COMMISSION TECHNIQUE DE RINK-HOCKEY
REGLEMENT OFFICIEL

- **Règles du jeu**
- **Règlement Technique**
- **Règles d'arbitrage**

En vigueur en Europe à partir d'août 2026. Pour l'Afrique, les Amériques, l'Asie et l'Océanie, et les événements internationaux, à partir de janvier 2027.

Traduction française des règles internationales du 21 juillet 2025, celles-ci sont à compléter par les règles de nos championnats français :

Page des règlements :
https://ffroller-skateboard.fr/textes-reglementaires/
https://ffroller-skateboard.fr/documents_techniques_rink_hockey/
https://ffroller-skateboard.fr/formation_arbitres_rink_hockey/

- Règlement Sportif General
- RINK HOCKEY - Règlement Sportif - Dispositions particulières
- RINK HOCKEY - Disposition Particulière - Annexe RH1
- RINK HOCKEY - Règlement Particulier des Compétitions
- RINK HOCKEY - Temps de jeu et pénalités
- Règlement Financier des compétitions
- Règlement des infractions disciplinaires et règlementaires
- Annexe au règlement des infractions disciplinaires et règlementaires

INDEX

INDEX	REGLES DU JEU	2
INDEX	REGLEMENT TECHNIQUE	48
INDEX	REGLES D'ARBITRAGE	75

INDEX REGLES DU JEU

CHAPITRE N° I	**A PROPOS DU JEU**	4
ARTICLE 1	(Le jeu de Rink Hockey)	4
ARTICLE 2	(Composition des équipes)	4
ARTICLE 3	(Temps de jeu)	6
ARTICLE 4	(Aire de jeu)	6
CHAPITRE II	**SITUATIONS SPECIFIQUES**	8
ARTICLE 5	(Démarrer les périodes de jeu et engagements)	8
ARTICLE 6	(Jouer la balle)	9
ARTICLE 7	(Marquer et Valider un But)	10
ARTICLE 8	(Remplacements)	11
ARTICLE 9	(Temps morts)	13
ARTICLE 10	(Jeu passif et Anti-jeu)	14
ARTICLE 11	(Nombre de joueurs minimum pour jouer)	16
ARTICLE 12	(Positionnement et Intervention des Gardiens de But)	17
ARTICLE 13	(Entre-deux)	17
ARTICLE 14	(Joueurs blessés sur la piste)	18
CHAPITRE III	**INFRACTIONS OU FAUTES**	19
ARTICLE 15	(Fautes Techniques)	19
ARTICLE 16	(Avertissements)	20
ARTICLE 17	(Fautes d'Equipe)	21
ARTICLE 18	(Fautes Graves)	23
ARTICLE 19	(Fautes Très Graves)	24

CHAPITRE IV	**SANCTIONS TECHNIQUES**	26
ARTICLE 20	(Questions Générales)	26
ARTICLE 21	(Fautes Techniques)	28
ARTICLE 22	(Cartons Jaunes)	28
ARTICLE 23	(Fautes d'Equipe)	28
ARTICLE 24	(Fautes Graves)	29
ARTICLE 25	(Fautes Très Graves)	30
CHAPITRE V	**EXECUTION DES SANCTIONS**	31
ARTICLE 26	(Règle de l'Avantage)	31
ARTICLE 27	(Coup Franc Indirect)	32
ARTICLE 28	(Coup Franc Direct)	32
ARTICLE 29	(Penalty)	34
ARTICLE 30	(Questions Courantes sur le Coup Franc direct et le Penalty)	34
ARTICLE 31	(Jouer en Infériorité Numérique)	37
CHAPITRE VI	**PROLONGATIONS**	40
ARTICLE 32	(Match avec Prolongations)	40
ARTICLE 33	(Système de Points – Critères et Classement)	42
CHAPITRE VII	**SITUATIONS ADMINISTRATIVE**	45
ARTICLE 34	(Réclamations)	45
ARTICLE 35	(Non Présentation d'une Equipe et Abandon du match)	46

CHAPITRE I – A PROPOS DU JEU

ARTICLE 1 (Le jeu de Rink hockey)

1. Le jeu de Rink Hockey se pratique sur une surface rectangulaire, plane et lisse, joué entre deux équipes.

2. Les matchs se jouent sur des pistes intérieures ou extérieures, avec différentes conditions météorologiques, de jour comme de nuit, à la lumière naturelle ou artificielle.

3. Les joueurs utilisent des patins à quatre roues (quads), les patins en ligne étant également autorisés, à condition que les patins soient entièrement sécurisés, couvrant tout le pied; et ils essaient de marquer un but dans la cage de but de l'équipe adverse, en utilisant uniquement la crosse.

4. Un ou deux arbitres principaux sont chargés de faire appliquer les règles du jeu; ils sont assistés dans le contrôle des temps de jeu par un arbitre auxiliaire; ils sont tous officiellement désignés; Ils gèrent la table officielle du jeu, qui est située à l'extérieur de la piste, en position centrale et à collée à la balustrade.

ARTICLE 2 (Composition des Equipes)

1. Une équipe est composée de dix (10) joueurs et six (6) représentants techniques, en tenant compte du fait que:
   a. Sur les dix (10) joueurs, deux (2)*(voir exception française dans le règlement particulier des compétitions) sont nécessairement des gardiens de but.
   b. Un (1) est le délégué officiel de l'équipe.
   c. Un (1) est l'entraîneur Principal.
   d. Un (1) est l'entraîneur adjoint ou le préparateur physique.
   e. Un (1) est docteur.
   f. Un (1) est Kinésithérapeute ou infirmière ou physiothérapeute.
   g. Un (1) est mécanicien.

2. En conditions normales, sur la piste, chaque équipe doit avoir un (1) gardien de but et quatre (4) joueurs de champ.

3. Une rencontre de rink hockey ne peut commencer que lorsque chaque équipe est représentée par au moins:
   a. Deux (2) gardiens de but, un titulaire et un remplaçant *(voir exception française ci-

dessous).

b. Trois (3) joueurs de champ.
c. Un (1) délégué officiel de l'Equipe *(voir exception française ci-dessous).
d. Un (1) entraîneur principal *(voir exception française ci-dessous).
e. En cas d'absence de l'entraîneur principal ou du délégué, le match peut également commencer, mais les arbitres principaux devront notifier cette absence dans les observations sur la feuille officielle du match.

* Exception française dans le règlement particulier des compétitions
Extrait 0.3.4. Composition des équipes :
Pour les compétitions organisées sous l'autorité de la Commission Technique et Sportive Rink Hockey de la FFRS, il est toléré qu'une équipe puisse jouer « sans gardien(ne) remplaçant(e) », lors des rencontres suivantes :
- phases qualificatives du championnat de France de 3ème division (sauf le tournoi final) ;
- coupe de France senior jusqu'aux 1/8ème de finales inclus et uniquement pour les clubs de régionale ou de N3 ;
- compétitions strictement féminines à l'exception du Final Four ;
- compétitions régionales.
Dans ce cas, le nombre de joueurs(euses) de champ inscrit sur la feuille de match sera de 8 au maximum. En cas de blessure du (de la) gardien(ne), l'équipe ne disposera que de 3 minutes pour qu'un(e) des joueurs(euses) inscrits sur la feuille de match s'équipe et occupe le poste de gardien(ne).
Sauf dans les cas particuliers précisés ci-dessus, une équipe se présentant avec un(e) seul(e) gardien(ne) perdra automatiquement son match par FORFAIT « TECHNIQUE ». 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.
La présence d'un délégué officiel d'équipe et/ou d'un entraineur est obligatoire dans les compétitions de niveau N1 Elite, N1 F ou N2 sous l'autorité de la Commission Technique et Sportive Rink Hockey de la FFRS

4. Dans les compétitions internationales des nations qui se jouent des jours successifs, chaque fédération nationale participante peut inscrire un total de douze (12) joueurs, dont trois(3) d'entre eux seront des gardiens de but; cependant, seul, un maximum de dix (10) joueurs pourront être inscrit sur la feuille de match officielle.

5. L'inscription d'un entraîneur, agissant en tant que joueur, ou vice versa, n'est pas autorisée.

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.

7. L'inscription sur la feuille officielle de la rencontre et l'identification des joueurs des équipes se fait au moyen de numéros différents, compris entre un (1) et quatre-vingt-dix-neuf (99), sans pouvoir utiliser zéro. Le numéro sera inscrit au dos du maillot; il devra être visible et lisible et pourra, éventuellement, être inscrit sur le short.

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.

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

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

11. Catégories des joueurs / joueuses

    a. Féminine

        i. U19 Moins de 19 ANS - Joueuse qui a au moins 14 ans révolus l'année de la compétition et qui n'aura pas encore 19 ans au 31 décembre de l'année de la compétition.
        ii. SENIOR - Joueuse âgée d'au moins 15 ans au 31 décembre de l'année de la compétition.

    b. Masculin

        i. U19 Moins de 19 ANS - Joueur qui a au moins 15 ans révolus l'année de la compétition et qui n'aura pas encore 19 ans au 31 décembre de l'année de la compétition.
        ii. SENIOR - Joueuse âgée d'au moins 17 ans au 31 décembre de l'année de la compétition.

ARTICLE 3 (Temps de jeu)

1. Dans la catégorie U-15, la durée de la rencontre sera de trente (30) minutes, répartie en deux périodes de quinze (15) minutes.

2. Dans la catégorie U-17, la durée de la rencontre sera de quarante (40) minutes, répartie en deux périodes de vingt (20) minutes. Dans les compétitions sous l'égide d'une zone continentale ou d'une fédération affiliée, la durée de la rencontre pour la catégorie U-17 FÉMININ sera de trente (30) minutes, répartie en deux périodes de quinze (15) minutes.

3. Dans la catégorie U-19, U-23 et SENIOR, la durée de la rencontre sera de cinquante (50) minutes, réparties en deux périodes de vingt-cinq (25) minutes. Dans les compétitions sous l'égide d'une Zone Continentale ou d'une Fédération affiliée, la durée de la rencontre, pour la catégorie U-19 MALE, sera de quarante (40) minutes, réparties en deux périodes de vingt (20) minutes.

4. Dans toutes les catégories, une période de repos de dix (10) minutes doit être accordée* (Voir exceptions françaises dans le tableau des temps de jeu Rink Hockey ci-dessous), entre la fin de la première période et le début de la deuxième période de jeu.

Temps de jeu pour les compétitions françaises

Fédération Française Roller & Skateboard

Temps de jeu Rink Hockey — **Commission Technique et Sportive Nationale RINK HOCKEY**

Annexe 1 - Temps de Jeu, Sanctions Individuelles et Infériorités Numériques

Mise à jour 10/09/2025

Rencontres isolées et/ou Tournois avec 1 match maximum par jour

Coupe de France et Championnat de France

Catégorie	Temps de jeu	Pause	Pause entre Match et Prolongations	Prolongations	Pause entre Prolongations
U13	30mn : 2 fois 15mn	10mn	3mn	6mn : 2 fois 3mn	2mn
U15	30mn : 2 fois 15mn				
U17	40mn : 2 fois 20mn				
U19	50 mn : 2 fois 25mn			10mn : 2 fois 5mn	
Seniors		15 ou 10mn**			

** possibilité d'une pause de 15mn uniquement en match isolé hors lever de rideau

Sanctions et Infériorités Numériques

Fautes Equipes	Carton Bleu — Sanction individuelle	Carton Rouge — Sanction individuelle	Carton Bleu — Sanction Collective / Infériorité Numérique: Infétiorité Carton Bleu	Carton Rouge — Sanction Collective / Infériorité Numérique: Infériorité Carton Rouge
8 puis +4	2mn	Exclusion de la rencontre	2mn	4mn
10 puis +5				

Tournois avec 2 matchs ou plus par jour

Catégorie	Temps de jeu	Pause	Pause entre Match et Prolongations	Prolongations	Pause entre Prolongations
U13	30mn : 2 fois 15mn	10mn	3mn	6mn : 2 fois 3mn	2mn
U15		10mn			
U17	40mn : 2 fois 20mn				
U19				10mn : 2 fois 5mn	
Seniors					

Sanctions et Infériorités Numériques

Fautes Equipes	Carton Bleu — Sanction individuelle	Carton Rouge — Sanction individuelle	Carton Bleu — Sanction Collective / Infériorité Numérique: Infétiorité Carton Bleu	Carton Rouge — Sanction Collective / Infériorité Numérique: Infériorité Carton Rouge
8 puis +4	2mn	Exclusion de la rencontre	2mn	4 mn
10 puis +5				

ARTICLE 4 (L'aire de jeu)

1. La ligne médiane, qui coupe la piste en son milieu, permet de délimiter deux «zones» de jeu pour chacune des équipes, la zone défensive et la zone offensive.
   Elles correspondent à différents temps de possession de balle, en fonction que les joueurs de l'équipe qui possède celle-ci se trouvent dans l'une ou l'autre de ces zones.

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.

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.

CHAPITRE II – SITUATIONS SPECIFIQUES

ARTICLE 5 (Commencer et reprendre le jeu)

1. Le jeu commence au coup de sifflet de l'arbitre principal situé en milieu de piste et se termine au signal sonore du chronométreur. En cas d'absence de signal sonore, ou d'endommagement, ce sera l'arbitre auxiliaire qui le signalera, et à défaut, les arbitres principaux.

2. Au début de chaque période du jeu et lorsqu'un but est marqué, la balle est placée au centre du rond central, afin d'exécuter le coup d'envoi, après que les arbitres aient donné un coup de sifflet.

3. L'équipe visiteuse exécute le coup d'envoi de la première période du match ou de sa prolongation; l'équipe à domicile prend le coup d'envoi pour la deuxième période du match ou de la prolongation.

4. L'équipe qui a encaissé le but exécutera l'engagement dans le rond central, sauf :
   a. Si le but a été marqué à la fin de n'importe quelle période du match.
   b. Les buts obtenus lors de la séance de tirs au but servant à départager les deux équipes pour le gain de la rencontre.

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.

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

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.

8. Si le joueur en charge de l'exécution du coup d'envoi décide, après le coup de sifflet de l'arbitre, de tirer directement sur le but adverse et parvient à marquer un but sans que la balle soit touchée ou jouée par un autre joueur, le but ne sera pas valide, la reprise du jeu s'effectuera avec le signalement d'un coup franc indirect exécuté dans l'angle inférieur de la surface de réparation la plus proche où la balle est entrée.

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.

2. Les gardiens de but ou les joueurs s'opposant à une situation de tir vers leur propre but, se trouvant à l'intérieur de la surface de réparation, peuvent jouer la balle avec le bord tranchant de la crosse.

3. La balle ne peut pas être soulevée ou jouée à plus de 1,50 mètre de haut, sauf pour le gardien de but lorsqu'il se trouve dans leur zone de protection.

4. Lorsque la balle devient défectueuse, elle est remplacée et le jeu reprend avec un coup franc indirect en faveur de l'équipe qui avait la possession de la balle au moment de l'arrêt.

5. La balle est en jeu quand:
   a. Les arbitres principaux sifflent pour commencer ou reprendre le match.
   b. Lorsque le joueur qui profite d'une faute touche la balle pour la mettre en jeu.
   c. Lorsque la balle monte accidentellement à plus de 1,50 mètres, soit parce qu'elle touche la cage de but ou les balustrades latérales ou filets, en raison de l'action défensive du gardien de but ou à la suite d'un rebond entre deux crosses.
   d. Lorsque la balle touche accidentellement les arbitres principaux et que ce fait provoque un changement de possession de balle, le jeu sera arrêté immédiatement, et la balle sera rendue à l'équipe qui en avait la possession avant le contact.

6. La balle est hors jeu lorsque l'un des événements suivants se produit:
   a. Elle sort de la piste ou est coincée entre la balustrade et le filet de protection. Dans cette situation, le match sera interrompu par les arbitres principaux, la reprise du jeu devra se faire au coup de sifflet, et selon les alternatives suivantes :
      1) Exécuter un coup franc indirect contre l'équipe fautive, lorsque les arbitres n'ont aucun doute sur le joueur qui a fait sortir la balle en dehors de la piste.
      2) Exécuter une Entre-Deux, lorsque les arbitres ont des doutes sur le joueur qui a fait sortir la balle en dehors de la piste.
   b. La balle est coincée dans les protège-tibias du gardien de but ou une des parties extérieure de la cage de but. Dans ces situations, les arbitres principaux doivent interrompre le jeu, puis le feront repartir par un Entre-Deux, qui s'effectuera dans l'un des coins inférieurs de la surface de réparation en question.
   c. La balle touche le plafond du gymnase (plate-forme, filet, lumières, poutres,

paniers, etc.). Au moment de l'impact, les arbitres principaux arrêteront le jeu et la reprise de celui-ci s'effectuera avec un Entre-Deux au centre du terrain.

ARTICLE 7 (Marquer et valider un but)

1. Un but est marqué, chaque fois que, avec le jeu en cours et dans les conditions réglementaires, la balle franchit complètement la ligne de but, qui est située entre les poteaux et sous la barre transversale, sans que la balle soit lancée, transportée ou propulsée avec le pied ou toute partie du corps du joueur attaquant.

2. Un but est validé s'il résulte de:
   a. Un tir réalisé à partir de n'importe quelle partie du terrain.
   b. L'exécution d'un Entre-Deux, même lorsque la balle entre directement dans le but, sans avoir été touchée ou jouée par un autre joueur.
   c. Tir d'un joueur vers son but, soit avec la crosse, soit à la suite, accidentellement ou non, d'un rebond de la balle sur n'importe quelle partie de son corps ou d'un rebond sur ses propres patins. Ou dans le cas où la balle a été poussée de manière délibérée et intentionnelle par un joueur ou un gardien de but dans son propre but.
   d. Si L'intervention d'un gardien de but en défense de sa cage, dégage la balle, et que celle-ci rentre directement dans le but adverse, sans être jouée ou touchée par un autre joueur sur la piste.
   e. La balle s'élevant à plus de 1,50 mètres de haut, après avoir heurté l'un des poteaux de but, ou contre les balustrades latérales, et quand elle tombe, elle touche le dos du gardien de but et entre dans le 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.
   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).
   c. Faire passer délibérément la balle par-dessus le but, soit pour effectuer un tir, soit pour effectuer une passe.

   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.

Suite de l'intervention d'un élément étranger au jeu qui pénètre indûment sur la

piste, le jeu reprendra avec un Entre-Deux qui sera exécuté à l'un des angles inférieurs de la surface de réparation en question.

4. Dans le cas où un but est marqué en même temps que la table de jeu officielle indique la fin d'une période, les arbitres principaux le valideront et siffleront immédiatement la fin de période sans qu'il soit nécessaire d'effectuer un engagement dans le rond central.

ARTICLE 8 (Remplacements)

1. Les remplacements peuvent être effectués autant de fois que les équipes le souhaitent. Les joueurs de chaque équipe entrent et sortent de la piste par la porte se trouvant à côté de leur banc.

2. Règles génériques.
   a. Les remplacements des joueurs (ses) et / ou de gardiens(ne) de but peuvent être effectués avec le jeu en cours ou avec le jeu arrêté. Si le remplacement est effectué alors que le jeu est en cours, le joueur remplaçant ou le gardien de but ne peut pas entrer sur la piste avant que le joueur (se) ou le gardien (ne) de but remplacé soit sorti (e) de la piste.
   b. Les remplacements sont autorisés avant que les arbitres principaux aient terminé le placement des joueurs dans la surface de réparation opposée pour l'exécution d'un coup franc direct ou d'un penalty.
   c. Les gardiens de but peuvent être remplacés par un joueur de champ à tout moment pendant le match, pendant le temps de jeu officiel comme les prolongations.
   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.

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

4. Si le gardien de but en défense ou le joueur qui exécute un penalty ou un coup franc direct reçoit un carton jaune, il ne peut pas être remplacé et doit continuer, sauf s'il est blessé.

5. Règles spécifiques pour le remplacement d'un gardien de but.
   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.
   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.
   c. Si le(a) gardien(ne) de but ou le(a) joueur(se) remplacé(e) refuse de céder son équipement de protection au (à la) joueur(se) ou au gardien(ne) de but qui va le remplacer, les arbitres principaux demanderont l'intervention des délégués du club et / ou du capitaine sur la piste, afin que le problème soit résolu rapidement. Si ces procédures n'aboutissaient pas, les arbitres principaux siffleront la fin du match, et feront un rapport détaillé sur la feuille officielle du match.
6. Si un(e) joueur(se) ou un(e) gardien(ne) de but tombe en dehors de la piste en raison d'une action du jeu, les arbitres principaux autoriseront le retour de celui-ci en sautant par dessus la balustrade, afin de pouvoir reprendre le jeu.

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.
8. Une équipe ne peut jamais avoir six (6) joueur(se)s ou plus sur la piste, à l'exception des temps morts mais aucun des représentants techniques ne peut entrer sur celle-ci.

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.
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.
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.
7. Pendant le temps mort, les joueur(se)s se rassemblent devant leur banc, les équipes sont autorisées à effectuer les remplacements qu'elles souhaitent opérer.
8. Les arbitres principaux se placeront dans le rond central, pour contrôler les joueur(se)s et les autres membres du banc et garderont la balle en leur possession.
9. Lorsqu'il reste quinze (15) secondes pour terminer le temps mort, l'arbitre auxiliaire émettra un avertissement sonore. La même chose sera faite à la fin du temps mort.
10. Le reprise du jeu se fait au moyen d'un coup de sifflet.
11. Si une équipe tarde à retourner sur la piste retardant la reprise du match après l'annonce de la fin du temps mort, les arbitres principaux adresseront un carton jaune à l'entraîneur principal de l'équipe en question, et s'il a été suspendu de façon permanente, à l'entraîneur adjoint, délégué ou capitaine.

ARTICLE 10 (Jeu passif et Anti-jeu)

1. Une équipe pratique le jeu passif lorsque, après avoir entamé une action d'attaque, l'une des situations suivantes se produit:

a. Un ou plusieurs joueur(se)s a(ont) une situation évidente de but et évite(nt) de la concrétiser.
b. Une équipe conserve la possession de la balle après les 45 secondes dont elle dispose pour terminer son attaque.

2. Lorsqu'une équipe pratique un jeu passif, les arbitres principaux doivent sanctionner immédiatement cette situation.

3. Les arbitres principaux ne peuvent en aucun cas admettre quelque exception que ce soit à la sanction du jeu passif, même si l'équipe joue infériorité numérique.

4. Lorsqu'il ne reste plus cinq (5) secondes pour terminer son attaque, les arbitres principaux sont tenus d'effectuer un "avertissement" indiquant que le jeu peut être interrompu pour un jeu passif. Cet "avertissement" doit être effectué conformément aux procédures suivantes:
   a. Un des arbitres principaux, de préférence celui le plus proche de la balle, fait "l'avertissement" en question, en levant les deux bras vers le haut pour avertir l'équipe attaquante qu'à partir de ce moment, il ne lui reste que cinq (5) secondes pour conclure son attaque.
   b. Lorsqu'il n'y a pas d'affichage électronique, l'autre arbitre principal commence le décompte des cinq (5) secondes.
   c. Si l'arbitre principal ne commence pas immédiatement à décompter le temps, l'arbitre qui fait "l'avertissement" du jeu passif devra également assurer son comptage.
   d. A chaque fois que l'équipe attaquante ne termine pas son action offensive, les arbitres siffleront immédiatement, sanctionnant l'équipe fautive avec un coup franc indirect, qui devra être exécuté conformément aux dispositions suivantes:
      1) Si la balle était dans la «zone défensive» et à l'extérieur de la surface de réparation de l'équipe fautive, le coup franc indirect doit être exécuté au même endroit où la balle se trouvait au moment de l'interruption.
      2) Si la balle était dans la «zone défensive» et à l'intérieur de la zone de réparartion de l'équipe fautive, le coup franc indirect doit être exécuté dans l'un des coins supérieurs de la surface de réparation de l'équipe fautive.
      3) Si la balle était derrière la cage de but de l'équipe fautive, le coup franc indirect doit être exécuté dans l'un des coins inférieurs de la surface de réparation de l'équipe fautive.
      4) Si la balle se trouvait dans la «zone d'attaque» de l'équipe fautive, le coup franc indirect peut être exécuté n'importe où dans cette demi partie de la piste sans qu'il soit nécessaire de respecter strictement l'endroit exact où la faute est commise.

5. L'anti-jeu se produit lorsque l'équipe qui possède la balle ne veut pas attaquer le but de l'adversaire pour marquer un but et, en même temps, l'autre équipe adopte une

attitude totalement passive, sans intention de récupérer la balle, renonçant également à toute tentative de marquer un but.

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 procedures suivantes:
   a. Les arbitres principaux arrêteront le jeu et rassembleront les deux capitaines ou leurs adjoints au centre de la piste, pour les avertir d'abandonner la pratique de l'anti-jeu, puis ordonner la reprise du jeu avec un entre-deux à l'endoit où se trouvait la balle au moment de l'interruption.
   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.
   c. Dans le cas où ce nouvel avertissement n'aurait pas non plus de résultat positif, les deux équipes persistant dans la pratique de l'anti-jeu, les arbitres principaux siffleront immédiatement et ordonneront la fin du match en rapportant, en détail, les événements circonstanciés.
   d. Si les arbitres principaux n'interviennent pas pour corriger ce comportement antisportif, il incombe au membre de la Commission organisatrice, présent à la table officielle, d'intervenir immédiatement, profitant de la première interruption du match pour appeler Les arbitres principaux et exiger qu'ils se conforment et fassent respecter ce qui est établi aux points précédents de cet article.

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.
   a. Si cette décision est consécutive à des blessures, l'entité organisatrice peut choisir de faire rejouer le match, en tout ou en partie, selon le moment où le match en question a été définitivement arrêté.
   b. Si cette décision est consécutive à des suspensions disciplinaires ou à une expulsion, les arbitres principaux devront, sur la feuille officielle du match, noter la mention «forfait technique pour non présentation» à l'encontre de l'équipe fautive; qui souffrira des conséquences d'un tel défaut de présentation.
   c. Si la situation a été causée par l'abandon injustifié de certains joueur(se)s, les arbitres principaux noteront sur la feuille officielle du match «abandon du match»

par l'équipe fautive, qui souffrira des conséquences d'un tel abandon.

2. Parce que cela constitue une violation très grave de l'éthique sportive, aucune équipe, qui a, à sa diposition, des joueur(se)s capables d'entrer sur la piste, ne peut jouer de sa propre initiative avec quatre (4) joueur(se)s de champ ou trois (3) joueur(se)s de champ et un(e) (1) gardien(ne) de but. Lorsque cette situation se produit, les arbitres principaux doivent interrompre immédiatement le match et appliquer la sanction correspondante.

ARTICLE 12 (Placement et intervention des gardien(ne)s de but)

1. Le(a) gardien(ne) de but, comme le reste des joueur(se)s, doit s'appuyer sur ses patins; bien qu'il soit autorisé à garder l'un de ses genoux au sol, sauf en cas de penalty ou d'un coup franc direct à l'encontre de son équipe.

2. Pour défendre son but, dans la tentative de défendre un tir ou d'empêcher son équipe d'encaisser un but, le(a) gardien(ne) peut s'agenouiller, s'asseoir, s'allonger ou ramper, en étant autorisé d'arrêter la balle avec n'importe quelle partie de son corps, même en contact temporairement en contact avec la piste, mais en ayant toujours sa crosse en main.

3. Si un élément de son équipement de protection (casque, gants et / ou guêtres) vient à tomber accidentellement, il peut continuer à défendre son but. Une fois l'action terminée, les arbitres principaux doivent interrompre le jeu pour permettre au gardien(ne) de remettre son équipement de protection.

4. Le(a) gardien(ne) de but, lorsque il (elle) se trouve en dehors de la surface de réparation, ne peut pas utiliser ses protections spécifiques de gardien(ne)s.

ARTICLE 13 (Entre-deux)

1. Le jeu reprend avec un entre-deux, lorsqu'il est interrompu par les arbitres principaux, à condition que:
   a. Sans signaler de faute, impossibilité de determiner l'équipe en possession de la balle au moment de l'interruption du jeu.
   b. Deux fautes de même gravité et commises au même moment du jeu par un joueur de chaque équipe sont signalées; sauf dans le cas où l'une des équipes est sanctionnée par l'exécution d'un coup franc direct en raison de l'accumulation de fautes d'équipe.

2. Pour l'exécution d'un entre-deux, un(e) (1) joueur(se) de chaque équipe se tient face à face, dos à sa prope cage de but, en posant sa crosse au sol et à une distance de vingt (20) centimètres de la balle. Les autres joueur(se)s sont placés à une distance de trois (3) mètres de l'endroit ou est exécuté l'entre-deux.

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.

4. Après le coup de sifflet des arbitres, n'importe quel joueur est autorisé à jouer la balle.

ARTICLE 14 (Blessures des joueur(se)s sur la piste)

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.

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.

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.
4. Seuls les arbitres principaux peuvent décider si (1) un(e) joueur(se) doit ou non être assisté(e) sur la piste.

CHAPITRE III - INFRACTIONS OU FAUTES

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:
   a. Rester arrêté, avec la possession de la balle et en tournant le dos à la piste, à n'importe quel coin du terrain ou derrière une cage de but.
   b. Immobiliser ou maintenir la balle immobilisée entre la balustrade et les patins ou entre la balustrade et la crosse.
   c. Faire une erreur dans l'exécution d'un coup franc direct ou d'un penalty.
   d. Faire lever la balle au-dessus de la hauteur autorisée, excepté dans le cas du gardien(ne) de but et indépendamment du fait que cela se produise ou non à la suite de la défense de son but.
   e. Jouer la balle, lors de l'exécution d'un coup franc indirect, avant le coup de sifflet des arbitres principaux, et après avoir demandé que les adversaires soient placés à la distance réglementaire.
   f. Lors de l'exécution d'un entre-deux, déplacez la balle avant le coup de sifflet de l'arbitre.
   g. Dépasser le temps alloué pour la possession de la balle dans la zone defensive.
   h. Envoyer la balle sur le dessus de la cage de but ou la coincer dans l'un des filets externes qui délimitent la cage de but.
   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.
   j. Prendre, attraper ou jouer la balle avec la main, les bras ou toute autre partie du haut du corps par un joueur de champ sur la piste et bloquer ou saisir la balle à la main, par le gardien de but.
   k. Action intentionnelle du gardien de but de s'allonger sur la balle ou de la bloquer entre les jambes afin qu'elle ne puisse pas être jouée.
   l. Lancer la balle à l'extérieur du terrain, **sans intention de retarder la reprise du jeu.**
   m. Crier ou siffler pour tromper l'adversaire qui est en possession de la balle.
   n. Lever la crosse au-dessus des épaules lorsque ce geste met en danger l'intégrité physique des adversaires ou de tout joueur de sa propre équipe.
   o. Couper ou jouer la balle avec la crosse de manière irrégulière, sauf dans les situations de tirs pour le(a) gardien(ne) de but qui se trouve à l'intérieur de la surface de réparation, et indépendamment de ce qui se passe ou non, à la suite de la défense de son but.

p. Entrer ou rester immobile dans la zone de protection du gardien adverse, sans être en possession de la balle.
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.
r. Jouer la balle lorsque les mains ou toute autre partie du corps touche le sol, à l'exception du gardien de but dans la surface de reparation.
s. Le gardien de but qui, étant à l'extérieur de sa surface de réparation, joue la balle de manière irrégulière avec sa crosse, sans être exclusivement en appui sur ses patins; ou si la balle touche involontairement ses guêtres de protection.
t. Gardien(ne) qui, en étant à l'intérieur de sa surface de réparation, et ne se trouvant pas en appui sur ses patins, joue la balle qui se trouve à l'extérieur de la surface de réparation, irrégulièrement avec sa crosse.

ARTICLE 16 (Avertissements)

1. Les infractions qui après avoir été sifflées, obligent les arbitres principaux à montrer un carton jaune, de manière publique, au fautif.

2. Les arbitres noteront tous les cartons jaunes qu'ils émettent pendant un match et sont enregistrés sur la feuille de match officielle.

3. On doit montrer un carton jaune dans les situations suivantes :
   a. Simuler une blessure lorsqu'un joueur subit une faute de la part d'un adversaire.
   b. Entrer ou sortir de la piste, sans autorisation préalable des arbitres principaux, en sautant par dessus la balustrade avec le jeu en cours ou arrêté.
   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.
   d. 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.
   e. Joueur(se)s ou gardien(ne)s qui sont placés pour l'exécution d'un penalty ou d'un coup franc direct et qui, sans l'autorisation des arbitres principaux, se rendent à leur banc ou à tout autre endroit de la piste.
   f. Joueur(se) qui joue intentionnellement la balle sans sa crosse.

g. Joueur(se) dont les patins sont endommagés (ex. Perte ou blocage d'une roue, platine séparée de la chaussure, etc.) et qui joue la balle intentionnellement.
h. Gardien(ne) qui joue ou défend la balle sans porter tous ses éléments de protection (masque intégral ou casque et visière, plastron, deux gants et deux guêtres de gardien de but ; ou lorsque le(a) gardien(ne) intervient activement dans le jeu et que ses protections ne sont pas conformes aux conditions réglementaires.
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.
j. Entraîneur, joueur(se) ou autre représentant de l'équipe qui, depuis le banc, exprime un désaccord avec une décision d'arbitrage, sans utiliser d'injures ou d'insultes.
k. Entraîneur qui retarde délibérément le retour des joueurs pour reprendre le jeu après un temps mort.
l. Lors de l'exécution d'un coup franc direct ou d'un penalty, un(e) joueur(se) de n'importe quelle équipe, placé dans la surface de but, qui se déplace dans la direction de la balle avant que l'arbitre siffle pour reprendre le jeu.
m. Gardien(ne) de but qui défend son but lors d'un coup franc direct ou d'un penalty, et qui bouge avant que l'arbitre ne siffle.
n. Joueur qui exécute le coup franc ou le penalty avant que l'arbitre ne siffle.

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.
2. Elles doivent être enregistrées par l'arbitre auxiliaire, sur indication des arbitres principaux. L'enregistrement du nombre cumulé de fautes d'équipe sera constamment mis à jour, tout au long du temps réglementaire du match et aussi, si necessaire, à la fin de la prolongation du match.
3. <u>Lorsque le jeu est arrêté, les fautes d'équipe sont les suivantes:</u>
   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.

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

b. Gardien(ne) de but qui, quand la balle se trouve dans la zone derrière la ligne de but et donc de la surface de réparation, frappe avec sa crosse, la crosse ou les patins d'un adversaire et / ou des protège-tibias de celui-ci, sans provoquer sa chute.
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).
d. Obstruction délibérée d'un adversaire, c'est-à-dire une action dans laquelle un(e) joueur(se) provoque intentionnellement un contact physique avec un(e) adversaire, pour l’empêcher de s’opposer à une action de jeu et / ou sa progression sur la piste. Par exemple: couper ou bloquer le passage à un adversaire pour l’empêcher de se démarquer sans la balle ou l'empêcher de participer à une action sur le jeu en cours; projeter un adversaire contre la balustrade pour l'empêcher de jouer la balle ou saisir ou s'appuyer sur l'arceau de la cage de but, sur la barre transversale, sur la main courante ou la partie supérieure de la balustrade, afin d'empêcher un(e) adversaire de passer, nuisant ainsi son libre déplacement.
e. <u>Les cartons jaunes qui sont donnés, la première fois à un(e) joueur(se) qui est sanctionné(e), et qui impliquent en complément l’attribution d’une faute d’équipe sont les situations suivantes</u>:
    1. Joueur(se) ou gardien(ne) de but qui simule une blessure ou prétend avoir été victime d'une faute d'un(e) adversaire.
    2. Joueur(se) qui, étant en possession de la balle dans la zone d’attaque, et qui renonçe 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.
    3. Joueur(se) qui joue la balle intentionnellement sans sa crosse.
    4. Joueur(se) qui a les patins endommagés (par exemple, une perte ou un blocage d'une roue, un patin séparé de la chaussure, etc.) et qui joue intentionnellement la balle.
    5. Gardien(ne) qui joue ou défend la balle sans porter tous ses éléments de protection (masque intégral ou casque et visière, plastron, deux gants et deux guêtres de gardien de but).
    6. Lancer la balle à l’extérieur du terrain, intentionnellement, pour retarder la reprise du jeu.

ARTICLE 18 (Fautes graves)

1. Voici les infractions qui obligent les arbitres principaux à montrer au joueur fautif un carton bleu, sur la piste:

a. Actes ou faits déshonorants qui révèlent une insubordination, des injures, des infractions, ainsi que des fautes commises par les joueurs sur la piste qui mettent en danger l'intégrité physique d'un tiers, l'obligeant à recevoir une assistance médicale ou l'empêchant temporairement de continuer à participer à le jeu.
b. Joueur(se)s qui font preuve d'un comportement incorrect, en signe de désaccord avec une décision des arbitres principaux et / ou des membres de la table officielle du math, par des mots, des gestes, etc…
c. Avoir un comportement incorrect envers un adversaire, un arbitre, un coéquipier ou le public.
d. Déplacer intentionnellement la cage de but de son emplacement règlementaire.
e. Saisir, pousser ou charger de manière dangereuse un adversaire, incluant aussi les collisions avec les balustrades, qui provoquent la chute de l'adversaire.
f. Sans violence, frapper un(e) adversaire en dehors des zones protégées par les protège-tibias (tronc, mains, bras, jambes ou genoux).
g. Mettre la crosse, le pied ou la jambe devant le pied ou la jambe ou, entre les pieds ou les deux jambes de l'adversaire afin qu'il (elle) trébuche et tombe.
h. Accrocher le patin d'un(e) joueur(se) adverse avec sa crosse, même si cela se produit involontairement et que le joueur adverse ne chute pas.
i. Accrocher ou frapper sur la crosse d'un(e) adversaire l'empêchant de tirer au but.
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.
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.
l. 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.
m. Gardien(ne) de but qui essaye de jouer la balle qui se trouve derrière sa ligne de but et qui, en frappant avec sa crosse les patins et / ou les protège-tibias d'un(e) joueur(se) adverse, entraîne la chute de celui-ci (celle-ci).
n. Joueur(se) ou gardien(ne) de but qui se voit attribuer un deuxième carton jaune.
o. Deuxième carton jaune adressé aux capitaines ou aux capitaines adjoints lorsque leurs équipes pratiquent une situation d'anti-jeu.
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.
q. Un(e) Gardien(ne) de but qui reçoit un deuxième carton jaune, son équipe doit être

pénalisée d'une période d'infériorité, sauf si ce deuxième carton jaune survient lors de la séance de tirs au but pour déterminer le résultat d'un match.

ARTICLE 19 (Fautes très graves)

1. Voici les infractions qui obligent les arbitres principaux à montrer à la personne fautive un carton rouge:
    a. Des actes très graves d'indiscipline, ainsi que des actes de violence pouvant mettre en danger l'intégrité physique des autres participants.
    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.
    f. Maintenir un comportement incorrect, protester et / ou manifester un désaccord public à une décision des arbitres principaux, des membres de la table officielle du match, en étant suspendu temporairement du match.
    g. Foncer sur ses deux patins en direction d'un adversaire et le faire tomber.
    h. Frapper, avec violence, un adversaire en dehors des zones protégées par les protège-tibias (tronc, mains, bras, jambes ou genoux).
    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.
    j. Provoquer le public avec des gestes ou des expressions à caractère offensant.
    k. Interférer directement dans une action de jeu depuis le banc, empêchant le déroulement normal du jeu, que ce soit à l'encontre de l'équipe adverse ou de sa propre équipe.
    l. 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.
    m. Joueur(se) ou gardien(ne) qui quitte son banc, alors qu'il purge une suspension temporaire.
    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 preference, à l'entraîneur adjoint, au délégué,

au capitaine.

o. Effectuer un remplacement après que l'exécution d'un coup franc direct ou un penalty ait été autorisé, et peut 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.

p. Gardien(ne) de but qui essaye de jouer la balle qui se trouve derrière sa ligne de but et qui, frappe avec sa crosse un joueur adverse, dans une partie du corps qui n'est pas protégée.

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.

r. Jouer volontairement avec quatre (4) joueur(se)s ou trois (3) joueur(se)s et un(e) (1) gardien(ne), en ayant encore des joueur(se)s disponibles sur le banc des remplaçant(e)s. Dans ce cas, le carton rouge sera montré à l'entraîneur ou, en son absence et par ordre de priorité, à l'entraîneur adjoint, au délégué, au capitaine.

CHAPITRE IV – SANCTIONS TECHNIQUES

ARTICLE 20 (Questions Générales)

1. Toutes les fautes et infractions identifiées dans ce règlement doivent être sifflées par les arbitres principaux, et sanctionnées selon leur gravité, en tenant compte du fait qu'une faute est d'autant plus grave qu'elle a contribué à empêcher un but d'être marqué.

2. Le lieu à prendre en considération lors d'une infraction est celui où l'infraction a été commise. Si la balle monte au dessus d'un mètre et cinquante centimètres à la suite d'une déviation, l'endroit où l'action a commencé est considéré comme le lieu de la faute, c'est-à-dire l'endroit où la crosse a frappé la balle et non l'endroit où la balle dépasse la hauteur autorisée (1,50 m.).

3. Quand une équipe qui se trouve en défense bénéficie d'un coup franc indirect, pour une faute qui a été commise n'importe où dans sa zone défensive, son exécution peut être effectuée immédiatement, à condition que la balle soit complètement arrêtée, sans qu'il soit nécessaire, de respecter rigoureusement l'endroit exact où la faute a été commise, ni de la replacer dans l'un des coins de la surface de réparation ou à un autre endroit sur le terrain.

4. Lorsque, avec le jeu en cours, deux joueur(se)s, un joueur de chaque équipe, commettent simultanément, des fautes de même gravité, la reprise du jeu aura lieu au regard de la situation et selon les procédures suivantes:
   a. Par **l'exécution d'un Entre-deux** si aucune des deux équipes ne devait être techniquement sanctionnée par l'exécution d'un coup franc direct ou d'un penalty, ou, lorsque chacune des équipes devait être sanctionnée d'un coup franc direct, ce qui entraîne leur annulation.
   b. Par **l'exécution d'un coup franc direct**, une situation qui ne peut se produire que lorsque les deux équipes sont sanctionnées simultanément d'une faute d'équipe et que l'une d'entre elles puisse bénéficier de l'exécution d'un coup franc direct, car l'autre équipe atteint un nombre cumulé de fautes d'équipe qui est sanctionnable (5,10…) par un coup franc direct.

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.

6. Lorsque des fautes telles que le lancé de la crosse, les protections ou le casque se produisent, les arbitres principaux devront appliquer les procédures suivantes:
   a. Si l'accessoire jeté sur le terrain touche la balle, un joueur de l'une des deux équipes ou l'un des arbitres principaux, un carton rouge sera montré au joueur fautif.
   b. Si l'élément jeté sur le terrain ne touche ni la balle, ni un joueur de l'une des équipes ou l'un des arbitres principaux, un carton bleu sera montré au joueur fautif.
   c. Face aux deux situations précédentes, si la personne responsable ne pouvait être identifiée, les arbitres principaux montreront un carton rouge 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 sur la piste.

7. Toutes les fautes graves commises par des joueurs, quand ils sont sur le banc ou des représentants techniques sont toujours considérées comme des fautes très graves.

8. Si les joueurs remplaçants ou les autres représentants de l'équipe commettent une infraction sur le banc des remplaçants, les arbitres principaux sanctionneront ces fautes en tenant compte du fait que:
   a. Si l'infracteur est un joueur ou l'entraîneur principal et que celui-ci est identifié par les arbitres principaux, il se verra montrer un carton jaune ou rouge, selon la gravité de la faute.
   b. Si l'infracteur ne pouvait être identifié, les arbitres principaux montreront un carton rouge à l'entraîneur; si celui-ci a déjà été expulsé, un carton rouge sera montré au délégué de l'équipe; en leur absence, un carton rouge sera présenté au capitaine de l'équipe. Dans ce cas, le carton rouge entraîne uniquement une suspension pour ce match, sans conséquence pour les matchs futurs, et l'arbitre n'a pas besoin de rédiger de rapport.

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 reparation.

3. Une faute technique est sanctionnée par l'exécution d'un coup franc indirect contre l'équipe du joueur(se) fautif(ve), sauf lorsque la règle de l'avantage peut être appliquée.

ARTICLE 22 (Cartons jaunes)

1. Quand le même infracteur répète l'une des infractions sanctionnables par un avertissement verbal, les arbitres lui montreront:
   a. Un carton bleu, si c'est un(e) joueur(se), un(e) gardien(ne) de but sur la piste.
   b. Un carton rouge, lorsque l'auteur de l'infraction est un joueur ou un gardien de but sur le banc ou un autre représentant de l'équipe. Dans le cas d'un carton rouge pour accumulation de deux cartons jaunes, le carton rouge n'implique que la suspension pour ce match, sans conséquence pour les matchs à venir, et il n'est pas nécessaire que l'arbitre établisse un rapport.

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.
2. Chaque fois qu'une faute d'équipe est commise, les arbitres principaux doivent indiquer celle-ci à l'arbitre auxiliaire, en utilisant la gestuelle appropriée, afin qu'elle puisse être enregistrée sur la feuille officielle du match.
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.

4. Quand une équipe totalisera (9) fautes d'équipe dans une des periodes de la rencontre ou, à chaque fois que cette même équipe cumulera quatre (4) fautes d'équipe

supplémentaires dans les périodes suivantes, l'arbitre auxiliaire placera un signal visuel sur la table de marque, pour indiquer que la prochaine faute d'équipe qui sera commise sera sanctionnée par l'exécution d'un coup franc direct à l'encontre de l'équipe fautive.

5. Lorsqu'une équipe totalise le nombre de fautes d'équipe devant être sanctionnée par l'exécution d'un coup franc direct, l'arbitre auxiliaire devra signaler cette situation, en utilisant un signal sonore ou un bip.

6. Si une faute d'équipe est commise, impliquant l'exécution d'un coup franc direct et que, au même moment, la table de marque indique la fin du temps réglementaire, et ce quelle que soit la période de la rencontre,le chronomètre doit être remis à 5 (cinq) secondes restantes, durée dont dispose le joueur chargé de l'exécution du penalty ou du coup franc direct pour tirer, les feintes sont autorisées mais pas les reprises ou une deuxième action.

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.

8. Les fautes d'équipe commises avec le jeu arrêté ou interrompu seront sanctionnées par l'exécution d'un coup franc direct, s'il s'agit de la dixième, quinzième… faute d'équipe.

ARTICLE 24 (Fautes graves)

1. Sanctions pour le(la) joueur(se) fautif(ve).
   a. A chaque fois qu'un(e) joueur(se) ou un(e) gardien(ne) de but, sur la piste, commet une infraction grave, les arbitres principaux lui montreront un carton bleu, il sera temporairement suspendu du match, pour une période de deux (2) minutes.

   b. Si l'infraction est commise par unmembre du banc, les arbitres principaux devront lui montrer un carton rouge, l'expulsant de la rencontre et l'obligeant à quitter le banc pour rejoindre les vestiaires.
   c. Lorsqu'un carton rouge est donné à unmembre du banc, il n'y aura pas d'autres conséquences pour l'équipe .
   d. Lorsqu'un(e) joueur(se), le(a) gardien(e) de but accumule trois (3) cartons bleus, les arbitres principaux devront lui montrer un carton rouge, l'expulsant définitivement de la rencontre et l'obligeant à retourner au vestaire de son équipe. Dans ce cas de

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

e. Les joueurs qui ont reçu un carton bleu devront s'assoirent sur le banc des remplaçants et ne pourront se lever ou le quitter, à aucun moment, jusqu'à la fin du temps de suspension. Ce(tte) joueur(se) ne peut entrer à nouveau sur le terrain qu'après avoir accompli la totalité de la durée de sa suspension. Lorsque la période de suspension temporaire d'un joueur expire, celui-ci en est immédiatement informé.

f. Lorsqu'un joueur ou un autre représentant d'une équipe refuse de se plier à la décision arbitrale, en refusant de quitter le banc de son équipe, les arbitres principaux devront demander l'intervention de la police pour faire appliquer leurs décisions.

2. Sanction pour l'équipe fautive.
   a. Elle est sanctionnée par une période d'infériorité pour chaque carton qui est montré à l'un de ses membres.
   b. Si la faute est commise alors que le jeu est en cours, l'équipe fautive est sanctionnée par un coup franc indirect, si la faute a été commise en dehors de sa surface de réparation, ou par un penalty, si elle a été commise dans cette surface. Si la faute est commise lors d'une situation de but imminent, le joueur adverse partant seul en direction du but, un coup franc direct est accordé.

ARTICLE 25 (Fautes très graves)

1. Sanction pour le(la) joueur(se) fautif(ve).
   a. A chaque fois q'un(e) gardien(ne) de but, un entraîneur ou tout autre représentant de l'équipe commet une infraction qualifiée de très grave, les arbitres principaux devront lui montrer un carton rouge, ce qui entraînera son exclusion définitive de la rencontre, devant se rendre dans le vestiaire.
   b. Tout(e) joueur(se) ou représentant qui a reçu un carton rouge perd le droit de rester sur le banc des remplaçants et doit rester dans le vestiaire.

2. Sanction pour l'équipe fautive.
   a. Elle est sanctionnée par une période d'infériorité pour chaque carton attribué sur la piste.
   b. Si la faute est commise alors que le jeu est en cours, l'équipe fautive est sanctionnée par un coup franc indirect, si la faute a été commise en dehors de sa surface de

réparation, ou par un penalty, si elle a été commise dans cette surface. Si la faute est commise lors d'une situation de but imminent, le joueur fautif étant seul en direction du but, un coup franc direct est accordé

CHAPITRE V - EXECUTION DES SANCTIONS

ARTICLE 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.

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.

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.

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.

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.

ARTICLE 27 (Coup Franc Indirect)

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.

2. L'exécution du coup franc indirect.
   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.
   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.
   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.
   d. Si une faute est commise à proximité de la balustrade ou si la balle sort de la piste, le coup franc indirect doit être joué en plaçant la balle à une distance de soixante-dix (70) centimètres de cette balustrade.
   e. Les joueur(se)s de l'équipe qui bénéficie de la faute peuvent se placer n'importe où sur le terrain, excepté dans la zone de protection du gardien(ne) adverse.
   f. Le(a) joueur(se) qui exécute le coup franc indirect ne peut pas rejouer la balle avant qu'elle ne soit touchée ou jouée par un autre joueur ou qu'elle ne touche l'arceau extérieur de la cage de but.
   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.

3. Endroits sur le terrain pour l'exécution des Coups Francs Indirects.
   a. En règle générale, l'endroit pour executer un coup franc indirect sera le même que celui où la faute a été commise, à l'execption des cas suivants:
   b. Lorsqu'un(e) joueur(se) commet une faute dans sa zone d'attaque, l'équipe adverse peut exécuter le coup franc indirect n'importe où dans sa zone defensive, sans qu'il soit nécessaire de faire revenir la balle et respecter l'endroit exact où la faute a été commise.

c. Lorsque la balle est soulevée à plus d'un mètre cinquante (1,50 m) de hauteur, à la suite d'une déviation de la crosse d'un(e) joueur(e) qui se trouve à l'intérieur de sa surface de réparation, le coup franc indirect est exécuté dans l'un des coins supérieurs de cette surface de réparation en question.
d. Si la faute est commise par un défenseur derrière sa cage de but, le coup franc indirect est exécuté dans l'un des coins inférieurs de la surface de réparation de l'équipe fautive.
e. Pour un(e) joueur(se) qui a commis l'infraction de sauter par-dessus la balustrade, le coup franc indirect est exécuté à l'endroit où la faute a été commise.
f. Si le temps de possession de balle est dépassé pour terminer une action d'attaque, le coup franc indirect est exécuté selon les dispositions des points suivants :
   1) Si la balle se trouve dans la zone défensive et à l'extérieur de la surface de réparation de l'équipe fautive, elle est exécutée au même endroit où la balle se trouvait, au moment de l'interruption.
   2) Si la balle se trouve dans la zone défensive et à l'intérieur de la surface de réparation de l'équipe fautive, il est exécuté dans l'un des coins supérieurs de la surface de réparation cette équipe fautive.
   3) Si la balle se trouve derrière la cage de but de l'équipe fautive, il est exécuté dans l'un des coins inférieurs de la surface de réparation de cette équipe fautive.
   4) Si la balle se trouve dans la zone d'attaque de l'équipe fautive, le coup franc indirect peut être exécuté sans avoir à respecter l'endroit exact où la balle se trouvait au moment de l'interruption.

ARTICLE 28 (Coup Franc Direct)

1. L'exécution d'un coup franc direct correspond aux fautes graves ou très graves provoquées par un joueur sur un adversaire, en possession ou non de la balle, et qui sont commises avec le jeu en cours et à l'extérieur de la surface de réparation de l'équipe fautive.

2. Un coup franc direct est également exécuté lorsqu'une faute technique et / ou une faute d'équipe est commise en dehors de la surface de réparation de l'équipe fautive, empêchant de façon évidente une possibilité de marquer ou d'aller marquer un but.

3. Le point spécifique d'où il est exécuté est situé à sept mètres et quarante centimètres (7,40 m) de la ligne de but et centré face à la cage.

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.

5. Le(a) joueur(se) qui exécute le coup franc direct peut choisir de commencer le tir depuis une position statique à côté de la balle, ou partir à une distance maximale de trois (3) mètres de la balle.

6. Lors de l'exécution d'un coup franc direct, il n'est pas permis de garder la balle pour la passer à un coéquipier ou de la transporter derrière le but adverse.

ARTICLE 29 (Penalty)

1. L'exécution d'un penalty correspond aux fautes subies par un adversaire, en possession ou non de la balle, et qui sont commises sur celui-ci avec le jeu en cours dans la surface de réparation de l'équipe du joueur fautif, et en tenant compte du fait que les lignes qui la délimitent sont incluses dans la surface de réparation. L'exécution d'un penalty concerne aussi toutes les fautes qu'un gardien de but ou un joueur peuvent commettre volontairement ou non dans la defense de leur cage de but pour empêcher un adversaire de marquer un but.

2. Le point précis d'où il est exécuté est situé à cinq mètres et quarante centimètres (5,40 m) du centre de la ligne de but.

3. L'élévation de la balle à plus d'un mètre et cinquante centimètres (1,50 m) de hauteur à la suite d'un mouvement de la crosse d'un joueur qui se trouve dans sa surface de réparation n'est pas sanctionnée par un 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.

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

1. Quand une équipe est pénalisée par l'exécution d'un coup franc direct ou d'un penalty, la presence d'un gardien de but est toujours obligatoire pour défendre le but de l'équipe fautive.

2. Le joueur chargé d'exécuter le coup franc direct ou le penalty et le gardien de but en défense doivent être en position statique. Le gardien de but défendant ne pourra pas bouger tant que l'arbitre n'aura pas sifflé.

3. Le(a) gardien(ne) de but de l'équipe qui bénéficie du coup franc direct ou du penalty peut exécuter cette pénalité du moment qu'il(elle) garde ses jambières et enlève son casque et ses gants.

4. Les joueur(se)s qui n'interviennent pas directement dans l'exécution d'un coup franc direct ou d'un penalty sont placés à l'intérieur de la surface de réparation de l'équipe qui profite de la faute, et ne peuvent bouger ou quitter celle-ci qu'après le coup de sifflet de l'arbitre.

5. Le chronométrage du temps de jeu est redémarré au coup de sifflet de l'arbitre.

6. Lorsque le(a) gardien(ne) de but ou l'un des joueurs dans la surface de réparation se déplace avant que l'arbitre ne siffle pour reprendre le jeu, les arbitres ne doivent pas interrompre le jeu. Ils doivent attendre le résultat de l'action du coup franc direct ou du pénalty et prendre ensuite les mesures disciplinaires correspondantes.

7. Dans le cas où une équipe n'a plus de gardien de but disponible parce que ceux-ci purgent une sanction ou en raison d'une blessure, un joueur de champ les remplacera.

8. Un joueur effectuant l'exécution d'un coup franc direct ou d'un penalty peut rejouer la balle après qu'elle a été touché par le gardien de but en défense, ou qu'elle a touché la cage de but ou la balustrade.

9. Si au même moment que la table de jeu officielle indique la fin de l'une des périodes du match, un coup franc direct ou un penalty est accordé,le chronomètre doit être remis à 5 (cinq) secondes restantes, durée dont dispose le joueur chargé de l'exécution du penalty ou du coup franc direct pour tirer, les feintes sont autorisées mais pas les reprises ou une deuxième action.

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.

11. Lors de l'exécution d'un coup franc direct ou d'un penalty contre son équipe, le gardien de but est tenu de:
    a. Être sur les patins, avec l'axe des roues avant (freins ou roues des patins), placés sur la ligne de but.
    b. Garder la crosse à côté des patins, dans une position horizontale et parallèle à la ligne de but ; garantissant que la main qui tient la crosse n'est pas appuyé sur le but ou sur le sol et que la main libre reste dans une position statique, sans aucun contact avec la cage de but ou le sol.

c. Ne faire aucun mouvement avant que l'arbitre ne siffle le début de l'exécution du coup franc direct ou du 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 produiraint, 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.
d. Si le remplaçant du deuxième gardien de but est à son tour suspendu, les arbitres principaux siffleront la fin au match, et feront un rapport circonstancié sur la feuille de match.

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.

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, après avoir montré les cartons jaunes correspondants.
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 ré-exécutée 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 ré-exécutée si aucun but n'est

marqué, en assurant les cartons jaunes correspondants.

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.

ARTICLE 31 (Jouer en Infériorité)

1. C'est la sanction qui pénalise l'équipe dont les joueurs sur la piste 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.

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.

5. L'arbitre auxiliaire et /ou **les officiels de la table de marque** informera le délégué de l'équipe sanctionnée par la période d'infériorité, le “timing” de la fin de cette période d’infériorité.

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

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

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

a. Les remplacements correspondants doivent être effectués.
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.

CHAPITRE VI – PROLONGATIONS, TIRS AU BUT ET COUPS FRANCS DIRECTS DE CLASSEMENT

ARTICLE 32 (Prolongation, tirs au but et coups francs directs de classement)

1. Lorsqu'à la fin d'un match, il est nécessaire de décider quelle est l'équipe gagnante, une prolongation sera jouée.

2. Tout joueur suspendu à la fin du temps de jeu réglementaire ne peut pas participer à la prolongation tant qu'il n'a pas terminé l'intégralité de son temps de suspension.

3. Une pause de trois (3) minutes sera toujours accordée entre la fin du temps réglementaire et le début de la prolongation, sans que les équipes puissent se rendre aux vestiaires.

4. Le temps de jeu de cette prolongation est le suivant:
    a. Dans les catégories U-15 et U-17, le temps de jeu des prolongations est de six (6) minutes, réparties en deux (2) périodes de trois (3) minutes chacune.
    b. Dans toutes les autres catégories, le temps de jeu des prolongations est de dix (10) minutes, divisé en deux périodes de cinq (5) minutes chacune.

5. A la fin de la première période de prolongation, une pause de deux (2) minutes est accordée, les équipes devant rester sur le terrain, et changer de zone défensive et de banc des remplaçants.

6. Lorsqu'à la fin de la prolongation, le résultat reste à égalité, les équipes restent sur le terrain pour que le vainqueur soit désigné en fonction de l'exécution, par chaque équipe, d'une ou plusieurs séries de tirs au but nécessaires à les départager.

7. Les arbitres principaux effectueront un tirage au sort avec les capitaines pour déterminer quelle sera la cage de but utilisée pour l'exécution des tirs au but et pour déterminer l'équipe qui débutera l'exécution de la série de tirs au but.

8. Avant le début de la série de tirs au but, l'entraîneur fournira à l'arbitre auxiliaire le numéro des joueurs qui effectueront la première série de penalties; l'ordre indiqué par l'entraineur devra être respecté.

9. L'arbitre auxiliaire est placé au centre du rond central, c'est lui qui indique:

alternativement et selon l'ordre déterminé lors du tirage au sort, quel est le joueur qui doit se présenter pour l'exécution de chaque tir au but.

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.

11. Lorsque commence l'exécution d'un penalty en faveur de son équipe, son gardien de but, celui qui est désigné pour défendre le penalty suivant, devra être placé dans l'un des coins de la balustrade qui se trouve derrière la cage de but où tous les penalties seront exécutés.

12. Lors de l'exécution de la première série de penalties, chaque équipe peut utiliser les joueurs et/ou les gardiens de but inscrits sur la feuille de match officielle, à l'exception des joueurs expulsés définitivement du match pour s'être vu attribué un carton rouge et de ceux qui n'ont pas terminé leur suspension temporaire, correspondant à l'attribution d'un carton bleu.

13. Chaque équipe exécute en alternance et en utilisant des joueurs différents, les cinq (5) pénalties de cette première série; la possibilité est laissée à chaque équipe d'utiliser un seul ou les deux gardiens pour tenter de défendre les cinq penalties de cette première série.

14. Si l'une des équipes joue avec moins de cinq (5) joueurs disponibles pour l'exécution des penalties, les tirs sont exécutés à tour de rôle, avec les joueurs et / ou les gardiens de but disponibles, puis lorsque tous les joueurs disponibles auront au moins tirer une fois, l'arbitre auxiliaire devra être informé, quels seront les joueurs qui seront amenés à tirer de nouveau pour finir cette première série.

15. Si avant la fin de cette première série de tirs au but, une équipe n'a plus la possibilité d'égaliser ou de marquer plus de buts que son adversaire, les arbitres principaux siffleront la fin du match, l'équipe ayant marqué le plus de buts sera déclarée le vainqueur de la rencontre.

16. Lorsque cette première série se termine par une égalité, une série supplémentaire de tirs au but sera organisée pour décider du vainqueur, dans laquelle chaque équipe effectuera alternativement un penalty jusqu'à ce qu'une équipe marque un but et que l'autre échoue. L'équipe qui marque le but sera déclarée comme le vainqueur de la rencontre.

17. Lors de cette série supplémentaire de tirs au but, un même joueur peut effectuer l'ensemble des tirs de son équipe et, de la même manière, chaque équipe peut utiliser le même gardien de but pour essayer de défendre toutes les tentatives dans cette

série de tirs au but.

18. L'un des arbitres principaux est placé dans le coin inférieur de la surface de réparation, et est chargé d'indiquer le début de l'exécution du penalty, de contrôler l'action du tireur mais aussi du gardien qui defend la cage de but, et ce, en faisant respecter les procédures réglementaires relatives à l'exécution du penalty.

19. L'autre arbitre principal se tient du côté opposé de la surface de réparation, dans le prolongement de la ligne de but, pour valider les buts.

20. Lors de l'exécution d'un penalty, si la balle, après avoir rebondi sur la balustrade située derrière la cage de but vient ensuite rebondir sur le gardien de but avant de finir par rentrer dans le but, le but en question n'est pas valide.

21. Lors de l'exécution d'un penalty, si la balle après avoir touché les poteaux, vient ensuite rebondir sur le gardien de but avant de finir par rentrer dans le but, le but est valide.

22. L'exécution du coup d'envoi n'est pas nécessaire valider les buts marqués dans le cadre de la série des tirs au but.

23. pour le départage d'un match en cas d'égalité à la fin d'un match :

a. Tous les cartons jaunes infligés aux joueurs et aux gardiens de but au cours du match ne seront pas pris en compte.
b. Si un joueur ou un gardien de but reçoit un deuxième carton jaune, il recevra un carton rouge et sera exclu du match, mais il sera autorisé à rester sur le banc des remplaçants. Dans ce cas de carton rouge pour accumulation de deux cartons jaunes, le carton rouge n'implique que la suspension pour ce match, sans aucune conséquence pour les matchs à venir, et il n'est pas nécessaire que l'arbitre établisse un rapport.
c. Pour l'exécution d'un penalty lors d'une série de penaltys, les joueurs disposent de cinq secondes pour exécuter le penalty, les feintes ou dribbles sont autorisées

ARTICLE 33 (Système de points - classement et critères)

Pour l'attribution des points
et les critères de classement,
voir le reglement des compétitions françaises

1. Dans les épreuves, tournois et compétitions dont le classement est défini par les points obtenus à chaque match, ceux-ci seront répartis comme suit:
   d. Match Gagné ... Trois (3) points.
   e. Match nul … Un (1) point.
   f. Match perdu … Zéro (0) point.
   g. Non présentation / Abandon / Forfait … Moins Un (-1)

2. Dans les épreuves, tournois et compétitions joués avec le système de points, le classement final est défini, par ordre décroissant, par la somme des points obtenus par chacune des équipes.
3. Égalité au classement entre deux équipes.
   Si, à la fin d'un événement, d'un tournoi ou d'une compétition, deux équipes sont à égalité de points, les critères suivants seront utilisés pour les départager:
   a. Lorsqu'il y a qu'un seul tour:
      1) Premièrement, seul le match joué entre les deux équipes impliquées est à prendre en considération, l'équipe ayant marqué le plus grand nombre de buts sera la mieux classée.
      2) Si l'égalité persiste, l'équipe qui a obtenu la plus grande différence entre le nombre total de buts marqués et le nombre total de buts encaissés sera en position la mieux classée (goal average général).
      3) Si l'égalité persiste, l'équipe la mieux classée sera celle avec le ratio de buts le plus élevé, résultant de la division du nombre total de buts marqués par le nombre total de buts encaissés.

   b. Lorsqu'il y a deux tours:
      1) Premièrement, seuls les matchs joués entre les deux équipes impliquées, sont à prendre en considération, l'équipe ayant marqué le plus grand nombre de points au total des deux rencontres sera la mieux classée.
      2) Si l'égalité persiste, l'équipe ayant obtenu la plus grande différence entre le nombre total de buts marqués et le nombre total de buts encaissés, lors des matchs entre les deux équipes impliquées, sera en position la mieux classée (goal average particulier).
      3) Si l'égalité persiste, l'équipe la mieux classée sera celle avec le ratio de buts le plus élevé, résultant de la division du total des buts marqués par le total des buts encaissés, lors des matchs entre les deux équipes impliquées.
      4) Si l'égalité persiste, tous les matchs disputés pendant toutes les phases de l'événement devront être pris en compte et les équipes seront classées par ordre décroissant en prenant en compte les critères suivants:
         a. L'équipe qui a obtenu la plus grande différence entre les buts marqués et les buts encaissés (goal average general).
         b. Si l'égalité persiste, l'équipe à la position la mieux classée sera celle avec le ratio de buts le plus élevé résultant de la division du nombre total de buts marqués par le nombre total de buts encaissés.

4. Égalité au classement entre trois équipes ou plus.
   Si à la fin d'un événement, d'un tournoi ou d'une compétition, trois équipes ou plus sont à égalité de points, les critères suivants seront utilisés pour les départager:
   a. Lorsqu'il y a un tour:
      1) Premièrement, seuls les matchs joués entre les trois équipes ou plus impliquées, sont à prendre en considération, les équipes ayant marqué le plus grand nombre de points au total des rencontres entre elles seront les mieux classées.

2) Si l'égalité persiste, les équipes qui ont obtenu la plus grande différence entre le total de buts marqués et le total de buts encaissés, dans les matchs avec les trois équipes ou plus concernées, seront classées par ordre décroissant (goal average general).
3) Si l'égalité persiste, les équipes aux positions les mieux classées seront celles avec le ratio de buts le plus élevé, résultant de la division du total de buts marqués par le nombre total de buts encaissés, dans les matchs avec les trois équipes ou plus concernées.
4) Si l'égalité persiste, tous les matches disputés pendant toute la phase de l'épreuve doivent être pris en compte et les équipes seront classées par ordre décroissant en prenant en compte les critères suivants:
   a) Les équipes qui ont obtenu la plus grande différence entre les buts marqués et les buts encaissés.
   b) Si l'égalité persiste, les équipes seront classées par ordre décroissant au regard du ratio de buts le plus élevé, résultant de la division du nombre total de buts marqués par le nombre total de buts encaissés.

b. Lorsqu'il y a deux tours:
1) Premièrement, seuls sont considérés les matchs joués entre les trois équipes ou plus concernées, les équipes ayant le plus grand nombre de points, seront classées aux positions les plus élevées.
2) Si l'égalité persiste, les équipes qui ont obtenu la plus grande différence entre le total de buts marqués et le total de buts encaissés, dans les matchs avec les trois équipes ou plus concernées, seront classées aux positions les plus élevées.
3) Si l'égalité persiste, les équipes classées aux positions les plus élevées seront celles avec le ratio de buts le plus élevé, résultant de la division du total des buts marqués par le total des buts encaissés, dans les matchs avec les trois équipes ou plus concernées.
4) Si l'égalité persiste, tous les matches disputés pendant toutes les phases de l'événement devront être pris en compte et et les équipes seront classées par ordre décroissant en prenant en compte les critères suivants:
   a) Les équipes qui ont obtenu la plus grande différence entre les buts marqués et les buts encaissés.
   b) Si l'égalité persiste, les équipes classées aux positions les plus élevées seront celles avec le ratio de buts le plus élevé, résultant de la division du nombre total de buts marqués par le nombre total de buts encaissés.

5. Dans le cas où l'égalité persiste au classement, après tous les critères utilisés, le WS-RHTC décidera des critères de départage final, après consultation des équipes impliquées ou affectées.

CHAPITRE VII – SITUATIONS ADMINISTRATIVES

ARTICLE 34 (Protêts de match)

1. Protêts administratifs. **(Réserves d'avant match)**
   a. Les réclamations administratives sont basées sur des irrégularités et / ou des violations présumées des règles ou règlements techniques de la discipline, telles que l'éligibilité des équipes et / ou des joueurs, les mauvaises conditions de la piste, l'utilisation irrégulière d'une tenue vestimentaires de l'équipe. , etc.
   b. Pour qu'une réclamation administrative soit considérée comme valide, les arbitres principaux du match doivent être avertis par le délégué et le capitaine de l'équipe qui la soulève, avant le début du match.
   c. Lorsque les arbitres principaux sont avertis d'une réclamation administrative, ils informeront le délégué et le capitaine de l'équipe adverse de la réclamation présentée par l'équipe rivale, enregistrée sur la feuille de match.
   d. Les arbitres principaux doivent préparer, en complément de la feuille officielle du match, un rapport circonstancié de toutes les procédures et décisions prises sur la réclamation en question.
   e. Lors du traitement de la réclamation, à la suite d'un défaut présenté par la piste, les arbitres principaux prendront les mesures correspondantes pour commencer le match.

2. Protêts Techniques **(Réserves techniques). D'après match**
   a. Les reclamations **(réserves)** techniques sont basées sur d'éventuelles erreurs de droit ou des erreurs techniques ou autres jugements erronés prononcés lors d'un match par les arbitres, en violation du règlement officiel en vigueur ou qui auraient pu avoir une influence directe sur le résultat final d'un match.
   b. Pour qu'une reclamation **(réserve)** technique soit valable, elle doit être notifiée par le capitaine de l'équipe qui la soulève, sur la piste, aux arbitres principaux du match, en profitant de toute interruption de jeu, ou immédiatement après la fin de la rencontre.
   c. Les arbitres principaux informent immédiatement le capitaine de l'équipe adverse que le match a fait l'objet d'une **(réserve)** déclaration de protêt par l'équipe adverse.
   d. Nécessité d'assurer, immédiatement après, la signature obligatoire de la feuille officielle du match par les délégués et capitaines de chacune des équipes.

3. Confirmation des protêts **(réserves).**
   Toutes les réclamations doivent être confirmées ultérieurement par l'entité responsable de l'équipe qui les a soulevées, au moyen d'une lettre officielle, accompagnée du moyen de paiement des frais correspondants, et envoyés à l'entité organisatrice de la compétition et à l'entité compétente pour l'événement, qui est WORLD SKATE-RHTC ou CONTINENTAL AREA, dans le cas d'une compétition

internationale et la Fédération d'affiliation, dans le cas d'un concours national.

ARTICLE 35 (Non présentation d'une équipe ou abandon de match)

1. En ce qui concerne l'heure officielle du début du match, toute équipe dispose d'une marge de quinze (15) minutes pour se présenter sur le terrain, dans les conditions pour jouer le match.

2. Si après ce délai, une équipe n'est pas sur le terrain ou ne présente pas le nombre minimum de joueurs pour débuter le match, les arbitres principaux doivent suivre les procédures suivantes:
   c. Les joueurs de l'équipe présente entre sur le terrain afin d'y être identifiés pour jouer le match, confirmant la présence du nombre minimum requis à cet effet.
   d. Ensuite, les arbitres principaux effectue le salut au public, sifflant immédiatement pour mettre fin au match.
   e. Sur la feuille de match, les arbitres enregistreront, en détail, les circonstances qui ont conduit à la décision d'attribuer une non-présentation à l'équipe en question.

3. En ce qui concerne la mi-temps d'un match, toute équipe dispose de cinq (5) minutes supplémentaires pour apparaître sur la piste, dans des conditions réglementaires afin de poursuivre le match.
   a. Lorsque le délai de cinq (5) minutes est épuisé et qu'une des équipes n'est pas sur la piste ou que le nombre minimum de joueurs n'est pas présent, pour que le match puisse commencer, les arbitres principaux doivent mettre fin au match en raison d'un abandon du match de l'équipe en question.
   b. Sur la feuille de match, les arbitres noteront en détails le minutage et les circonstances qui les ont menés à notifier l'abandon du match.

4. Non présentation d'une équipe.
   L'équipe qui ne se présente pas est considérée comme vaincue dans le match en question, par un résultat de dix buts encaissés et zéro but marqué (0 - 10).

5. Abandon du match.
   L'équipe qui abandonne le match sera éliminée de la compétition ou de l'événement en question. La décision sera formalisée par l'autorité organisatrice compétente.

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:

a. S'il existe une preuve de force majeure, due à une panne de courant grave, une inondation ou une surface glissante, etc., qui empêche l'utilisation de la patinoire à l'heure indiquée pour le départ, le match doit se dérouler dans un autre lieu, accordant un marge supplémentaire de quatre-vingt-dix (90) minutes, y compris le temps de transfert des équipes d'un site à un autre.
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.
c. Face l'impossibilité de résoudre le problème, les arbitres principaux informeront les équipes que le match ne sera pas joué, et enregistreront sur la feuille officielle du match le minutage et les circonstances qui ont déterminé cette prise de décision.
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.

INDEX REGLEMENT TECHNIQUE

CHAPITRE I	**LE GYMNASE ET LA PISTE**	49
ARTICLE 1	(Gymnase et la piste)	49
ARTICLE 2	(Marquage sur la piste)	51
ARTICLE 3	(Les cages de but)	54
ARTICLE 4	(La balle)	58
ARTICLE 5	(Publicité sur la piste et à l'intérieur des balustrades)	59
ARTICLE 6	(Table officielle du jeu)	59
ARTICLE 7	(Équipement électronique pour le contrôle des matchs)	61
CHAPITRE II	**EQUIPEMENT DES JOUEURS**	64
ARTICLE 8	(Equipement basique des joueurs)	64
ARTICLE 9	(Équipement de protection obligatoire pour les gardiens de but)	68
ARTICLE 10	(Équipement optionnel pour la protection des joueurs)	71
ARTICLE 11	(Publicité sur l'équipement des joueurs)	74
ARTICLE 12	(Convocation de joueurs dans les équipes nationales)	75

CHAPITRE I – GYMNASE ET LA PISTE

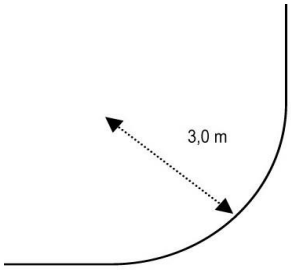
ARTICLE 1 (Gymnase et piste)

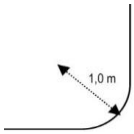
1. Le gymnase du match comprend tous les espaces tels que la piste, les vestiaires, ainsi que tous les accès à ceux-ci.

2. Le sol de la piste est une surface plane et lisse, construite avec un matériau en bois, ciment ou autre matériau approuvé, qui permet une bonne adhérence et un bon glissement des patins.

3. La piste a une forme rectangulaire et des dimensions proportionnelles, en respectant toujours le rapport deux pour un entre sa longueur et sa largeur, en tenant compte des limites suivantes:
   a. Une dimension minimale de 34 mètres de long sur 17 mètres de large.
   b. Une dimension maximale de 44 mètres de long sur 22 mètres de large.

4. L'ensemble du périmètre de la piste est limité par une balustrade fermée de 1 mètre de haut avec quatre coins arrondis de format semi-circulaire, dont le rayon peut varier entre un maximum de 3 mètres et un minimum de 1 mètre.





5. Des panneaux de profilés entièrement opaques et verticaux, entièrement en plastique dur et de couleur blanche et des poteaux en profil vertical ancré au sol, peuvent être placés sur les balustrades, solides et résistantes, y compris:
   a. Les planches, qui constituent la structure qui sert de base à la balustrade, d'une hauteur de 20 centimètres et d'une épaisseur de 2 centimètres peintes dans une couleur neutre et différente de la couleur de la balle.
   b. Les cadres en différents matériaux, bois opaque, treillis métallique, structure en plastique transparent, etc., fixés sur les planches.

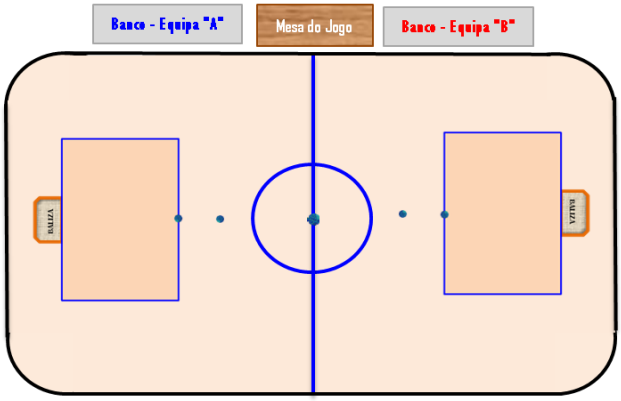
6. Des filets de protection sont placés sur les balustrades arrières, hautes de 4 mètres, mesurées à partir du sol, qui peuvent être mobiles.

7. Le long de la balustrade, il y aura deux portes d'accès à la piste, qui ne peuvent pas s'ouvrir vers l'intérieur de la piste, situées à côté des bancs de chaque équipe et latéralement à la table officielle du match.

8. Dans les compétitions internationales des équipes nationales des pays membres de WORLD SKATE, l'utilisation de pistes de dimension standard, d'une longueur de 40 mètres et d'une largeur de 20 mètres avec des coins en demi-cercle d'un rayon de 3 mètres, est obligatoire.
   a. Dans les compétitions interclubs, des pistes de dimensions différentes peuvent être utilisées à condition que les mesures établies au point 3 de cet article soient respectées.
   b. Les Fédérations Nationales peuvent agréer des pistes dont les dimensions ne respectent pas les limites définies au point 3, avec une tolérance de plus / moins 10%.

ARTICLE 2 (Marquage sur le terrain)

1. Le terrain admet des marquages spécifiques, en fonction de l'emplacement, des mesures et des dimensions établis aux différents points du présent article, comme indiqué dans le schéma suivant:



2. Les marquages du terrain seront faits comme indiqué sur le dessin ci-dessus.
   a. Les lignes de marquage du terrain intègrent toujours l'aire ou la zone du terrain qu'elles délimitent; sa largeur est de 8 centimètres et d'une couleur différente de la couleur de la balle et du sol lui-même, pour garantir une bonne visibilité.
   b. Dans les compétitions internationales auxquelles participent les équipes nationales des pays membres de WORLD SKATE, le terrain ne peut avoir que les marquages spécifiques pour le Rink Hockey.
   c. Dans les autres compétitions, le terrain peut avoir d'autres marques, à condition qu'elles ne gênent pas la bonne visibilité des marques spécifiques du Rink Hockey.

3. La surface de réparation.
   Elle est de forme rectangulaire et est marquée sur chaque demi-terrain. La surface de réparation est délimitée par quatre lignes, qui font partie intégrante de la zone, disposées comme suit:
   a. Deux lignes parallèles aux planches supérieures, d'une longueur de 9 mètres.
Deux lignes parallèles aux panneaux latéraux, d'une longueur de 5,40 mètres.

4. La ligne de but.
   Elle est située entre les deux poteaux de chaque cage de but. Elle mesure 1,70 mètre de long, à une distance des planches arrières comprise entre un minimum de 2,70 mètres et un maximum de 3,30 mètres.

5. Zone de protection du gardien.
   C'est un demi-cercle, situé au milieu de la ligne de but de chaque cage de but et qui se développe de poteau en poteau.

6. Point de penalty.
   Il s'agit d'un point circulaire d'un diamètre de 10 centimètres, marqué à une distance de 5,40 mètres du centre de la ligne de but.

7. Point de coup franc direct.
   C'est un spot circulaire d'un diamètre de 10 centimètres, marqué à une distance de 7,40 mètres du centre de la ligne de but.

8. La ligne médiane.
   Elle est tracée sur toute la largeur de la piste, parallèle à la ligne de fond, séparant la piste en deux camps égaux, qui définit en même temps, deux zones de jeu:
   a. La zone de défense, occupée par les joueurs de l'équipe qui exécute le coup d'envoi, pour commencer chaque période de jeu ou reprendre le jeu après un but validé.
   b. La zone d'attaque, qui correspond à la zone de défense de l'équipe adverse.

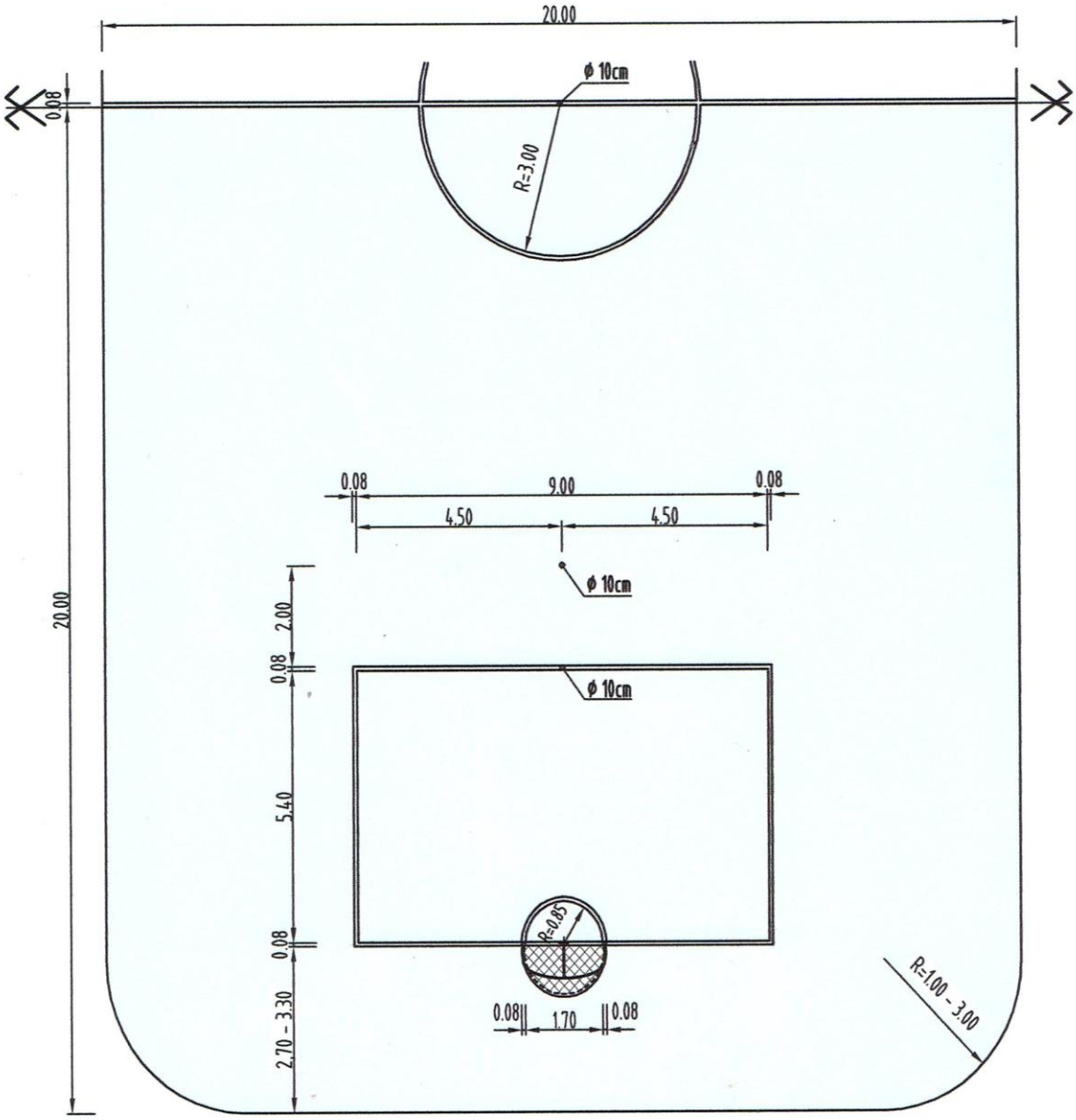
9. Le Rond central de la piste.
   Il est situé au centre de la piste, de 3 mètres de rayon dont le centre se trouve au milieu de la ligne médiane. Lors du "coup d'envoi", les membres de l'équipe adverse ne peuvent pas être à l'intérieur de ce cercle.

10. La marque pour commencer et faire repartir le jeu.
    C'est un point de 10 cm de diamètre qui est situé au centre du rond central et qui se trouve sur la ligne médiane.

Article 3 Technical Rules

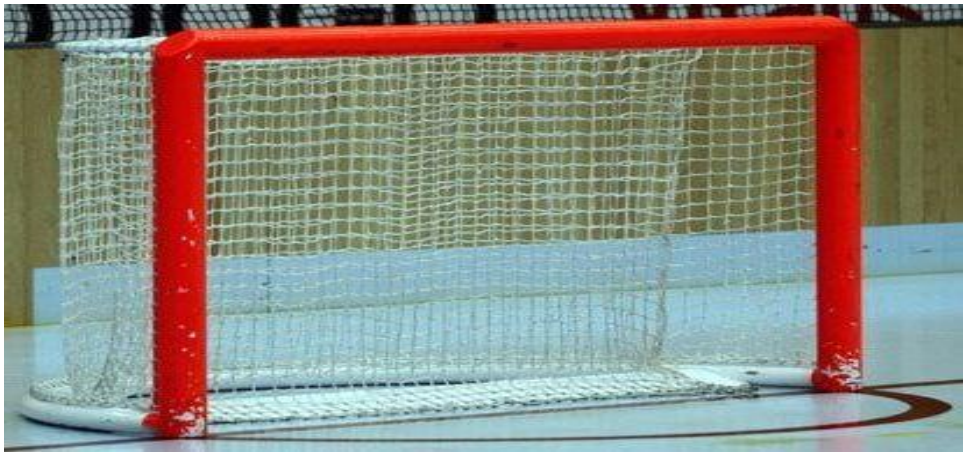
Marking on the Rink (each Half)

M=1:125



ARTICLE 3 (La cage de but)

1. Toutes les mesures appropriées sont établies sur les schémas, à la fin du présent article.



2. Elle est constituée d'une ossature de tubes creux en fer galvanisé, composée de trois éléments distincts soudés entre eux:
   a. La structure frontale, peinte en orange fluorescent, est composée de trois segments de tubes, dont les normes d'assemblage sont les suivantes:
      1) Deux tubes verticaux qui sont les montants de la cage de but et un tube circulaire placé horizontalement à leurs sommets qui est la barre transversale, qui joint l'ensemble.
      2) Ces tubes ont une section de 7,5 centimètres de diamètre.
      3) Les angles supérieurs de la cage de but seront coupés à 45 degrés, vue de face.

ANGLES DE LA CAGE DE BUT - SCHEMA + "DETAIL" PHOTO

      4) Les mesures intérieures de la cage de but sont de 102,5 centimètres de hauteur et de 170 centimètres de largeur.
   b. La structure arrière basse est peinte en blanc, est composée d'un arc de cercle et est relié à une barre horizontale dont les normes spécifiques sont les suivantes:

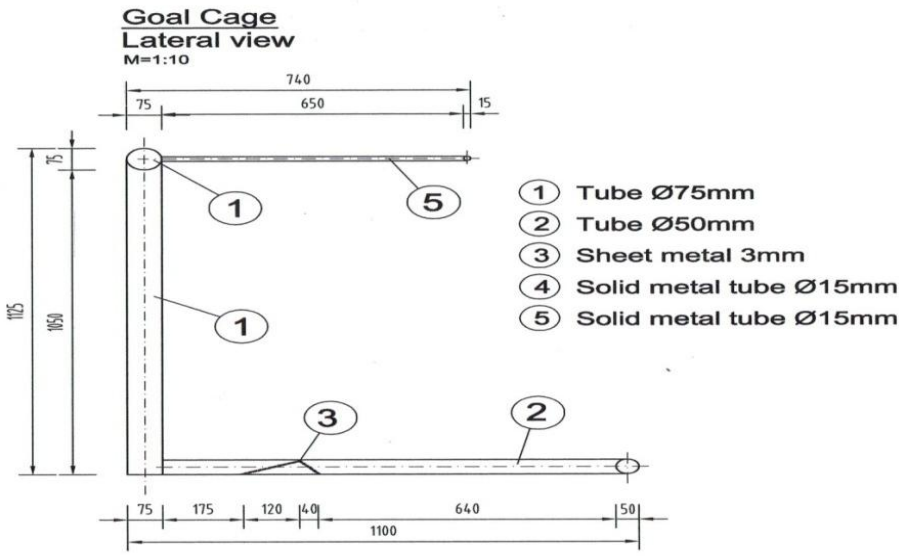
1) L’arc de cercle est un tube métallique qui est soudé à la structure avant, d’une section de 5 centimètres de diamètre, étant façonné sur la base d’un rayon de 64 centimètres, basé sur le centre de la ligne de but.
2) La barre horizontale est soudée à l’intérieur de l'arc de cercle, d'une largeur de 12 centimètres et placée parallèlement à 25 centimètres de la ligne de but, et pliée pour former un angle de 20 degrés par rapport au sol.

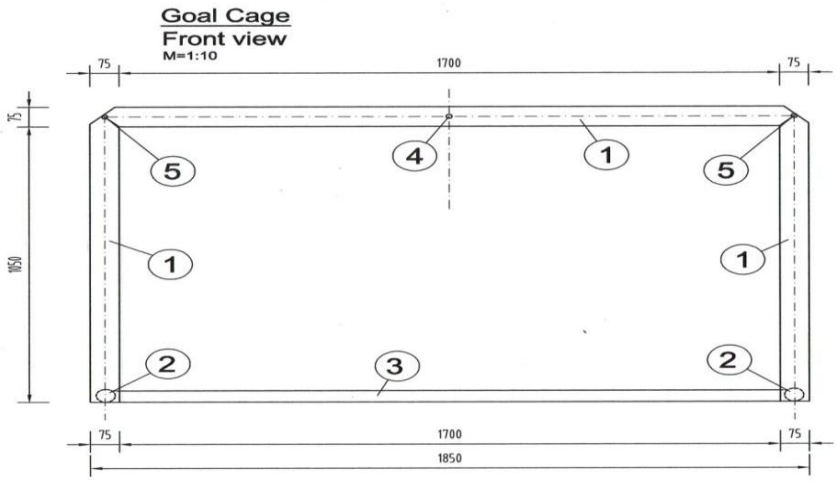
c. La structure arrière haute est peinte en blanc, intégrant une composition d'un rectangle et d'un demi-arc, dont les normes de construction sont les suivantes:
1) Le rectangle et le demi-arc sont construits en acier massif de 1,50 centimètres de diamètre, soudés à la structure avant de la cage de but.
2) Les quatre côtés de la partie rectangulaire sont formés par:
a) Deux barres verticales d'une dimension de 40 centimètres et soudées dans la partie supérieure de chacun des poteaux de but;
b) La barre de la structure avant du but et la barre longitudinale d'une dimension de 170 centimètres, soudées aux barres verticales de la partie rectangulaire.
3) Le demi-arc soudé aux deux sommets supérieurs du rectangle, également soudé à une autre barre d'une dimension de 65 centimètres fixée perpendiculairement à la partie centrale de la barre de la structure avant.

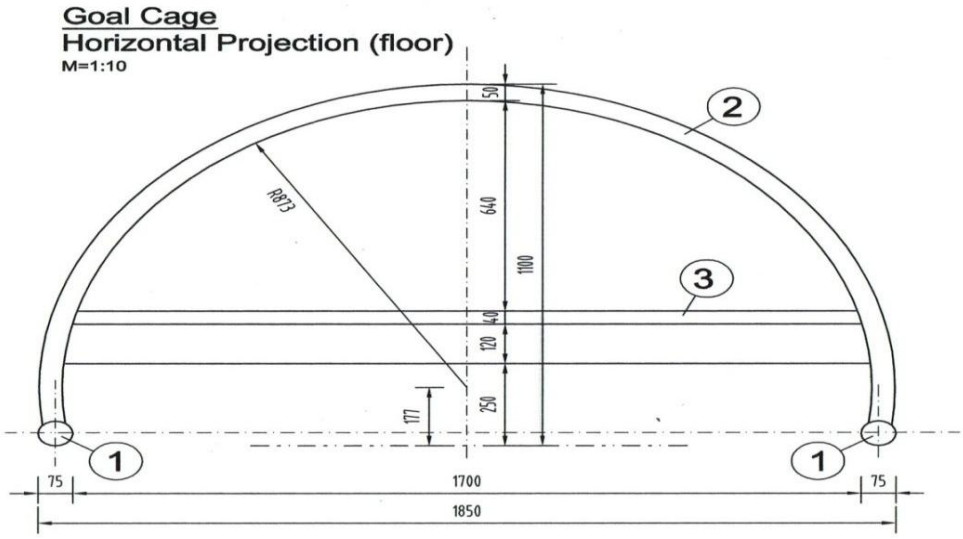
3. Toute la structure arrière de la cage de but est recouverte d'un filet blanc dont le maillage a une dimension de 2,50 x 2,50 centimètres.
a. Le filet utilisé peut être en corde, coton ou nylon.
b. Le filet doit envelopper les parties latérale, arrière et supérieure de la structure avant de la cage de but, ainsi que tout le périmètre de l'arche de la structure inférieure, pour empêcher l'entrée de la balle de l'extérieur vers l'intérieur de la cage de but et vice versa.

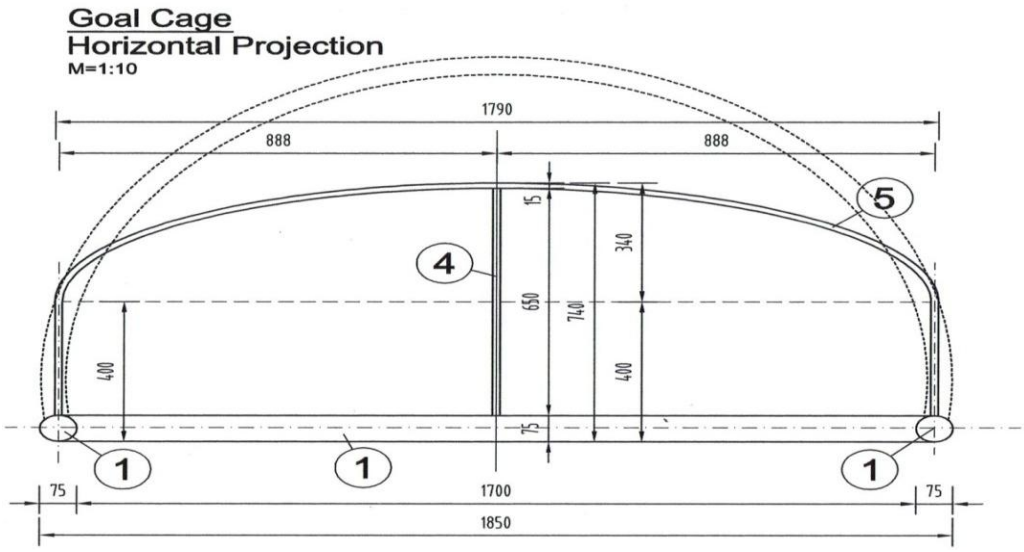
4. Un autre filet blanc, dont le maillage a également la dimension de 2,50 x 2,50 centimètres, est suspendu à l'intérieur de chacune des cages de but, de sorte que, lorsqu'un but est marqué, la possibilité que la balle puisse sortir de la cage de but est réduite.
a. Ce filet en coton ou en nylon est fixé au sommet de la cage de but afin qu'il pende librement au sol, se tenant parallèle à la ligne de but et s'éloignant de celle-ci de 40 centimètres.
b. Il a une hauteur de 110 centimètres et une largeur de 180 centimètres.

5. Les cages de but sont placées, l'une en face de l'autre, sur la ligne de but de chaque zone respective et le centre de la largeur du but coïncide avec le centre de la largeur de la ligne de but.


Goal Cage
Lateral view
M=1:10
740
75
650
15
75
1125
1050
1
5
1
3
2
75
175
120
40
640
50
1100
① Tube Ø75mm
② Tube Ø50mm
③ Sheet metal 3mm
④ Solid metal tube Ø15mm
⑤ Solid metal tube Ø15mm


Goal Cage
Front view
M=1:10
75
1700
75
75
1050
5
4
1
5
1
1
2
3
2
75
1700
75
1850


Goal Cage
Horizontal Projection (floor)
M=1:10
50
640
1100
140
120
250
177
R873
1
2
3
75
1700
1850


Goal Cage
Horizontal Projection
M=1:10
1790
888
888
15
340
650
740
400
400
75
1
2
3
4
5
75
1700
1850

ARTICLE 4 (La balle)

1. Dans tous les matchs des compétitions officielles de rink hockey, seules peuvent être utilisé les balles avec un certification d'homologation WORLD SKATE, en conformité avec les caractéristiques suivantes :
   a. Elle est faite de caoutchouc / plastique pressé avec un noyau intérieur en liège.
   b. Elle doit peser 150 gr avec une oscillation de ± 5 gr.
   c. Elle aura une dimension de 72 millimètres de diamètre et sera parfaitement sphérique.
   d. La balle doit être noire ou jaune (il sera établi en fonction du contraste de la piste avec la balle).

DESCRIPTION	La balle de jeu officielle en compétition
COMPOSITION	Caoutchouc / plastique pressé Remplissage intérieur
DIMENSION	Diameter of 72 millimetres
POIDS	150 g ± 5 grammes
COULEUR	Noire / Jaune

2. Lorsqu'un match est diffusé à la télévision, l'organisateur de l'événement peut imposer la couleur de la balle, à utiliser spécifiquement dans le match en question.

3. En cas de désaccord entre les capitaines, lors du choix de la balle à utiliser, les arbitres principaux décideront quelle balle sera utilisée, cette décision étant irrévocable.

ARTICLE 5 (Publicité sur la piste et à l'intérieur des balustrades)

1. Dans les compétitions internationales dans lesquelles jouent des équipes nationales des pays membres de WORLD SKATE, la publicité est autorisée sur le sol de la piste, conformément à ce qui suit:
   a. Dans les compétitions internationales de clubs, l'entité organisatrice peut autoriser l'un de ses sponsors à insérer de la publicité à l'intérieur du rond central de la piste, à condition que le matériel utilisé à cet effet n'affecte pas les conditions d'adhérence et de glissement des patins des joueurs.
   b. Les fédérations nationales peuvent approuver le placement de publicités dans d'autres zones de la piste, sauf dans les zones intérieures des surfaces de réparation et à condition que cela n'entrave pas la bonne visibilité des marques spécifiques du jeu.

2. La mise en place de panneaux publicitaires à l'intérieur des balustrades de la piste est autorisée, à condition qu'une distance minimale de trente (30) centimètres par rapport au sol soit respectée.

3. Les peintures, bannières ou affiches publicitaires qui sont fixées à l'intérieur des balustrades ne peuvent constituer un danger ou gêner l'action des joueurs sur la piste.

ARTICLE 6 (Table officielle du match)

1. Lors des rencontres de Rink Hockey, une zone en position centrale, en dehors de la piste et isolée du public et avec les équipements nécessaires, sera réservée à la table officielle du match.

2. La composition de la table officielle du match est la suivante:
   a. Un chronométreur, désigné par la fédération nationale et / ou l'entité responsable de la piste.
   b. Un commissaire, nommé par l'entité de supervision de l'événement, qui est chargé de diriger la table officielle du match
   c. Un secrétaire, désigné par l'entité de supervision de la manifestation, qui assure la gestion de la feuille de match, électroniquement ou manuellement.
   d. Un arbitre auxiliaire, nommé par l'entité de supervision de l'épreuve, qui contrôle les fautes d'équipe et la discipline des équipes sur les bancs, aidant et / ou clarifiant, si nécessaire et possible, les incidents du match.

e. Un arbitre assistant désigné par l'entité de supervision de l'épreuve, qui assure le contrôle de la possession de la balle par chaque équipe, lorsque le système électronique approprié est disponible sur la piste.

3. Dans les compétitions internationales, l'organisateur de l'événement doit prévoir que la table officielle du match est équipée de l'équipement et du matériel suivants:
   a. Cinq (5) chaises.
   b. Un (1) ordinateur portable et une imprimante avec numérisation, y compris le remplacement de tout le matériel nécessaire à son fonctionnement.
   c. Deux (2) indicateurs manuels informatifs pour les fautes d'équipe accumulées pendant le match.
   d. Deux (2) tours, pour garantir les informations concernant un temps mort qui sera accordé lors de la prochaine interruption du jeu; et une nouvelle faute d'équipe qui déterminera un coup franc direct contre l'équipe fautive.
   e. Deux (2) panneaux d'information pour le contrôle du temps de possession de la balle par chacune des équipes.

4. Il appartient aux Fédérations Nationales de définir la composition de la table officielle du match, bien qu'il soit obligatoire que, lors des manifestations nationales des clubs, au moins un chronométreur et un arbitre auxiliaire soient toujours désignés.

DÉTAIL DE LA TABLE OFFICIELLE DE MATCH ET DES BANCS DES ÉQUIPES

LEGENDE

1 – Joueurs remplaçants – Équipe A
1 – Joueurs remplaçants – Equipe B
2 – Autres représentants – Equipe A
2 – Autres représentants - Equipe B
3 - Les emplacements pour joueurs suspendus sont supprimés.
4 - Commissaire nommé par WS-RHTC ou zone continentale
5 - Secrétaire de la table officielle du match (opérateur du compte rendu de match électronique)
6 – Chronométreur et minuterie et opérateur du panneau électronique
7 - Arbitre 3 - Arbitre auxiliaire (contrôle les fautes d'équipe et la discipline sur le banc)
8 - Arbitre 4 - Arbitre assistant (contrôle le temps de possession de la balle de chaque équipe)

ARTICLE 7 (Équipement électronique auxiliaire pour le contrôle des matchs)

1. Chaque fédération nationale, club ou autre entité responsable de l'organisation de matchs internationaux de rink hockey, nations ou clubs, est obligé d'utiliser l'équipement électronique qui garantit les informations établies ci-dessous.
   ***Pour les compétitions nationales, ces équipements sont obligatoires lors des matchs N1 ELITE dès la saison 2022/2023 et en N1-F, N2 à partir de la saison 2023/2024**
2. Demande de Temps Mort.
   a. Lorsqu'une équipe demande un temps mort, l'arbitre auxiliaire adoptera les procédures suivantes:
      1) S'il y a un équipement électronique adéquat, la signalisation verte rétroéclairée de la tour, placée du côté de la table officielle du match le plus proche du banc de remplacement de l'équipe requérante, est activée.

      2) Dans le cas où il n'y a pas d'équipement électronique, un drapeau ou autre objet servant à indiquer la demande de temps mort en question est placé sur le bord

de la table. Dans ce cas, l'arbitre auxiliaire doit informer verbalement l'autre équipe de la demande de temps mort.

b. De même, l'arbitre auxiliaire émettra un signal acoustique pour garantir l'octroi du temps mort, annulant le signal après qu'il a été accordé.

3. Informations concernant la prochaine exécution d'un coup franc direct dû à l'accumulation de fautes d'équipe.
   a. Lorsque vous atteignez un nombre cumulé de fautes d'équipe (9, 14, 19, 24, etc.), cela implique que la prochaine faute d'équipe sera sanctionnée par un coup franc direct et l'arbitre auxiliaire assurera les procédures suivantes:
      1) S'il y a un équipement électronique, la signalisation rétroéclairée rouge de la tour, située sur le côté de la table officielle de match, le plus proche du banc de remplacement de l'équipe qui atteint ce nombre, est activée.

      2) En l'absence de matériel électronique, un drapeau ou autre objet est placé sur le côté de la table officielle de match, le plus proche du banc de remplacement de l'équipe qui atteint ce nombre.
   b. Sans préjudice de ces informations, l'arbitre auxiliaire utilisera un signal acoustique pour garantir l'attribution du coup franc direct correspondant, annulant la signalisation après son octroi.

4. Contrôle du temps de possession de la balle.
   a. La console qui assure à chaque équipe un temps de possession de la balle de quarante-cinq (45) secondes maximum est placée sur la table officielle du match.

1) Les panneaux lumineux d'information sur le temps de possession de la balle sont placés derrière la clôture et les filets de protection, à une distance comprise entre un et deux mètres, derrière chacune des cages de but.

2) La base pour le placement des panneaux lumineux est placée à une hauteur minimale de 1,40 mètre.

b. L'utilisation de ces équipements est obligatoire dans les compétitions internationales, nations ou clubs, organisées par WS-RHTC ou par les différentes zones continentales et leur gestion sera assurée par l'arbitre assistant, désigné pour chaque match.
   1) Dans les compétitions organisées par les différentes Fédérations Nationales, l'utilisation de cet équipement est recommandée dans les compétitions seniors.
   2) Il appartient aux différentes zones continentales de décider si l'utilisation de cet équipement est obligatoire dans les championnats nationaux organisés par les fédérations affiliées.

c. Le klaxon de l'équipement de contrôle qui signale la fin du temps de possession de la balle est purement indicatif, étant le coup de sifflet des arbitres principaux celui qui valide l'interruption du match.

d. Dans des situations normales, les arbitres principaux ne doivent pas interférer ni faire de signal à l'arbitre assistant, en utilisant l'équipement de contrôle de possession de la balle.

e. Cependant, les arbitres principaux devront s'assurer:
   1) Un signal d'avertissement, levant les bras, lorsque l'équipe en possession de la balle a cinq (5) secondes pour mettre fin au temps de possession.
   2) Les signaux pour compter, avec l'un des bras, le temps de possession de la balle, lorsqu'une équipe est dans sa zone defensive, et qu'il n'y a pas d'affichage électronique.
   3) Le signalement d'une faute par un coup franc indirect contre l'équipe qui dépasse le temps de possession de la balle dans sa zone défensive ou dépasse le temps de possession.

CHAPITRE II - EQUIPEMENT DES JOUEURS

ARTICLE 8 (Equipement basique des joueurs)

1. Chaque joueur doit utiliser l'équipement de base suivant:
   a. Maillot ou T-shirt, short et chaussettes qui doivent être de la même couleur que le pays ou le club qu'ils représentent et doivent recouvrir complètement les protège-tibias. En cas de port de chaussettes coupées, il doit être clair que les protège-tibias ne doivent être visibles sur aucune partie des chaussettes. Si un joueur porte d'autres chaussettes à l'intérieur des chaussettes principales, ces chaussettes ne doivent être visibles sur aucune partie de la jambe.
   b. Une paire de chaussures fixées sur des patins à roulettes.
   c. Une (1) crosse.

2. Les gardiens de but doivent utiliser leur équipement de protection spécifique**.**

3. En option, les joueurs et les gardiens de but peuvent utiliser différentes protections.

4. Les maillots, shorts et chaussettes utilisés par les joueurs de chaque équipe doivent être confectionnés aux couleurs de la nation ou du club qu'ils représentent, sauf cas particulier des gardiens de but, qui porteront un maillot d'une couleur différente de celle du joueurs, ne pouvant pas être confondu avec les couleurs des joueurs et du gardien de but adverses.
   a. Les maillots des joueurs, y compris ceux des gardiens de but, seront identifiés par des numéros différents entre un (1) et quatre-vingt-dix-neuf (99), sans pouvoir utiliser le chiffre zéro**.**
      1) Les numéros sont marqués au dos des maillots, d'une hauteur d'au moins trente (30) centimètres, avec une seule couleur et en contraste avec la couleur des maillots.
      2) De façon optionnelle et sans déroger aux dispositions du point précédent, les numéros des joueurs peuvent également être placés sur le devant des maillots et des shorts.
   b. Quel que soit le numéro utilisé par chaque gardien de but, ils doivent être spécifiquement identifiés, en tant que tels, sur la feuille de match.
   c. 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.

* Exception française dans le règlement sportif dispositions particulieres

Extrait 6.2.4 Dotation et couleur des maillots

A. Chaque équipe engagée dans une compétition doit avoir à disposition 2 jeux de maillots de couleurs différentes et contrastées.

B. Lorsque, selon le jugement de l'arbitre, les équipes qui se rencontrent se présentent avec des maillots de couleurs trop proches pour permettre un bon déroulement de la rencontre,

C. si l'équipe désignée comme receveuse avait renseigné sa tenue dans la fiche d'engagement de son équipe dans le module fédéral (Rolskanet) au plus tard le jeudi minuit précédant la rencontre, l'équipe designee comme visiteuse doit revêtir son 2ème jeu de maillots

D. dans le cas contraire, l'équipe désignée comme receveuse doit revêtir son 2ème jeu de maillots.

E. Le non-respect de la disposition C, ou de leur extension dans le règlement particulier des compétitions, exposent l'association à une pénalité financière de niveau 1, par joueur présent sur la feuille de match.

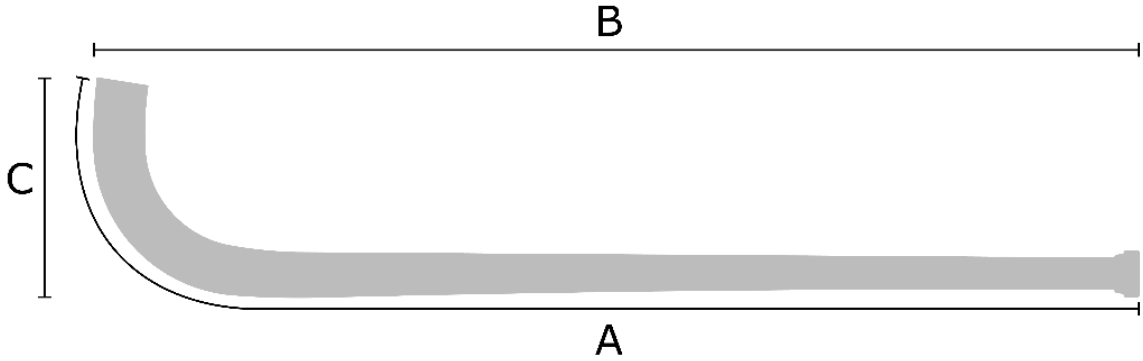
d. Le capitaine de chaque équipe doit être identifié en portant un brassard de couleur différente de celle de son maillot.
   1) Dans le cas où le capitaine d'équipe est remplacé, il n'aura pas à passer le brassard à un coéquipier, il en informera simplement les arbitres qui le remplaceront, en tant que capitaine, sur la piste.
   2) Dans le cas où le capitaine de l'équipe est expulsé ou est blessé et ne peut pas continuer le jeu, le brassard sera transmis au capitaine adjoint, inscrit sur la feuille de match officielle.

5. Les joueurs porteront des bottes avec des patins, avec quatre (4) roues placées deux par deux sur deux axes transversaux. L'utilisation de patins à roues alignées étant autorisée, à condition que les patins soient entièrement sécurisés et couvrent la totalité du pied.
   a. Le placement de tout type de protection métallique sur les chaussures n'est pas autorisé, même s'il est recouvert d'un autre type de matériau.
   b. Les roues des patins ne peuvent avoir un diamètre inférieur à trois (3) centimètres, et aucun type de protection supplémentaire entre les roues avant et les roues arrière n'est autorisé.
   c. A condition qu'ils ne représentent pas de danger pour les autres joueurs, l'utilisation de freins placés sur la pointe avant des patins ou des chaussures, d'un diamètre ne dépassant jamais cinq (5) centimètres, est autorisée.
   d. Les gardiens peuvent utiliser des patins avec des roues plus petites, favorisant ainsi une meilleure stabilité de leur position dans la défense de la cage de but.

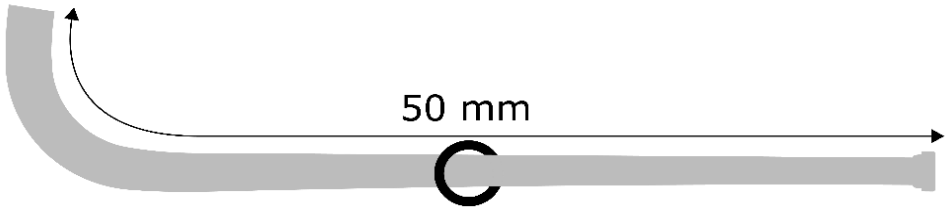
PATINS DES JOUEURS DE CHAMP **PATINS DES GARDIENS**

6. La crosse doit toujours avoir deux éléments, un manche et une pallette courbée.
   a. La crosse, en tant qu'élément de jeu, se compose d'une pièce, d'une taille définie dans les dessins ci-dessous, aboutissant à une courbure sur l'un des côtés, désignée comme étant la pallette. Lors du positionnement de la crosse sur une surface plane et la pointe de la lame perpendiculaire à la surface, comme illustré dans les dessins ci-dessous, les lignes marquées définiront la longueur périphérique la plus longue (A), la longueur (B) et la hauteur (C) de la crosse.
   b. Il doit être fait de matériaux qui ne sont pas dangereux pour le joueur qui l'utilise, pour les autres joueurs ou pour le jeu lui-même.
   c. Elle ne doit pas peser plus de 500 g avec une tolérance maximale de 50 g. (Une crosse d'un joueur de champ, personnalisée ou non par celui-ci, ne peut excéder le poids réglementé et sa tolérance, soit 550 g).
   d. La crosse doit répondre aux exigences de dimension. Un anneau de diamètre intérieur de 5 cm garantira le respect de la dimension transversale de la crosse. Pour tester cette exigence, l'anneau doit entrer et sortir à l'extrémité opposée.
   e. La dimension A ne doit pas dépasser 115 cm.
   f. La dimension B ne doit pas dépasser 105 cm. La dimension C doit être comprise entre 17 cm et 22 cm. L'ajout des dimensions B et C ne doit pas dépasser 124 cm, comme indiqué dans les modèles 3, 4 et 5.

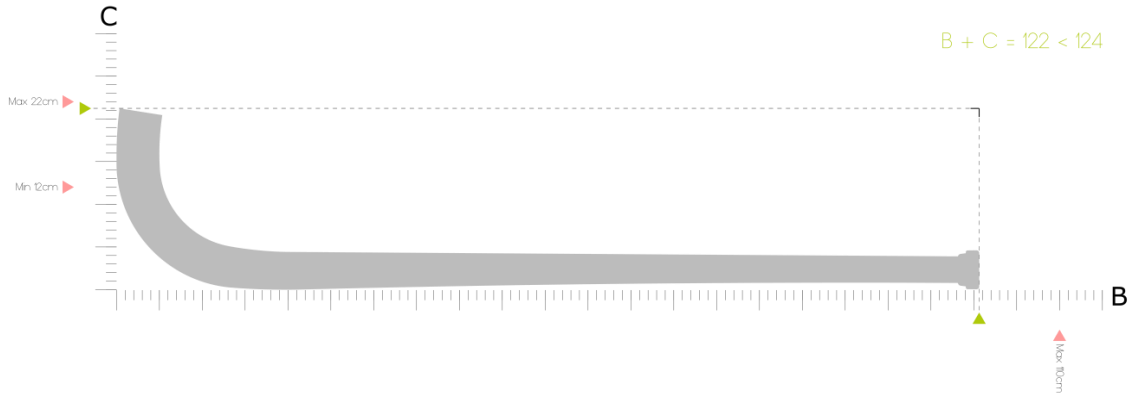
DESCRIPTION	Crosse pour joueurs
MATERIAU	Bois et/ou fibre
DIMENSIONS	Comme spécifiées sur les photos
POIDS	450 - 550 grammes
COULEURS	Adhésifs: selon le fabricant et le bois Finition: selon la conception et la finition



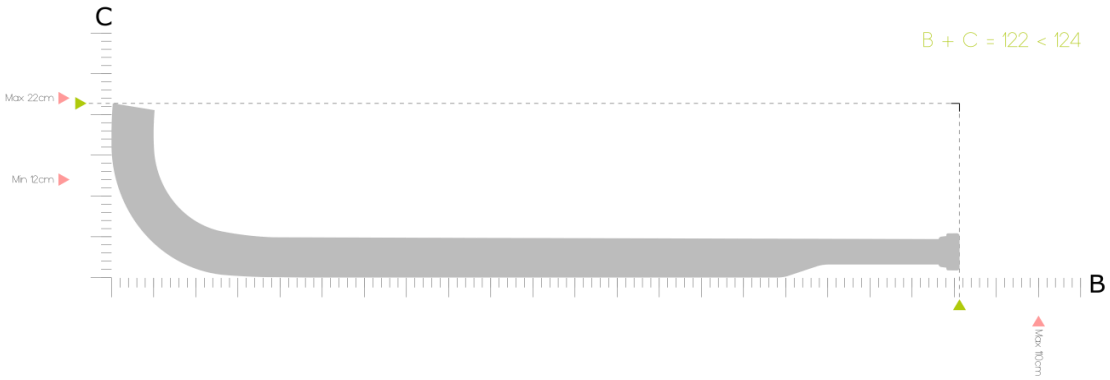
Dessin N° 1 - Dimensions de la crosse



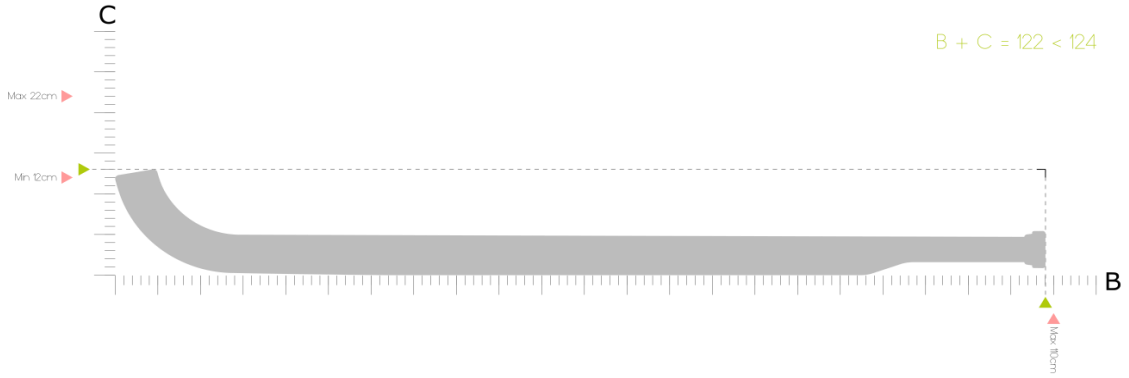
Dessin N° 2 - Illustration du test de la règle de l'anneau



Dessin N° 3 - Illustration des dimensions d'une crosse d'un joueur de champ.



Dessin N° 4 - Illustration des dimensions d'une crosse de gardien de but.



Dessin N° 5 - Illustration des dimensions d'une crosse à courte palette pour gardien.

ARTICLE 9 (Équipement de protection obligatoire pour les gardiens de but)

1. L'utilisation des équipements de protection suivants par le gardien de but est obligatoire:
   a. Un masque complet de protection de la tête ou un casque et une visière.
   b. Un plastron poitrinaire.
   c. Deux gants de gardien.
   d. Une paire de guêtres de gardien de but.

2. Le masque de protection intégrale pour la tête et le casque et la visière utilisés par les gardiens de but sont constitués d'une ou deux pièces interconnectées, fixées par des sangles enveloppantes, en plastique rigide ou autres matériaux. S'ils ont une partie métallique, ils doivent être recouverts de plastique, de cuir ou de caoutchouc, afin qu'ils ne mettent pas en danger l'intégrité physique des autres joueurs.

3. Pour la protection des gardiens de but, l'utilisation d'un plastron est nécessaire, placé sous le maillot de match et composé d'une seule pièce, comprenant des épaulettes et une protection du haut du bras, en matériau plastifié et suffisamment flexible pour s'adapter au corps de l'utilisateur. L'épaisseur des pièces ne doit pas dépasser 1,5 cm.

   a. En option, ils peuvent utiliser les pièces de protection suivantes:
      1) Une protection du cou ajustée au cou, d'une hauteur maximale de 5 centimètres et placée sous le coussin de poitrine.
      2) Une protection élastique ou semi-rigide pour les cuisses en matière plastifiée et en forme de manchon, ajustée à la cuisse. L'épaisseur de la protection ne peut excéder 0,5 cm.

b. Le placement de tout autre matériau augmentant les dimensions naturelles des protections susmentionnées n'est pas autorisé.

4. Les gants de gardien doivent être en cuir, en tissu, en toile, en produits synthétiques ou en plastique, à condition que les matériaux utilisés soient malléables et flexibles. L'utilisation d'éléments métalliques ou avec des revêtements métalliques est interdite, ainsi que tout autre pouvant endommager l'intégrité physique de ses utilisateurs et / ou d'autres joueurs.
   a. Les gants de gardien de but sont destinés à la protection des mains et d'une partie des avant-bras, ne devant pas nécessairement être uniformes dans leur configuration, leur préparation et leur utilisation. Ils doivent respecter les dimensions suivantes:
      1) Hauteur maximale de 40 centimètres.
      2) Largeur maximale du gant avec pouce ouvert de 25 centimètres.
      3) Largeur maximale du gant avec les 4 doigts ouverts de 20 centimètres.
      4) Épaisseur maximale des gants de 5 centimètres.
   b. Un gant doit être flexible et articulé pour permettre au gardien de tenir et de manipuler sa crosse.
   c. L'autre gant peut être moins flexible, mais permettant à la main d'être ouverte à l'intérieur et avec les doigts écartés et séparés.

Foto 12: Guantes de Portero

5. Les guêtres de gardien de but sont constituées d'une ou deux pièces interconnectées fixées par des sangles enveloppantes autour des jambes, de manière à garantir la protection partielle des jambes et des pieds des utilisateurs.

a. Les guêtres des gardiens de but ont les mesures maximales suivantes:

1) Largeur de la partie supérieure de 30 centimètres.
2) Largeur de la partie centrale de 27,50 centimètres.
3) Largeur de la partie inférieure de 25 centimètres.
4) Hauteur totale de 65 centimètres.
5) Épaisseur maximale sur toute sa hauteur de 5 centimètres.

b. La protection du pied peut ou non être une pièce individuelle, séparée de la guêtre, mais doit respecter la hauteur maximale de 65 centimètres, et dans son ensemble, ne peut pas agrandir la dimension référencée de bout en bout.

1) Cette protection aura une largeur maximale de 25 centimètres, ajustée à la partie inférieure de la guêtre, avec un renfort latéral avec une mesure maximale de 11 centimètres de hauteur et 20 centimètres entre les extrémités et dans le sens de la longueur de la chaussure.
2) L'épaisseur maximale autorisée pour ces pièces est de 5 centimètres**.**
3) La fixation à la jambe et au pied de chaque élément de protection est réalisée indépendamment, au moyen de deux ou trois sangles, fixes traversant les parties avant de chacune des pièces ou des extrémités latérales de celles-ci, mais dans le sens de l'implication des jambes.

c. Les matériaux pour fabriquer les guêtres peuvent être des produits en tissu, en toile, en synthétique ou en plastique, pourvu qu'ils soient malléables et flexibles, mais ne peuvent pas contenir d'éléments métalliques ou tout produit pouvant nuire à l'intégrité physique des ses utilisateurs et / ou les autres joueurs.

6. L’équipement de protection du gardien de but doit être certifié par l’entité responsable de l’organisation des compétitions, tant au niveau international (WS-RHTC) qu’au niveau national (par les fédérations respectives).

ARTICLE 10 (Équipement en option pour la protection des joueurs)

1. Tous les joueurs, y compris les gardiens de but, peuvent utiliser un équipement de protection non métallique, placé directement sur le corps et entièrement ajusté à celui-ci, exclusivement pour préserver leur intégrité physique et à condition que son utilisation n'entraîne aucun type d'avantage pour ses utilisateurs.

2. L'utilisation des éléments de protection physique suivants pour les joueurs est autorisée:
   a. Gants rembourrés, d'une épaisseur maximale de 2,50 centimètres, avec les doigts totalement séparés et sans pouvoir dépasser 10 centimètres de la ligne du poignet à l'avant-bras.

   b. Genouillères rembourrées, d'une épaisseur maximale de 2,50 centimètres, pour une protection exclusive des genoux.

   c. Protège-tibias d'une épaisseur maximale de 5 centimètres. Ils seront placés sous les bas, ajustés autour des jambes.

   d. Coquille en tissu ou en matière plastique résistante, pour la protection des

organes génitaux.

e. Coudières, en matériau non rigide ou qui peuvent mettre en danger le reste des autres joueurs.

3. Protections pour la tête ou le visage d'un joueur de champ.
   a. Les joueur(se)s de champs, non gardien(ne)s, peuvent utiliser une protection pour la tête et le visage sans nécessité de solliciter l'autorisation de WORLD SKATE ou d'une confédération continentale ou d'une fédération nationale.
   b. La protection faciale complète doit être unie à la protection de la tête. La protection pour la tête doit être attachée au menton à tout moment avec une sangle correctement ajustée
   c. Ces protections ne peuvent être que celles qui sont reproduites dans ce RÈGLEMENT TECHNIQUE WORLD SKATE et ceux qui sont approuvés ou autorisés par WORLD SKATE

Chaque produit fabriqué doit être inspecté pour garantir la conformité aux exigences suivantes:

DESCRIPTION	Casque officiel de joueur de champ
MATERIAU	Fixation de la tête: caoutchouc EVA haute résistance 8 mm Visière: plaque de copolyester transparent PETG de 4 mm.
DENSITE VISIBLE	1,27 g/cm3 (ISO 1183).
POIDS	280 grammes pour la taille L.

COULEUR	Fixation de la tête: à choisir Visière: transparente - incolore

ARTICLE 11 (Publicité sur l'équipement des joueurs)

1. La publicité sur l'équipement du joueur est autorisée, à condition qu'elle n'empêche pas l'identification correcte de sa couleur de base.

2. La publicité avec de la propagande politique ou religieuse n'est pas autorisée.

5
Simoldes

1
Simoldes

7
Simoldes

ARTICLE 12 (Convocation de joueurs dans les équipes nationales)

1. Tous les clubs sont tenus d'autoriser l'inclusion de joueurs de leurs équipes dans leurs équipes nationales lorsqu'ils sont officiellement appelés par les fédérations nationales membres de World Skate.
2. Les joueurs convoqués doivent être disponibles pour leur équipe nationale (au moins)
   a. 21 jours civils avant le début d'un championnat du monde ou d'un championnat continental.
   b. Pendant 8 jours pendant la période de Pâques (du lundi au lundi inclus).
   c. Pendant une semaine (du lundi au dimanche inclus) à une date à déterminer par WORLD SKATE-RHTC avant le 1er janvier de chaque année..

INDEX REGLES D'ARBITRAGE

CHAPITRE I	**LES ARBITRES**	76
ARTICLE 1	(Composition et nomination de l'équipe arbitrale)	76
ARTICLE 2	(Fonctions)	78
ARTICLE 3	(Absence et remplacement des arbitres désignés - procédures)	81
ARTICLE 4	(Évaluation des arbitres - fonctions délégués techniques)	82
ARTICLE 5	(Actes et procédures préliminaires au match)	83
ARTICLE 6	(Équipement et matériels des arbitres)	85
ARTICLE 7	(Procès-verbaux et rapports - procédures nécessaires)	87
ARTICLE 8	(Systèmes d'arbitrage complémentaires)	89
CHAPITRE II	**SIGNES**	90
ARTICLE 9	(Signes utilisés par les arbitres)	90

CHAPITRE I – LES ARBITRES

ARTICLE 1 (Composition et nomination de l'équipe des arbitres)

1. Pour les matches des compétitions internationales de Rink Hockey, l'équipe d'arbitres est composée de trois ou quatre arbitres internationaux dont les fonctions sont réparties comme suit:
   a. Deux arbitres principaux, qui sont responsables du contrôle du match. L'arbitre principal désigné comme arbitre N°1 est celui qui exerce les fonctions de chef de l'équipe d'arbitres.
   b. Un arbitre auxiliaire, responsable de:
      1) Contrôler la discipline des bancs et des joueurs suspendus temporairement du match.
      2) Contrôler les temps morts accordés à chaque équipe et contrôler l'enregistrement des fautes d'équipe commises.
      3) Informer le public et les équipes, par voie électronique ou tout autre moyen alternatif, concernant:
         a) La demande de temps mort par chaque équipe.
         b) Le nombre de fautes d'équipe cumulées, qui sera complété par un avertissement spécifique, chaque fois qu'une équipe arrive à une faute avant d'être sanctionnée d'un coup franc direct.
   c. Un arbitre assistant peut intégrer l'équipe de l'arbitre pour assurer la surveillance de l'équipement électronique permettant le contrôle du temps de possession de la balle, par chacune des équipes.
   d. Un chronométreur, qui intègre la table officielle du match, qui assure le support des actions sur la piste, des arbitres principaux.

2. La nomination de l'équipe d'arbitres pour les différentes compétitions internationales est de la responsabilité de:
   a. WORLD SKATE-RHTC, qui a juridiction sur toutes les compétitions mondiales.
   b. Les différentes ZONES CONTINENTALES, concernant les compétitions organisées dans la zone géographique qui est sous leur juridiction.

3. Dans les compétitions mondiales, tous les matches sont dirigés par des équipes d'arbitres de catégorie ELITE, selon le classement officiel établi par WORLD SKATE-RHTC.

4. Nonobstant ce qui est établi dans les points suivants, dans les différentes compétitions continentales, les matches seront dirigés par des équipes d'arbitres officiellement désignées par la zone continentale organisatrice.
5. Les aires continentales organisatrices peuvent demander la collaboration de WORLD SKATE-RHTC, pour garantir la nomination d'arbitres internationaux affiliés à d'autres aires.

6. Il est totalement interdit, pour toute zone continentale, sans l'autorisation préalable et formelle de WORLD SKATE-RHTC, de faire une invitation à tout arbitre affilié à une autre zone continentale, pour être arbitre dans les matchs de cette zone continentale.

7. Dans les compétitions nationales des différents pays, ce sont les fédérations nationales affiliées à WORLD SKATE qui désignent l'équipe d'arbitrage pour chaque match, conformément aux procédures qu'elles jugent appropriées et en tenant compte des dispositions des points suivants:
   a. Dans les compétitions de clubs seniors, il est obligatoire que:
      1) Dans tous les matches, trois arbitres sont officiellement désignés par la fédération nationale en question, deux étant désignés comme arbitres principaux et un comme arbitre auxiliaire.
      2) Un arbitre assistant est désigné pour contrôler et informer le public du résultat du match, des fautes d'équipe et du temps de jeu, qui doit être effectué par les systèmes électroniques appropriés, commandés depuis la table officielle.
   b. Dans les autres compétitions nationales de clubs, les matches peuvent être dirigés par un ou deux arbitres principaux, en admettant que les fonctions de l'arbitre assistant et du chronométreur peuvent être remplies par:
      1) Les éléments officiellement autorisés par la fédération nationale en question ; ou
      2) L'arbitre auxiliaire, qui sera proposé par l'équipe visiteuse et le chronométreur qui sera proposé par l'équipe locale.

8. <u>Dans les compétitions nationales</u>, tous les matches seront contrôlés par des équipes d'arbitrage composées d'arbitres affiliés à la fédération organisatrice et qui sont en activité normale, en respectant les dispositions des points suivants:
   a. Les fédérations nationales organisatrices peuvent demander la collaboration de la zone continentale de leur affiliation, pour garantir la nomination d'arbitres affiliés à d'autres fédérations nationales.
   b. Il est interdit à toute fédération nationale d'effectuer, sans l'autorisation préalable et formelle de sa zone continentale, toute invitation à tout arbitre, actif ou retraité, qui est ou était affilié à une autre fédération nationale, à être arbitre sur ses compétitions.

9. Tous les arbitres de rink hockey ont le devoir de respecter et de faire appliquer les règles officielles du jeu et autres règlements émanant des instances internationales et nationales dans lesquelles ils sont intégrés, en particulier en ce qui concerne les diverses dispositions, règles, procédures, interprétations et clarifications liées à son activité d'arbitre de rink hockey.

ARTICLE 2 (Fonctions)

1. La coordination entre les arbitres qui font partie de l'équipe des arbitres est importante et pertinente pour l'exercice de leurs fonctions, exigeant une mobilité et un positionnement corrects sur la piste et une répartition adéquate des tâches.

2. Les arbitres principaux sont les responsables absolus sur la piste et leurs décisions, concernant le jeu, doivent être prises avec une compétence effective et une responsabilité totale, toujours guidées par leur impartialité et par le respect scrupuleux des règles du jeu et autres règlements en vigueur.

3. Les arbitres principaux doivent se déplacer sur la piste afin de pouvoir suivre le jeu de près, ayant le droit d'exercer des mesures disciplinaires contre les joueurs et autres représentants de toute équipe, avant, pendant ou à la fin du match, agissant avec la rigueur nécessaire pour que le jeu soit correct et fair play.

4. Si nécessaire, avec le jeu arrêté, les arbitres principaux interrogeront l'arbitre auxiliaire pour clarifier toute question qui se produit à côté de la table officielle du match. Dans ces situations, la présence de joueurs ou de représentants d'équipes n'est pas autorisée, sauf autorisation préalable.

5. Les arbitres principaux peuvent demander l'intervention de la police lorsqu'il y a de graves problèmes liés au comportement du public ou lorsqu'un joueur ou autre représentant situé sur le banc ou à la table officielle du match, refuse de se conformer aux ordres des arbitres.

6. Dans les incidents ou omissions qui ne sont pas inclus dans les règles du jeu, les arbitres principaux doivent décider selon leur conscience, en essayant de résoudre tous les cas par les actions qu'ils jugent nécessaires et en évaluant et jugeant les réclamations qui peuvent survenir, en s'assurant toujours pour corriger les irrégularités et / ou les erreurs graves qui peuvent être détectées pendant le match,

privilégiant toujours une application rigoureuse des règles en vigueur, en défense de l'éthique et de la vérité sportive.

7. En ce qui concerne son intervention dans le déroulement du match, il n'y a pas de différence entre le chef considéré de l'équipe arbitrale et l'autre arbitre principal.

8. L'arbitre N°1 est chargé des fonctions suivantes:
   a. Vérifiez, avant le début de la rencontre, les questions spécifiques suivantes:
      1) Les conditions de la piste et du système utilisé pour le chronométrage du match.
      2) Identification des joueurs et autres représentants des deux équipes.
      3) Le système d'information qui peut être mis à disposition du public, sur le déroulement du match.
      4) Vérifier l'équipement électronique qui contrôle le temps de possession de la balle de chacune des équipes.
   b. Lorsqu'il est nécessaire de choisir la balle de match, appeler les capitaines en sa présence.
   c. Vérifier si tous les participants sont prêts, siffler pour le début ou la reprise de chacune des périodes du match, prolongations comprises.
   d. En cas de doute sur les décisions d'arbitrage pendant le match, l'arbitre N°1 doit consulter les autres membres de l'équipe d'arbitrage et décider de toute divergence, problème ou difficulté pouvant survenir dans n'importe quelle situation de match, en tenant compte:
      1) L'application correcte des règles et règlements.
      2) La résolution des incidents qui peuvent survenir, en supposant les actions correctives qu'il juge nécessaires, après évaluation des sinistres pouvant survenir.
      3) Préparer et signer le rapport confidentiel des arbitres et confirmer la préparation correcte du compte rendu officiel du match et des autres documents officiels, en apportant les rectifications nécessaires.
      4) Remettre à l'autorité internationale ou nationale, organisant la compétition, le compte rendu officiel du match et d'autres documents de contrôle, y compris le rapport confidentiel.

9. Le contrôle de la table officielle du match est la responsabilité de l'arbitre auxiliaire, qui doit:
   a. Assurer un contrôle rigoureux et efficace du comportement disciplinaire des membres du banc de chaque équipe en informant les arbitres principaux des infractions qui se produisent hors de la piste.
   b. Aider les arbitres principaux dans la détection et la correction des irrégularités et / ou des erreurs graves commises pendant le match.
   c. S'assurer que les informations relatives au déroulement du match sont fournies au

public et aux équipes présentes, en particulier:

1) Le mise à jour du score du match.
2) Le temps de jeu restant.
3) Le nombre cumulé de fautes d'équipe déjà commises par chaque équipe.
4) Les temps morts demandés par chaque équipe.
5) Prendre toutes les notes et enregistrements nécessaires au contrôle des incidents du match, en collaborant avec les arbitres principaux dans l'élaboration du procès-verbal du match, concernant:
   a) Le relevé des fautes d'équipes signalées par les arbitres principaux, en leur indiquant toujours le moment où un coup franc direct doit être signalé contre l'équipe fautive.
   b) Les mesures disciplinaires prises contre les joueurs et les représentants.
   c) Les temps morts accordés à chaque équipe à chaque période de temps de jeu normal.
   d) Le résultat final du match, avec le détail des buts obtenus par chaque équipe, dans chacune des périodes de jeu.

d. Il doit également contrôler et soutenir l'action du chronométreur, rectifier d'éventuelles défaillances et informer les arbitres principaux si nécessaire, en profitant d'une interruption, concernant tout problème et / ou éventuelle infraction disciplinaire imputable au chronométreur.

10. Dans les épreuves officielles, reconnues par WORLD SKATE-RHTC, un chronomètre électronique sera utilisé, permettant l'enregistrement, dans chaque partie du jeu, du temps de jeu décroissant qui reste à remplir.

11. Le chronomètre est arrêté à chaque arrêt de jeu, permettant ainsi au public et aux représentants des équipes d'avoir une information correcte et transparente sur le temps de jeu. Des chronomètres manuels peuvent être utilisés, une option qui oblige la table officielle du match à disposer, de manière très visible, d'un système d'information publique sur le nombre de minutes restantes jusqu'à la fin de chaque partie du jeu.

12. Le chronométreur est responsable du contrôle du temps de chaque période de jeu, en tenant compte du fait que:
    a. Le chronomètre commence à compter à partir du coup de sifflet de l'arbitre au début de la partie.
    b. Lorsque la fin du temps de jeu est atteinte, un signal sonore est émis pour signaler que le match est terminé.
    c. Le jeu commence avec le coup de sifflet des arbitres et se termine avec le signal sonore du chronomètre.

d. Besoin de contrôler la durée de la pause, en émettant un signal d'avertissement sonore lorsqu'il reste deux (2) minutes à sa fin.
e. Nécessité de faire le contrôle des temps morts accordés à chaque période de jeu, en informant le public quelle équipe les a demandés.
f. Nécessité de contrôler le respect des sanctions aux joueurs, telles que les périodes d'infériorité.

ARTICLE 3 (Absence et remplacement des arbitres désignés - procédures)

1. Un match a lieu même si l'équipe d'arbitres qui avait été officiellement désignée est absente. Une fois cette absence vérifiée, une tolérance de trente minutes sera accordée, après quoi les procédures établies ci-dessous seront adoptées:

a. En l'absence des deux arbitres principaux désignés, le match sera dirigé par l'arbitre auxiliaire.
b. En l'absence de l'un des arbitres principaux désignés, le match sera dirigé par:
   1) L'autre arbitre principal, qui sera à la tête de l'équipe d'arbitres.
   2) L'arbitre auxiliaire.
   3) Si, après le début du match, l'arbitre absent se présente, il ne peut pas participer au match.
c. Si tous les arbitres désignés sont absents, les délégués de chaque équipe désigneront une personne, selon les procédures et critères suivants:
   1) S'il y a un ou plusieurs arbitres en activité dans la salle, le match sera dirigé par celui qui a le grade le plus élevé, et en cas d'égalité, par le plus âgé.
   2) S'il n'y a pas d'arbitres en activité dans la salle mais que soient présents un ou plusieurs arbitres retraité, le match sera mené par celui qui détient le grade le plus élevé au moment de sa retraite, et en cas d'égalité, par celui qui a le plus d'heures d'activité.
   3) En l'absence de ce qui précède, le match sera dirigé par un arbitre non officiel qui a le consensus des délégués des deux équipes.
   4) S'il n'y a pas d'accord entre les délégués de chaque équipe, le match sera conduit, dans chaque mi-temps, par un entraîneur ou un délégué de chaque équipe, en tenant compte du fait que l'arbitre désigné par le club local sera l'arbitre pendant la première période du match, et en suivant les mêmes critères en cas de prolongation.

2. En cas de blessure ou d'incapacité physique de l'un des arbitres principaux, il doit quitter le jeu et les procédures suivantes seront appliquées:
   a. Lorsque le match était dirigé par deux arbitres principaux, aucun remplacement n'est effectué et le match continuera d'être dirigé uniquement par l'autre arbitre principal.
   b. Lorsque le match était dirigé par un seul arbitre, son remplacement sera effectué par l'arbitre auxiliaire ou, s'il est également absent, le remplacement sera décidé d'un commun accord entre les délégués de chaque équipe, comme expliqué dans les points.

c. Lorsqu'un ou les deux arbitres qui ont commencé le match décident de l'interrompre et d'y mettre fin, après avoir subi une agression ou pour toute autre raison liée à leur sécurité, aucun autre arbitre ne peut les remplacer, pour continuer le match.

3. Lorsque, simultanément, se produit l'absence d'une des équipes et également l'absence de tous les membres désignés de l'équipe d'arbitrage, le délégué officiel de l'équipe présente doit appliquer les procédures suivantes:
   a. Essayer de trouver parmi le public un arbitre actif ou retraité.
   b. Si cela n'est pas possible, le même délégué doit demander l'intervention de l'un des éléments suivants:
      1) Un membre dirigeant de l'entité organisatrice sur la compétition.
      2) Un membre dirigeant de la fédération nationale d'affiliation du club en question.
      3) Deux personnes appropriées qui sont dans le public, de préférence qui ont un lien avec la discipline du rink hockey.
   c. La personne choisie prépare et signe les documents présentés par le délégué officiel de l'équipe présente:
      1) Le formulaire relatif au contrôle des licences des équipes qui sert de certification et d'identification du cas présent dans le rapport officiel du match.
      2) En plus d'identifier les représentants présents, le compte rendu officiel du match doit enregistrer les événements qui se sont produits.
   d. L'ensemble de ces documents de match sera transmis à l'institution responsable de l'organisation de la compétition liée au match qui n'a pas eu lieu.

ARTICLE 4 (Évaluation des arbitres - fonctions des délégués techniques)

1. Encourager le développement qualitatif, en termes techniques, des arbitres internationaux, relève de la responsabilité de WORLD SKATE-RHTC, qui doit:
   a. Préparer et institutionnaliser un système annuel d'observation et d'évaluation des arbitres internationaux.
   b. Recruter, former, sélectionner et nommer des délégués techniques pour observer et évaluer la performance des arbitres internationaux dans les principales compétitions internationales.
   c. Préparer et diffuser un «Manuel de performance» pour les arbitres de rink hockey, systématisant les processus et procédures et favorisant l'interprétation des règles du jeu et l'unification des critères.

2. Sous la coordination du WS-RHTC, les délégués techniques sont chargés de:
   a. L'observation et l'évaluation des actions des arbitres internationaux.

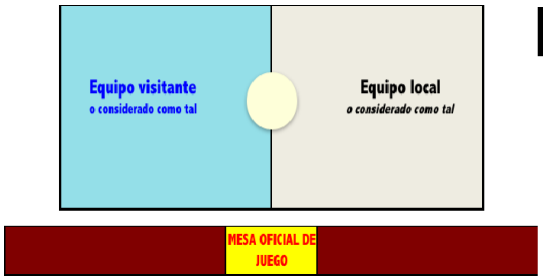
b. L'élaboration du «Rapport d'Evaluation Technique», correspondant à chaque observation faite, où toutes les anomalies, erreurs et / ou infractions commises par les dits Arbitres seront rapportées et décrites avec rigueur et précision.
c. Coopérer avec la Commission de Rink Hockey dans le cadre d'initiatives de formation destinées aux arbitres internationaux de Rink Hockey.

3. Le Délégué Technique n'est pas autorisé à occuper une place à la table officielle du jeu, devant observer le match dans les tribunes ou dans une place réservée par l'entité organisatrice.

ARTICLE 5 (Actes et procédures préliminaires au match)

1. Tous les membres de l'équipe d'arbitrage, nommés pour chaque match, doivent arriver au lieu du match 90 minutes avant l'heure de début du match.
   a. Ils doivent être correctement équipés et assureront le respect de tous les actes et procédures définis dans les points suivants.
   b. Avant le début de l'échauffement des équipes et des arbitres principaux sur la piste, l'arbitre auxiliaire, ou en son absence, l'un des arbitres principaux, doit contacter les délégués de chaque équipe, en s'assurant:
      1) La liste et les licences des représentants de chaque équipe qui seront inscrites dans le procès-verbal officiel du match, y compris l'identification des numéros de maillot des joueurs.
      2) L'indication des couleurs de la tenue des joueurs et des gardiens de chaque équipe.

2. 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.



3. L'entité organisatrice des compétitions internationales, de nations ou de clubs, garantira, la veille du match et si cela n'est pas possible, le matin du premier jour de compétition, la disponibilité des installations sportives de la manifestation , pour que les équipes participantes effectuent un entraînement d'adaptation à la piste, pour une durée minimale de trente minutes.

4. L'espace réservé à la séance d'échauffement des arbitres principaux sera délimité au moyen de cônes, occupant la bande centrale qui se trouve de chaque côté de la piste, à une distance d'environ un mètre de la ligne médiane.

5. Dans des conditions normales, les séances d'échauffement des équipes se termineront 15 minutes avant l'heure officielle du début du match.

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.

7. L'équipe d'arbitrage doit entrer sur le terrain 15 minutes avant l'heure officielle du match, en s'assurant:
   a. La sortie immédiate de la piste des joueurs des équipes qui s'échauffaient.
   b. Vérification de l'état des deux cages de but.

8. Les joueurs de chaque équipe doivent entrer sur la piste 10 minutes avant l'heure officielle du début du match.

9. L'entité qui a la juridiction de la compétition peut fournir les balles qui seront utilisées dans le match. Cependant, l'équipe à domicile est tenue de fournir les balles nécessaires à chaque match. Le club visiteur a également le droit de fournir des balles à utiliser pendant le match.

10. Les capitaines de chaque équipe doivent profiter de la période d'échauffement pour parvenir à un accord concernant la balle avec laquelle le match est joué, et la remettront aux arbitres principaux, après être entré sur le terrain. Dans tous les cas, le choix de la balle pour le match est toujours sous la responsabilité des arbitres principaux du match, en particulier si les deux capitaines ne parviennent pas à un accord.

11. Présentation des joueurs et des arbitres et salutations aux autorités et au public.
    a. Avant le début du match, les arbitres doivent s'aligner avec l'ensemble des joueurs, dans la partie centrale de la piste, en tenant compte que cet alignement nécessite:
        1) La présence de tous les joueurs de chaque équipe qualifiés pour participer au jeu.
        2) L'utilisation de l'équipement à utiliser pendant le match, à l'exception des gardiens de but, qui n'ont pas besoin de mettre leur casque ou leurs gants et ne sont pas autorisés à garder le maillot à l'extérieur du short et les chaussettes baissées. Les joueurs, qui sont sur le terrain au moment du départ de la première mi-temps, ainsi que de la seconde, doivent porter le maillot à l'intérieur de leur short.
    b. Premièrement, l'arbitre principal désigné comme arbitre N°1 assure un salut formel aux autorités et au public présents, qui doit être effectué en prenant la table officielle du match comme référence, quand il y a deux côtés de gradins autour de la piste.
    c. Par la suite, les noms des joueurs et de l'entraîneur principal de chaque équipe et les composants de l'équipe d'arbitres du match sont annoncés par la sonorisation.
    d. Après la présentation, les joueurs de chaque équipe saluent les arbitres et tous les représentants de l'équipe adverse.
    e. Enfin, les arbitres principaux exécutent les étapes supplémentaires qu'ils jugent nécessaires pour s'assurer que le match commence conformément à l'horaire officiel.

ARTICLE 6 (Équipement et instruments des arbitres)

1. L'équipement des arbitres comprend:
    a. Maillot ou T-shirt, qui portera le badge officiel sur le côté gauche de la poitrine, en gardant à l'esprit que:
        1) Dans les compétitions mondiales, ils porteront la tenue fournie par WORLD SKATE-RHTC.
        2) Dans les compétitions continentales, ils porteront la tenue fournie par leurs zones continentales.
        3) Dans les compétitions nationales, ils porteront la tenue fournie par leur fédération nationale respective.
    b. Pantalons, chaussettes et baskets à semelles en caoutchouc.
    Pour les compétitions nationales, le nouveau maillot d'arbitre (jaune), un pantalon long noir, des chaussettes noires et des chaussures noires.

2. Les arbitres principaux sont obligés de porter les instruments suivants:
   a. Un sifflet.
   b. Trois cartons de douze par neuf (12 x 9) centimètres, l'un étant jaune, un étant bleu et l'autre rouge.
   c. Un stylo et une feuille pour enregistrer les cartons, ainsi que les buts.

3. Les couleurs de la tenue des arbitres ne peuvent être confondues avec les couleurs de l'une ou l'autre équipe.
   a. Dans les matches impliquant deux arbitres principaux, ils conviennent de décider de la couleur de la tenue à utiliser.
   b. L'arbitre auxiliaire et / ou l'arbitre assistant peuvent utiliser un maillot de la même couleur ou d'une couleur différente de celui utilisé par les arbitres principaux.

4. Il est permis d'afficher de la publicité sur les tenues des arbitres de rink hockey, à condition que les limites suivantes soient respectées:
   a. Deux bandes publicitaires sur le maillot, une sur le devant et une dans le dos.
   b. Une référence publicitaire sur chacune des manches.

5. Dans les compétitions mondiales, WORLD SKATE sera responsable d’autoriser l'utilisation de la publicité.

ARTICLE 7 (Procès-verbaux et rapports - procédures nécessaires)

1. Les arbitres principaux doivent enregistrer tous les incidents importants survenus pendant le match en utilisant les formulaires officiels suivants:
   a. Compte rendu officiel du match (rapport de match).
   b. Feuille de contrôle du jeu.
   c. Contrôle des licences des équipes.
   d. Rapport confidentiel de l'arbitre.

2. Lors de chaque match officiel, les arbitres doivent enregistrer dans le procès-verbal officiel:
   a. Lieu, date, heures de début et de fin du match.
   b. Résultat final, ainsi que les buts marqués par chaque équipe à chacune des périodes du match.
   c. La liste des joueurs de chaque équipe, avec le numéro de leur licence ou document d'identification ayant servi à confirmer leur identification, ainsi que le numéro du maillot de chaque joueur, la fonction des joueurs, en indiquant spécifiquement les gardiens et le capitaine et capitaine suppléant.
   d. Joueurs qui ont marqué des buts.
   e. La fonction des autres représentants d'équipes inscrits au jeu, avec le numéro de leur licence ou pièce d'identité qui a servi à confirmer leur identification.
   f. Mesures disciplinaires appliquées par les arbitres principaux pendant le match, aux joueurs et aux représentants des équipes, en précisant les cartons attribués.
   g. Le nombre de fautes d'équipe commises par chaque équipe.
   h. Les temps morts demandés par chaque équipe, à chacune des périodes de jeu.
   i. Information sur toute réclamation, déclaration présentée aux arbitres principaux par l'une des équipes, dûment signée par le capitaine de l'équipe.

3. Les éléments suivants doivent également être identifiés:
   a. L'équipe d'arbitrage nommée pour le match.
   b. Les personnes présentes à la table officielle du jeu, en précisant leurs fonctions.
   c. Le Délégué Technique désigné pour l'évaluation des arbitres.

4. Immédiatement après la fin du match, le compte rendu officiel du match doit être signé par les capitaines d'équipe.
   a. Si le capitaine d'équipe et / ou le capitaine remplaçant refusent de signer le procès-verbal officiel du match, les arbitres principaux feront un rapport confidentiel détaillant ce qui s'est passé.

b. Si le capitaine d'équipe et le capitaine remplaçant ont été expulsés, la feuille de match officielle sera signée par le joueur désigné pour agir en tant que capitaine.

5. Tous les membres de l'équipe d'arbitrage nommés pour le match signeront le compte rendu officiel du match après l'avoir vérifié.

6. Rapport confidentiel.
   a. Ce document est produit dans des situations où il est nécessaire d'envoyer des informations supplémentaires pour garantir une description exacte, objective et précise des événements pertinents qui se sont produits dans le jeu.
   b. Il sera toujours fait si:
      1) Un carton rouge est attribué, expliquant les infractions, les circonstances et les raisons, détaillant spécifiquement l'infraction commise et/ou les termes injurieux prononcés. Il e nest de même dans les cas de comportement grossier ou violent, tels que les agressions et/ou réactions aux agressions, et les détails des comportements et des coups produits par les contrevenants, comme les coups de poing, les coups de pied, les coups de crosse, etc., et dans quelles parties, le corps a été touché.
      2) Un match n'a pas été joué ou les situations liées à la non-conclusion ou à l'arrêt anticipé, en indiquant clairement quelles raisons et circonstances ont déterminé la décision des arbitres.
      3) Il y a un retard, expliquant les raisons et / ou les anomalies qui l'ont causé.
      4) Il existe d'éventuelles lacunes ou irrégularités détectées par les arbitres dans les protections utilisées par tout joueur et / ou gardien de but, informant des mesures prises pour remédier à la situation et du résultat:
         a) Si la situation a été régularisée et que le joueur ou le gardien de but a été autorisé à jouer le match.
         b) Si la situation n'a pas été régularisée et que le joueur ou le gardien de but n'a pas été autorisé à jouer le match.
      5) Il y a toute autre question pertinente, telle que:
         a) Les retards survenant au début ou pendant le match, et leurs raisons, y compris lorsqu'ils sont imputables aux arbitres principaux.
         b) Mauvais état de la piste et / ou de l'aire de jeu, problèmes avec le nombre de policiers présents ou problèmes éventuels liés à la presence non autorisée de personnes à proximité des vestiaires des arbitres, de la table officielle du jeu ou des bancs de remplacement l'une des équipes.

ARTICLE 8 (Systèmes d'arbitrage complémentaires)

1. Le système VAR, en tant que système complémentaire d'assistance à l'arbitrage, est autorisé dans toutes les compétitions et soumis à un protocole et à des règles spécifiques, à établir au cas par cas sur le site.
2. La désignation d'un tiers arbitre pour un match, en tant que système complémentaire d'assistance à l'arbitrage, est autorisée dans toutes les compétitions et soumise à une procédure pour les nominations et désignations spécifiques à établir au cas par cas.

3. VÉRIFICATION DU MATÉRIEL VAR

(a) À leur arrivée sur le lieu de la rencontre avant le match, les arbitres doivent vérifier le matériel VAR et également :

I Ils doivent prendre contact avec l'équipe de production télévisuelle afin de définir les modalités de communication et de collaboration avec le réalisateur de la retransmission.

II Ils doivent également vérifier le bon fonctionnement de la VAR, de l'écran et des écouteurs, et se familiariser avec les fonctions spécifiques de l'appareil VAR disponible ainsi que la meilleure façon d'y accéder.

III Vérifier le nombre et le nom des caméras de télévision, leur angle et leur emplacement, ainsi que leurs caractéristiques.

IV Lors de la réunion d'avant-match, informer les participants des conditions du match et du protocole d'utilisation de la VAR.

V Imprimer la liste de contrôle et la placer à l'emplacement prévu pour la vérification de la VAR;

VI S'assurer que la table d'arbitrage dispose de l'équipement nécessaire (ordinateur, écran, liste de contrôle).

4. PROCÉDURE DE RÉVISION.

(a) Les deux arbitres principaux doivent participer à la révision.

(b) Pendant la révision vidéo, l'arbitre assistant doit s'assurer qu'aucune personne non autorisée n'ait accès à l'écran de la VAR. Tous les joueurs doivent se trouver à l'endroit indiqué par les arbitres et tous les remplaçants ainsi que les représentants techniques doivent rester sur leur banc. Aucun déplacement vers l'écran du système de révision ou vers les arbitres effectuant la révision, ne sera autorisé. Les arbitres auxiliaires et assistants seront chargés de contrôler l'accès à la zone où se déroule la révision, en maintenant la distance de sécurité nécessaire pour éviter toute interférence dans le processus de révision. Le non-respect de cette règle ou l'existence de protestations, sous forme de gestes, de commentaires à voix haute ou d'utilisation

d'un langage offensant, sera passible d'une sanction disciplinaire pouvant aller d'un carton jaune à un carton rouge.

(c) La révision doit avoir lieu avant l'octroi de tout temps mort et avant toute intervention d'assistance sur un joueur sur le terrain.

(d) À l'issue de la révision, l'arbitre ayant signalé la faute doit communiquer la décision finale et le match doit reprendre en conséquence.

(e) La décision de l'arbitre ou des arbitres ne peut être modifiée que si la révision vidéo fournit des preuves visuelles claires et concluantes justifiant la correction.

5. PROTOCOLE VAR – PENDANT LE MATCH

(a) Vérifier les situations pouvant faire l'objet d'une révision

I Sur décision de l'équipe d'arbitres :

(I) Situations sur la ligne de but

Vérifier si la balle a franchi entièrement la ligne de but, entre les poteaux et sous la barre transversale, lorsqu'il se trouve :

- À mi-hauteur ;
- qu'elle est masquée par le gardien ou d'autres éléments ;
- qu'il s'agit d'une situation rapide pouvant échapper à l'œil humain.

(II) Conflit

Dans les situations de conflit impliquant un groupe de participants, toutes les images disponibles doivent être visionnées dans leur intégralité par les arbitres afin d'identifier l'implication des membres des équipes dans tout acte de violence.

II À la demande des équipes, dans la limite de 1 + 1 (uniquement si la première demande a été gagnée) par mi-temps, pour des situations signalées ou non signalées liées à :

(I) des fautes graves et très graves ;

(II) d'un penalty et d'un coup franc direct (à l'exception de leur exécution) ;

(III) d'une faute d'équipe entraînant un coup franc direct dans les 5 dernières minutes du match et pendant les prolongations, le cas échéant.

III Pendant toute la durée des prolongations, chaque équipe peut demander une révision (si la demande est acceptée, il n'y aura pas d'autre demande).

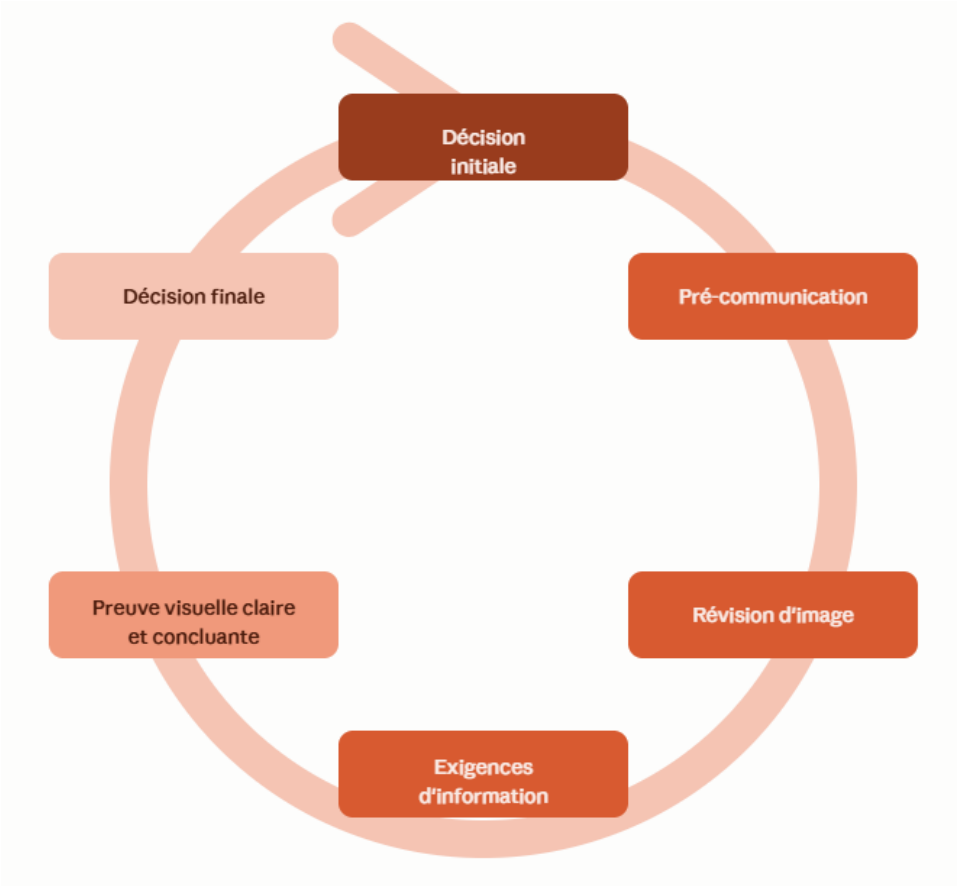
IV Toutes les demandes des équipes doivent être formulées dans les 10 secondes (au chronomètre) suivant la situation à réviser et ne peuvent être formulées pendant ou après les temps morts et les interruptions de jeu pour l'assistance à un joueur sur la piste.

6. COMMUNICATION

(a) La communication entre les arbitres au cours du processus de VAR est régie par un protocole d'échange de messages clairs, tant pour la décision de recourir à la VAR que pendant l'examen de chaque situation réglementaire.
(b) Ce protocole consiste en une série de questions et de messages standardisés, formulés de manière séquentielle, cohérente et précise, afin d'obtenir une réponse s'inscrivant dans une fourchette prédéterminée de réponses possibles pour chaque cas.
(c) Les situations relevant de la VAR sont liées à des moments de tension au cours du match ; par conséquent, la communication doit être précise et exhaustive.

7. PROCESSUS DE PRISE DE DÉCISION

(a) Afin de garantir une utilisation efficace de la VAR, les arbitres doivent suivre un processus de prise de décision chaque fois qu'ils doivent y avoir recours.



(b) ÉTAPE 1 – DÉCISION INITIALE

I Sur décision des arbitres

(I) Situations sur la ligne de but

L'arbitre principal qui décide de valider ou de ne pas valider un but se concertera avec le reste de l'équipe d'arbitrage pour signaler que la situation peut susciter des doutes.

(II) Conflit

Révision obligatoire

II À la demande des équipes

(I) Chaque équipe dispose de deux demandes de révision vidéo pendant le match, une par mi-temps, conformément aux dispositions des points 5.a.II et 5.a.III ;

(II) Pour demander une révision, il faut disposer d'un temps mort ;

(III) Chaque demande est formalisée au moyen d'une carte verte remise par un représentant technique de l'équipe à l'arbitre assistant ;

(IV) L'arbitre assistant enregistre immédiatement le temps de jeu, active le voyant de temps mort de cette équipe et informe les arbitres principaux ;

(V) Seules les situations survenues au cours des trente dernières secondes à compter du moment où la demande de révision est formulée peuvent faire l'objet d'une révision ;

(VI) Si le jeu n'est pas interrompu, les images seront examinées lors de la prochaine interruption naturelle ;

(VII) Le représentant technique qui demande la révision indique aux arbitres principaux quelle action il souhaite voir examiner.

(c) ÉTAPE 2 – Pré-communication

I L'équipe d'arbitrage se concerte et le chef de l'équipe d'arbitrage pose les questions suivantes :

(I) « Quelle action sommes-nous en train d'examiner ? »

(II) « Pouvons-nous utiliser la VAR dans cette situation ? »

NON – Maintenir la décision initiale

OUI – Passer aux étapes suivantes

(III) « Est-il nécessaire d'utiliser la VAR dans cette situation ? »

(IV) « Savons-nous clairement ce que nous voulons examiner ? »

(d) ÉTAPE 3 – Examen des images

I Si une décision doit être réexaminée à l'aide de la BAR, le chef de l'équipe d'arbitrage effectuera le signal correspondant, à savoir un « rectangle TV » (en dessinant un rectangle dans les airs).

II Les arbitres principaux visionnent les images à l'endroit désigné.

(e) ÉTAPE 4 – Exigences en matière d'informations

I Une fois devant l'écran, les arbitres doivent définir clairement ce qu'ils souhaitent voir et ne peuvent examiner que ce qui est autorisé par le règlement.

II L'action doit être rejouée en commençant 10 secondes avant l'action et visionnée à vitesse normale.

III Les arbitres principaux sélectionnent ensuite les images et les angles disponibles pour l'examen.

IV Analyse des situations de contact :

(I) Quel est le point de contact (ou la situation) que nous recherchons ?

(II) Qui a initié le contact ?

(III) Quand le contact s'est-il produit ?

(IV) S'agit-il d'une action/d'une situation normale dans le rink-hockey ?

V En cas de privation d'une occasion manifeste :

(I) Dans quelle direction la balle se dirigeait-elle ?

(II) Était-elle entièrement maîtrisée ?

(III) Aurait-elle pu être maîtrisée ?

VI En cas de conflit :

(I) Une agression directe a-t-elle été constatée ?

(II) Les joueurs ont-ils quitté le banc ?

(III) Les entraîneurs ou d'autres membres sont-ils intervenus pendant le conflit ?

VII Techniques permettant de confirmer la décision :

(I) Caméra principale – vitesse normale

(II) Faire un arrêt sur image au moment du contact / du tir / du contact avec la ligne

(III) Sélectionner les meilleurs angles

(IV) Ralenti et gros plan si possible

(V) Relancer la vidéo à vitesse normale et confirmer :

(VI) Confirmer l'intégralité de l'action (et pas seulement l'action ou la situation spécifique)

(VII) Confirmer les participants impliqués, puis l'action

VIII Pendant la visualisation, les membres de l'équipe ne doivent pas être autorisés à s'approcher de la zone ; les arbitres assistants et auxiliaires sont chargés de faire respecter cette règle. Tout manquement doit être sanctionné immédiatement.

(f) ÉTAPE 5 – Preuve visuelle claire et concluante

I Afin de parvenir à une décision claire et concluante, le chef de l'équipe d'arbitrage dirige l'examen, mais la décision finale résulte de la collaboration entre les arbitres principaux.

II Les deux arbitres principaux doivent visionner les images et être d'accord avec la décision de la VAR ; dans le cas contraire, c'est la décision prise sur la piste qui prévaut.

III Une fois l'action et le moment identifiés, le processus de sélection de la meilleure image/du meilleur angle pour étayer la décision finale commence.

IV Les images doivent être parfaitement claires et concluantes pour modifier la décision prise sur la piste ; dans le cas contraire, elles seront considérées comme non concluantes.

(g) ÉTAPE 6 – DÉCISION FINALE

I La décision initiale ne peut être corrigée que si la VAR fournit une preuve visuelle claire et concluante.

II Le chef de l'équipe d'arbitrage annonce la décision de la VAR verbalement, à voix haute, sans communication non verbale.

III Les procédures de correction doivent alors être appliquées.

IV Si les images ne sont pas concluantes, le jeu reprend selon la raison de l'interruption.

V Si la décision prise sur le terrain n'est pas modifiée, la demande sera considérée comme utilisée.

(h) Quinze secondes après la fin de chaque mi-temps, la VAR ne pourra plus être utilisé.

8. PRODUCTION TÉLÉVISUELLE

(a) PRODUCTION TÉLÉVISUELLE STANDARD

I Pour toutes les compétitions utilisant la VAR, World Skate fournira des manuels spécifiques contenant les exigences approuvées.

II Ce manuel détaillera, entre autres, les principes de base d'un plan de production télévisuelle.

III Les arbitres doivent prendre contact avec les techniciens de production afin de vérifier le plan de prise de vue de la production télévisée et de définir le protocole de communication avec l'équipe de production pendant le match.

IV L'équipe d'arbitrage doit disposer d'une copie imprimée du plan de prise de vue de la production télévisée, afin de prendre des notes sur l'emplacement exact ou la numérotation des caméras. Ce plan doit être placé à côté de l'écran de la VAR, afin de faciliter la communication avec la production télévisée.

(b) NOMS DES CAMÉRAS UTILISÉES DANS LA VAR

I Chaque caméra utilisée par la production télévisuelle pendant un match doit porter un nom identifiant sa position sur le terrain, ainsi que ses caractéristiques et sa résolution.

II Les arbitres doivent connaître les noms et les différentes capacités de chaque caméra, et savoir comment demander leur utilisation afin de visionner le match sous le meilleur angle possible.

III Selon le système de production utilisé, il peut y avoir plus ou moins de caméras disponibles, mais une configuration de base est décrite ci-dessous :

IV CAMÉRA PRINCIPALE – Située en hauteur et au centre, c'est la caméra qui suit le match à tout moment.

V CAMÉRA DE BASE – Située au niveau du terrain, couvrant les zones, de préférence placée du côté opposé à la caméra principale, permettant des angles de rediffusion

9. DÉFINITIONS

(a) SYSTÈME DE RÉVISION VIDÉO

Système grâce auquel les arbitres peuvent examiner une situation définie par les règles et modifier la décision prise sur le terrain, uniquement si des preuves visuelles claires et concluantes sont constatées.

(b) SYSTÈME TECHNIQUE VAR

I Installation technique faisant partie de la production télévisuelle et permettant de visionner toutes les images. Elle comprend :

II Un écran situé au poste de contrôle VAR ;

III Des images pouvant être visionnées immédiatement, affichant en permanence le temps de jeu ainsi que le compteur des 45 secondes de possession de la balle ;

IV Plusieurs angles de prise de vue, des fonctions de ralenti et de zoom ;

V Un nombre standard optimal de 5 caméras, le système pouvant être utilisé avec moins de caméras ou, idéalement, avec davantage ;

VI Un ordinateur performant ;

VII Une bonne connexion avec la régie de télévision.

(c) CONCLUANT

Désigne les séquences vidéo contenant des preuves visuelles claires permettant de vérifier ce qui s'est passé pendant le match.

(d) NON CONCLUANT

Désigne les séquences vidéo ne contenant pas de preuves visuelles claires permettant de vérifier ce qui s'est passé pendant le match. Si l'arbitre ne peut pas voir clairement ce qui s'est passé, la révision est jugée « non concluante ».

CHAPITRE II – SIGNES DE L'ARBITRE

ARTICLE 9 (Signes utilisés par les arbitres)

Les arbitres principaux utiliseront les signes indiqués ci-dessous.

1. Temps de possession

Lorsqu'une équipe a la possession de la balle dans sa zone défensive, les arbitres doivent compter le temps correspondant, en effectuant, avec l'un des bras placé à la taille, un mouvement intermittent qui indique le passage de chaque seconde.

Au cas où il existerait une console de contrôle des quarante-cinq secondes (45), la signalétique ne sera pas utiliséee.

2. Temps Mort.

Pour signaler qu'un temps-mort a été accordé, l'arbitre place l'une des mains en position verticale, la paume ouverte en même temps qu'il place l'autre main en position horizontale avec la paume ouverte.

3. Entre-Deux.

Pour signaler un entre-deux, l'arbitre doit lever l'un des deux bras, la paume de la main tournée vers l'avant et les deux doigts grands ouverts, en forme de V, et avec l'autre bras indiquer l'endroit où l'entre-deux doit être exécuté.

4. Loi de l’avantage.

Pour signaler la décision de laisser le jeu se poursuivre, l'arbitre place les deux bras dans une position parallèle et les place, de sorte qu'ils forment un angle d'environ soixante degrés avec le corps, en gardant les paumes des mains vers le haut.

5. Avertissement de pratique du jeu passif.

a. Pour avertir une équipe qu'elle est sur le point de jouer un jeu passif, les arbitres lèveront les deux bras, les gardant levé jusqu'à ce qu'un tir soit effectué ou jusqu'à la fin du temps imparti pour effectuer le tir.

6. Remise en jeu dans l’un des coins.

Pour signaler que la balle doit être mise en jeu dans un coin de la surface de réparation, l'arbitre placera ses bras au dessus de la tête, les mains jointes par le bout des doigts, de manière à ce qu'elles forment une forme de losange.

7. Indication d'un coup franc indirect.

Pour signaler un coup franc indirect, l'arbitre doit garder les deux bras à horizontale, formant un angle de 90 degrés entre eux:

a. L'un des bras pointe vers l'endroit où la faute doit être exécutée;

b. L'autre bras est tendu, indiquant quelle est l'équipe fautive.

8. Fautes d'Equipe.

L'arbitre signalant la faute lève un bras tendu à la verticale et pointe l'autre bras en direction de la zone défensive de l'équipe fautive, de sorte que la faute d'équipe soit enregistrée par le tableau officiel du match.

9. Attribution d'un carton.

a. L'arbitre se tient à une distance de +/- deux (2) mètres du contrevenant. Puis il montre le carton correspondant, avec le bras de la main qui tient le carton à la

verticale.

b. Une fois le carton montré, l'arbitre indique le numéro de maillot du joueur fautif à la table officielle, et s'il ne s'agit pas d'un joueur, de sa fonction dans l'équipe.

c. Enfin, l'arbitre indique à la table officielle du match à quelle équipe appartient le contrevenant, en montrant le côté de la piste sur lequel joue le joueur fautif, en gardant l'un des bras levés en position horizontale.

10. Indication à la table officielle du jeu du joueur qui marque un but.
Pour signaler un but, l'arbitre doit siffler deux fois d'une manière brève et forte, puis se dirige vers le centre de la piste, indiquant clairement à la table officielle le numéro du joueur qui a marqué.

11. Pénalties et coups francs directs.
    a. Pour signaler un penalty ou un coup franc direct, l'arbitre se dirige vers la marque où le point de penalty ou le point de coup franc direct est marqué, pour indiquer l'endroit où la balle doit être placée.

    b. À l'exception du joueur qui effectue le penalty ou du coup franc direct et le gardien de but de l'équipe fautive, tous les autres joueurs se placent à l'intérieur de la surface de réparation de l'équipe chargée de l'exécuter, étant sous le contrôle de l'un des arbitres, qui signalera à l'autre arbitre de commencer l'exécution du penalty ou un coup franc direct.

DISPOSITION FINALE

Le respect des dispositions contenues dans le présent règlement d'arbitrage est obligatoire, tant pour les compétitions officielles de World Skate que pour les compétitions officielles des fédérations nationales membres de World Skate.