

# Règles de jeu

Voici un descriptif simplifié des règles du unihockey, merci d'en prendre connaissance et de rester tolérant envers les personnes qui dirigeront les parties et qui ne sont pas tous des arbitres licenciés...



## 1. Grandeur de l'équipe

Une équipe se compose de plusieurs joueurs de champ et d'un gardien de but. Par équipe, il y a sur le terrain au maximum 3 joueurs de champ et un gardien de but. Le gardien de but peut être remplacé par un autre joueur de champ.

## 2. Début du jeu

Au début de chaque période de jeu et pour confirmer un but valable, un bully est effectué depuis le point central du terrain. Chaque équipe se tient dans sa moitié de terrain. Après chaque arrêt de jeu, celui-ci est repris après le coup de sifflet de l'arbitre.

## 3. Changement de joueur

Un joueur (y compris le gardien de but) peut en tout temps être remplacé. Le joueur remplaçant ne peut entrer sur le terrain de jeu que lorsque le joueur sortant a franchi la bande.

## 4. Balle sortie

Si la balle quitte le terrain ou touche des objets sur le terrain de jeu, un coup franc direct est prononcé pour l'équipe qui n'a pas touché la balle en dernier. Ce coup franc direct s'exécute par principe à l'endroit de la faute, mais à une distance d'au max. 1 mètre de la bande.

## 5. Coup franc

Un coup franc peut être sifflé n'importe où sur le terrain de jeu, et sera exécuté sur le lieu de l'infraction. Un coup franc derrière le prolongement de la ligne de but sera exécuté depuis le point de bully le plus proche. Tous les joueurs de l'équipe adverse (y inclus leur canne) doivent sans attendre s'éloigner à une distance de deux mètres. Si un joueur ne respecte pas cette distance, une pénalité de deux minutes lui sera infligée.

## 6. Penalty

Un penalty est sifflé, si l'équipe défendante empêche une situation évidente de but. Le tireur part depuis le point central. Aussitôt que celui-ci a touché la balle, le gardien peut quitter sa ligne de but. Durant toute l'exécution du penalty la balle ne doit aller que de l'avant. La reprise d'un tir sur un penalty est interdite. Si le but n'est pas marqué.

## 7. Faute avec la canne

Il est interdit avec sa propre canne de donner un coup de canne sur celle de l'adversaire ou sur l'adversaire lui-même (de côté et de dessous également). Des fautes trop répétées ou ayant un danger de blessure sont punies par une pénalité de 2 minutes.



## 8. Canne en l'air

Lever la canne plus haut que les hanches est interdit. De même, on ne peut pas jouer la balle plus haut que la hauteur des genoux. Généralement, lever la canne vers l'avant plus haut que les hanches lors d'un tir est en principe toléré, mais uniquement lorsque personne ne se trouve à proximité et que cela ne présente aucun danger.

## 9. Faute corporelle

Dans le combat pour la balle, la couverture de la balle avec le corps est permise. De même qu'un léger pousser avec les épaules est autorisé. Retenir, pousser avec les mains et reculer contre l'adversaire est interdit. Il est également interdit de barrer la route d'un joueur. Courir contre un adversaire, retenir et arrêter avec le corps "checker" un adversaire est automatiquement puni par une pénalité de deux minutes au minimum.

## 10. Jeu avec le pied

La balle peut être jouée avec le pied de manière volontaire vers sa propre canne, mais il n'est pas permis de faire une passe à l'un de ses coéquipiers. Par contre, si un coéquipier reçoit une balle jouée avec le pied de manière involontaire, aucune faute ne sera sanctionnée. Jouer plusieurs fois la balle avec le pied de manière volontaire, sans qu'entre temps la canne ne touche la balle, est interdit.

### **11. Jeu avec la main, le bras et la tête**

Il est interdit de jouer la balle de manière volontaire avec la main, le bras ou la tête. Cette faute est sanctionnée par une pénalité de deux minutes. Sauter et jouer la balle en l'air (les deux pieds ont quitté le sol) est également interdit.

### **12. Jeu au sol**

Un joueur de champ ne peut avoir au maximum un lien avec le sol qu'avec ses pieds et un genou et également la main qui tient la canne. S'il touche le sol avec d'autres parties de son corps et touche la balle de manière volontaire, il reçoit une pénalité de deux minutes. C'est particulièrement interdit, lorsque le joueur de champ veut intercepter un tir adverse.

### **13. Avantage**

Si malgré une faute de l'adversaire, une équipe possède un avantage (p. ex. : lorsqu'elle a toujours la balle sous contrôle), l'avantage dure et le jeu n'est pas interrompu. L'avantage est également utilisé lorsque l'adversaire commet une faute qui mérite une pénalité ou un penalty. Aussitôt que la situation d'avantage prend fin, le jeu est interrompu et la pénalité ou le penalty est prononcé.



### **14. Le gardien**

Le gardien joue sans canne et, est libre dans ses mouvements, pour autant que ses gestes ne concernent que la balle. Il peut tenir, dévier, lancer ou jouer la balle tant qu'au moins une partie de son corps touche sa zone de but (ceci est également valable lors d'un penalty). En dehors de sa zone de but, il est considéré comme joueur de champ (sans canne).

### **15. Zone de but / zone de protection**

Pour protéger le gardien de but une zone de protection est installée. Dans cette zone de protection aucun joueur de champ n'a le droit d'y pénétrer, y compris les défenseurs. Tous les coups francs dans la zone de but seront joués à 2,5 m de la ligne de but à l'extérieur de la zone de protection.