouer la balle une seconde fois avant qu'un autre joueur ou son équipement ne l'ait touchée.
-
- 6 Un coup franc indirect ne peut pas conduire à un but directement marqué.
- Ceci est valable également lorsque le joueur exécutant tire directement dans son propre but. Après un coup franc indirect, la balle doit toucher un autre joueur ou son équipement pour que le but soit reconnu valable.

Déroulement
d'un coup franc
indirect

Distance lors
d'un coup franc
indirect

Mise en place
du mur

Exécution du
coup franc
indirect

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

But marqué lors
d'un coup franc
indirect

Règle 5.5

(505)

- 1 Si la balle quitte le terrain.

La balle entière doit avoir quitté le terrain. Si la balle après avoir touché le bord supérieur de la bande revient sur le terrain, la balle n'est pas considérée comme ayant quitté le terrain.

Cas qui
amènent un
coup franc
indirect

- 2 Si la balle touche des objets sur le terrain.

-

Règle 5.6**(506)**

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

Coup franc

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. Si, selon les arbitres, l'infraction qui engendre un coup franc est dangereuse, grossière, ou donne à l'équipe fautive un avantage important, une pénalité doit être prononcée. 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 qu'un coup franc (signe 805).

Utilisation de l'avantage

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

Lieu du coup franc

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

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

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

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

Distance lors d'un coup de franc

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

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

Mise en place du mur

Exécution du coup franc	4	La balle doit être jouée avec la canne d'un joueur de champ. Elle doit être frappée et non pas soulevée ou conduite.
	-	
Toucher la balle une seconde fois lors d'un coup franc	5	Le joueur exécutant ne doit pas jouer la balle une seconde fois avant qu'un autre joueur ou son équipement ne l'ait touchée.
	-	
But marqué lors d'un coup franc	6	Un coup franc peut conduire directement à un but.
	-	

Règle 5.7**(507)**

Infractions qui amènent un coup franc	1	Si un joueur donne un coup sur la canne de l'adversaire, la bloque, la soulève ou la shoote avec le pied (signe 901, 902, 903, 912).
Coup de canne		Ceci n'est tout de fois pas une infraction si la canne de l'adversaire est touchée juste après que la balle a été jouée et ne se trouve donc plus sous son contrôle.
	2	Si un joueur de champ, avec ou sans contrôle de la balle, frappe avec sa canne les jambes ou les pieds de l'adversaire (signe 901).
	-	
Canne haute	3	Si un joueur de champ soulève sa spatule au-dessus de la hauteur des hanches avant de frapper la balle, ou en terminant son mouvement après avoir joué la balle (signe 904).
		La hauteur de la hanche est définie quand on se tient droit. 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.
Balancement de la canne	4	Si un joueur de champ balance sa canne au-dessus de la tête de l'adversaire (signe 904).
Pied levé Canne haute	5	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).
		La hauteur de genou est définie quand on se tient droit. La balle ne peut être arrêtée avec la cuisse que si le joueur a les deux pieds au sol ou se trouve dans une façon normale de courir.

- | | | |
|----|---|-------------------------------------|
| 6 | Si un joueur de champ place sa canne, son pied ou sa jambe entre les jambes de l'adversaire (signe 905). | Entrave |
| - | | |
| 7 | Si un joueur de champ avec ou sans la balle, gêne ou repousse l'adversaire avec d'autres parties du corps que les épaules (signes 907). | Pousser |
| - | | |
| 8 | Si un joueur avec ou sans contrôle de la balle recule, en courant ou en marchant, contre un adversaire (signe 908). | Faute d'attaquant |
| - | | |
| 9 | 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 son équipement (signe 912). | Jeu avec le pied |
| | 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. | |
| 10 | Si un joueur reçoit une passe du pied d'un de ses coéquipiers (signe 912). | Passe avec le pied |
| | Cette infraction n'est valable 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. | |
| 11 | 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. | Zone de protection -
Infraction |
| 12 | Si un joueur de l'équipe attaquante déplace intentionnellement le but (signe 914). | Déplacement du but par un attaquant |
| - | | |

- Empêchement passif du gardien de but** 13 Si un joueur de champ gêne passivement le gardien de but (signe 915 - **aucune pénalité**).
- Ceci n'est à considérer comme infraction que si le joueur de champ, au début du dégagement de la balle, est à moins de trois mètres du gardien de but. Un empêchement passif est accordé que si cela est une action involontaire, ou si l'attaquant reste immobile.
- Petit terrain: Si le joueur de champ, au début du dégagement de la balle, est à moins de deux mètres du gardien de but. Un empêchement passif n'est accordé que s'il y a action involontaire ou si l'attaquant reste immobile.
- Sauter** 14 Si un joueur de champ saute pour arrêter la balle (signe 916).
- Le joueur de champ n'est pas autorisé à quitter le sol avec les deux pieds pour arrêter la balle. Il est autorisé à sauter pour laisser passer la balle, mais il ne doit pas entrer en contact avec elle. Courir n'est pas considéré comme sauter.
- Jouer depuis l'extérieur du terrain** 15 Si un joueur de champ joue la balle depuis l'extérieur du terrain (pas de signe).
- Le joueur est considéré comme étant à l'extérieur du terrain 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, alors qu'il n'est déjà plus considéré comme étant sur le terrain, il y aura une faute sanctionnée pour changement incorrect (voir règle 6.5.12). Si un joueur remplaçant joue la balle, alors qu'il est encore considéré comme étant à l'extérieur du terrain, et que cette action n'a aucune relation avec le changement, il y aura une faute sanctionnée pour perturbation planifiée (voir règle 6.15.6).
- Quitter la zone de but** 16 Si, lors d'un dégagement, le gardien de but quitte entièrement la zone de but (signe 917).
- 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 sans le vouloir après avoir pris la balle sous son contrôle, toutefois une partie de son corps doit être 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.
- Dégagement de la balle au-delà de la ligne médiane** 17 Si le gardien de but lance la balle ou la shoote au-delà de la ligne médiane (signe 917).
- L'arbitre doit appliquer la règle de l'avantage (art. 5.6.1). Ceci est seulement considéré comme infraction si la balle n'a pas touché le sol, un autre joueur, une partie de son équipement ou la bande avant de traverser la ligne médiane. La balle dans son entier doit avoir traversé la ligne médiane.

- 18 Si un coup franc ou un coup franc indirect sont exécutés incorrectement ou s'ils sont retardés intentionnellement (signe 918). Exécution incorrecte d'un coup franc
- Un coup franc ou un coup franc sont exécutés incorrectement si l'équipe exécutant le coup franc ou le coup franc indirect retarde intentionnellement le match en ne remettant pas la balle en jeu, ou si elle ne tient pas compte du droit de l'équipe défendant de construire le mur à la distance minimale, resp. directement dans 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.
- 19 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 sans être attaqué la reprend à nouveau.
- 20 Si le gardien de but reçoit deux fois de suite une passe d'un coéquipier sans qu'entre temps la balle ait franchi la ligne médiane ou qu'elle n'ait été sous le contrôle de l'équipe adverse (signe 924). Passe en retrait à un gardien de but
- Ceci n'est considéré comme infraction que si d'après les arbitres, ceci s'est passé avec intention. La balle dans son entier doit avoir traversé la ligne médiane. Le gardien peut de nouveau prendre la balle, si le jeu a été entre temps interrompu et sera repris par une situation standard.
- 21 Si une pénalité non différée a été prononcée en relation avec le déroulement du match (signe prescrit). Coup franc après une pénalité
- 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.
- 22 Si un but marqué, sur la base d'une infraction entraînant un coup franc, est annulé (signe 814 + signe prescrit pour l'infraction). Annulation d'un but

Règle 5.8

(508)

- 1 Un tir de pénalité (penalty) est attribué dans le cas d'une infraction envers l'équipe non fautive (signe 806). **Penalty**

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 tir de 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 commet 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 6.15.6).
- Mouvement de la balle lors du penalty 4 La balle peut être touchée sans restriction aucune. Mais, pendant toute l'exécution du penalty, elle doit aller vers l'avant dès que le gardien de but a touché la balle, le joueur qui avait la balle auparavant n'a plus le droit de la reprendre.
- La balle ne peut aller du point central que vers le but adverse. Si la balle touche les poteaux, la barre transversale ou le gardien de but avant de traverser la ligne de but, le but est valable, même si la balle s'est déplacée en arrière.
- 5 Un tir de pénalité peut conduire directement à un but.

Règle 5.9

(509)

- Penalty différé** 1 Un penalty doit être différé si l'équipe non fautive, suite à une infraction conduisant normalement à un coup franc, reste en possession de la balle et si la possibilité de marquer un but se maintient (signe 807).

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

- 2 Un penalty différé signifie que l'équipe non fautive reçoit 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)

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

Infractions qui conduisent à un penalty

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 bien 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)

Règles générales lors de pénalités

Pénalisation d'un responsable d'équipe

Devoir du capitaine d'annoncer

Annotation sur le rapport de match

Poursuite du match

Lieu d'attente du pénalisé

Chronométrage du temps des pénalités

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

Une infraction peut varier selon le degré de gravité. Si les arbitres n'arrivent pas à déterminer quel est le joueur à pénaliser ou si un responsable d'équipe 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, c'est lui 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. Concernant les infractions pour lesquelles aucun signe n'existe, il faut appliquer le Code 999. Les pénalités retirées ne sont 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 en commençant 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 l'arbitre à moins que ce dernier ne lui adresse la parole. L'équipe n'a durant ce laps de temps pas la possibilité de parler avec l'arbitre.

Petit terrain: Les pénalités ne doivent pas être notées sur le rapport de match.

- 2 Un joueur pénalisé doit être 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 à aucune autre pénalisation, échoient à la fin du match. Une pénalité sera reprise à la prochaine période de match ou aux 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 des matches 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, mais doit être de retour avant le début de la prochaine période de jeu ou des prolongations. 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.

- 3 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)**

- 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 être remplacé sur le terrain (signes 809, 811).

Pénalités de temps

- 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.

Nombre de pénalités de temps parallèles

Petit terrain: Une équipe ne peut purger qu'une seule pénalité en même temps.

Les pénalités de temps sont mesurées dans l'ordre où elles ont été attribuées. 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 mesurée. Toutes les règles mentionnées sous 6.12 sont également valables pour lui. Si 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). 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. Les pénalités de temps les plus courtes seront toujours mesurées avant les plus longues.

Ordre des pénalités de temps

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

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 au 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 donner lors d'une interruption de jeu la possibilité à un joueur, dont la pénalité de temps est révolue, de quitter le lieu du banc des pénalités. Le secrétariat des matches informe les arbitres sur toutes les pénalités de temps achevées.

Petit terrain: Une équipe doit jouer avec trois joueurs sur le terrain jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de pénalités 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 au 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.

- Chronométrage de plusieurs pénalités de temps contre un joueur**
- 4 Si un joueur reçoit plusieurs pénalités de temps, celles-ci seront purgées 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 plus d'une autre pénalisation de temps. Dans ce cas, la prochaine pénalité de temps est mesurée après cette autre pénalisation de temps. Si un joueur qui a une pénalité de temps à purger, commet une autre infraction qui demande une pénalisation, celle-ci sera chronométrée quand la pénalité de temps courante sera écoulée. Un nombre indéterminé de pénalités de temps peuvent être attribuées à un joueur, cependant la règle 6.7.6 doit être appliquée. Toutes les pénalités de temps doivent être purgées avant les pénalisations personnelles.
- Petit terrain: Les unes après les autres veut dire que la prochaine pénalité à chronométrer commence quand la précédente est terminée, sauf si l'équipe reçoit entre-temps une pénalisation de temps plus petite.

Règle 6.3

(603)

- Pénalité de deux minutes**
- 1 Si une équipe joue en supériorité numérique parce que l'adversaire purge une pénalité de deux minutes et qu'elle marque un but, la pénalité de deux minutes de l'adversaire est supprimée.
- Aucune pénalité de deux minutes en cours n'est supprimée, s'il y a un but de marqué lors d'une pénalité différée ou lors d'un penalty qui a amené simultanément une pénalité de temps. D'autres possibilités sous la règle 6.18.
- Suppression de pénalités en cas de but**
- Pénalités prononcées simultanément**
- 2 Les pénalités de deux minutes sont supprimées les unes après les autres, dans l'ordre où elles ont été prononcées.
- Des pénalités de deux minutes qui ont été attribuées simultanément à un joueur de chaque équipe et qui sont chronométrées en même temps, ne sont jamais supprimées. Si une équipe a déjà plus d'une pénalité de temps à purger, les pénalités qui ont été prononcées simultanément pour les deux équipes, ne seront pas chronométrées en même temps, et ont donc la possibilité d'être supprimées.
- Petit terrain: Si une équipe a déjà une pénalité de temps à purger, les pénalités qui ont été prononcées simultanément pour les deux équipes, ne seront pas chronométrées en même temps et ont donc la possibilité d'être supprimées.
- Pénalité de deux minutes à un gardien de but**
- 3 Si une pénalité de deux minutes est prononcée contre un gardien de but, un joueur de champ qui n'est pas encore sous le coup d'une pénalité doit purger cette pénalité. Le capitaine désigne ce joueur de champ.

-

Règle 6.4**(604)****Pénalité de deux minutes différée**

- 1 Une pénalité de deux minutes sera différée si l'équipe non fautive après une infraction qui demande une pénalité de temps de deux minutes, reste en possession de la balle (signe 807). Une seule pénalité de deux minutes à la fois peut être différée.

Dans la mesure du possible, toutes les pénalités de deux minutes sont à différer. Si une autre infraction, conduisant à une pénalisation, a lieu pendant une pénalité de deux minutes différée, le match doit être interrompu et les deux pénalisations doivent être prononcées. Si, outre une pénalité différée, une autre pénalisation est prononcée, c'est la pénalité différée qui sera d'abord chronométrée. Une pénalité différée peut aussi être prononcée en relation avec un penalty différé. D'autres possibilités sous la règle 6.18.

- 2 Pendant la pénalité de deux minutes qui est différée, l'équipe non fautive a la possibilité de remplacer son gardien de but par un joueur de champ. Une pénalité de deux minutes reste différée jusqu'à ce que l'équipe fautive soit 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 de deux minutes est différée, le match sera poursuivi par un bully. Dans tous les autres cas, une situation standard, correspondante à l'infraction qui a conduit à l'interruption, est appliquée. Si l'équipe non fautive marque un but correct à l'adversaire pendant une pénalité différée, la pénalisation différée est retirée. Dans ce cas, aucune autre pénalisation ne sera influencée. Pendant une pénalité 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 de deux minutes différée, le but n'est pas validé et le match se poursuit avec un bully. L'équipe non fautive marque-t-elle un autogoal, ce but est valable. Une pénalité de deux minutes différée est prononcée au plus tard à la fin d'une période de match.

Règle 6.5**(605)****Infractions conduisant à une pénalité de deux minutes**

- 1 Si un joueur donne un coup sur la canne de l'adversaire, 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, 912).

Coup de canne / Pied levé / canne haute

- 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 du genou, et par ce fait en retire un avantage évident (signe 904, 913).

- Si un joueur de champ joue, ou essaie de jouer, la balle au-dessus de la hauteur des hanches avec la main, la canne ou le pied, ceci implique toujours une pénalité de deux minutes. On prend en considération la hauteur au-dessus du genou ou de la hanche sur le joueur en position debout.
- Jouer au-dessus de la hauteur de la hanche
- 3 Si une infraction pouvait conduire à une blessure pour l'adversaire (signe prescrit).
- Danger de blessure
- Ceci comprend également des mouvements incontrôlés de la canne, pour prendre son élan ou terminer son mouvement de tir, et la façon 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, dans la lutte pour la balle, fait trébucher un adversaire ou se précipite et tombe sur lui (signe 909).
- Engagement corporel excessif
-
- 6 Si un joueur retient l'adversaire ou une partie de son équipement (signe 910).
- Retenir
-
- 7 Si un joueur fait obstruction sur un adversaire qui n'a pas la balle (signe 911).
- Obstruction
- 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 920 - faute d'attaquant).
- 8 Si un joueur de champ empêche de façon active le gardien de but de dégager la balle (signe 915 - **Pénalité de deux minutes**).
- Empêchement actif du gardien de but
- Ceci n'est considéré comme infraction que si le joueur de champ au moment du dégagement se trouve à moins de trois mètres du gardien de but. 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 au moment du dégagement se trouve à moins de deux mètres du gardien de but.

Distance incorrecte	<p>9 Si un joueur ne respecte pas la distance lors d'un coup franc ou d'un coup franc indirect (signe 915).</p> <p>Ceci n'est pas considéré comme infraction si l'adversaire essaie pendant l'exécution d'un coup franc ou d'un coup franc indirect de maintenir la distance, c'est-à-dire qu'il s'éloigne de la balle. Si l'adversaire dresse un mur avec un écart insuffisant, un seul joueur sera pénalisé.</p>
Jeu au sol	<p>10 Si un joueur allongé ou assis au sol, joue la balle ou la touche intentionnellement (signe 919).</p> <p>Ceci est aussi considéré comme 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.</p>
Jeu avec la main, le bras ou la tête	<p>11 Si un joueur de champ arrête ou joue la balle avec la main, le bras ou la tête (signe 920, 921).</p> <p>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.</p>
Changement incorrect	<p>12 Si un changement incorrect a lieu (signe 922).</p> <p>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 infraction que si cela exerce une influence sur le déroulement du match. Les échanges hors de la zone d'échange sont aussi considérés comme échanges incorrects.</p>
Surnombre	<p>13 Si une équipe a trop de joueurs sur le terrain (signe 922).</p> <p>Un seul joueur peut être pénalisé pour une telle faute.</p>
Fautes répétées d'un joueur	<p>14 Si un joueur commet plusieurs infractions qui conduisent à un coup franc (signe 923).</p> <p>Peu importe dans quel laps de temps les infractions ont été commises. Dans la mesure du possible, le joueur est tout d'abord averti par l'arbitre.</p>
Fautes répétées par une équipe	<p>15 Si une équipe perturbe systématiquement le match par des infractions répétées conduisant à un coup franc (signe 923).</p> <p>Ceci est considéré aussi comme infraction si une équipe dans un laps de temps relativement court commet de nombreuses petites infractions. Si les arbitres constatent qu'une équipe perturbe systématiquement le jeu, son capitaine doit être averti qu'elle encoure une pénalisation. C'est toujours le joueur qui a fait la dernière infraction qui est pénalisé.</p>

- | | | |
|--|--|--|
| <p>Perte de temps d'un joueur</p> <p>Anti-jeu</p> | <p>16 Si un joueur retarde ou empêche par anti-jeu le bon déroulement du match (signe 924).</p> <p>Ceci est également considéré comme infraction si lors d'une interruption de jeu la balle a été dégagée, bloquée, jouée par dessus la bande ou détériorée, le tout intentionnellement. Si un joueur veut gagner du temps en conduisant la balle le long de la bande, et si les adversaires n'ont aucune possibilité d'atteindre la balle sans faire de faute, les arbitres doivent avertir le joueur avant de prononcer la pénalité.</p> | |
| <p>17 Si une équipe retarde systématiquement le déroulement du match (signe 924).</p> <p>Si les arbitres constatent qu'une équipe ralentit systématiquement le déroulement du match, le capitaine doit être avisé qu'elle encoure une pénalisation.</p> | | <p>Perte de temps par une équipe</p> |
| <p>18 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).</p> <p>Ceci vaut également si le capitaine met en doute à maintes reprises et sans motif évident les décisions de l'arbitre.</p> | | <p>Réclamations</p> |
| <p>19 Si un gardien de but, malgré les sommations des arbitres, néglige de remettre en place un but déplacé (signe 925).</p> <p>Le gardien est obligé de remettre le but en position correcte aussitôt que possible.</p> | | <p>Remise en place du but</p> |
| <p>20 Si un joueur pénalisé, sans entrer sur le terrain, quitte le banc des pénalités ou alors reste sur le banc des pénalités, bien que son temps de pénalisation soit terminé (signe 925, voir interprétation 6.1.2).</p> <p>Dès que la situation le lui permet, le secrétariat des matches doit informer les arbitres de telles infractions. Dans tous les cas, si le joueur rentre illicitement sur le terrain pendant le déroulement du jeu, la règle 6.15.6 doit être appliquée. Le joueur ne peut entrer sur le terrain que si le nombre de joueurs sur le terrain le lui permet.</p> | | <p>Quitter le banc des pénalités</p> |
| <p>21 Si un joueur après la sommation des arbitres ne modifie pas l'objet incorrect de son équipement personnel (pas de signe).</p> <p>-</p> | | <p>Équipement personnel non conforme</p> |

Tenue vestimentaire non conforme	<p>22 Si un joueur ou une équipe a une tenue vestimentaire non conforme (pas de signe).</p> <p>Ceci est également considéré comme 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.</p>
Réclamation infondée concernant le matériel	<p>23 Si un capitaine demande une vérification des mesures d'une canne et si celles-ci s'avèrent correctes (pas de signe).</p> <p>-</p>
Numérotation incorrecte	<p>24 Si, pendant le match, un joueur dont le numéro n'est pas correct est sur le terrain (pas de signe).</p> <p>La pénalisation sera purgée par un joueur de champ qui n'est pas sous le coup d'une pénalisation. Il sera désigné par le capitaine. Le joueur qui porte un numéro non conforme peut poursuivre le match, si son numéro correct est inscrit sur le rapport de match.</p>
Jeu sans canne	<p>25 Si un joueur de champ prend part au jeu sans canne (pas de signe).</p> <p>Un gardien qui se trouve hors de la zone de but et qui prend part au match, est exclu de cette règle.</p>
Changement de canne	<p>26 Si un joueur de champ reçoit une canne hors de sa propre zone d'échange (pas de signe).</p>
Équipement du gardien non conforme	<p>27 Si un gardien dont l'équipement n'est pas conforme au règlement prend part au match (pas de signe).</p> <p>Si le gardien de but perd sans le faire exprès sa protection pour la tête, le match est interrompu et sera repris par un bully.</p>

Règle 6.6

(606)

Pénalité de cinq minutes	<p>1 Une pénalité de cinq minutes (signe 808b) n'est jamais supprimée, même par un but marqué.</p>
Pénalité de cinq minutes à un gardien de but	<p>Un gardien de but auquel une pénalité de cinq minutes est infligé doit la purger lui-même. L'équipe a trois minutes pour équiper le nouveau gardien de but et remplacer le fautif. Le remplaçant n'est pas autorisé à effectuer un échauffement. Le gardien de but remplaçant et le temps du match lors du changement doivent être mentionnés sur le rapport de match. Quand le temps de pénalisation a été purgé, le gardien de but peut reprendre ses fonctions sur le terrain dès la prochaine interruption de jeu. C'est pourquoi un joueur de champ désigné par le capitaine de l'équipe doit accompagner le gardien de but sur le banc des pénalités, et pourra donc quitter le banc des pénalités quand la pénalisation sera terminée. Une pénalité de cinq minutes peut être</p>

donnée avec un penalty ou un penalty différé. D'autres possibilités sous la règle 6.18.

Règle 6.7**(607)**

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

**Infractions
conduisant à
une pénalité
de cinq
minutes**

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

Coup de canne

- 2 Si un joueur fait un crochet pour faire chuter un adversaire (signe 906).

Crochet

-

- 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 grossièrement un adversaire dans la lutte pour la balle ou s'il se jette sur lui (signe 909).

Engagement
corporel
excessif

-

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

Croche-pied

-

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

Fautes
répétées

Il n'y a pas un nombre précis de fautes conduisant automatiquement à une pénalité de cinq minutes. Les arbitres doivent décider, en raison du genre des fautes, si une telle pénalité de cinq minutes doit être appliquée ou non. La pénalité de cinq minutes remplace alors la dernière pénalité de deux minutes.

- 7 Si un joueur de champ ne ramasse pas tous les morceaux de sa canne cassée se trouvant sur le terrain, ou ne les apporte pas dans sa zone d'échange (pas de signe).

Canne cassée

Seuls les débris visibles à l'œil nu doivent être enlevés.

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

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

Si un joueur reçoit une pénalité de temps alors qu'il a déjà 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 donc 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
Pénalités de dix
minutes contre
un gardien de
but**

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 que lorsque le temps de pénalisation sera écoulé. Le gardien de but doit purger lui-même ses sanctions personnelles, tout comme les pénalités de temps s'y rapportant. Pour le remplacement du gardien de but, l'interprétation de la règle 6.6 est appliquée. Si un responsable d'équipe reçoit une sanction personnelle, il doit prendre place pour le reste du match dans les tribunes. 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 en cours ne sont jamais supprimées, même par un but marqué.

-

Règle 6.10**(610)**

**Infractions
conduisant à
une pénalité
de dix minutes
Comportement
antisportif**

- 1 Si un joueur ou un responsable montre une attitude non sportive.

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 des objets pendant une interruption ou dans la zone d'échange. Si cette pénalisation est prononcée contre un responsable d'équipe, il devra prendre place dans les tribunes pour le reste du match, au lieu de purger la pénalité de dix minutes.

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 pour le match 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. Elle n'est prononcée que pour des infractions techniques.

Pénalité de match I

-

Règle 6.13**(613)**

- 1 Si un joueur se sert d'une canne dont la spatule est trop courbée ou dont le manche, en raison d'une erreur de fabrication, est trop long (pas de signe).

Infractions conduisant à une pénalité de match I

Ceci s'applique également si un joueur de champ se sert d'une canne qui n'est pas munie d'une vignette officielle de l'Association Suisse de Unihockey.

Courbure de la spatule
Pas de vignette

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

Joueur non inscrit

La même pénalité est donnée à un responsable d'équipe qui n'a pas été cité comme tel. Les cinq minutes de pénalité en découlant seront purgées par un joueur désigné par le capitaine et qui n'est pas déjà sous le coup d'une autre pénalisation.

Règle 6.14 (614)

Pénalité de match II

- 1 Une pénalité de match II conduit à une suspension pour le prochain match dans la même ligue et groupe, resp. classe et groupe. Jusqu'au prochain match qui sera joué par cette ligue ou classe, et par ce groupe, le joueur pénalisé ne peut participer à aucun autre match de l'Association. Si entre temps l'appartenance de l'équipe à la ligue ou classe change, l'interdiction s'applique pour la nouvelle ligue ou classe. Ceci s'applique aussi dans le cas de transfert du joueur à un autre club.

Règle 6.15 (615)

Infractions conduisant à une pénalité de match II

- 1 Si un joueur se trouve pris dans une mêlée (pas de signe).
Le joueur doit être manifestement actif dans cette mêlée. "Pris dans une mêlée" signifie pousser brutalement ou bousculer plusieurs fois l'adversaire. Mêlée

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 dernière pénalité de cinq minutes. Cette pénalité de match est également accompagnée d'une pénalité de cinq minutes.

- 3 Si le joueur et le responsable de façon continue ou répétée a un comportement antisportif (signe 925).

Comportement antisportif répété

De façon continue signifie «Dans la même action». De façon répétée signifie «A deux reprises dans le même match». A la place d'une deuxième pénalité de dix minutes, le joueur ou le responsable se voit infligé une pénalité de match.

Canne jetée dans un mouvement de colère

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

Modification de l'objet contesté

- 5 Si un joueur, dont une pièce de l'équipement doit être mesurée, la modifie avant la prise de mesure (signe 925).

- 6 Si un joueur ou un responsable d'équipe commet manifestement une infraction qui a 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 ou un responsable d'équipe pénètre sur le terrain, seule une **pénalité de deux minutes** sera prononcée (6.5.20). On entend également par perturbation planifiée, une intervention dans le 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.

- 7 Si un joueur de champ se sert d'une canne défectueuse ou présentant un risque de blessure pour les joueurs (pas de signe). Canne défectueuse ou dangereuse

Cette infraction n'est punie que s'il s'agit d'un défaut important ou si les arbitres décident que la canne peut blesser un joueur. Des petits défauts que l'on peut corriger, comme de la peinture ou des petits trous supplémentaires sur la spatule, ne conduisent pas à une pénalité. Par contre, la canne, resp. la spatule doit être changée.

Règle 6.16

(616)

- 1 Une pénalité de match III conduit à une suspension pour le prochain match dans la même ligue et groupe, resp. classe et groupe, ainsi qu'à une autre pénalisation décidée par la commission ad hoc de l'Association Suisse de Unihockey. Jusqu'au prochain match qui serait joué par cette ligue et groupe, resp. classe et groupe, le joueur pénalisé ne peut participer à aucun autre match de l'Association. Si entre temps l'appartenance de l'équipe à la ligue ou classe change, l'interdiction s'applique pour la nouvelle ligue ou classe. Ceci s'applique aussi dans le cas de transfert du joueur à un autre club.

Pénalité de match III

Règle 6.17

(617)

Infractions conduisant à une pénalité de match III
Bagarre

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

Le joueur doit être mêlé activement à une bagarre. On entend par bagarre notamment une action par laquelle un joueur donne des coups de pied ou frappe son adversaire avec les mains.

- 2 Si un joueur se rend fautif par son comportement brutal (signe 909). Comportement brutal

Ceci s'applique également pour toutes les voies de fait contre les arbitres, les joueurs, les responsables d'équipes, les fonctionnaires ou les spectateurs.

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

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

- Canne modifiée 4 Si un joueur de champ se sert d'une canne renforcée ou prolongée volontairement (pas de signe).

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 une pénalité de temps, est commise, cette pénalité de temps sera influencée.

Penalty avec pénalité de temps

- 2 Si un penalty, donné en raison d'une infraction accompagnée d'une pénalité de temps, conduit à un but, mais qu'une pénalité de deux minutes différée avait été annoncée auparavant, seule la pénalité de temps accompagnant alors le penalty sera influencée.

Si cette dernière pénalité de temps est une pénalité de deux minutes, elle est retirée. Si, pendant l'annonce d'un penalty différé accompagné d'une pénalité de temps différée, une infraction, conduisant à une autre pénalité de temps, est commise, seule cette dernière sera influencée.

Penalty sans pénalité de temps

- 3 Si un penalty, donné en raison d'une simple infraction non accompagnée d'une pénalité de temps, conduit à un but, mais qu'une pénalité de deux minutes différée l'a précédé, la pénalité de deux minutes différée sera retirée.

Paragraphe 7 - Le but marqué

Règle 7.1

- 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. Un but marqué pendant les prolongations ou en raison d'un tir de pénalité après le déroulement d'une période de match ne doit pas être confirmé par un bully. La reconnaissance est faite dans ce cas par les arbitres qui montrent le point central. Si un but est refusé, un bully sera effectué, excepté si ce but a été annulé en raison d'une infraction conduisant à un coup franc.

Confirmation de but marqué

Petit terrain: Les buts marqués ne doivent pas figurer dans le rapport de match.

- 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 auparavant aucune infraction de l'équipe attaquante n'a eu lieu, 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, mis à part un coup franc indirect, 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 sera attribué au joueur adverse qui a touché la balle en dernier, aucune assistance de but ne sera alors mentionnée dans le rapport de match.

- But marqué involontairement avec le corps
- 2 Si toute la circonférence de la balle a franchi dans le sens correct 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 auparavant aucune infraction de l'équipe attaquante n'a eu lieu, le but est considéré comme étant marqué (signe 810).

-

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, en relation ou directement 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 chronométrateur (signe 811).

Une période de match est terminée dès que le chronométrateur 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).

La balle doit toucher un autre joueur ou une partie de son équipement avant de pénétrer dans le but.

But du pied par un joueur de champ

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

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

But marqué par un joueur non inscrit

- 7 Si un joueur non inscrit sur le rapport de match favorise le marquage d'un but (signe 811).

«Favorise» signifie que le joueur marque le but ou fait la passe décisive.

-
- | | | |
|---|--|-----------------------------------|
| 8 Si une équipe contre laquelle une pénalité différée est annoncée marque un but (signe 811).

Quand la sanction a été prononcée, le jeu reprend par un bully. | | But lors d'une pénalité différée |
| 9 Si un coup franc indirect va directement dans le but (signe 811).

Dans le cas d'un coup franc indirect, un autogoal marqué directement ne sera donc pas valable. | | But lors d'un coup franc indirect |
| 10 Si une balle est déviée dans le but par un arbitre (signe 811).

Mise à part cette règle, l'arbitre est considéré comme neutre et faisant partie du terrain (arbitre = air). | | But marqué par un arbitre |

Index

A

Accrocher 44
Action de défense du gardien de but 15
Aire de chute 1
Annonce, devoir du capitaine 36
Annonces et exécutions des situations standard 24
Annulation d'un but 26, 33
Annulation d'un but confirmé 51
Anti-jeu 42
Après un penalty 26
Arbitre, but marqué par un 53
Arbitres 16
Avantage 29

B

Bagarre 48
Balancement de la canne 30
Balle 20
Balle abîmée 26
Bancs des joueurs 8
Bandes 1
Bandes déplacées 26
Bermuda de cycliste 20
Blocage de la balle par le gardien de but 33
Bully 24
But déplacé 26
But du pied ou de la main du gardien 52
But du pied par un joueur de champ 52
But lors d'un coup franc indirect 53
But lors d'une pénalité différée 53
But marqué correctement 51
But marqué incorrectement 52
But marqué involontairement avec le corps 51
But marqué lors d'un bully 25
But marqué lors d'un coup franc indirect 26
But marqué lors d'un coup franc 30
But marqué lors d'un coup franc indirect 28
But marqué par un arbitre 53
But marqué par un joueur non inscrit 53
But marqué pendant ou après le coup de sifflet 52
But marqué volontairement avec le corps 52

C

Canne 21
Canne cassée 44
Canne défectueuse ou dangereuse 48
Canne haute 30

Canne haute 30
Canne haute. 39
Canne jetée dans un mouvement de colère 47
Canne modifiée 49
Canne, zone d'échange 43
Capitaine, devoir d'annonce du 36
Caractères ii
Cas qui amènent un bully 26
Cas qui amènent un coup franc indirect 28
Changement de canne 43
Changement de joueurs 14
Changement du gardien de but 15
Changement incorrect 41
Chaussures 18
Chronométrage 10
Chronométrage du temps des pénalités 36
Comportement antisportif 45
Comportement antisportif répété 47
Comportement brutal 49
Confirmation de but marqué 51
Contrôle de l'équipement 22
Contrôle de l'équipement demandé par le capitaine 23
Correction de l'objet contesté 47
Coudières 19
Coup de canne 30, 39, 44
Coup franc 29
Coup franc après une pénalité 33
Coup franc indirect 27
Courbure de la spatule 46
Croche-pied. 44

D

Danger de blessure 40
Décision incorrecte des arbitres 27
Dédommagements ii
Défauts de l'infrastructure 9
Dégagement de la balle au-delà de la ligne médiane 32
Déplacement du but par un attaquant 31
Déroulement d'un coup franc indirect 28
Déroulement de la prolongation 11
Déroulement du bully 25
Déroulement du temps mort 11
Désignations ii
Devoir de preuve ii
Devoir du capitaine d'annoncer 36
Dimension de la balle 20
Dimension du but 7
Dimensions du terrain 1
Disposition ii
Disposition de la zone de but 4

Disposition de la zone de protection 6
Disposition du secrétariat des matches 8
Distance incorrecte 41
Distance lors d'un bully 25
Distance lors d'un coup de franc 29
Distance lors d'un coup franc indirect 28
Domaine de validité ii
Double-pied 31
Droit et devoir du capitaine 16
Droits d'auteur ii
Durée de la prolongation 11
Durée du temps mort 11
Dureté excessive 40, 44

E

Elargissements de la protection 19
Empêchement actif du gardien de but 40
Empêchement passif du gardien de but 32
Entrave 31
Entrée en vigueur ii
Équipement dangereux 20
Équipement de l'arbitre 22
Équipement du gardien non conforme. 43
Équipement médical 20
Équipement non conformes 22
Équipement personnel 20
Équipement personnel non conforme 42
Esquisse de la canne 21
Exécution du bully 25
Exécution du coup franc 30
Exécution du coup franc indirect 28
Exécution du penalty 34
Exécution du tir de penalty 12
Exécution incorrecte d'un coup franc 33

F

Faute corporelle 40, 44
Faute d'attaquant 31
Fautes répétées 44
Fautes répétées d'un joueur 41
Fautes répétées par une équipe 41
Fautes simultanées 27
Filets 7
Fin de la situation de penalty différé 35
Forme de politesse 16

G

Gardien, protections pour le 19
Gardien, utilisation de matières spéciales 19
Genouillères 19
Guide d'identification ii

H

Horloge de match 22
Horloge de match défectueuse 10

I

Infractions conduisant à une pénalité de cinq minutes 44
Infractions conduisant à une pénalité de deux minutes 39
Infractions conduisant à une pénalité de dix minutes 45
Infractions conduisant à une pénalité de match I 46
Infractions conduisant à une pénalité de match II 47
Infractions conduisant à une pénalité de match III 48
Infractions qui amènent un coup franc 30
Infractions qui conduisent à un penalty 35
Instant du contrôle de l'équipement 22, 23
Instant du contrôle du terrain 9
Interpellation ii
Interruption 10
Interruption du temps de jeu 10

J

Jambières 19
Jet de canne 44
Jeu au sol. 41
Jeu avec la main 41
Jeu avec la tête 41
Jeu avec la tête 73
Jeu avec le bras 41
Jeu avec le pied 31
Jeu sans canne 43
Jouer au-dessus de la hauteur de la hanche 40
Jouer depuis l'extérieur du terrain 32
Joueur blessé 26
Joueur non inscrit 46
Joueur supplémentaire sur le banc des pénalités 45
Joueur, utilisation de matières spéciales 19
Joueurs 14

L

Le but 6
Lieu d'attente du pénalisé 36
Lieu du bully 25

Lieu du coup franc 29
Lieu du coup franc indirect 27
Ligne de but 6
Ligne de but non franchie correctement 52
Ligne médiane et point central 4

M

Manche 21
Marquage 4
Marquage des zones de changement 8
Matériel du secrétariat des matches 22
Matières collantes 19
Matières glissantes 19
Mêlée 47
Mise en place du mur 28
Modification du manche 21
Mouvement de la balle lors du penalty 34
Mur 29

N

Nombre de joueurs 45
Nombre de pénalités de temps parallèles 37
Nombre des joueurs 14
Nombre des responsables d'équipe 16
Nombre minimum de joueurs 14
Nombre minimum de joueurs pendant une pénalité de temps 37
Numérotation des chemisettes 18
Numérotation incorrecte 43

O

Obstruction 40
Ordre des pénalités de temps 37

P

Pas de vignette 46
Passe avec le pied 31
Passe en retrait à un gardien de but 33
Pause 11
Pénalisation d'un responsable d'équipe 36
Pénalité de cinq minutes 43
Pénalité de cinq minutes à un gardien de but 43
Pénalité de deux minutes 38
Pénalité de deux minutes à un gardien de but 38
Pénalité de deux minutes différée 39
Pénalité de dix minutes 45
Pénalité de match 46
Pénalité de match I 46

Pénalité de match II 47
Pénalité de match III 48
Pénalité de temps lors d'une pénalité de match 46
Pénalité différée 27
Pénalité pour faute sans rapport direct avec le match 27
Pénalités de dix minutes contre un gardien de but 45
Pénalités de temps 37
Pénalités en relation avec un penalty 49
Pénalités prononcées simultanément 38
Penalty 33
Penalty avec pénalité de temps 49
Penalty différé 34
Penalty différé en fin de période 35
Penalty sans pénalité de temps 49
Perte de droit pour le capitaine 16
Perte de temps d'un joueur 42
Perte de temps lors de situation standard 24
Perte de temps par une équipe 42
Perturbation planifiée 48
Pied levé 30, 39
Placement lors du penalty 34
Points de bully 6
Poursuite du match après une pénalité différée 39
Poursuite du temps de jeu 10
Pousser 31, 40
Prescriptions particulières pour le capitaine 15
Prescriptions spéciales pour le gardien de but 15
Prescriptions spéciales pour l'équipement du capitaine 19
Prescriptions spéciales pour l'équipement du gardien de but 19
Présentation ii
Prolongation 11
Protection pour la tête 19
Protections 19
Publicité 1

Q

Quitter la zone de but 32
Quitter le banc des pénalités 42

R

Réclamation infondée concernant le matériel 43
Réclamations 42
Règles générales lors de pénalités 36
Règles générales lors de situations standard 24
Remise en place du but 42

Répétition d'une pénalisation de cinq minutes 47
Responsables d'équipe 16
Retenir 40

S

Sanctions personnelles 45
Sauter 32
Schéma de la zone de but, grand terrain 5
Schéma de la zone de but, petit terrain 5
Schéma du but 7
Secrétariat des matches 8, 16
Sifflet d'arbitre 22
Signe Arrêt du chronométrage 55
Signe Avantage 57
Signe Bloquer de canne 63
Signe Bully 55
Signe But annulé 61
Signe But marqué 60
Signe Canne haute 64
Signe Changement incorrecte 73
Signe Coup de canne 63
Signe Coup franc 56
Signe Coup franc indirect 56
Signe Crochet 65
Signe Dégagement de la balle au-delà de la ligne médiane 71
Signe Distance incorrecte 70
Signe Engagement corporel excessif 67
Signe Entrave 65
Signe Exécution incorrecte d'un coup franc 71
Signe Faut d'attaquante 66
Signe Fautes répétées 74
Signe Jeu au sol 72
Signe Jeu avec la main 72
Signe Jeu avec le pied 68
Signe Obstruction 68
Signe Passe avec le pied 68
Signe Pénalité de cinq minutes 59
Signe Pénalité de deux minutes 58
Signe Pénalité de deux minutes différée 58
Signe Pénalité de dix minutes 59
Signe Pénalité de match 60
Signe Penalty 57
Signe Penalty différé 58
Signe Perte de temps 74
Signe Pied levé 69

Signe Pousser 66
Signe Quitter la zone de but 71
Signe Réclamations 75
Signe Retenir 67
Signe Sauter 70
Signe Soulever de canne 64
Signe Temps mort 55
Signe Zone de protection - infraction 69
Situation extraordinaire 26
Sortes de situations standard 24
Spatule 22
Suppression de pénalités en cas de but 38
Surnombre 41

T

Temps mort 11
Temps réglementaire du match 10
Tenue de l'arbitre 18
Tenue vestimentaire non conforme 43
Tenues des joueurs 18
Tirs de pénalité (penalty) 12
Toucher la balle une seconde fois lors d'un coup franc 30
Toucher la balle une seconde fois lors d'un coup franc indirect 28

U

Utilisation de l'avantage 29

V

Validité d'un but marqué 51
Vêtements des joueurs de champ 18
Vêtements du gardien de but 18
Vignette 21

Z

Zone de but 4
Zone de changement 8
Zone de protection 6
Zone de protection - Infraction 31