

# RDJI1 – Infractions corporelles

## Interprétation « Infractions corporelles »

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

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

	S'APPUYER	POUSSER
<b>Caractéristiques</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Seulement avec l'épaule</li> <li>▪ Déroulement continu, non saccadé</li> <li>▪ Sans élan</li> <li>▪ Seulement de côté</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Avec une quelconque partie du corps (également avec l'épaule)</li> <li>▪ Action soudaine, inattendue</li> <li>▪ Avec élan</li> </ul>
<b>Conséquence</b>	→ Pas d'infraction	→ Infraction (doit être sanctionnée, mais en tenant compte de l'avantage et de la règle de l'avantage)

### 2. Jeu à proximité de la bande

- En règle générale :**
- S'approcher de côté et s'appuyer avec l'épaule est autorisé.
  - Gêner l'adversaire avec les jambes et les hanches n'est pas autorisé.
- Pousser

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

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

### 3. Duel le long de la bande

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

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

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

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

**4. Provocation de pénalités de temps par « plongeon »**

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

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

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

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

<b>Infractions et sanctions</b>	<b>Critères</b>
<b>Pénalité de temps (simple ou double)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Infraction commise avec le corps ou la canne en rapport direct avec la situation de jeu</li> <li>▪ Dans la lutte pour la possession de la balle ou en tant qu'action de défense visant à détruire le jeu de l'adversaire (le but étant d'éviter que l'adversaire puisse jouer la balle, la contrôler ou recevoir une passe)</li> </ul>
<b>Infraction pouvant occasionner des blessures (Pénalité de match I)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Infraction (corporelle) grossière en rapport avec la situation de jeu</li> <li>▪ Vise la situation de jeu et non l'adversaire en tant que personne</li> <li>▪ Infraction particulièrement grossière (« tous les moyens sont bons pour arrêter l'adversaire »)</li> <li>▪ Infraction commise en prenant sciemment le risque de blesser l'adversaire, mais sans que ce soit le but de l'opération</li> </ul>

<b>Brutalité</b> <b>(Pénalité de match III)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Infraction aussi bien en rapport avec la situation de jeu qu'en dehors du jeu</li> <li>▪ Vise le joueur en tant que personne (p. ex. acte de vengeance ou de frustration après une perte de balle ou une faute) <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Coups de poing ou coups de pied violents</li> <li>▪ Coups de canne visant la tête de l'adversaire</li> <li>▪ Coups de canne ciblés et violents contre le corps de l'adversaire</li> </ul> </li> </ul>
<b>Voie de fait</b> <b>(Pénalité de match III)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Infraction aussi bien en rapport avec la situation de jeu qu'en dehors du jeu</li> <li>▪ Vise le joueur en tant que personne (p. ex. acte de vengeance ou de frustration après une perte de balle ou une faute)</li> <li>▪ Toute voie de fait (même si elle paraît « légère »). Par voie de fait, on entend une atteinte délibérée à l'intégrité physique d'une personne ne causant pas nécessairement une blessure corporelle. Les actes suivants constituent notamment des voies de fait : <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ tout coup de canne (même léger) donné en dehors du jeu et visant un adversaire en tant que personne</li> <li>▪ cracher sur un adversaire ou l'asperger d'un liquide</li> <li>▪ tirer un adversaire par les cheveux</li> <li>▪ jeter des objets contre un adversaire</li> <li>▪ pousser volontairement à terre un adversaire</li> </ul> </li> </ul>
<b>Mêlée</b> <b>(Pénalité de match II)</b> <b>Bagarre</b> <b>(Pénalité de match III)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Il doit y avoir au moins deux joueurs activement impliqués</li> <li>▪ Infraction en dehors du jeu ou après une situation de jeu</li> <li>▪ Vise le joueur en tant que personne</li> </ul>

## 6. Remarque

Les provocations corporelles telles que de légères « poussettes » ou « bousculades » qui se situent en dessous du seuil des voies de fait, même si elles sont faites en dehors du jeu, ne doivent pas être sanctionnées par une pénalité de match III.

→ Avertissement, pénalité de temps simple ou pénalité de dix minutes.

# RDJI2 – Temps mort (time-out)

## Interprétation « Temps mort (time-out) »

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

## Contenu

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

<b>Procédure</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Le capitaine ou un responsable d'équipe demande un temps mort à l'arbitre. Cela peut également se faire en cours de jeu.</li><li>2. Lors de la prochaine (ou actuelle) interruption de jeu, l'arbitre signale au chronométrateur l'arrêt du temps de jeu en utilisant le signe « temps mort » (signe 801) et en donnant un triple coup de sifflet.</li><li>3. L'arbitre se rend au secrétariat de match et annonce de vive voix : « temps mort pour l'équipe X ».</li><li>4. Dès que les joueurs des deux équipes se trouvent en majorité dans leur zone d'échange et que les équipes peuvent se concerter, l'arbitre donne un coup de sifflet supplémentaire pour signaler le début du temps mort, répète le signe « temps mort » et désigne de la main le banc de l'équipe qui a demandé le temps mort. A partir de ce moment, les 30 secondes commencent à s'écouler.</li><li>5. Au terme des 30 secondes, l'arbitre signale la fin du temps mort par un nouveau coup de sifflet.</li><li>6. Le jeu reprend là où il a été interrompu et par la même situation standard que s'il n'y avait pas eu de temps mort. Dès que les équipes ont repris leur place, l'arbitre signale la reprise du jeu par un nouveau coup de sifflet.</li></ol>
------------------	---

<b>Remarques</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Seul un arbitre peut demander au chronométrateur d'arrêter le temps de jeu.</li><li>▪ Lorsqu'il accorde un temps mort, l'arbitre doit mémoriser l'endroit de la reprise du jeu ainsi que la situation standard par laquelle le jeu reprendra.</li><li>▪ Les joueurs se trouvant sur le banc des pénalités doivent y rester et ne sont pas autorisés à participer au temps mort.</li><li>▪ Si une équipe retarde la reprise du jeu après un temps mort, l'arbitre donnera un avertissement avant de prononcer une pénalité de temps simple (pour perte de temps) contre l'équipe fautive.</li><li>▪ Si, en raison d'une situation extraordinaire, un responsable d'équipe souhaite retirer un temps mort qui a été demandé mais qui n'a pas encore commencé, l'arbitre décidera selon sa propre appréciation s'il permet ou non le retrait du temps mort.</li></ul>
------------------	--

# RDJI3 – Passe en retrait au gardien

## Interprétation « Passe en retrait au gardien »

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

### Contenu

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

### Objectif

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

### Interprétation

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

### Exemples concrets

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

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

# RDJI4 – Penalty

## Interprétation « Penalty »

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

## Contenu

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

## Procédure

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

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

**Un penalty est terminé si...**

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

**Un penalty doit être répété si...**

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

**Reprise du jeu après un penalty**

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

---

# RDJI5 – Mesure de la courbure de la spatule

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

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

---

### Contenu

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

### Procédure de mesure

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

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

### Remarques

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

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

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

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

## Antijeu de la part d'un joueur

### Contenu

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

### Objectif

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

### Exemples concrets

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

### Important

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

---

## Perte de temps de la part d'un joueur

### Contenu

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

### Objectif

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

### Interprétation

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

---

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

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

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

---

## Perte de temps de la part d'une équipe

### Contenu

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

### Objectif

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

### Interprétation

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

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

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

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

### Contenu

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

### Objectif

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

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

### Interprétation

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

### Exemples concrets

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

---

# RDJI9 – Antijeu de la part d'une équipe

## Interprétation « Antijeu de la part d'une équipe »

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

---

## Antijeu de la part d'une équipe

### Contenu

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

### Objectif

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

### Interprétation Grand terrain

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

### Interprétation Petit terrain

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

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

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

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

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

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

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

# RDJI10 – Gestion de pénalités en rapport avec un but marqué

## Interprétation « Gestion de pénalités en rapport avec un but marqué »

<b>Validité</b>	Cette interprétation entre en vigueur à partir de la saison 2020/2021 et reste pleinement valable jusqu'à révocation.
<b>Application</b>	Cette interprétation doit être appliquée lors de tous les matches officiels de swiss unihockey.

## Gestion de pénalités en rapport avec un but marqué

### Contenu

Cette interprétation précise comment il convient de gérer et d'appliquer les articles 5.8 et 5.9 ainsi que le paragraphe 6 des Règles de jeu.

### Objectif

Les articles 5.8 et 5.9 ainsi que le paragraphe 6 des Règles de jeu définissent comment gérer des pénalités en cours, des pénalités à prononcer et des pénalités différées en rapport avec un but marqué.

Cette interprétation réunit les différentes règles et présente quelle règle il convient d'appliquer en priorité dans quelle situation.

La condition requise pour que l'interprétation ci-dessous soit applicable est qu'il s'agisse d'un but marqué correctement, au sens de l'article 7.2 des RDJ.

### Interprétation

#### 1. But marqué durant un penalty différé

- Le penalty différé n'est pas prononcé. (5.9.3)
- Aucune pénalité signalée ou en cours n'est annulée. (5.9.3)
- Si le penalty a été causé par une infraction entraînant une pénalité de temps simple, cette dernière ne sera pas prononcée, peu importe que le but soit marqué ou non. (6.4.2)
- Si le penalty a été causé par une infraction entraînant une pénalité de temps double, cette dernière sera prononcée, peu importe que le but soit marqué ou non. (6.6.1)
- Toute autre pénalité signalée sera prononcée, peu importe que le but soit marqué ou non. (5.9.2)

#### 2. But marqué durant une pénalité différée

- Si la pénalité différée est une pénalité de temps simple, celle-ci ne sera pas prononcée. (6.3.2)
- Si la pénalité différée est une pénalité de temps double, une pénalité personnelle ou une pénalité de match, celle-ci sera prononcée. (6.3.2)
- Aucune pénalité en cours ne sera annulée. (6.3.2)

#### 3. But marqué sur un penalty

- Aucune pénalité en cours ou prononcée n'est annulée. (6.2.5)
- Si le penalty a été causé par une infraction entraînant une pénalité de temps simple, cette

dernière ne sera pas prononcée, peu importe que le but soit marqué ou non. (6.3.2)

- Si le penalty a été causé par une infraction entraînant une pénalité de temps double, cette dernière sera prononcée, peu importe que le but soit marqué ou non. (6.6.1)

#### **4. But marqué durant une pénalité de temps en cours**

- La pénalité de temps qui était en cours depuis le plus longtemps est annulée. (6.2.5)
- Si le but est marqué selon l'un des scénarios susmentionnés (point 1, 2 ou 3), la procédure correspondante doit être appliquée, peu importe le nombre de pénalités qui sont en cours pour telle ou telle équipe.

#### **5. But marqué alors qu'il y a plus d'une pénalité signalée**

- Il n'est possible de différer plus d'une pénalité qu'en rapport avec un penalty ; par conséquent, dans une telle situation, il est impératif de différer également un penalty.
- Il convient d'appliquer la procédure définie pour le scénario 1.
- La seule pénalité concernée est celle qui a été entraînée par l'infraction ayant causé le penalty.

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

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

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

### Contenu

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

### Matches de suspension

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

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

### Compléments d'information

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

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

#### **Définition de la notion de « participation du match »**

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

# RDJD7 – Homologation du matériel

## Directive « Homologation du matériel »

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

### Contenu

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

### 1. Principe

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

### 2. Dérogations aux règlements de l'IFF

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

<b>Masques de gardiens</b>	Outre l'homologation IFF, la vignette CE est également valable pour les masques de gardien, car il s'agit de matériel de protection personnel.
<b>Lunettes de protection</b>	Outre l'homologation IFF, la vignette CE est également valable pour les lunettes de protection, car il s'agit de matériel de protection personnel.
<b>Balle</b>	Les dispositions de l'art. 4.6 des RDJ s'appliquent en plus de l'homologation IFF.
<b>But</b>	Les dispositions des « IFF Material Regulations » doivent être respectées (cf. IFF Material Regulations 2008, paragraphe 2.3 et annexe 12). Celles-ci stipulent notamment qu'une barre transversale supplémentaire n'est pas autorisée pour fixer le filet de retenue.

Pour toutes les ligues à l'exception des Messieurs/Dames LNA/LNB :

- Les barres transversales supplémentaires restent provisoirement autorisées, mais la fixation du filet de retenue doit respecter la disposition suivante :
  - Le filet de retenue ne doit pas être fixé à la barre transversale supplémentaire ni derrière celle-ci ; il doit impérativement être fixé au filet du but à au moins 20 mm devant cette barre. La distance entre la ligne de but et la fixation du filet de retenue doit être de 200 ±25 mm.
  - swiss unihockey recommande toutefois de fixer dès à présent les filets de retenue selon cette disposition et de ne pas acheter de nouveaux buts comportant une barre transversale supplémentaire.

Juniors et Juniores D et E : se référer à la directive / aux règles de jeu spécifiques.

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

#### Contrôle

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

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

#### Particularités / Contrôle

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