

Version 1.1 – Décembre 2025



Fédération
Française **Roller**
& **Skateboard**

Formation ARBITRE 3^{ème} DEGRE

[Cliquez ici pour passer à la suite](#)

Préambule

Ce document d'auto-formation a pour objectif de vous aider pour passer les tests écrit et pratique de l'examen d'arbitre fédéral 3^{ème} degré.

Ce Powerpoint est un complément à la formation mise en place par les arbitres fédéraux de votre club ou ligue.

Le test écrit comportera 40 questions qui seront tirées au sort parmi les 80 questions de ce document et les 80 questions du document formation 2^{ème} degré .

Il faudra être reçu au test écrit, minimum 36/40, pour passer le test pratique lors d'un match en catégorie U19 ou senior.

Conditions :

- âge inscrit sur la licence (au jour de l'examen) : U18, U19 ou senior.
- le test écrit doit être validé par un arbitre 3^{ème} degré au moins.
- Le test pratique doit être validé par un arbitre 4^{ème} ou 5^{ème} degré.

Qualifications :

les compétitions régionales (toutes catégories) +

s'il est senior : les compétitions nationales (toutes catégories)

S'il est U18, U19 : les compétitions nationales jusqu'à U19 inclus

Le passage au 4^{ème} ou 5^{ème} degré est proposé par la Commission sportive, suite à des supervisions.

[Aller au sommaire](#)

[Passer à la 1ère question](#)



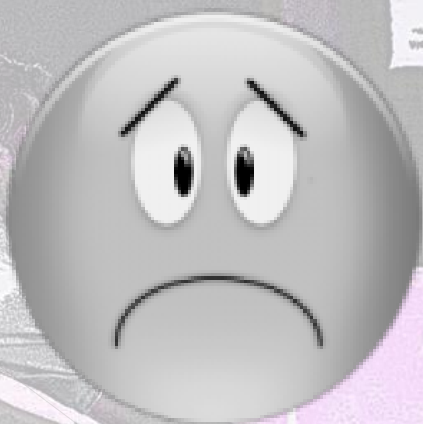
**1. En catégories jeunes (jusqu'à la catégorie U17),
la durée maximum des prolongations pour
départager deux équipes est de 2 x 3 min**



Vrai



Faux



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



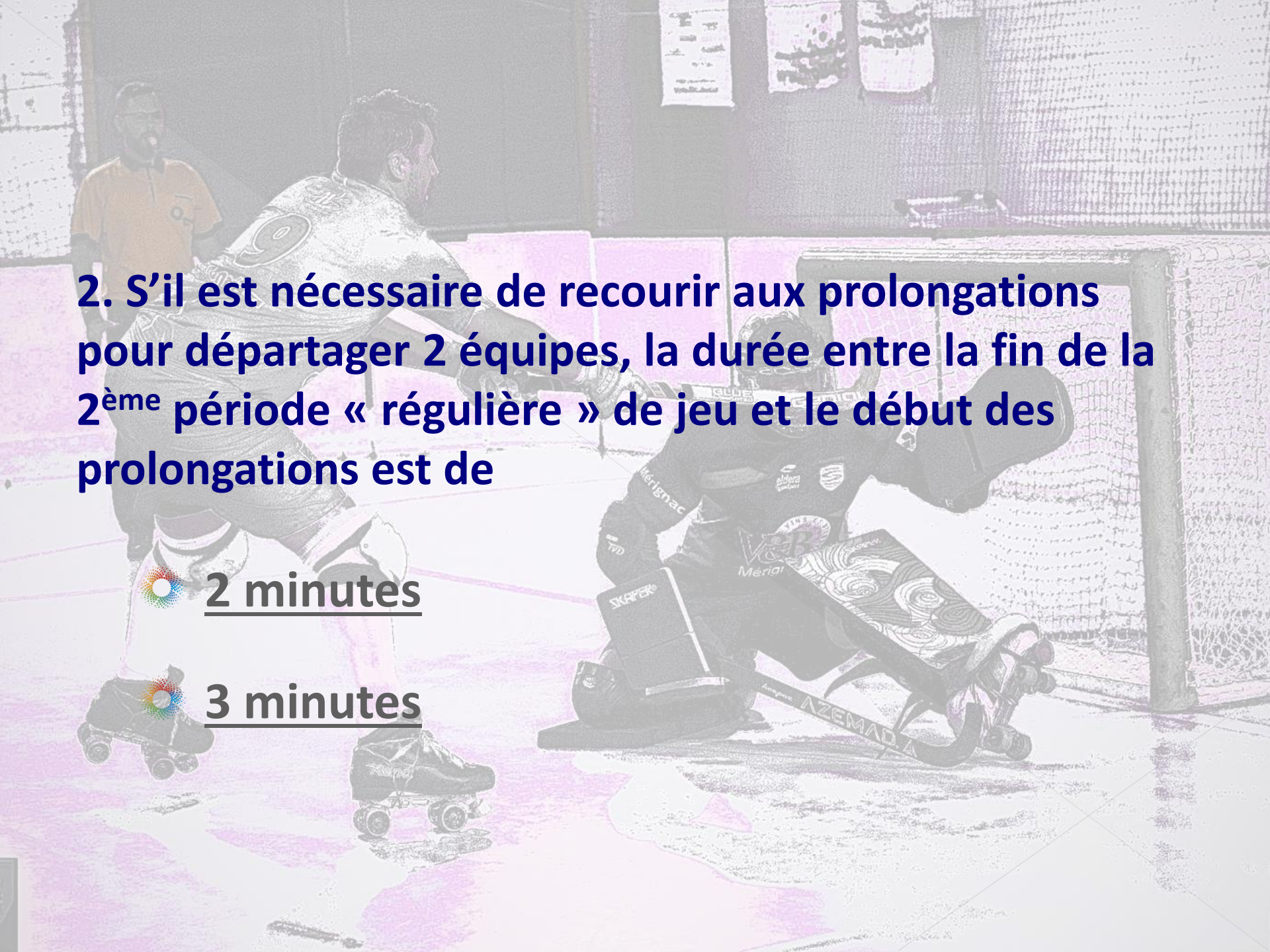
Art 32.4 et Art 3 Temps de jeu pour les compétitions françaises
La durée de la prolongation est définie en fonction des catégories. Elle est de :

- 10 minutes, réparties sur deux périodes de 5 minutes chacune, pour les catégories : senior, U19.
- 6 minutes, réparties sur deux périodes de 3 min chacune, pour les catégories : U13, U15, U17.

[Retour au sommaire](#)

[Question suivante](#)

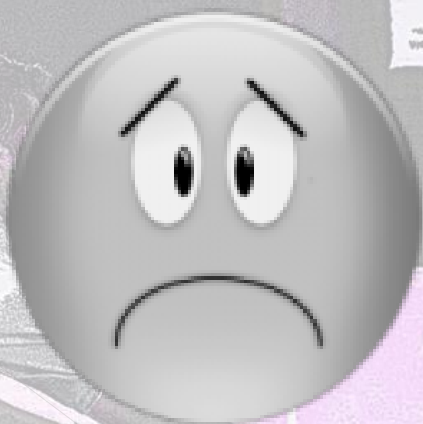
[Revenir à la question](#)



2. S'il est nécessaire de recourir aux prolongations pour départager 2 équipes, la durée entre la fin de la 2^{ème} période « régulière » de jeu et le début des prolongations est de

 **2 minutes**

 **3 minutes**



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



Art 32.3.

Dans toutes les catégories, un intervalle de 3 minutes est accordé entre la fin du temps réglementaire et le début de la prolongation.

Règles d'arbitrage Art 5.2.

Le côté de la piste à occuper par chaque équipe lors de la première période des prolongations est le même que celui occupé pendant la première période du temps réglementaire.

[Retour au sommaire](#)

[Question suivante](#)

[Revenir à la question](#)

**3. Lors des prolongations,
l'arbitre arrête le match dès qu'une équipe a marqué
un but (« en or ») en donnant 3 coups de sifflet.**

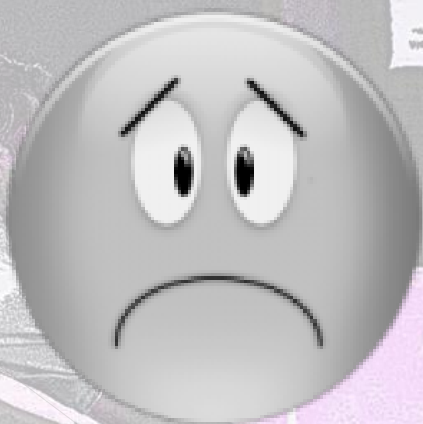


Vrai



Faux





Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



Art 32.4. La prolongation a toujours un temps effectif composé de deux périodes de jeu (temps en fonction de la catégorie).
L'équipe qui est déclarée vainqueur est celle qui a marqué le plus grand nombre de buts à la fin des prolongations.
A la fin de celles-ci, les arbitres devront siffler **(3 fois)** pour confirmer la fin de cette période de prolongations.

Art 32.6. En cas de nouvelle égalité à la fin de ces prolongations, Les arbitres procèderont à l'exécution d'une première série de **5 tirs au but (Pénalty)** pour départager les équipes.

Art 32.16. A l'issue de la première série de tirs au but, si l'égalité persiste encore, les arbitres procèderont à l'exécution **d'une série additionnelle et successive de un tir au but** pour chaque équipe, et ce, jusqu'au départage des 2 équipes.

[Retour au sommaire](#)

[Question suivante](#)

[Revenir à la question](#)



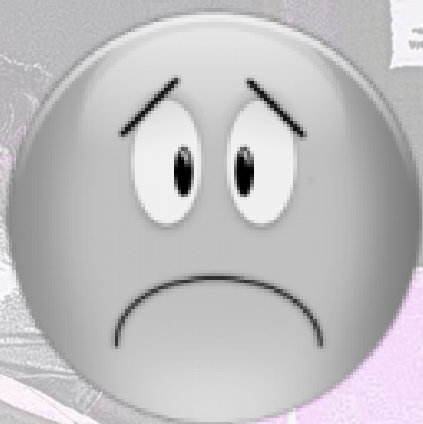
4. Lors des prolongations, si un but a été marqué par l'une des équipes , à la fin de cette 1^{ère} période, les équipes doivent immédiatement changer de coté de piste et commencer la 2^{ème} période.



Vrai



Faux



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



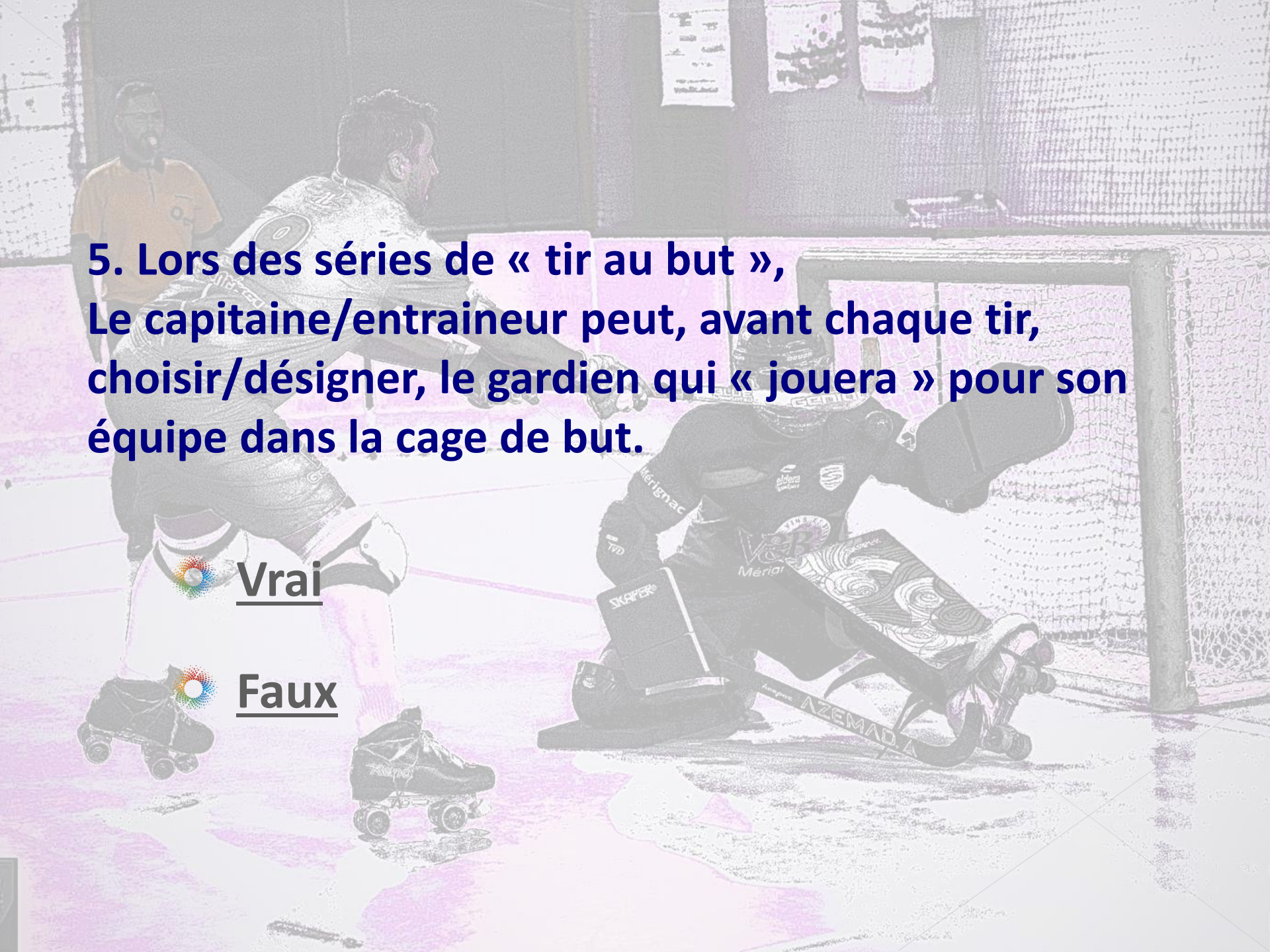
Art 32.5. et Annexe Temps de jeu

A la fin de la première période de la prolongation, il y a un intervalle pendant lequel les équipes changent de côté de la piste ainsi que d'enclos, dont la durée maximum est de 2 minutes

[Question suivante](#)

[Retour au sommaire](#)

[Revenir à la question](#)



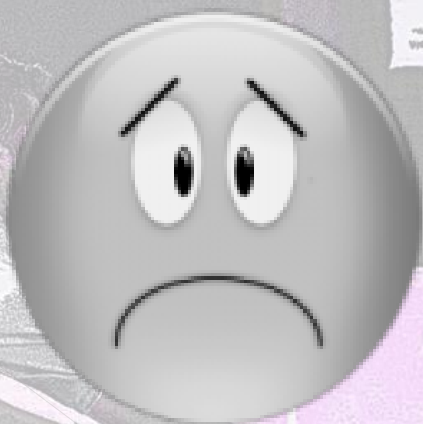
**5. Lors des séries de « tir au but »,
Le capitaine/entraîneur peut, avant chaque tir,
choisir/désigner, le gardien qui « jouera » pour son
équipe dans la cage de but.**



Vrai



Faux



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



Art 32.11, 32.13 et 32.17

Une équipe peut opter pour utiliser ou non le même gardien de but.

[Question suivante](#)

[Retour au sommaire](#)

[Revenir à la question](#)

6. Lors des séries de « tir au but »,
un gardien « de réserve » peut effectuer un tir.

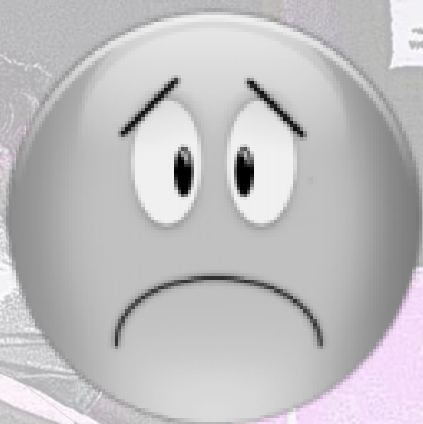


Vrai



Faux





Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



Art 32.12

Pour l'exécution des tirs au but, les équipes ne peuvent désigner que des joueurs ou gardiens « de réserve », c'est-à-dire ne peuvent pas désigner des joueurs ou gardiens non inscrits sur la feuille de match ou qui ont été expulsés, ou qui n'ont pas terminé leur suspension à la fin de la prolongation.

Les gardiens pourront exécuter les tirs au but, à condition qu'ils gardent leurs jambières et enlèvent leur casque et leurs gants.

[Retour au sommaire](#)

[Question suivante](#)

[Revenir à la question](#)

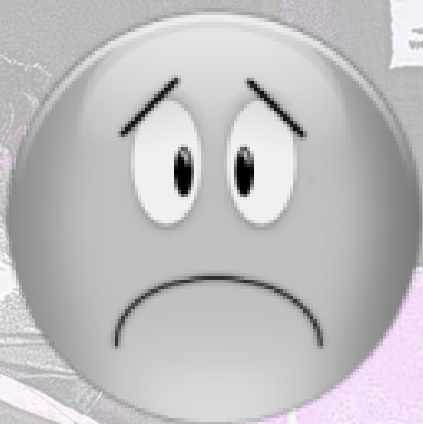
**7. Lors des séries de « tir au but »,
si l'exécutant a commis une faute et que la balle est
entrée dans la cage, ce tir au but sera ré-exécuté.**



Vrai



Faux



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !

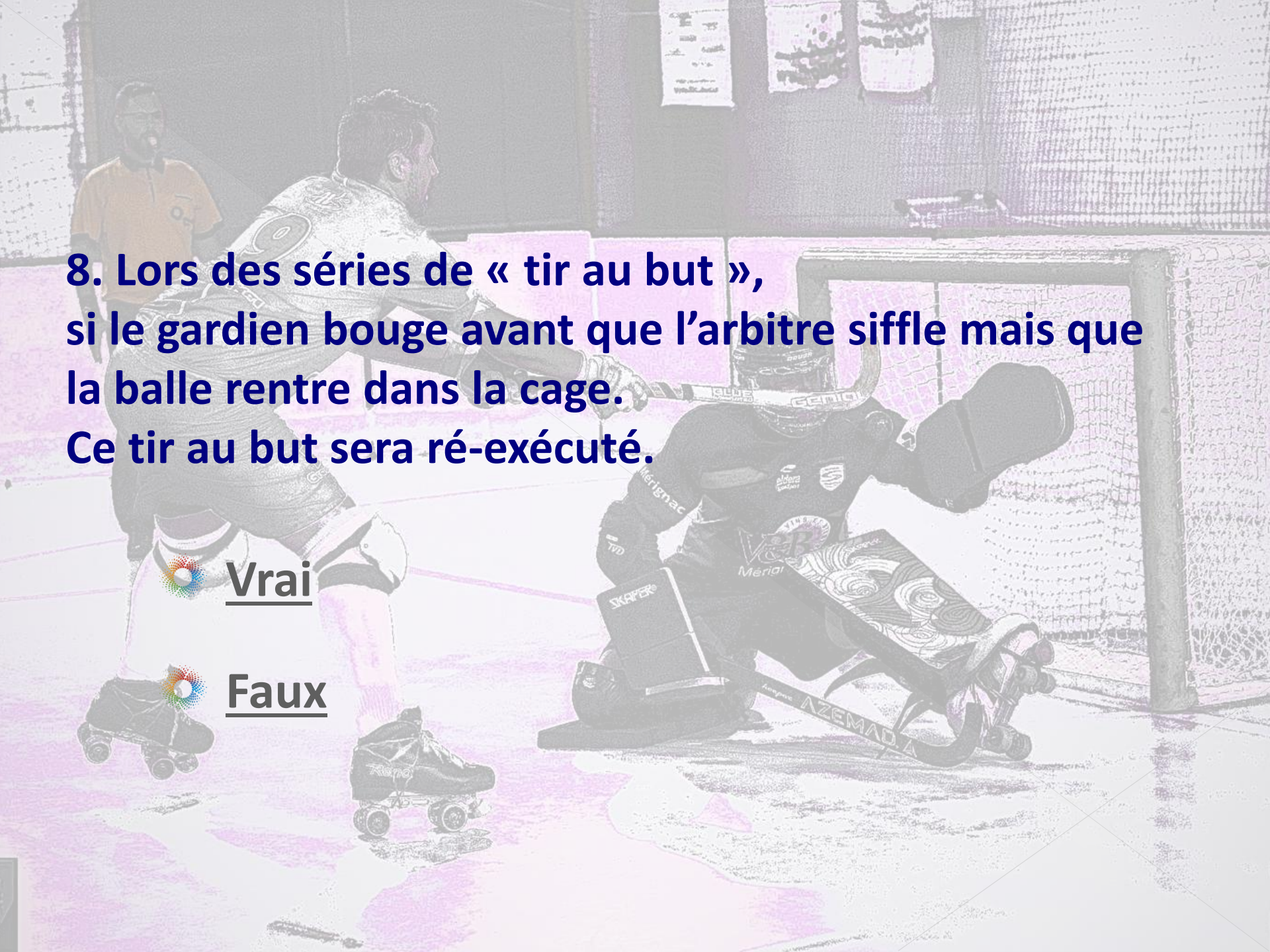


Art 30.13. Lorsque le (la) joueur(se) exécutant le coup franc direct ou le pénalty le déclenche avant que l'arbitre ne siffle pour commencer, un coup franc indirect est signalé contre lui et est exécuté à partir du même point (sans coup franc indirect sur une série de penaltys).

[Question suivante](#)

[Retour au sommaire](#)

[Revenir à la question](#)



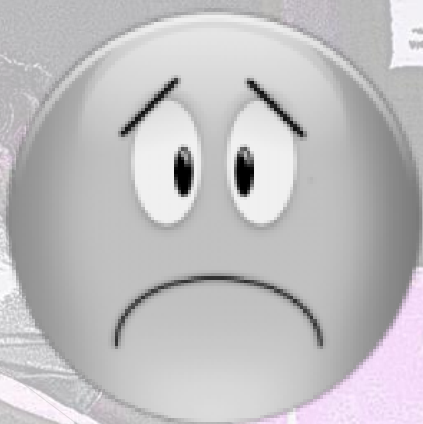
8. Lors des séries de « tir au but »,
si le gardien bouge avant que l'arbitre siffle mais que
la balle rentre dans la cage.
Ce tir au but sera ré-exécuté.



Vrai



Faux



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



Art 30.12. Lors de l'exécution du coup franc direct ou du penalty, le gardien de but ne peut pas bouger tant que l'arbitre n'a pas sifflé pour commencer l'exécution du penalty.

Dans le cas où cette violation se produirait, les procédures suivantes s'appliqueront :

- a. Si le(a) gardien(ne) de but bouge avant que l'arbitre ne siffle, il sera sanctionné par un carton jaune.**
- b. Si le(a) gardien(ne) commet une deuxième infraction, il doit être sanctionné d'un carton bleu et l'équipe du gardien fautif doit être sanctionnée d'une période d'infériorité, sauf si la deuxième infraction s'est produite pendant l'exécution d'un penalty pour départager les deux équipes.**
- c. Si le gardien remplaçant est également suspendu ou expulsé, il sera remplacé par un joueur de champ.**

[Retour au sommaire](#)

[Question suivante](#)

[Revenir à la question](#)

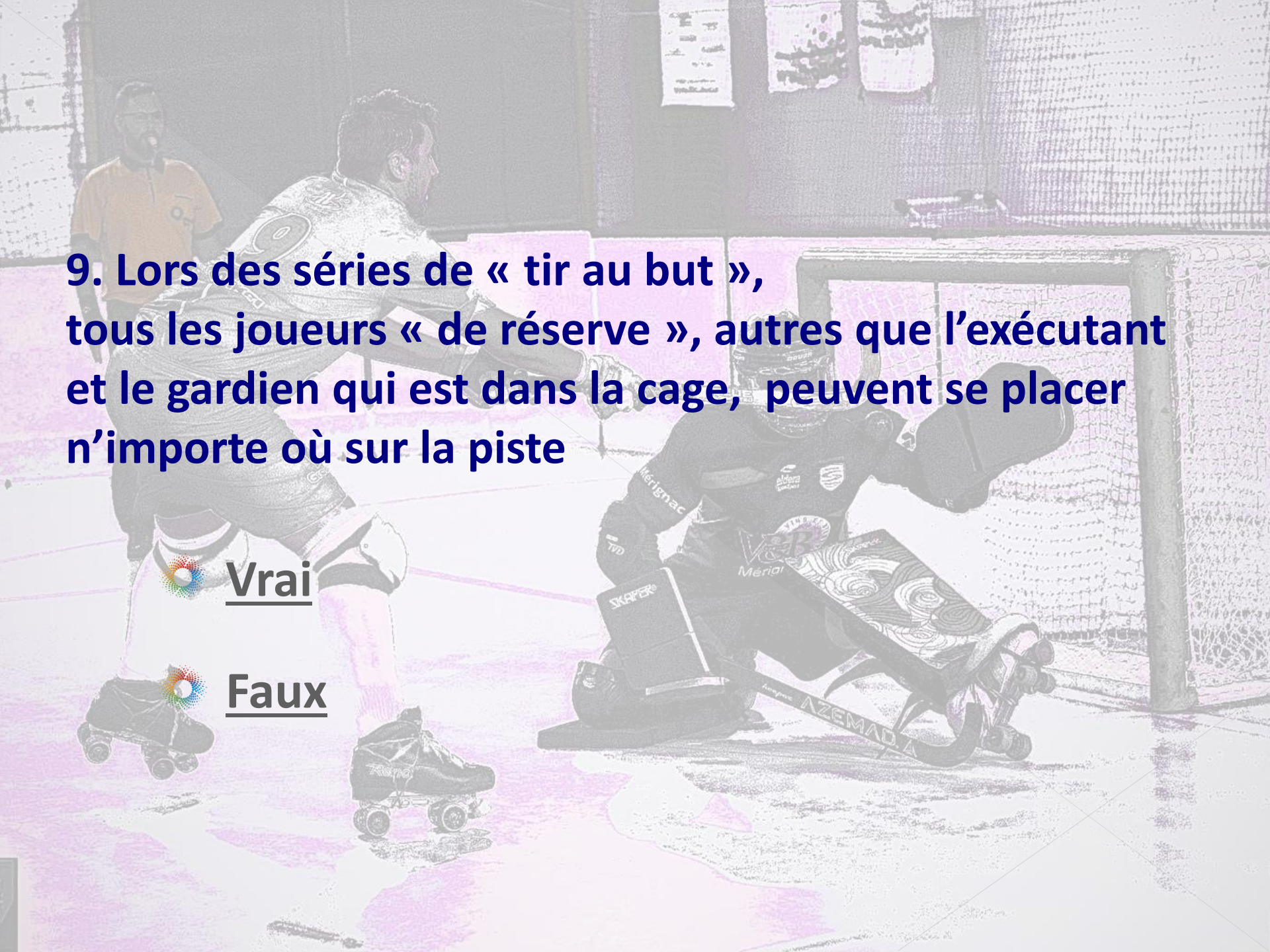
9. Lors des séries de « tir au but », tous les joueurs « de réserve », autres que l'exécutant et le gardien qui est dans la cage, peuvent se placer n'importe où sur la piste

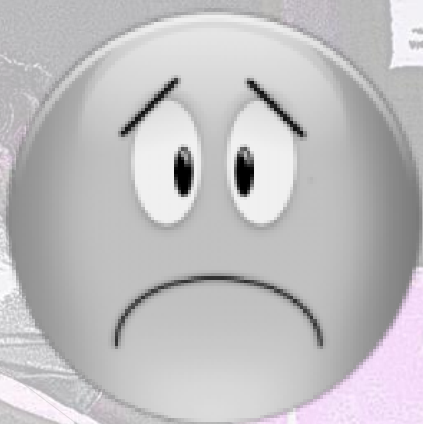


Vrai



Faux





Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



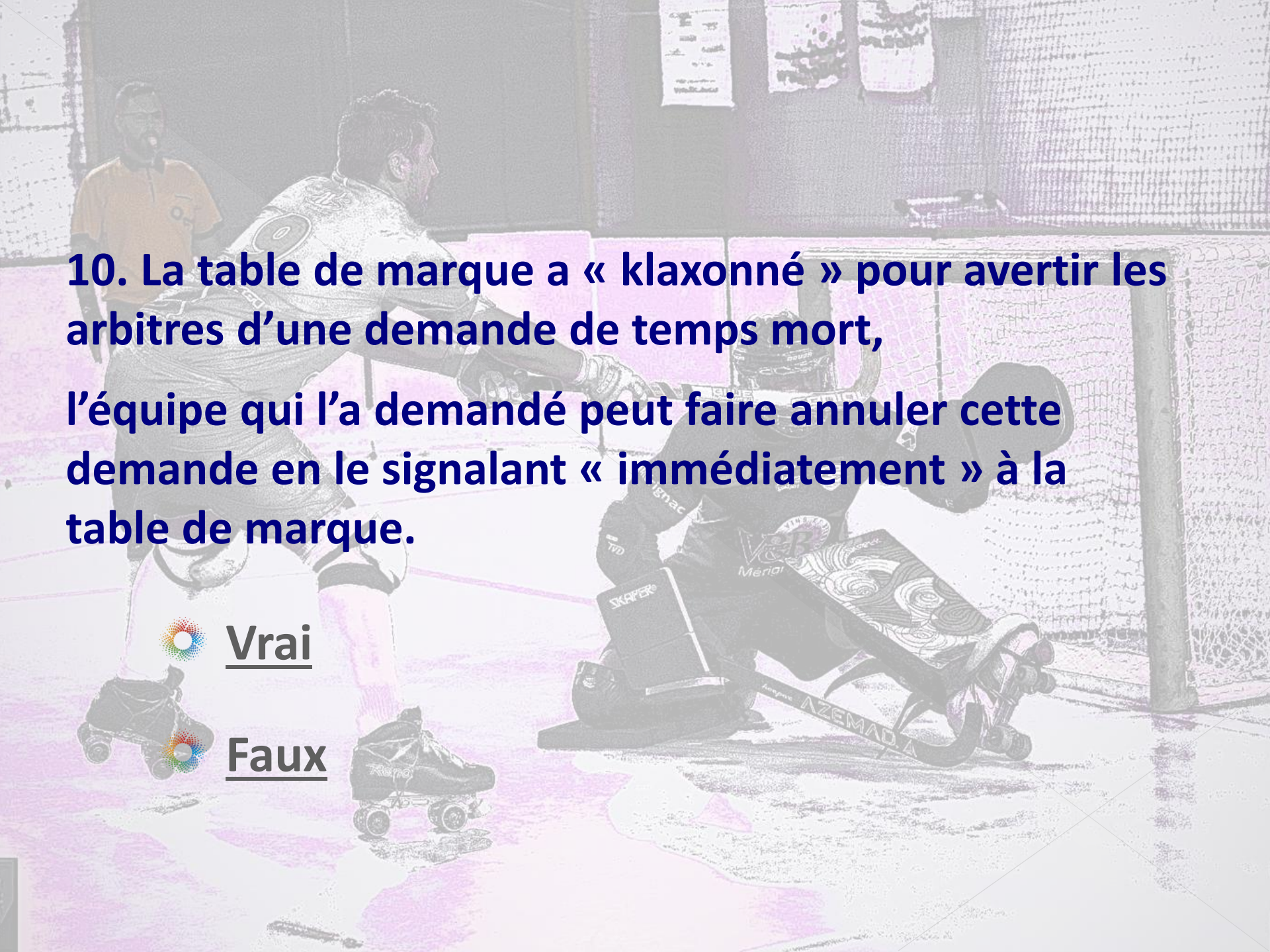
Art 32.10

Les joueurs qui participent aux tirs au but doivent être équipés de façon réglementaire (casque inclus dans le cas des gardiens de but), et se tenir debout tous ensemble et placés par équipe sur la ligne médiane, de chaque côté et latéralement à l'arbitre auxiliaire.

[Question suivante](#)

[Retour au sommaire](#)

[Revenir à la question](#)



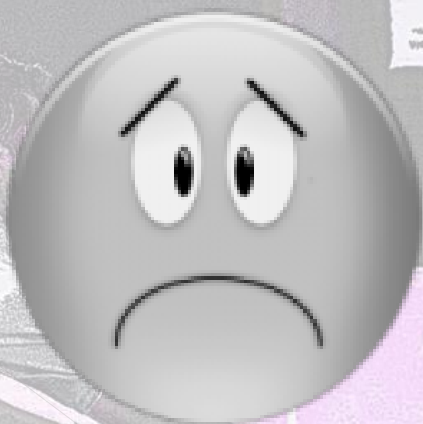
10. La table de marque a « klaxonné » pour avertir les arbitres d'une demande de temps mort, l'équipe qui l'a demandé peut faire annuler cette demande en le signalant « immédiatement » à la table de marque.



Vrai



Faux



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



Art 9. 5.

Une fois demandé, l'arbitre auxiliaire place un signal d'information spécifique sur la table officielle de la rencontre, du côté de l'équipe qui le demande. Quand le match est interrompu, il prévient les arbitres principaux, par un signal sonore, qu'un temps mort a été demandé. Si une équipe, une fois que ce signal spécifique a été placé, décide d'y renoncer, ce temps mort est également noté comme utilisé.

Art. 9.6.

Le temps mort est effectif, après que les arbitres principaux ont confirmé leur autorisation, en tenant compte du fait que, s'il y a des joueurs blessés, celui-ci ne commence qu'après avoir terminé l'assistance et que les joueurs blessés aient quitté la piste..

[Retour au sommaire](#)

[Question suivante](#)

[Revenir à la question](#)



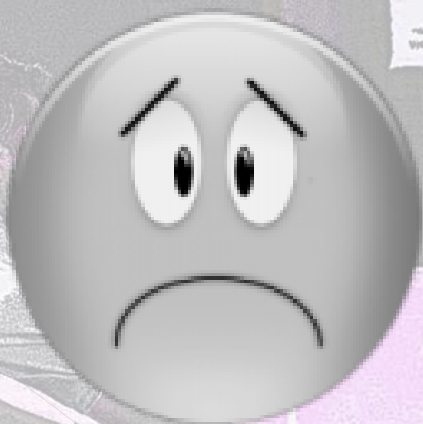
11. Un licencié de la catégorie d'âge U18 peut-il jouer en senior avec un « simple surclassement » ?



Oui



Non



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



Regles participation manifestations sportives Article 31 : Surclassement

Les pratiquants ou pratiquantes peuvent évoluer en surclassement dans les conditions prévues par l'article 7 du règlement médical fédéral de la FFRS, dans le respect des éventuelles restrictions de participation propres aux différentes disciplines.

Reglement médical Article 7

a) Simple surclassement : Sur autorisation médicale, les patineurs de toutes catégories d'âge suivantes : D'U7 et six ans révolus, à U20 (sauf pour un (e) licencié (e) U18 qui devra être en possession surclassement senior pour concourir en catégorie senior) peuvent pratiquer dans la catégorie d'âge et de compétition immédiatement supérieure à leur catégorie normale.

b) Surclassement senior : Occasionnellement, un(e) patineur (se) de la catégorie d'âge U18, sauf disposition plus restrictive dans le règlement particulier de la discipline, pourra concourir en catégorie senior s'il (elle) produit à la Fédération l'autorisation médicale

c) Surclassement senior féminin

Par ailleurs, à titre exceptionnel, une fille de la catégorie d'âge U17 et ayant 15 ans révolus, sauf disposition plus restrictive dans le règlement particulier de la discipline, pourra concourir en catégorie senior féminine si elle produit à la Fédération l'autorisation médicale

[Retour au sommaire](#)

[Question suivante](#)

[Revenir à la question](#)



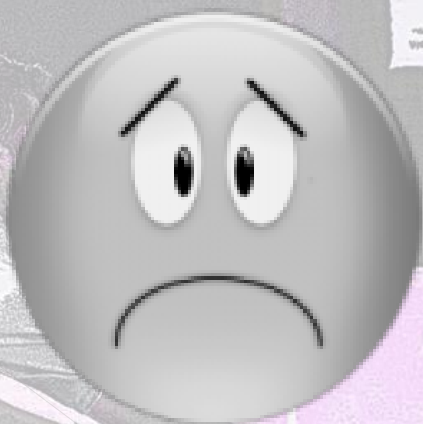
12. Un membre « du staff » peut se rendre dans l'enclos sans être inscrit sur la feuille de match.



Vrai



Faux



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



Art 2.1 Chaque équipe peut avoir au maximum **dans l'enclos** : pour le « staff », 6 membres : 1 entraîneur principal, 1 délégué, 1 entraîneur adjoint ou préparateur physique, 1 médecin, 1 masseur ou infirmier ou kinésithérapeute, 1 mécanicien.

Tous les membres de l'équipe (joueurs et délégués) doivent être licenciés à la FFRS et inscrits sur la feuille de match.

Art 2.6 Lorsque l'un des représentants techniques indiqués aux sections «b» à «g» du point 1 est absent et donc, non inscrit sur la feuille de match, la présence sur le banc d'un autre membre qui n'est pas inscrit dans la même fonction n'est pas autorisée..

Art 2.10. A l'exception des joueurs remplaçants, les autres représentants d'équipe doivent porter un signe distinctif afin de les identifier pendant la rencontre.

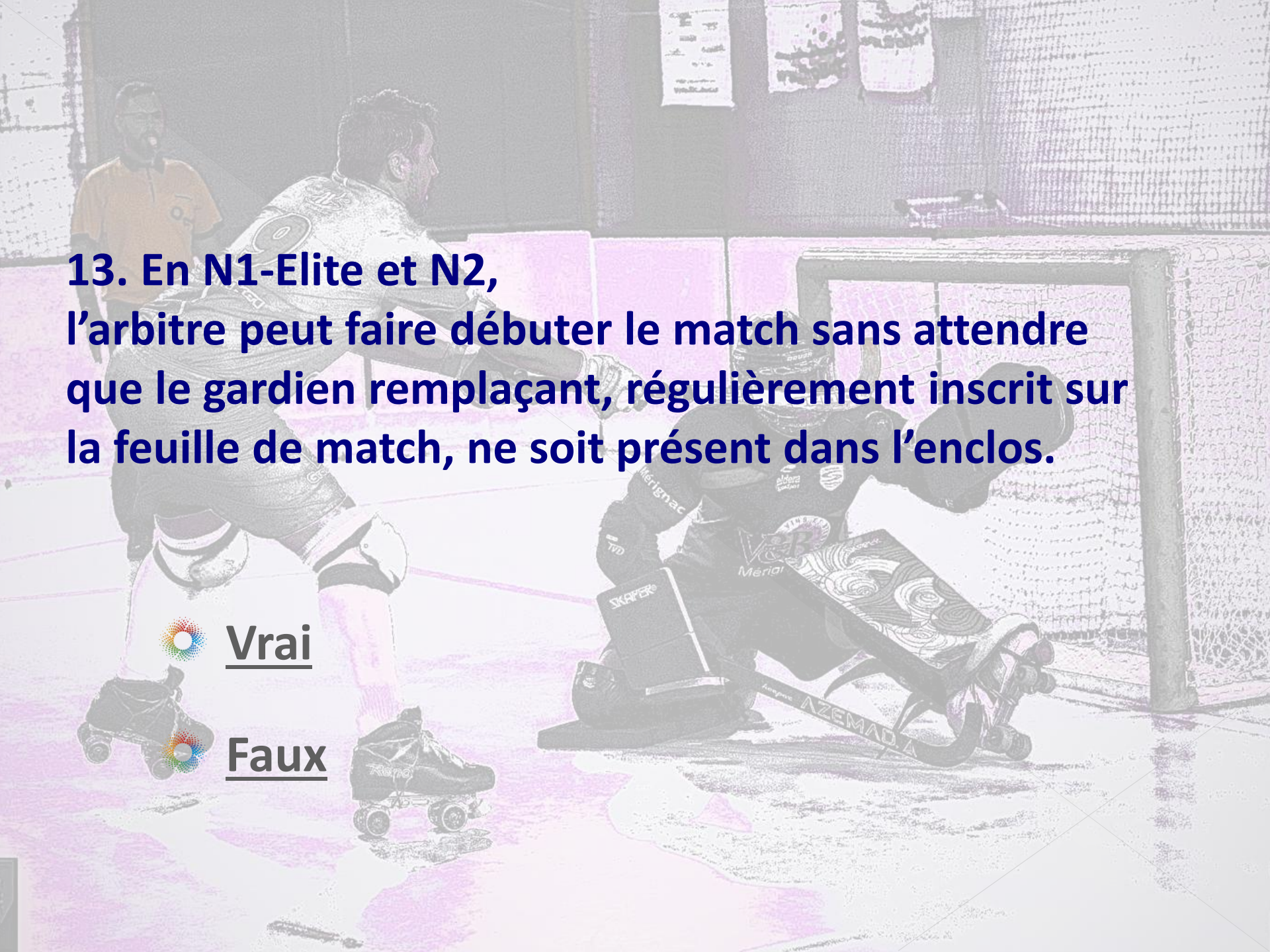
Pour les compétitions organisées sous l'autorité de la Commission Sportive Rink Hockey de la FFRS, seul l'entraîneur principal doit être identifiable facilement par le port d'un brassard ou autre signe.

Art 2.8 Chaque équipe peut présenter des représentants techniques supplémentaires avant le début de la rencontre, sous réserve de leur inscription préalable sur la feuille officielle de match.

[Retour au sommaire](#)

Question suivante

Revenir à la question



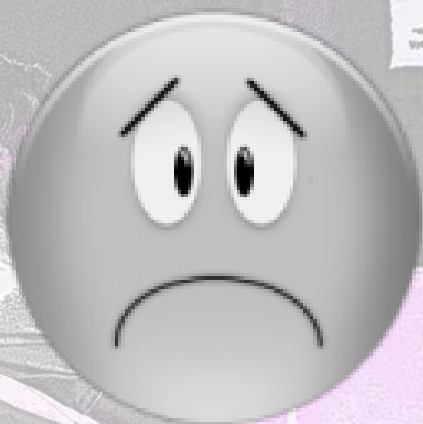
13. En N1-Elite et N2,
l'arbitre peut faire débiter le match sans attendre
que le gardien remplaçant, régulièrement inscrit sur
la feuille de match, ne soit présent dans l'enclos.



Vrai



Faux



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



Art 2.3. N1-Elite, N2, tournoi final N3, barrages, compétitions nationales jeunes, etc.

Le jeu ne peut commencer que quand chaque équipe se présente sur la piste avec

un minimum de 5 joueurs (présent et en état de jouer) avec la composition suivante:

3 joueurs de champ et obligatoirement 2 gardiens de but.

Le gardien « remplaçant » doit être en tenue c'est-à-dire chaussé de patins, revêtu d'un plastron, d'un maillot numéroté et de jambières. Le casque, les gants et la crosse doivent être à portée de main.

Art 11.1. Si, au cours d'un match et à la suite d'une blessure ou d'une pénalité, une équipe reste sur la piste avec seulement trois (3) joueur(e)s ou deux (2) joueur(se)s et un(e) (1) gardien(ne) de but – les arbitres principaux doivent arrêter immédiatement le match, en indiquant dans le procès-verbal du match les circonstances qui ont déterminé une telle décision,

Une équipe se présentant avec un seul gardien perdra automatiquement son match par FORFAIT TECHNIQUE (sauf en N3 (sauf finale), féminine (sauf final four), coupe de France jusqu'aux 1/8^{ème}

(pour autre que N1/N2), régionale et jeunes en championnat). Dans ce cas, l'arbitre après avoir notifié sur la feuille de match le motif du forfait technique, fera disputer la rencontre. Le match devra obligatoirement être joué. Toutefois, il est toléré qu'un ou plusieurs joueurs, à l'exception des 2 gardiens, régulièrement inscrits sur la feuille de match et dont les licences ont été déposées avant le début de celui-ci, puissent ne pas se présenter (cause de retard,...) et puissent quand même participer à la rencontre. Toutefois, ils devront se présenter à la table de marque avant de pouvoir rejoindre l'enclos réservé à l'équipe (ou « banc des remplaçants »).

[Retour au sommaire](#)

Question suivante

Revenir à la question

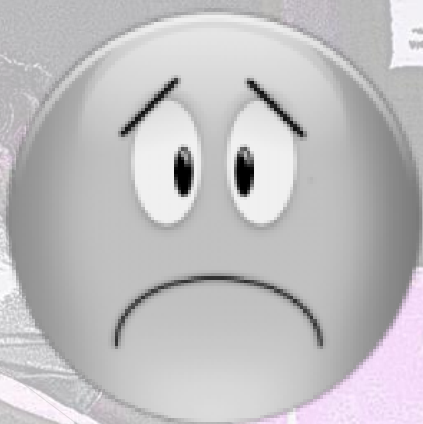
14. Une équipe peut se présenter, prête à jouer, avec un retard de 15 minutes sur l'horaire prévu dans la convocation.



Vrai



Faux



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



Art 35.1.

En ce qui concerne l'heure officielle du début du match, chacune des équipes dispose d'un délai de quinze (15) minutes pour apparaître sur la piste prête à jouer.

Après que le délai établi au point 1 ci-dessus est été épuisé - l'une des équipes n'est pas sur la piste - ou, même si elle est sur la piste mais ne présente pas le nombre minimum de joueurs (euses) requis pour démarrer le match – les arbitres principaux devront considérer qu'il y a "non présentation de l'équipe" en question et assurer immédiatement les procédures suivantes:

- 1) Ils identifieront les joueurs qui se trouvent sur la piste en état de jouer et confirmeront pour l'équipe non fautive la présence du nombre minimum de joueurs requis.
- 2) Ensuite, les arbitres salueront le public et siffleront immédiatement après pour indiquer la fin du match.
- 3) Sur la feuille de match, les arbitres feront un rapport détaillé des circonstances les ayant amené à prononcer le forfait, pour « non présentation » de l'équipe fautive. (Le score du match sera de 10 – 0).

[Retour au sommaire](#)

[Question suivante](#)

[Revenir à la question](#)



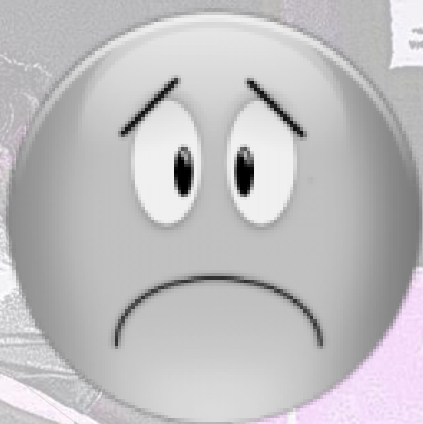
15. Si la piste n'est pas disponible dans les 15 minutes maximum après l'heure prévue, l'arbitre peut déclarer que l'équipe « recevante » a perdu le match par forfait.



Vrai



Faux



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



Art 5.6. La piste doit être disponible pour l'échauffement pendant 30 minutes avant l'heure fixée pour le début du match. S'il y a un retard dans l'heure de début du match, les arbitres principaux désignés informeront préalablement les délégués et les capitaines de chaque équipe que:

- a) Ils disposeront d'une période minimale de 20 minutes pour s'échauffer.
- b) L'échauffement se fera avec la tenue de match.
- c) Ils ne pourront pas se retourner dans leurs vestiaires une fois l'échauffement terminé.

Art 35.6 Lorsqu'il y a une impossibilité temporaire ou permanente d'utiliser la piste, le-les arbitres principaux doivent accorder une marge de quinze (15) minutes pour résoudre ou réparer le défaut; Si après cela, l'impossibilité persiste, les procédures suivantes s'appliquent: :

35.6.b. Si l'impossibilité d'utiliser la piste est due à une faute réparable ou à une déficience ou parce qu'un autre match de hockey est joué avant, une marge supplémentaire de trente (30) minutes sera accordée pour que le match puisse commencer

35.6.d Si le problème est résolu et que le match peut être joué, les équipes auront une période de vingt (20) minutes pour s'échauffer sur la piste.

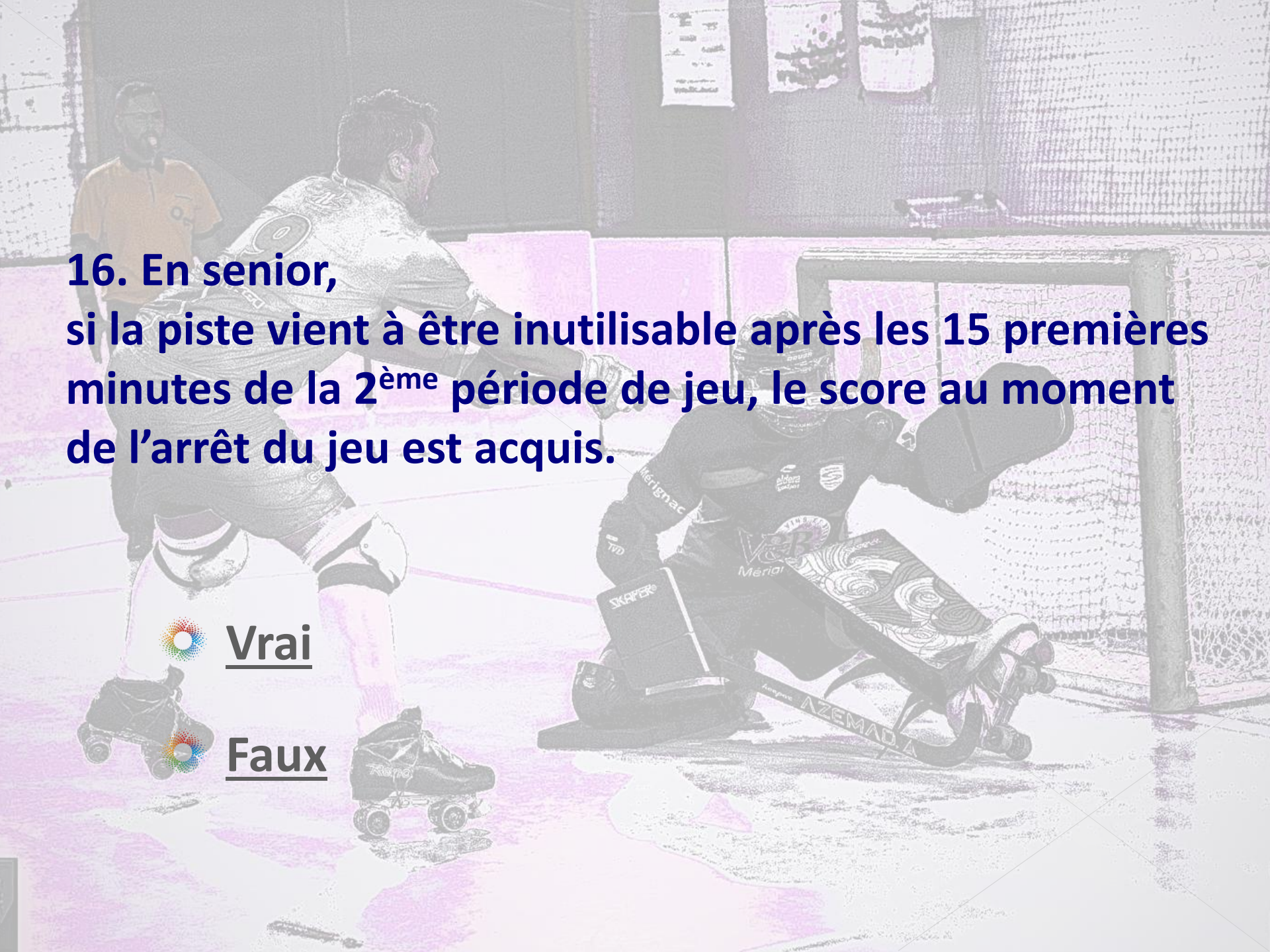
35.6.e Si après ces 15 minutes, il s'avère que la piste reste inutilisable (panne grave d'éclairage ou inondation ou piste glissante, ...), il pourra être envisagé de jouer le match sur une piste de repli avec un **délai supplémentaire de quatre-vingt-dix (90) minutes, qui inclut également temps de transfert** d'une enceinte à l'autre.

Si cette rencontre ne pouvait se dérouler, ni sur une piste de repli, ni le lendemain, elle sera reportée à une date ultérieure fixée par la CSRH FFRS ou CRSH LIGUE.

[Retour au sommaire](#)

Question suivante

Revenir à la question



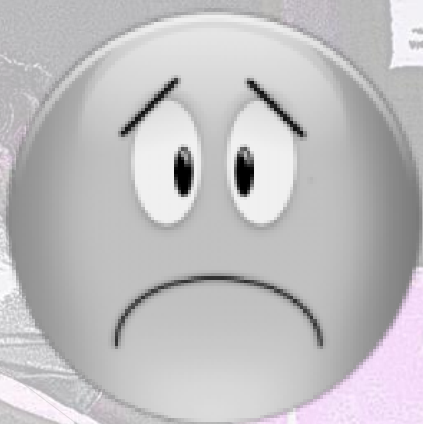
**16. En senior,
si la piste vient à être inutilisable après les 15 premières
minutes de la 2^{ème} période de jeu, le score au moment
de l'arrêt du jeu est acquis.**



Vrai



Faux



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



Art 5.4 Arrêt Anticipé (Reglement Sportif Dispositions particulieres)

Si un match est arrêté et que la cause de l'arrêt n'est pas liée à l'une ou l'autre des équipes, un arrêt de la rencontre de 30 minutes maximum est accordé par les arbitres entre le début de l'arrêt et la reprise possible.

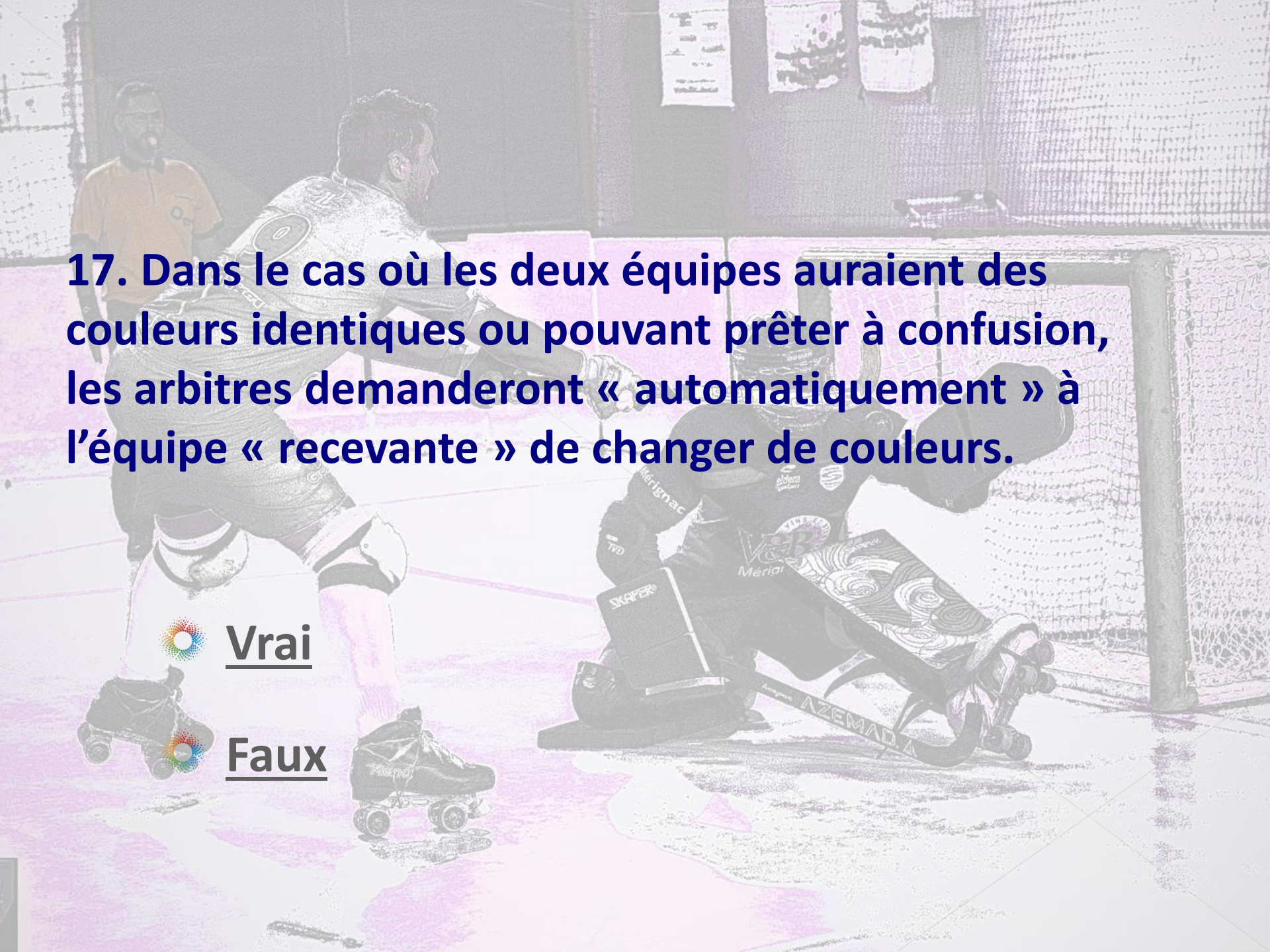
Au-delà de ce temps, un rapport doit être rédigé par les arbitres, la rencontre est arrêtée et le résultat est établi conformément aux principes suivants :

- Si le match est arrêté lors de la première période, le match est à rejouer.
- Si le match est arrêté entre 50% et 79,99% du temps de jeu, fin du match sera à rejouer. Le match reprendra au temps de jeu où il a été arrêté et ira à son terme.
- Si le match est arrêté à partir de 80% du temps de jeu final, le résultat du match est entériné.

[Retour au sommaire](#)

Question suivante

Revenir à la question



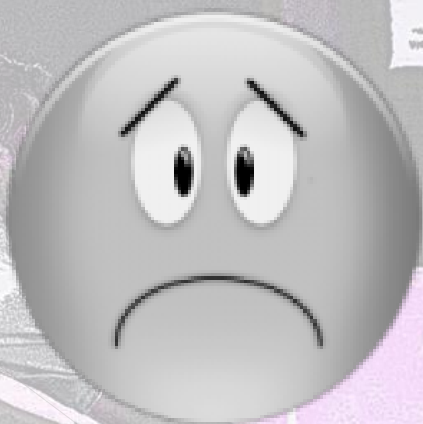
17. Dans le cas où les deux équipes auraient des couleurs identiques ou pouvant prêter à confusion, les arbitres demanderont « automatiquement » à l'équipe « recevante » de changer de couleurs.



Vrai



Faux



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



Art 8.4.c. du Règlement technique

Lorsque les deux équipes, ou les gardiens, apparaissent sur la piste avec les mêmes couleurs ou qui peuvent être confondues, les arbitres doivent suivre les procédures suivantes :

- 1) Trouver un accord entre les équipes, pour résoudre le problème.
- 2) Si un accord n'est pas trouvé entre les équipes, l'équipe à domicile est celle qui change sa couleur de maillot, y compris, si nécessaire, le maillot de ses gardiens de but.

Pour les compétitions françaises et dans le cas où la convocation est expédiée à l'équipe reçue, précise clairement les couleurs de l'équipe qui reçoit (avec photo éventuellement), l'équipe reçue doit s'organiser pour se présenter avec des couleurs différentes. A défaut, l'équipe qui reçoit devra quand même changer de couleurs pour que le match ait lieu, **mais l'équipe reçue s'expose à une pénalité financière de niveau 1, par joueur présent sur la feuille de match.**

[Retour au sommaire](#)

Question suivante

Revenir à la question



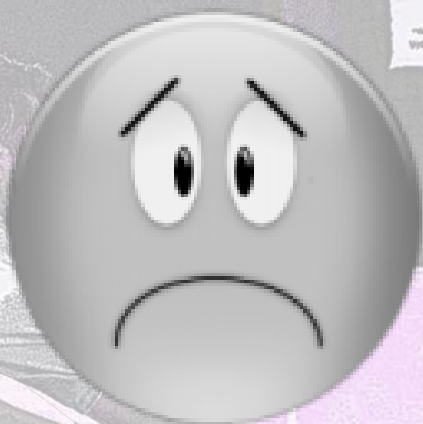
18. Un joueur ou gardien « licencié à la FFRS », mais non régulièrement inscrit sur la feuille de match avant qu'il ne débute, peut-il prendre part au match ?



Oui



Non



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



Art 8.7 Un remplacement irrégulier se produit lorsque le jeu est actif, comme par exemple :

- a. Un(e) joueur(se) remplaçant(e) entre avant que le(a) joueur(se) sur la piste ne soit sorti.
- b. Un(e) joueur(se) saute par-dessus la balustrade pour entrer sur la piste.
- c. Un(e) joueur(se) ou gardien(ne) de but qui a été temporairement ou définitivement exclu(e) du match ou qui n'a pas été dûment inscrit sur la feuille officielle de match et qui entre sur la piste.

Dans ces cas, le jeu redémarrera avec un coup franc direct à l'encontre de l'équipe fautive.

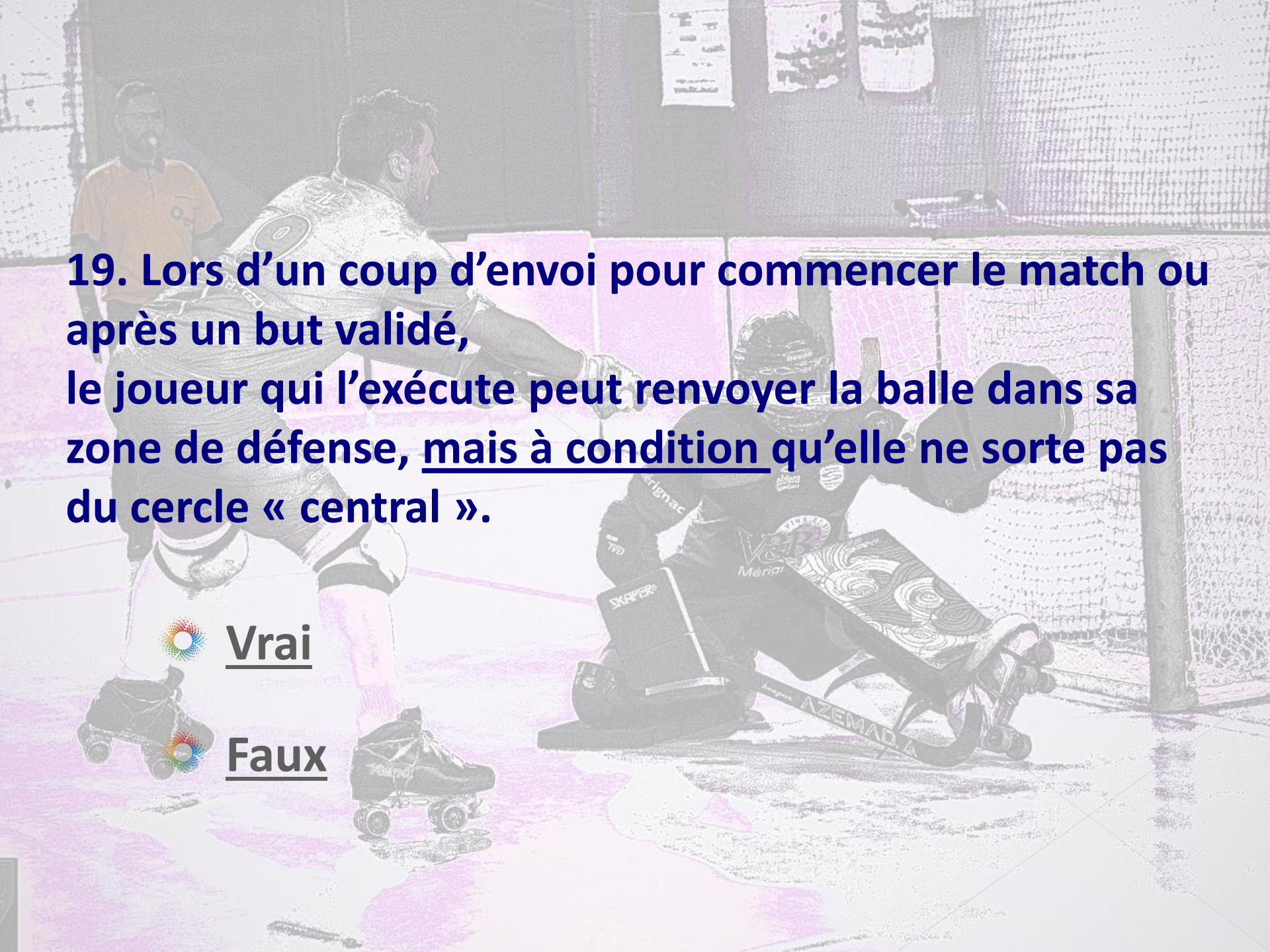
Voici les infractions qui obligent les arbitres principaux à montrer à la personne fautive un carton rouge:

Art 19.1.I. Joueur(se) ou gardien(ne) temporairement suspendu(e), ou qui n'est pas inscrit sur la feuille officielle de match, qui entre irrégulièrement sur le terrain.

[Question suivante](#)

[Retour au sommaire](#)

[Revenir à la question](#)



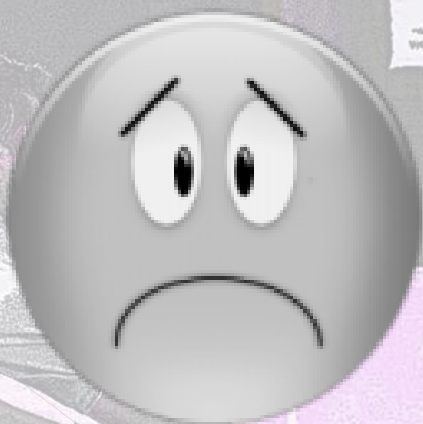
19. Lors d'un coup d'envoi pour commencer le match ou après un but validé, le joueur qui l'exécute peut renvoyer la balle dans sa zone de défense, mais à condition qu'elle ne sorte pas du cercle « central ».



Vrai



Faux



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



Art 5.5

Lors de l'exécution du coup d'envoi, tous les joueurs restent dans leur moitié de terrain et seuls deux d'entre eux, celui qui l'exécute et un coéquipier, peuvent rester dans le rond central de leur propre terrain.

Art 5.6

Après le coup de sifflet des arbitres principaux, la balle est en jeu et les joueurs adverses peuvent essayer de la récupérer.

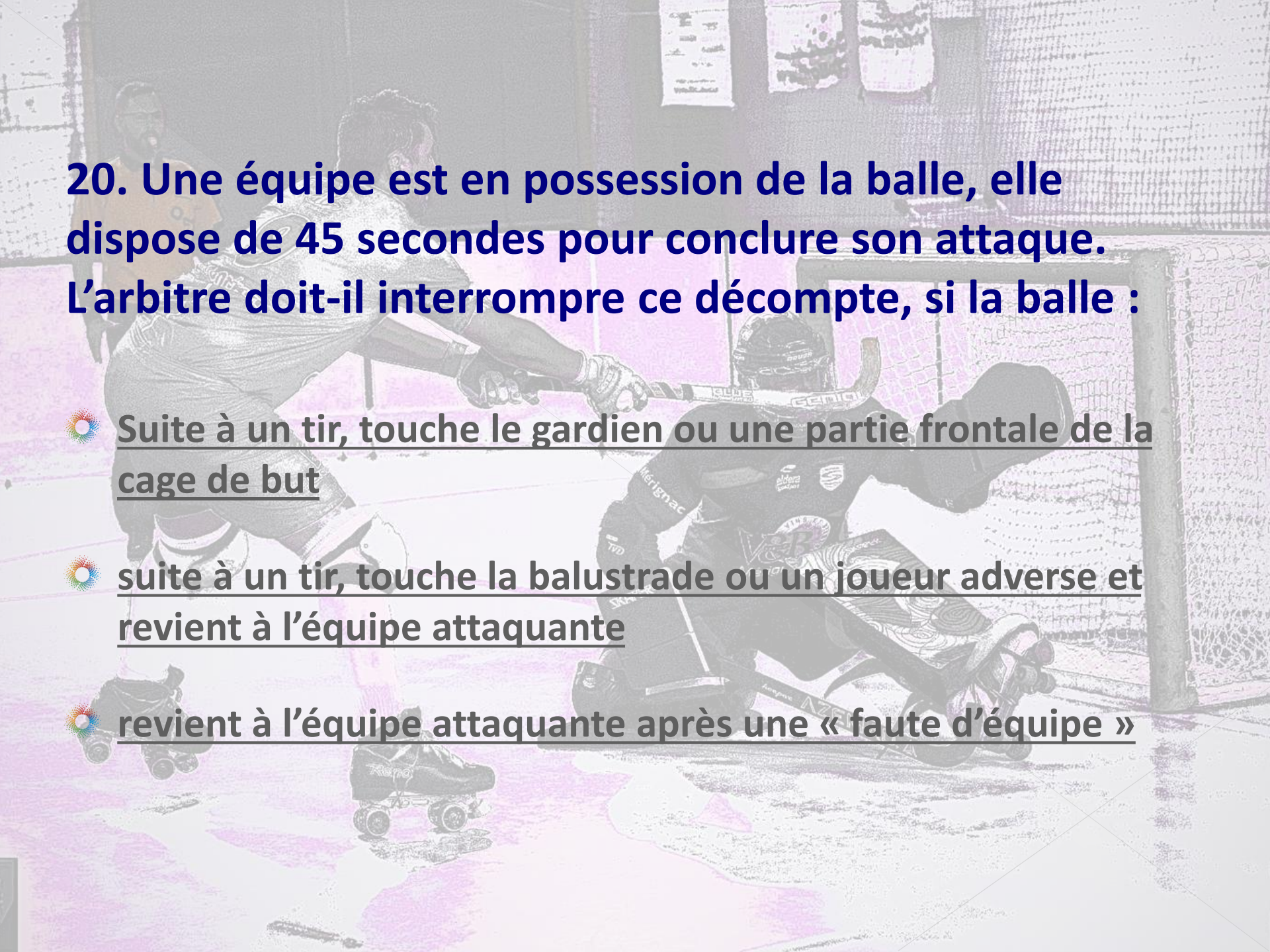
Art 5.7

Lors de l'exécution du coup d'envoi, la balle peut être envoyée dans la moitié de terrain adverse ou envoyée dans sa propre moitié de terrain, situation dans laquelle l'équipe exécutante a cinq (5) secondes pour faire passer celle-ci en zone d'attaque..

[Retour au sommaire](#)

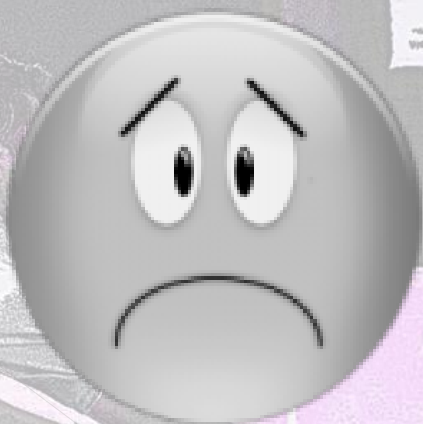
[Question suivante](#)

[Revenir à la question](#)



20. Une équipe est en possession de la balle, elle dispose de 45 secondes pour conclure son attaque. L'arbitre doit-il interrompre ce décompte, si la balle :

- Suite à un tir, touche le gardien ou une partie frontale de la cage de but
- suite à un tir, touche la balustrade ou un joueur adverse et revient à l'équipe attaquante
- revient à l'équipe attaquante après une « faute d'équipe »



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



ARTICLE 4 (L'aire de jeu)

4.2. La Zone défensive. Temps de possession de la balle et contrôle correspondant.

- a. Lorsqu'une équipe rentre en possession de la balle dans sa zone défensive, elle a dix (10) secondes pour lui faire franchir la ligne médiane et passer dans la zone d'attaque. Le décompte de ce temps commence lorsque le joueur contrôle ou a la possibilité de contrôler la balle.
- b. Après avoir initié une action offensive en zone d'attaque, une équipe peut renvoyer la balle dans sa zone défensive, en ayant cinq (5) secondes pour la faire repasser dans sa zone d'attaque. Le décompte de ce temps commence lorsque la balle passe la ligne médiane.

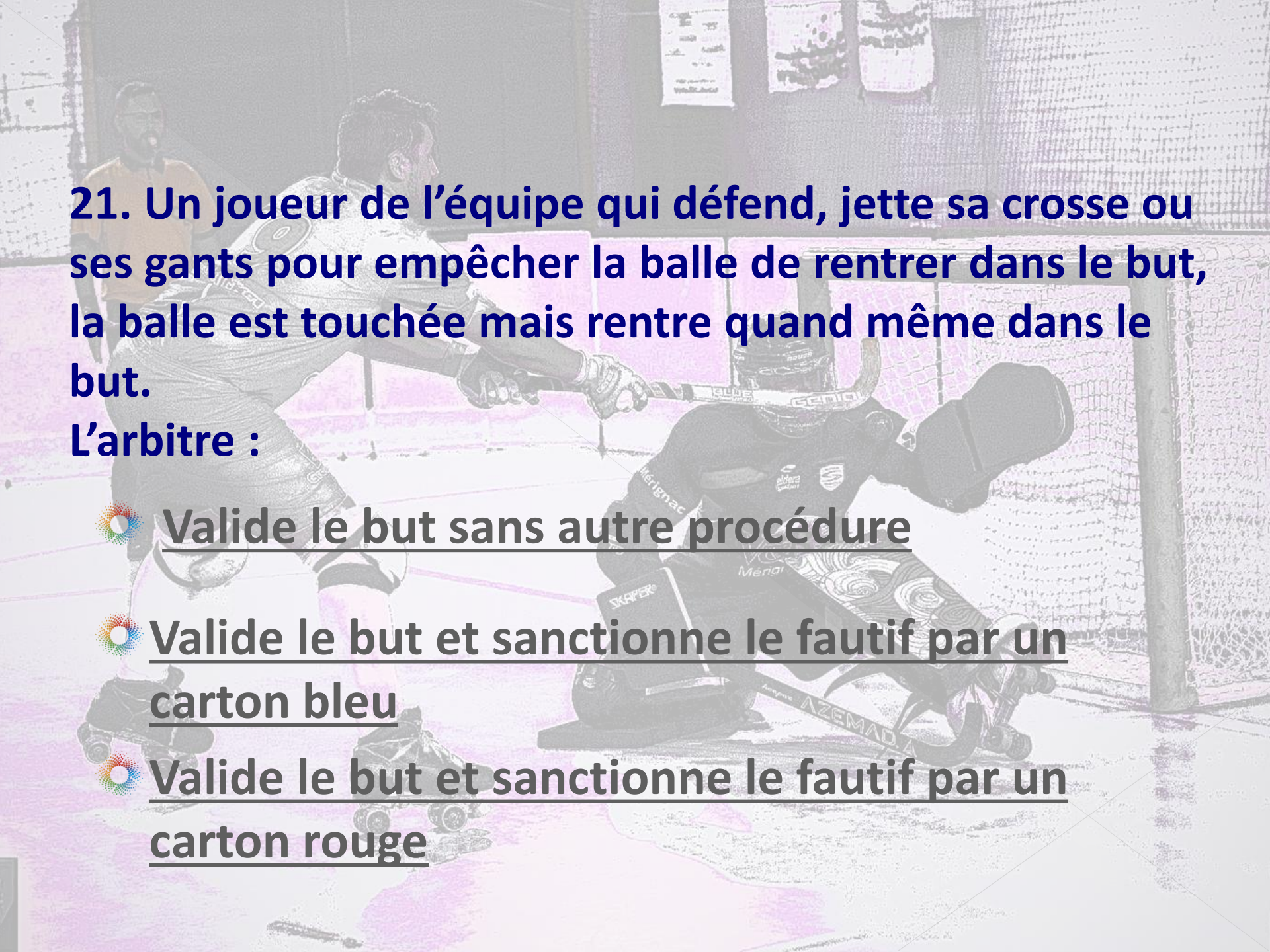
4.3. Zone d'attaque. Temps de possession de la balle et contrôle correspondant.

- a. Les équipes disposent d'un temps maximum de quarante-cinq (45) secondes de jeu pour mettre fin à leurs attaques, afin de marquer un but. Ce temps sera contrôlé par tableaux électroniques ; s'ils n'existent pas, ce seront les arbitres principaux qui assumeront le contrôle de celui-ci.
- b. Le décompte du temps de possession de balle n'est interrompu que lorsque :
 - 1) L'équipe qui l'a eu en sa possession bénéficie d'un coup franc direct ou d'un penalty.
 - 2) La balle touche l'un des poteaux du but de l'adversaire ou est touchée par le gardien de but.
 - 3) La balle est récupérée, et non simplement touchée, par un joueur de l'équipe adverse, reprenant la possession de celle-ci à l'équipe qui l'avait initialement.
 - 4) Un entre-deux est sifflé.

[Question suivante](#)

[Retour au sommaire](#)

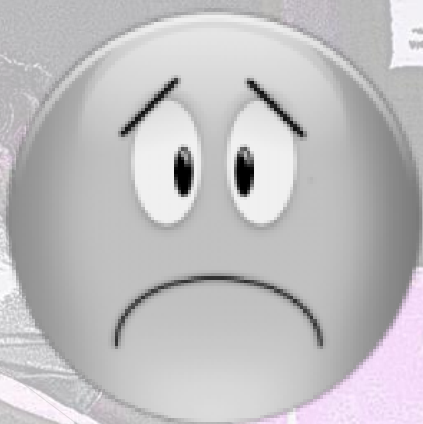
[Revenir à la question](#)



21. Un joueur de l'équipe qui défend, jette sa crosse ou ses gants pour empêcher la balle de rentrer dans le but, la balle est touchée mais rentre quand même dans le but.

L'arbitre :

- Valide le but sans autre procédure
- Valide le but et sanctionne le fautif par un carton bleu
- Valide le but et sanctionne le fautif par un carton rouge



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



ARTICLE 18 (Fautes graves)

1. Voici les infractions qui obligent les arbitres principaux à montrer à la personne fautive un carton bleu :

18.1.p. Lancer la crosse, le casque, les protège-tibias ou tout objet en direction de la balle ou contre les arbitres principaux, adversaires ou coéquipiers, sans impact sur eux ou sur la balle.

ARTICLE 19 (Fautes très graves)

1. Voici les infractions qui obligent les arbitres principaux à montrer à la personne fautive un carton rouge :

19.1.i. Lancer la crosse, le masque, les protège-tibias ou tout objet en direction de la balle ou contre les arbitres principaux, adversaires ou coéquipiers, et qui touche la balle ou les individus.

ARTICLE 20 (Questions Générales)

20.6.c. Face aux deux situations précédentes, si la personne responsable ne pouvait être identifiée, les arbitres principaux montreront un carton bleu à l'entraîneur ; si celui-ci a déjà été expulsé, un carton rouge sera montré à l'un des délégués de l'équipe; en leur absence, un carton bleu sera présenté au capitaine de l'équipe.

[Question suivante](#)

[Retour au sommaire](#)

[Revenir à la question](#)

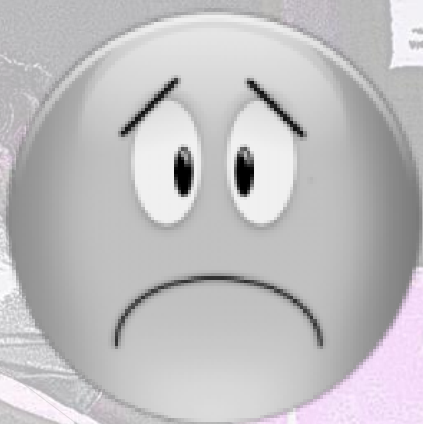


22. Si un joueur suspendu entre sur la piste avant la fin de sa suspension, la table de marque doit actionner immédiatement un signal sonore pour informer les arbitres de cette infraction.

Les arbitres arrêteront le jeu, se rendront à la table de marque pour éclaircir la situation et montreront deux cartons rouges, au fautif et à son entraîneur.

 **Vrai**

 **Faux**



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



ARTICLE 19 (Fautes très graves)

19.1. Voici les infractions qui obligent les arbitres principaux à montrer à la personne fautive un carton rouge:

19.1.I. Joueur(se) ou gardien(ne) temporairement suspendu(e), ou qui n'est pas inscrit sur la feuille officielle de match, qui entre irrégulièrement sur le terrain.

(L'entraîneur n'est plus sanctionné en plus du joueur comme avant aout 2025)

Si un joueur non suspendu ou plus suspendu rentre avant la fin d'une infériorité numérique alors :

ARTICLE 18 (Fautes graves)

18.1. Voici les infractions qui obligent les arbitres principaux à montrer à la personne fautive un carton bleu :

18.1.j. Effectuer un remplacement irrégulier. Joueur(se) ou gardien(ne) de but qui, avec le jeu en cours, entre sur le terrain avant que son(sa) partenaire ne le(la) quitte ; ou saute par-dessus la balustrade pour entrer dans le terrain.

[Question suivante](#)

[Retour au sommaire](#)

[Revenir à la question](#)



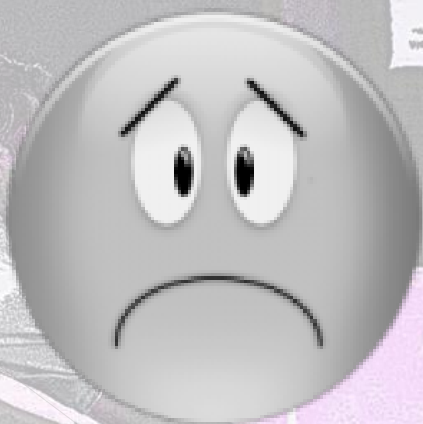
**23. Pendant le jeu,
tous les membres de l'équipe qui sont dans l'enclos (staff ou
joueurs de réserve) peuvent se tenir debout et s'appuyer sur la
balustrade.**



Vrai



Faux



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



Art 2.9. Seuls un (1) des représentants qui sont sur le banc des remplaçants de chaque équipe, y compris l'entraîneur-chef, peuvent rester debout. Le reste des membres doit rester assis.

Art 2.10. A l'exception des joueurs remplaçants, les autres représentants d'équipe doivent porter un signe distinctif afin de les identifier pendant la rencontre.
Pour les compétitions organisées sous l'autorité de la Commission Sportive Rink Hockey de la FFRS, seul l'entraîneur principal doit être identifiable facilement par le port d'un brassard ou autre signe.

Art 5.2. (règles d'arbitrage)

L'équipe jouant à domicile occupe le demi-terrain situé à droite de la table officielle du match, aussi bien pendant l'échauffement avant le match que pendant la première période du match ou de celle de la prolongation.

L'équipe visiteuse est en charge d'exécuter le coup d'envoi de la première période du match ou des prolongations.

[Retour au sommaire](#)

[Question suivante](#)

[Revenir à la question](#)



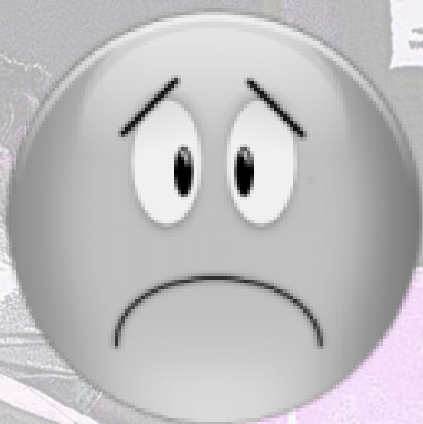
**24. Si un joueur qui est sur la piste est blessé,
le kiné et/ou médecin ou en leur absence l'entraîneur
peut-il entrer immédiatement sur la piste ?**



Oui



Non



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



Article 16 (Avertissements - Cartons Jaunes)

16.3. Les cartons jaunes doivent être montrés dans les situations suivantes :

16.3.c. Médecin et / ou kinésithérapeute qui pénètre sur la piste pour assister un(e) joueur(se) ou un(e) gardien(ne) de but, sans l'autorisation des arbitres principaux.

Article 19 (Fautes très graves)

19.1. Voici les infractions qui obligent les arbitres principaux à montrer à la personne fautive un carton rouge:

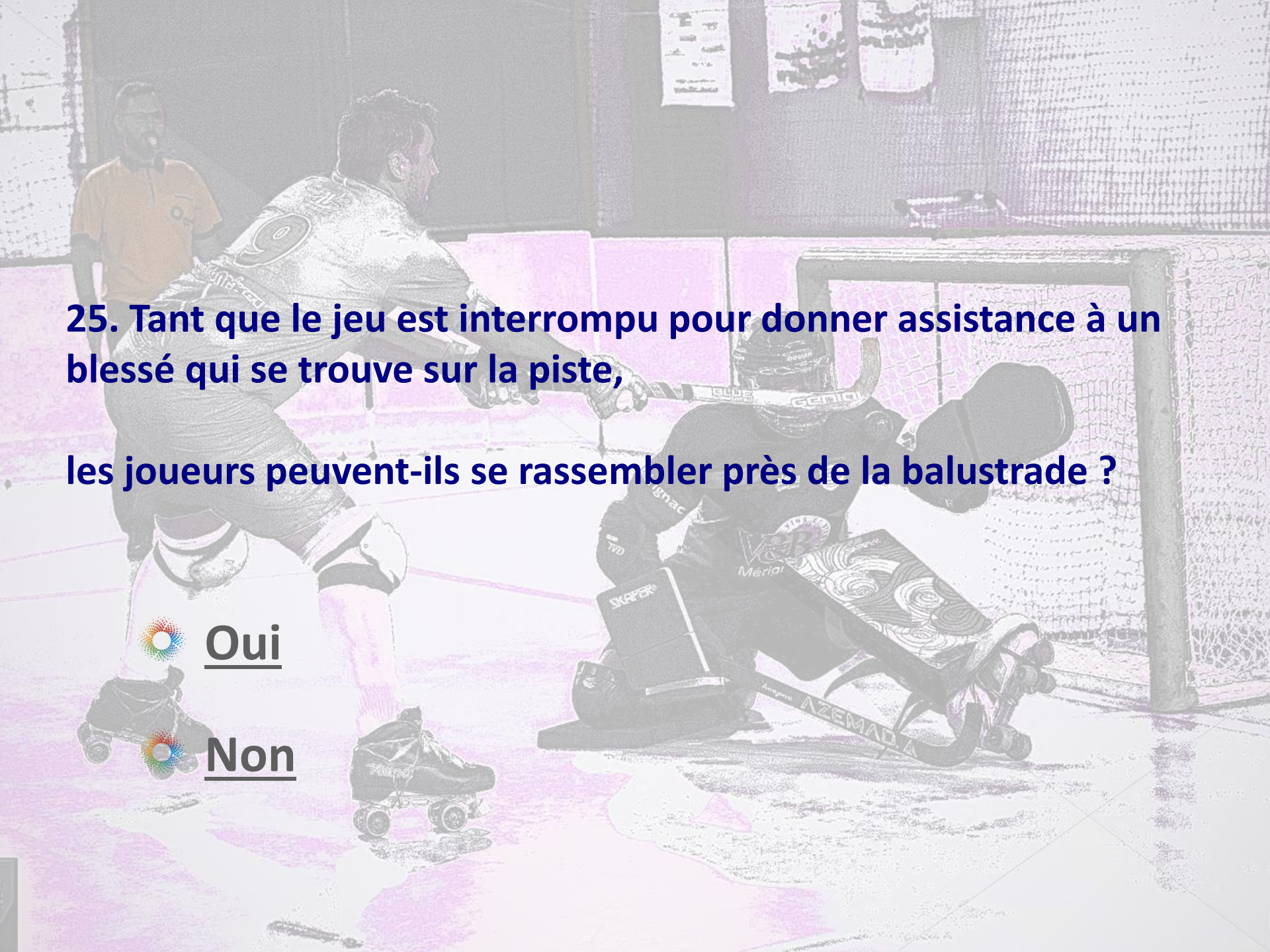
19.1.q. Les membres du banc de touche qui répètent un carton jaune, montré à l'un d'entre eux.

Dans ce cas d'un carton rouge pour accumulation de deux cartons jaunes, le carton rouge n'implique que la suspension sur le match, sans conséquence pour les matchs à venir, et il n'est pas nécessaire que l'arbitre établisse un rapport.

[Retour au sommaire](#)

[Question suivante](#)

[Revenir à la question](#)



25. Tant que le jeu est interrompu pour donner assistance à un blessé qui se trouve sur la piste,

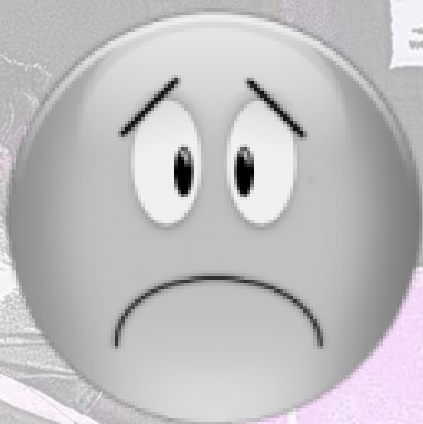
les joueurs peuvent-ils se rassembler près de la balustrade ?



Oui



Non



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



Article 14 (Assistance médicale joueur(se)s en piste)

14.1. Si un(e) gardien(ne) de but ou un(e) joueur(se) est blessé(e) et a besoin d'assistance sur la piste, les arbitres principaux doivent immédiatement interrompre le match, et autoriser le médecin et / ou le masseur à entrer sur la piste pour fournir l'assistance nécessaire, même s'ils ont été expulsés de la rencontre.

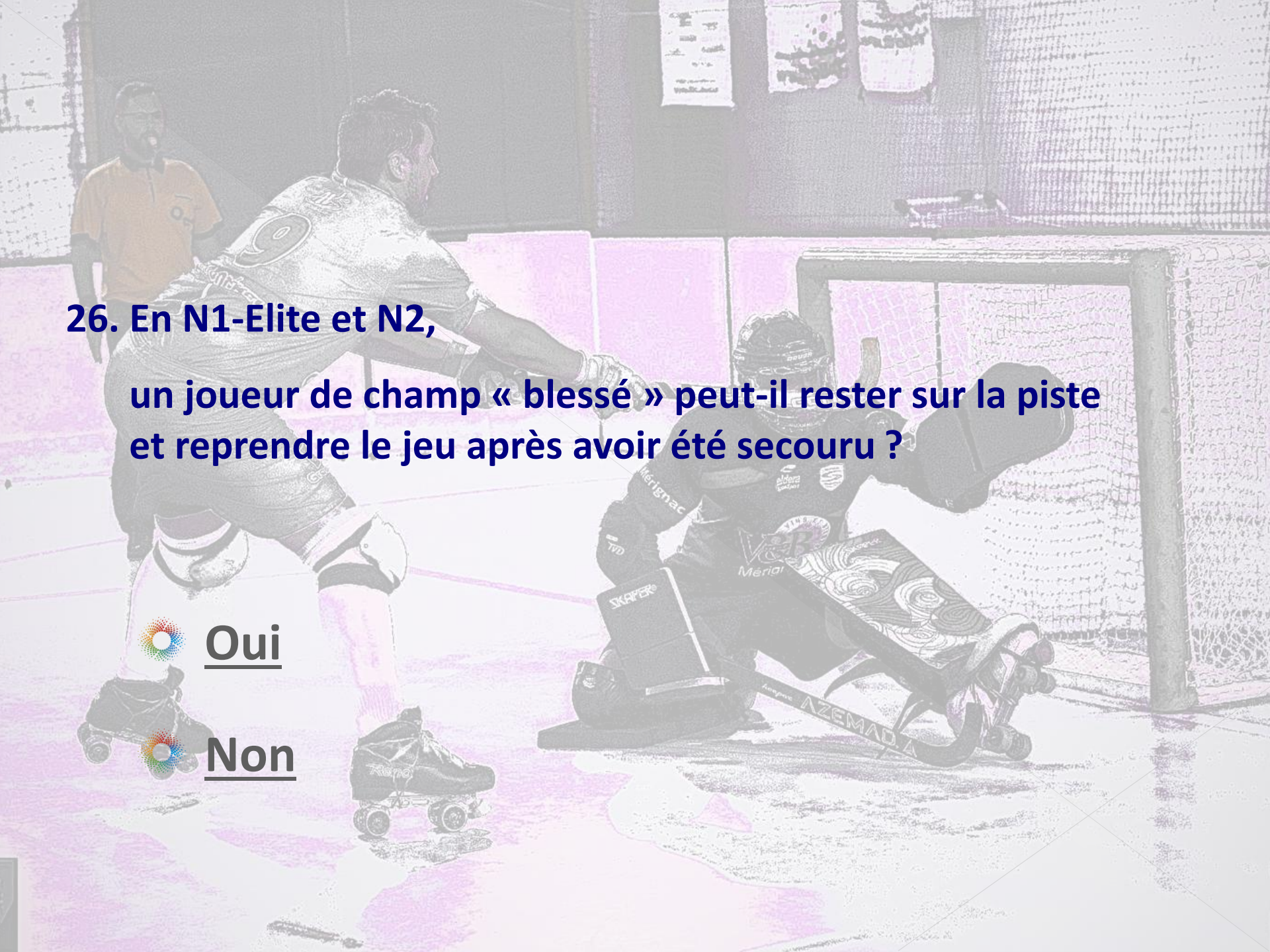
14.2 Pendant que le(a) joueur(se) blessé(e) est assisté(e) médicalement sur la piste, les autres joueur(se)s peuvent se rassembler avec leur banc des remplaçants.

14.3. Chaque fois qu'un(e) joueur(se) ou un gardien de but a reçu une assistance sur la piste, il(elle) sera obligatoirement remplacé(e), excepté dans le cas où il n'y aurait pas de joueur(se)s disponibles, pouvant participer à la reprise du jeu.

[Retour au sommaire](#)

[Question suivante](#)

[Revenir à la question](#)

A background image of a roller hockey game. A player in a white jersey with the number 9 is in the foreground, skating towards the right. A goalkeeper in a black jersey is crouched in front of a goal, ready to block a shot. Another player in a white jersey is visible in the background. The scene is set on an indoor roller hockey rink with a blue wall and a goal net.

26. En N1-Elite et N2,

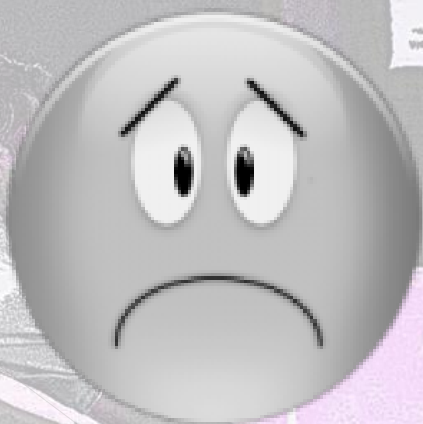
**un joueur de champ « blessé » peut-il rester sur la piste
et reprendre le jeu après avoir été secouru ?**



Oui



Non



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



ARTICLE 8 (Remplacements)

8.2.d. Un gardien (ne) de but ou un joueur(se) assisté médicalement sur la piste ne peut rentrer à nouveau sur celle-ci lieu, seulement après que les arbitres principaux aient sifflé la reprise du jeu.

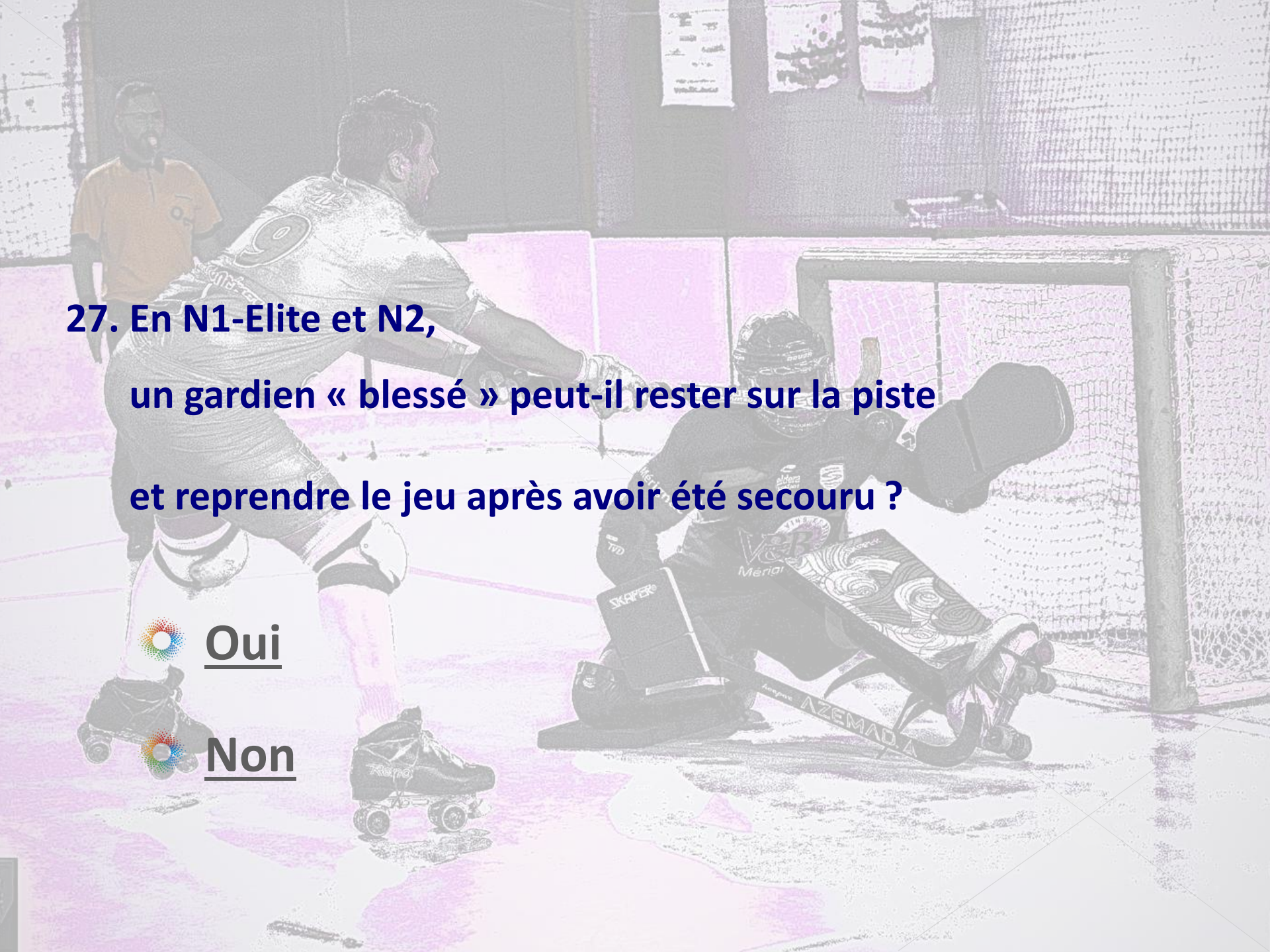
8.3 Remplacements obligatoires.

8.3.a. Joueur (se) ou gardien (ne) de but, qui reçoit une assistance sur la piste, à condition qu'il y ait un remplaçant disponible.

[Retour au sommaire](#)

[Question suivante](#)

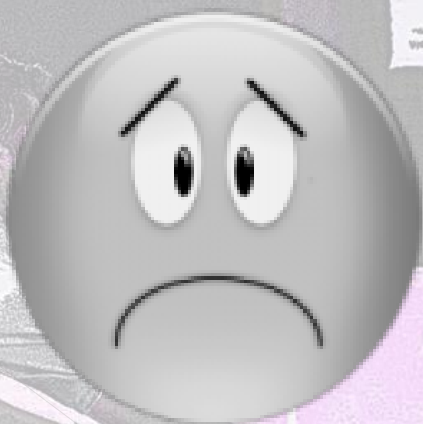
[Revenir à la question](#)



**27. En N1-Elite et N2,
un gardien « blessé » peut-il rester sur la piste
et reprendre le jeu après avoir été secouru ?**

 **Oui**

 **Non**



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



ARTICLE 8 (Remplacements)

8.2.d. Un gardien (ne) de but ou un joueur(se) assisté médicalement sur la piste ne peut rentrer à nouveau sur celle-ci lieu, seulement après que les arbitres principaux aient sifflé la reprise du jeu.

8.3 Remplacements obligatoires.

8.3.a. Joueur (se) ou gardien (ne) de but, qui reçoit une assistance sur la piste, à condition qu'il y ait un remplaçant disponible.

[Retour au sommaire](#)

[Question suivante](#)

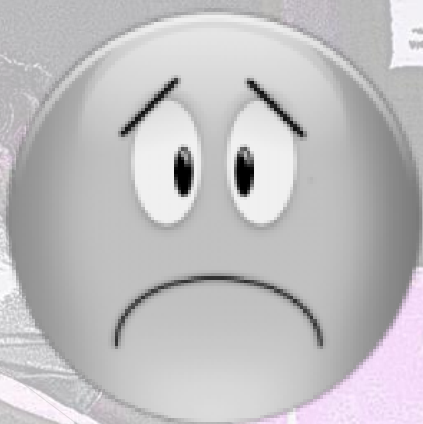
[Revenir à la question](#)



**28. En championnat N3 ou en compétition régionale,
un joueur de champ ou gardien « blessé » peut-il rester sur la
piste
et reprendre le jeu après avoir été secouru ?**

 **Oui**

 **Non**



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



ARTICLE 8 (Remplacements)

8.2.d. Un gardien (ne) de but ou un joueur(se) assisté médicalement sur la piste ne peut rentrer à nouveau sur celle-ci lieu, seulement après que les arbitres principaux aient sifflé la reprise du jeu.

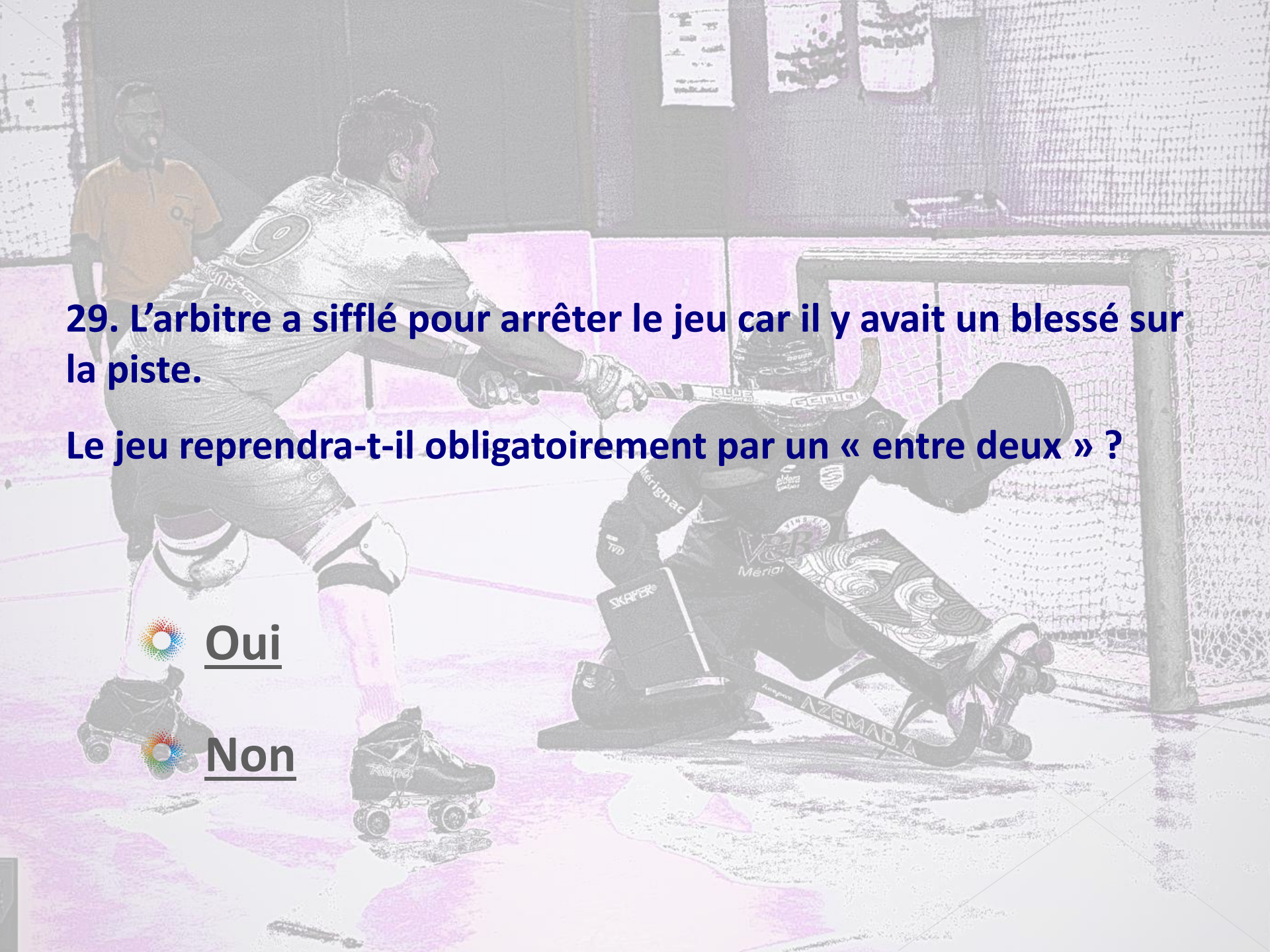
8.3 Remplacements obligatoires.

8.3.a. Joueur (se) ou gardien (ne) de but, qui reçoit une assistance sur la piste, à condition qu'il y ait un remplaçant disponible.

[Retour au sommaire](#)

[Question suivante](#)

[Revenir à la question](#)



29. L'arbitre a sifflé pour arrêter le jeu car il y avait un blessé sur la piste.

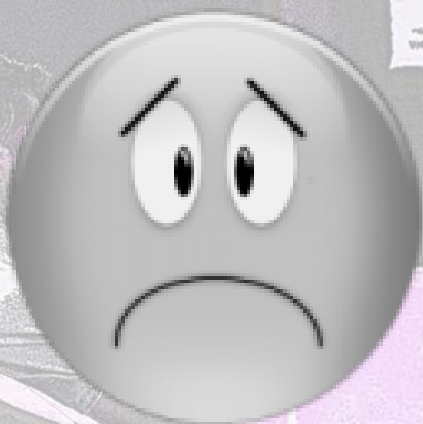
Le jeu reprendra-t-il obligatoirement par un « entre deux » ?



Oui



Non



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



ARTICLE 27 (Coup Franc Indirect)

27.1. Le coup franc indirect est l'action qui permet de reprendre le jeu, après que les arbitres principaux aient sanctionné une faute, à l'exception des sanctions qui doivent être reprises par un coup franc direct ou un penalty ; il est aussi utilisé, après que le jeu ait été interrompu sans qu'aucune des équipes n'aient commis de fautes ; dans ce cas, la balle sera redonnée à l'équipe qui était en possession de la balle, au moment de l'interruption.

ARTICLE 13 (Entre-deux)

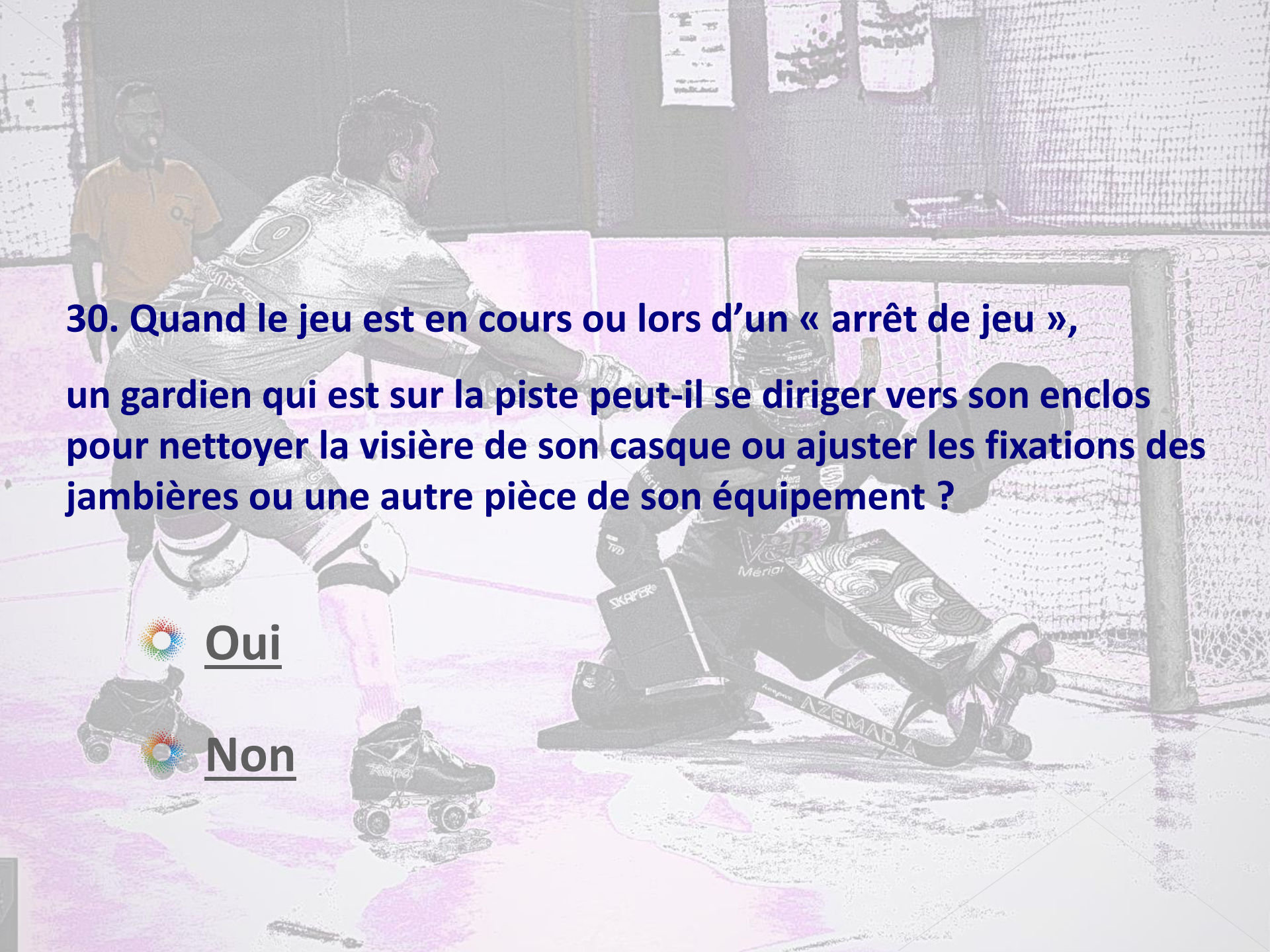
13.1. Le jeu reprend avec un entre-deux, lorsqu'il est interrompu par les arbitres principaux, à condition que :

13.1.a. Sans signaler de faute, impossibilité de déterminer l'équipe en possession de la balle au moment de l'interruption du jeu.

[Retour au sommaire](#)

[Question suivante](#)

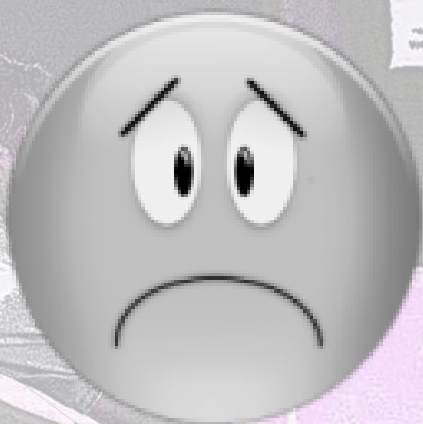
[Revenir à la question](#)



**30. Quand le jeu est en cours ou lors d'un « arrêt de jeu »,
un gardien qui est sur la piste peut-il se diriger vers son enclos
pour nettoyer la visière de son casque ou ajuster les fixations des
jambières ou une autre pièce de son équipement ?**

 **Oui**

 **Non**



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



ARTICLE 8 (Remplacements)

3. Remplacements obligatoires.

8.3.a. Joueur (se) ou gardien (ne) de but, qui reçoit une assistance sur la piste, à condition qu'il y ait un remplaçant disponible.

8.3.b. Lorsque le gardien (ne) de but qui se trouve sur la piste souffre d'un problème technique au niveau de ses patins ou de son équipement. Si le jeu est interrompu et qu'il obtient l'autorisation des arbitres principaux, il peut se rendre sur le banc pour nettoyer le casque et / ou réparer les protections. Pendant un temps mort ou lors de l'assistance d'un joueur sur la piste, il n'est pas nécessaire pour le gardien d'obtenir la permission des arbitres principaux pour se rendre sur le banc pour nettoyer le casque et / ou fixer les protections.

8.3.c. Lorsque le gardien de but qui se trouve sur la piste se rend à son banc des remplaçants sans l'autorisation préalable des arbitres principaux.

ARTICLE 16 (Avertissements – Cartons jaunes)

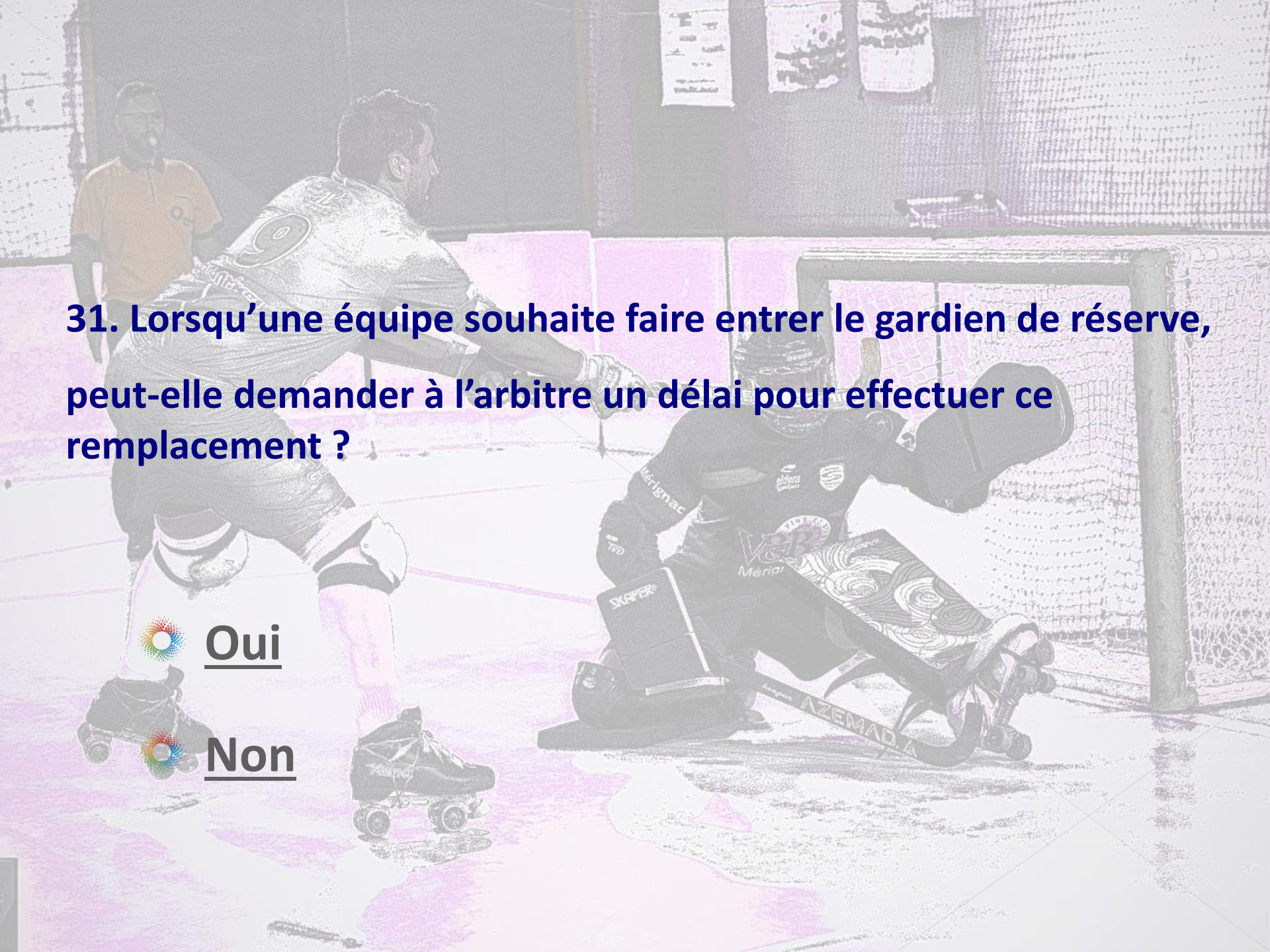
16.3 Les cartons jaunes doivent être montrés dans les situations suivantes :

Gardien(ne) qui, sans l'autorisation des arbitres principaux, se rend à son banc des remplaçants. Pendant un temps mort ou lorsqu'un joueur(se) est assisté(e) sur la piste, l'autorisation des arbitres principaux n'est pas requise.

[Retour au sommaire](#)

[Question suivante](#)

[Revenir à la question](#)



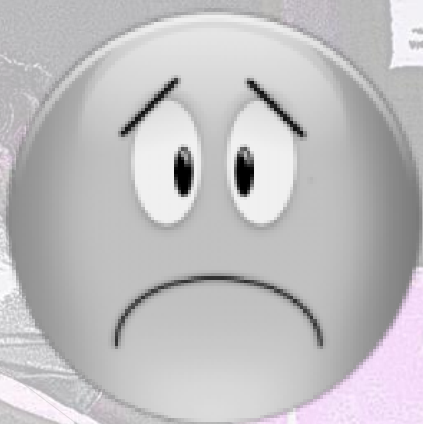
31. Lorsqu'une équipe souhaite faire entrer le gardien de réserve, peut-elle demander à l'arbitre un délai pour effectuer ce remplacement ?



Oui



Non



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



ARTICLE 8 (Remplacements)

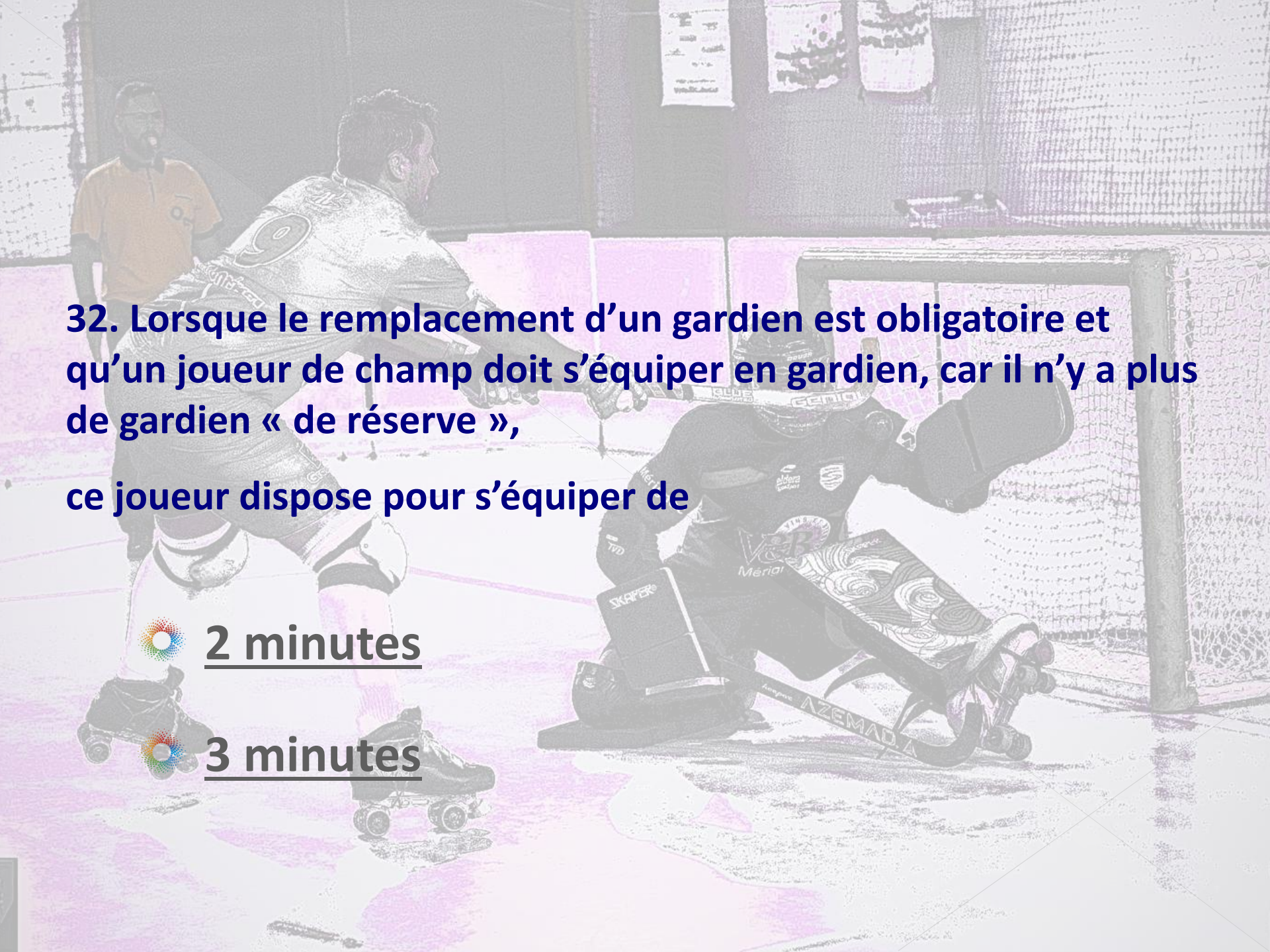
8.5. Règles spécifiques pour le remplacement d'un gardien de but.

8.5.a. Les gardien(ne)s de but peuvent être remplacé(e)s dans les mêmes conditions que les autres joueurs, et leur équipe peut choisir de demander aux arbitres principaux de se voir accorder trente (30) secondes pour effectuer le remplacement par le gardien de but remplaçant, une fois le match arrêté.

[Retour au sommaire](#)

[Question suivante](#)

[Revenir à la question](#)



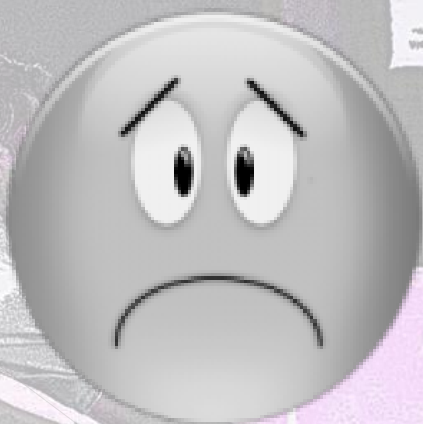
**32. Lorsque le remplacement d'un gardien est obligatoire et qu'un joueur de champ doit s'équiper en gardien, car il n'y a plus de gardien « de réserve »,
ce joueur dispose pour s'équiper de**



2 minutes



3 minutes



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



ARTICLE 8 (Remplacements)

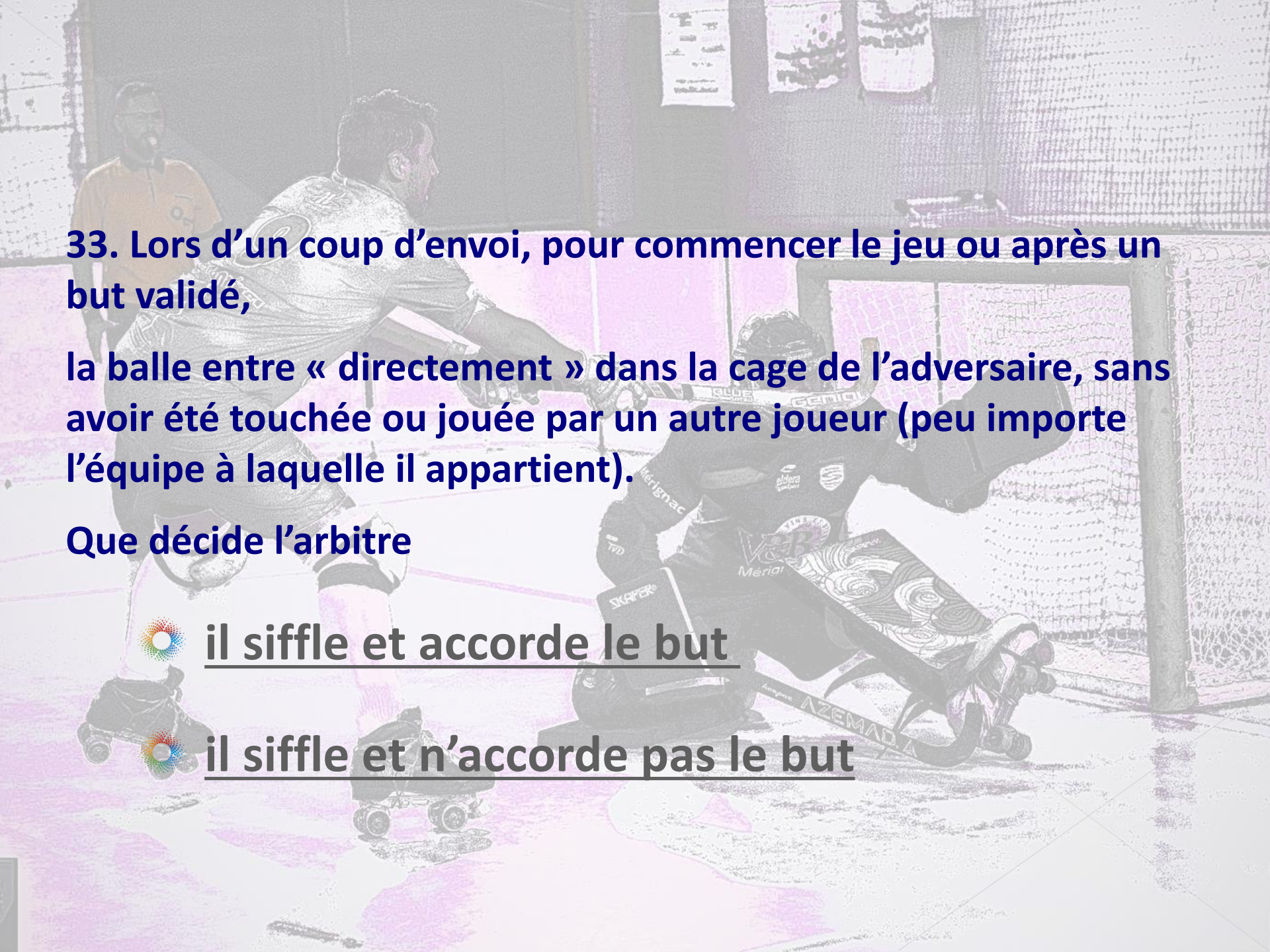
8.5. Règles spécifiques pour le remplacement d'un gardien de but.

8.5.b. Lorsque le remplacement du gardien(ne) de but est requis et qu'il n'y a pas de gardien de but de remplacement disponible, trois (3) minutes sont allouées à un joueur de champ pour effectuer ce remplacement, en mettant le casque, les guêtres et tout autre équipement de protection pour les gardiens de but.

[Question suivante](#)

[Retour au sommaire](#)

[Revenir à la question](#)



33. Lors d'un coup d'envoi, pour commencer le jeu ou après un but validé,

la balle entre « directement » dans la cage de l'adversaire, sans avoir été touchée ou jouée par un autre joueur (peu importe l'équipe à laquelle il appartient).

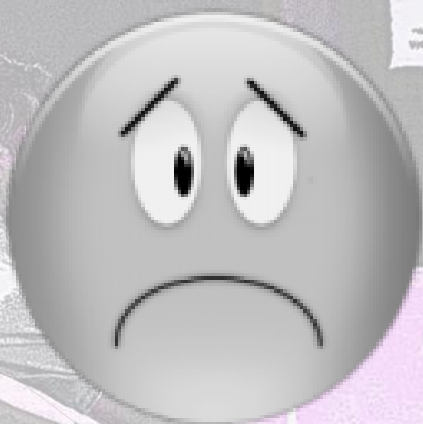
Que décide l'arbitre



il siffle et accorde le but



il siffle et n'accorde pas le but



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



ARTICLE 7 (Marquer et valider un but)

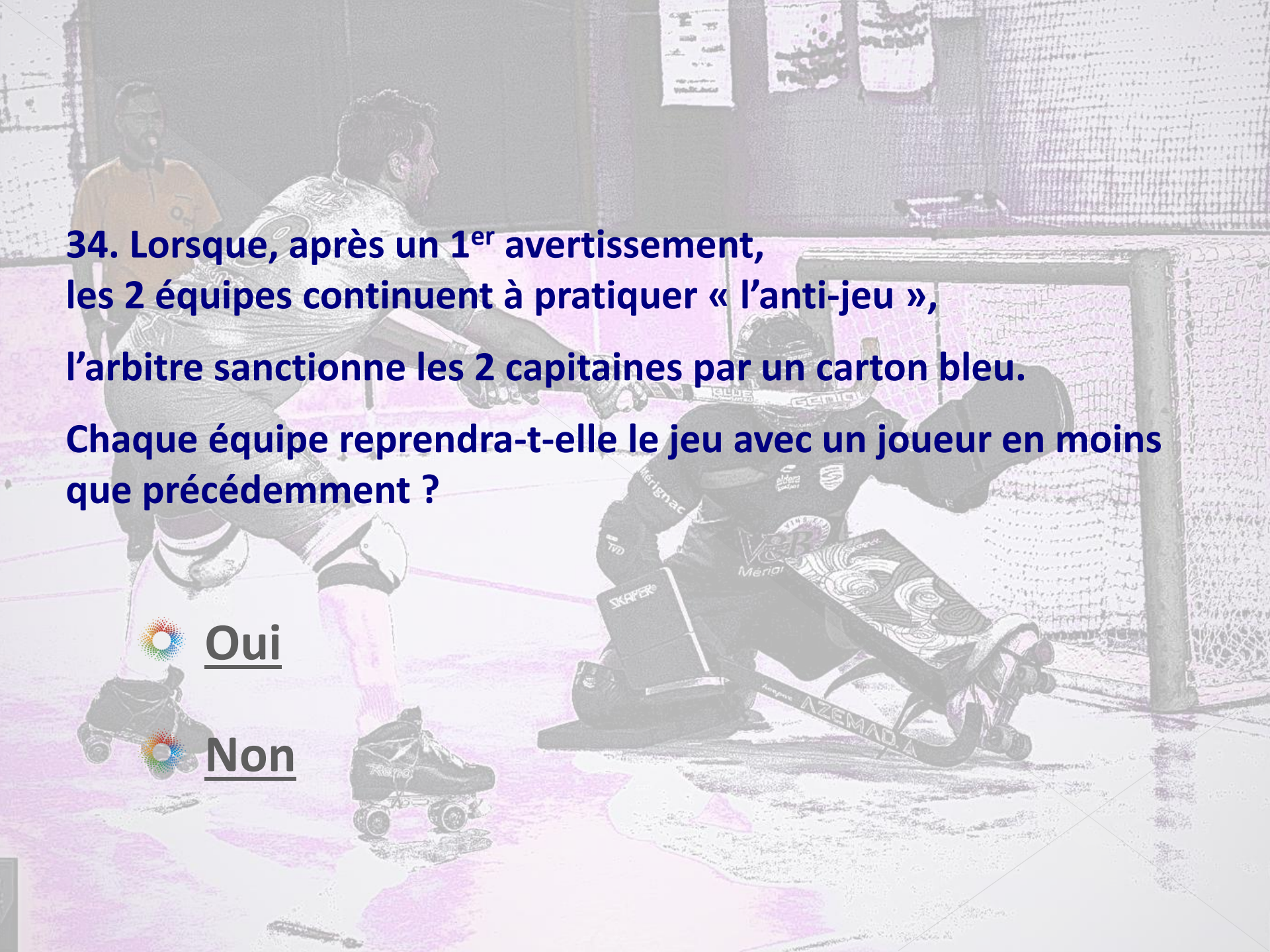
7.3. Un but n'est pas validé s'il résulte de:

7.3.b. L'exécution d'un coup franc indirect ou d'un coup d'envoi, lorsque la balle entre directement dans le but de l'équipe adverse, sans avoir été touchée ou jouée par un(e) autre joueur(se).

[Question suivante](#)

[Revenir à la question](#)

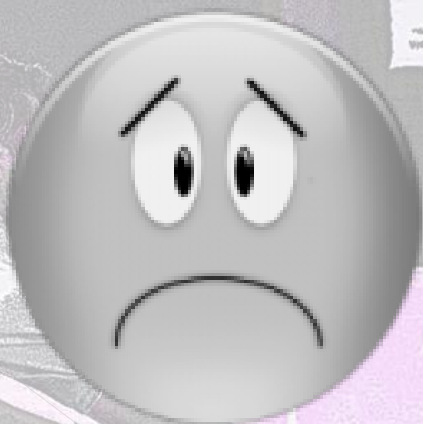
[Retour au sommaire](#)



34. Lorsque, après un 1^{er} avertissement, les 2 équipes continuent à pratiquer « l'anti-jeu », l'arbitre sanctionne les 2 capitaines par un carton bleu. Chaque équipe reprendra-t-elle le jeu avec un joueur en moins que précédemment ?

 Oui

 Non



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



ARTICLE 10 (Jeu passif et Anti-jeu)

10.6. Lorsque les deux équipes s'engagent dans la pratique de l'anti-jeu, les arbitres principaux doivent intervenir pour qu'un esprit de compétition puisse être restauré dans le jeu, en appliquant les procédures suivantes :

10.6.b. Si cet avertissement n'est pas respecté et que les deux équipes continuent la pratique anti-jeu, les arbitres principaux siffleront immédiatement, interrompant le jeu, et punissant les deux capitaines, ou leurs adjoints, d'un carton bleu, ordonnant ensuite la reprise du jeu par un entre-deux à l'endroit où se trouvait la balle, au moment de l'interruption.

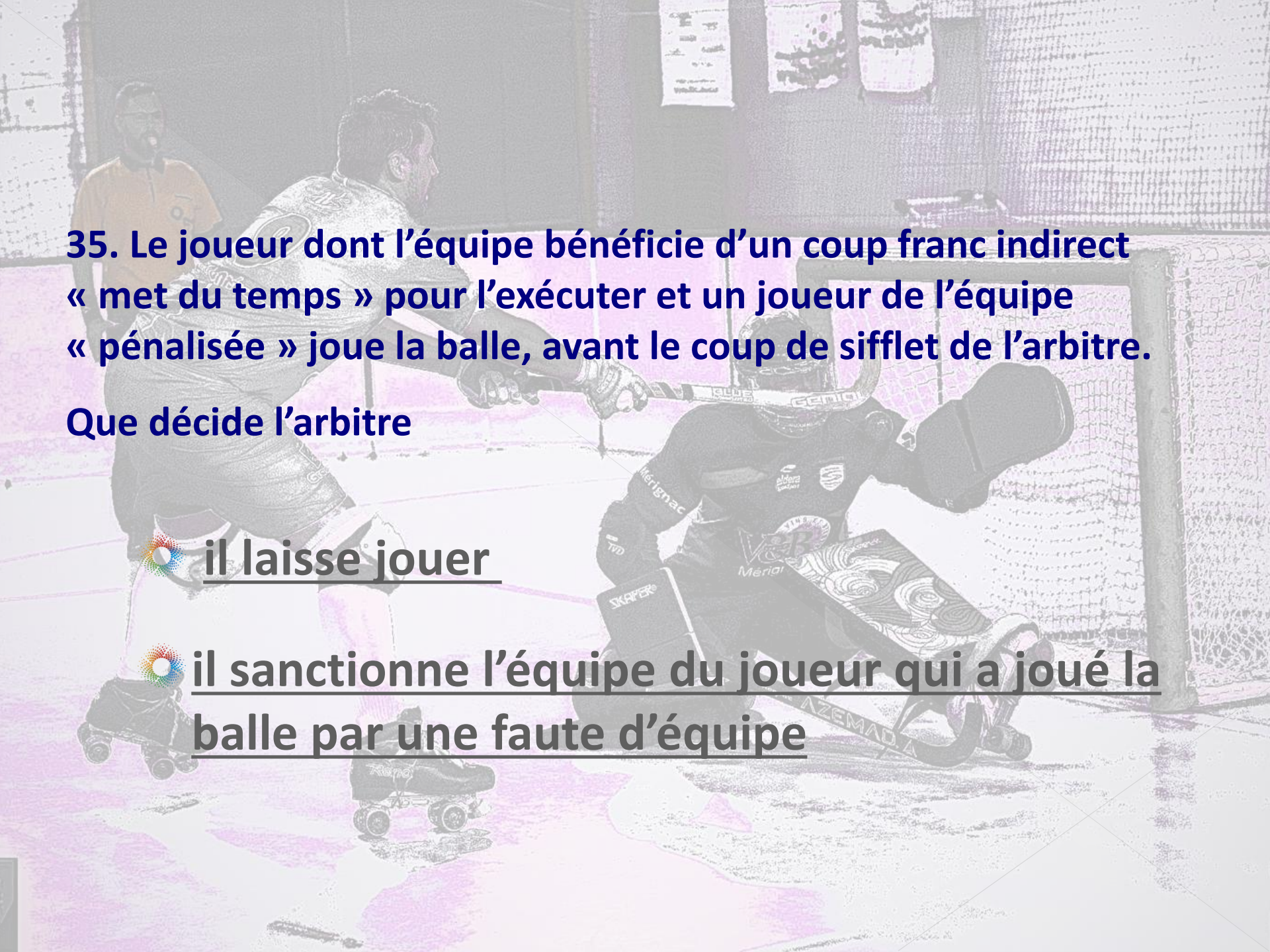
ARTICLE 31 (Jouer en Infériorité)

31.4. Lorsqu'une équipe subit une période d'infériorité, elle ne peut avoir que quatre (4) joueurs(ses) sur la piste, elle décide de jouer sans gardien(ne) de but ou, trois (3) joueur(se)s et un (1) gardien(ne) de but.

[Retour au sommaire](#)

[Question suivante](#)

[Revenir à la question](#)



**35. Le joueur dont l'équipe bénéficie d'un coup franc indirect
« met du temps » pour l'exécuter et un joueur de l'équipe
« pénalisée » joue la balle, avant le coup de sifflet de l'arbitre.**

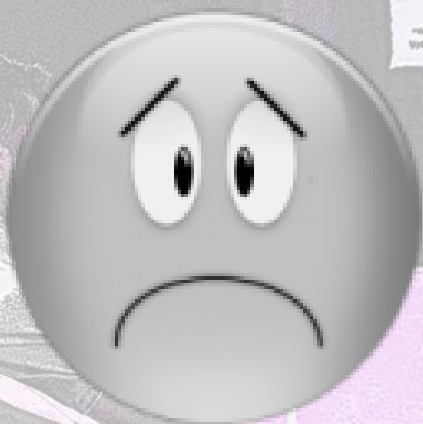
Que décide l'arbitre



il laisse jouer



**il sanctionne l'équipe du joueur qui a joué la
balle par une faute d'équipe**



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



ARTICLE 27 (Coup Franc Indirect)

27.2. L'exécution du coup franc indirect.

27.2.a. Le coup franc indirect est exécuté avec la balle arrêtée, en la déplaçant d'un simple toucher et sans que les arbitres principaux n'aient besoin de siffler.

27.2.b. Tous les joueur(se)s de l'équipe sanctionnée sont placé(e)s à une distance d'au moins trois (3) mètres par rapport au point où la faute est remise en jeu.

27.2.c. Les arbitres principaux donneront un coup de sifflet quand :

- 1) Le joueur qui effectue la remise en jeu retarde l'exécution du coup franc indirect.
- 2) Le joueur chargé d'effectuer la remise en jeu demande aux arbitres principaux de placer les joueurs adverses à la distance réglementaire de trois (3) mètres, une situation dans laquelle le coup franc indirect ne pourra être exécuté qu'après le coup de sifflet des arbitres principaux.
- 3) Lorsque la balle est sortie du terrain.
- 4) Lors de la reprise du jeu, après un temps mort.

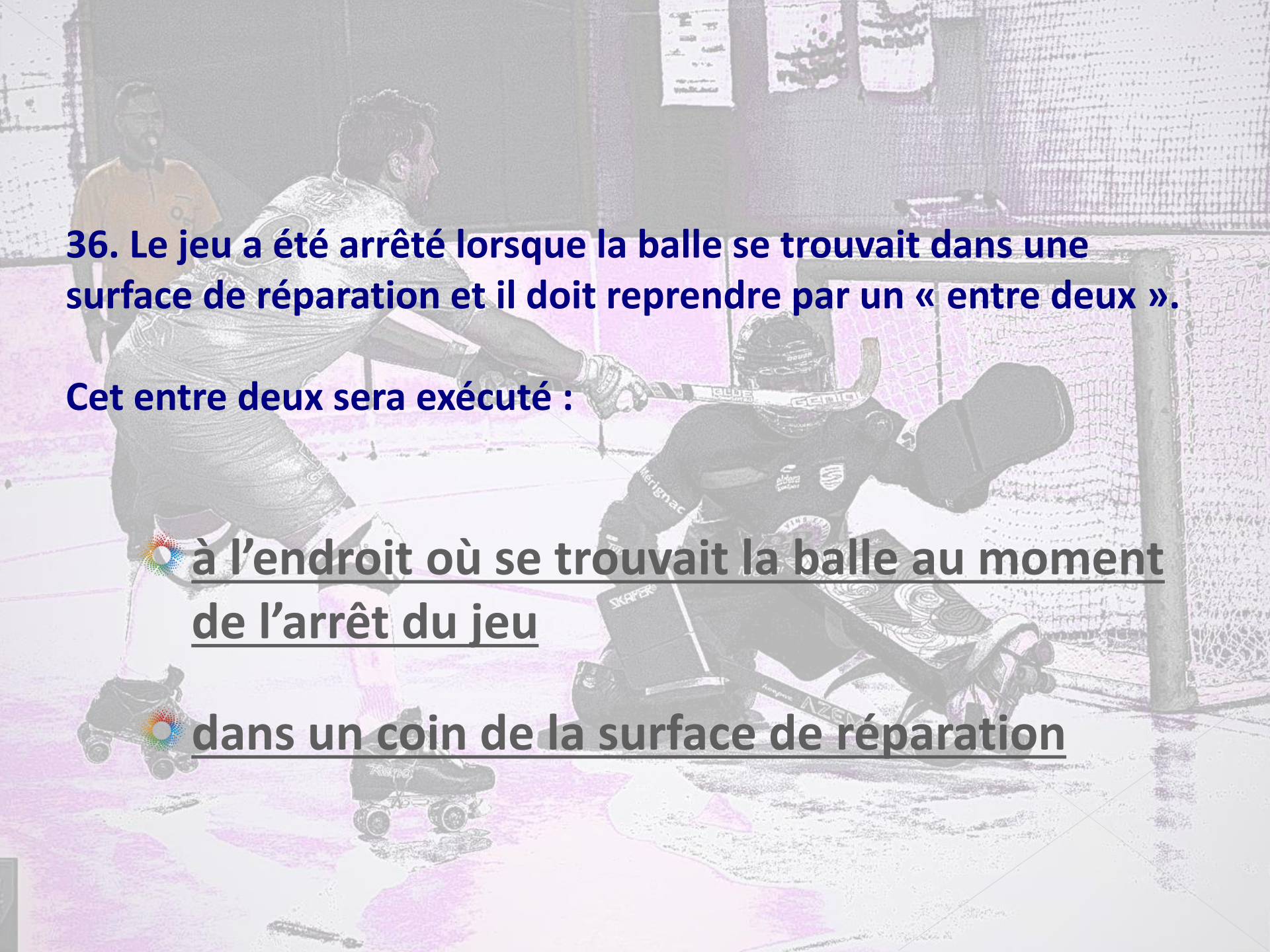
17.3. Lorsque le jeu est arrêté, les fautes d'équipe sont les suivantes:

- a. Ne pas respecter la distance réglementaire lors de l'exécution d'un coup franc indirect.
- b. Déplacer ou retenir intentionnellement la balle, retardant ainsi l'exécution du coup franc indirect à l'encontre de son équipe.

Question suivante

[Retour au sommaire](#)

Revenir à la question

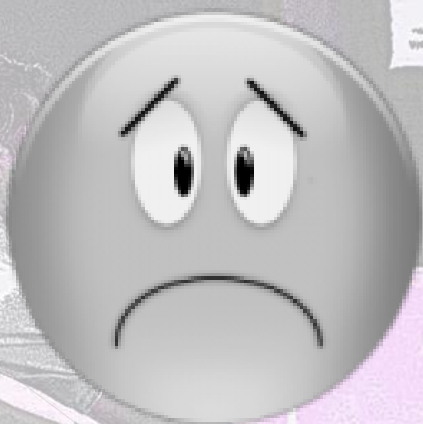


36. Le jeu a été arrêté lorsque la balle se trouvait dans une surface de réparation et il doit reprendre par un « entre deux ».

Cet entre deux sera exécuté :

- à l'endroit où se trouvait la balle au moment de l'arrêt du jeu

- dans un coin de la surface de réparation



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



ARTICLE 13 (Entre-deux)

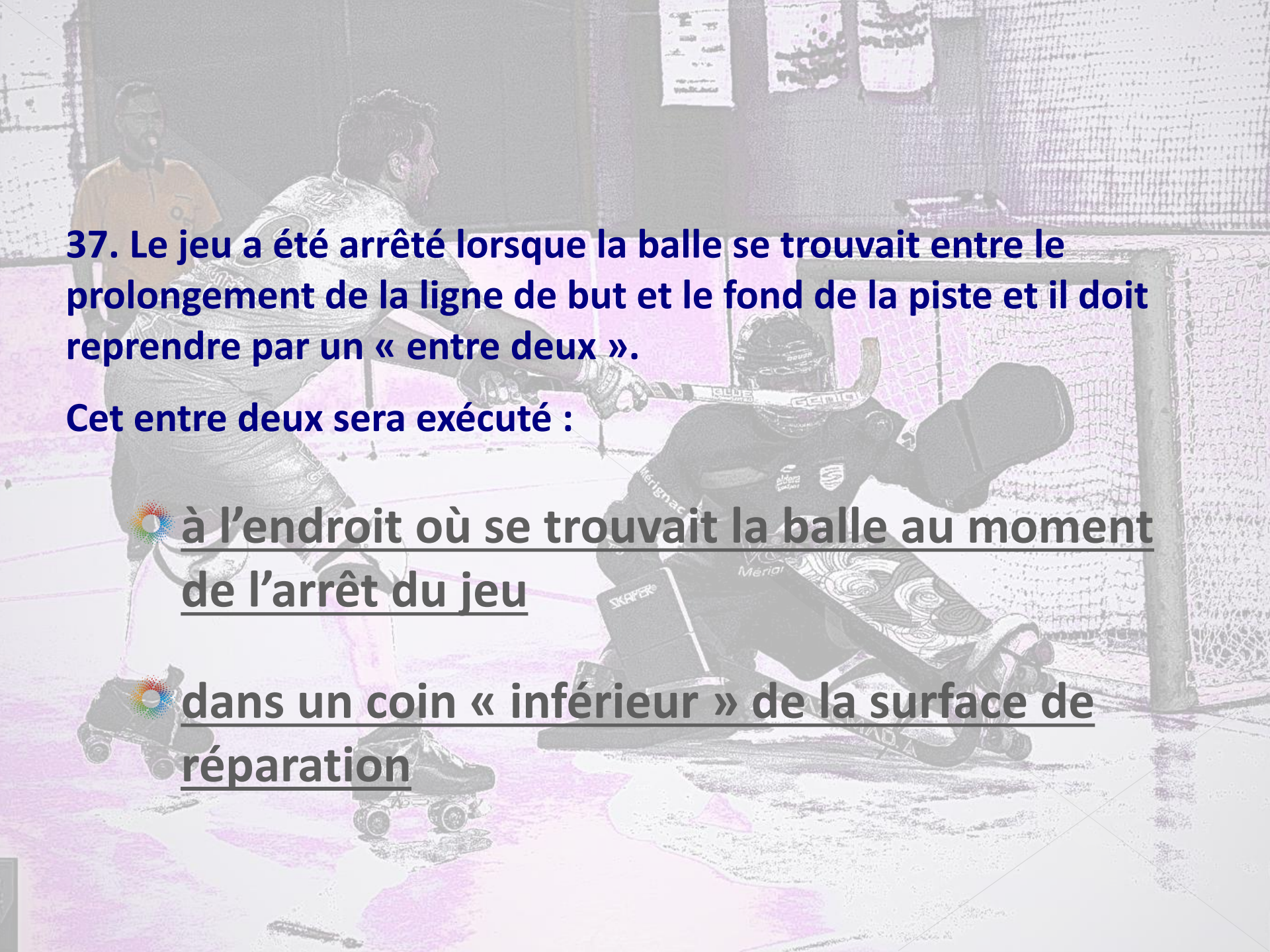
13.3. Le lieu d'exécution d'un entre-deux est déterminé en fonction de l'endroit où se trouvait la balle au moment de l'interruption du jeu, sauf dans les situations détaillées ci-après :

- a. Dans le cas où la balle est coincée dans les guêtres du gardien de but ou dans toute partie extérieure de la cage de but, l'entre-deux est exécuté dans l'un des coins inférieurs de la surface de réparation.
- b. Si la balle touche le plafond de la salle, l'entre-deux est exécuté au point d'engagement dans le rond central.
- c. Dans le cas d'interruptions du jeu effectuées lorsque la balle est à l'intérieur de la surface de réparation et entre le prolongement de la ligne de but et la balustrade, l'entre-deux est exécuté dans le coin inférieur de la surface de réparation le plus proche de l'endroit où était la balle, au moment de l'interruption du jeu.

[Retour au sommaire](#)

[Question suivante](#)

[Revenir à la question](#)

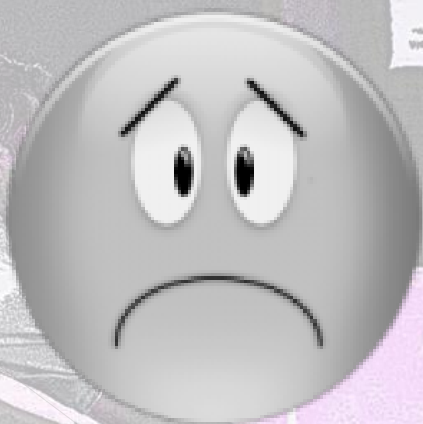


37. Le jeu a été arrêté lorsque la balle se trouvait entre le prolongement de la ligne de but et le fond de la piste et il doit reprendre par un « entre deux ».

Cet entre deux sera exécuté :

• à l'endroit où se trouvait la balle au moment de l'arrêt du jeu

• dans un coin « inférieur » de la surface de réparation



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



ARTICLE 13 (Entre-deux)

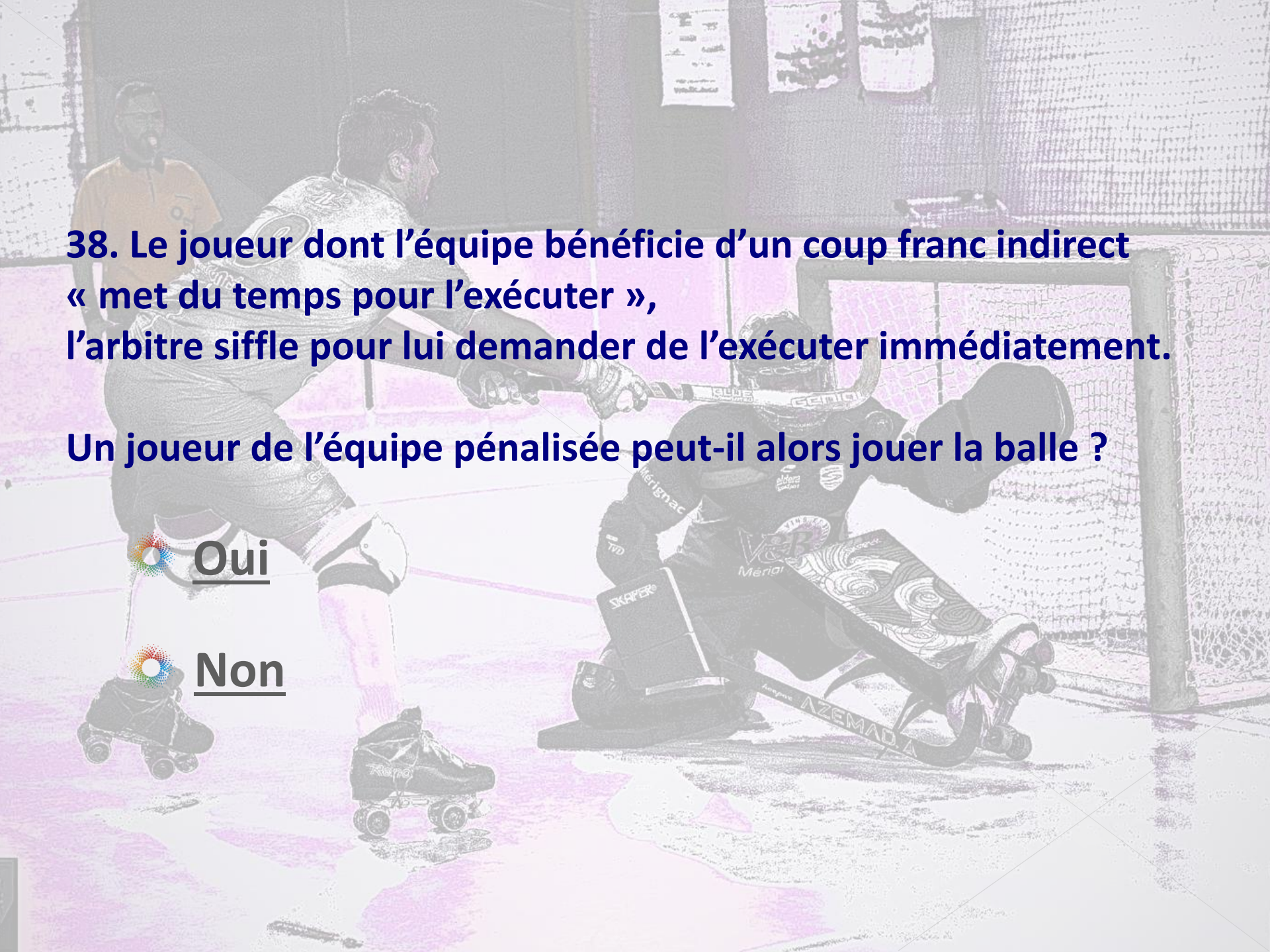
13.3. Le lieu d'exécution d'un entre-deux est déterminé en fonction de l'endroit où se trouvait la balle au moment de l'interruption du jeu, sauf dans les situations détaillées ci-après :

c. Dans le cas d'interruptions du jeu effectuées lorsque la balle est à l'intérieur de la surface de réparation et entre le prolongement de la ligne de but et la balustrade, l'entre-deux est exécuté dans le coin inférieur de la surface de réparation le plus proche de l'endroit où était la balle, au moment de l'interruption du jeu.

[Retour au sommaire](#)

[Question suivante](#)

[Revenir à la question](#)

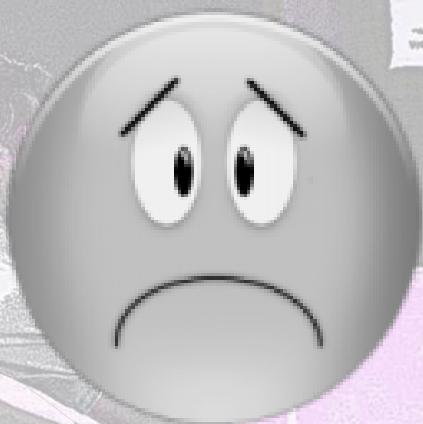


**38. Le joueur dont l'équipe bénéficie d'un coup franc indirect
« met du temps pour l'exécuter »,
l'arbitre siffle pour lui demander de l'exécuter immédiatement.**

Un joueur de l'équipe pénalisée peut-il alors jouer la balle ?

 **Oui**

 **Non**



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



ARTICLE 27 (Coup Franc Indirect)

27.2. L'exécution du coup franc indirect.

27.2.c. Les arbitres principaux donneront un coup de sifflet quand :

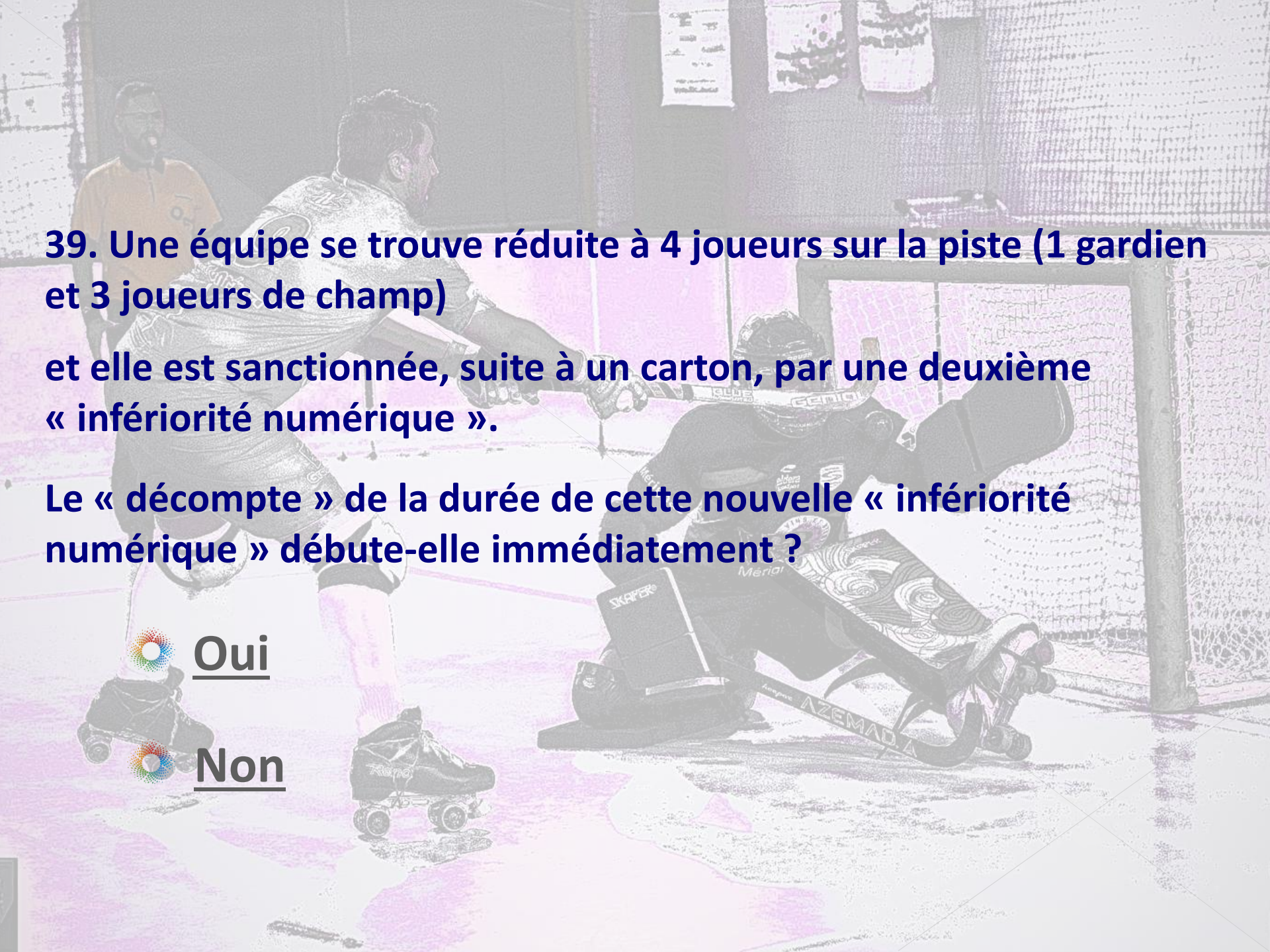
1) Le joueur qui effectue la remise en jeu retarde l'exécution du coup franc indirect.

27.2.g. Après le coup de sifflet des arbitres principaux, la balle est en jeu et tout joueur de l'équipe sanctionnée peut en prendre possession et continuer à jouer.

[Retour au sommaire](#)

[Question suivante](#)

[Revenir à la question](#)



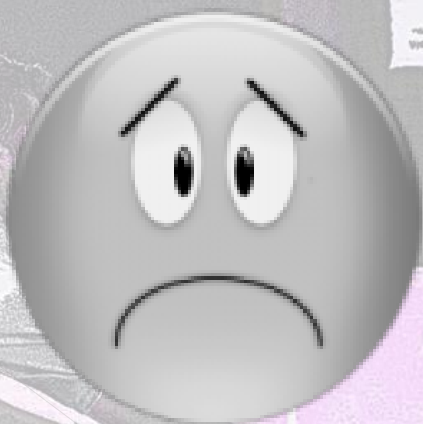
39. Une équipe se trouve réduite à 4 joueurs sur la piste (1 gardien et 3 joueurs de champ)

et elle est sanctionnée, suite à un carton, par une deuxième « infériorité numérique ».

Le « décompte » de la durée de cette nouvelle « infériorité numérique » débute-elle immédiatement ?

 **Oui**

 **Non**



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



Art 31.8 Le début de la période d'infériorité survient au moment où le jeu reprend après l'enregistrement de la faute.

Art 31,7 La période d'infériorité prend fin lorsque la durée de la période d'infériorité est terminée (écoulement total du temps).

Art 31 8. Si, au même moment du jeu, ou à un moment différent, un (e) représentant (e) de la même équipe reçoit un carton bleu ou rouge, son équipe sera sanctionnée d'une période d'infériorité supplémentaire, en tenant compte du fait que :

- b. Si le match peut continuer, l'équipe de l'infracteur est sanctionnée d'une période d'infériorité supplémentaire, d'une durée maximale de deux (2) minutes si son membre a reçu un carton bleu ou quatre (4) minutes si celui-ci a reçu un carton rouge.**
- c. Cette seconde période d'infériorité débutera à la fin de la première période.**
- d. La fin de la deuxième période d'infériorité se terminera quand le temps maximum de sa durée est épuisé.**

[Retour au sommaire](#)

[Question suivante](#)

[Revenir à la question](#)

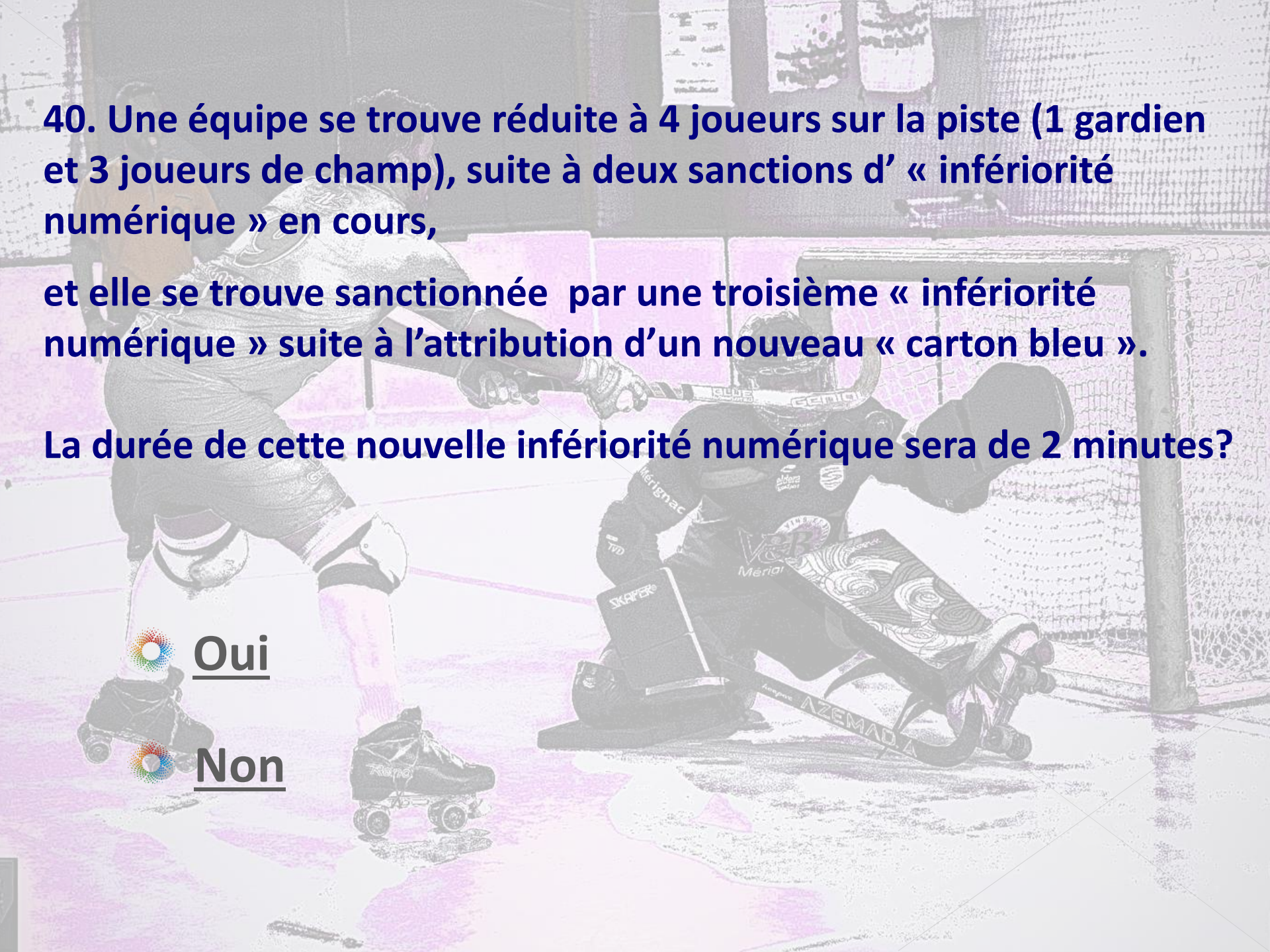
40. Une équipe se trouve réduite à 4 joueurs sur la piste (1 gardien et 3 joueurs de champ), suite à deux sanctions d' « infériorité numérique » en cours,

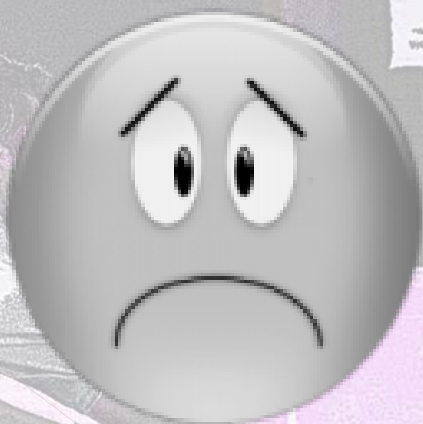
et elle se trouve sanctionnée par une troisième « infériorité numérique » suite à l'attribution d'un nouveau « carton bleu ».

La durée de cette nouvelle infériorité numérique sera de 2 minutes?

 Oui

 Non





Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



ARTICLE 31 (Jouer en Infériorité)

1. C'est la sanction qui pénalise l'équipe dont les représentants reçoivent un carton bleu ou rouge.
2. Un carton bleu implique une période d'infériorité de deux (2) minutes.
3. Un carton rouge implique une période d'infériorité de quatre (4) minutes.

Art 31 8. Si, au même moment du jeu, ou à un moment différent, un (e) représentant (e) de la même équipe reçoit un carton bleu ou rouge, son équipe sera sanctionnée d'une période d'infériorité supplémentaire, en tenant compte du fait que :

- a. Si le match peut continuer, l'équipe de l'infracteur est sanctionnée d'une période d'infériorité supplémentaire, d'une durée maximale de deux (2) minutes si son membre a reçu un carton bleu ou quatre (4) minutes si celui-ci a reçu un carton rouge.
- b. Cette seconde période d'infériorité débutera à la fin de la première période.
- c. La fin de la deuxième période d'infériorité se terminera quand le temps maximum de sa durée est épuisé.

[Retour au sommaire](#)

[Question suivante](#)

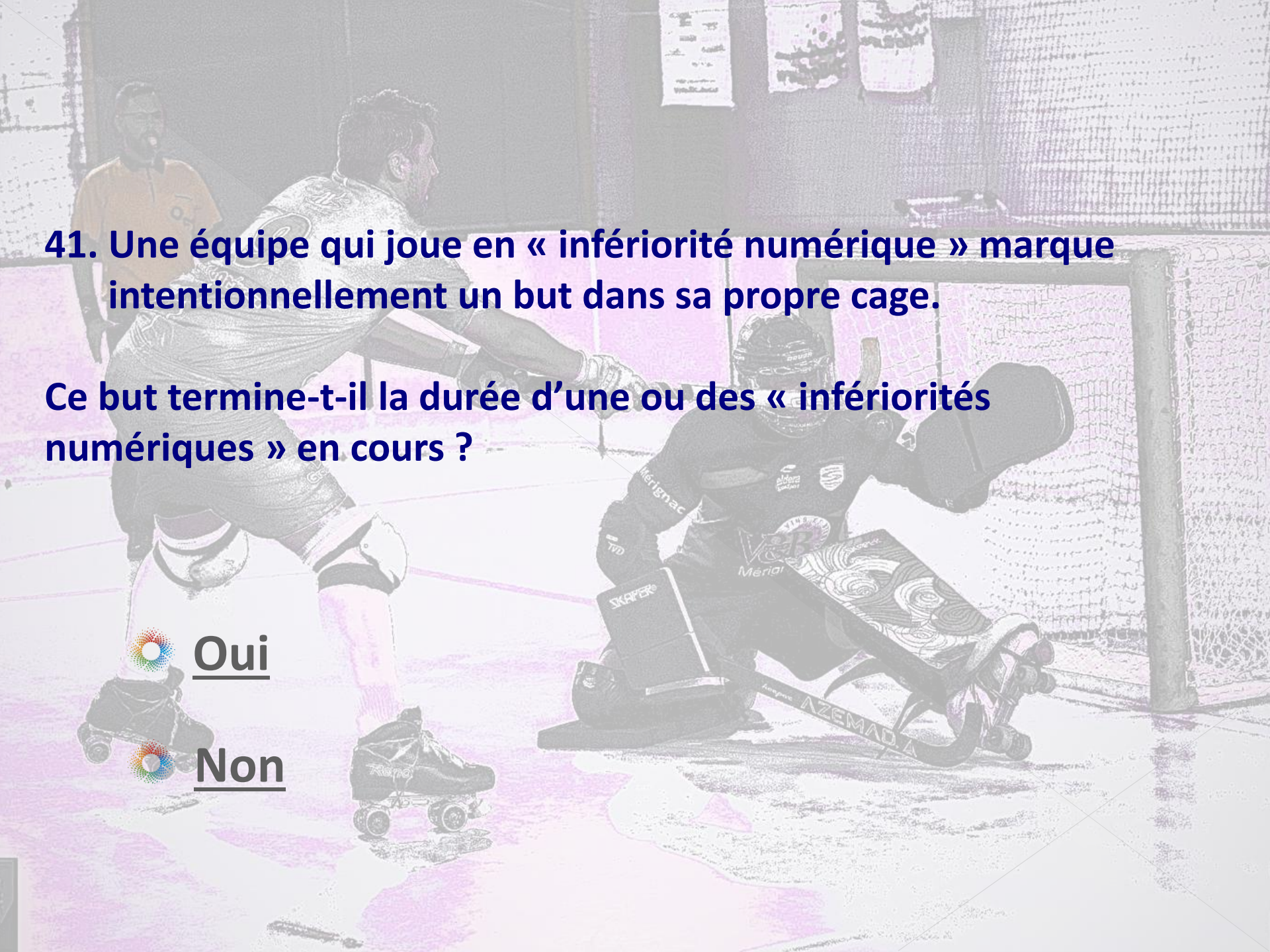
[Revenir à la question](#)

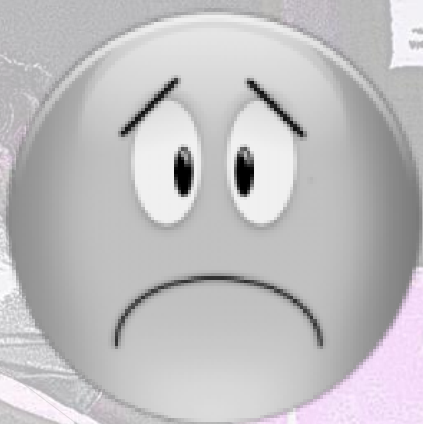
41. Une équipe qui joue en « infériorité numérique » marque intentionnellement un but dans sa propre cage.

Ce but termine-t-il la durée d'une ou des « infériorités numériques » en cours ?

 **Oui**

 **Non**





Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



Art 31.7 La période d'infériorité prend fin lorsque la durée de la période d'infériorité est terminée (écoulement total du temps).

ARTICLE 19 (Fautes très graves)

1. Voici les infractions qui obligent les arbitres principaux à montrer à la personne fautive un **carton rouge** :

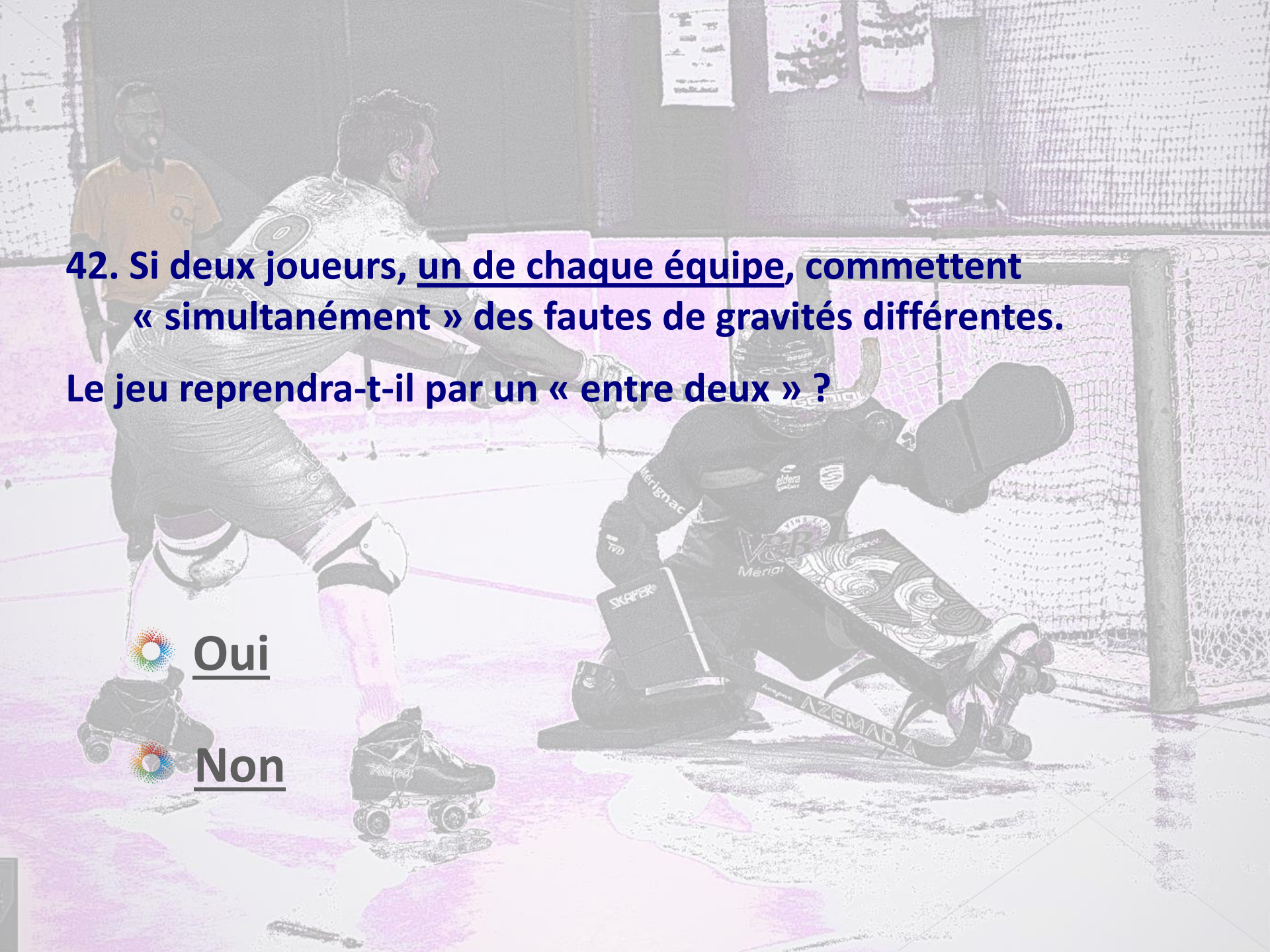
19.1.n Marquer intentionnellement un but dans sa propre cage de but.

Lorsque cette infraction est commise, **l'entraîneur doit également se voir attribuer un carton rouge** ou, en son absence et par ordre de préférence, à l'entraîneur adjoint, au délégué, au capitaine.

[Retour au sommaire](#)

[Question suivante](#)

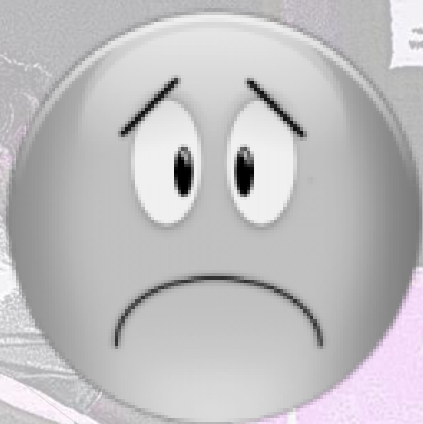
[Revenir à la question](#)



42. Si deux joueurs, un de chaque équipe, commettent
« simultanément » des fautes de gravités différentes.
Le jeu reprendra-t-il par un « entre deux » ?

 Oui

 Non



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



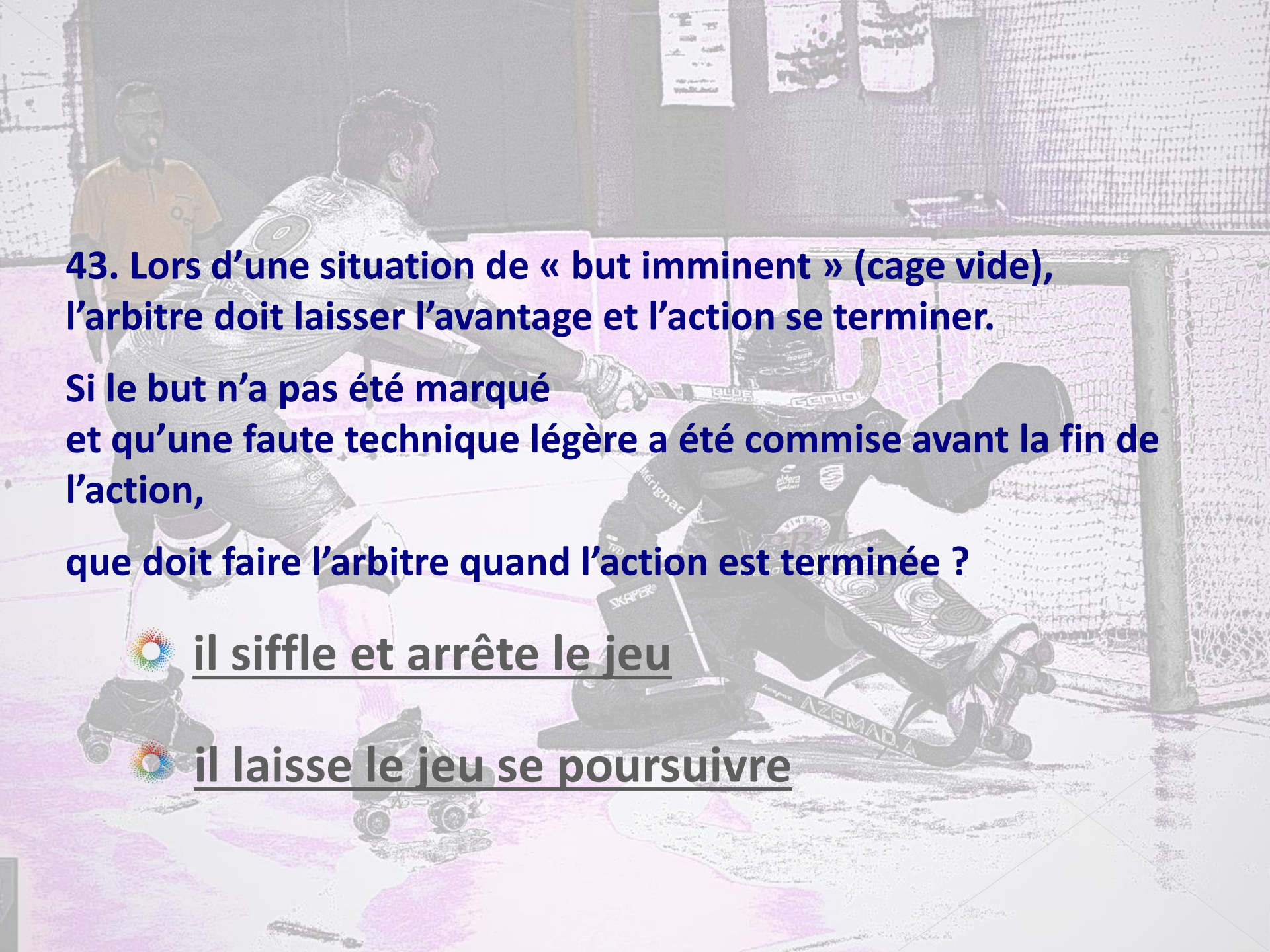
Art 20.5. Lorsque, avec le jeu interrompu, après qu'un ou plusieurs joueur(se)s d'une équipe aient été sanctionnés par un carton bleu et/ou rouge, et que de nouvelles infractions sont commises par un (des) membre (s) de cette même équipe, pouvant être la(les) mêmes personnes que celles initialement sanctionnées, les arbitres principaux appliqueront les procédures suivantes:

- 1) Si une infraction mineure se produit et qu'elle relève de l'attribution d'un carton jaune, et si c'est la première infraction de ce type notifiée au membre en question, un carton jaune lui sera attribué; s'il est récidiviste de l'une des infractions passibles d'un carton jaune, les arbitres principaux lui montreront un carton bleu.
- 2) Si une faute grave se produit, les arbitres montreront un carton bleu.
- 3) Si une faute très grave se produit, les arbitres montreront un carton rouge.

[Retour au sommaire](#)

[Question suivante](#)

[Revenir à la question](#)



43. Lors d'une situation de « but imminent » (cage vide),
l'arbitre doit laisser l'avantage et l'action se terminer.

Si le but n'a pas été marqué
et qu'une faute technique légère a été commise avant la fin de
l'action,

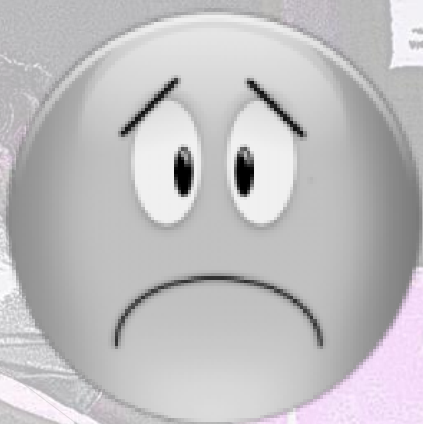
que doit faire l'arbitre quand l'action est terminée ?



il siffle et arrête le jeu



il laisse le jeu se poursuivre



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



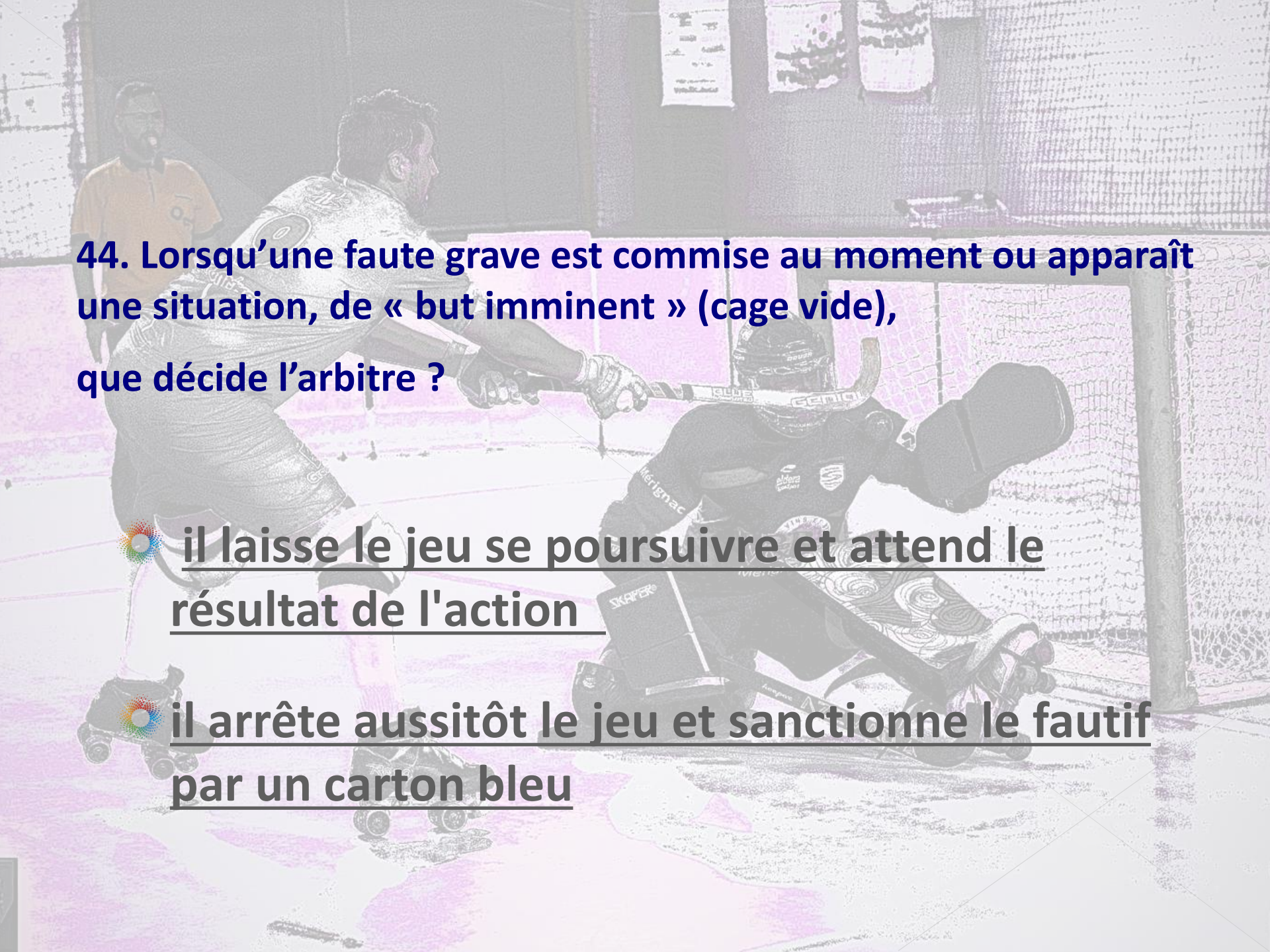
Art 26. LOI DE L'AVANTAGE

1. Les arbitres principaux doivent arrêter le jeu pour sanctionner une faute, excepté dans les situations où la loi de l'avantage doit être appliquée, et dès qu'ils sont certains que l'auteur de la faute en question ne bénéficie pas de celle-ci.
5. Les arbitres principaux doivent savoir faire la différence et évaluer correctement toutes les situations de jeu, en particulier lorsqu'ils font face à des actions qui peuvent être considérées comme sanctionnables et, parmi celles-ci, les situations dans lesquelles la loi de l'avantage doit être accordée. Lorsqu'un(e) joueur(se) donne un léger "coup" sur la crosse d'un adversaire, les arbitres principaux doivent permettre au jeu de se poursuivre normalement, sans signaler de faute.

[Retour au sommaire](#)

[Question suivante](#)

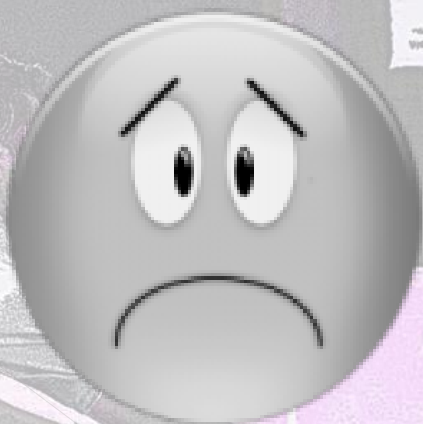
[Revenir à la question](#)



44. Lorsqu'une faute grave est commise au moment ou apparaît une situation, de « but imminent » (cage vide), que décide l'arbitre ?

● il laisse le jeu se poursuivre et attend le résultat de l'action

● il arrête aussitôt le jeu et sanctionne le fautif par un carton bleu



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



Art 26. LOI DE L'AVANTAGE

3. En cas de situation de but éminent, les arbitres principaux accorderont la loi de l'avantage et, après l'achèvement de l'action, ils devront agir comme suit :

a. Si le but n'est pas marqué, les arbitres principaux doivent immédiatement interrompre le jeu, pour :

1) Montrer un carton bleu ou rouge au joueur fautif, et infliger à l'équipe fautive une période d'infériorité correspondant à la couleur du carton.

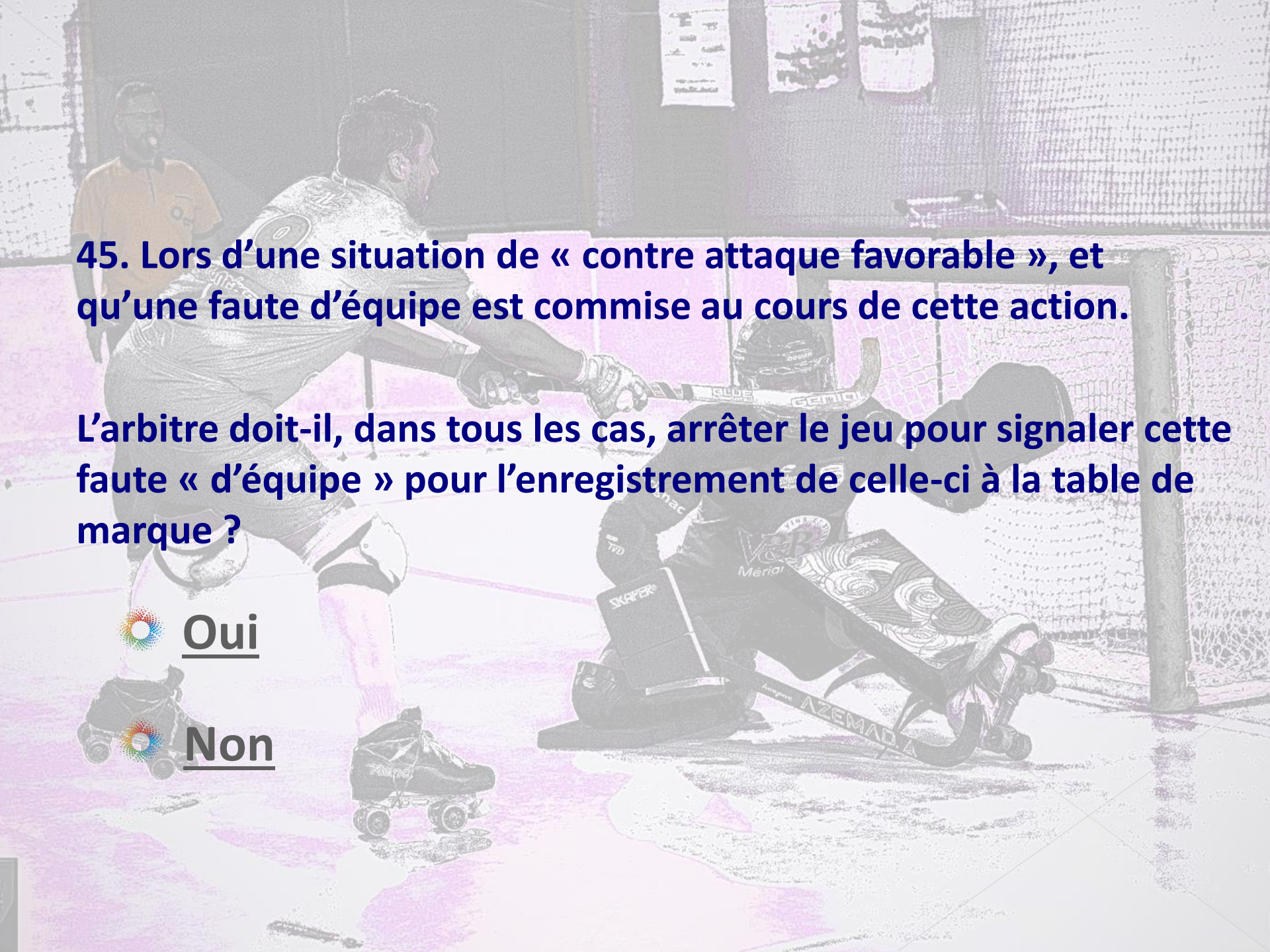
2) Ordonner l'exécution d'un coup franc direct ou d'un penalty.

b. Si le but est marqué, les arbitres principaux le valideront, et sanctionneront ensuite le joueur fautif d'une suspension temporaire ou permanente, et infligeront aussi à son équipe une période d'infériorité correspondant à la couleur du carton montré ; la reprise du jeu se fera par le coup d'envoi, correspondant au but légalement marqué.

[Retour au sommaire](#)

Question suivante

Revenir à la question



45. Lors d'une situation de « contre attaque favorable », et qu'une faute d'équipe est commise au cours de cette action.

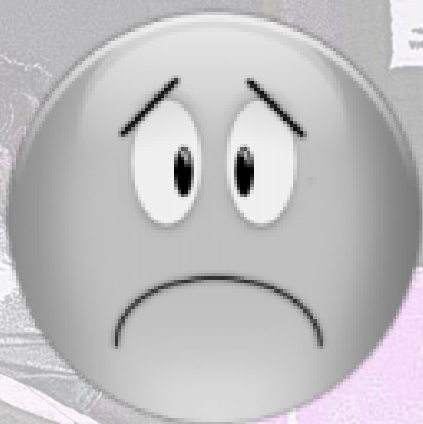
L'arbitre doit-il, dans tous les cas, arrêter le jeu pour signaler cette faute « d'équipe » pour l'enregistrement de celle-ci à la table de marque ?



Oui



Non



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



Art 26. Règle de l'avantage

26.2 Le jeu ne sera pas arrêté, mais signalée comme une faute d'équipe volante, dans des situations où le joueur qui est victime d'une faute peut continuer à contrôler la balle et crée une situation de contre attaque.

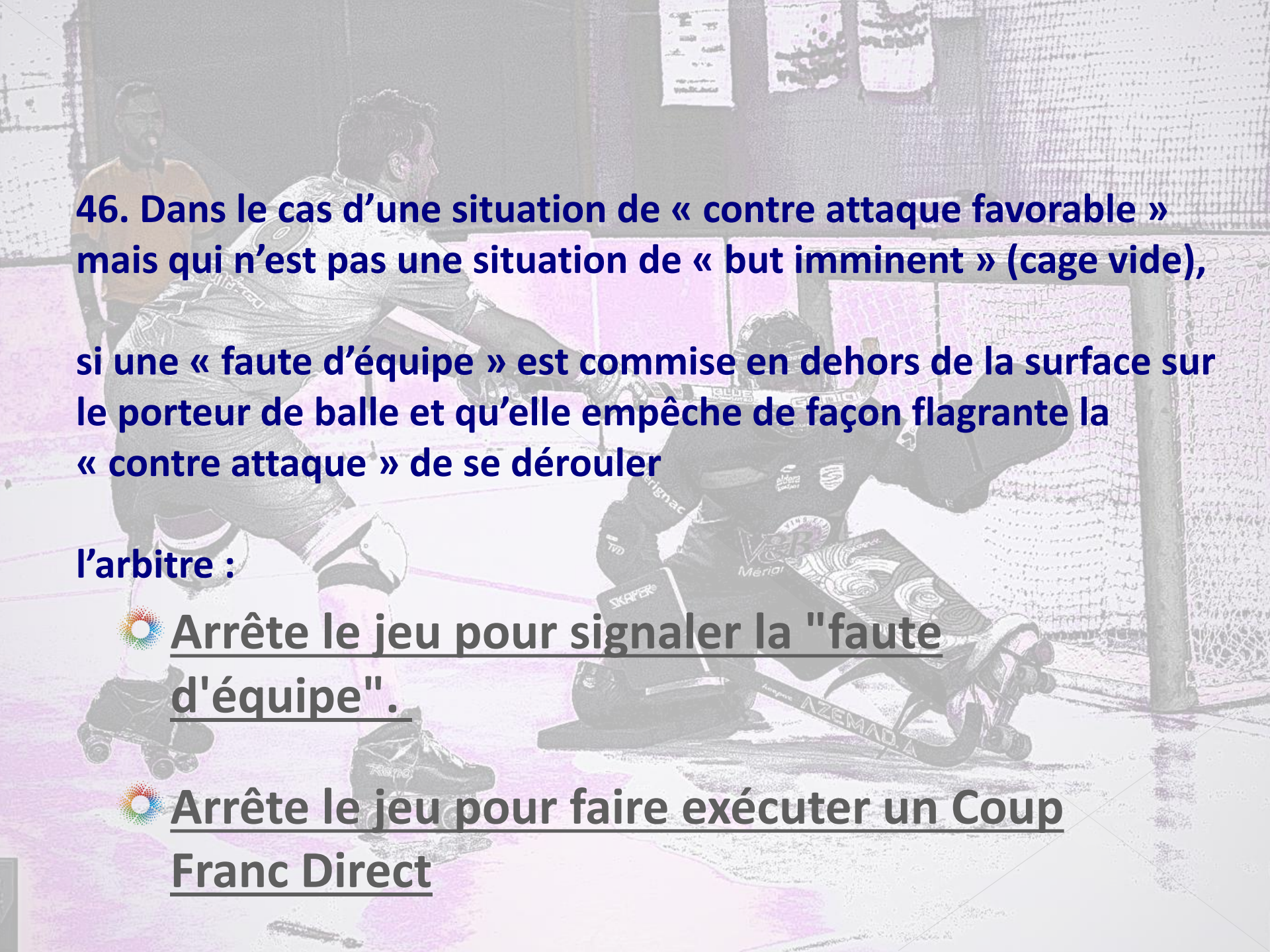
Art 23.3.

Quand une équipe totalise (10) fautes d'équipe, elle est sanctionnée par l'exécution d'un coup franc direct, une sanction qui sera répétée chaque fois qu'une même équipe cumulera cinq (5) fautes d'équipes supplémentaires.

[Retour au sommaire](#)

[Question suivante](#)

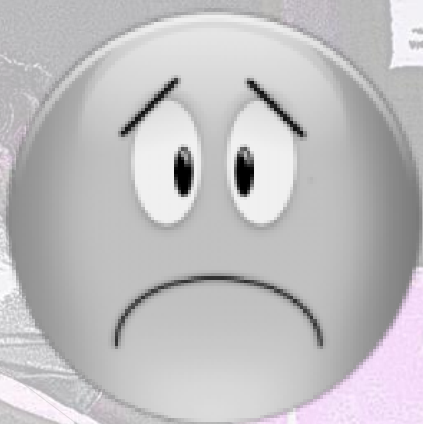
[Revenir à la question](#)



46. Dans le cas d'une situation de « contre attaque favorable » mais qui n'est pas une situation de « but imminent » (cage vide), si une « faute d'équipe » est commise en dehors de la surface sur le porteur de balle et qu'elle empêche de façon flagrante la « contre attaque » de se dérouler

l'arbitre :

- Arrête le jeu pour signaler la "faute d'équipe".
- Arrête le jeu pour faire exécuter un Coup Franc Direct



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



Art 23.7

Si la faute d'équipe qui est commise empêche de façon évidente un adversaire de marquer ou d'aller au but pour essayer de marquer ou, si elle est commise dans la surface de réparation de l'équipe fautive,

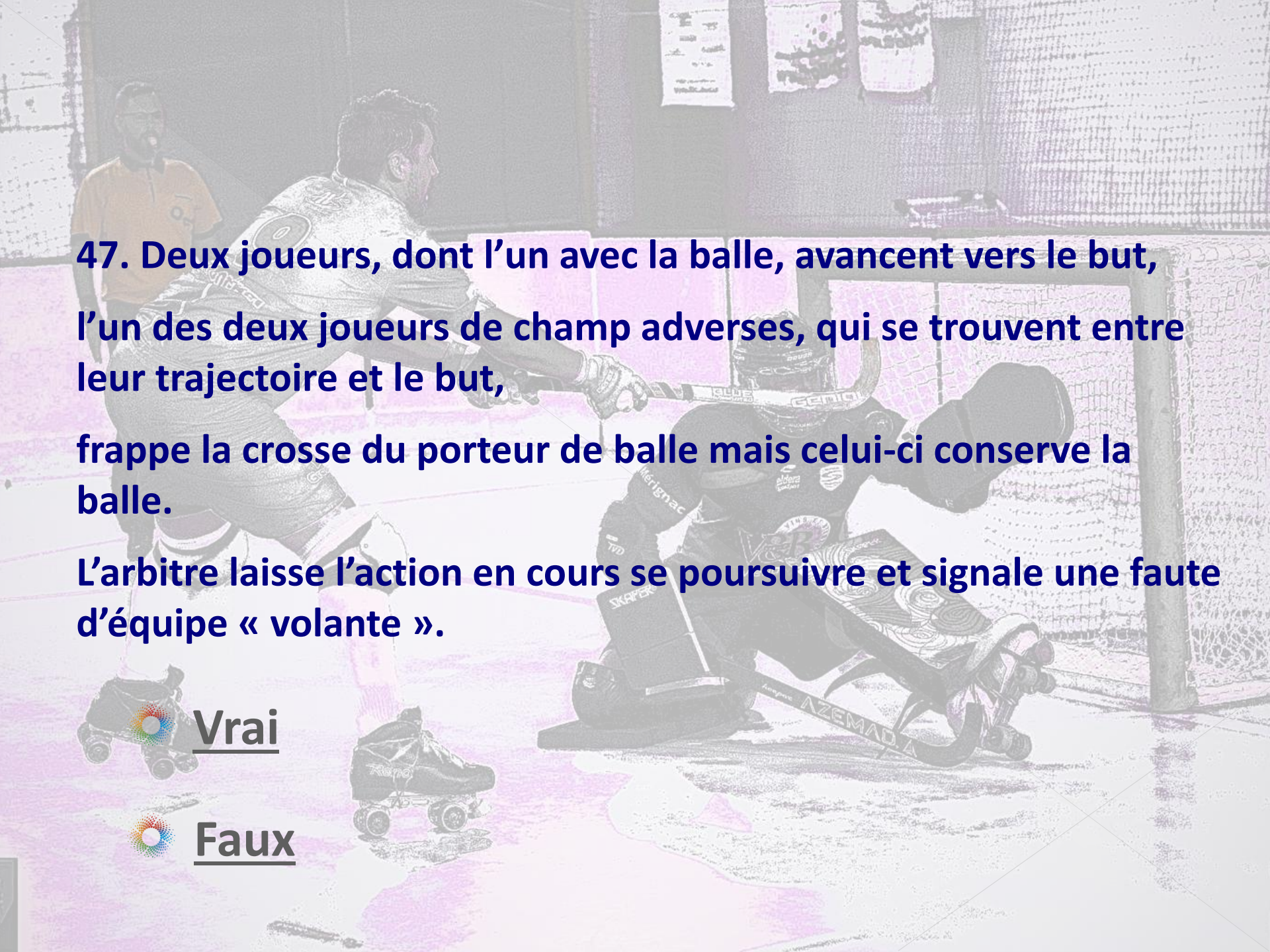
la faute d'équipe sera sanctionnée, par un coup franc direct si elle est commise en dehors de la surface de réparation, par un penalty si elle est commise dans la surface de réparation,

mais cette faute d'équipe ne sera pas enregistrée sur la feuille officielle du match..

[Question suivante](#)

[Retour au sommaire](#)

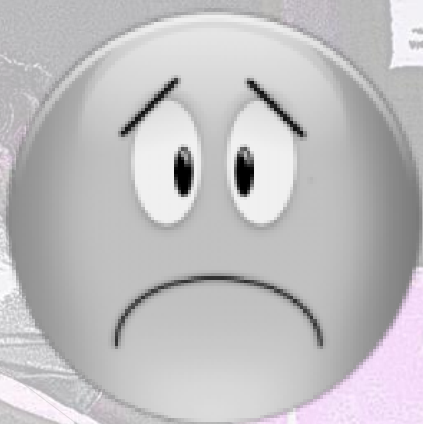
[Revenir à la question](#)



47. Deux joueurs, dont l'un avec la balle, avancent vers le but, l'un des deux joueurs de champ adverses, qui se trouvent entre leur trajectoire et le but, frappe la crosse du porteur de balle mais celui-ci conserve la balle.
L'arbitre laisse l'action en cours se poursuivre et signale une faute d'équipe « volante ».

 Vrai

 Faux



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



Artu 26.2. Le jeu ne sera pas arrêté, mais signalée comme une faute d'équipe volante, dans des situations où le joueur qui est victime d'une faute peut continuer à contrôler la balle et crée une situation de contre attaque.

Art 26.4. Dans toutes les situations autres que celle du but imminent, la loi de l'avantage ne sera pas appliquée par les arbitres principaux, qui devront interrompre immédiatement le jeu lorsqu'il y a :

- a. Une faute grave ou une faute très grave.
- b. Une faute d'équipe qui implique l'exécution d'un coup franc direct, parce que c'est la dixième, la quinzième... faute d'équipe cumulée.

[Retour au sommaire](#)

[Question suivante](#)

[Revenir à la question](#)



48. Si un joueur met sa crosse « sur » celle d'un adversaire pour l'empêcher de jouer la balle.

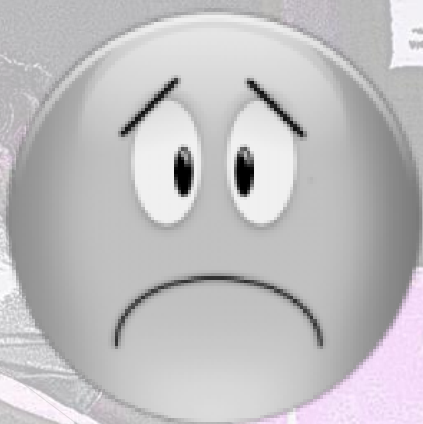
C'est :



une faute « technique »



une faute « d'équipe »



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



Art 17 – Fautes d'équipe

17.1. Ce sont des infractions mineures. Elles peuvent être commises pendant un arrêt de jeu ou avec le jeu en cours.

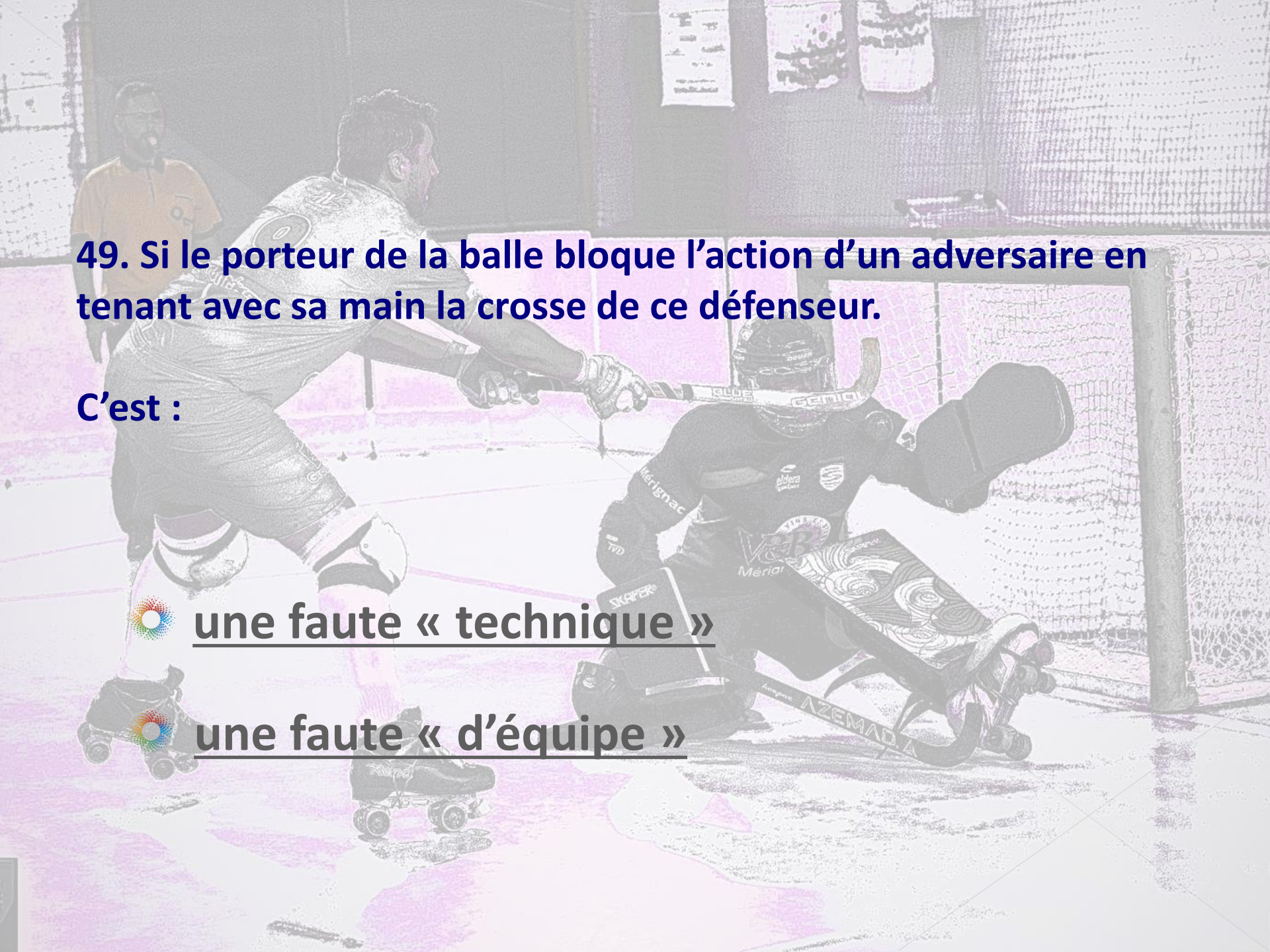
17.4. Lorsque le jeu est en cours, les fautes d'équipe sont les suivantes :

a. Les fautes de contact pratiquées sans utiliser la violence et sans conséquences physiques graves, telles que saisir ou pousser un adversaire, frapper successivement la crosse de l'adversaire et avec intensité, ou frapper l'adversaire dans les protège-tibias.

[Retour au sommaire](#)

[Question suivante](#)

[Revenir à la question](#)



49. Si le porteur de la balle bloque l'action d'un adversaire en tenant avec sa main la crosse de ce défenseur.

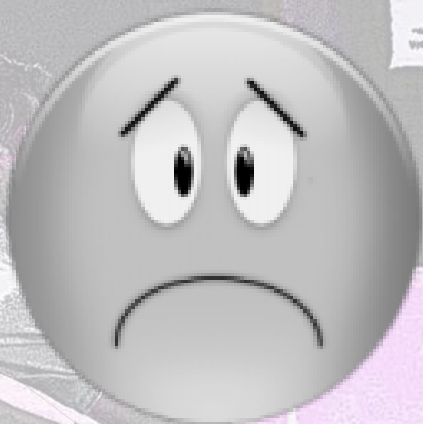
C'est :



une faute « technique »



une faute « d'équipe »



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



Art 17 – Fautes d'équipe

17.4. Lorsque le jeu est en cours, les fautes d'équipe sont les suivantes :

a. Les fautes de contact pratiquées sans utiliser la violence et sans conséquences physiques graves, telles que saisir ou pousser un adversaire, frapper successivement la crosse de l'adversaire et avec intensité, ou frapper l'adversaire dans les protège-tibias.

Question suivante

[Retour au sommaire](#)

[Revenir à la question](#)

50. Si, dans une situation de bloc, un défenseur met sa crosse « à l'horizontale » pour gêner un adversaire qui recule.

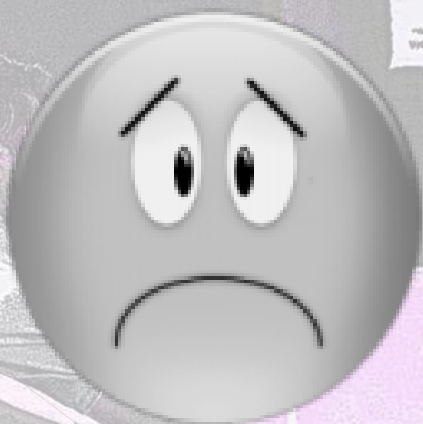
C'est :



une faute « technique »



une faute « d'équipe »



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



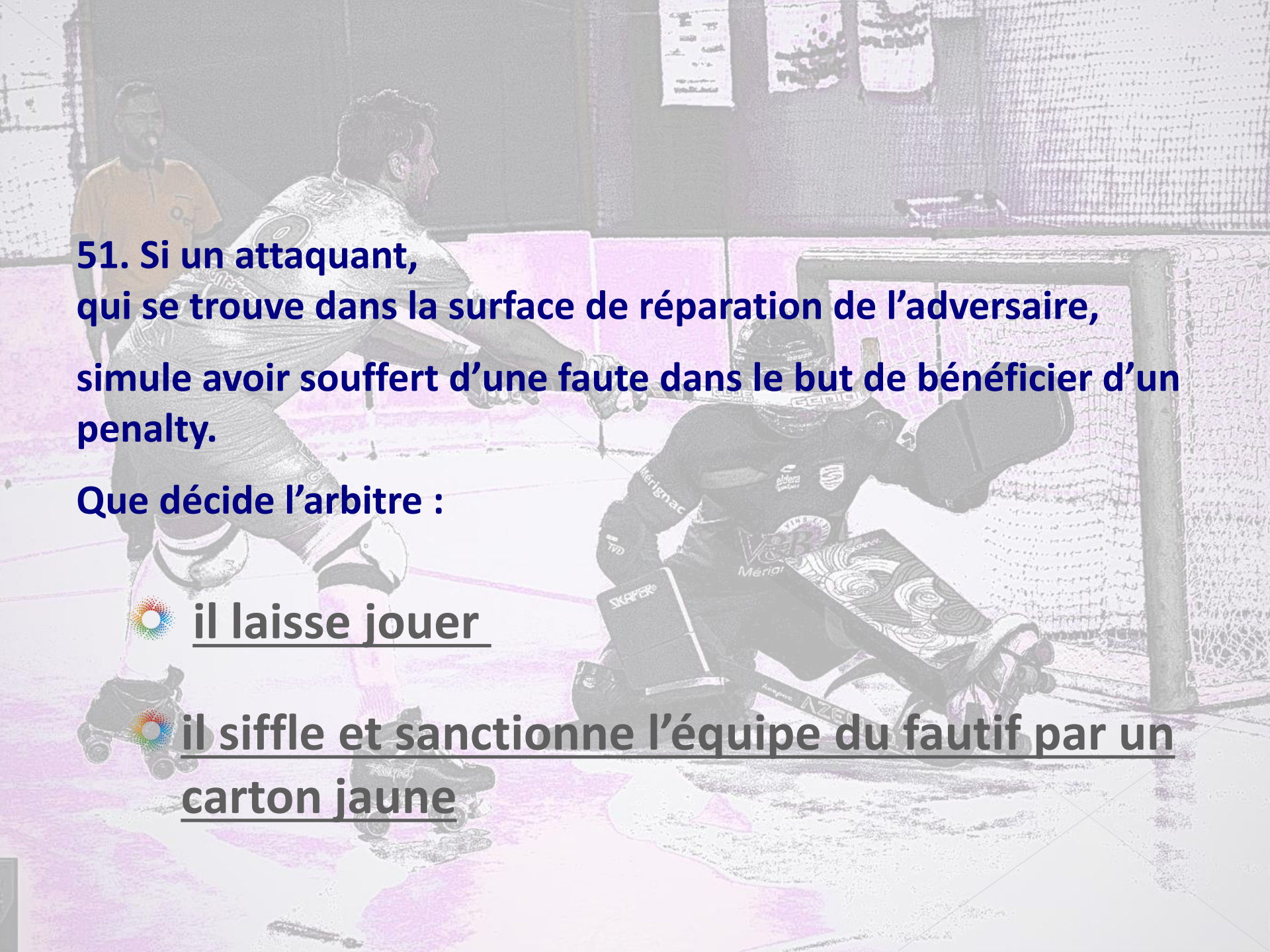
Art 17 – Fautes d'équipe

17.4.c. Bloc irrégulier, qui se produit lorsque le(a) joueur(se) qui effectue ce bloc provoque un contact physique avec un(e) défenseur(e) adverse; lorsque le(a) joueur(se) “bloqueur” prend une position agressive, en plaçant sa crosse au-dessus de la ligne des patins, en obtenant de l'espace supplémentaire ou en intimidant le(a) joueur(e) bloqué(e) ou lorsque le(a) joueur(se) “bloqueur” est en mouvement et ne respecte pas la distance de cinquante (50) centimètres sur le(a) joueur(se) bloqué(e) ou lorsque le(a) joueur(se) “bloqueur” entre en collision avec le(a) joueur(se) bloqué(e).

[Retour au sommaire](#)

[Question suivante](#)

[Revenir à la question](#)

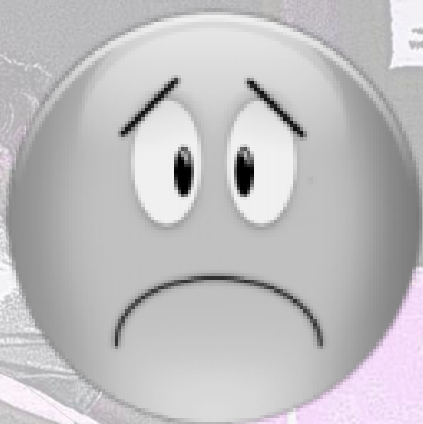


**51. Si un attaquant,
qui se trouve dans la surface de réparation de l'adversaire,
simule avoir souffert d'une faute dans le but de bénéficier d'un
penalty.**

Que décide l'arbitre :

 **il laisse jouer**

 **il siffle et sanctionne l'équipe du fautif par un
carton jaune**



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



ARTICLE 16 (Avertissements – Cartons jaunes)

1. Les infractions commises par les joueurs et qui, après avoir été sifflées, obligent les arbitres principaux à adresser un carton jaune.
2. Les arbitres noteront tous les cartons jaunes qu'ils émettent pendant un match et sont enregistrés sur la feuille de match officielle.
- 3.a Simuler une blessure lorsqu'un joueur subit une faute de la part d'un adversaire.

ARTICLE 17 (Fautes d'équipe)

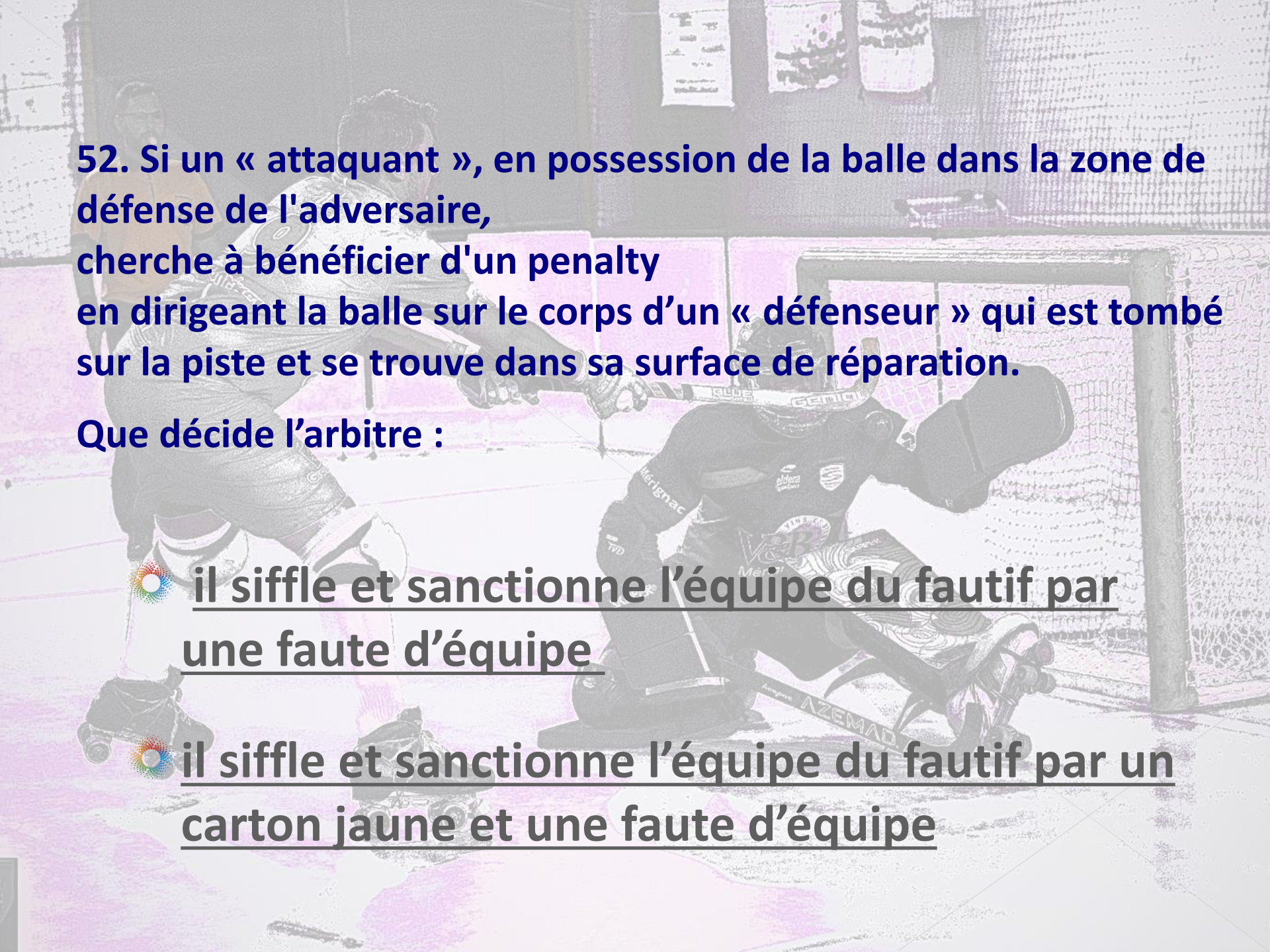
1. Joueur(se) ou gardien(ne) de but qui simule une blessure ou prétend avoir été victime d'une faute d'un(e) adversaire.

***Il faut donc arrêter le jeu pour notifier avec les gestes appropriés la « simulation », montrer le carton jaune et mettre une faute d'équipe puisque le jeu a été arrêté à cet effet.**

[Retour au sommaire](#)

[Question suivante](#)

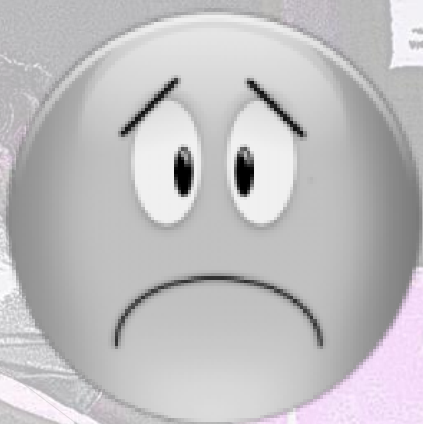
[Revenir à la question](#)



52. Si un « attaquant », en possession de la balle dans la zone de défense de l'adversaire, cherche à bénéficier d'un penalty en dirigeant la balle sur le corps d'un « défenseur » qui est tombé sur la piste et se trouve dans sa surface de réparation.

Que décide l'arbitre :

- il siffle et sanctionne l'équipe du fautif par une faute d'équipe
- il siffle et sanctionne l'équipe du fautif par un carton jaune et une faute d'équipe



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



ARTICLE 16 (Avertissements – Carton Jaune)

3.i i. Joueur(se) qui choisit d'envoyer la balle vers le corps ou l'équipement du (de la) gardien(ne) de but qui a temporairement perdu sa crosse ou le corps d'un(e) joueur(se) adverse tombé à terre sur la piste, sans intention de marquer un but.

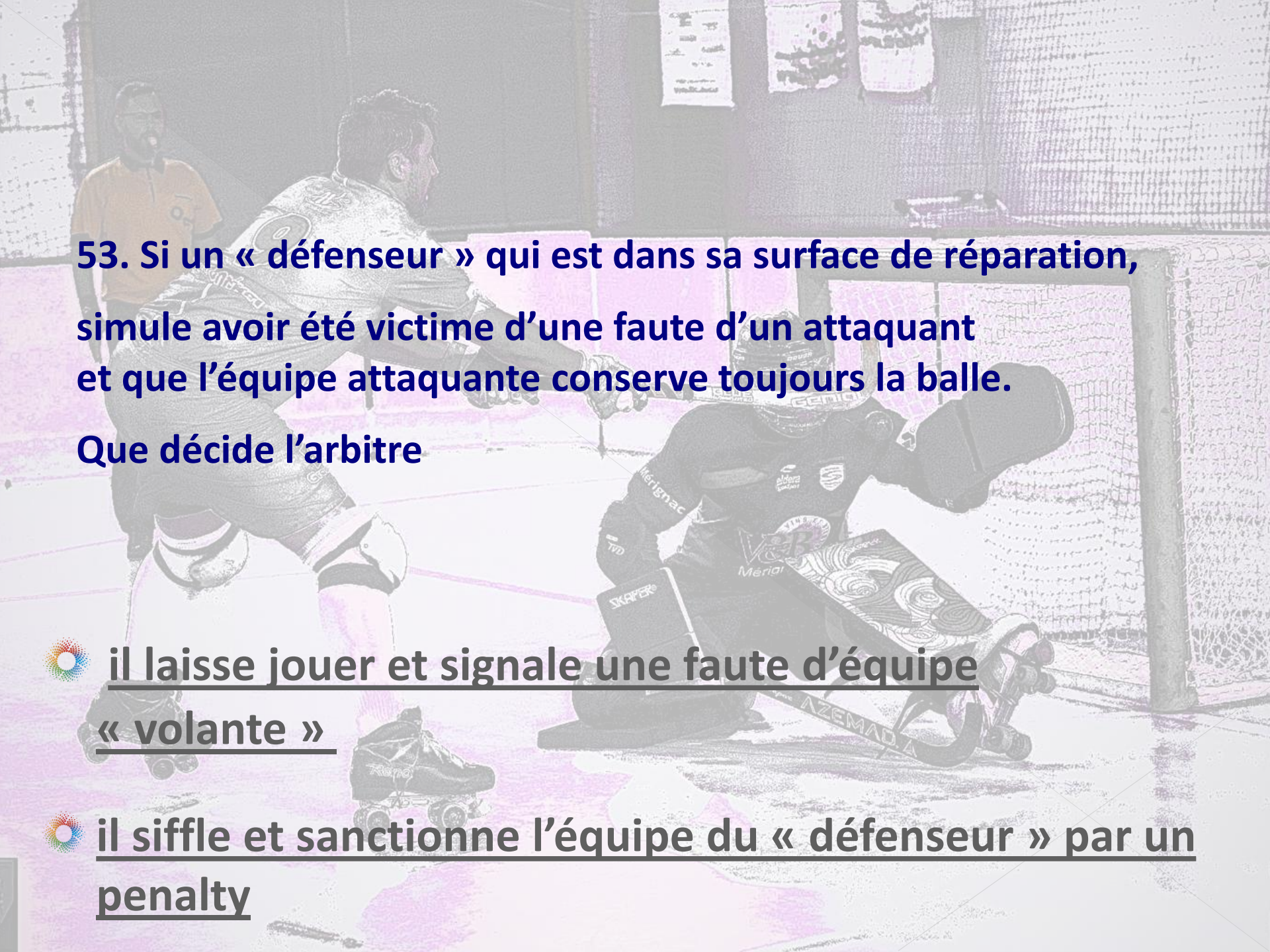
ARTICLE 17 (Fautes d'équipe)

4.e.2. Joueur(se) qui, étant en possession de la balle dans la zone d'attaque, et qui renonce à attaquer le but, choisit d'envoyer la balle vers le corps ou les protections du gardien de but qui a temporairement perdu sa crosse ou sur le corps d'un adversaire qui est tombé au sol sur le terrain.

[Retour au sommaire](#)

[Question suivante](#)

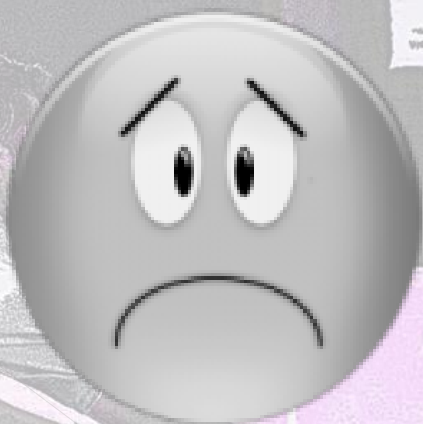
[Revenir à la question](#)



53. Si un « défenseur » qui est dans sa surface de réparation, simule avoir été victime d'une faute d'un attaquant et que l'équipe attaquante conserve toujours la balle. Que décide l'arbitre

 il laisse jouer et signale une faute d'équipe « volante »

 il siffle et sanctionne l'équipe du « défenseur » par un penalty



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



ARTICLE 16 (Avertissements – Carton Jaune)

1. Les infractions commises par les joueurs et qui, après avoir été sifflées, obligent les arbitres principaux à adresser un carton jaune au joueur qui les commet.
2. Les arbitres noteront tous les cartons jaunes qu'ils émettent pendant un match et sont enregistrés sur la feuille de match officielle.
- 3.a Simuler une blessure lorsqu'un joueur subit une faute de la part d'un adversaire.

ARTICLE 17 (Fautes d'équipe)

1. Joueur(se) ou gardien(ne) de but qui simule une blessure ou prétend avoir été victime d'une faute d'un(e) adversaire.

Comme la simulation est effectuée dans sa propre surface

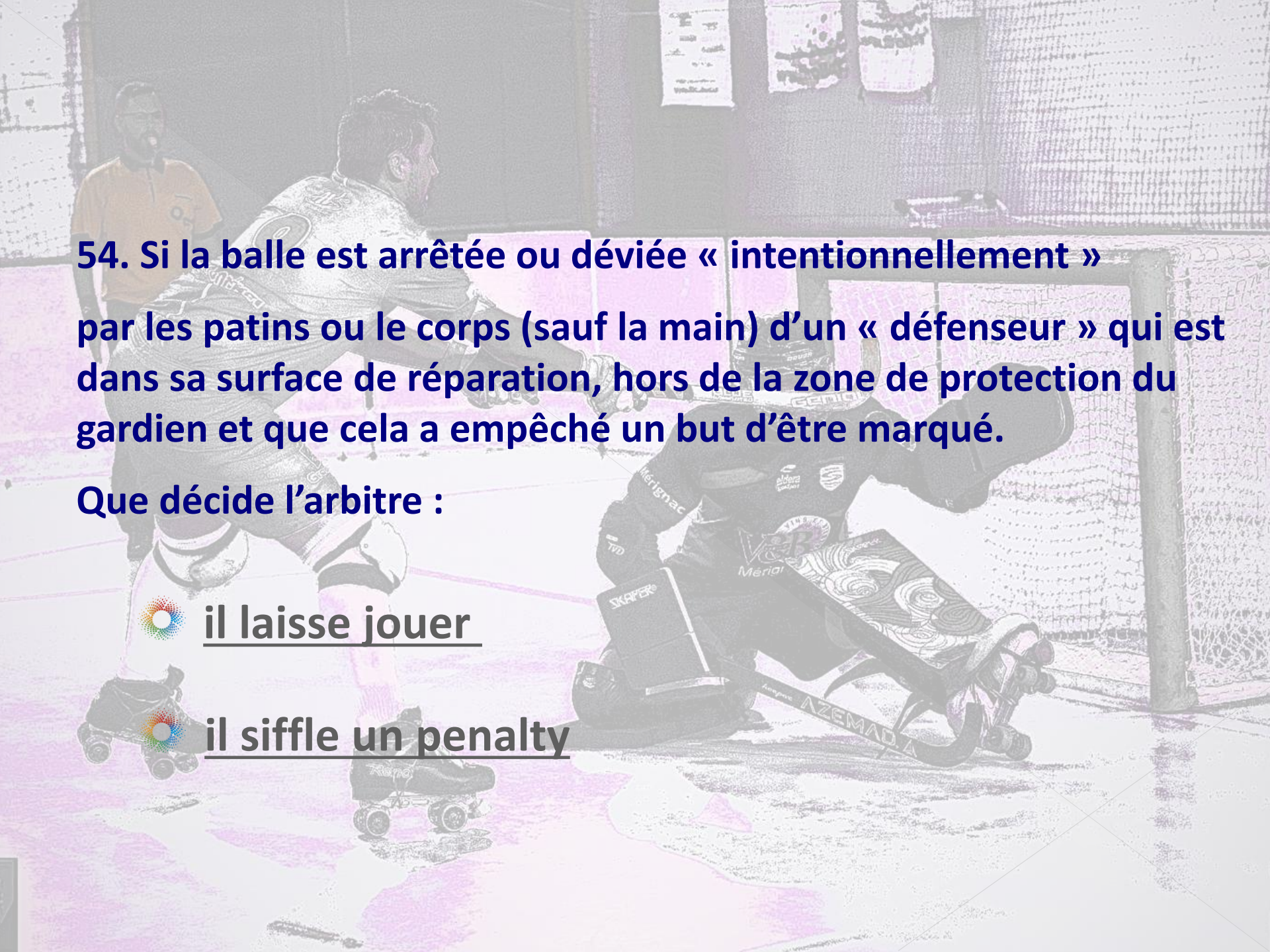
- b) **Ne pas sanctionner d'une faute d'équipe ce comportement et**
- c) **Reprendre le match avec un Pénalty et non pas avec un Coup Franc Direct.**

En cas de récidive sur une situation de carton jaune, montrer directement le carton bleu et faire exécuter un pénalty.

[Retour au sommaire](#)

[Question suivante](#)

[Revenir à la question](#)



54. Si la balle est arrêtée ou déviée « intentionnellement » par les patins ou le corps (sauf la main) d'un « défenseur » qui est dans sa surface de réparation, hors de la zone de protection du gardien et que cela a empêché un but d'être marqué.

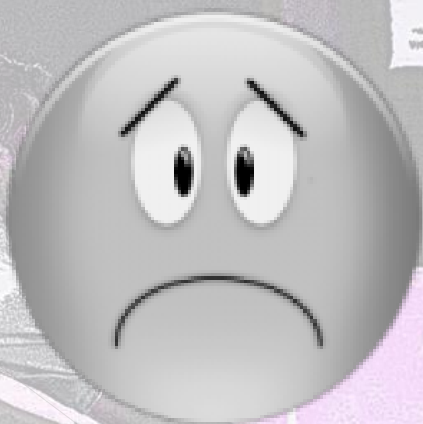
Que décide l'arbitre :



il laisse jouer



il siffle un penalty



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



ARTICLE 6 (Jouer la Balle)

1. Le début ou la reprise du jeu ne peut se faire qu'en utilisant les parties plates de la crosse. Pendant le reste du temps, **la balle peut être jouée avec la crosse, le patin ou les jambes à partir de la taille, ceinture incluse.**

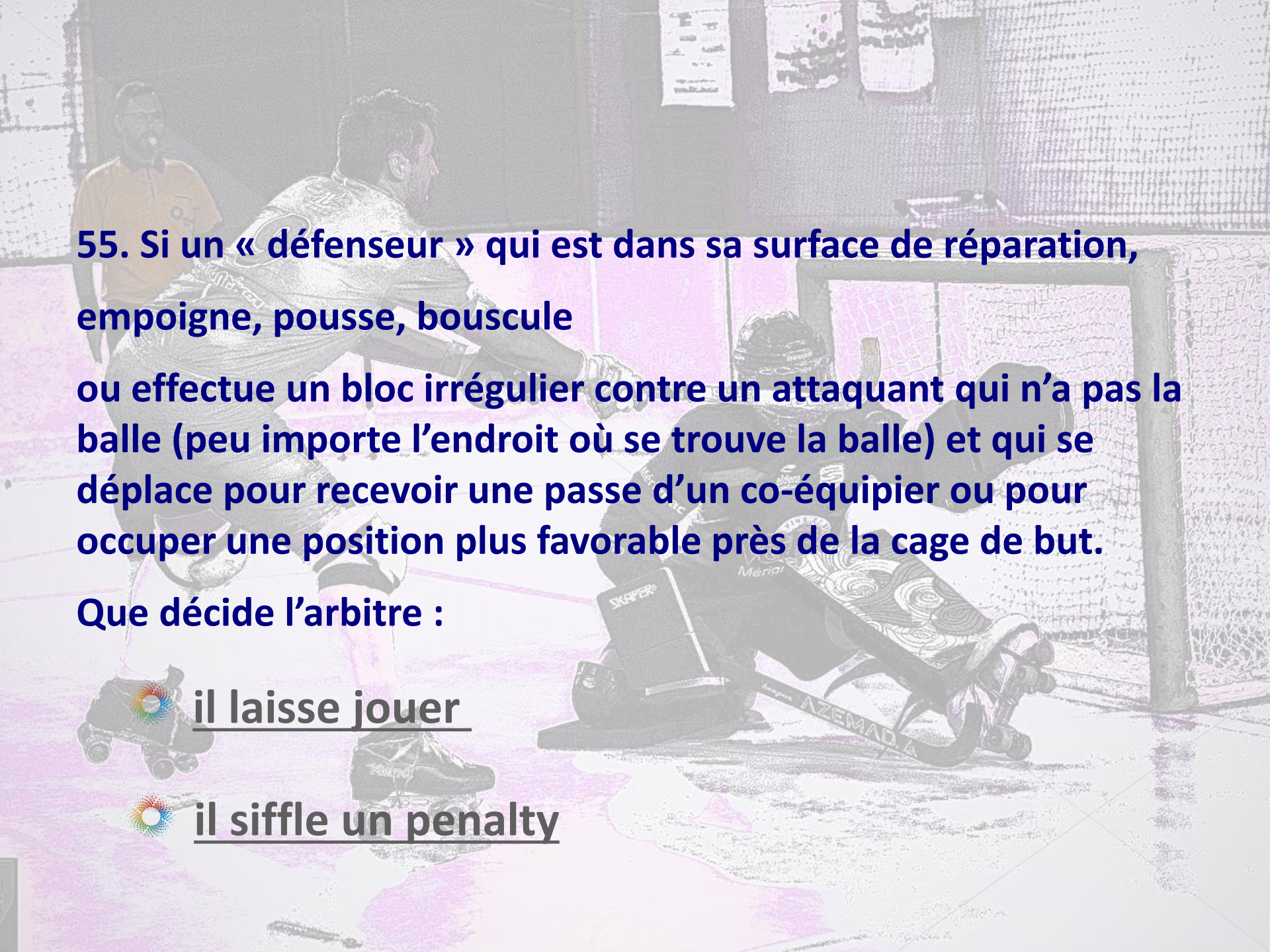
ARTICLE 15 (Fautes techniques)

i. Empêcher un but en arrêtant la balle avec n'importe quelle partie du corps lorsque le joueur se trouve **dans la zone de protection du gardien de but.**

[Retour au sommaire](#)

[Question suivante](#)

[Revenir à la question](#)



55. Si un « défenseur » qui est dans sa surface de réparation, empoigne, pousse, bouscule ou effectue un bloc irrégulier contre un attaquant qui n'a pas la balle (peu importe l'endroit où se trouve la balle) et qui se déplace pour recevoir une passe d'un co-équipier ou pour occuper une position plus favorable près de la cage de but.

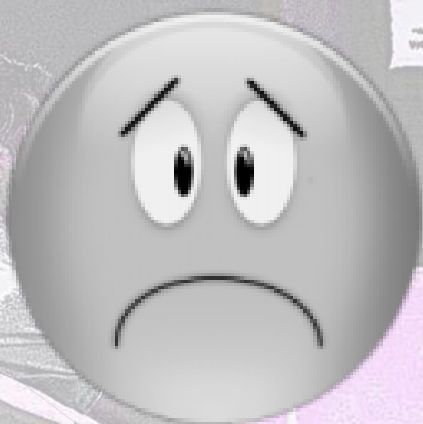
Que décide l'arbitre :



il laisse jouer



il siffle un penalty



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



ARTICLE 21 (Fautes Techniques)

1. La sanction dépend uniquement de l'endroit où elles ont été commises, sans impliquer aucun autre type de conséquences disciplinaires pour l'équipe fautive.
2. Lorsque la faute est commise par un défenseur à l'intérieur de sa surface de réparation, elle est sanctionnée par l'exécution d'un penalty. Sauf quand la balle monte à plus de 1.50 mètres de hauteur, et qu'elle est le résultat d'un mouvement de la crosse de la part d'un défenseur, que ce soit intentionnel ou non. Cette infraction est sanctionnée par un coup franc indirect exécuté depuis l'un des coins supérieurs de la surface de réparation..

ARTICLE 23 (Fautes d'Equipe)

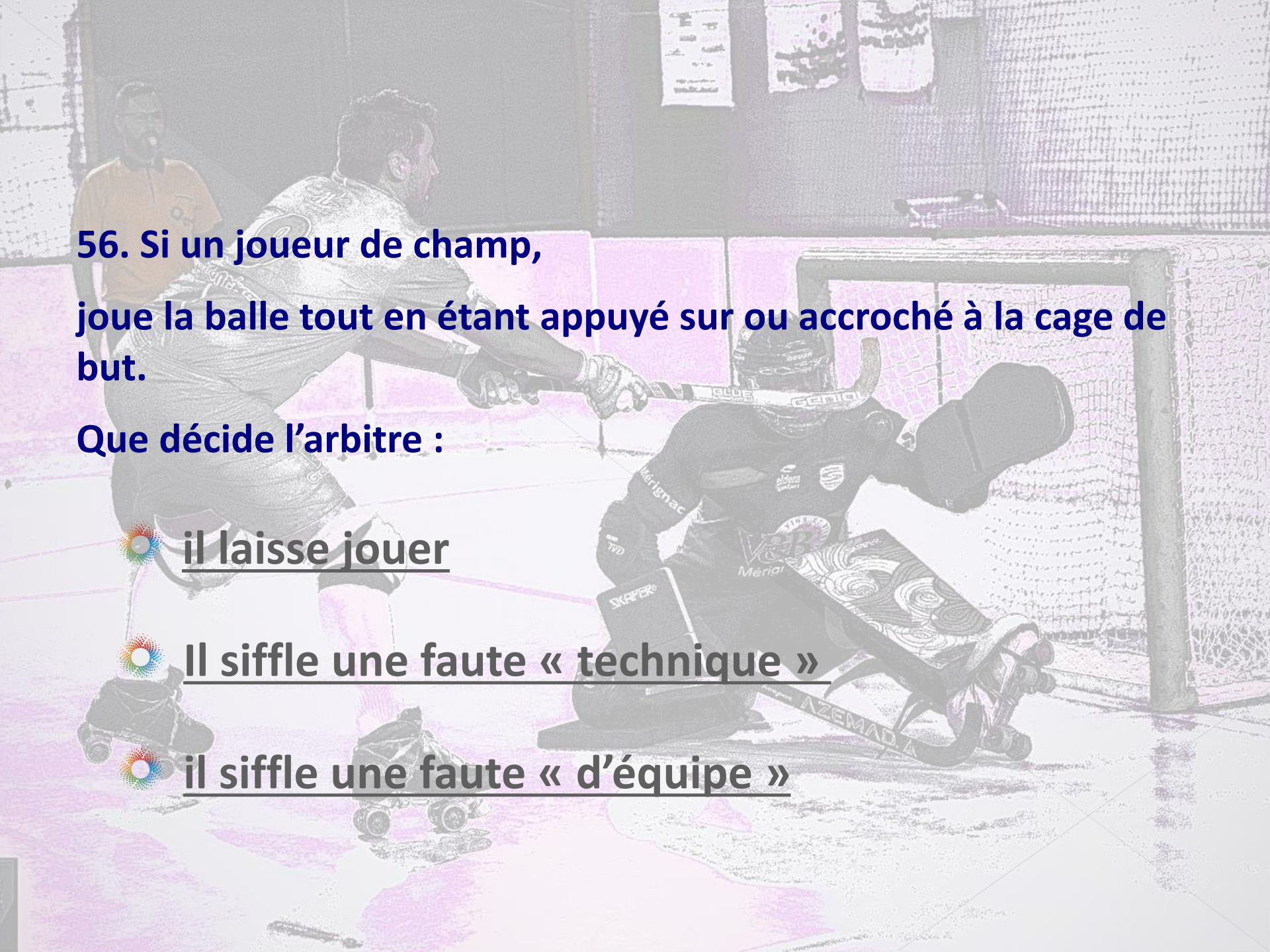
1. Les fautes d'équipe pratiquées avec le jeu en cours sont sanctionnées par l'exécution d'un coup franc indirect en faveur de l'équipe adverse, sauf lorsque la faute d'équipe contribue à empêcher, de manière évidente, un adversaire de marquer ou d'aller marquer un but. En fonction de l'endroit où la faute d'équipe a été commise ; la faute d'équipe sera pénalisée par l'exécution d'un coup franc direct ou d'un penalty si celle-ci est commise dans la surface de réparation.

7. Si la faute d'équipe qui est commise empêche de façon évidente un adversaire de marquer ou d'aller au but pour essayer de marquer ou, si elle est commise dans la surface de réparation de l'équipe fautive, la faute d'équipe sera sanctionnée, par un coup franc direct si elle est commise en dehors de la surface de réparation, par un penalty si elle est commise dans la surface de réparation, mais cette faute d'équipe ne sera pas enregistrée sur la feuille officielle du match

[Retour au sommaire](#)

[Question suivante](#)

[Revenir à la question](#)



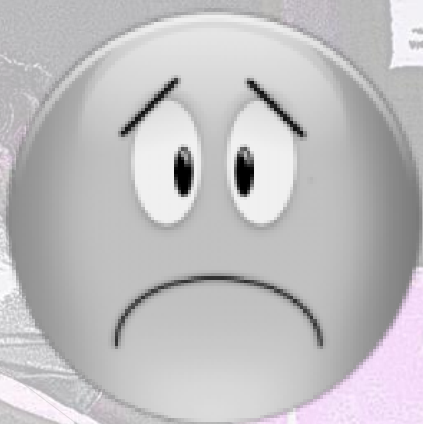
**56. Si un joueur de champ,
joue la balle tout en étant appuyé sur ou accroché à la cage de
but.**

Que décide l'arbitre :

 **il laisse jouer**

 **Il siffle une faute « technique »**

 **il siffle une faute « d'équipe »**



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



Art 15. Fautes techniques

1. Les fautes techniques comprennent toutes les infractions commises sur la piste et liées au non-respect des règles, procédures ou gestes techniques des règles du jeu, telles que::

1.q Jouer la balle en s'aidant ou en s'accrochant à une cage de but, à l'exception du(de la) gardien(ne) de but lorsqu'il(elle) est dans sa surface de réparation.

Question suivante

[Retour au sommaire](#)

[Revenir à la question](#)



57. Si la cage de but est déplacée « intentionnellement » par un joueur défenseur ou le gardien.

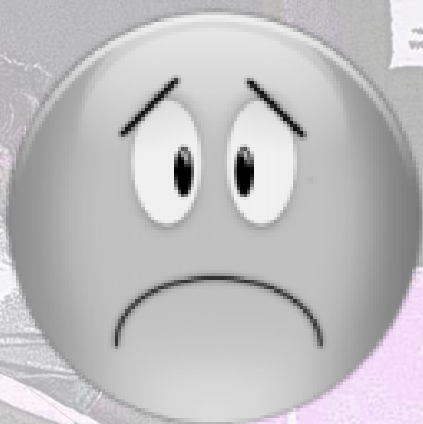
L'arbitre sanctionne le fautif par un carton bleu.



Vrai



Faux



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



ARTICLE 18 (Fautes graves)

1. Voici les infractions qui obligent les arbitres principaux à montrer à la personne fautive un carton bleu :

1.D Déplacer intentionnellement la cage de but de son emplacement réglementaire.

Question suivante

Revenir à la question

[Retour au sommaire](#)



58. Si la cage de but est déplacée « intentionnellement » par un attaquant.

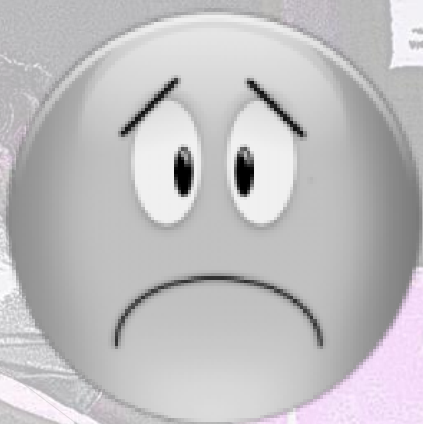
L'arbitre sanctionne le fautif par un carton bleu.



Vrai



Faux



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



ARTICLE 18 (Fautes graves)

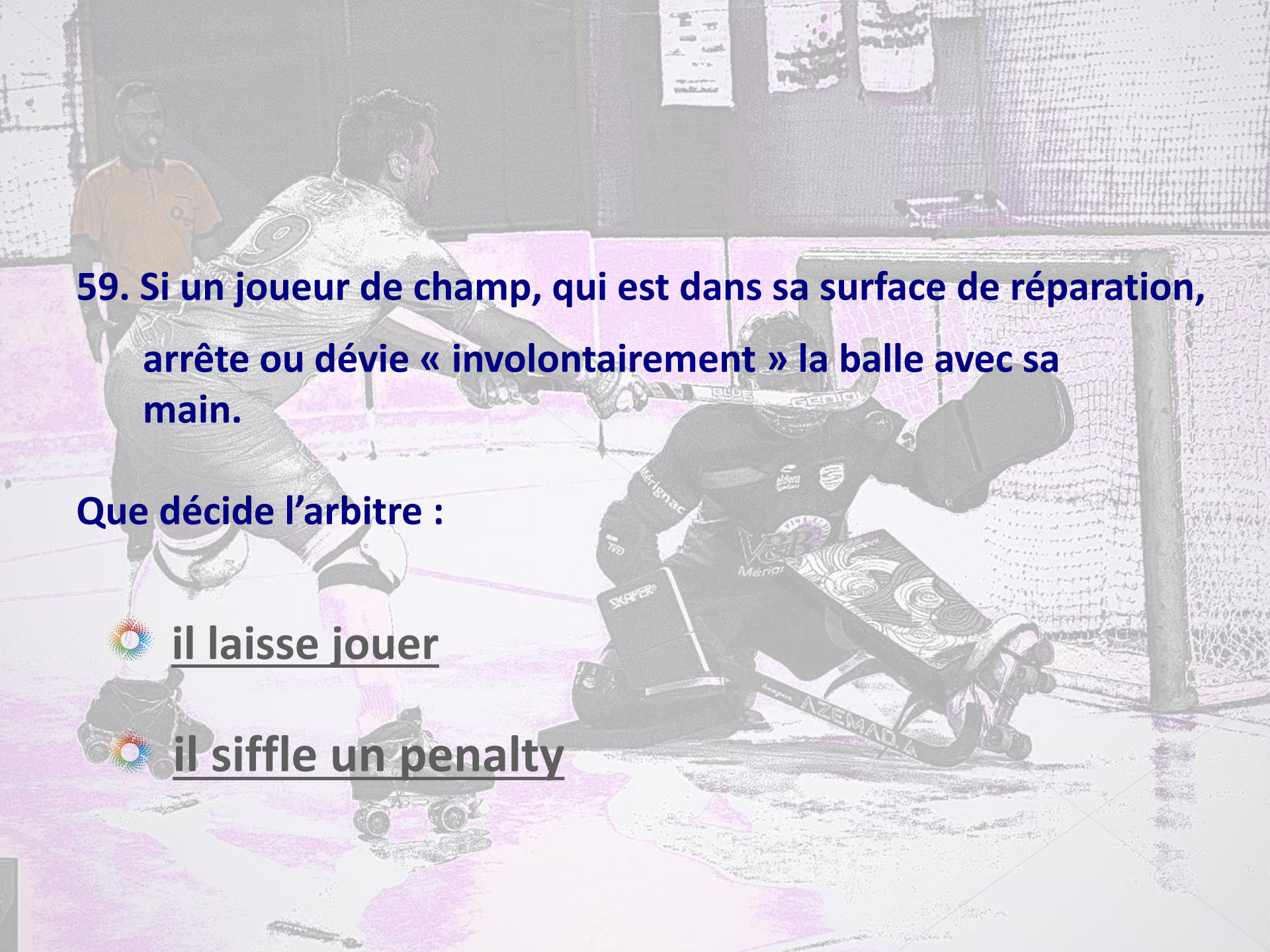
1. Voici les infractions qui obligent les arbitres principaux à montrer à la personne fautive un carton bleu :

1.D Déplacer intentionnellement la cage de but de son emplacement réglementaire.

Question suivante

Revenir à la question

[Retour au sommaire](#)



59. Si un joueur de champ, qui est dans sa surface de réparation, arrête ou dévie « involontairement » la balle avec sa main.

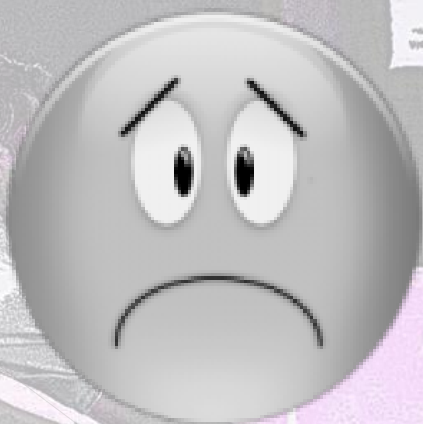
Que décide l'arbitre :



il laisse jouer



il siffle un penalty



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



ARTICLE 15 (Fautes techniques)

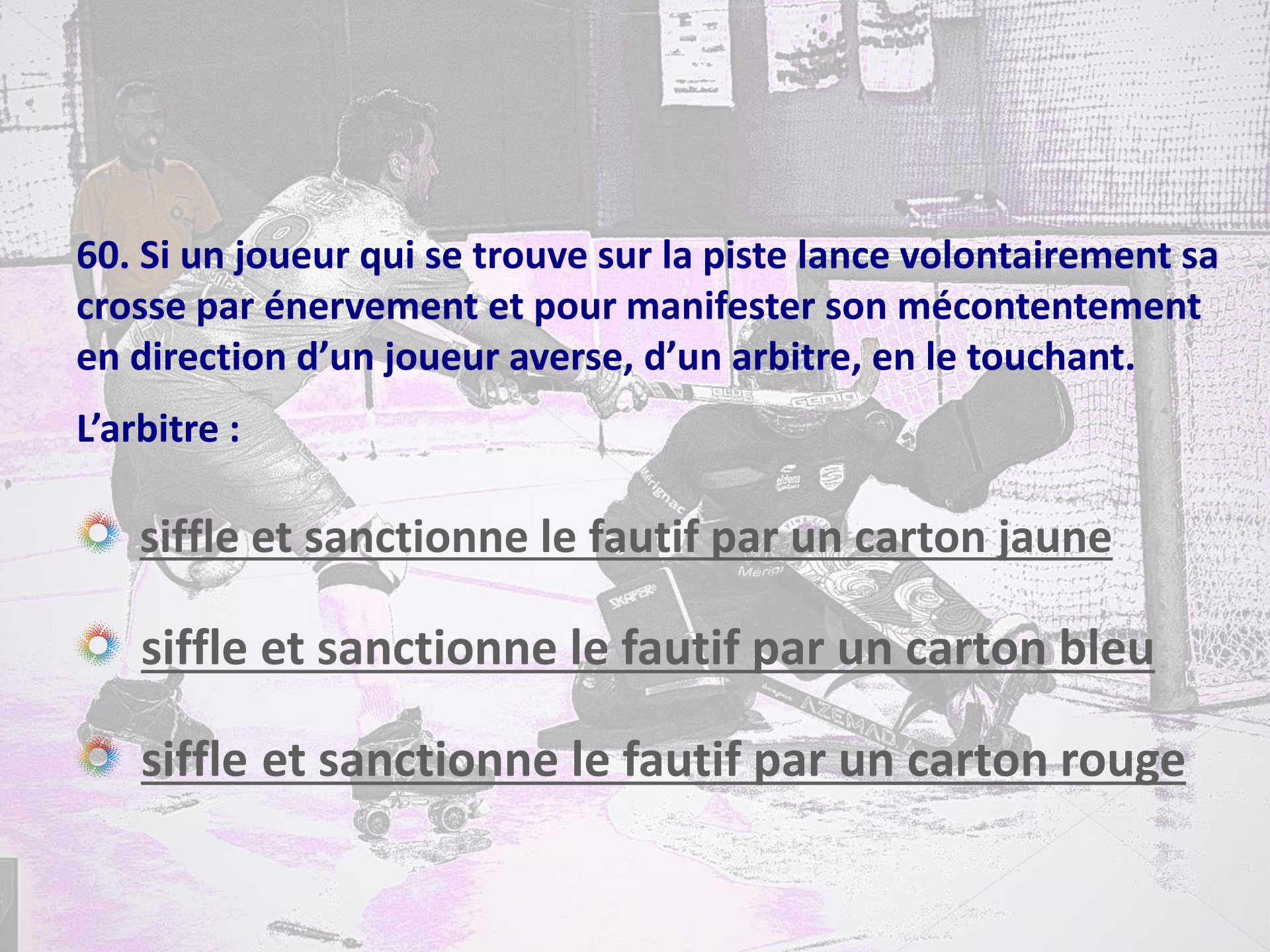
1. Les fautes techniques comprennent toutes les infractions commises sur la piste et liées au non-respect des règles, procédures ou gestes techniques des règles du jeu, telles que:

j. Saisir, attraper ou jouer la balle avec la main, les bras ou toute autre partie du haut du corps par un joueur sur la piste ; et saisir ou attraper la balle avec la main par le gardien de but.

[Question suivante](#)

[Retour au sommaire](#)

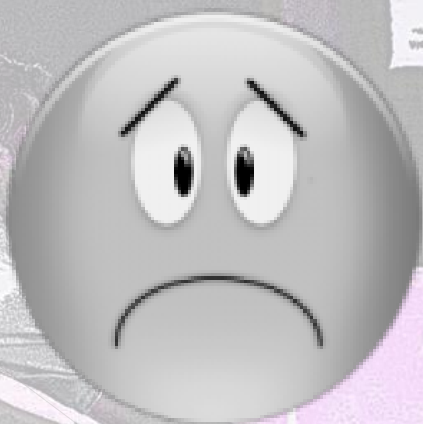
[Revenir à la question](#)



60. Si un joueur qui se trouve sur la piste lance volontairement sa crosse par énervement et pour manifester son mécontentement en direction d'un joueur adverse, d'un arbitre, en le touchant.

L'arbitre :

- siffle et sanctionne le fautif par un carton jaune
- siffle et sanctionne le fautif par un carton bleu
- siffle et sanctionne le fautif par un carton rouge



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



ARTICLE 18 (Fautes graves)

1. Voici les infractions qui obligent les arbitres principaux à montrer à la personne fautive un carton bleu :

k. Dans son action pour défendre la cage, le(la) gardien(ne) qui lance sa crosse pour essayer, même sans y parvenir, d'arrêter la balle et éviter l'encaissement d'un but.

p. Lancer la crosse, le casque, les protège-tibias ou tout objet en direction de la balle ou contre les arbitres principaux, adversaires ou coéquipiers, sans impact sur eux ou sur la balle.

ARTICLE 19 (Fautes très graves)

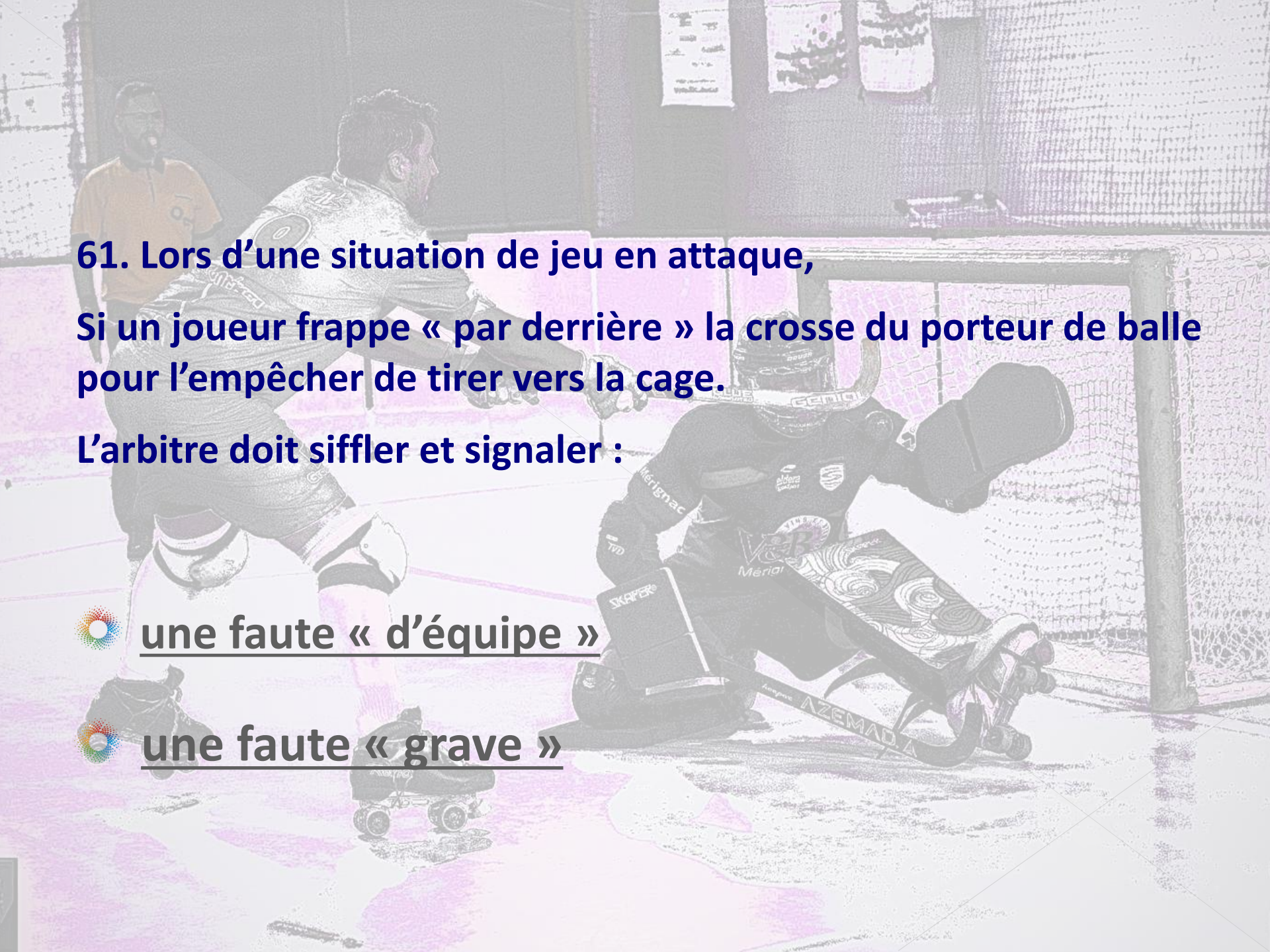
1. Voici les infractions qui obligent les arbitres principaux à montrer à la personne fautive un carton rouge:

i. Lancer la crosse, le masque, les protège-tibias ou tout objet en direction de la balle ou contre les arbitres principaux, adversaires ou coéquipiers, et qui touche la balle ou les individus.

[Retour au sommaire](#)

[Question suivante](#)

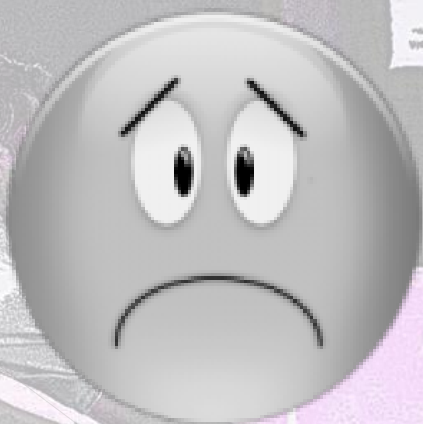
[Revenir à la question](#)



**61. Lors d'une situation de jeu en attaque,
Si un joueur frappe « par derrière » la crosse du porteur de balle
pour l'empêcher de tirer vers la cage.
L'arbitre doit siffler et signaler :**

● une faute « d'équipe »

● une faute « grave »



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



ARTICLE 18 (Fautes graves)

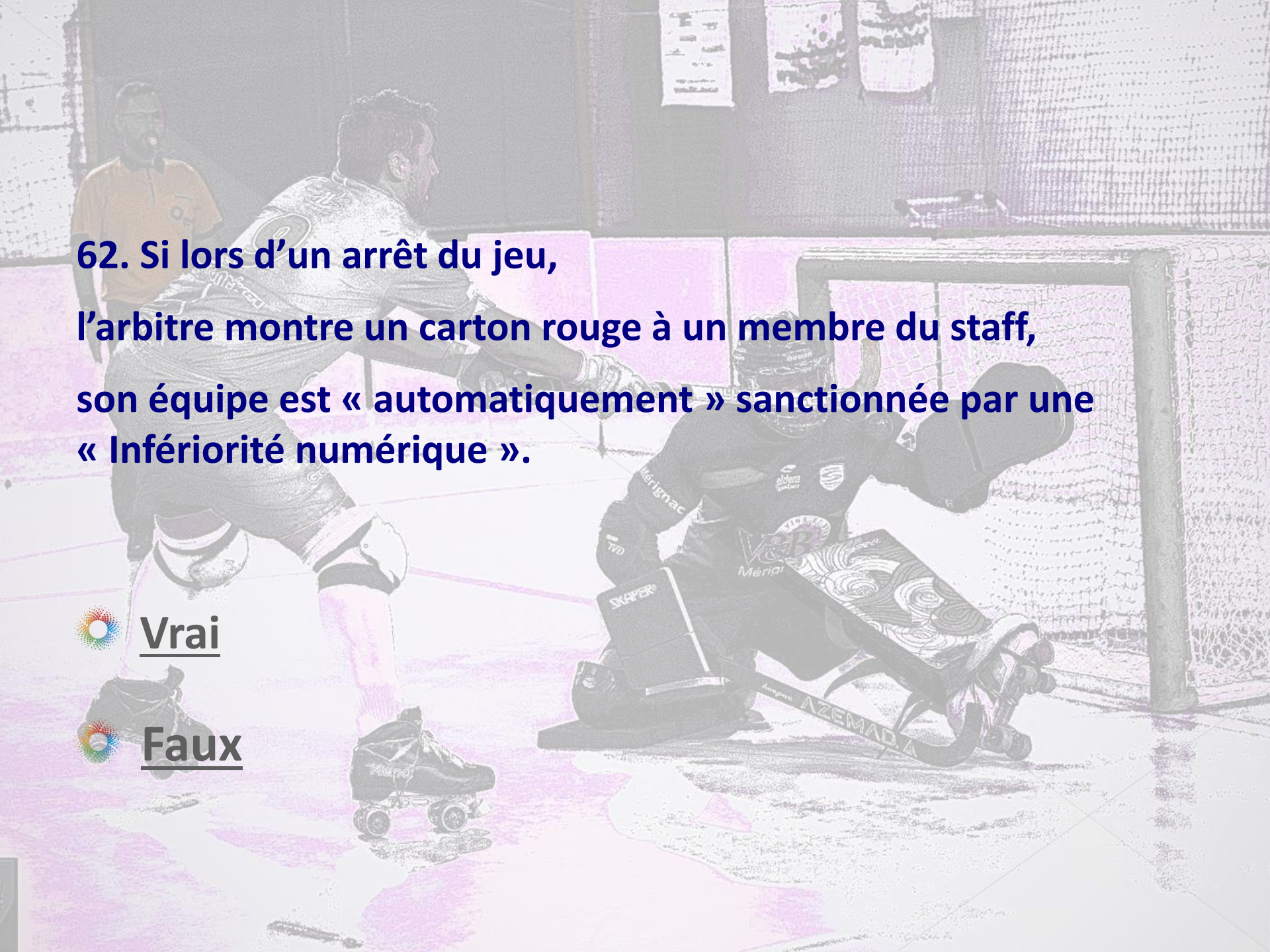
1. Voici les infractions qui obligent les arbitres principaux à montrer à la personne fautive un carton bleu :

1.i Accrocher ou frapper sur la crosse d'un(e) adversaire l'empêchant de tirer au but.

[Question suivante](#)

[Retour au sommaire](#)

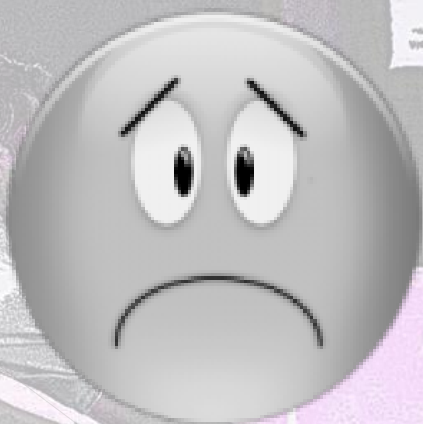
[Revenir à la question](#)



62. Si lors d'un arrêt du jeu,
l'arbitre montre un carton rouge à un membre du staff,
son équipe est « automatiquement » sanctionnée par une
« Infériorité numérique ».

 Vrai

 Faux



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



ARTICLE 24 (Fautes graves)

2. Sanction pour l'équipe fautive.

b. Si l'infraction est commise par un représentant de l'équipe, les arbitres principaux devront lui montrer un carton rouge.

c. Lorsqu'un carton rouge est donné à un représentant technique de l'équipe, il n'y aura pas d'autres conséquences pour l'équipe .

[Question suivante](#)

[Revenir à la question](#)

[Retour au sommaire](#)

**63. Si lorsque le jeu est arrêté,
un joueur menace, bouscule ou essaye d'attaquer un adversaire.**

L'arbitre montre au fautif :

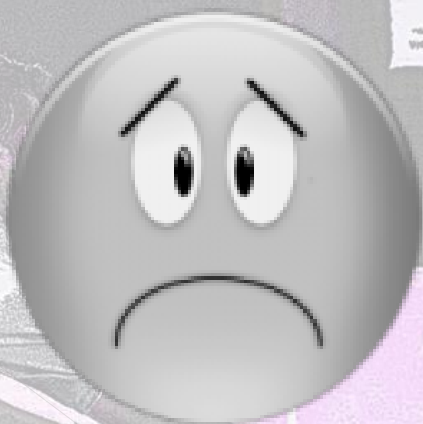


un carton bleu



un carton rouge





Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



ARTICLE 19 (Fautes très graves)

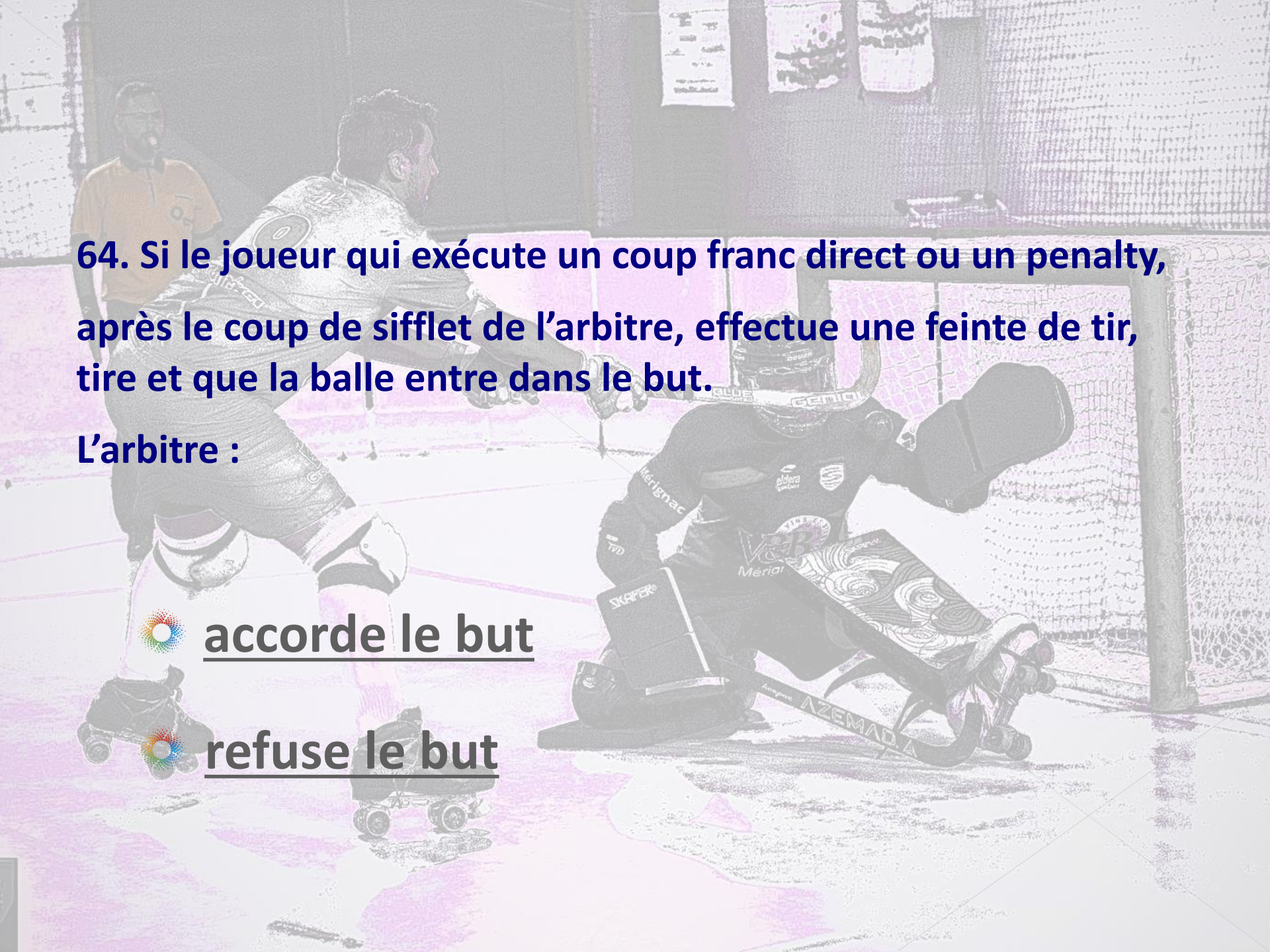
1. Voici les infractions qui obligent les arbitres principaux à montrer à la personne fautive un carton rouge:

- b. Menacer, insulter ou faire des gestes obscènes à l'encontre des joueur(se)s, des représentants des équipes, des arbitres, des membres de la table officielle du match ou même des spectateurs, et ce que le jeu soit arrêté ou en cours.
- c. Agresser ou tenter d'agresser des joueur(se)s, des représentants d'équipe, des arbitres, des membres de la table officielle du match ou même des spectateurs, et ce que le jeu soit arrêté ou en cours.
- d. Répondre ou tenter de répondre à une agression en utilisant une attitude agressive et / ou violente.
- e. Pratiquer tout autre acte de violence ou de brutalité contre les autres joueur(se)s, les représentants des équipes, les arbitres, les membres de la table officielle du match, et même aussi envers les spectateurs.

[Retour au sommaire](#)

[Question suivante](#)

[Revenir à la question](#)



64. Si le joueur qui exécute un coup franc direct ou un penalty, après le coup de sifflet de l'arbitre, effectue une feinte de tir, tire et que la balle entre dans le but.

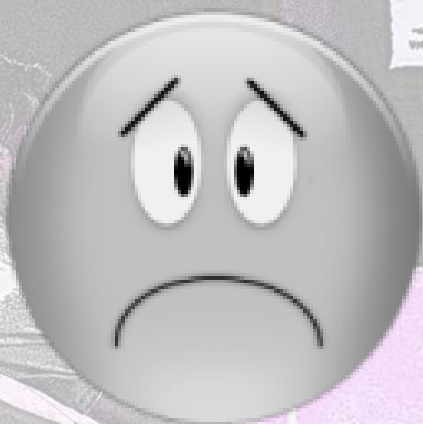
L'arbitre :



accorde le but



refuse le but



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



ARTICLE 28 (Coup Franc Direct)

4. Le(a) joueur(se) qui exécute le coup franc direct peut le faire après le coup de sifflet de l'arbitre, pouvant choisir de faire un tir direct au but ou de partir en dribble avec la balle en direction du but adverse, pour essayer de tromper le gardien de but.

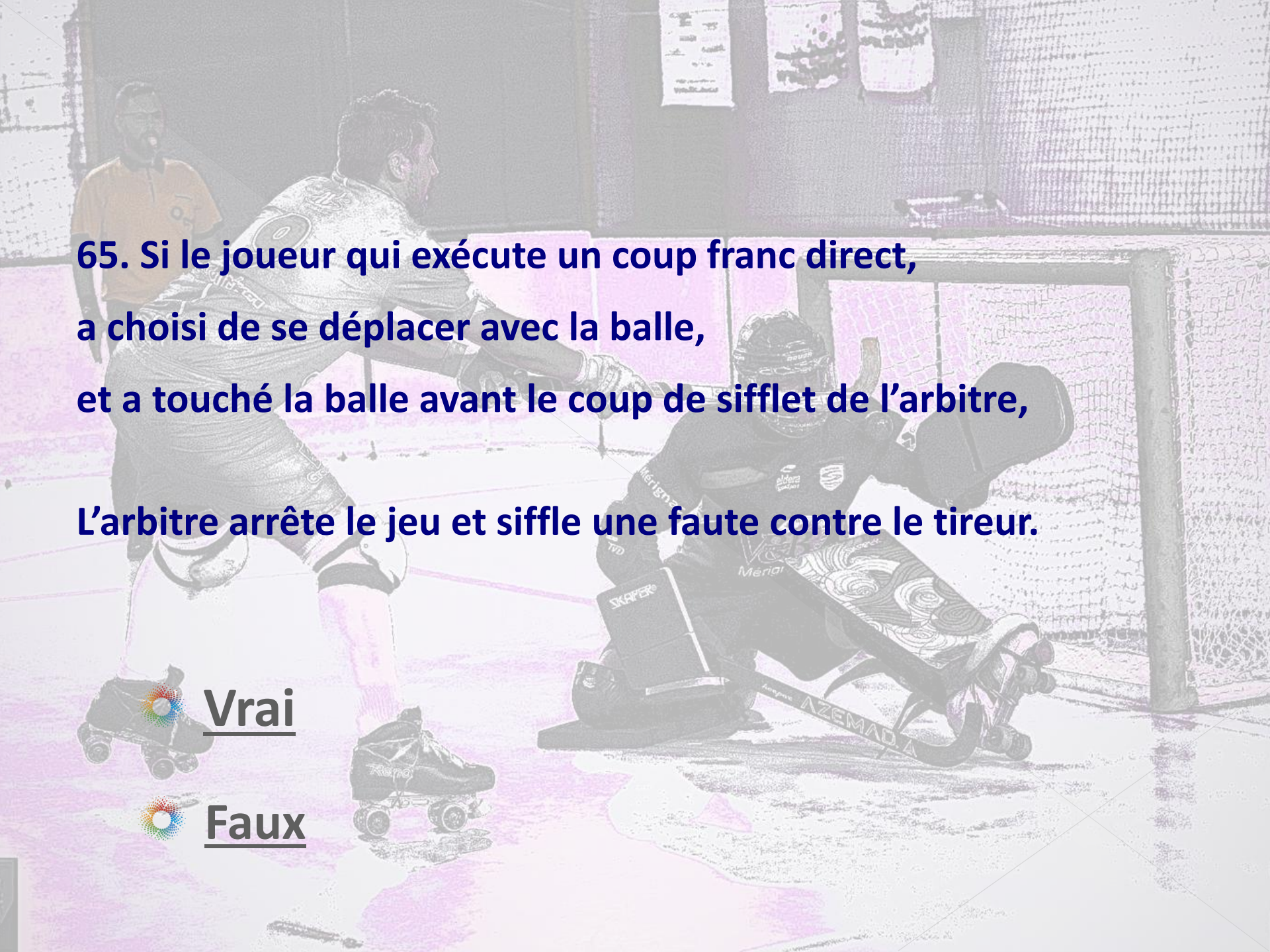
ARTICLE 29 (Penalty)

4. Le(a) joueur(se) qui exécute la pénalité peut la commencer après que l'arbitre ait sifflé. Il doit le faire à partir d'une position statique près de la balle et le(a) joueur(se) est autorisé à tout mouvement du corps ou de la crosse après le coup de sifflet. Le joueur peut choisir de tirer directement au but ou de déplacer la balle en direction du but, en essayant de passer le gardien.

[Retour au sommaire](#)

[Question suivante](#)

[Revenir à la question](#)



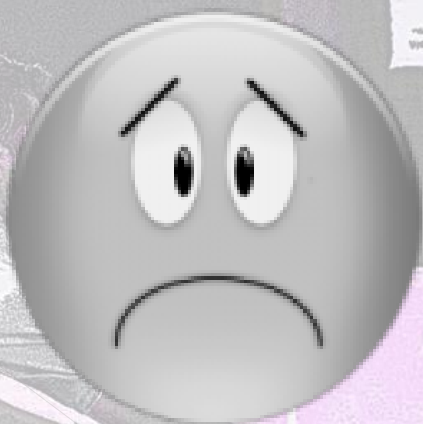
65. Si le joueur qui exécute un coup franc direct,
a choisi de se déplacer avec la balle,
et a touché la balle avant le coup de sifflet de l'arbitre,
L'arbitre arrête le jeu et siffle une faute contre le tireur.



Vrai



Faux



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



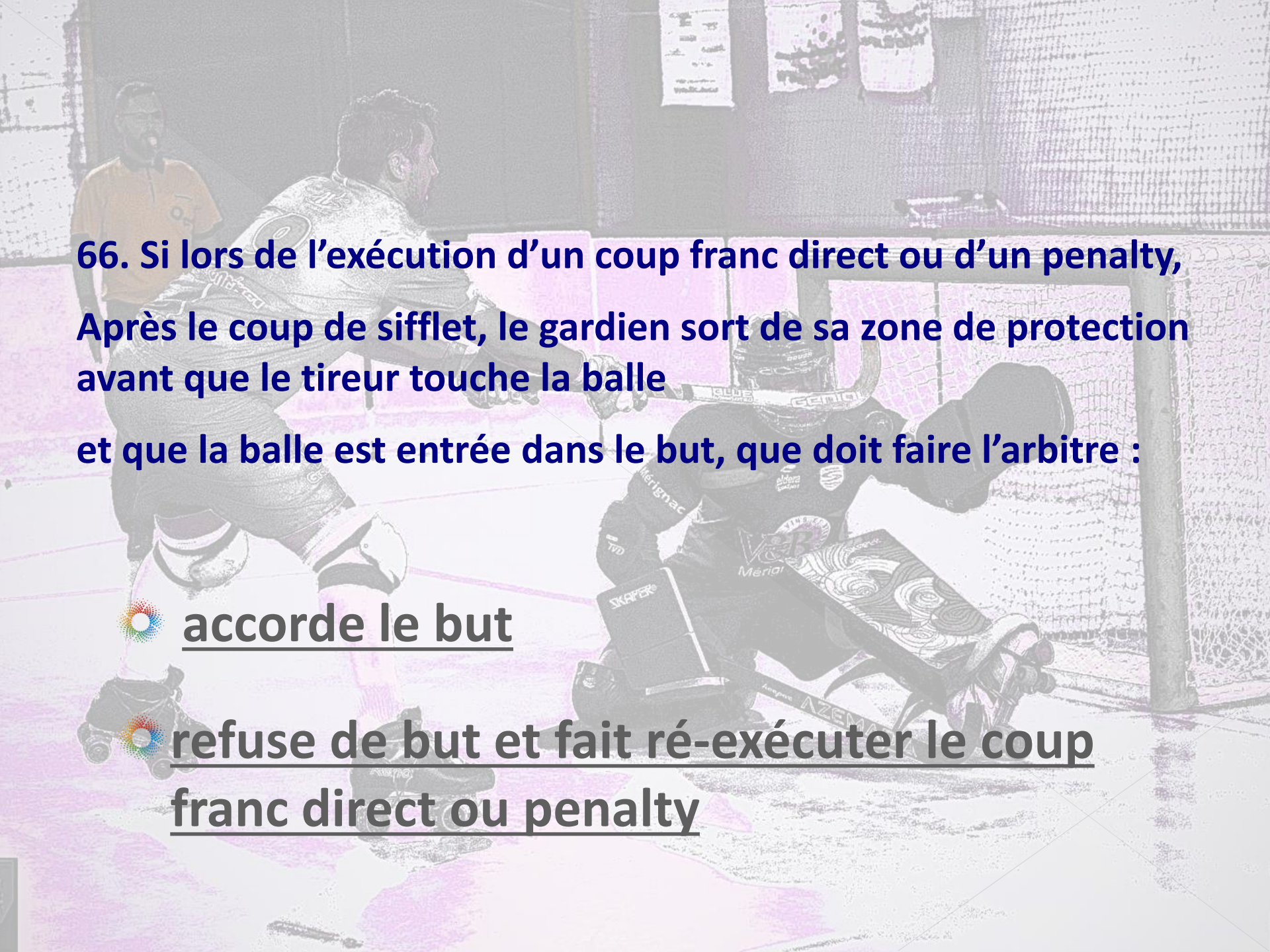
ARTICLE 30 (Questions courantes sur le coup franc direct et le penalty)

13. Lorsque le (la) joueur(se) exécutant le coup franc direct ou le pénalty le déclenche avant que l'arbitre ne siffle pour commencer, un coup franc indirect est signalé contre lui et est exécuté à partir du même point.

[Question suivante](#)

[Revenir à la question](#)

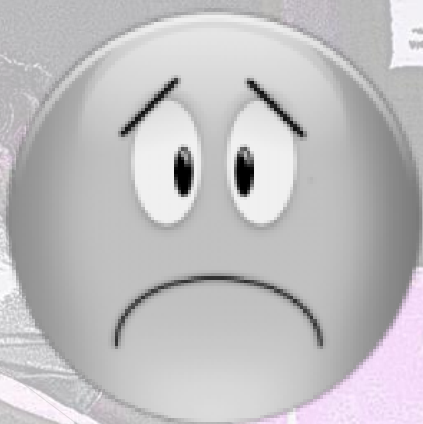
[Retour au sommaire](#)



**66. Si lors de l'exécution d'un coup franc direct ou d'un penalty,
Après le coup de sifflet, le gardien sort de sa zone de protection
avant que le tireur touche la balle
et que la balle est entrée dans le but, que doit faire l'arbitre :**

● accorde le but

● refuse de but et fait ré-exécuter le coup
franc direct ou penalty



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



ARTICLE 30 (Questions courantes sur le coup franc direct et le penalty)

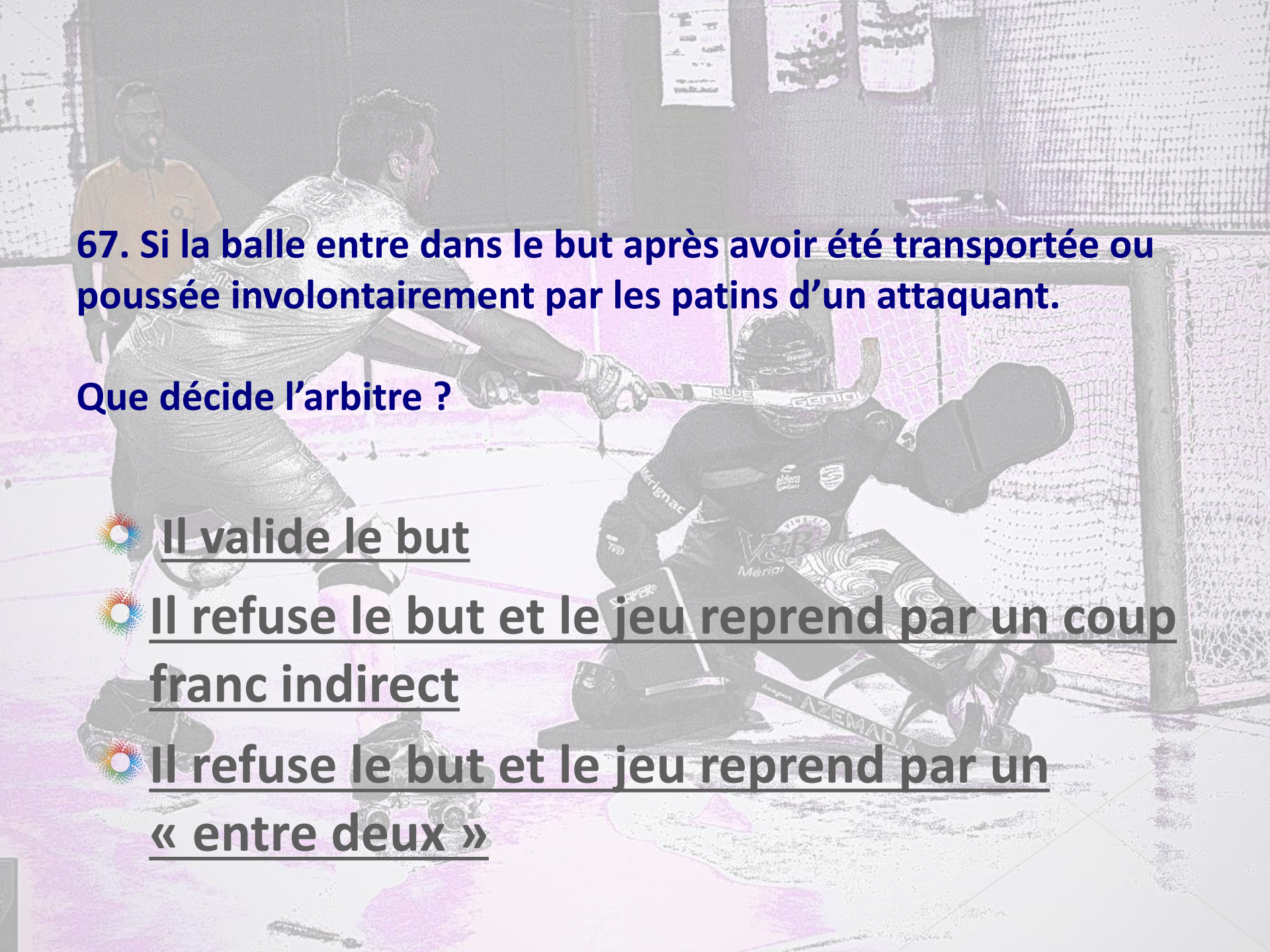
12. Lors de l'exécution du coup franc direct ou du penalty, le gardien de but ne peut pas bouger tant que l'arbitre n'a pas sifflé pour commencer l'exécution du penalty. Dans le cas où cette violation se produiraient, les procédures suivantes s'appliqueront :

a. Si le(a) gardien(ne) de but bouge avant que l'arbitre ne siffle, il sera sanctionné par un carton jaune.

[Question suivante](#)

[Revenir à la question](#)

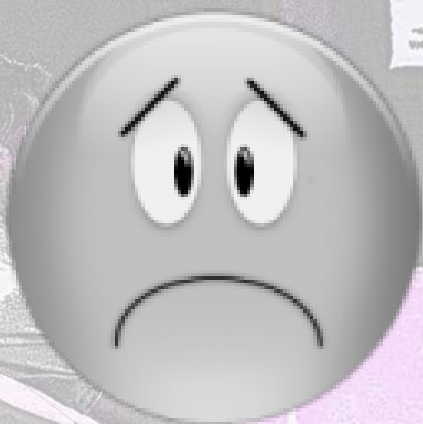
[Retour au sommaire](#)



67. Si la balle entre dans le but après avoir été transportée ou poussée involontairement par les patins d'un attaquant.

Que décide l'arbitre ?

- Il valide le but
- Il refuse le but et le jeu reprend par un coup franc indirect
- Il refuse le but et le jeu reprend par un « entre deux »



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



ARTICLE 7 (Marquer et valider un but)

3 Un but n'est pas validé s'il résulte de:

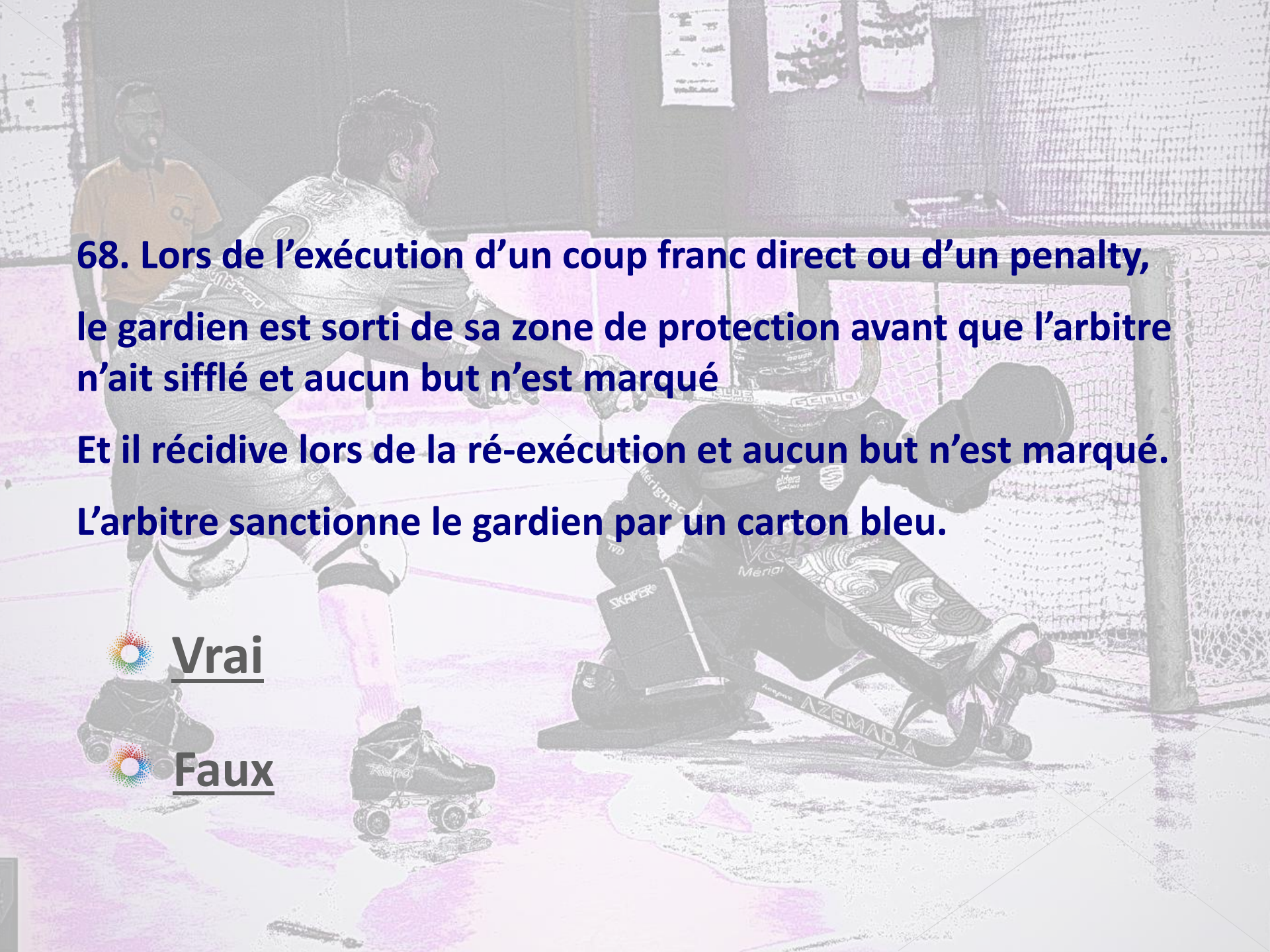
a. Un rebond volontaire ou non, sur les patins ou sur toute partie du corps d'un joueur de l'équipe qui l'obtient le but.

Dans l'une des situations décrites dans les points précédents, le jeu reprendra avec l'exécution d'un coup franc indirect contre l'équipe fautive à l'un des angles inférieurs de la surface de réparation en question.

[Question suivante](#)

[Retour au sommaire](#)

[Revenir à la question](#)



68. Lors de l'exécution d'un coup franc direct ou d'un penalty, le gardien est sorti de sa zone de protection avant que l'arbitre n'ait sifflé et aucun but n'est marqué

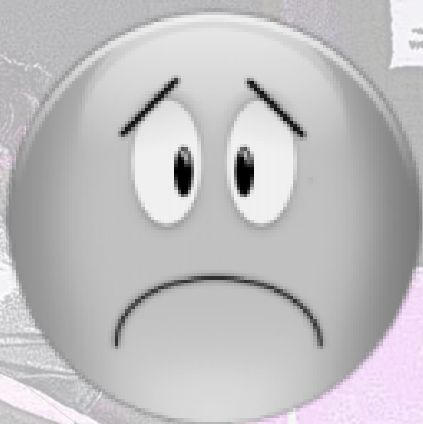
Et il récidive lors de la ré-exécution et aucun but n'est marqué. L'arbitre sanctionne le gardien par un carton bleu.



Vrai



Faux



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



ARTICLE 30 (Questions courantes sur le coup franc direct et le penalty)

12. Lors de l'exécution du coup franc direct ou du penalty, le gardien de but ne peut pas bouger tant que l'arbitre n'a pas sifflé pour commencer l'exécution du penalty. Dans le cas où cette violation se produirait, les procédures suivantes s'appliqueront :

a. Si le(a) gardien(ne) de but bouge avant que l'arbitre ne siffle, il sera sanctionné par un carton jaune.

ARTICLE 18 (Fautes graves)

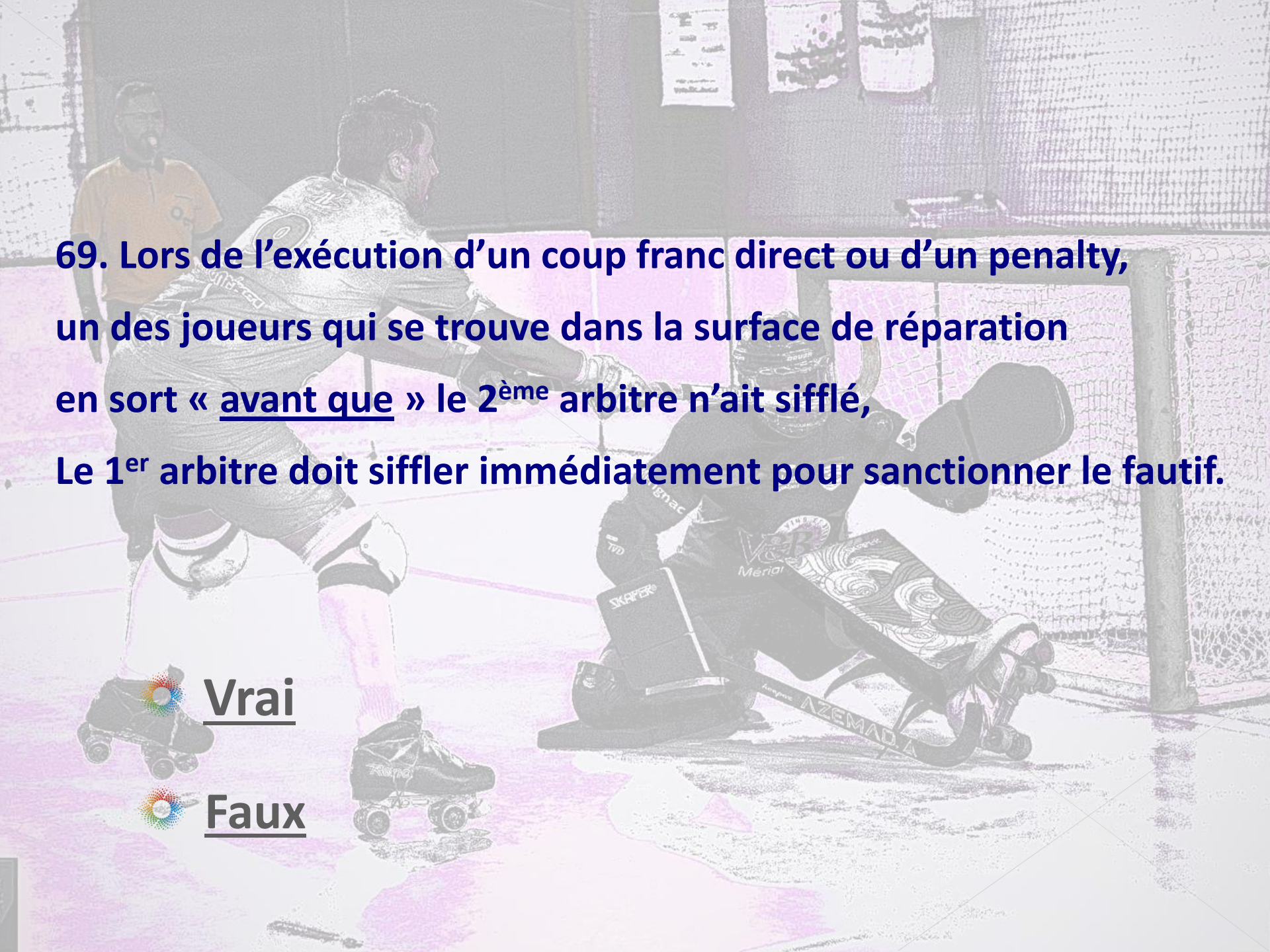
1. Voici les infractions qui obligent les arbitres principaux à montrer à la personne fautive un carton bleu :

n. Joueur(se), gardien(ne) de but ou entraîneur(e) qui se voit attribuer d'un deuxième carton jaune.

[Question suivante](#)

[Retour au sommaire](#)

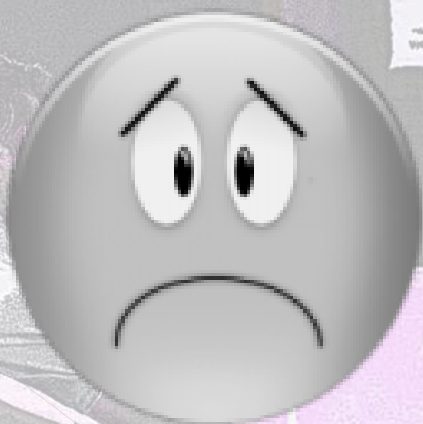
[Revenir à la question](#)



69. Lors de l'exécution d'un coup franc direct ou d'un penalty, un des joueurs qui se trouve dans la surface de réparation en sort « avant que » le 2^{ème} arbitre n'ait sifflé, Le 1^{er} arbitre doit siffler immédiatement pour sanctionner le fautif.

 Vrai

 Faux



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



ARTICLE 30 (Questions courantes sur le coup franc direct et le penalty)

14. Les joueurs qui ne participent pas directement à l'exécution d'un penalty ou d'un coup franc direct sont placés à l'intérieur de la surface de réparation de l'équipe qui bénéficie de la faute et ne peuvent se déplacer qu'après le coup de sifflet de l'arbitre.

1. Si le (la) joueur (se) qui se déplace avant que l'arbitre ne siffle est un joueur de l'équipe qui tire et que l'action ne se termine pas par un but, cette action est sanctionnée par l'exécution d'un coup franc indirect en faveur de l'adversaire, dans l'un des coins supérieurs de la surface de réparation du joueur fautif.

2. Si le (la) joueur (se) qui se déplace avant que l'arbitre ne siffle est un joueur de l'équipe en défense et que l'action ne se termine pas par un but, la pénalité sera réexécutée après avoir indiqué les cartons jaunes correspondants.

3. Si les joueur(se)s des deux équipes se déplacent simultanément, avant que l'arbitre ne siffle pour commencer l'exécution, la pénalité sera réexécutée si aucun but n'est marqué, en assurant les cartons jaunes correspondants.

[Retour au sommaire](#)

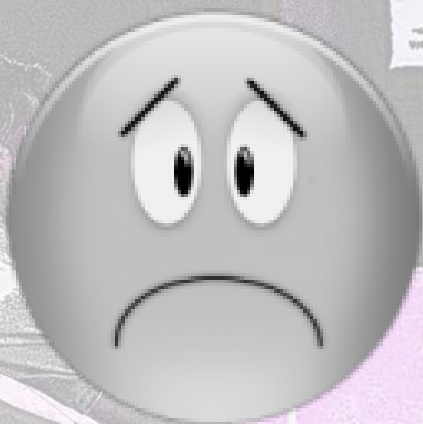
[Question suivante](#)

[Revenir à la question](#)

70. Lors de l'exécution d'un coup franc direct ou d'un penalty, un des joueurs qui se trouvent dans la surface de réparation en sort « après que » le 2^{ème} arbitre n'est sifflé, le 1^{er} arbitre doit siffler immédiatement

 Vrai

 Faux



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



ARTICLE 30 (Questions courantes sur le coup franc direct et le penalty)

14. Les joueurs qui ne participent pas directement à l'exécution d'un penalty ou d'un coup franc direct sont placés à l'intérieur de la surface de réparation de l'équipe qui bénéficie de la faute et ne peuvent se déplacer qu'après le coup de sifflet de l'arbitre.

1. Si le (la) joueur (se) qui se déplace avant que l'arbitre ne siffle est un joueur de l'équipe qui tire et que l'action ne se termine pas par un but, cette action est sanctionnée par l'exécution d'un coup franc indirect en faveur de l'adversaire, dans l'un des coins supérieurs de la surface de réparation du joueur fautif.

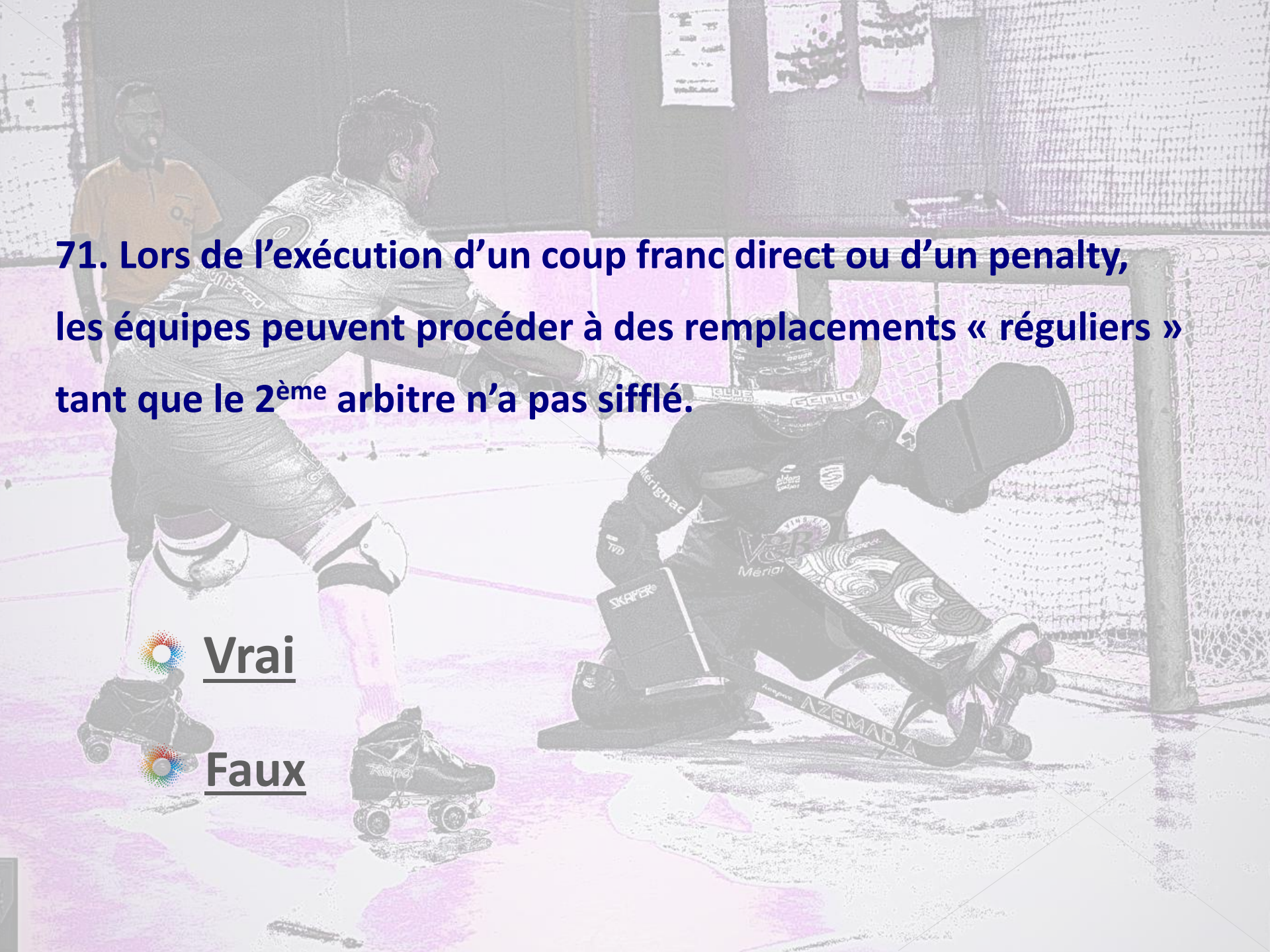
2. Si le (la) joueur (se) qui se déplace avant que l'arbitre ne siffle est un joueur de l'équipe en défense et que l'action ne se termine pas par un but, la pénalité sera réexécutée après avoir indiqué les cartons jaunes correspondants.

3. Si les joueur(se)s des deux équipes se déplacent simultanément, avant que l'arbitre ne siffle pour commencer l'exécution, la pénalité sera réexécutée si aucun but n'est marqué, en assurant les cartons jaunes correspondants.

[Retour au sommaire](#)

[Question suivante](#)

[Revenir à la question](#)



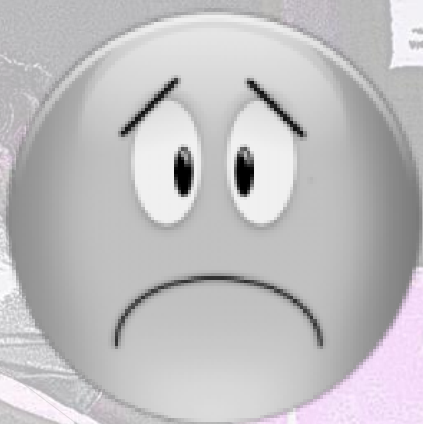
71. Lors de l'exécution d'un coup franc direct ou d'un penalty, les équipes peuvent procéder à des remplacements « réguliers » tant que le 2^{ème} arbitre n'a pas sifflé.



Vrai



Faux



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



ARTICLE 19 (Fautes très graves)

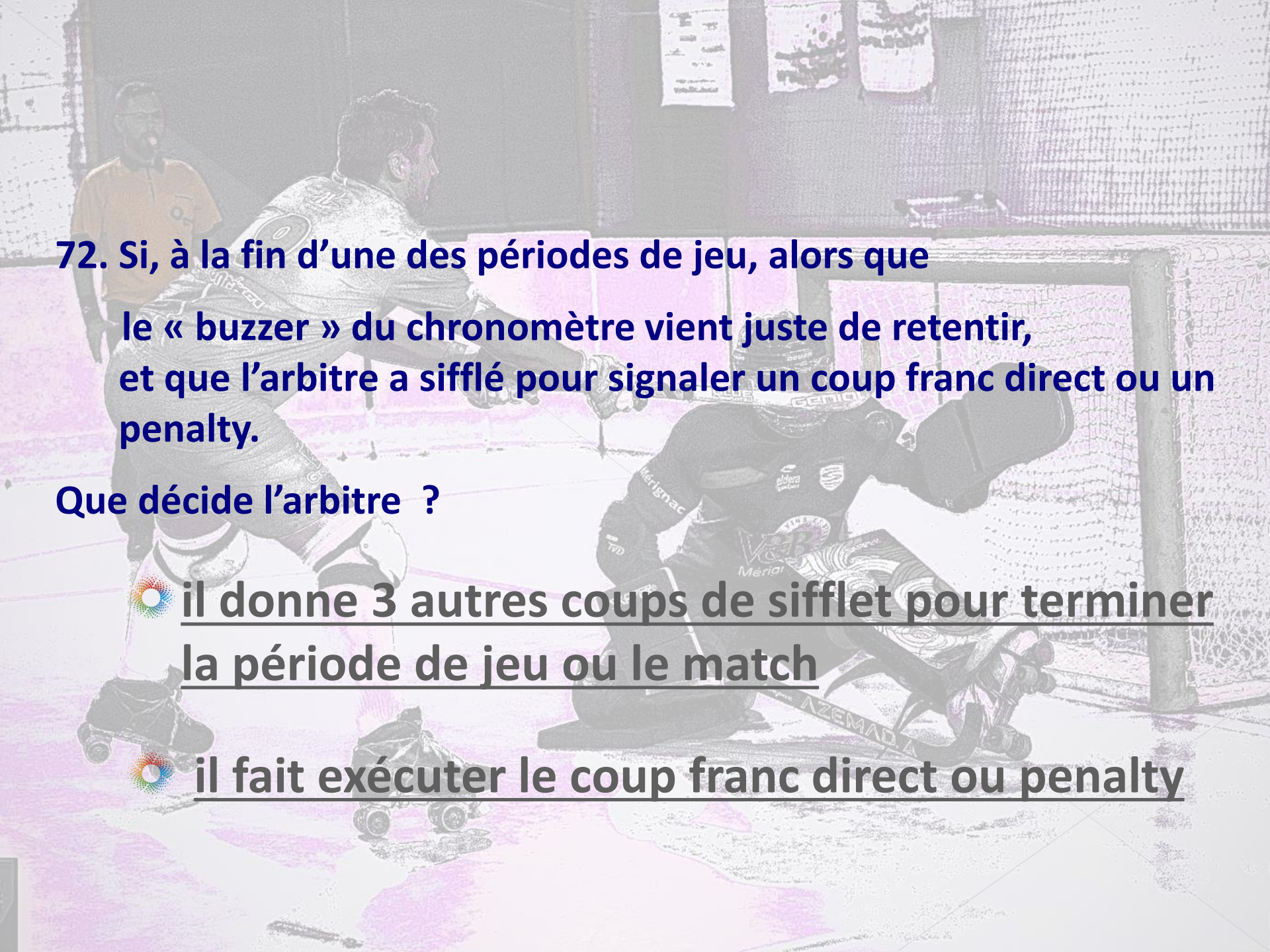
1. Voici les infractions qui obligent les arbitres principaux à montrer à la personne fautive un carton rouge:

o. Effectuer un remplacement après que l'exécution d'un coup franc direct ou un penalty ait été autorisé, et peu importe si l'exécution de ce coup franc direct ou de ce penalty ait ou non commencé. Lorsque cette infraction se produit, l'entraîneur doit également se voir attribuer un carton rouge ou en son absence et par ordre de préférence, à l'entraîneur adjoint, au délégué, au capitaine.

[Question suivante](#)

[Retour au sommaire](#)

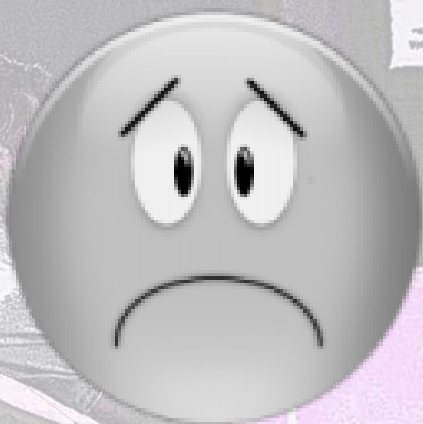
[Revenir à la question](#)



72. Si, à la fin d'une des périodes de jeu, alors que le « buzzer » du chronomètre vient juste de retentir, et que l'arbitre a sifflé pour signaler un coup franc direct ou un penalty.

Que décide l'arbitre ?

- il donne 3 autres coups de sifflet pour terminer la période de jeu ou le match
- il fait exécuter le coup franc direct ou penalty



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



ARTICLE 30 (Questions courantes sur le coup franc direct et le penalty)

15. Pour qu'un penalty ou un coup franc direct soit exécuté lorsqu'il reste moins de trois secondes au chronomètre à la fin d'un match (ou à la mi-temps ou la première moitié de la prolongation ou la seconde moitié de la prolongation) et qu'un penalty ou un coup franc direct est accordé, le chronomètre doit être ajusté de manière à ce qu'il reste cinq secondes pour la fin du match (ou de la mi-temps), ce qui correspond au temps nécessaire au joueur pour exécuter le penalty ou le coup franc direct, la feinte étant autorisée mais le rebond n'étant pas autorisé.

10. En fonction du résultat de l'exécution du coup franc direct ou du penalty à la fin du temps de jeu réglementaire, les arbitres principaux doivent appliquer les procédures suivantes :

- a. Si un but est marqué, il est validé, mettant immédiatement fin au jeu, sans qu'il soit nécessaire d'effectuer l'engagement dans le rond central.
- b. Si aucun but n'est marqué mais que le gardien de but a commis une infraction pendant l'exécution de cette sanction, les arbitres principaux ordonneront l'exécution du coup franc direct ou la répétition du penalty.
- c. Si aucun but n'est marqué, les arbitres principaux siffleront immédiatement, mettant fin au temps de jeu en question.

[Retour au sommaire](#)

[Question suivante](#)

[Revenir à la question](#)



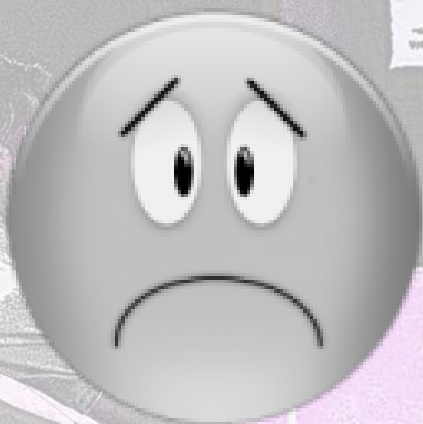
73. Si lors du match, suite à des blessures et/ou des sanctions, une équipe n'a plus que 3 joueurs en piste (1 gardien et 2 joueurs de champ ou 3 joueurs de champ), l'arbitre siffle pour terminer le match.



Vrai



Faux



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



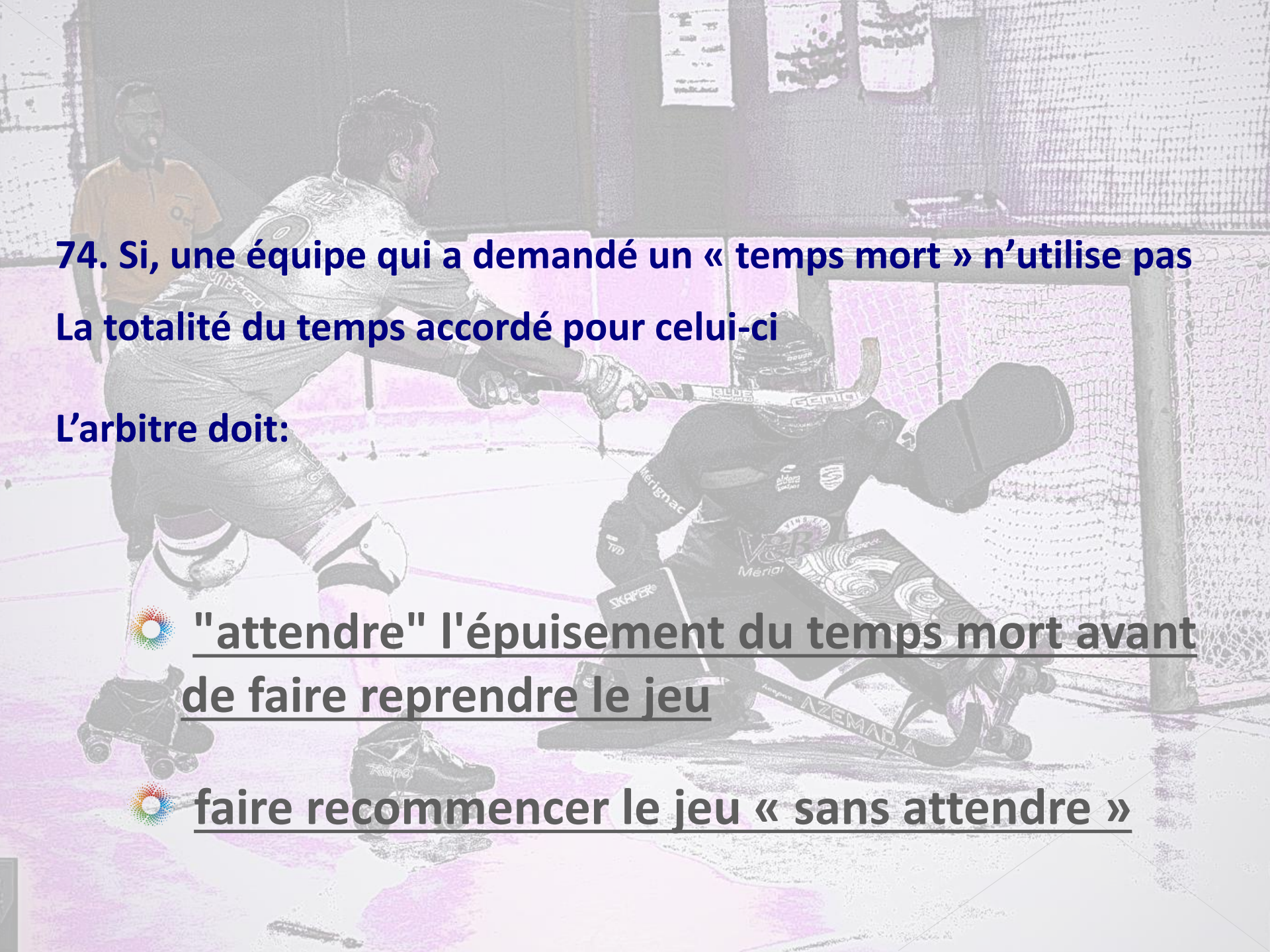
ARTICLE 11 (Nombre de joueur(se)s minimum)

1. Si pendant le match et à la suite de blessures ou de pénalités, une équipe reste sur la piste avec seulement trois (3) joueur(e)s ou deux (2) joueur(se)s et un(e) (1) gardien(ne) de but, les arbitres principaux considéreront le match comme terminé, en indiquant sur la feuille officielle du match, les circonstances qui ont motivé cette décision.

[Question suivante](#)

[Retour au sommaire](#)

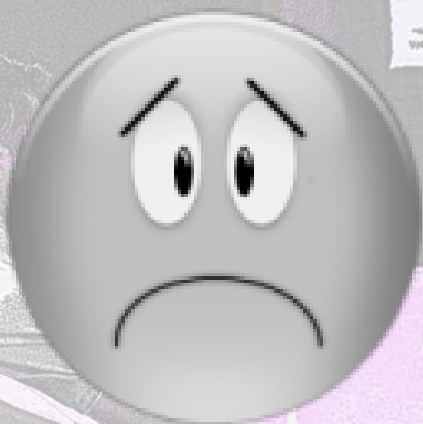
[Revenir à la question](#)



**74. Si, une équipe qui a demandé un « temps mort » n'utilise pas
La totalité du temps accordé pour celui-ci**

L'arbitre doit:

- "attendre" l'épuisement du temps mort avant
de faire reprendre le jeu
- faire recommencer le jeu « sans attendre »



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



ARTICLE 9 (Temps morts)

1. Les équipes peuvent demander deux (2) temps morts d'une (1) minute, à chaque période du match, **le jeu ne peut pas reprendre avant l'écoulement total de la durée du temps mort.**
2. Le temps mort peut être demandé avec le match en cours, et sera accordé à la première interruption du jeu qui suivra. Il peut également être demandé avec le jeu arrêté, et sera accordé aussitôt, les arbitres principaux doivent siffler à la fin de ce temps mort pour faire reprendre le jeu.
3. Pendant les prolongations d'un match, aucun temps mort n'est accordé.
4. Les temps morts sont demandés à l'arbitre auxiliaire, soit par le délégué, soit par l'entraîneur principal.

[Retour au sommaire](#)

[Question suivante](#)

[Revenir à la question](#)

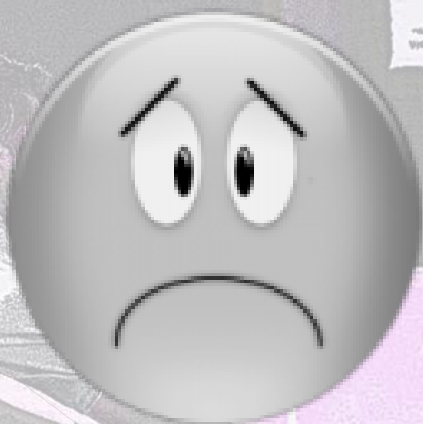


**75. Si un gardien,
qui se trouve entièrement en dehors de sa surface de réparation,
joue intentionnellement la balle avec ses gants ou ses jambières,
l'arbitre siffle une**

● **faute « technique »**

● **faute « d'équipe »**

● **faute « grave »**



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



ARTICLE 18 (Fautes graves)

1. Voici les infractions qui obligent les arbitres principaux à montrer à la personne fautive un carton bleu :

I. Gardien(ne) de but qui, quand il se trouve à l'extérieur de sa surface de réparation, joue intentionnellement la balle avec des gants ou des guêtres.

[Question suivante](#)

[Retour au sommaire](#)

[Revenir à la question](#)

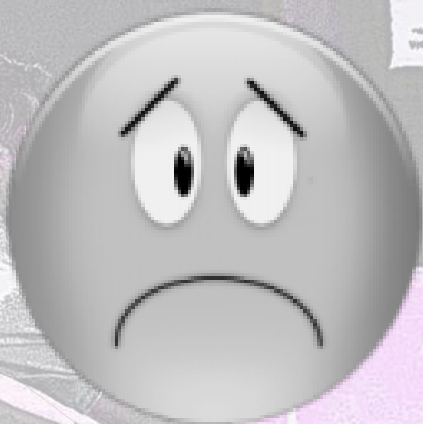


76. Si un joueur qui est sur la piste,
manifeste publiquement son désaccord avec les arbitres,
par des paroles, des gestes, des hochements de tête ostensibles,
etc.

L'arbitre lui montre un

 carton bleu

 carton jaune



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



ARTICLE 18 (Fautes graves)

1. Voici les infractions qui obligent les arbitres principaux à montrer à la personne fautive un carton bleu :

b. Faire preuve d'un comportement incorrect, en signe de désaccord avec une décision des arbitres principaux et / ou des membres de la table officielle du match, par des mots, des gestes, etc...

ARTICLE 16 (Avertissements – Carton Jaune)

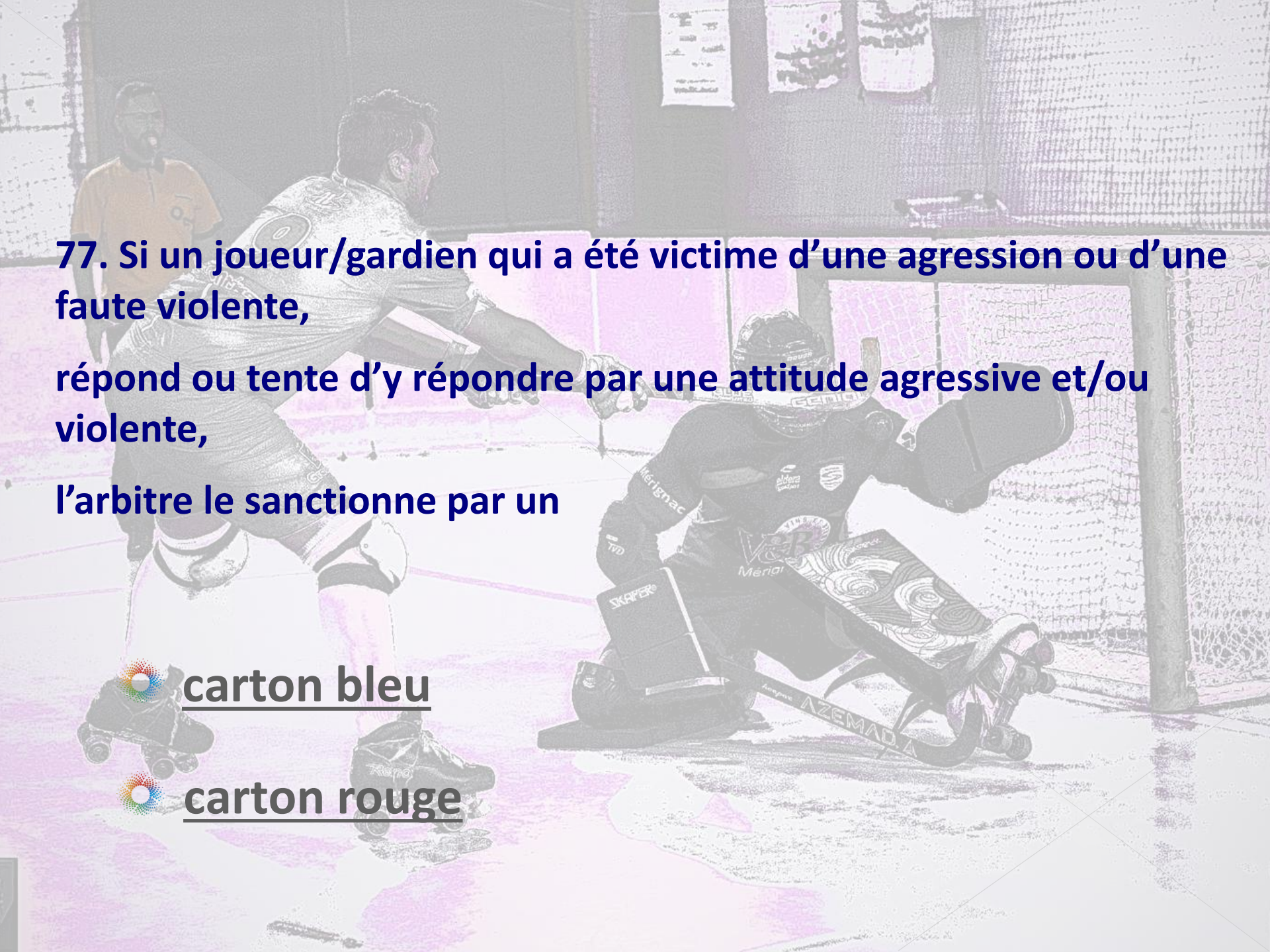
3. Les cartons jaunes doivent être montrés dans les situations suivantes :

j. Entraîneur, joueur(se) ou autre représentant de l'équipe qui exprime un désaccord avec une décision d'arbitrage, sans utiliser d'injures ou d'insultes.

[Retour au sommaire](#)

[Question suivante](#)

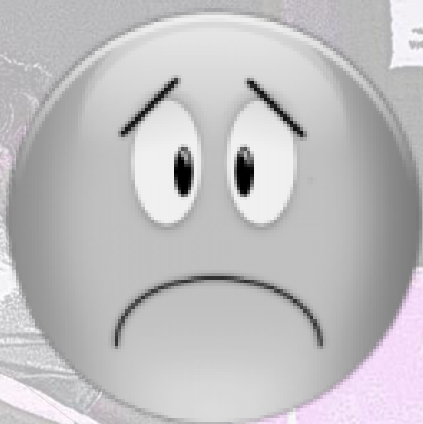
[Revenir à la question](#)



77. Si un joueur/gardien qui a été victime d'une agression ou d'une faute violente,
répond ou tente d'y répondre par une attitude agressive et/ou violente,
l'arbitre le sanctionne par un

 carton bleu

 carton rouge



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



ARTICLE 19 (Fautes très graves)

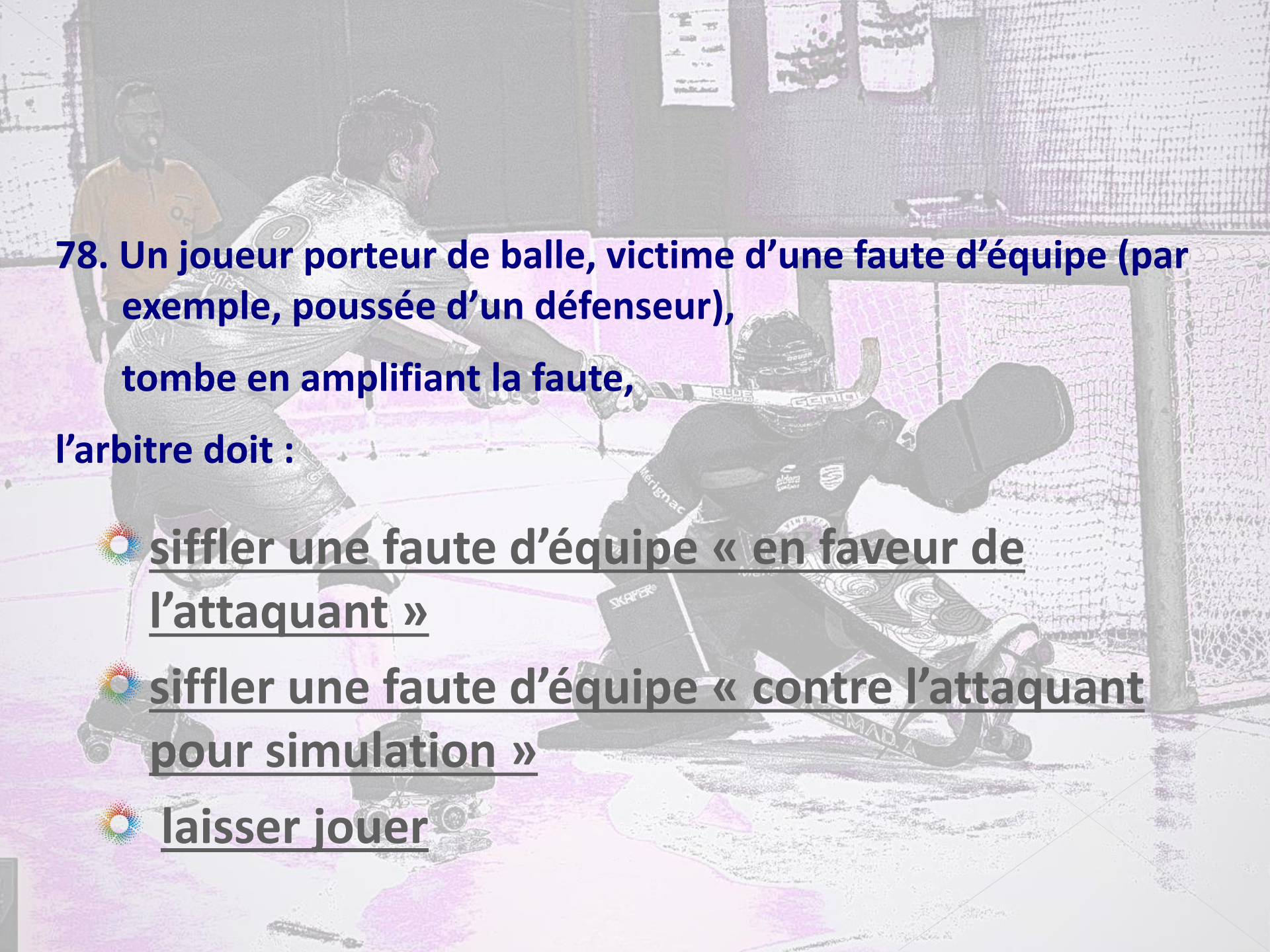
1. Voici les infractions qui obligent les arbitres principaux à montrer à la personne fautive un carton rouge:

d. Répondre ou tenter de répondre à une agression en utilisant une attitude agressive et / ou violente.

[Question suivante](#)

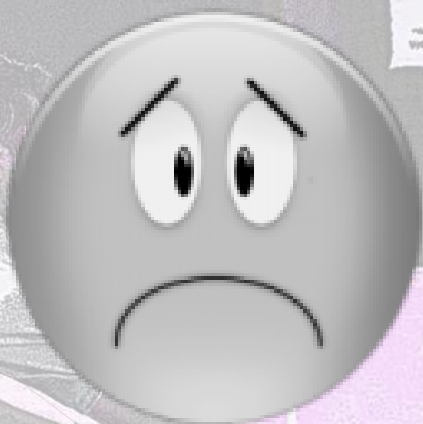
[Revenir à la question](#)

[Retour au sommaire](#)



78. Un joueur porteur de balle, victime d'une faute d'équipe (par exemple, poussée d'un défenseur), tombe en amplifiant la faute, l'arbitre doit :

- siffler une faute d'équipe « en faveur de l'attaquant »
- siffler une faute d'équipe « contre l'attaquant pour simulation »
- laisser jouer



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



ARTICLE 17 (Fautes d'équipe)

1. Ce sont des infractions mineures. Elles peuvent être commises pendant un arrêt de jeu ou avec le jeu en cours.

4. Lorsque le jeu est en cours, les fautes d'équipe sont les suivantes :

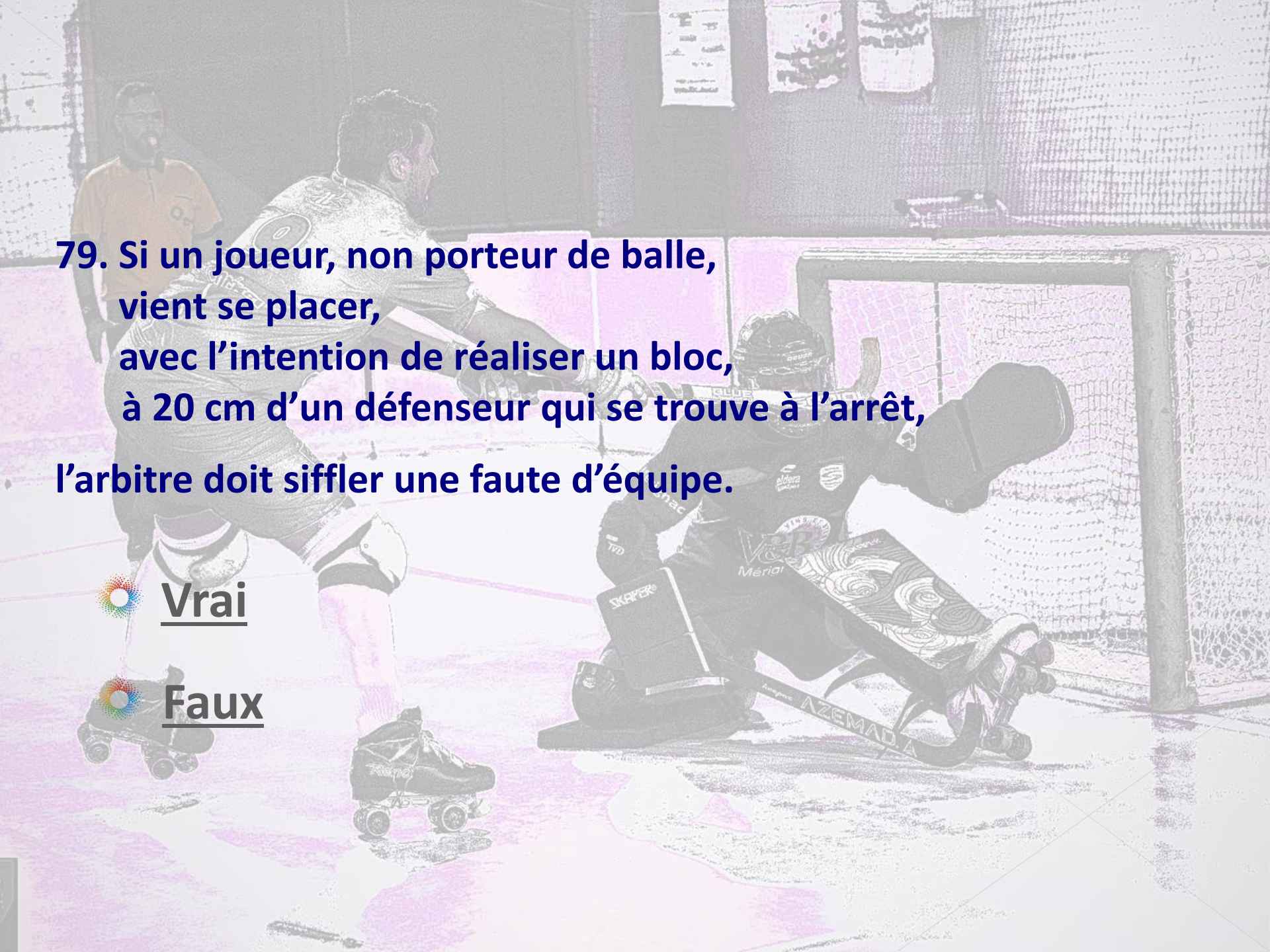
a. Les fautes de contact pratiquées sans utiliser la violence et sans conséquences physiques graves, telles que saisir ou pousser un adversaire, frapper successivement la crosse de l'adversaire et avec intensité, ou frapper l'adversaire dans les protège-tibias.

Si un joueur a été victime d'une faute d'équipe, même s'il « amplifie sa souffrance », les arbitres doivent sanctionner le fautif.

[Retour au sommaire](#)

[Question suivante](#)

[Revenir à la question](#)



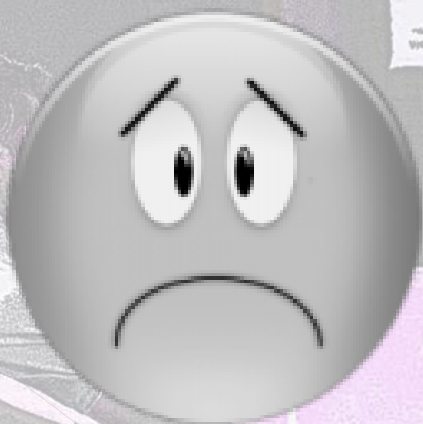
**79. Si un joueur, non porteur de balle,
vient se placer,
avec l'intention de réaliser un bloc,
à 20 cm d'un défenseur qui se trouve à l'arrêt,
l'arbitre doit siffler une faute d'équipe.**



Vrai



Faux



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



ARTICLE 17 (Fautes d'équipe)

1. Ce sont des infractions mineures. Elles peuvent être commises pendant un arrêt de jeu ou avec le jeu en cours.

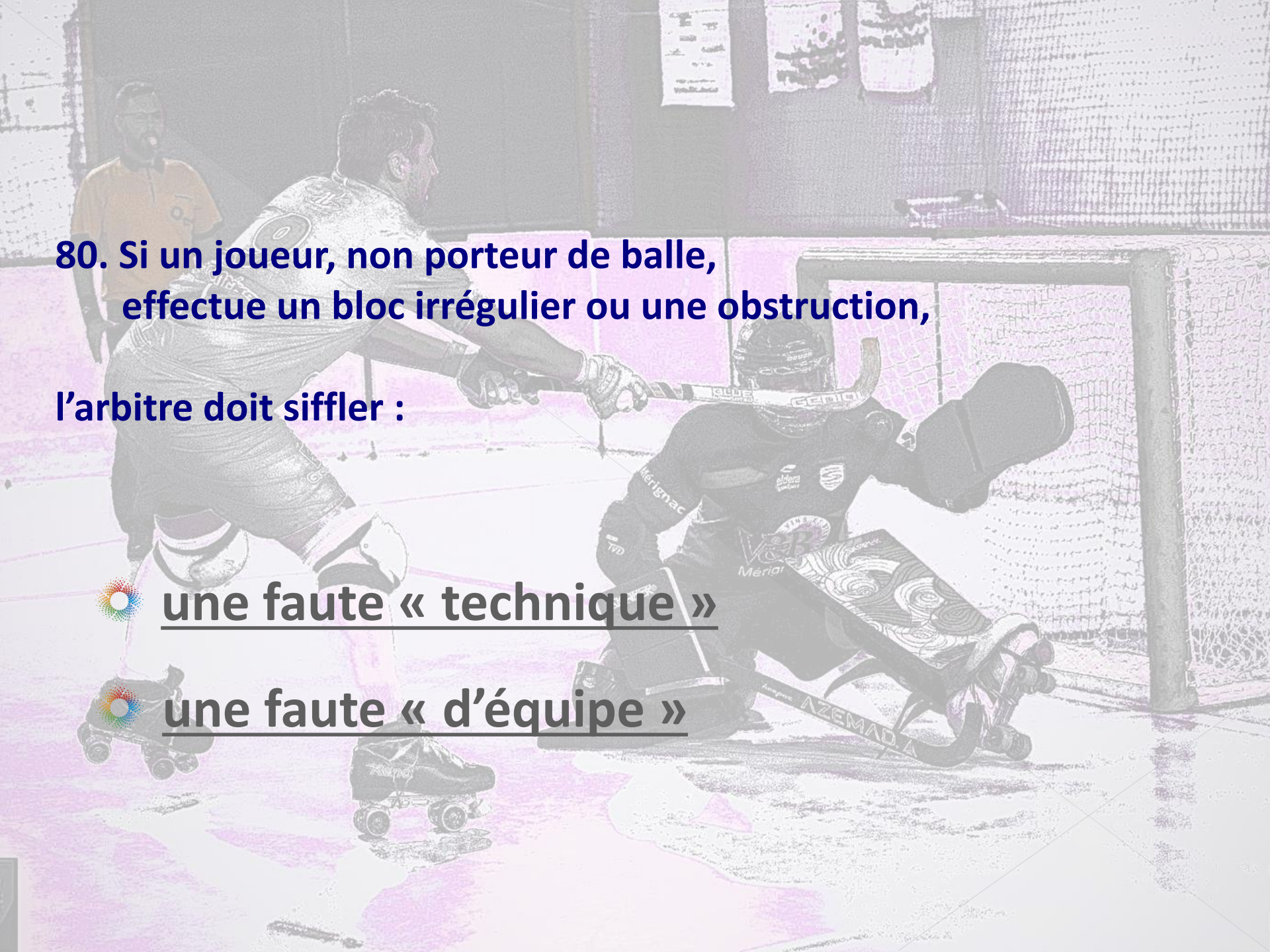
4. Lorsque le jeu est en cours, les fautes d'équipe sont les suivantes :

c. Bloc irrégulier, qui se produit lorsque le(a) joueur(se) qui effectue ce bloc provoque un contact physique avec un(e) défenseur(e) adverse; lorsque le(a) joueur(se) "bloqueur" prend une position agressive, en plaçant sa crosse au-dessus de la ligne des patins, en obtenant de l'espace supplémentaire ou en intimidant le(a) joueur(e) bloqué(e) ou lorsque le(a) joueur(se) "bloqueur" **est en mouvement** et ne respecte pas la distance de cinquante (50) centimètres sur le(a) joueur(se) bloqué(e) ou lorsque le(a) joueur(se) "bloqueur" entre en collision avec le(a) joueur(se) bloqué(e).

[Retour au sommaire](#)

[Question suivante](#)

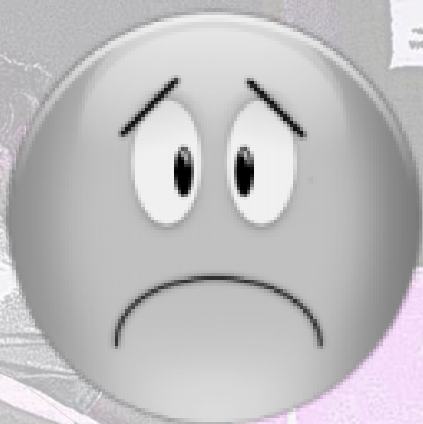
[Revenir à la question](#)



**80. Si un joueur, non porteur de balle,
effectue un bloc irrégulier ou une obstruction,
l'arbitre doit siffler :**

• une faute « technique »

• une faute « d'équipe »



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bonne réponse !



ARTICLE 17 (Fautes d'équipe)

1. Ce sont des infractions mineures. Elles peuvent être commises pendant un arrêt de jeu ou avec le jeu en cours.

4. Lorsque le jeu est en cours, les fautes d'équipe sont les suivantes :

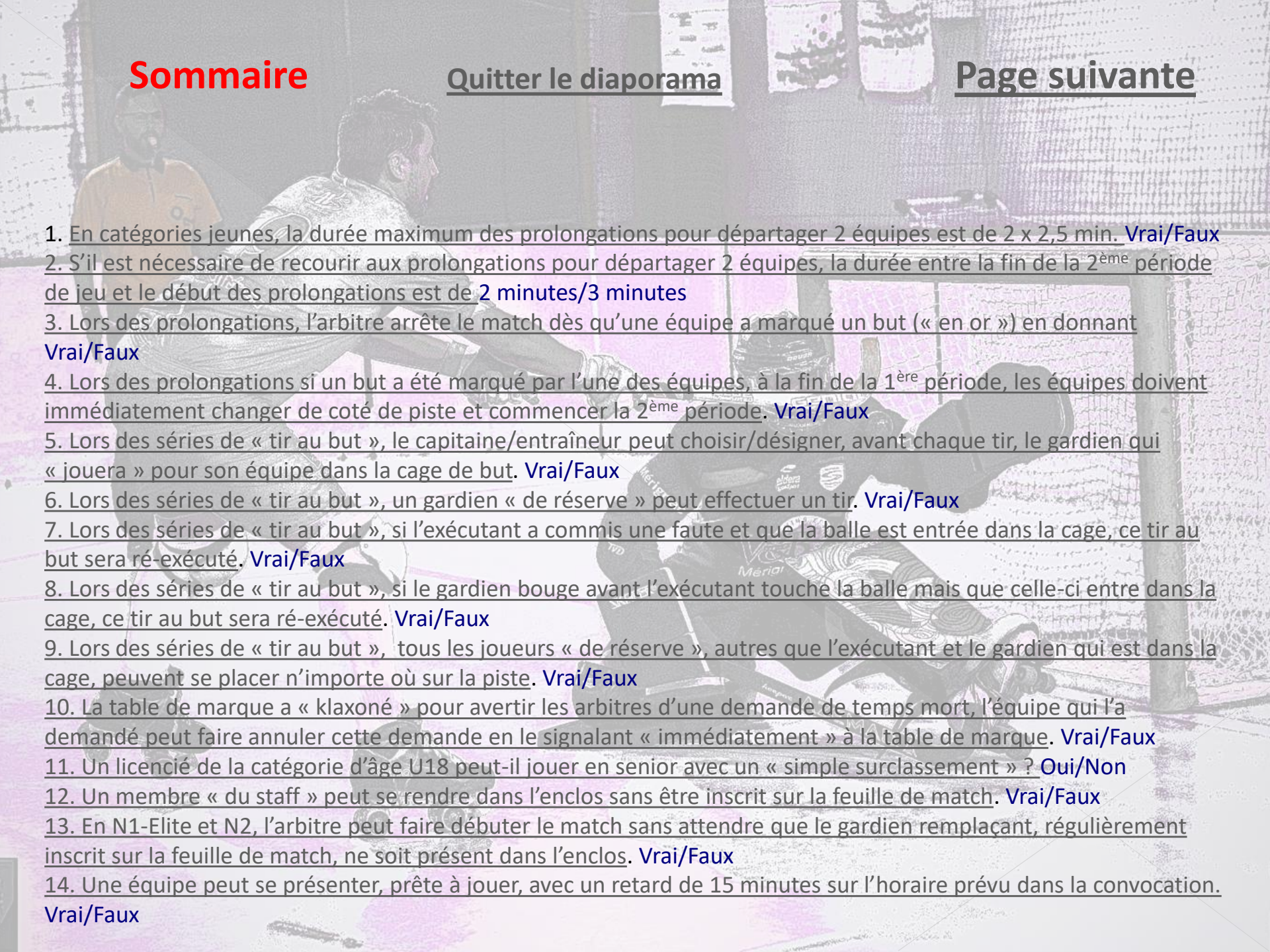
c. Bloc irrégulier, qui se produit lorsque le(a) joueur(se) qui effectue ce bloc **provoque un contact physique** avec un(e) défenseur(e) adverse; lorsque le(a) joueur(se) "bloqueur" prend une position agressive, en plaçant sa crosse au-dessus de la ligne des patins, en obtenant de l'espace supplémentaire ou en intimidant le(a) joueur(e) bloqué(e) ou lorsque le(a) joueur(se) "bloqueur" est en mouvement et ne respecte pas la distance de cinquante (50) centimètres sur le(a) joueur(se) bloqué(e) ou lorsque le(a) joueur(se) "bloqueur" entre en collision avec le(a) joueur(se) bloqué(e).

[Retour au sommaire](#)

[Fin du QCM](#)

[Retour au préambule](#)

[Revenir à la question](#)

- 
1. En catégories jeunes, la durée maximum des prolongations pour départager 2 équipes est de 2 x 2,5 min. Vrai/Faux
 2. S'il est nécessaire de recourir aux prolongations pour départager 2 équipes, la durée entre la fin de la 2^{ème} période de jeu et le début des prolongations est de 2 minutes/3 minutes
 3. Lors des prolongations, l'arbitre arrête le match dès qu'une équipe a marqué un but (« en or ») en donnant Vrai/Faux
 4. Lors des prolongations si un but a été marqué par l'une des équipes, à la fin de la 1^{ère} période, les équipes doivent immédiatement changer de coté de piste et commencer la 2^{ème} période. Vrai/Faux
 5. Lors des séries de « tir au but », le capitaine/entraîneur peut choisir/désigner, avant chaque tir, le gardien qui « jouera » pour son équipe dans la cage de but. Vrai/Faux
 6. Lors des séries de « tir au but », un gardien « de réserve » peut effectuer un tir. Vrai/Faux
 7. Lors des séries de « tir au but », si l'exécutant a commis une faute et que la balle est entrée dans la cage, ce tir au but sera ré-exécuté. Vrai/Faux
 8. Lors des séries de « tir au but », si le gardien bouge avant l'exécutant touche la balle mais que celle-ci entre dans la cage, ce tir au but sera ré-exécuté. Vrai/Faux
 9. Lors des séries de « tir au but », tous les joueurs « de réserve », autres que l'exécutant et le gardien qui est dans la cage, peuvent se placer n'importe où sur la piste. Vrai/Faux
 10. La table de marque a « klaxoné » pour avertir les arbitres d'une demande de temps mort, l'équipe qui l'a demandé peut faire annuler cette demande en le signalant « immédiatement » à la table de marque. Vrai/Faux
 11. Un licencié de la catégorie d'âge U18 peut-il jouer en senior avec un « simple surclassement » ? Oui/Non
 12. Un membre « du staff » peut se rendre dans l'enclos sans être inscrit sur la feuille de match. Vrai/Faux
 13. En N1-Elite et N2, l'arbitre peut faire débiter le match sans attendre que le gardien remplaçant, régulièrement inscrit sur la feuille de match, ne soit présent dans l'enclos. Vrai/Faux
 14. Une équipe peut se présenter, prête à jouer, avec un retard de 15 minutes sur l'horaire prévu dans la convocation. Vrai/Faux

15. Si la piste n'est pas disponible dans les 15 minutes maximum après l'heure prévue, l'arbitre peut déclarer que l'équipe « recevante » a perdu le match par forfait. **Vrai/Faux**
16. En senior, si la piste vient à être inutilisable après les 15 premières minutes de la 2^{ème} période de jeu, le score au moment de l'arrêt du jeu est acquis. **Vrai/Faux**
17. Dans le cas où les deux équipes auraient des couleurs identiques ou pouvant prêter à confusion, les arbitres demanderont « automatiquement » à l'équipe « recevante » de changer de couleurs. **Vrai/Faux**
18. Un joueur ou gardien « licencié à la FFRS », mais non régulièrement inscrit sur la feuille de match avant qu'il ne débute, peut-il prendre part au match ? **Oui/Non**
19. Lors d'un coup d'envoi pour commencer le match ou après un but validé, le joueur qui l'exécute peut renvoyer la balle dans sa zone de défense, mais à condition qu'elle ne sorte pas du cercle « central ». **Vrai/Faux**
20. Une équipe est en possession de la balle, elle dispose de 45 secondes pour conclure son attaque. L'arbitre doit-il interrompre ce décompte, si la balle : suite à un tir, touche le gardien ou une partie frontale de la cage de but/suite à un tir, touche la balustrade ou un joueur adverse et revient à l'équipe attaquante/revient à l'équipe attaquante après un « entre deux »
21. Un joueur de l'équipe qui défend, jette sa crosse ou ses gants pour empêcher la balle de rentrer dans le but, la balle est touchée, mais rentre quand même dans le but. L'arbitre : valide le but sans autre procédure/valide le but et sanctionne le fautif par un carton bleu/valide le but et sanctionne le fautif par un carton rouge
22. Si un joueur « de réserve » entre sur la piste avant la fin de « l'infériorité numérique », la table de marque doit « klaxonner ». Les arbitres arrêteront le jeu et montreront deux cartons rouges, au fautif et à son entraîneur. **Vrai/Faux**
23. Pendant le jeu, tous les membres situés dans l'enclos (staff ou joueurs de réserve) peuvent se tenir debout et s'appuyer sur la balustrade. **Vrai/Faux**
24. Si un joueur qui est sur la piste est blessé, le kiné et/ou médecin ou en leur absence l'entraîneur peut-il entrer immédiatement sur la piste ? **Oui/Non**

25. Tant que le jeu est interrompu pour donner assistance à un blessé, les joueurs peuvent-ils se rassembler près de la balustrade ? **Oui/Non**

26. En N1-Elite et N2, un joueur de champ « blessé » peut-il rester sur la piste et reprendre le jeu après avoir été secouru ? **Oui/Non**

27. En N1-Elite et N2, un gardien peut-il rester sur la piste et reprendre le jeu après avoir été secouru ? **Oui/Non**

28. En championnat N3 ou en compétition régionale, un joueur de champ ou gardien « blessé » peut-il rester sur la piste et reprendre le jeu après avoir été secouru ? **Oui/Non**

29. L'arbitre a sifflé pour arrêté le jeu car il y avait un blessé sur la piste. Le jeu reprendra-t-il obligatoirement par un « entre deux » ? **Oui/Non**

30. Quand le jeu est en cours ou lors d'un « arrêt de jeu », un gardien peut-il se diriger vers son enclos pour nettoyer sa visière ? **Oui/Non**

31. Lorsqu'une équipe souhaite faire entrer le gardien de réserve, peut-elle demander à l'arbitre un délai pour effectuer ce remplacement ? **Oui/Non**

32. Lorsque le remplacement d'un gardien est obligatoire et qu'un joueur de champ doit s'équiper, ce joueur dispose pour s'équiper de **2 minutes/3 minutes**

33. Lors d'un coup d'envoi, la balle entre « directement » dans la cage de l'adversaire, sans avoir été touchée ou jouée par un autre joueur, l'arbitre **accorde le but/refuse le but**

34. Lorsque, après un 1^{er} avertissement, les 2 équipes continuent à pratiquer « l'anti-jeu », l'arbitre sanctionne les 2 capitaines par un carton bleu. Chaque équipe reprendra-t-elle le jeu avec un joueur en moins que précédemment ? **Oui/Non**

35. Le joueur dont l'équipe bénéficie d'un coup franc indirect « met du temps » pour l'exécuter et un joueur de l'équipe pénalisée joue la balle avant le coup de sifflet. L'arbitre **laisse jouer/siffle une faute d'équipe**

36. Le jeu a été arrêté lorsque la balle se trouvait dans une surface de réparation et il doit reprendre par un « entre deux ». Cet entre deux sera exécuté : **où se trouvait la balle/dans un coin de la surface**

37. Le jeu a été arrêté lorsque la balle se trouvait entre le prolongement de la ligne de but et le fond de la piste et il doit reprendre par un « entre deux ». Cet entre deux sera exécuté : **où se trouvait la balle/dans un coin de la surface**
38. Le joueur dont l'équipe bénéficie d'un coup franc indirect « met du temps pour l'exécuter », l'arbitre siffle pour lui demander de l'exécuter immédiatement. Un joueur de l'équipe pénalisée peut-il alors jouer la balle ? **Oui/Non**
39. Une équipe se trouve réduite à 4 joueurs (1 gardien et 3 joueurs) et est sanctionnée par une 2^{ème} « infériorité numérique ». Le décompte de cette « infériorité numérique » débute-elle immédiatement ? **Oui/Non**
40. Une équipe se trouve réduite à 4 joueurs (1 gardien et 3 joueurs), suite à 2 sanctions « d'infériorité numérique » en cours, et elle se trouve sanctionnée par une 3^{ème} "infériorité numérique" suite à un carton bleu. La durée de cette nouvelle inf. Numérique sera de 2 mn ? **Oui/Non**
41. Une équipe qui joue en « infériorité numérique » marque intentionnellement un but dans sa propre cage. Ce but termine-t-il la durée d'une ou des « infériorités numériques » en cours ? **Oui/Non**
42. Si 2 joueurs, un de chaque équipe, commettent simultanément des fautes de gravités différentes. Le jeu reprendra-t-il par un « entre deux » ? **Oui/Non**
43. Lors d'une situation de « but imminent », si le but n'a pas été marqué et qu'une faute technique a été commise avant la fin de l'action. Que doit faire l'arbitre à la fin de l'action : **Il siffle et arrête le jeu/ il laisse le jeu se poursuivre**
44. Lorsqu'une faute grave est commise au moment ou apparaît une situation, de "but imminent", que décide l'arbitre? **Il laisse le jeu se poursuivre et attend le résultat de l'action/il arrête aussitôt le jeu et sanctionne le fautif par un carton bleu**
45. Lors d'une situation de « contre attaque favorable », et qu'une faute d'équipe est commise au cours de cette action. L'arbitre doit-il, dans tous les cas, signaler cette faute « d'équipe » ? **Oui/Non**
46. Dans le cas d'une situation de « contre attaque favorable » mais qui n'est pas une situation de « but imminent », si une faute d'équipe est commise en dehors de la surface sur le porteur de balle et qu'elle empêche de façon flagrante la "contre attaque" de se dérouler, l'arbitre : **Arrêter le jeu pour signaler la « faute d'équipe »/Arrête le jeu pour faire exécuter un coup franc direct**
47. Deux joueurs dont l'un avec la balle avancent vers le but, l'un des 2 joueurs adverses qui se trouvent entre leur trajectoire et le but, frappe la crosse du porteur de balle mais celui-ci conserve la balle. L'arbitre laisse l'action en cours se poursuivre et signale une faute d'équipe « volante ». **Vrai/Faux**

48. Si un joueur met sa crosse « sur » celle d'un adversaire pour l'empêcher de jouer la balle. C'est une faute : technique/d'équipe
49. Si le porteur de la balle bloque l'action d'un adversaire en tenant avec sa main la crosse de ce défenseur. C'est une faute : technique/d'équipe
50. Si, dans une situation de bloc, un défenseur met sa crosse « à l'horizontale » pour gêner un adversaire qui recule. C'est une faute : technique/d'équipe
51. Si un attaquant, qui se trouve dans la surface de réparation de l'adversaire, simule avoir souffert d'une faute dans le but de bénéficier d'un penalty. Que décide l'arbitre : Il laisse jouer/il siffle et sanctionne par un carton jaune
52. Si un attaquant, en possession de la balle dans la zone de défense de l'adversaire, cherche à bénéficier d'un penalty en dirigeant la balle sur le corps d'un défenseur qui est tombé sur la piste et se trouve dans sa surface de réparation. L'arbitre : il siffle et sanctionne l'équipe du fautif par une faute d'équipe/ il siffle et sanctionne l'équipe du fautif par un carton jaune et une faute d'équipe
53. Si un défenseur, dans sa surface de réparation, simule avoir été victime d'une faute d'un attaquant et que l'équipe attaquante conserve toujours la balle. L'arbitre : laisse jouer et signale une faute d'équipe « volante »/siffle et sanctionne par un penalty
54. Si la balle est arrêtée ou déviée non intentionnellement par les patins ou le corps (sauf la main) d'un défenseur, qui est dans sa surface de réparation, et cela n'a pas empêché un but d'être marqué. L'arbitre : laisse jouer/siffle
55. Si un défenseur dans sa surface de réparation, empoigne, pousse, bouscule ou effectue un bloc irrégulier contre un attaquant qui n'a pas la balle (peu importe où se trouve la balle) et qui se déplace pour recevoir une passe ou occuper une position plus favorable. L'arbitre : laisse jouer/siffle un penalty
56. Si un joueur de champ, joue la balle tout en étant appuyé sur ou accroché à la cage de but. L'arbitre : laisse jouer/siffle une faute technique/siffle une faute d'équipe
57. Si la cage de but est déplacée « intentionnellement » par un joueur défenseur ou le gardien. L'arbitre sanctionne le fautif par un carton bleu. Vrai/Faux

58. Si la cage de but est déplacée « intentionnellement » par un attaquant. L'arbitre sanctionne le fautif par un carton bleu. **Vrai/Faux**

59. Si un joueur de champ, dans sa surface de réparation, arrête « involontairement » la balle avec sa main. Que décide l'arbitre : **il laisse jouer/il siffle un penalty**

60. Si un joueur qui se trouve sur la piste lance volontairement sa crosse par énervement et pour manifester son mécontentement en direction d'un joueur averse, d'un arbitre, de la balustrade...L'arbitre : **siffle et donne un carton jaune/siffle et montre un carton bleu/siffle et montre un carton rouge**

61. Si un joueur frappe « par derrière » la crosse du porteur de balle pour l'empêcher de tirer vers la cage (non vide). L'arbitre siffle et signale une faute : **d'équipe/grave.**

62. Si lors d'un arrêt du jeu, l'arbitre montre un carton à un membre (joueur ou staff) qui est dans l'enclos, son équipe est « automatiquement » sanctionnée par une « infériorité numérique ». **Vrai/Faux**

63. Si lorsque le jeu est arrêté, un joueur menace, bouscule ou essaye d'attaquer un adversaire. L'arbitre montre au fautif un carton **bleu/rouge**

64. Si le joueur qui exécute un coup franc direct ou un penalty effectue ce tir en arrêtant le mouvement de sa crosse et que la balle entre dans le but avant que l'arbitre n'ait eu le temps de siffler cette faute. L'arbitre : **accorde le but/refuse le but**

65. Si le joueur qui exécute un coup franc direct a choisi de se déplacer avec la balle et l'a touchée avant la fin des 5 secondes, il peut continuer à s'avancer vers le but, « sans se presser », pour effectuer une action vers la cage.

Vrai/Faux

66. Si lors de l'exécution d'un coup franc direct ou d'un penalty, le gardien bouge avant que l'exécutant n'ait touché la balle et que la balle est entrée dans le but avant que l'arbitre n'ait eu le temps de siffler cette faute du gardien.

L'arbitre : **accorde le but/refuse de but et fait ré-exécuter**

67. Si la balle entre dans le but après avoir été transportée ou poussée par les patins d'un attaquant, l'arbitre : **valide le but/refuse le but et le jeu reprend par un coup franc indirect/refuse le but et le jeu reprend par un « entre deux »**

68. Lors de la 1^{ère} exécution d'un coup franc direct ou d'un penalty, le gardien a bougé avant que l'exécutant n'ait touché la balle et il récidive lors de la ré-exécution. L'arbitre sanctionne le gardien par un carton bleu. **Vrai/Faux**

69. Lors de l'exécution d'un coup franc direct ou penalty, un des joueurs qui se trouvent dans la surface de réparation en sort « avant que » le 2^{ème} arbitre n'ait commencé le décompte des 5 secondes, le 1^{er} arbitre doit siffler immédiatement. **Vrai/Faux**

70. Lors de l'exécution d'un coup franc direct ou penalty, un des joueurs qui se trouvent dans la surface de réparation en sort « après que » le 2^{ème} arbitre ait commencé le décompte des 5 secondes, le 1^{er} arbitre doit siffler immédiatement. **Vrai/Faux**

71. Lors de l'exécution d'un coup franc direct ou penalty, les équipes peuvent procéder à des remplacements « réguliers » tant que le 2^{ème} arbitre n'a pas commencé le décompte des 5 secondes. **Vrai/Faux**

72. Si, à la fin d'une des périodes de jeu et alors que le buzzer vient juste de retentir et que l'arbitre a sifflé pour signaler un coup franc direct ou un penalty. L'arbitre : **donne 2 autres coups de sifflet pour terminer le match/fait exécuter le coup franc direct ou penalty**

73. Suite à des blessures ou des sanctions, une équipe n'a plus que 3 joueurs en piste (1 gardien et 2 joueur ou 3 joueurs), l'arbitre siffle pour terminer le match. **Vrai/Faux**

74. Si une équipe qui a demandé un "temps mort" n'utilise pas la totalité du temps accordé pour celui-ci, l'arbitre doit: **« Attendre » l'épuisement du temps mort avant de faire reprendre le jeu/fait recommencer le jeu « sans attendre »**

75. Si un gardien, qui se trouve entièrement en dehors de sa surface de réparation, joue intentionnellement la balle avec ses gants ou ses jambières. L'arbitre siffle une faute **technique/d'équipe/grave**

76. Si un joueur qui est sur la piste ou dans l'enclos ou si l'entraîneur principal, manifeste publiquement son désaccord avec les arbitres, par des paroles, des gestes, des hochements de tête ostensibles, etc. L'arbitre lui montre un carton **bleu/carton jaune**

[Sommaire](#)

[Page précédente](#)

[Retour au préambule](#)

77. Si un joueur qui a été victime d'une agression ou d'une faute violente, répond ou tente d'y répondre par une attitude agressive et/ou violente. L'arbitre le sanctionne par un carton [bleu/ rouge](#)

78. Un joueur porteur de balle, victime d'une faute d'équipe (poussée du défenseur), tombe en amplifiant la faute, l'arbitre doit : [siffler une faute d'équipe « en faveur de l'attaquant »/siffler une faute d'équipe « contre l'attaquant pour simulation »/laisser jouer](#)

79. Si un joueur, non porteur de balle, vient se placer, avec l'intention de réaliser un bloc, à 20 cm d'un défenseur qui se trouve à l'arrêt, l'arbitre doit siffler une faute d'équipe. [Vrai/Faux](#)

80. Si un joueur, non porteur de balle, effectue un bloc irrégulier ou une obstruction, l'arbitre doit siffler une faute technique/d'équipe

C'est terminé !

Cliquez sur ce lien pour fermer le diaporama.