

# Règles de jeu « Split Pop 2018 »

Toutes les règles relatives au jeu sont issues du règlement officiel de l'Association suisse de Unihockey, édition 1/2000 et ont été adaptées pour les besoins du tournoi.

## Un bully / mise en jeu est effectué pour les situations suivantes:

- Au début de chaque match et pour confirmer un but valable, effectué depuis le point central.
- Balle sortie du terrain (une balle est reconnue sortie du terrain si elle touche les murs ou le filet de séparation)
- But déplacé ou tombé entraînant l'interruption du jeu.
- But annulé ou erreur de coup de sifflet. Seul l'arbitre décide s'il s'agit d'un coup de sifflet incorrect ou non.
- Faute simultanée, si l'arbitre ne peut prendre une décision en faveur d'une équipe.

## Les fautes suivantes seront sanctionnées d'un coup franc:

- Donner des coups de canne sur le corps ou sur la canne de l'adversaire dans le but de récupérer la balle.
- Tenir ou balancer sa canne plus haute que la hauteur de ses hanches (mi-hauteur du corps)
- Pousser l'adversaire avec d'autres parties du corps que les épaules, dans le but de le faire tomber.
- Entraver un adversaire en plaçant sa canne ou son pied entre les jambes de l'adversaire.
- Pénétrer dans la zone de protection du gardien adverse (petit rectangle devant les buts) dans l'objectif de marquer un but.
- Se coucher au sol pour stopper un tir au but.
- Jouer au sol avec sa canne ou son corps lorsque l'on est tombé assis, à genoux ou couché (un seul genou à terre est autorisé).
- Se tenir à moins de 2.00 m de la balle lors d'un coup franc tiré par l'équipe adverse en formant un mur de protection de son corps et de sa canne.
- Attraper la balle avec la main.
- Toucher la balle de la tête de manière volontaire, y compris en sautant.
- Prendre part au jeu sans canne, car perdue dans un duel ou cassée.
- Jouer en surnombre sur le terrain.
- Lever la canne de l'adversaire lorsqu'il a la balle.

Gardien: dégager la balle au-delà de la ligne médiane sans qu'elle ne touche une seule fois le sol.

Gardien: bloquer la balle plus de 3 secondes avant de la relâcher

## Les fautes suivantes seront sanctionnées par 1 minute de pénalité

- Déplacer volontairement son but afin d'empêcher une action offensive de se terminer par un but.
- Se coucher au sol dans la zone du gardien pour stopper un tir visiblement au but.
- Prendre la balle avec la main ou toucher avec la tête.
- Etre à plus de 2m de la balle lorsqu'il y a un coup-franc.
- Faire obstruction ou de retenir un adversaire, l'empêchant de poursuivre son action.

## Les fautes suivantes seront sanctionnées d'une expulsion de match:

- Frapper un adversaire avec sa canne, de donner des coups de pieds, de pousser volontairement
- Gêner le gardien et/ou tenter de lui faire relâcher la balle en y donnant des coups de canne.
- Avoir un comportement anti-sportif, des gestes de colère, donner des coups de canne sur le sol, les buts ou les bandes.
- Contester l'arbitrage en utilisant un langage incorrect ou en se montrant menaçant envers lui.
- Provoquer verbalement ou physiquement un adversaire ou de prendre part à une bagarre.

**Tout joueur qui a écopé d'une expulsion de match n'a plus aucun droit de participation !**

Ce système remplace les pénalités traditionnelles de 2, 5 ou 10 minutes, difficiles à faire purger dans le cadre d'un tournoi populaire en raison de la durée très courte des matchs, de l'absence de personnel suffisant pour vérifier la durée des pénalités à purger. L'équipe du fautif sera pénalisée dans le jeu par une infériorité numérique : elle devra poursuivre le jeu à 2 joueurs de champs durant 1 minute.

# Règlement officiel « Split Pop 2018 »

## Responsabilité :

Les organisateurs déclinent toute responsabilité en cas de blessure ou de vol dans le cadre du tournoi, causé par un participant ou un spectateur. L'organisateur met en garde toutes les équipes utilisant les vestiaires du risque de vols de leurs effets personnels. **Nous recommandons à tous les joueurs d'être vigilants aux affaires laissées dans le vestiaire entre leurs matchs.**

## Finance d'inscription :

Chaque équipe doit s'acquitter de sa finance d'inscription, avant le début du tournoi, faute de quoi elle perdra ses matchs par forfait. En cas de paiement quelques jours avant le tournoi au moyen du bulletin de versement, prendre avec soi le récépissé de paiement.

## Equipes inscrites :

Un joueur inscrit ne peut jouer que dans une seule équipe de la même catégorie. Pour un junior, il est autorisé de jouer également dans une catégorie populaire. En cas de tricherie constatée par l'organisation, le joueur est exclu définitivement du tournoi (sans dédommagements).

## Respect du matériel et des lieux :

Toute personne qui dégrade le matériel du UHC Sierre Challenge ou de la salle s'expose à des sanctions pouvant aller de l'exclusion du tournoi à une plainte pénale déposée à la police.

## Equipements :

- Chaque équipe doit posséder un maillot ou t-shirt de couleur identique pour tous les joueurs.
- Seules les baskets à semelle blanche, beige, transparente ou avec la mention NO Marking seront autorisées.
- Le gardien doit obligatoirement porter un casque de protection avec grille. Le non-port du casque entraîne la perte du match par forfait.
- Le gardien joue sans canne. Il est autorisé à porter des gants (gardien de football)
- Les jambières de gardien de hockey sur glace ne sont pas autorisées.
- Les joueurs doivent utiliser une canne homologuée pour le unihockey, palette en plastique avec courbure de maximum 3 cm.

## Horaires et durée des matchs:

- Les équipes et les arbitres doivent respecter les heures de début des matchs fixées sur le planning distribué à chaque équipe.
- Une équipe perd par forfait si elle n'est présente sur le terrain dans un délai de 2 minutes après l'horaire officiel du début de la rencontre.
- Les matchs de qualifications durent 12 minutes. L'horloge officielle démarre à l'heure prévue et ne s'arrête pas. Il n'y a pas de temps mort possible durant les matchs de qualification ni dans les finales, à l'exception de la finale de la catégorie (30 secondes par équipe).
- Les finales durent 2 x 12 minutes avec une mi-temps de 3 minutes.
- En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, lors des finales, une série de 3 penalties sera tiré par les 2 équipes. En cas de nouvelle égalité, une série d'un penalty sera tiré par les 2 équipes jusqu'à ce qu'une équipe ne marque pas.
- Le temps de pause entre les matchs est de 3 minutes dès le coup de klaxon de la fin du match.
- Les premiers de chaque catégorie reçoivent une coupe ou une médaille.

## Classement:

En cas d'égalité à la fin des matchs de qualification, les équipes seront départagées de la manière suivante:

- La différence de buts (goal-average)
- Le vainqueur de la confrontation directe
- Le nombre de buts marqués
- Le nombre de buts encaissés
- Le tirage au sort