

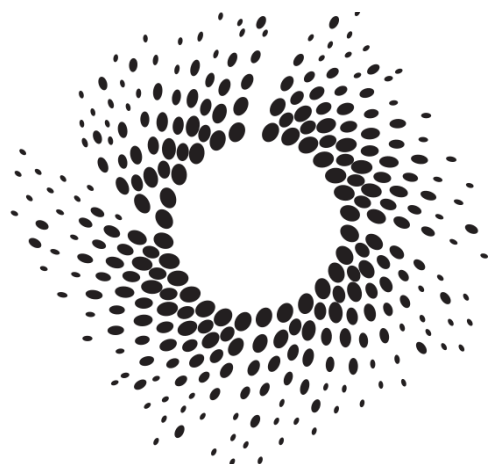
Fédération
Française **Roller**
& **Skateboard**



REGLEMENT SPORTIF
DISPOSITIONS PARTICULIERES
ROLLER DERBY

Voté par le Conseil d'Administration le 15 juin 2024

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



**REGLEMENT SPORTIF
DISPOSITIONS PARTICULIÈRES
ROLLER DERBY**

Voté par le Conseil d'Administration le 15 juin 2024

Table des matières

PARTIE I - DISPOSITIONS GÉNÉRALES	5
1. OBJET	5
2. TEXTES DE RÉFÉRENCE	5
3. ABRÉVIATIONS	5
4. DÉFINITION DES RÈGLES	5
5. RÈGLEMENT GÉNÉRAL DES COMPÉTITIONS	6
5.1 Admissibilité des Associations	6
5.2 Admissibilité des participant.es	6
5.3 Format des rencontres	9
PARTIE II – ÉQUIPES, OFFICIELS DE COMPÉTITION ET RAPPORT OFFICIEL DE MATCH	11
6. ÉQUIPES	11
6.1 Effectif des équipes	11
6.2 Équipements des joueur-euses	12
7. OFFICIEL·LES DE MATCH	14
7.1 Rôle et responsabilité des arbitres	14
7.2 Arbitres en patins (Skating officials)	15
7.3 Arbitres sans patins	16
7.4 Rapport officiel de match (IGRF)	16
PARTIE III – RÈGLES DU JEU	17
8. DÉROULEMENT DES RENCONTRES	17
8.1 Chronologie	17
8.2 Vérifications préliminaires	17
8.3 Règles générales d'arbitrage	18
9. PÉNALITÉS	19
9.1 Définition des pénalités	19
9.2 Signalement des pénalités	20
9.3 Application des pénalités	20
10. RÉSULTATS, HOMOLOGATION ET CLASSEMENTS	21
10.1 Résultats des rencontres	21
10.2 Homologation des rencontres	21
10.3 Établissement des classements	21

PARTIE IV – DISCIPLINE – SANCTIONS – LITIGES	23
11. GÉNÉRALITÉS	23
12. DISCIPLINE	23
12.1. Réserves d'avant-match et réclamations d'après-match à l'initiative des arbitres	23
12.2 Rapport d'incident	23
13 SANCTIONS	24
13.1 Non admissibilité à une compétition	24
13.3 Avertissement	25
Un avertissement est adressé à toute association n'ayant pas procédé à la mise en conformité de la licence d'un·e de ses licencié·es.	25
13.4 Pénalités financières	25
14 EXAMEN DES RESERVES ET LITIGES	25
14.1 Généralités	25
14.2 Dispositions particulières au Roller Derby	25
PARTIE V – ANNEXES	26

PARTIE I - DISPOSITIONS GÉNÉRALES

1. OBJET

- A. Le présent règlement sportif a pour objet la définition des règles sportives des compétitions dans la discipline Roller Derby.
- B. Il est complété par des règlements particuliers, traitant des règles spécifiques à chaque compétition.
- C. Il ne traite pas des règles générales d'organisation et de réglementation des compétitions et manifestations qui font l'objet d'un document spécifique.

2. TEXTES DE RÉFÉRENCE

- A. Les documents de références suivants sont indispensables pour l'application du présent règlement. Leur dernière édition s'applique (y compris les éventuels amendements).
 - WFTDA - Rules of Flat Track Roller Derby.
 - WFTDA-REGULATION ROLLER DERBY TRACK LAYOUT GUIDE
 - WFTDA Rules Committee Statements & Clarification
 - The Rules of Flat Track Roller Derby, JRDA Edition
 - WFTDA Risk Management Guidelines
 - Fédération Française de Roller & Skateboard – Règlement Intérieur Fédération Française de Roller & Skateboard - Règlement Médical ;
 - Fédération Française de Roller & Skateboard - Règlement des Infractions Disciplinaires et Règlementaires.
- B. En cas de mise à jour des règles en cours de saison, une demande sera envoyée au Conseil d'Administration de la FFRS afin de statuer sur la possible évolution en cours de saison. Si l'impact du changement est considéré comme trop important par la Commission Sportive, les changements seront appliqués sur la saison sportive suivante.

3. ABRÉVIATIONS

Pour les besoins du présent document, les termes abrégés suivants s'appliquent.

FFRS : Fédération Française de Roller & Skateboard

WFTDA : Women's Flat Track Derby Association

4. DÉFINITION DES RÈGLES

- A. Les règles de jeu sont définies par la WFTDA.
- B. Toute compétition officielle organisée par la FFRS ou ses organes déconcentrés doit se conformer à ces règles.

- C. Sont traitées sous la dénomination « *règles de jeu* » uniquement les règles techniques afférent à la nature même du jeu et sujettes à modifications imposées suivant les évolutions des règles de jeu éditées par la WFTDA.

5. RÈGLEMENT GÉNÉRAL DES COMPÉTITIONS

5.1 Admissibilité des Associations

- A. Pour avoir accès à une compétition, toute association doit :
- Être affiliée à la FFRS ;
 - Être qualifiée pour la compétition concernée ;
 - Satisfaire au cahier des charges de la compétition concernée ;
 - Être à jour des pénalités sportives et financières de la saison sportive précédente ainsi que des amendes infligées par les organes disciplinaires de la FFRS ;
 - Renseigner, en ligne et dans les délais prévus, le formulaire d'engagement.
- B. Tout engagement en retard sera sanctionné d'une pénalité financière administrative (voir **article 2.1 du règlement financier des compétitions**) et pourra être refusé si le retard est supérieur à 7 jours. Dans son dossier d'engagement, l'Association déclare la salle principale dans laquelle elle accueille les rencontres « *à domicile* ».
- C. Pour pouvoir participer à une rencontre en compétition, une association ne doit pas être sous le coup d'une mesure de suspension.

5.2 Admissibilité des participant.es

5.2.1 Obligation de licence

- A. Toute personne participant à une rencontre, officielle ou amicale, doit être titulaire d'une licence autorisant la pratique en compétition dans la catégorie d'âge concernée et délivrée par la FFRS pour la saison sportive en cours.
- B. Sauf dérogation demandée à la Commission Sportive, tout bench staff (officiel·le d'équipe) doit être majeur·e et titulaire d'une licence délivrée par la FFRS pour la saison sportive en cours.
- C. Les bench staff (officiel·les d'équipes) sont les personnes présentes aux bancs d'une équipe et lui assurant une fonction d'encadrement ou d'assistance.
- D. Pour pouvoir participer à une rencontre en compétition officielle, tout joueur·euse ou bench staff doit :
- ⇒ Être licencié·e à l'association engagée dans la compétition, ou faire partie d'une entente satisfaisant aux réglementations fédérales en vigueur. Cependant, sur dérogation demandée à la Commission Sportive Roller Derby, des bench staff licencié·es dans des clubs tiers peuvent être autorisé·es ;
 - ⇒ Ne pas être sous le coup d'une mesure de suspension non purgée au regard du calendrier de l'équipe avec laquelle il souhaite évoluer, dans les conditions de **l'article 13.2 du présent règlement**.

Est considérée comme une suspension au titre des présents règlements, toute sanction énumérée à **l'article 22 du Règlement Disciplinaire** de la FFRS empêchant la personne sanctionnée de jouer, d'être présent sur les zones réservées aux athlètes et officiels et d'assurer toutes fonctions officielles.

E. Les licences journalières ne peuvent en aucun cas être utilisées pour des rencontres amenant à un titre.

5.2.2 Restrictions de participation

5.2.2.1 REGLES GENERALES

- A. Outre les restrictions de participation précisées ci-dessous, les règlements particuliers des compétitions peuvent prévoir des conditions spécifiques d'admissibilité des joueur·euses à celles-ci.
- B. Un·e joueur·euse ne peut pas participer à plusieurs compétitions d'une même temporalité du championnat de France. Dans une compétition en plateaux, cela veut dire par exemple qu'un·e athlète ne peut pas participer au premier plateau de plusieurs divisions différentes.

5.2.2.2 PARTICIPATION AUX PHASES FINALES

Pour pouvoir participer aux phases finales et phases d'accession d'un niveau de championnat de France avec une association, tout·e joueur·euse doit avoir participé·e, dans cette même association, à la dernière temporalité dans laquelle l'équipe a évolué. Dans une compétition en plateaux, cela veut dire avoir participé au dernier plateau régulier de Championnat de France.

5.2.2.3 GENRE

- La FFRS respecte l'autodétermination de genre de chaque individu, autorisant ses membres à participer aux activités Roller Derby sous l'identité de genre à laquelle chacun·e s'identifie.
- La FFRS se porte garante de leur intimité et ne peut divulguer ces informations sous aucun prétexte (inscription, sélection, test anti-dopage). Cf : **Annexe 1 "Charte FFRS - Politique de genre"** présente à la fin de ce document.

5.2.2.4 ÉQUIPES MULTIPLES

- A. Sauf dérogation prévue dans le règlement particulier, un club ne peut être représenté dans un niveau de championnat que par une seule équipe.
- B. Lorsque le règlement particulier prévoit qu'un club puisse être représenté par plusieurs équipes, tout club engageant plusieurs équipes doit établir et intégrer à son engagement dans le module fédéral, au plus tard un mois avant la compétition, une liste de joueur·euses par équipe engage.
- C. Ces joueur·euses ne peuvent participer qu'aux rencontres de l'équipe pour laquelle elles figurent sur cette liste.

5.2.3 Mutations, Ententes et Sélections d'athlètes

5.2.3.1 GENERALITES

- A. Les mutations, ententes et sélections d'athlètes sont soumises aux conditions générales prévues dans le **livre 1 Règlement Administratif, Règles de Participation aux Manifestations Sportives**.
- B. Par dérogation aux conditions générales ci-dessus référencées, les ententes et sélections sont limitées, sauf cas particuliers appréciés par la Commission Sportive Roller Derby, aux seuls clubs dont le siège est distant de moins de 100 km par la route de celui de l'association support (que les associations soient affiliées à une même ligue ou à deux ligues limitrophes).
- C. Si dans cette limite géographique ne se trouvent pas d'équipes dans la division concernée, le périmètre est élargi automatiquement au club le plus proche.
- D. Toute mutation, toute entente ou toute sélection d'athlète demandée dans les règles et acceptée permet à un-e joueur-se de participer aux compétitions avec sa nouvelle association, qu'elle ait déjà participé à des rencontres officielles ou non.

5.2.3.2 MUTATIONS

- A. La période "*normale*" de mutation s'étend du 1er Juillet 00h00 au 15 septembre 24h00 de chaque année.
- B. La période dite "*exceptionnelle*" est fixée du 16 septembre 00h00 au 31 décembre 24h00 de chaque année. Pendant cette période, la mutation ne peut être accordée que sur accord du/de la président-e du club quitté.
- C. Passé ce délai, aucune demande de mutation, or les cas particuliers prévus dans **le livre 1 Règlements Administratifs – Règles de Participation aux Manifestations Sportives**, n'est acceptée.

5.2.3.3 ENTENTES

- A. Une entente doit être composée au maximum de 3 associations différentes et doit satisfaire les conditions générales citées à **l'article 5.2.3.1.B**.
- B. En amont de l'engagement, toute demande d'entente doit être déposée sur Rolskanet par le club support.
- D. Les équipes inscrites en tant qu'ententes ne peuvent évoluer qu'en Nationale 2 féminine, Nationale 1 masculine ou junior. Elles sont autorisées à participer à la phase finale de montée vers, respectivement, la Nationale 1 féminine ou l'Élite masculine.
- C. Si l'entente était amenée à finir dans une position où elle pourrait accéder à la division supérieure, elle devra être dissoute et le club principal pourra prendre la place en division supérieure. En cas de refus de dissolution, sa place serait proposée à l'équipe suivante dans l'ordre du classement établi.

5.2.3.4 Sélections d'athlètes

- A. Le principe de la sélection d'athlète est étendu entre deux clubs uniquement pour :
- L'évolution de joueur-euses dans des catégories de championnat junior non présentes dans leur club ;
 - L'évolution de licencié-es dans les championnats masculins.
- B. L'inscription, par le club d'origine, d'une équipe ou d'une entente dans la catégorie de championnat junior ou dans le niveau de championnat masculin correspondant à la sélection invalide celle-ci et la rend caduque.
- C. Une entente sportive peut recevoir des sélections d'athlètes d'autres associations dans la limite de :
- ➔ un-e seul-e athlète par club d'origine ;
 - ➔ Le regroupement d'un maximum de 5 associations par cette entente et ces sélections.
- D. Une association ne peut recevoir, dans une catégorie de championnat junior ou dans un niveau de championnat senior, qu'au maximum 5 athlètes provenant d'au maximum 3 associations.
- E. Toute demande de sélection devra être déposée avant le lundi 14h dans Rolskanet au plus tard 1 mois précédant la journée de championnat pour laquelle la prise en compte est souhaitée.

5.2.3.5 SUR-CLASSEMENTS SENIOR

- A. En cas de volonté de surclassement sénior, la demande doit être faite sur Rolskanet. Le dossier médical fédéral doit être envoyé à l'adresse competitions@ffrollerskateboard.com. Tout dossier de surclassement doit être envoyé 1 mois avant la clôture des charters soit 2 mois avant la date du plateau prévu.
- B. Le tableau des catégories d'âge pour la pratique du Roller Derby est publié chaque saison par la FFRS.
- C. Les sur-classements sont autorisés dans les conditions du règlement médical de la FFRS.

5.3 Format des rencontres

5.3.1 Format standard

- A. Une rencontre est constituée de 2 périodes d'égale durée entrecoupée d'une période de repos. Le décompte du temps est réalisé en ne prenant compte que le temps effectif de jeu.
- B. Le match se termine à la fin de la 2ème période.
- C. En cas d'égalité, phase de jeu supplémentaire est jouée, comme détaillé dans **l'article 5.3.2**.
- D. Lorsque le format n'est pas précisé dans le règlement particulier de la compétition, les rencontres se déroulent selon ce format :
- 15 minutes d'échauffement pour chaque équipe séparément ;
 - 2 x 30 minutes de jeu ;

- Mi-temps de 15 minutes.

5.3.2 Déroulement de la prolongation

- A. Une phase de jeu sans possibilité d'arrêt (2 minutes) est lancée. Il n'y a pas de "lead jammer".
- B. Les points sont marqués dès le premier passage, de la même façon que le déroulé normal du jeu.

5.3.3 Arrêt anticipé

Si un match est arrêté et que la cause de l'arrêt n'est pas liée à l'une ou l'autre des équipes, un arrêt de la rencontre de 30 minutes maximum est accordé par les arbitres entre le début de l'arrêt et la reprise possible. Au-delà de ce temps, un rapport doit être rédigé par les arbitres, la rencontre est arrêtée et le résultat est établi conformément aux principes suivants :

- Si le match est arrêté lors de la première période ou entre 50 et 74,99 % du temps de jeu, le match est à rejouer ;
- Si le match est arrêté entre 75 % et 89,99 % du temps de jeu et que l'écart de points entre les équipes est supérieur strictement à 100 points, le résultat du match est entériné. Dans le cas contraire, le match est à rejouer ;
- Si le match est arrêté entre 90 % et 99,99 % et que l'écart de points entre les équipes est supérieur strictement à 75 points, le résultat du match est entériné. Dans le cas contraire, le match est à rejouer.

PARTIE II – ÉQUIPES, OFFICIELS DE COMPÉTITION ET RAPPORT OFFICIEL DE MATCH

6. ÉQUIPES

6.1 Effectif des équipes

6.1.1 Joueur·euses

- A. Sauf dérogation prévue dans le règlement particulier de la compétition, l'effectif minimum d'une équipe est fixé à 8 joueur·euses.
- B. L'effectif maximum d'une équipe est fixé à 20 joueur·euses sur la liste générale (charter) et 15 joueur·euses par match (roster).

6.1.1.1 "DERBY NAMES"

- A. Les joueur·se·s de Roller Derby peuvent utiliser un derby name. Le derby name est impérativement ajouté dans leur espace personnel Rolskanet. Le cas échéant, le derby name fait partie intégrante de l'identité sportive du·de la joueur·se et est rattaché à la licence.
- B. Toute forme de discrimination dans le contenu du derby name est formellement interdite. Le derby name est obligatoirement en accord avec les valeurs du sport, de non-discrimination, du respect d'autrui et de fair-play, et notamment avec les dispositions prévues dans la charte éthique et déontologique de la FFRS.
- C. En cas d'infraction à cette disposition, la Commission Sportive Roller Derby pourra prohiber l'utilisation du derby name et imposer le changement immédiat du derby name litigieux, voire interdire l'utilisation de ce nom aux compétitions en tant que joueur·euse, officiel·le d'équipe, officiel·le ou en tant que tout·e participant·e au championnat au titre de missions bénévoles (telles que commentateur·ices).

6.1.2 Bench Staff (officiel·les d'équipe)

- A. Sauf dérogation prévue dans le règlement particulier de la compétition, la présence d'1 bench staff au minimum est exigée. Le nombre maximum de bench staff est fixé à 4.
- B. Lorsque la présence d'un bench staff n'est pas exigée et en l'absence de celui-ci, la·e capitaine de l'équipe endosse le rôle administratif qui lui est normalement dévolu.

6.1.3 Capitaine et alternates (assistants d'équipes)

Chaque équipe doit désigner un·e capitaine et un·e alternat·e.

6.1.4 Saisie de la composition des équipes

- A. Chaque association a l'obligation de renseigner et valider dans le module de résultats la composition de son équipe (joueur-euses et bench staff) 1 mois avant la rencontre.
- B. Une pénalité financière administrative est appliquée à toute association n'ayant pas renseigné et validé la composition de son équipe dans ce délai.

6.2 Équipements des joueur-euses

6.2.1 Généralités

- A. Les équipements des joueur-euses utilisés pour la pratique du Roller Derby doivent être conformes aux directives éditées par la WFTDA (WFTDA Risk Management Guidelines).
- B. Tout-e joueur-euse n'est autorisé-e à pénétrer sur la piste qu'avec un équipement conforme.
- C. Les règlements particuliers des compétitions peuvent prévoir des exigences complémentaires concernant les équipements et tenues des joueurs.

6.2.2 Patins

L'utilisation de patins à roulette (roller quad) est obligatoire.

6.2.3 Équipements de protection

- A. Les joueur-euses doivent obligatoirement porter des genouillères, des coudières, des protège-poignets, un casque et un protège-dent.
- B. Le casque doit tenir en place et ne pas tomber sur les yeux ni découvrir le front. La sangle de cou doit être suffisamment serrée sans gêner le mouvement de la mâchoire et la respiration. Le casque peut posséder une visière s'arrêtant en dessous du nez mais cette dernière doit laisser voir les yeux de l'individu (pas d'opacité totale). Les casques à rebords et casques de vélo sont interdits.
- C. Le port du protège-dent est obligatoire, il ne doit pas être retiré pendant les phases de jeu. Il doit être entier et tenir en place lorsque la bouche est ouverte.
- D. Les protège-coudes, protège-poignets et protège-genoux possèdent une coque rigide intacte, correctement maintenue par la partie textile de l'équipement. L'équipement lui-même doit être correctement positionné au niveau de l'articulation concernée et le jeu doit être limité. Aucune attache n'est laissée libre et ne présente un danger potentiel.
- E. Des équipements de protection optionnels peuvent être portés par les patineur-se-s. Les arbitres sont chargé-e-s d'en vérifier la non-dangerosité et d'admettre, ou non, l'équipement concerné.
- F. Le port du plastron est autorisé mais celui d'épaulières à coques rigides interdit.

G. Le port de protège-tibia est autorisé.

6.2.4 Homologation des équipements de protection

Les casques des joueur-euses et des arbitres doivent être conformes aux dispositions de la Directive Européenne relative aux équipements de protection Individuelle (**règlement UE 2016/425**).

6.2.5 Équipements dangereux

- A. Les protections ou dispositifs métalliques ou de matériaux similaires propres à causer des blessures aux joueur-ses sont interdits.
- B. Le port d'accessoires apparents tels que montres ou bijoux (pendants ou pointus) est interdit. Le port de piercing est toléré aux risques et perils de l'individu.

6.2.6 Tenues

- A. Les numéros des joueur-ses doivent figurer sur le dos du maillot, doivent être compris entre 0000 et 9999 et mesurer minimum 15 cm de hauteur. Ils doivent également être de couleur contrastée avec celle du maillot.
- B. Deux maillots d'une même équipe ne peuvent arborer des numéros identiques.
- C. Les numéros peuvent être précédés ou suivis d'autres caractères, dont la hauteur ne doit pas dépasser 5 cm. Aucun caractère ne doit figurer entre les chiffres composant le numéro.
- D. Les capitaines et alternates (assistants d'équipes) doivent porter la lettre C ou A suivant leur fonction, de manière visible quelque part sur leur vêtement ou écrit au marqueur sur un bras ou une main.

6.2.7 Dotation et couleur des tenues

- A. Chaque équipe engagée dans une compétition doit avoir à disposition 2 jeux de maillots de couleurs différentes et contrastées, l'une claire et l'autre foncée. La couleur de base de chaque jeu de maillot doit couvrir au minimum 70 % de la surface du modèle.
- B. Si, selon le jugement des arbitres, les équipes qui se rencontrent se présentent avec des maillots de couleurs trop proches pour permettre un bon déroulement de la rencontre, l'équipe désignée comme visiteuse doit revêtir son 2ème jeu de maillots.
- C. Le non-respect de ces dispositions, ou de leur extension dans le règlement particulier des compétitions, exposent l'association à une pénalité financière (**Art. 14.6.1.M**).

7. OFFICIEL·LES DE MATCH

7.1 Rôle et responsabilité des arbitres

7.1.1 Charte des Officiel.les FFRS

Les Officiel·le-s doivent respecter la charte présentée ci-dessous :

- A. Les Officiel·les FFRS se doivent de connaître, respecter et faire respecter les valeurs, procédures et règlements officiels des rencontres officiées si elles sont parties prenantes d'une compétition officielle encadrée par un ou plusieurs de ces organismes.
- B. A travers cette charte, les Officiel·le-s indiquent qu'ils-elles s'engagent à représenter la Fédération, leur club (si affilié·e-s) et son ou ses organisme(s) d'affiliation sans porter atteinte à leur image et valeurs, ou celles de la discipline.
- C. L'Officiel·le FFRS est pleinement conscient·e que son comportement renvoie à l'image de son club, et de ses organismes d'affiliation. Tout·e Officiel·le FFRS s'engage à officier avec honnêteté, équité, dignité, en traitant avec respect et dignité toutes les personnes avec lesquelles il-elle interagit.
- D. Tout·e Officiel·le FFRS s'assure que les événements auxquels il-elle participe offrent un cadre respectueux aux participant·e-s, excluant toute forme de discrimination, maltraitance physique ou psychologique, notamment le harcèlement moral, le racisme, le sexisme, l'homophobie et la transphobie.
- E. L'Officiel·le FFRS se doit de faire preuve de respect envers tout·e-s les participant·e-s d'un événement sportif pour recueillir lui-elle-même le respect.

Les manquements à ces principes lors d'un événement doivent être remontés à la Commission Sportive Roller Derby qui pourra prendre les mesures nécessaires et, si pertinent, également saisir les autres autorités compétentes des organismes internationaux adéquats. Cette saisine peut être à l'initiative de tout·e participant·e à un événement concerné·e par le présent règlement.

Chaque Officiel·le FFRS s'engage à :

- Appliquer les principes essentiels de l'arbitrage, connaître et comprendre l'histoire du sport et de ses acteurs, faire preuve d'intégrité, d'impartialité, de neutralité, de respect, de sensibilité, de professionnalisme et de tact ;
- Maîtriser et faire appliquer les règles du jeu et les procédures nécessaires à l'encadrement d'une rencontre sportive, y compris les évolutions les plus récentes applicables. Être disponible pour partager les évolutions réglementaires avec tou.te-s les participant·e-s ;
- Exercer son autorité arbitrale de façon impartiale et ferme mais raisonnable ;
- Contribuer à la sécurité de tout·e-s les participant·e-s d'un événement officié, dans le cadre de ses responsabilités ;
- Incarner et défendre la dignité de ce sport dans ses interactions avec les joueur·se-s, coaches, bénévoles et avec le public, ainsi que dans sa représentation personnelle ;
- Faire preuve d'une grande maîtrise dans sa communication, verbale comme non-verbale (gestes inadaptés, attitude négative, etc. sont à proscrire, par exemple) ;
- Divulguer par anticipation à l'encadrement d'une rencontre sportive tout conflit d'intérêt qui pourrait susciter des accusations de partialité ;
- Réaliser et reconnaître que toute action qui pourrait conduire à un conflit d'intérêt doit être évitée ;
- Éviter tout traitement spécial ou tout privilège accordé, ceux-ci compromettant l'image d'impartialité de l'arbitrage. Il en va de même du port de vêtements ou d'accessoires portant le logo ou l'identité d'un club participant ;
- Coopérer de façon constructive et bienveillante avec tous les acteurs·trices des événements officiés ;
- Ne jamais se livrer à toutes sortes de jeux d'argent liés à des rencontres de la discipline ;

- Ne pas consommer de substances illicites, ni consommer d'alcool lors de rencontres officiées tant que tous ses engagements ne sont pas remplis et terminés, et jamais en uniforme officiel ;
- S'abstenir de tout commentaire public contraire aux valeurs de la discipline, général ou à l'encontre d'un ou plusieurs acteur-trices de celle-ci, ainsi que de faire preuve d'un devoir de réserve raisonnable vis-à-vis des résultats sportifs des rencontres officiées, y compris sur les réseaux sociaux publics ;
- Contribuer, avec bienveillance, comme il-elle le peut à la montée en compétences des officiel-le-s débutant-e-s, en fonction de ses propres compétences et connaissances. Par extension, également recevoir tout retour constructif avec bienveillance et attention ;
- Pouvoir présenter son expérience d'officiel-le le plus clairement et honnêtement possible (préférentiellement par le biais d'un document officiel désigné par la FFRS, type CV/Resume) ;
- Accepter la pleine responsabilité de ses actes et de ses engagements auprès des acteurs de la discipline.

7.1.2 Responsabilités

- A. Les arbitres d'une rencontre sont les représentants officiels de la FFRS. Ils ont la responsabilité du déroulement du match suivant les règlements fédéraux. Ils ont le plein contrôle des participants et autres officiels du match sur et hors de la piste.
- B. Ils contrôlent les infrastructures, le rapport officiel de match, les licences et les tenues des équipes avant le match et s'assurent de l'identité des joueur-euses aligné-es à partir des informations dont ils disposent.
- C. Ils ont les compétences pour prendre toute décision concernant les situations de jeu.
- D. Ils sont les seuls à avoir l'autorité pour ne pas faire jouer une rencontre ou arrêter celle-ci avant son terme prévu.
- E. Ils vérifient, le cas échéant, complètent ou corrigent le rapport officiel de match et s'assurent de sa clôture suivant les dispositions réglementaires.

7.2 Arbitres en patins (Skating officials)

- A. La pratique arbitrale est réglementée par la WFTDA via un corpus documentaire disponible au lien suivant : <https://resources.wftda.org/officiating/>
- B. Les arbitres en patins sont obligatoirement titulaires d'une licence valide pour la saison en cours.
- C. Les personnes ne résidant pas en France peuvent arbitrer en attestant d'une assurance sportive personnelle.
- D. Toute rencontre en compétition officielle doit être arbitrée au minimum par 5 arbitres (2JR, 1 IPR, 2 OPR) en patins qualifiés pour la diriger.
- E. Les arbitres licencié-es en catégories jeunesse peuvent officier toutes les catégories de championnat à partir de 14 ans (U16) s'ils disposent du statut "Arbitre FFRS". Une demande de dérogation à cette limite d'âge peut être envoyée à la Commission Sportive Roller Derby.
- F. Pour les rencontres dont la désignation des arbitres est à la charge de la Commission Sportive Roller Derby, cette dernière peut, en cas d'indisponibilité d'arbitres qualifiés, faire reporter le match.

- G. Aucun arbitre officiant sur une manifestation officielle ne peut prendre part à une rencontre de cette manifestation en qualité de joueur·euse ou officiel·le d'équipe.

7.3 Arbitres sans patins

- A. La pratique arbitrale est réglementée par la WFTDA via un corpus documentaire disponible au lien suivant : <https://resources.wftda.org/officiating/>
- B. Les arbitres sans patins ne sont pas obligatoirement titulaires d'une licence valide pour la saison en cours lors d'une rencontre officielle.
- C. Toute rencontre en compétition officielle doit être arbitrée au minimum par 6 arbitres sans patins. (1 SBO, 2 SK, 2 PBT, 1 JT)
- D. Les arbitres licencié·es en catégories jeunesse peuvent officier toutes les catégories de championnat à partir de 12 ans (U14) s'ils disposent du statut "Arbitre FFRS". Une demande de dérogation à cette limite d'âge peut être envoyée à la Commission Sportive Roller Derby.
- E. Elles sont tenues à une stricte neutralité pendant toute la durée du match.
- F. Elles s'assurent, 20 minutes avant le coup d'envoi de la rencontre, de disposer du minimum nécessaire pour la tenue de la table de marque (le règlement particulier des compétitions peut comporter des dispositions spécifiques).

7.4 Rapport officiel de match (IGRF)

- A. Toute rencontre en compétition, doit faire l'objet de la rédaction d'un rapport officiel de match, seul document officiel rapportant le déroulement d'une rencontre.
- B. Le rapport officiel de match doit être rempli par les arbitres et signé directement par des représentants des 2 corps arbitraux et les 2 capitaines. Il doit ensuite être renseigné en ligne, dans la semaine suivante par un·e représentant·e désigné·e par la Commission Sportive Roller Derby.
- C. Le rapport officiel de match utilisé par la Commission Roller Derby est celui de la WFTDA modifié afin de faire apparaître les numéros des licences des joueur·ses et des officiel·les d'équipe. Le rapport est disponible en annexe 2.

PARTIE III – RÈGLES DU JEU

8. DÉROULEMENT DES RENCONTRES

8.1 Chronologie

8.1.1 Temps d'échauffement

Le temps d'échauffement minimum pour chaque rencontre est fixé de la façon suivante :

- A. Temps de jeu de la rencontre inférieur ou égal à 2 x 20 minutes : 10 minutes par équipe ;
- B. Temps de jeu de la rencontre strictement supérieur à 2 x 20 minutes : 15 minutes par équipe.

8.1.2 Temps de jeu

Sauf indication contraire dans un règlement particulier, les temps de jeu des rencontres sont de 2 x 30minutes.

8.1.3 Temps de repos

- A. Sauf indication contraire dans un règlement particulier, les temps de repos entre chaque période d'une rencontre sont de 15 minutes.
- B. S'il s'agit d'une rencontre officielle, les temps de repos entre chaque rencontre pour une même équipe est de 30 minutes.

8.2 Vérifications préliminaires

8.2.1 Conformité des équipements sportifs

Avant le déroulement de toute rencontre, les arbitres s'assurent de la conformité et du bon état des équipements sportifs par une inspection et auprès de l'organisateur de la rencontre. Si nécessaire, elles établissent un rapport.

8.2.2 Effectif des équipes

- A. 45 minutes avant le coup d'envoi du match, les officiel·les d'équipe sont tenu·es de communiquer par écrit aux représentant·es des arbitres les éventuelles modifications à apporter à la composition de leur équipe,rentrée au préalable dans le module de résultat (rolskanet).
- B. L'accès de la piste doit être permis aux équipes pour l'échauffement au plus tard :
 - 45 minutes avant le coup d'envoi du match dans le cadre d'une rencontre dont le temps de jeu est inférieur ou égal à 2 x 30 minutes ;

- 35 minutes avant le coup d'envoi du match dans le cadre d'une rencontre dont le temps de jeu est strictement supérieur à 2 x 20 minutes.
- C. Les arbitres vérifient que les effectifs des équipes satisfont au nombre minimum de joueur-euses, et officiel-les d'équipe conformément au 6.1 ci-dessus.

8.2.3 Rapport officiel de match

- A. Les arbitres vérifient la conformité du rapport officiel de match.
- B. Chaque participant-e ne peut être inscrit qu'à une seule fonction : officiel-le de match, joueur-euse ou alternat-e.

8.2.4 Vérification de l'admissibilité des participants

- A. Les arbitres procèdent à la vérification, à partir du module de résultat, de l'identité et de la présence des participant-es à la rencontre. L'admissibilité des participant-es est de la responsabilité du club.
- B. Cette vérification est effectuée à partir de la liste des licencié-es éditée depuis le site de saisie des licences (Rolskanet) et comportant leur photographie.
- C. Les points suivants sont à vérifier :
- Club ;
 - Nom, prénom et N° de licence Période de validité de la licence ;
 - Catégorie d'âge et sur classement éventuel ;
 - Ligne de certificat médical renseignée par « *Compétition* » pour les joueur-euses ;
 - Dates de validité des attestations d'entente.
- D. Un contrôle de la validité des licences sera effectué a posteriori par la Commission Sportive Roller Derby en cas de réserves d'avant match ou de réclamation d'après match.

8.3 Règles générales d'arbitrage

8.3.1 Phases de jeu (jam)

- A. L'échauffement des équipes se termine 5 minutes avant le coup d'envoi s'il y a une présentation des équipes, sinon l'échauffement se termine immédiatement avant le coup d'envoi.
- B. Après une éventuelle présentation des participant-es, les arbitres procèdent au coup d'envoi de la rencontre.
- C. Un match est divisé en deux périodes de 30 minutes et, au sein de ces périodes, en phases de jeu appelées Jams, qui durent jusqu'à deux minutes. Il y a 30 secondes de pause entre chaque Jam.
- D. Pendant un Jam, chaque équipe aligne jusqu'à cinq patineur-ses. Quatre de ces patineur-ses sont les «*bloqueur-ses*», (ensemble, les bloqueur-ses sont appelé-es le pack) et le-la cinquième est le-la «*jammeur-se*». Le-la jammeur-se porte un couvre-casque avec une étoile sur celui-ci.

- E. Les deux jammeur·ses commencent chaque Jam derrière le pack et marquent un point pour chaque bloqueur·se adverse à la·auquel·le ils·elles prennent un tour, à chaque tour. Comme ils·elles commencent derrière le pack, ils·elles doivent d’abord passer à travers le pack puis faire un tour de piste afin d’être en droit de marquer des points sur les bloqueur·ses opposé·es.

8.3.2 Temps morts

- A. Un temps mort peut être demandé uniquement par le·la capitaine ou un·e assistant·e d’une équipe.
- B. Les temps morts peuvent uniquement être demandés entre les jams.
- C. Le début d’un temps mort est signalé par quatre coups de sifflet courts, et sa fin par un long coup de sifflet roulant, après lequel la prochaine phase de jeu débute dès que possible, s’il reste du temps sur le chronomètre de période.
- D. Il est accordé à chaque équipe trois temps mort d’une minute par match. L’arbitre peut également décider d’un temps mort à tout moment du match.

8.3.3 Joueur·euses blessé·es

- A. La définition d’une blessure, telle qu’indiquée dans les présentes règles, est déterminée par les arbitres. Ces dernier·ères, n’ayant aucune compétence médicale reconnue, prennent uniquement en compte pour la détermination d’une blessure les informations transmises par un·e médecin, la présence de saignement et la douleur manifestée par la victime.
- B. Un·e arbitre a le droit d’arrêter les phases de jeu à n’importe quel moment s’ielle estime qu’une personne est blessée. Une nouvelle phase de jeu commence une fois que la personne blessée a été évacuée de la piste et qu’au moins une personne ayant des compétences médicales reconnues soit attentive au jeu.

9. PÉNALITÉS

9.1 Définition des pénalités

9.1.1 Classification des pénalités

Les pénalités encourues durant une rencontre sont les suivantes :

- Pénalités ;
- Exclusions.

9.1.2 Pénalités

- A. Un·e joueur·euse recevant une pénalité est envoyé·e en “*penalty box*” hors de la piste, pendant une durée de 30 secondes pendant lesquelles ielle n’est pas remplacé sur la piste.

- B. Lorsqu'une personne blessée reçoit une pénalité, l'équipe pénalisée doit envoyer un substitut en "penalty box" pour servir la pénalité infligée. La personne blessé-e et pénalisé-e ne peut reprendre le jeu qu'après 3 jams.

9.1.3 Exclusion (EXC)

- A. Dès lors qu'une personne atteint sa 7ème faute dans une même rencontre, cette personne est exclue.
- B. Si à la fin d'une phase de jeu la pénalité n'est pas entièrement purgée, l'équipe concernée doit fournir un-e substitut pour remplacer le-a joueur-euse exclu-e.
- C. Cette personne n'a pas le droit de rester dans la zone de jeu et doit rejoindre les gradins dès la fin du jam.

9.1.4. Expulsion (EXP)

- A. Dès lors qu'une personne se voit attribuer une faute de Mauvaise Conduite (Gross Misconduct), cette personne est expulsée du match.
- B. Cette personne n'a pas le droit de rester dans la zone de jeu et doit rejoindre les gradins dès la fin du jam.
- C. Suivant l'article 13.2 de ce même règlement, toute personne recevant une pénalité pouvant s'apprécier comme une expulsion liée à la définition de Gross Misconduct (point 4.5 des règles WFTDA : Negligent, intentional, or reckless actions should be considered for expulsion independently of their impact.) sera suspendue automatiquement pour 1 match et pourra faire l'objet d'un rapport d'incident.

9.2 Signalement des pénalités

La nature des pénalités est signalée suivant la gestuelle définie à la fin de ce présent règlement.

9.3 Application des pénalités

- A. Les pénalités sont infligées que le jeu soit en cours ou arrêté.
- B. Un-e joueur-se pénalisé-e ne peut en aucun cas quitter la zone des pénalités avant expiration de son temps de pénalité, excepté lors de la fin d'une période de jeu et uniquement pour le temps de repos. Elle doit demeurer assis-e durant les 20 premières secondes, puis se tenir debout durant les 10 dernières secondes de sa pénalité.
- C. En cas de pénalité des jammeur-ses, le temps passé en penalty-box peut être inférieur à 30 secondes.
- D. Les pénalités possibles sont les suivantes (par ordre de priorité) :
- Mauvaise conduite ;
 - Impact sur une zone cible illégale ;
 - Impact avec une Zone de Blocage Illégale ;

- Autre Contact Illégal ;
- Blocages à plusieurs ;
- Positionnement illégal ;
- Gain de position ;
- Interférer avec le déroulement du match ;
- Autres procédures illégales.

10. RÉSULTATS, HOMOLOGATION ET CLASSEMENTS

10.1 Résultats des rencontres

- A. L'équipe ayant marqué le plus de points est désignée comme vainqueur de la rencontre et l'équipe adverse comme perdante.
- B. En cas d'incidents particuliers traités dans les présentes règles, une ou les deux équipes pourront être déclarées forfaits pour la rencontre.

10.2 Homologation des rencontres

- A. L'homologation des rencontres est prononcée par la Commission Sportive Roller Derby.
- B. Tout résultat homologué est définitif et ne peut être remis en cause à quelque titre que ce soit.

10.3 Établissement des classements

10.3.1 Résultat d'une rencontre

- A. Trois points de compétitions (PC) sont attribués au vainqueur d'une rencontre, zéro point au perdant.

10.3.2 Forfait

- A. Un score de 150 à 0 en faveur de l'équipe non fautive est pris en compte.
- B. En cas d'absence d'une équipe au cours d'une phase de compétition se déroulant sous forme de plateau, cette équipe est déclarée forfait pour chacune des rencontres qu'elle devait disputer.
- C. En cas de forfait des deux équipes, celles-ci se voient attribuer chacune 2 points de pénalité (-2). Un score de 0 à 0 est pris en compte.
- D. Une rencontre forfait n'est pas comptabilisée comme purge au regard d'une pénalité de suspension sportive.

10.3.3 Classement final d'une compétition

- A. Le classement d'une compétition autre qu'à élimination directe est établi en totalisant les points de compétition marqués pour chaque rencontre.
- B. En cas d'égalité de nombre de points de compétitions entre équipes, elles sont départagées de la façon et dans l'ordre suivants :
 - 1. Différentiel de score particulier ;
 - 2. Différentiel de score général ;
 - 3. Le nombre d'expulsions sur le championnat (le nombre le plus petit est le mieux classé) ;
 - 4. Le nombre d'exclusions (foul out) sur le championnat (le nombre le plus petit est le mieux classé) ;
 - 5. Le nombre de pénalités sur le championnat (le nombre le plus petit est le mieux classé) ;
 - 6. Tirage au sort.

10.3.4 Récompenses

- A. Toute compétition nationale à l'issue de laquelle un titre est délivré fait l'objet de remise de récompenses.
- B. La plaque de champion de France remise au champion.ne du championnat Elite fournie par la Commission Sportive Roller Derby restent sa propriété et doivent lui être remis, la saison sportive suivante, avant le 1^{er} janvier.
- C. Les dégradations et disparitions sont facturées à l'association qui était en charge du trophée.

PARTIE IV – DISCIPLINE – SANCTIONS – LITIGES

11. GÉNÉRALITÉS

Le présent titre traite de points disciplinaires et non de faits de jeu dont les pénalités sportives respectives sont énoncées dans les articles correspondants du présent règlement.

12. DISCIPLINE

12.1. Réserves d'avant-match et réclamations d'après-match à l'initiative des arbitres

En complément des motifs prévus au Titre 1.2 du Règlement Sportif Général, les arbitres devront enregistrer (ou faire enregistrer par l'officiel de table de marque), à l'occasion d'une rencontre, une réserve d'avant-match ou une réclamation d'après-match saisie (ou cochée selon les cas) dans le module de résultats, avant le lundi 23h59 suivant la rencontre, dans les cas suivants :

- Non-respect des obligations figurant aux articles 6.2.6 « Tenues » ou 6.2.7 « Dotation et couleur des tenues ».
- Rencontre interrompue définitivement avant le terme prévu (5.3.3)
- Participant inscrit sur le rapport officiel de match et n'ayant pas pris part à la rencontre
- Identification d'un participant non admissible à la rencontre (art. 5.2).
- Forfait sur constat initial 13.4.1 et article 13 du Règlement Sportif Général.

12.2 Rapport d'incident

- A. Le rapport d'incident est le seul document officiel rapportant l'existence d'incident particulier au cours d'une rencontre, ou en marge de celle-ci, sollicitant une décision disciplinaire pour un motif autre que le seul match de suspension automatique.
- B. Il ne peut être rédigé que par les arbitres d'une rencontre pour un incident relatif à celle-ci.
- C. Il doit être établi sur un imprimé officiel édité par la Fédération notamment dans les cas suivants :
 - a. Non-respect des règles de composition des équipes
 - b. Identification d'un-e participant-e non admissible à la rencontre
 - c. Expulsion de joueur-se ou d'officiel-le d'équipe sur pénalité de mauvaise conduite pour le match ou pénalité de match,
 - d. Rencontre ne pouvant être jouée ou interrompue définitivement avant le terme prévu,
 - e. Tout comportement jugé inapproprié par les arbitres de la rencontre et qui contreviendrait au bon respect du déroulé de la rencontre et ce, y compris postérieurement au coup de sifflet final.
- D. En cas de protagonistes multiples, il doit être établi un rapport par personne ou club. Chaque rapport doit comporter l'identité du fautif, la description chronologique précise des incidents ainsi que les références des règles violées.
- E. Le rapport d'incident doit être adressé à la Fédération par les arbitres par courriel à rapport.arbitrage@ffroller-skateboard.com avant le lundi 23h59 suivant la rencontre.
- F. Le rapport d'incident est soumis au Président de la Commission disciplinaire de 1^{ère} instance compétente qui apprécie l'opportunité d'engager des poursuites disciplinaires.

13 SANCTIONS

13.1 Non admissibilité à une compétition

Toute association n'ayant pas rempli dans les délais voulus les conditions d'inscription à une compétition stipulées à l'article 5.1 n'est pas, sauf circonstances exceptionnelles appréciées par la Commission Technique Sportive de la discipline, admise à participer à cette compétition, avec rétrogradation au niveau pré-national.

13.1.1 Suspension sportive

- A. Tout-e joueur-euse expulsé-e d'une rencontre suite à une pénalité de "gross misconduct" (équivalent du carton rouge au roller derby) pour le match est suspendu-e (interdiction de participer aux manifestations sportives) pour 1 rencontre, même s'il n'y a pas rédaction d'un rapport d'incident.
- B. Lorsqu'un-e joueur-euse est suspendu-e pour une rencontre, iel ne peut y participer d'aucune façon que ce soit.
- C. Tout-e officiel-e d'équipe sanctionné-e d'une pénalité de méconduite pour le match, est suspendu-e (interdiction de participer aux manifestations sportives) pour une rencontre.
- D. Lorsqu'un-e joueur-se sous le coup d'une suspension participe à une rencontre qui est déclarée perdue du fait de la participation de cet.te joueur-se, la suspension est considérée comme non purgée.
- E. Un-e joueur-se, un-e officiel-le d'équipe ou un-e officiel-le de match faisant l'objet d'une suspension en match pourra reprendre la compétition avec n'importe quelle équipe avec laquelle ielle peut régulièrement évoluer sous réserve que cette dernière ait disputé sans lui, depuis la date d'effet de sa sanction, un nombre de matchs officiels correspondant au quantum de sa sanction.
- F. Dans les compétitions relevant du nouveau module de résultat, les journées prises en compte pour la suspension du-de la joueur-se ou de l'officiel-le d'équipe sont déterminées automatiquement et sont les prochaines journées prévues dans le calendrier du championnat à l'instant de la notification de la sanction.

13.2 Forfait

13.2.1 Constat initial

En complément des cas identifiés à l'article 13 Forfait sur constat initial du Titre 1.3 du Règlement Sportif Général, et sauf circonstances exceptionnelles appréciées par la Commission Sportive, une rencontre est également déclarée "forfait" par celle-ci, dans les cas suivants, et sur constat des arbitres :

En cas d'absence d'une équipe, ou de sa représentation minimum réglementaire, lorsque le coup d'envoi de la rencontre ne peut toujours pas être effectué après un délai d'attente de 15 minutes.

Lorsqu'une équipe ne peut aligner le nombre correct de joueur-euse.s, quelle qu'en soit la raison, à n'importe quel moment de la rencontre.

Présentation lors de la rencontre d'une ou plusieurs personnes n'ayant pas été déclarées sur le charter.

13.2.2 Constat différé

En complément des cas identifiés à l'article 14 Forfait sur constat différé du Titre 1.3 du Règlement Sportif Général, une équipe est déclarée "forfait" par la Commission Technique Sportive de la Discipline, en cas de réserves d'avant-match déposées à l'occasion d'une rencontre, dans le respect des dispositions de l'article 7 du Titre 1.2 du Règlement Sportif Général, et fondées, pour :

- A. Inscription d'un participant à plusieurs fonctions sur le rapport officiel de match (Art. 9.2.3 B)

13.2.3 Forfaits multiples, forfait particulier

- A. Toute association ayant été sanctionnée de 3 forfaits lors d'une même saison sportive et pour la même compétition est exclue de cette compétition immédiatement et pour tout le restant de la saison. Tous les résultats sportifs précédents en relation avec cette association dans la compétition concernée sont annulés. En outre, la caution d'engagement est encaissée.

Lors d'une compétition ou d'une phase de compétition se déroulant sous forme de plateau et pour l'application de la présente règle, un seul forfait est décompté pour l'association fautive, que le forfait concerne une seule des rencontres du plateau ou plusieurs.

- B. Lors d'une phase finale de compétition, un forfait pour non-présentation d'équipe est prononcé à l'encontre d'une association entraîne l'exclusion automatique de la compétition.
- C. Sur un plateau avec classement, en cas de forfait différé d'une équipe, seule l'équipe concernée est exclue, les autres équipes conservant leurs classements.

13.3 Avertissement

Un avertissement est adressé à toute association n'ayant pas procédé à la mise en conformité de la licence d'un·e de ses licencié·es.

13.4 Pénalités financières

13.4.1 Application des pénalités financières

- A. Une pénalité financière administrative est appliquée à toute association ayant reçu un avertissement, n'ayant pas procédé à la régularisation de la situation et ayant fait l'objet d'un deuxième avertissement.
- B. Une pénalité financière administrative d'un montant précisé dans le règlement financier des compétitions est appliquée à toute association déclarée forfait pour non-présentation d'équipe.
- Une pénalité financière administrative est appliquée à toute association ayant été sanctionnée d'un forfait selon les clauses de l'Art.13.4.
- C. Lors d'une compétition ou d'une phase de compétition se déroulant sous forme de plateau et pour l'application de la présente règle, un seul forfait est décompté pour l'association fautive, que le forfait concerne une seule des rencontres du plateau ou plusieurs.
- D. Une pénalité financière administrative est appliquée à tout.e joueur.se ayant fait établir sa licence sur la base de fausses déclarations.

13.4.2 Règlement des pénalités financières

Toute pénalité financière appliquée à un joueur, un officiel d'équipe ou une association est directement prélevée via le module fédéral (Rolskanet) sur le compte du club.

14 EXAMEN DES RESERVES ET LITIGES

14.1 Généralités

- A. Les dispositions du Titre 1.2 du Règlement sportif général s'appliquent au Roller Derby tant sur les réserves d'avant-match, les réclamations d'après-match que la participation frauduleuse de joueurs(ses).
- B. Les dispositions du Règlement des infractions disciplinaires et règlementaires et de son annexe s'appliquent au Roller Derby

14.2 Dispositions particulières au Roller Derby

- A. Dans l'hypothèse où une réserve ou une réclamation n'est pas fondée, le club l'ayant formulée se verra infliger une pénalité financière de niveau 1.
- B. Une réclamation peut être formulée après la rencontre par un club tiers encore qualifié dans la compétition concernée pour l'un des motifs énumérés aux articles 14 (Forfait sur constat différé) et 15 (Match perdu par pénalité) du Titre 1.3 du Règlement sportif général.

PARTIE V – ANNEXES

- **Charte FFRS - Politique de genre**

AVANT-PROPOS, RAPPELS LEGAUX ET CADRE D'APPLICATION DU REGLEMENT

Dans un souci de pratiquer une politique d'inclusion et de protection de tou-te-s ses adhérent-e-s, et afin de participer aux avancées réalisées par plusieurs organismes internationaux pour clarifier la position des individus transgenres et/ou intersexes lors de l'organisation, de l'encadrement, et de la participation à des événements de type Roller Derby, la Commission Sportive de Roller Derby mandatée par la FFRS a souhaité réaliser un règlement permettant à tou-te-s de se sentir accueilli-e-s, en sécurité, estimé-e-s et encouragé-e-s au sein des équipes féminines ou masculines avec qui iels se sentent le plus en accord, selon leurs identités de genre.

L'article 225-1 du Code Pénal français prévoit que nul-le ne peut être discriminé-e physiquement et moralement en fonction de son origine, de son sexe, de sa situation de famille, de sa grossesse, de son apparence physique, de la particulière vulnérabilité résultant de sa situation économique, apparente ou connue de son auteur, de son patronyme, de son lieu de résidence, de son état de santé, de son handicap, de ses caractéristiques génétiques, de ses mœurs, de son orientation ou identité sexuelle, de son âge, de ses opinions politiques, de ses activités syndicales, de son appartenance ou de sa non-appartenance, vraie ou supposée, à une ethnie, une nation, une race ou une religion déterminée.

Bien que le **paragraphe 4 de l'article 225-3** précise que l'on ne peut considérer comme discrimination le fait de refuser l'accès aux activités sportives non-mixtes aux personnes dont le genre ne correspond pas aux catégories binaires homme/femme, la Commission Roller Derby souhaite que les personnes impliquées dans l'administration du Roller Derby répondent de manière appropriée, avec sensibilité et justice aux personnes transgenres et/ou intersexes.

Ce règlement s'applique aux rencontres compétitives (adhésion, sélection, organisation, encadrement et participation) nationales et internationales de Roller Derby organisées par la FFRS. La Commission Roller Derby encourage chacune de ses Clubs membres à appliquer ces dispositions au quotidien (entraînements, bootcamps, matchs amicaux, etc.).

LEXIQUE ET NOTION D'AUTO-DETERMINATION DU GENRE

- **Genre** (identité de) : Le genre est une construction sociale qui, à partir d'une donnée biologique (le sexe), donne naissance au « féminin » et au « masculin » et leur attache un certain nombre de valeurs, de comportements, ainsi que des rôles spécifiques. Selon la sociologue Laure Bereni : « *le genre désigne le système qui produit une bipartition hiérarchisée entre hommes et femmes* »¹, c'est-à-dire des groupes et des catégories binaires, auxquels on est assigné-e à la naissance. L'identité de genre est le sentiment d'appartenance à un genre, indépendamment de (et bien que majoritairement en accord avec) celui qui a été assigné.
- **Cisgenre** : Qualifie un individu dont le genre correspond au genre assigné à la naissance.
- **Transgenre** : Qualifie un individu dont le genre ne correspond pas au genre assigné à la naissance.
- **Intersexe** : Une personne intersexe est une personne dont les caractéristiques sexuelles sont en dehors des critères sociaux établis comme « mâle » et « femelle ». L'intersexuation se traduit par des caractéristiques chromosomiques,

anatomiques, gonadiques et/ou hormonales différentes des personnes dyadiques (non intersexes), qui se manifestent à divers degrés sur le plan physique. Les personnes intersexes, notamment celles naissant avec des organes génitaux atypiques, sont très souvent assignées de force par le corps médical à une des catégories « *mâle* » ou « *femelle* » (mutilations génitales sur les enfants intersexes, hormonothérapies forcées...).

- **Transphobie** : La transphobie est le rejet des personnes trans et des transidentités. Elle peut prendre plusieurs formes : familiale, amicale, professionnelle (moqueries, exclusion, harcèlement, licenciements abusifs...), médicale (refus de soin, psychiatrisation des parcours de transition, pratiques de la SoFECT...), étatique (stérilisation obligatoire pour obtenir le changement d'état civil jusqu'en 2016), etc. Elle peut aller jusqu'à l'agression, voire le meurtre. Il est très difficile de porter plainte en cas d'acte ou de comportement transphobe puisque ni la loi, ni le Défenseur des droits ne reconnaissent officiellement la transphobie comme une discrimination au même titre que le racisme ou l'homophobie (même si le critère – flou et confus – d'identité sexuelle a été ajouté en 2012 à **l'article 225-1 du code pénal**).
- **Auto-détermination du genre** : Considérant l'identité de genre comme personnelle à chacun·e, qu'elle corresponde ou non au genre assigné à la naissance, la Commission Roller Derby reconnaît chacun·e de ses membres comme étant libre de définir son propre genre selon le spectre existant et inexistant encore, et elle ne peut interférer dans ce domaine.

REGLEMENT

La FFRS ne peut sous aucune condition remettre en cause l'identité de genre de ses membres lié·e·s à l'organisation, à la participation et à l'encadrement des événements de type Roller Derby.

Une personne trans/transgenre/intersexe est libre de choisir de patiner au sein d'un charter féminin ou masculin, selon celui avec lequel elle se sent le plus à l'aise, et ce indépendamment de son sexe et de son état-civil officiel (papiers d'identité, licence, etc.).

L'identité de genre des participant·e·s est considérée comme intime et confidentielle et ne doit être divulguée sous aucun prétexte.

Les Clubs accueillant des personnes transgenres et/ou intersexes doivent prendre des dispositions afin que l'intimité de chaque personne soit préservée dans les espaces genrés (toilettes, vestiaires, douches...) selon les besoins des individus concernés et dans la mesure du possible.

Les actes et les propos hostiles ou discriminants en rapport avec l'identité de genre des personnes liées à l'organisation, à la participation et à l'encadrement des événements de type Roller Derby ne peuvent être tolérés et seront passibles de sanctions au même titre que n'importe quel autre acte ou propos hostile ou discriminant.

Ce règlement s'applique pour l'adhésion, la sélection, l'organisation, la participation et l'encadrement des matchs de Roller Derby Nationaux et Internationaux sanctionnés FFRS.

La FFRS est garante du respect et protège ses licencié·e·s.

La FFRS s'engage à ne demander aucune preuve ou justification quant à l'identité de genre de ses adhérent·e·s. De même, elle se doit de garder confidentielles les informations qui lui sont fournies (demande de licence, sélection nationale, test anti-dopage, etc.).

Afin de participer à la promotion de cet espace d'inclusion, la FFRS fera les efforts nécessaires à la mise en place d'un accord mutuel lors d'événements internationaux où les politiques de genre ne permettent pas à l'identité de genre de tou-te-s ses membres d'être reconnue correctement.

En cas de changement officiel d'état-civil, la modification des documents et des dossiers devra être réalisée dans les plus bref délais.














Les actes et les propos hostiles ou discriminants en rapport à l'identité de genre des personnes liées à l'adhésion, à l'organisation, à la participation et à l'encadrement des événements de type Roller Derby, au même titre que tout autre actes et/ou propos hostiles ou discriminants, doivent être signalés auprès de la Commission Roller Derby afin qu'une investigation puisse être menée et que des sanctions adéquates soient décidées.

La FFRS met en place des outils pédagogiques et une charte afin que tout-e membre puisse se renseigner sur les transidentités et ainsi mieux accueillir chaque adhérent-e.

- Rapport officiel de match (IGRF)

Section 1. VENUE & ROSTERS (Complete BEFORE the game)									
Location:	VENUE NAME				CITY	ST/PRV	GAME #		
Tournament/ Multi-Day Event:	TOURNAMENT/MULTI-DAY EVENT NAME				HOST LEAGUE NAME				
Date:				Start Time:			Suspension:	YES NO	
TEAM ROSTERS - List in order of Skater number									
HOME TEAM					VISITING TEAM				
LEAGUE					LEAGUE				
TEAM					TEAM				
COLOR					COLOR				
# of players	Skater #	Name	Licence	# of players	Skater #	Name	Licence		
1				1					
2				2					
3				3					
4				4					
5				5					
6				6					
7				7					
8				8					
9				9					
10				10					
11				11					
12				12					
13				13					
14				14					
15				15					
16				16					
17				17					
18				18					
19				19					
20				20					
BENCH	-			BENCH	-				
BENCH	-			BENCH	-				
BENCH	-			BENCH	-				
BENCH	-			BENCH	-				
Section 2. SCORE & PENALTIES (Complete DURING or IMMEDIATELY AFTER game)									
HOME TEAM					VISITING TEAM				
Period 1	Points		Penalties		Period 1	Points		Penalties	
Period 2	Points		Penalties		Period 2	Points		Penalties	
TOTAL POINTS:			PENALTIES:		TOTAL POINTS:			PENALTIES:	
The Official Score in this game required adjustment:			Reason for OS adjustment:						
Expulsion/Suspension notes:		Suspension was served by:							
Expulsion:					Suspension: YES NO				
Expulsion:					Suspension: YES NO				
Expulsion:					Suspension: YES NO				
Section 3. VERIFICATION (Complete IMMEDIATELY AFTER game)									
Home Team Captain					Visiting Team Captain				
Skate Name:					Skate Name:				
Legal Name:					Legal Name:				
Signature:					Signature:				
Head Referee					Head NSO				
Skate Name:					Skate Name:				
Legal Name:					Legal Name:				

- Gestuelle des arbitres

VERBAL CUE(S)	CODE	HAND SIGNAL	VERBAL CUE(S)	CODE	HAND SIGNAL
Back Block	B		Multiplayer	M	
High Block	A		Illegal Position Including: Destruction, Skating Out of Bounds, Failure to Reform, Failure to Return, Failure to Yield	P	
Low Block	L				
Head Block	H		Cut Including: Illegal Re-Entry	X	
Forearm	F				
Leg Block	E		Interference Including: Delay of Game	N	
Illegal Contact Including: Illegal Assist, Early Hit	C				
Direction Including: Stop Block	D		Illegal Procedure Including: Star Pass Violation, Star Pass Interference	I	
			Misconduct Including: Insubordination	G	