



Règlement du tournoi et mode de jeu 25 et 26 mars 2026

- Pour simplifier juste la forme masculine sera employée dans ce document. Naturellement cette forme masculine compte tant pour les femmes que pour les hommes.
- Le tournoi tiendra compte des règles officielles de **Swiss Unihockey** (www.swissunihockey.ch) pour le Petit Terrain (voir les règles ci-dessous)
- Les sanctions de temps seront traitées comme dans le règlement (à voir 2 minutes).
- « Time Outs » ne sont pas possible.
- Chaque joueur est responsable de son matériel personnel. Pour le gardien un masque est obligatoire.
- Les équipes sont composées d'élèves qui sont inscrits et soumis à une école du secondaire 2 en Suisse ou au Liechtenstein. Chaque élève est autorisé à jouer dans une seule équipe. Avant la compétition le responsable de l'équipe rendra une liste complète des joueurs à la direction du tournoi. Avec sa signature le responsable de l'équipe confirme avoir contrôlé l'autorisation des joueurs.
Le comité d'organisation organisera des arbitres compétents et avec une bonne formation.
- Chaque équipe joue avec des maillots égaux qui représentent l'école. Si deux équipes adversaires ont les maillots de la même couleur, le comité d'organisation met à disposition des sautoirs.
- Le temps du jeu se portera sur le mode définitif et sera communiqué avec le plan de jeu. Entre les demi-temps il y aura une pause de 1 minute durant laquelle les équipes changeront de champ. La dernière minute du jeu sera effective.
- L'équipe qui sera mentionnée la première sur le plan de jeu s'installera sur le champ avec le dos contre la tribune.

Mode du tournoi: Les équipes inscrites joueront dans des groupes, dans lesquelles elles joueront contre chaque autre équipe. Le mode des finales et des jeux de rangs sera communiqué après que l'organisation sache le nombre définitif des équipes inscrites.

S'il y a match nul dans les jeux finaux (quart de finale, demi-finale, finale) il y aura une prolongation de maximum 5 minutes (sans pause ni changement de champ) avec la règle du « Golden Goal » (c'est-à-dire le premier but tranche) et la dernière minute sera effective. Si après 5 minutes il y a encore match nul, il y aura des séances de pénalty avec 3 tireurs par équipe, puis tour à tour un tireur jusqu'au départage.

Pour les rangs valent:

1. points (**victoire: 3 pts / match nul: 1 pt / défaite: 0 pt**)
2. rencontre directe
3. différence de but
4. nombre de but
5. tirage au sort

remarque: Si trois équipes ont le même nombre de points à la fin des matches de groupe, elles sont comparées entre elles et évaluées selon les points 2, 3 et 4 (rencontres directes des trois équipes concernées, différence de buts lors de ces rencontres directes, nombre de buts marqués lors des rencontres directes).

Si l'égalité persiste, les résultats contre les autres équipes du groupe sont également pris en compte. Ensuite, un tirage au sort est effectué.



Unihockey - Les règles

Copyright by Association Suisse de Unihockey Reproduction autorisée avec mention de la source!

1. Grandeur équipe

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

2. Début du jeu

Un bully est effectué depuis le point central du terrain au début de chaque période de jeu et pour confirmer un but valable. Les deux équipes sont dans leur moitié de terrain. Après chaque arrêt de jeu, la partie reprend après le coup de sifflet de 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 que lorsque le joueur sortant a franchi la bande.

4. Bully

Un bully ne peut avoir lieu que du point central du terrain ou de l'un des six points de bully. Les autres joueurs doivent être au moins à 2 mètres du point où se déroule un engagement. Les deux joueurs exécutants tournent le dos à leur propre ligne de but. Leurs cannes sont placées parallèlement, de chaque côté de la balle, sans la toucher, la pointe de la canne en direction de l'attaque. En cas de bully depuis la ligne médiane, le joueur de champ équipe invitée place sa canne en premier. Si le bully se déroule sur le prolongement de la ligne de but, le joueur de l'équipe défendante placera sa canne en premier. La balle se joue au coup de sifflet de arbitre.

5. Balle sortie

Si la balle quitte le terrain ou touche des objets sur le terrain, un coup franc indirect est prononcé pour cette équipe qui ne touchait pas la balle en dernier. Ce coup franc indirect est exécuté par principe au lieu où la faute a eu lieu, mais à une distance de un mètre max. de la bande.

6. Coup franc

Un coup franc peut être sifflé pour partout sur le terrain, il sera exécuté sur le lieu de cette 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 équipe adverse (leur canne incluse) doivent partir sans attendre à une distance de deux mètres. Si un joueur ne respecte pas cette distance, une pénalité de deux minutes lui est infligée.

7. Penalty

Un penalty est sifflé, si équipe défendante bloque 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 exécution du penalty, la balle ne doit aller que vers en avant. La reprise de tir sur un penalty est interdite. Si le but est non marqué, le jeu reprend par un bully au point de bully le plus proche.

8. Faute avec la canne

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

9. Canne en air

Lever la canne plus haut que les hanches est interdit. On ne peut pas non plus jouer la balle plus haut que la hauteur des genoux. Généralement, lever la canne vers devant plus haut que les hanches lors de tir est en principe toléré, mais uniquement lorsque personne ne se trouve à



proximité et que cela ne présente aucun danger. Un lever de canne vers arrière au-dessus des hanches (avec élan) est toujours sifflé.

10. Faute corporelle

Dans la lutte pour la balle, la couverture de la balle avec le corps est autorisée, de même que un léger pousser avec une épaule. Retenir, pousser avec les mains et reculer vers un adversaire est interdit. Il est également interdit de barrer la route à 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.

11. Jeu avec le pied

La balle peut être jouée et passée à un coéquipier avec le pied.

12. Jeu avec la main, le bras et la tête

Il est interdit de jouer la balle volontairement avec la main, le bras ou la tête. Cette faute est sanctionnée par une pénalité de deux minutes. Sauter à deux pieds (les deux pieds ne sont plus en contact avec le sol) est également interdit s'il s'ensuit un contact avec la balle.

13. Jeu au sol

Un joueur de champ ne peut être en contact avec le sol que avec ses pieds, un genou et la main qui tient la canne. Si le joueur touche le sol avec une autre partie du corps et touche la balle volontairement, une pénalité de deux minutes lui est infligée. Est particulièrement interdit lorsque le joueur de champ veut intercepter un tir adverse.

15. 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 pour autant qu'au moins une partie de son corps reste en contact avec sa zone de but (ceci est également valable lors de penalty). En dehors de sa zone de but, il est considéré comme joueur de champ (sans canne). Si la balle est interceptée par lui en dehors de sa zone de but (exception du jeu avec le pied), une pénalité de deux minutes lui sera infligée. Si le gardien bloque la balle plus de trois secondes, un coup franc pour équipe adverse sera sifflé et sera joué à 2,5 m. de la ligne de but, à l'extérieur de la zone de protection. Le gardien de but ne doit pas être gêné dans la relance de la balle. Lorsque le gardien dégage la balle avec la main, celle-ci doit être touchée par un joueur ou par son équipement avant le milieu de terrain.

14. Avantage

Si malgré une faute de adversaire, une équipe possède un avantage (p. ex.: elle a toujours la balle sous contrôle), elle garde son avantage et le jeu est non interrompu. Un avantage est également valable lorsque son adversaire commet une faute qui mérite une pénalité ou un penalty. Aussitôt que la situation avantage prend fin, le jeu est interrompu et la pénalité ou le penalty sont prononcés.

16. Zone de but / zone de protection

Une zone de protection est installée pour protéger le gardien de but. Dans cette zone de protection, aucun joueur de champ ne peut pénétrer, y compris les défenseurs. Tout coup franc dans la zone de but sera joué à 2,5 m de la ligne de but de l'extérieur de la zone de protection.