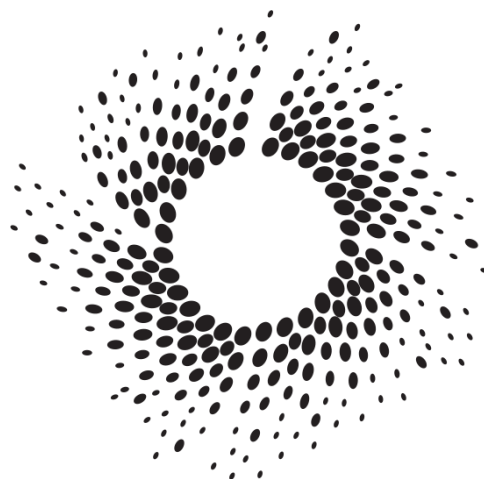


Fédération
Française **Roller**
& **Skateboard**



Règlement Sportif
Dispositions particulières
ROLLER HOCKEY

Validé par le Conseil d'Administration le 15 juin 2024



REGLEMENT SPORTIF
DISPOSITIONS PARTICULIÈRES
ROLLER HOCKEY

Validé par le Conseil d'Administration en date du 15 juin 2024

Table des matières

PARTIE I - DISPOSITIONS GÉNÉRALES	9
1 OBJET	9
2 TEXTES DE RÉFÉRENCE.....	9
3 ABRÉVIATIONS.....	9
4 DÉFINITION DES RÈGLES	9
5 RÈGLEMENT GÉNÉRAL DES COMPÉTITIONS.....	9
5.1 ADMISSIBILITÉ DES ASSOCIATIONS	9
5.2 ADMISSIBILITÉ DES PARTICIPANTS	10
5.2.1 <i>Obligation de licence</i>	<i>10</i>
5.2.2 <i>Restrictions de participation.....</i>	<i>10</i>
5.2.3 <i>Mutations, Ententes et Sélections d'athlètes</i>	<i>13</i>
5.2.4 <i>Sur-classements.....</i>	<i>15</i>
5.2.5 <i>Mixité.....</i>	<i>15</i>
5.3 FORMULES DES COMPÉTITIONS	15
5.3.1 <i>Compétitions en matchs simples</i>	<i>15</i>
5.3.2 <i>Compétitions en matchs aller-et-retour</i>	<i>15</i>
5.3.3 <i>Compétitions en plateaux.....</i>	<i>15</i>
5.3.4 <i>Compétitions combinées</i>	<i>15</i>
5.4 FORMAT DES RENCONTRES.....	15
5.4.1 <i>Format standard.....</i>	<i>15</i>
5.4.2 <i>Format étendu</i>	<i>16</i>
5.4.3 <i>Format éliminatoire.....</i>	<i>16</i>
5.4.4 <i>Déroulement de la prolongation</i>	<i>16</i>
5.4.5 <i>Arrêt anticipé.....</i>	<i>17</i>
PARTIE II – ÉQUIPES, OFFICIELS DE COMPETITION ET RAPPORT OFFICIEL DE MATCH.....	18
6 ÉQUIPES	18
6.1 EFFECTIF DES ÉQUIPES	18
6.1.1 <i>Joueurs.....</i>	<i>18</i>
6.1.2 <i>Officiels d'équipe</i>	<i>18</i>
6.1.3 <i>Capitaine et assistants d'équipe</i>	<i>18</i>
6.1.4 <i>Saisie de la composition des équipes.....</i>	<i>18</i>
6.2 ÉQUIPEMENTS DES JOUEURS	18
6.2.1 <i>Généralités.....</i>	<i>18</i>
6.2.2 <i>Crosses.....</i>	<i>18</i>
6.2.3 <i>Patins.....</i>	<i>19</i>
6.2.4 <i>Équipements de protection.....</i>	<i>19</i>
6.2.5 <i>Homologation des équipements de protection</i>	<i>20</i>
6.2.6 <i>Port des équipements de protection.....</i>	<i>20</i>
6.2.7 <i>Équipements dangereux.....</i>	<i>20</i>
6.2.8 <i>Tenues.....</i>	<i>21</i>
6.2.9 <i>Dotation et couleur des tenues.....</i>	<i>21</i>

6.3	PALET	21
6.3.1	<i>Spécifications</i>	21
6.3.2	<i>Choix et usage du palet</i>	22
7	OFFICIELS DE MATCH	22
7.1	ARBITRES	22
7.1.1	<i>Généralités</i>	22
7.1.2	<i>Rôle et responsabilité des arbitres</i>	23
7.2	OFFICIELS DE TABLE DE MARQUE	23
7.2.1	<i>Généralités</i>	23
7.2.2	<i>Marqueur officiel</i>	23
7.2.3	<i>Chronométreur officiel</i>	24
7.2.4	<i>Chronométreur des pénalités</i>	24
7.3	JUGES DE BUT	24
8	RAPPORT OFFICIEL DE MATCH	25
8.1	GÉNÉRALITÉS	25
8.2	REDACTION DU RAPPORT OFFICIEL DE MATCH	25
8.3	SAISIE DES RAPPORTS OFFICIELS DE MATCH DANS LE MODULE DE RESULTATS	26
PARTIE III – RÈGLES DU JEU		27
9	DÉROULEMENT DES RENCONTRES	27
9.1	CHRONOLOGIE	27
9.1.1	<i>Temps d'échauffement</i>	27
9.1.2	<i>Temps de jeu</i>	27
9.1.3	<i>Temps de repos</i>	27
9.2	VÉRIFICATIONS PRÉLIMINAIRES	27
9.2.1	<i>Conformité des équipements sportifs</i>	27
9.2.2	<i>Effectif des équipes</i>	27
9.2.3	<i>Rapport officiel de match</i>	28
9.2.4	<i>Vérification de l'admissibilité des participants</i>	28
9.3	RÈGLES GÉNÉRALES D'ARBITRAGE	29
9.3.1	<i>Engagements</i>	29
9.3.2	<i>Temps morts</i>	30
9.3.3	<i>Changement des joueurs</i>	30
9.3.4	<i>Gardien de but</i>	30
9.3.5	<i>Joueurs blessés</i>	30
9.3.6	<i>Maintien en mouvement du palet</i>	31
9.3.7	<i>Palet injouable ou sorti de la piste</i>	31
9.3.8	<i>Palet hors de vue ou illégal</i>	31
9.3.9	<i>Buts et assistances</i>	32
10	PÉNALTÉS (ANNEXE A6)	32
10.1	DÉFINITION DES PÉNALTÉS	32
10.1.1	<i>Classification des pénalités</i>	32
10.1.2	<i>Pénalités mineures</i>	33
10.1.3	<i>Pénalités majeures</i>	33
10.1.4	<i>Pénalités de méconduite (MEC)</i>	33

10.1.5	<i>Pénalités de méconduite pour le match (MPM)</i>	33
10.1.6	<i>Pénalités de match (PM)</i>	33
10.1.7	<i>Pénalités induites</i>	34
10.1.8	<i>Exclusion (EXC)</i>	34
10.1.9	<i>Pénalités simultanées</i>	34
10.1.10	<i>Tirs de pénalité (TP)</i>	34
10.1.11	<i>Buts automatiques (BA)</i>	35
10.2	GESTION DES PÉNALITÉS	35
10.2.1	<i>Décompte des pénalités</i>	35
10.2.2	<i>Pénalités simultanées</i>	35
10.3	SIGNALEMENT DES PÉNALITÉS	36
10.4	APPLICATION DES PÉNALITÉS	36
10.4.1	<i>Généralités</i>	36
10.4.2	<i>Équipement non conforme (EQU)</i>	36
10.4.3	<i>Ajustement d'équipement (JEU)</i>	36
10.4.4	<i>Changement de joueurs (SUR)</i>	37
10.4.5	<i>Règles particulières pour les gardiens de but (JEU)</i>	37
10.4.6	<i>Attitude antisportive (ANT, MEC, MPM)</i>	38
10.4.7	<i>Agression physique envers les officiels (MEC, MPM, PM)</i>	39
10.4.8	<i>Refus de commencer le jeu (JEU)</i>	39
10.4.9	<i>Déplacement de la cage de but (JEU)</i>	39
10.4.10	<i>Abandon du banc des pénalités (JEU)</i>	39
10.4.11	<i>Tir de pénalité (TP)</i>	39
10.4.12	<i>Tomber sur le palet (JEU)</i>	40
10.4.13	<i>Manier le palet avec les mains (JEU)</i>	40
10.4.14	<i>Altercation (BAG)</i>	40
10.4.15	<i>Blessure intentionnelle, tentative de blessure (MPM, PM)</i>	41
10.4.16	<i>Charge (INC)</i>	41
10.4.17	<i>Charge contre la balustrade (CBA)</i>	41
10.4.18	<i>Charge dans le dos (DOS)</i>	41
10.4.19	<i>Charge avec la crosse (CRO)</i>	41
10.4.20	<i>Crosse haute (HAU)</i>	41
10.4.21	<i>Piquage (PIQ)</i>	42
10.4.22	<i>Cinglage (CIN)</i>	42
10.4.23	<i>Dureté excessive (DUR)</i>	42
10.4.24	<i>Retenir (RET)</i>	42
10.4.25	<i>Accrocher (ACC)</i>	42
10.4.26	<i>Faire trébucher (TRE)</i>	43
10.4.27	<i>Coup de coude, coup de genou (COU, GEN)</i>	43
10.4.28	<i>Obstruction (OBS)</i>	43
10.4.29	<i>Obstruction par des spectateurs</i>	43
10.4.30	<i>Crosse brisée (BRI)</i>	43
10.4.31	<i>Jet de crosse (JET)</i>	44
10.4.32	<i>Autres cas</i>	44
11	RÉSULTATS, HOMOLOGATION ET CLASSEMENTS	44
11.1	RÉSULTATS DES RENCONTRES	44
11.2	HOMOLOGATION DES RENCONTRES	44

11.3	ÉTABLISSEMENT DES CLASSEMENTS	44
11.3.1	<i>Résultat d'une rencontre</i>	44
11.3.2	<i>Classement provisoire des équipes</i>	45
11.3.3	<i>Classement final d'une compétition</i>	45
11.3.4	<i>Classement des joueurs</i>	46
11.3.5	<i>Récompenses</i>	46
PARTIE IV – DISCIPLINE SANCTIONS - LITIGES		47
12	GÉNÉRALITÉS	47
13	DISCIPLINE	47
13.1	RÉSERVES D'AVANT-MATCH ET RÉCLAMATIONS D'APRÈS-MATCH À L'INITIATIVE DES ARBITRES	47
13.2	RAPPORT D'INCIDENT	47
14	SANCTIONS	48
14.1	NON ADMISSIBILITE A UNE COMPETITION	48
14.2	FORFAIT	48
14.2.1	<i>Constat initial</i>	48
14.2.2	<i>Constat différé</i>	48
14.2.3	<i>Forfaits multiples, forfait particulier</i>	48
14.3	MATCH PERDU PAR PÉNALITÉ	49
14.4	SUSPENSION SPORTIVE	49
14.5	AVERTISSEMENT	49
14.6	PÉNALITÉS FINANCIÈRES	50
14.6.1	<i>Application des pénalités financières</i>	50
14.6.2	<i>Règlement des pénalités financières</i>	51
15	EXAMEN DES RESERVES ET LITIGES	51
15.1	GÉNÉRALITÉS	51
15.2	DISPOSITIONS PARTICULIERES AU ROLLER HOCKEY	51
ANNEXES		53
A.1	ZONE LEGALE DE PASSE A LA MAIN POUR LE GARDIEN DE BUT	53
A.2	ACCES DES LICENCIES MINEURS AUX FONCTIONS D'OFFICIELS D'EQUIPE ET D'OFFICIELS DE MATCH	54
A.2.1	<i>Généralités</i>	54
A.2.2	<i>Officiels d'équipe</i>	54
A.2.3	<i>Officiels de match</i>	54
A.2.4	<i>Sanctions</i>	54
A.3	RAPPORT OFFICIEL DE MATCH HORS MODULE DE RESULTATS	55
A.4	TABLEAU RECAPITULATIF DES PENALITES	58
A.5	GESTUELLE DES ARBITRES	59
A.5.1	<i>Signalement des pénalités</i>	59
A.5.2	<i>Autres gestes</i>	61
A.6	FORMAT DE RENCONTRES DES CATEGORIES U7 / U9 / U11	62
A.6.1	<i>Terrain et matériel</i> :.....	62
A.6.2	<i>Equipes</i> :.....	62
A.6.3	<i>Règles</i> :.....	62
A.6.4	<i>Organisation des matchs sur les plateaux</i> :.....	63
A.6.5	<i>Rôle de l'officiel d'équipe</i> :.....	64

A.6.6	<i>Officiels de match :</i>	64
A.6.7	<i>Sécurité :</i>	64
A.6.8	<i>Promotion du sport :</i>	64
A.6.9	<i>Adaptation possible des règles lors des tournois U11 :</i>	64
A.7	FORMAT DE COMPETITION DE LA CATEGORIE U13	66
A.7.1	<i>Terrain et matériel :</i>	66
A.7.2	<i>Equipes :</i>	66
A.7.3	<i>Championnat :</i>	66
A.7.4	<i>Règles :</i>	66
A.7.5	<i>Organisation des matchs sur les plateaux :</i>	67
A.7.6	<i>Adaptation des règles lors des tournois nationaux :</i>	67
A.7.7	<i>Rôle de l'officiel d'équipe :</i>	67
A.7.8	<i>Officiels de match :</i>	68
A.8	ARBITRES : TABLEAU DE CORRESPONDANCE NIVEAUX DE CERTIFICATION / ANCIENS DEGRES	69

AVERTISSEMENT :

Ces dispositions particulières font l'objet d'adaptations spécifiques aux **catégories U7 à U13** au service de la progression à long terme du jeune joueur de roller-hockey.

Ces adaptations sont détaillées en :

- Annexe A.6 pour les catégories U7 à U11
- Annexe A.7 pour les catégories U13

PARTIE I - DISPOSITIONS GÉNÉRALES

1 OBJET

Le présent règlement sportif a pour objet la définition des règles sportives des compétitions dans la discipline Roller Hockey.

Il est complété par des règlements particuliers, traitant des règles spécifiques à chaque compétition.

Il ne traite pas des règles générales d'organisation et de réglementation des compétitions et manifestations Roller Hockey qui font l'objet d'un document spécifique.

2 TEXTES DE RÉFÉRENCE

Les documents de références suivants sont indispensables pour l'application du présent règlement. Leur dernière édition s'applique (y compris les éventuels amendements).

World Sports – Réglementation Roller Hockey
Règles du jeu –

Fédération Française de Roller & Skateboard - Règlement intérieur –

Fédération Française de Roller & Skateboard - Règlement médical –

Fédération Française de Roller & Skateboard - Règlement des infractions disciplinaires et réglementaires–

Fédération Française de Roller & Skateboard - Règlement disciplinaire dopage –

Directive Européenne relative aux équipements de protection Individuelle (Directive 89/656/CEE)

NF EN ISO 10256-1 à 4 " Équipements de protection destinés à être utilisés en hockey sur glace - Parties 1 à 4"

3 ABRÉVIATIONS

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

CERS	Confédération Européenne de Roller Skating
CERILH	Comité Européen de Roller in Line Hockey
WS	World Skate
FFRS	Fédération Française de Roller & Skateboard
CSRH	Commission Sportive Roller Hockey

4 DÉFINITION DES RÈGLES

Les règles de jeu sont définies par la WS. Toute compétition officielle organisée par la FFRS ou ses organes déconcentrés doit se conformer à ces règles. Sont traitées sous la dénomination « règles de jeu » uniquement les règles techniques afférant à la nature même du jeu et sujettes à modifications imposées suivant les évolutions des règles de jeu éditées par la WS.

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.

Tout engagement en retard sera sanctionné d'une pénalité financière égale à une pénalité de niveau 2 par jour de retard, à concurrence de 7 jours et pourra être refusé au-delà.

B. Dans le module fédéral (Rolskanet), l'Association déclare la salle principale dans laquelle elle accueille les rencontres « à domicile ».

Pour prévenir l'éventuelle indisponibilité de la salle principale, l'Association a la possibilité de déclarer une seconde salle. Cette seconde salle doit être située à moins de 100 km par la route de la salle principale et obligatoirement dans la même ligue. Le changement de salle sera soumis à l'accord de la Commission sportive Roller Hockey.

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 participants

5.2.1 Obligation de licence

A. Tout joueur et tout gardien 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 prévue en Annexe A.2, tout officiel d'équipe doit être majeur et titulaire d'une licence délivrée par la FFRS pour la saison sportive en cours.

C. Les officiels d'équipe 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/gardien ou officiel d'équipe doit :

- être licencié à l'association engagée dans la compétition, ou faire partie d'une entente satisfaisant aux réglementations fédérales en vigueur. Cependant, sur dérogation délivrée par la Commission sportive Roller Hockey, des officiels d'équipes licenciés dans des clubs tiers peuvent être autorisés,
- 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 14.4.E 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, qu'il soit départemental, régional ou national, ni pour des rencontres amicales interclubs.

5.2.2 Restrictions de participation

5.2.2.1 Règles générales

A. Outre les restrictions de participation précisées aux paragraphes B à F ci-dessous, les règlements particuliers des compétitions peuvent prévoir des conditions spécifiques d'admissibilité des joueurs à celles-ci.

B. Tout joueur, excepté les gardiens de but, ayant participé à une rencontre en championnat de France senior ne peut participer, le même week-end, à une rencontre d'un autre niveau de championnat de France senior.

- C. Par exception, sont autorisées les participations au cours d'un même week-end :
- de joueuses féminines à des rencontres de championnat de France dans les catégories senior mixte et senior féminine,
 - des joueurs(ses) de catégorie U22 et inférieures à deux niveaux différents de championnats senior.
- D. Tout joueur de catégorie jeunesse ayant participé à une rencontre en championnat de France senior peut participer à une ou des rencontres de championnat de catégorie jeunesse le même jour.
- E. Toute participation dans une même journée à des rencontres dans des championnats de catégories différentes est subordonnée au respect des temps de repos spécifiés dans le présent règlement (Art. 9.1.3).
- F. Le décompte des forfaits s'effectue de la façon suivante pour les restrictions de participation :
- Rencontre déclarée forfait sur constat initial : la rencontre n'est pas prise en compte dans le cas d'absence d'une équipe déclarée au préalable. Dans les autres cas, la rencontre est prise en compte pour l'équipe non responsable du forfait, sur la base du rapport officiel de match signé par les arbitres.
 - Équipe déclarée forfait sur constat différé : la rencontre est prise en compte pour les joueurs(ses) des deux équipes ayant participé à la rencontre, à l'exception des joueurs(ses) responsables du forfait.
 - Résultat annulé suite à l'exclusion (ou le retrait) d'une équipe pour la compétition (art. 14.2.3) : la rencontre est prise en compte pour les joueurs(ses) des deux équipes ayant participé à la rencontre.

5.2.2.2 Participation dans plusieurs niveaux de championnats

- A. Un(e) joueur(se) de champ ne peut participer à une rencontre d'un championnat de France senior mixte s'il ou elle a participé à 7 rencontres ou plus en joueur(se) de champ dans un (ou plusieurs) championnat(s) de France senior mixte de niveau supérieur.
- B. Une joueuse de champ ne peut participer à une rencontre de championnat de France de ligue féminine si elle a participé à 7 rencontres ou plus en joueuse de champ dans un (ou plusieurs) championnat(s) de France de ligue féminine de niveau supérieur.
- C. Les rencontres disputées comme gardien(ne) de but dans les niveaux supérieurs ne sont pas prises en compte pour les 2 restrictions ci-dessus.
- D. Un(e) gardien(ne) de but ne peut participer à une rencontre d'un championnat de France senior mixte s'il ou elle a participé comme gardien(ne) de but à 7 rencontres ou plus dans un (ou plusieurs) championnat(s) de France senior mixte de niveau supérieur.
- E. Une gardienne de but ne peut participer à une rencontre de championnat de France de ligue féminine si elle a participé comme gardienne de but à 7 rencontres ou plus dans un (ou plusieurs) championnat(s) de France de ligue féminine de niveau supérieur.
- F. La participation effective des gardien(ne)s de but au déroulement des rencontres est basée sur les indications portées sur les rapports officiels de match dans la zone "*gardien*". S'il n'est pas entré en jeu, la participation à la rencontre ne lui est pas comptée pour la présente règle. Si aucune indication n'est portée sur le rapport, les deux gardien(ne)s sont réputé(e)s avoir participé à la rencontre.
- G. Les joueurs et joueuses des catégories U18 à U22 ne sont pas soumis à ces restrictions.

5.2.2.3 Participation aux phases finales

- A. Pour pouvoir participer aux phases finales et phases d'accession d'un niveau de championnat de France avec

une association, tout joueur doit avoir, à la fin de la phase de qualification du niveau de championnat dans lequel le joueur veut disputer les finales, participé, dans cette même association, à un certain nombre de matchs de la phase de qualification des championnats de France selon tableau ci-dessous.

Championnat dans lequel le(la) joueur(se) veut évoluer en phase finale	Nombre de matchs à disputer		Championnats dans lesquels une participation du(de la) joueur(se) est prise en compte											
	Avant le 31/12	A la fin de la phase de qualification	Elite	N1	N2	N3	Pré-nat	Région	N1F	N2F	U20	U17	U15	
Elite	3	9	x	x	x					x	x	x		
N1	2	7	x	x	x	x				x	x	x		
N2	2	7	x	x	x	x	x			x	x	x		
N3	2	6	x	x	x	x	x	x		x	x	x		
Pré-nat et accession N3	2	6	x	x	x	x	x	x		x	x	x		
N1 Féminine	<i>Cf Art.5.1 du règlement particulier des compétitions Roller Hockey</i>									x	x	x	x	
N2 Féminine											x	x	x	
U20	2	8									x			
U17	2	6										x		
U15	2	6												x

Par exemple : pour pouvoir jouer en phases finales Elite, il faut avoir participé, à au moins 3 matchs avant le 31/12 et à au moins 9 matchs à l'issue de la dernière journée de la phase de qualification Elite. Les rencontres disputées dans les championnats de France Elite, N1, N2, N1F, N2F ou U20 sont prises en compte. Ainsi, on peut avoir participé à 6 matchs en Elite et à 3 matchs en N2 pour satisfaire cette règle.

Par exemple : un joueur participe aux championnats de France N3 et au championnat régional. Le nombre de matchs auxquels il aura participé en N3 et en régional sera additionné pour déterminer, à la fin de la phase de qualification N3, s'il a participé au nombre de matchs exigé pour participer aux finales N3. Les éventuels matchs disputés en régional après la fin de la phase de qualification N3 ne pourront pas être pris en compte.

- B. Pour la règle ci-dessus, la participation des gardiens de but au déroulement des rencontres est basée sur leur présence sur le rapport officiel de match et non pas sur leur participation effective (entrée en jeu).
- C. Pour rappel : Les championnats de France sénior mixte sont composés de l'Elite, N1, N2, N3 et Pré-Nationale. Les championnats de France Ligue féminine sont composés d'une N1F et d'une N2F. Les championnats de France jeunesse sont composés des catégories U20, U17 et U15.
- D. Dans le cas d'une entente concernant des équipes de catégories "jeunesse" et féminines, les quotas sont attribués au joueur faisant partie de l'entente pour le compte de l'ensemble des clubs formant l'entente.
- E. Dans le cas d'une sélection, les matchs disputés dans les 2 clubs sont pris en compte et les quotas sont attribués au joueur pour les 2 clubs.
- F. Pour les championnats comportant plusieurs phases avant les phases finales, le décompte des quotas est effectué sur l'ensemble des phases préliminaires avec au moins 1 match avant la fin de la première phase de qualification.

- G. Le décompte des forfaits s'effectue de la façon suivante pour ces restrictions particulières :
- Rencontre déclarée forfait sur constat initial : la rencontre n'est pas prise en compte dans le cas d'absence d'une équipe déclarée au préalable. Dans les autres cas, la rencontre est prise en compte pour l'équipe non responsable du forfait, sur la base du rapport officiel de match signé par les arbitres.
 - Équipe déclarée forfait sur constat différé : la rencontre est prise en compte pour les joueurs(ses) des deux équipes ayant participé à la rencontre, à l'exception des joueurs(ses) responsables du forfait.
- H. Les dispositions des alinéas ci-dessus ne s'appliquent pas :
- En cas de disposition particulière figurant aux règlements particuliers,
 - Sur dérogation accordée par la Commission Sportive Roller Hockey, après avis du médecin fédéral à l'appui de justificatifs médicaux, si le quota n'a pu être réalisé pour cause de blessures ou, pour les joueuses, de maternité.
- I. D'autres restrictions de participation spécifiques peuvent être prévues dans les règlements particuliers.

5.2.2.4 Blessure prolongée

Sur dérogation de la Commission sportive Roller Hockey, tout joueur ou joueuse senior présentant un certificat médical d'interruption totale de pratique sportive d'une durée supérieure à 30 jours et ne bénéficiant pas de sa qualification pour un championnat du fait de l'article 5.2.2.1 B peut participer au maximum à 2 rencontres en compétition de niveau inférieur. Cette demande de dérogation ne peut être formulée pour aucune rencontre de phase finale d'un championnat.

5.2.2.5 Mixité

- A. Les licenciées féminines participant aux rencontres des championnats de France seniors mixtes devront avoir effectué 30% des matchs (arrondi à l'unité supérieure) en championnat de France de Ligue féminine en fin de saison sportive, sauf dérogation médicale accordée par la Commission Sportive Roller Hockey, sur avis du médecin fédéral, si le quota n'a pu être réalisé pour cause de blessures ou, de maternité.
- B. Le non-respect de cette disposition expose l'association à une pénalité financière (Art. 14.6.1.K) mais n'impacte pas le résultat des rencontres auxquelles les licenciées n'ayant pas respecté cette disposition auraient participé.

5.2.2.6 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 le mercredi minuit précédent la première journée de la compétition, une liste de 6 joueurs (joueuses) par équipe engagée. Cette liste est automatiquement prise en compte par le module fédéral pour la préparation de la composition des équipes.
- C. Ces joueurs (joueuses) ne peuvent participer qu'aux rencontres de l'équipe pour laquelle ils figurent sur cette liste, sous peine de sanctions prévues à l'article 14. Lors des phases finales, l'élimination d'une équipe met fin à cette restriction. Les quotas concernant les règles de restriction de participation des joueurs pour les phases finales s'appliquent pour l'équipe concernée (qualifiée pour la phase finale).

5.2.3 Mutations, Ententes et Sélections d'athlètes

5.2.3.1 Généralités

- 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 Hockey, 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. Pendant la saison sportive, toute mutation d'un licencié doit faire l'objet d'une demande.
- D. Toute mutation, toute entente ou toute sélection d'athlète demandée dans les règles et acceptée permet à un joueur de participer aux compétitions avec sa nouvelle association, qu'il 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 président du club quitté.
- C. Passé ce délai, aucune demande de mutation, hors les cas particuliers prévus dans le livre I Règlements Administratifs – Règles de participation aux manifestations sportives, n'est acceptée.
- D. Pour les mutations accordées dans les conditions du paragraphe C ci-dessus, les licenciés des catégories d'âge U18 à seniors ne pourront évoluer, en championnat senior, que dans un niveau inférieur à celui de leur club d'origine.
- E. Toute mutation internationale est soumise au respect du players statutes and transfert du CERILH afin d'être validée par la FFRS.

Ainsi, l'obtention du Certificat de transfert Européen (ETC) est un préalable à la prise de licence FFRS d'un joueur ou d'une joueuse précédemment licencié(e) à l'étranger dans une association affiliée à la Worldskate. En cas de défaut, le joueur se verra appliquer une pénalité financière de niveau 1 directement prélevée via le module fédéral (Rolskanet) sur le compte du club.

5.2.3.3 Ententes

En application du titre 1.2 du "Livre I : Règlements administratifs - Règles de participation aux manifestations sportives", les ententes sportives sont autorisées dans les championnats de France jeunesse, les championnats de France Ligue féminine et dans le niveau Pré-Nationale du Championnat de France senior mixte.

Toute demande d'entente devra être renseignée et validée en ligne par les clubs concernés avant la date butoir des engagements dans le championnat concerné.

Le projet de l'entente sportive en question devra y être exposé afin d'obtenir la validation fédérale.

5.2.3.4 Sélections d'athlètes

- A. Le principe de la sélection d'athlète est étendu entre deux clubs uniquement pour :
 - a) l'évolution de joueurs(ses) dans des catégories de championnat jeunesse non présentes dans leur club,
 - b) ou l'évolution de licenciées féminines ou de joueurs U18 à U20 dans des niveaux de championnat senior non présents dans leur club.
- B. L'inscription, par le club d'origine, d'une équipe ou d'une entente dans la catégorie de championnat jeunesse ou dans le niveau de championnat senior 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 seul athlète par club d'origine, dans la catégorie de championnat jeunesse ou dans le niveau de

championnat senior correspondant à la sélection,

- 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 jeunesse ou dans un niveau de championnat senior, qu'au maximum 6 athlètes provenant d'au maximum 4 associations.
- E. Toute demande de sélection devra être enregistrée dans le module fédéral (Rolskanet) au plus tard le lundi 14h précédant la journée de championnat pour laquelle la prise en compte est souhaitée.

5.2.4 Sur-classements

- A. Le tableau des catégories d'âge pour la pratique du Roller Hockey est publié chaque saison par la FFRS.
- B. Les sur-classements sont autorisés dans les conditions du règlement médical de la FFRS.
- C. Le double sur-classement est autorisé dans les conditions du règlement médical de la FFRS.
- D. Le triple surclassement féminin est autorisé dans les conditions du règlement médical de la FFRS.

5.2.5 Mixité

- A. Les équipes mixtes pour les catégories de compétition U7 à U20 sont autorisées sans conditions particulières. Le simple surclassement est autorisé.
- B. Les équipes mixtes pour les catégories seniors sont autorisées dans les championnats régionaux masculins, qu'ils soient de loisir ou de compétition. Le simple surclassement et le double surclassement sont autorisés.
- C. Les équipes mixtes sont autorisées dans les compétitions nationales seniors mixtes sous condition que les licenciées féminines évoluant dans ces compétitions participent également au championnat de France de Ligue féminine. Le simple surclassement et le double surclassement sont autorisés.
- D. Les conditions particulières de participation aux compétitions dans le cadre de la mixité sont précisées dans le livre I – Règlement administratif – article 11 des règles de participation aux manifestations sportives.

5.3 Formules des compétitions

5.3.1 Compétitions en matchs simples

Les compétitions en matchs simples consistent en des rencontres jouées sur terrain neutre ou chez l'un des participants.

5.3.2 Compétitions en matchs aller-et-retour

Les compétitions en matchs aller-et-retour consistent en ce que toutes les équipes participantes se rencontrent, une fois à domicile et une fois chez chaque autre participant.

5.3.3 Compétitions en plateaux

Les compétitions en plateaux consistent en des regroupements d'équipes qui se rencontrent en un lieu unique suivant une formule définie dans le règlement particulier de la compétition.

5.3.4 Compétitions combinées

Les compétitions combinées marient plusieurs formules énoncées ci avant.

5.4 Format des rencontres

5.4.1 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, même en cas d'égalité.
- C. Lorsque le format n'est pas précisé dans le règlement particulier de la compétition, les rencontres se déroulent selon ce format.

5.4.2 Format étendu

- A. En cas d'égalité à la fin de la 2ème période, une prolongation en mort subite de 5 minutes est jouée conformément à l'article 5.4.4.
- B. Le match se termine à la fin de la prolongation, même en cas d'égalité.

5.4.3 Format éliminatoire

- A. En cas d'égalité à la fin de la 2nde période, une prolongation en mort subite de 5 minutes est jouée conformément à l'article 5.4.4.
- B. Si aucun vainqueur ne peut être désigné à l'issue de cette prolongation, une série de 3 tirs de pénalité est effectuée. Pour cela, les arbitres réalisent un tirage au sort en présence des capitaines des deux équipes. L'équipe victorieuse de ce tirage possède le choix de l'équipe qui démarre la série de 3 tirs, effectués alternativement par les deux équipes et par des joueurs différents. A l'issue de ce tirage au sort, les capitaines doivent transmettre sous une minute les numéros de maillot des 3 tireurs. Dans le cas où le délai n'est pas respecté, les tireurs sont pris dans l'ordre du rapport officiel de match.

Si l'égalité persiste, selon la même méthode, des tirs de pénalité en mort subite à égalité de nombre de tentatives seront réalisés jusqu'à la désignation du vainqueur, chaque équipe présentant le joueur de champ de leur choix, un même joueur pouvant être présenté autant de fois que l'équipe le souhaite. L'équipe ayant démarré la série de 3 tirs devient alors la deuxième équipe à tirer.

Exemple :

Tour 1	Tour 2	Tour 3	Tour 4	Tour 5	Tour n
Equipe X	Equipe X	Equipe X	Equipe Y	Equipe Y	Equipe Y
Equipe Y	Equipe Y	Equipe Y	Equipe X	Equipe X	Equipe X

- C. Le marqueur officiel consigne par écrit le déroulement de chaque tir de pénalité. Toutefois, seul le dernier tir de pénalité marqué par l'équipe victorieuse est comptabilisé dans le score final de la rencontre.

Dans le cas exceptionnel où le module de résultats n'est pas utilisé, seul le dernier tir de pénalité marqué par l'équipe victorieuse et son auteur sont inscrits sur le rapport officiel de match. Les autres buts marqués lors de ces séries de tirs de pénalité ne sont pas inscrits sur le rapport officiel de match.

5.4.4 Déroulement de la prolongation

- A. Au début de la prolongation, chaque équipe doit jouer avec trois (3) joueurs et un (1) gardien de but.

Lorsqu'à l'issue du temps réglementaire, une équipe est en infériorité numérique, la prolongation débutera comme suit :

- Infériorité d'un joueur : la prolongation débute en « 3vs2 » (3 joueurs et 1 gardien de but contre 2

joueurs et 1 gardien de but)

- Infériorité de deux joueurs : la prolongation débute en « 4vs2 » (4 joueurs et 1 gardien de but contre 2 joueurs et 1 gardien de but)

Lorsqu'à l'issue du temps réglementaire, les deux équipes sont réduites de même manière (par exemple « 3vs3 » ou « 2vs2 »), la prolongation débutera avec le même nombre de joueurs qu'à la fin du temps réglementaire.

- B. Si les joueurs, revenant sur la piste à la fin de leur pénalité, créent une situation de « 4vs3 » ou « 4vs4 », au premier arrêt de jeu le nombre de joueurs sera ramené respectivement à « 3vs2 » ou « 3vs3 ».
- C. Si, durant la prolongation, une situation de double infériorité numérique se produit, le jeu reprendra en situation de « 4vs2 » :
- l'équipe en double infériorité numérique jouera avec 3 joueurs, y compris le gardien de but,
 - tandis que l'équipe adverse reprendra le jeu avec 5 joueurs, y compris le gardien de but.

A la fin de la pénalité, on procédera comme indiqué à l'article 5.4.4 B.

5.4.5 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, le match est à rejouer.
- Si le match est arrêté entre 50% et 74,99% du temps de jeu et que l'écart de but entre les équipes, est supérieur strictement à 6 buts, le résultat du match est entériné. Dans le cas contraire, le match est à rejouer.
- Si le match est arrêté entre 75% et 89,99% du temps de jeu et que l'écart de but entre les équipes, est supérieur strictement à 5 buts, 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 but entre les équipes est supérieur strictement à 4 buts, le résultat du match est entériné. Dans le cas contraire, le match est à rejouer.

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

6 ÉQUIPES

6.1 Effectif des équipes

6.1.1 Joueurs

- A. Sauf dérogation prévue dans le règlement particulier de la compétition, l'effectif minimum d'une équipe est fixé à 8 joueurs plus un gardien de but.
- B. L'effectif maximum d'une équipe est fixé à 14 joueurs plus deux gardiens de but.

6.1.2 Officiels d'équipe

- A. Sauf dérogation prévue dans le règlement particulier de la compétition, la présence d'un officiel d'équipe au minimum est exigée. Le nombre maximum d'officiels d'équipe est fixé à 6.
- B. Lorsque la présence d'un officiel d'équipe n'est pas exigée et en l'absence de celui-ci, le capitaine de l'équipe endosse le rôle administratif qui lui est normalement dévolu.

Note : Des dispositions particulières autorisant l'accès des licenciés mineurs aux fonctions d'officiels d'équipe sont précisées en annexe A.2 et suivants.

6.1.3 Capitaine et assistants d'équipe

- A. Chaque équipe doit désigner un capitaine et jusqu'à 3 assistants.
- B. Un gardien de but ne peut être désigné en tant que capitaine ou assistant.

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 (joueurs et officiels d'équipe) avant le vendredi soir minuit précédent la rencontre.
- B. Une pénalité financière de niveau 1 est appliquée à toute association n'ayant pas renseigné et validé la composition de son équipe dans ce délai.

6.2 Équipements des joueurs

6.2.1 Généralités

- A. Les équipements des joueurs utilisés pour la pratique du Roller Hockey doivent être conformes aux directives internationales éditées par la World Skate.
- B. Tout joueur n'est autorisé 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 Crosses

- A. Les crosses des joueurs doivent être en bois, aluminium, matière plastique ou composite. La palette ne peut être en aluminium. Les crosses ne doivent présenter aucune partie saillante et, si le manche est creux, un manchon de terminaison prévu à cet effet doit être présent.
- B. Pour les joueurs, la longueur d'une palette est limitée à 32 cm, la largeur devant être comprise entre 5 et 9

cm.

- C. Pour les gardiens, la longueur d'une palette est limitée à 39 cm, sa largeur à 13 cm, sauf pour la partie coudée au niveau du talon pour laquelle une largeur de 14 cm est autorisée.

6.2.3 Patins

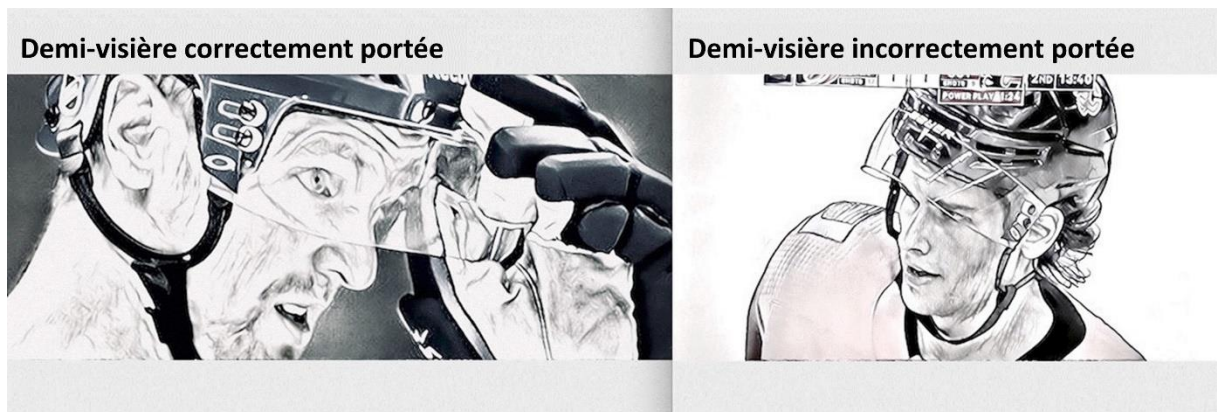
- A. L'utilisation de patins en ligne à 3 ou 4 roues est obligatoire. L'utilisation de patins à 5 roues spécifiques au poste de gardien de but est autorisée, à la condition que les roues ne dépassent pas du chausson à l'avant comme à l'arrière du patin
- B. Tous les emplacements prévus pour recevoir une roue devront en être pourvus. Les vis et essieux devront être sur le même plan que le châssis.

6.2.4 Équipements de protection

- A. Les joueurs, à l'exception des gardiens de but, doivent porter des jambières, des coudières, des gants, un casque et selon le cas une coquille ou une protection pelvienne.
- B. Les gardiens de but doivent porter des bottes, une culotte, un plastron ajusté à l'abdomen et aux bras, des gants, un masque de protection et selon le cas une coquille ou une protection pelvienne.
- C. Les joueurs mineurs, même évoluant en compétition de catégorie senior, doivent porter une protection faciale intégrale.
- D. Les joueurs majeurs et nés en 1988 ou postérieurement doivent porter soit une protection faciale intégrale, soit une protection faciale partielle (demi visière, la demi grille est interdite) avec protège-dents.



Si l'inclinaison de la demi-visière d'un joueur lui expose les yeux pendant le jeu, l'arbitre donnera un avertissement à l'équipe fautive. En cas de récidive au sein de la même équipe, l'arbitre sanctionnera le joueur concerné d'une pénalité mineure pour équipement non conforme.



- E. Les casques des joueurs doivent être attachés au moyen d'une jugulaire ajustée (ne permettant pas d'être enlevée sans être déclipée). Toute jugulaire autre que celle prévue initialement (ruban adhésif, tape,...) est interdite. Les protections faciales doivent être solidaires du casque et fixes (en position fermée).

Dans le cas contraire, l'arbitre renverra, avant le début du jeu, le joueur concerné se mettre en conformité sur son banc.

- F. Les coques de protection du coude en plastique nu ne sont pas autorisées. Ces coques doivent être revêtues de mousse et de tissu. Seuls les modèles de coudières satisfaisant à ces dispositions sont autorisés.
- G. Aucune partie d'un gant ne doit être coupée, laissant ainsi possible l'utilisation directe de doigts du joueur.
- H. Le port du plastron est autorisé mais celui d'épaulières à coques rigides interdit.

- I. Les joueuses féminines, à partir de la catégorie d'âge U16 doivent porter un dispositif de protection mammaire.
- J. A l'exception des gants (bouclier et gant d'attrape) et de la crosse, l'équipement du gardien de but est destiné exclusivement à sa protection et ne doit comporter aucun accessoire ou dispositif propre à lui apporter une aide à l'arrêt du palet.
- K. Tout équipement de protection doit être utilisé et réglé conformément aux recommandations du fabricant.
- L. Les protections abdominales ou étendues aux cuisses dépassant de la culotte sont prohibées.
- M. Chaque botte ne peut excéder trente centimètres de large, mesurée sur le gardien de but, et ne doit être altérée de quelque façon que ce soit et ne comporter aucun apport mécanique (billes, roues) ou accessoire complémentaire (plaques de glissement, ...).
- N. Le bouclier ne doit pas excéder vingt centimètres de large et quarante centimètres de longueur.
- O. Le gant d'attrape ne doit pas excéder les mesures suivantes :

Périmètre interne du gant : 48 cm,

Périmètre total du gant : 122 cm,

Protection interne de l'avant-bras : 23 cm de long et 11,5 cm de large,

Longueur en tout point mesurée depuis l'angle interne de la protection d'avant-bras : 41 cm.

De plus, ce gant ne doit pas disposer de cordon ou sangle reliant le pouce et l'index ni de poche excédant la quantité de matériau nécessaire à remplir l'espace entre ces deux doigts lorsqu'ils sont complètement écartés et étendus.

6.2.5 Homologation des équipements de protection

Les casques et protections faciales des joueurs et des arbitres ainsi que les masques de protection des gardiens de but doivent être

Conformes aux dispositions de la Directive Européenne relative aux équipements de protection Individuelle (Directive 89/656/CEE)

Munis du marquage CE attestant leur conformité à la norme NF EN ISO 10256 -1 à 4 "Équipements de protection destinés à être utilisés en hockey sur glace - Parties 1 à 4"

6.2.6 Port des équipements de protection

Tous les équipements de protection, excepté les gants, casques et les bottes de gardiens de but doivent être portés sous la tenue.

6.2.7 Équipements dangereux

- A. Les protections ou dispositifs métalliques ou de matériau similaire propres à causer des blessures aux joueurs sont interdits.
- B. Les protections d'origine médicale constituées, même partiellement, d'un matériau rigide telles que plâtres, attelles ou (prothèses... à voir) ne sont pas autorisées, à l'exception des dispositifs maxillo-faciaux portés sous une protection faciale intégrale.
- C. Les joueurs porteurs de lunettes doivent être munis d'une protection faciale intégrale. Une dérogation à cette règle est accordée aux porteurs de lunettes spécifiques à la pratique d'un sport et dont les verres et les montures sont en matière plastique, sur présentation d'un certificat de conformité.
- D. Le port d'accessoires tels que montres, bijoux et piercings est interdit.

6.2.8 Tenues

- A. Les tenues des joueurs de champ sont constituées de maillots identiques à manches longues et de pantalons longs. Les maillots doivent recouvrir les équipements de protection, à l'exception des gants et du casque, et être portés par-dessus le pantalon.
- B. Les numéros des joueurs doivent figurer sur le dos du maillot, doivent être compris entre 0 et 99 et mesurer entre 20 et 25 cm de hauteur. Ils doivent également être de couleur contrastée avec celle du maillot. 2 maillots d'une même équipe ne peuvent arborer des numéros identiques, même l'un précédé d'un 0 et l'autre non.
- C. Les capitaines et assistants d'équipes doivent porter la lettre C ou A suivant leur fonction, sur le maillot et au niveau de la poitrine. Ce marquage doit être de couleur contrastée avec celle du maillot.
- D. Les maillots des gardiens de but doivent être identiques à ceux de leurs coéquipiers et portés au-dessus des équipements de protection.
- E. Le non-respect de ces dispositions, ou de leur extension dans le règlement particulier des compétitions, expose l'association à une pénalité financière (Art. 14.6.1.N)
- F. Les dimensions des maillots des gardiens de but ne peuvent excéder les dimensions suivantes, mesurées vêtement mis à plat :

Largeur totale à la base du maillot : 76 cm,

Largeur totale sous l'emmanchure : 73,5 cm

Largeur d'une manche au niveau de l'emmanchure : 39,5 cm

Largeur d'une manche au niveau du coude : 39,5 cm

Largeur d'une manche au niveau du poignet : 23 cm

6.2.9 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 80% de la surface du modèle.
- 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,
 - 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 désignée comme visiteuse doit revêtir son 2ème jeu de maillots,
 - dans le cas contraire, l'équipe désignée comme receveuse doit revêtir son 2ème jeu de maillots.
- C. Le non-respect de ces dispositions, ou de leur extension dans le règlement particulier des compétitions, expose l'association à une pénalité financière (Art. 14.6.1.N)

6.3 Palet

6.3.1 Spécifications

- A. Le palet est constitué d'un cylindre en matière plastique, ayant les caractéristiques suivantes :

Diamètre de 77 mm,

Hauteur comprise entre 22 et 30 mm,

Poids compris entre 120 et 130 gr.

- B. Le palet peut être muni, sur les faces planes, de galets en matière plastique n'excédant pas 2 mm de hauteur permettant d'accroître ses facultés de glisse.

6.3.2 Choix et usage du palet

- A. Chaque équipe dispose de son propre lot de palets pour l'échauffement. A sa discrétion, l'organisateur peut fournir des palets aux équipes à l'échauffement suivant ses propres modalités.
- B. Lorsque plusieurs modèles de palets sont disponibles, l'arbitre, après avis de chaque capitaine d'équipe, choisit le modèle le plus adapté à la surface de jeu en termes de glisse, de tenue à plat et de couleur.
- C. Les équipes, par l'intermédiaire de leurs capitaines, ont la faculté de demander unanimement l'utilisation d'un palet différent pour chaque période, auquel cas le palet proposé par l'équipe visiteuse est utilisé en 1ère période et celui proposé par l'équipe recevant en 2ème période et en cas de prolongation.
- D. Les règlements particuliers des compétitions peuvent prévoir l'utilisation d'un palet spécifique et les conditions dans lesquelles celui-ci sera fourni.

7 OFFICIELS DE MATCH

7.1 Arbitres

7.1.1 Généralités

- A. Toute rencontre en compétition officielle doit être arbitrée par 2 arbitres licenciés auprès de la FFHS, qualifiés pour la diriger et disposant d'un niveau de certification en cours de validité, dans le respect des conditions minimales suivantes, applicables aux deux arbitres :
- Phases régionales U15/U17/U20 : Jeune arbitre
Phases de qualification U15/U17, phase courante U20, phases finales U15/U17/U20, Seniors régionaux, Pré-nationale, N3 et Féminine : Arbitre régional
 - Seniors N2 et N1 : Arbitre national
 - Seniors Elite : Arbitre national niveau 4
 - Coupe de France et Coupe de France seniors féminines : Arbitre régional

L'annexe A.8 reprend le tableau d'équivalence entre les actuels niveaux de certification des arbitres et les degrés qui existaient jusqu'en 2021-2022.

Par dérogation de la Commission Sportive Roller Hockey, pour chaque type de compétition nationale, ou de la ligue pour les championnats régionaux, l'un des deux arbitres pourra être titulaire d'un niveau de certification immédiatement inférieur au niveau requis sous réserve que le second arbitre bénéficie bien au minimum du niveau de certification requis.

- B. Les arbitres licenciés en catégories jeunesse ne peuvent officier que pour des rencontres de catégories d'âge inférieures à la leur, excepté les licenciés U19 majeurs et U20 qui sont habilités à arbitrer les rencontres de championnat de France U20 et seniors.
- C. Pour les rencontres dont la désignation des arbitres est à la charge du club receveur, ce dernier doit, en cas d'indisponibilité d'arbitres qualifiés, demander au référent arbitrage que le match puisse être arbitré par un arbitre seul détenant le degré correspondant à la catégorie et au niveau de compétition. Le club s'acquiesce alors d'une sanction (Art. 14.6.1 G).
- D. Dans tous les cas, le non-respect des dispositions ci-dessus (A, B ou C) expose ce dernier à une sanction (Art. 14.6.1.G).

- E. Pour les rencontres dont la désignation des arbitres est à la charge de la Commission sportive roller hockey, cette dernière peut, en cas d'indisponibilité d'arbitres qualifiés, faire arbitrer le match par un arbitre seul ou reporter le match.
- F. Les deux arbitres ont les mêmes prérogatives, quel que soit leur niveau de compétence.
- G. Aucun arbitre officiant sur une manifestation ne peut prendre part à une rencontre de cette manifestation en qualité de joueur, gardien de but ou officiel d'équipe.

7.1.2 Rôle et responsabilité des arbitres

- A. Les arbitres d'une rencontre sont les représentants officiels de la FFRS lors d'une rencontre. 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 joueurs alignés à partir des informations figurant dans le module de résultats.
- C. Ils ont compétence pour prendre toute décision concernant les situations de jeu.
- D. Ils annoncent les décisions concernant les buts au marqueur officiel.
- E. Ils annoncent les décisions concernant les pénalités aux fautifs et au marqueur officiel.
- F. Ils sont les seuls à avoir l'autorité pour ne pas faire jouer une rencontre ou arrêter celle-ci avant son terme prévu.
- G. Ils vérifient, le cas échéant complètent ou corrigent le rapport officiel de match et s'assurent de sa clôture suivant les dispositions règlementaires.

7.2 Officiels de table de marque

7.2.1 Généralités

- A. Le marqueur officiel, le chronométreur officiel et le chronométreur des pénalités sont des officiels de match placés sous l'autorité des arbitres de la rencontre.
- B. Sauf dérogation prévue en Annexe A.2, ils doivent être majeurs et licenciés auprès de la FFRS.
Note : Des dispositions particulières autorisant l'accès des licenciés mineurs aux fonctions d'officiels de match sont précisées en annexe A.2 et suivants.
- C. Ils sont tenus à une stricte neutralité pendant toute la durée du match. En cas de manquement ils peuvent se voir appliquer une sanction prévue dans le règlement sportif.
- D. Ils s'assurent, 20' 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). Dans le cas contraire, ils en informent les arbitres.

7.2.2 Marqueur officiel

- A. Le marqueur officiel est responsable de la tenue du rapport officiel de match. Il est le seul habilité à le remplir.
- B. Dans le module de résultats :
 - le marqueur officiel s'assure que la composition des équipes aura été précédemment renseignée et validée en ligne par les officiels des deux équipes,
 - il s'assure que les informations générales et les officiels du match sont correctement renseignés,
 - s'il y a lieu, il procède en ligne aux modifications qui lui sont demandées par les officiels d'équipe ou par les arbitres et s'assure que les officiels des deux équipes les valident avant le début de la rencontre.

- C. Dans le cas, exceptionnel, où le module de résultats n'est pas utilisé, le marqueur officiel :
- inscrit sur le rapport officiel de match la composition des équipes suivant la liste fournie par chaque officiel d'équipe, ainsi que les informations générales et les officiels du match,
 - avant le début de la rencontre, signe le rapport officiel de match, le fait signer par l'officiel « A » de chaque équipe et par le chronométrateur.
- D. Pendant le match, le marqueur officiel inscrit les informations transmises par les arbitres.
- E. Le marqueur officiel doit informer l'arbitre de toute anomalie constatée ou information relative au match en rapport avec les règles de jeu ou la réglementation sportive, en particulier concernant le cumul de pénalités par un même joueur induisant une pénalité additionnelle.
- F. Lorsqu'un système de sonorisation est à sa disposition, le marqueur officiel annonce les buts, les buteurs et les assistants, ainsi que les pénalités infligées, les fins de pénalités, les temps morts et changements de gardiens.
- G. A la fin du match, le marqueur officiel signe le rapport officiel de match, le fait signer par le chronométrateur et par les arbitres après qu'ils l'aient vérifié.

Dans le module de résultats, la signature des intéressés se fait par enregistrement en ligne des codes qui leur ont été attribués

- H. Dans le cas, exceptionnel, où le module de résultats n'est pas utilisé, le marqueur officiel :
- fait signer le rapport officiel de match par chaque équipe (capitaine ou officiel « A ») avant de le transmettre aux arbitres pour signature.
- Par leur signature, le capitaine et/ou l'officiel d'équipe « A » confirment l'exactitude, la véracité et la sincérité des éléments déclaratifs fournis.
- Si une équipe (capitaine ou officiel d'équipe « A ») refuse de signer le rapport officiel de match, l'arbitre le précisera sur le rapport officiel de match. La non signature du rapport officiel de match ne remet pas en cause la validité du document signé par les arbitres.

7.2.3 Chronométrateur officiel

- A. Le chronométrateur officiel est responsable du décompte du temps de jeu et de pause.
- B. Le chronométrateur officiel transmet les temps de jeu au marqueur officiel lorsque ce dernier en fait la demande.
- C. Le chronométrateur officiel indique aux arbitres les débuts de période, le moment où il reste 2 minutes à jouer dans chaque période de jeu régulier ou de prolongation, les fins de temps mort et tout ce qui est relatif au décompte du temps.

7.2.4 Chronométrateur des pénalités

- A. Le chronométrateur des pénalités est responsable du décompte du temps de pénalité escompté par chaque joueur, et informe du temps restant chaque joueur sur demande de ce dernier.
- B. Lorsqu'un joueur pénalisé quitte le banc des pénalités avant que son temps de pénalité n'ait expiré ou de toute autre façon illégale, le chronométrateur des pénalités note le temps et le signale à l'arbitre dès que possible (voir règle 10.4.10).
- C. Dans le cas où il n'y a pas de chronométrateur des pénalités, le chronométrateur officiel s'acquitte de cette fonction.

7.3 Juges de but

- A. La présence de juges de but est facultative, à l'initiative exclusive de la Commission sportive Roller Hockey.
- B. Les juges de but doivent être licenciés auprès de la FFRS. Ils sont chargés d'aider l'arbitre concernant la validité des buts et certaines règles particulières à la cage et au gardien de but.

- C. Ils ne doivent faire partie d'aucune équipe engagée dans la compétition concernée et ne doivent pas être remplacés en cours de match, sauf à l'initiative des arbitres en cas de partialité constatée.
- D. Chaque juge de but doit se tenir positionné dans un espace désigné, derrière la cage de but et en dehors de la piste. Avant le début de chaque période, il vérifie le bon état des filets des cages de but.
- E. Dans le cas où un but est revendiqué par une équipe, le juge de but doit décider si le palet est bien passé entre les poteaux et a complètement traversé la ligne de but. Il prend en compte la position correcte de la cage de but (voir Règlement des équipements sportifs) et la légalité de la présence éventuelle de joueur(s) dans la zone de but. Leur décision est simplement « but » ou « pas but ». Si la décision est « but », il lève les bras au-dessus de la tête.
- F. Le juge de but doit lever un bras lorsque le palet n'est plus jouable suite à son gel par le gardien de but. Il doit également écarter les bras à l'horizontale lorsqu'un tir est adressé au gardien de but sans que le but ne soit marqué.

8 Rapport officiel de match

8.1 Généralités

- A. Toute rencontre, amicale ou 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 rédigé directement en ligne pendant la rencontre dans le module de résultats.
Seule l'absence de paramétrage de la rencontre dans le module de résultat peut justifier de déroger à cette obligation de saisie en ligne pendant la rencontre.
- C. Seul le marqueur officiel et les arbitres sont habilités à porter des informations sur le rapport officiel de match.
- D. La rédaction d'un rapport officiel de match, conformément aux règles de jeu et à la réglementation sportive, engage la responsabilité du marqueur officiel et par conséquent de son club.
- E. Même en cas d'absence d'une équipe ou de match non joué pour une raison prévue dans les présents règlements, un rapport officiel de match doit être établi.
- F. Dans le cas exceptionnel où le module de résultat n'est pas utilisé, le rapport officiel de match est établi sous forme papier ou informatique conformément au modèle officiel et instructions figurant en annexe A.3 du présent règlement.
Les informations doivent être rédigées en lettres capitales de la façon la plus lisible.
En cas d'insuffisance du rapport officiel de match, un 2ème rapport officiel de match est utilisé. Ce rapport complémentaire doit reprendre les informations concernant la date, le lieu et l'heure de la rencontre ainsi que le type de match et la catégorie de la rencontre. Il doit, comme le rapport officiel de match initial, comporter toutes les signatures à apposer en fin de rencontre. Les 2 rapports officiels de match seront alors numérotés 1/2 et 2/2 pour une meilleure compréhension.
- G. Tout manquement aux dispositions ci-dessus est sanctionné d'un avertissement au club fautif.

8.2 Rédaction du rapport officiel de match

- A. Pour pouvoir commencer une rencontre, les informations suivantes devront avoir été portées au préalable dans le module de résultats :
Date, lieu et heure de début de la rencontre, type de match et catégorie de la rencontre
Dénomination et composition des équipes, avec numéros de licences et de maillots (dans l'ordre croissant pour les joueurs et en regard des lettres A à F pour les officiels d'équipe), identité du capitaine, des assistants et des gardiens
Identité des officiels de match : numéro de licence, nom et prénom
- B. En cas de réserves d'avant-match celles-ci sont formulées et visées, dans les conditions du Titre 1.2 du

Règlement sportif général (dépôt des réserves d'avant-match).

Ainsi, les informations suivantes doivent être cochées ou mentionnées en réserve :

- Modification tardive de la composition de l'équipe (article 9.2.2),
- « *Minimum nécessaire à la tenue de la table de marque* » non disponible (art. 7.2.1 D et dispositions dans le règlement particulier des compétitions),
- « *Non-respect des obligations* » figurant aux articles 6.2.8 « *Tenues* » ou 6.2.9 « *Dotation et couleur des tenues* » ou de leur extension dans le règlement particulier des compétitions.

C. Pendant la rencontre, les informations suivantes doivent être portées sur le rapport officiel de match :

Temps des buts, buteurs et assistants avec le temps correspondant

Pénalités infligées, avec le temps correspondant, l'identité du fautif, le code de la pénalité et sa durée ainsi que les temps de début et de fin de décompte

Temps des temps morts ainsi que ceux des changements de gardien de but avec le numéro de maillot du remplaçant (ou, à défaut de changement de gardien de but au cours de la rencontre, le temps 0'00 et le numéro du maillot du gardien ayant joué toute la rencontre).

Le temps de jeu doit être décompté en une seule tranche pour toute la rencontre, de 00'00 au temps de fin de match et non pas repartir de 0'00 à l'entame de la 2^{ème} période.

D. A la fin de la rencontre :

Un participant inscrit sur le rapport officiel de match et n'ayant pas pris part à la rencontre (art. 9.2.2 et dispositions dans le règlement particulier des compétitions) doit en être rayé ou, à défaut, son absence doit être mentionnée en réserve.

Après vérification des informations portées sur le rapport officiel de match et renseignement des cases concernant les rapports d'incident et les réclamations, signature du marqueur, du chronométreur et des arbitres par saisie dans le module de résultats du code personnel que chaque officiel de match a reçu pour la rencontre.

8.3 Saisie des rapports officiels de match dans le module de résultats

Dans le cas exceptionnel où le rapport officiel de match n'est pas saisi directement en ligne pendant la rencontre, l'association organisatrice a la responsabilité de saisir le rapport officiel de match dans le module de résultats de la Fédération après la fin de la rencontre dans le délai fixé au règlement particulier de la compétition (ou, à défaut, avant le dimanche minuit suivant la rencontre).

Selon le paramétrage de la rencontre, vous devrez (ou non) ajouter l'image du rapport signé (pdf, jpg, ...) lors de votre saisie dans le module.

Note : Pour les matchs en plateaux ou les regroupements de matchs, cette responsabilité relève donc du club chez qui les matchs se déroulent, que son équipe participe aux matchs ou non.

PARTIE III – RÈGLES DU JEU

9 DÉROULEMENT DES RENCONTRES

9.1 Chronologie

9.1.1 Temps d'échauffement

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

Temps de jeu de la rencontre inférieur ou égal à 2 x 20 minutes : 10 minutes

Temps de jeu de la rencontre strictement supérieur à 2 x 20 minutes : 20 minutes

Voir en annexes les cas particuliers des catégories U7, U9 et U11 (annexe A.6) et U13 (annexe A.7).

9.1.2 Temps de jeu

Les temps de jeu des rencontres sont définis comme indiqué ci-dessous :

Catégorie senior :

- Rencontre isolée : 2 x 25 minutes
- Rencontre en plateau : 2 x 20 minutes

Catégories U17 et U20 : 2 x 20 minutes

Catégorie U15 : 2 x 18 minutes

Voir en annexes les cas particuliers des catégories U7, U9 et U11 (annexe A.6) et U13 (annexe A.7).

9.1.3 Temps de repos

A. Les temps de repos entre chaque période d'une rencontre sont définis comme indiqués ci-dessous :

Rencontre d'une durée de 2 x 25 minutes : 10 minutes

Rencontre d'une durée inférieure à 2 x 25 minutes : 5 minutes.

En cas de prolongation, un temps de repos de 3 minutes est respecté entre la 2^{nde} période de jeu et la période de prolongation.

B. Les temps de repos entre chaque rencontre pour un même joueur sont définis comme indiqués ci-dessous :

Catégories U15 à U20 : 1 heure

Catégories seniors : 2 heures. Le temps de repos est à considérer de la fin effective d'une rencontre au début de l'échauffement de la suivante.

Voir en annexes les cas particuliers des catégories U7, U9 et U11 (annexe A.6) et U13 (annexe A.7).

C. Lors des temps de repos, aucun joueur n'est autorisé à demeurer sur la piste.

9.2 Vérifications préliminaires

9.2.1 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, ils établissent un rapport.

9.2.2 Effectif des équipes

A. 45 minutes avant le coup d'envoi du match, les officiels d'équipe sont tenus de communiquer par écrit au marqueur officiel les éventuelles modifications à apporter à la composition de leur équipe, rentrée au

préalable dans le module de résultat conformément à l'article 6.1.4. Au-delà de ce délai, toute modification imputable à une équipe sera sanctionnée comme « *Modification tardive de la composition de l'équipe* » et fera l'objet d'une réserve d'avant-match.

Dans le cas, exceptionnel, où la rencontre n'est pas paramétrée dans le module de résultats, les officiels d'équipe sont tenus de communiquer 45 minutes avant le coup d'envoi du match, une liste signée comportant la composition de leur équipe, les numéros de maillot des joueurs, l'identité du capitaine et des assistants, accompagnée des licences et du listing à jour des adhérents, établi à partir du logiciel informatique de saisie des licences de la fédération.

B. L'accès de la piste doit être permis aux équipes pour l'échauffement au plus tard :

- 15 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 20 minutes,
- 25 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.

A cet instant, le marqueur officiel transmet le rapport officiel de match entièrement rédigé aux arbitres pour vérification et leur signaler toute infraction éventuelle constatée.

C. Les arbitres vérifient que les effectifs des équipes satisfont au nombre minimum de joueurs, gardiens de but et officiels d'équipe conformément au 6.1 ci-dessus.

D. Les effectifs des équipes sont déterminés avant le coup d'envoi de la rencontre.

Les officiels d'équipe s'assurent de la composition de leur équipe (joueurs et officiels)

- dans le module de résultat, au plus tard 15 minutes avant le coup d'envoi du match,
- lors de la signature de l'officiel "A", dans le cas exceptionnel où le rapport officiel de match n'est pas saisi directement en ligne.

En cas d'erreur, ils en informent immédiatement les arbitres.

Au-delà de ce délai, toute modification de la composition d'une équipe lui sera sanctionnée (quelle qu'en soit la cause) comme « *Modification tardive de la composition de l'équipe* » et fera l'objet d'une réserve d'avant-match.

E. Un joueur ne s'étant pas présenté équipé sur le banc de son équipe avant le début de la seconde période, ne peut participer à la rencontre. Il doit être supprimé du rapport officiel de match (une réclamation d'après-match sera enregistrée à l'initiative des arbitres si la modification n'est pas possible en ligne).

9.2.3 Rapport officiel de match

A. Les arbitres vérifient la conformité du rapport officiel de match.

B. Chaque participant ne peut être inscrit qu'à une seule fonction : officiel de match, joueur ou officiel d'équipe,

C. Dans le cas où le rôle de l'officiel d'équipe est assuré par le capitaine, la case correspondante du rapport officiel de match n'est pas renseignée.

9.2.4 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 participants à la rencontre. L'admissibilité des participants est de la responsabilité du club.

B. Dans le cas, exceptionnel, où la rencontre n'est pas paramétrée dans le module de résultats, cette vérification est effectuée à partir de la liste des licenciés éditée depuis le site de saisie des licences (Rolskanet), et comportant leur photographie.

Les points suivants sont à vérifier :

Club

Nom, prénom, sexe 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 joueurs

Dates de validité des attestations d'entente

Lorsque la ligne "*certificat médical*" porte la mention "*Non*" ou "*Loisir*", ou qu'un surclassement n'est pas spécifié, un certificat médical autorisant la pratique en compétition, si nécessaire dans la catégorie supérieure, doit être présenté. A défaut, le joueur ne pourra pas prendre part à la rencontre.

- C. A la demande de l'officiel d'équipe et sur autorisation des arbitres, l'officiel d'équipe peut vérifier la concordance des licences de l'équipe adverse avec les joueurs inscrits sur le rapport officiel de match ainsi que leur présence.
- D. Un contrôle de la validité des licences sera effectué a posteriori par la commission sportive Roller Hockey en cas de réserves d'avant-match, de réclamation d'après match ou de suspicion de participation frauduleuse de joueur(s).

9.3 Règles générales d'arbitrage

9.3.1 Engagements

- A. L'échauffement des équipes se termine 5 minutes avant le coup d'envoi.
- B. Pour pouvoir débiter la rencontre, l'effectif minimum requis doit être physiquement présent (voir art.6.1). Tous les joueurs et les gardiens de but doivent être équipés conformément à leur inscription sur le rapport officiel de match.
- C. Après une éventuelle présentation des participants, les arbitres procèdent au coup d'envoi de la rencontre. Chaque période débute par un engagement sur le point d'engagement central de la piste.
- D. Chaque équipe doit présenter le nombre correct de joueurs sur la piste à chaque fois que l'arbitre effectue un engagement. L'équipe des visiteurs est la première à placer les joueurs pour recommencer le jeu.
- E. Les joueurs positionnés pour l'engagement doivent se tenir statiques dans leur camp (partie de la piste comprise entre leur cage de but et la ligne transversale à la piste passant par le point d'engagement) face à leur adversaire et à une distance minimum de ceux-ci d'1,5 m avec la palette de la crosse touchant le sol. Tous les autres joueurs doivent se trouver à l'extérieur du cercle dans lequel les joueurs à l'engagement se disputent ce dernier, et se tenir statiques sur le même axe transversal que leur coéquipier disputant l'engagement ou en retrait vers leur camp.
- F. Les crosses des deux joueurs qui disputent l'engagement doivent avoir la palette qui touche le sol et être alignées face à face de chaque côté du point d'engagement.

Le joueur situé dans sa zone d'attaque doit poser la palette de sa crosse au sol en premier.

Lorsque l'engagement est effectué au centre de la piste, le joueur de l'équipe visiteuse doit poser la palette de sa crosse en premier.



- G. Si, après avertissement de l'arbitre, un des joueurs tarde à se positionner correctement, l'arbitre doit remplacer le joueur qui engage par un autre joueur sur le terrain. Si l'infraction persiste ou qu'un autre joueur commet cette infraction, l'arbitre doit infliger une pénalité mineure pour retard de jeu au joueur fautif.



- H. Pendant un engagement, un joueur n'a pas le droit de toucher un adversaire, avec le corps ou avec les crosses, excepté une fois que le palet a touché le sol, pour s'approprier le palet. En cas d'infraction, l'arbitre doit infliger une pénalité mineure pour retard de jeu au joueur fautif.
- I. Lorsqu'un arrêt de jeu est provoqué par une équipe dans le camp adverse et qu'aucune pénalité contre cette équipe n'est infligée, l'engagement suivant est effectué au point d'engagement central.
- J. Lorsqu'un arrêt de jeu est provoqué par une équipe dans son propre camp et qu'aucune pénalité contre cette équipe n'est infligée, l'engagement suivant est effectué au point d'engagement le plus proche de sa zone de défense.
- K. Lorsqu'un arrêt de jeu est provoqué par une équipe et qu'une pénalité lui est infligée, l'engagement suivant est effectué au point d'engagement le plus proche de sa zone de défense.

- L. Lorsqu'un arrêt de jeu est provoqué par une équipe et qu'une (ou plusieurs) pénalité(s) sont infligées aux deux équipes, l'engagement suivant est effectué au point d'engagement le plus proche de l'endroit où le jeu a été arrêté.
- M. Lorsqu'un but est marqué par une déviation du palet par l'arbitre directement dans la cage, l'engagement suivant est effectué à l'un des deux points d'engagement de cette zone.
- N. Si, pendant un arrêt de jeu l'équipe à l'attaque fait preuve d'agressivité, provoque un regroupement ou des incidents au niveau de la zone de défense de l'équipe adverse, l'engagement suivant est effectué au point d'engagement central.

9.3.2 Temps morts

- A. Un temps mort peut être demandé uniquement par le capitaine ou un assistant d'une équipe, une fois que l'arbitre a sifflé un arrêt de jeu. L'engagement suivant est effectué à l'endroit où celui-ci aurait dû avoir lieu avant le temps mort.
- B. Il est accordé à chaque équipe un temps mort d'une minute par période. L'arbitre peut également décider d'un temps mort à tout moment du match.
- C. Pendant un temps mort, les équipes doivent retourner sur le banc des joueurs. A l'issue du temps mort, les équipes doivent se mettre en place pour l'engagement
- D. Il n'est pas accordé de temps morts aux équipes pendant des prolongations.

9.3.3 Changement des joueurs

- A. Pendant le jeu, chacune des équipes ne peut avoir plus de 5 joueurs, y compris le gardien de but, évoluant en même temps sur la piste.
- B. Les joueurs peuvent être remplacés à tout moment du jeu par des coéquipiers présents sur le banc de l'équipe, à condition que les joueurs quittant le terrain se trouvent à moins de 3 mètres de leur banc avant que leurs remplaçants entrent en jeu.
- C. Une équipe est autorisée à faire sortir son gardien de but de la piste et le remplacer par un joueur de champ, mais ce dernier n'a pas les privilèges du gardien de but.
- D. Un joueur qui est au banc de pénalités et doit être remplacé à l'expiration de sa pénalité, doit d'abord regagner la piste et ensuite se rendre à son banc d'équipe avant d'être remplacé.
- E. Pour les changements de joueurs pendant les arrêts de jeu, l'arbitre qui n'effectue pas l'engagement suivant se positionne normalement et accorde un délai de 5 secondes pour le cas où l'équipe des visiteurs voudrait effectuer un changement. Passé ce délai, l'arbitre lève un bras pour indiquer à cette équipe que les changements doivent immédiatement se terminer. Tout en gardant le bras levé, l'arbitre accorde le même délai de 5 secondes à l'équipe qui reçoit pour un changement de joueurs, si celui-ci n'a pas déjà eu lieu. Passé ce délai, l'arbitre baisse son bras, ce qui indique à l'équipe qui reçoit que les changements doivent se terminer. A ce moment, l'arbitre placé au point d'engagement siffle et dispose de 5 secondes pour lâcher le palet.
- F. Il est accordé à chacune des équipes un seul changement de joueurs pendant un arrêt de jeu.

9.3.4 Gardien de but


- A. Pendant la rencontre, chaque équipe est autorisée à présenter un seul gardien de but à la fois sur la piste. Le gardien de but dispose de privilèges particuliers.
- B. Tout remplacement de gardien de but se fait sans temps d'échauffement.
- C. Lors du remplacement d'un gardien de but par un joueur qui n'est pas déjà équipé, un délai de 10 minutes est accordé permettant au remplaçant de vêtir l'équipement de gardien de but.


9.3.5 Joueurs blessés

- A. Lorsqu'un joueur autre que le gardien est blessé ou obligé de quitter le terrain pendant le jeu, il doit se retirer et se faire remplacer sans que le jeu s'arrête.
- B. Lorsqu'un gardien de but se blesse ou souffre d'un malaise, il doit être en mesure de reprendre immédiatement le jeu ou doit se faire remplacer.

- C. Le gardien de but remplaçant est soumis aux règles qui régissent les gardiens de but et jouit des mêmes privilèges.
- D. Un gardien de but qui a été remplacé ne peut pas reprendre son poste avant l'arrêt de jeu suivant.
- E. Lorsqu'un joueur se blesse et ne peut continuer à jouer ni rejoindre son banc, le jeu ne doit pas être arrêté tant que l'équipe du joueur blessé n'a pas repris possession du palet. Si l'équipe du joueur blessé est en possession du palet au moment où la blessure survient, l'arbitre arrête immédiatement le jeu, sauf si cette équipe est en position de marquer un but.
- F. Lorsqu'il est évident qu'un joueur est sérieusement blessé, l'arbitre doit arrêter le jeu quelle que soit l'équipe en possession du palet et la situation de jeu. L'engagement suivant sera réalisé selon les indications données dans l'article 9.3.1.
- G. Un joueur autre que le gardien dont la blessure apparaît suffisamment sérieuse pour arrêter le jeu ne peut reprendre le jeu qu'après l'engagement suivant.
- H. La définition d'une blessure, telle qu'indiquée dans les présentes règles, est déterminée par l'arbitre. Ce dernier, n'ayant aucune compétence médicale reconnue, prend uniquement en compte pour la détermination d'une blessure les informations transmises par un médecin, la présence de saignement et la douleur manifestée par la victime.


9.3.6 Maintien en mouvement du palet


- A. Le palet doit être maintenu en mouvement à tout moment.
- B. A l'exception de pouvoir emmener le palet derrière sa propre cage une fois, une équipe qui est dans sa zone de défense et qui est en possession du palet doit toujours avancer vers la cage adverse, excepté lorsqu'elle en est empêchée par les adversaires ou si l'équipe en possession du palet est en infériorité numérique.
-  C. Pour une première infraction à cette règle l'arbitre arrête le jeu et effectue un engagement au point d'engagement le plus proche du but de l'équipe qui a causé l'arrêt et doit informer le capitaine de l'équipe fautive de la raison de cet engagement. Pour une 2ème infraction à cette règle par un joueur de la même équipe et dans la même période, une pénalité mineure pour retard de jeu est infligée au joueur qui a commis l'infraction.

-  D. Une pénalité mineure pour retard de jeu est infligée à tout joueur qui retient délibérément le palet contre la balustrade de n'importe quelle façon, sauf s'il est lui-même bloqué par un adversaire.

9.3.7 Palet injouable ou sorti de la piste

- A. Lorsque le palet se trouve dans les filets à l'extérieur de la cage de but, les joueurs peuvent eux-mêmes sortir le palet des filets. Le palet ne doit pas rester à cet endroit plus de trois secondes. Après ces trois secondes, le jeu est arrêté.
- B. Si le palet retombe sur le bord des balustrades et reste dessus, il est considéré comme jouable et peut être régulièrement joué avec les mains ou la crosse.

-  C. Une pénalité mineure pour retard de jeu est infligée à tout joueur qui propulse volontairement le palet hors de la piste. Cette règle ne s'applique qu'en cas de présence intégrale de protections supérieures (voir Règlement des équipements sportifs).

-  D. Une pénalité mineure pour retard de jeu est infligée à tout gardien qui envoie volontairement le palet dans les filets à l'extérieur de sa propre cage de but.

9.3.8 Palet hors de vue ou illégal

- A. Toute action conduisant le palet à se trouver hors de la vue des arbitres, le jeu est arrêté et un engagement est effectué au point d'engagement le plus proche de l'endroit où le jeu a été arrêté.
- B. Si, à n'importe quel moment, pendant que le jeu est en cours, un palet autre que celui du match apparaît sur la piste, le jeu ne doit pas être arrêté mais doit continuer avec le palet officiel jusqu'à ce que l'action de jeu en cours se termine. Si l'arbitre estime que le palet illégal interfère dans le jeu, il arrête le jeu immédiatement et un engagement est effectué au point d'engagement le plus proche de l'endroit où le jeu a été arrêté.

9.3.9 Buts et assistances

- A. On considère qu'un but est marqué lorsque le palet, poussé par la crosse d'un joueur, passe entre les poteaux de la cage de but adverse par devant et en dessous de la barre transversale et franchit entièrement la ligne de but dessinée sur le sol qui relie les deux poteaux. Le but est également valable s'il est dévié par un joueur de l'équipe adverse.
- B. Lorsqu'un but est marqué, il est attribué sur le rapport officiel de match au joueur qui a propulsé le palet dans la cage de l'équipe adverse.
- C. Lorsqu'un but est marqué, une assistance est attribuée au coéquipier qui a fait la passe décisive.
- D. Un but est validé si le palet est poussé de n'importe quelle façon par un joueur d'une équipe dans sa propre cage de but. Le but est accordé au joueur de l'équipe adverse qui a touché le palet en dernier mais il n'est pas attribué d'assistance.
- E. Un but est validé s'il est marqué par un joueur en frappant le palet qui percute ensuite un de ses coéquipiers et rentre dans la cage de but adverse. Le but est accordé au joueur qui a dévié le palet.
- F. Un but est validé quand le signal indiquant la fin du temps de jeu retentit, si le palet a déjà entièrement franchi la ligne de but.
- G. Un but n'est pas validé si le palet a été délibérément poussé avec le patin ou propulsé directement dans la cage de but adverse par tout autre moyen que la crosse.
- H. Un but n'est pas validé si un joueur qui attaque pousse le palet avec le patin et que celui-ci est dévié dans la cage par un joueur de n'importe quelle équipe.
- I. Un but n'est pas validé si le palet a été frappé à la main directement dans la cage de but.
- J. Un but n'est pas validé s'il est marqué par une déviation de l'arbitre qui envoie le palet directement dans la cage.

De même, le jeu est immédiatement arrêté lorsque le palet, dévié ou arrêté par un arbitre, donne à l'une des deux équipes une opportunité raisonnable de marquer un but.
- K. Un but n'est pas validé s'il est marqué par un joueur qui touche le palet avec la crosse au-dessus du niveau de la barre transversale.
- L. Si un joueur propulse le palet dans la zone de but de l'équipe adverse, ce palet devient jouable pour un coéquipier ou pour lui-même, à condition que ni ce joueur ni aucun coéquipier ne se tienne dans cette zone de but ou n'y dispose sa crosse à l'instant où le palet y pénètre. En cas d'infraction à cette règle, le but n'est pas validé et l'engagement suivant est effectué sur le point d'engagement central. En revanche, le but est validé si le joueur en position illégale dans la zone de but adverse y a été conduit par un adversaire.
- M. Tout but marqué d'une autre façon que celles couvertes par ces règles n'est pas validé.

10 PÉNALTÉS (Annexe A6)

10.1 Définition des pénalités

10.1.1 Classification des pénalités

- A. Les pénalités encourues durant une rencontre sont les suivantes :

Pénalités mineures (et de banc mineures)

Pénalités majeures

Pénalités de méconduite

Pénalités de méconduite pour le match

Pénalités de match

Exclusions

Tirs de pénalité

Buts automatiques

Arrêt définitif du match

10.1.2 Pénalités mineures

- A. Un joueur, excepté le gardien de but, recevant une pénalité mineure est envoyé au banc des pénalités pendant une durée de 2 minutes pendant lesquelles il n'est pas remplacé sur la piste.
- B. Un gardien de but recevant une pénalité mineure est remplacé au banc des pénalités par un substitut désigné par le capitaine parmi les joueurs présents sur la piste au moment de l'infraction. Ce substitut n'est pas remplacé sur la piste.
- C. Lorsqu'un joueur blessé reçoit une pénalité mineure, l'équipe pénalisée doit envoyer un substitut au banc des pénalités pour servir la pénalité infligée. Le joueur blessé pénalisé ne doit reprendre le jeu qu'après l'engagement suivant l'expiration du temps de pénalité. Une pénalité de banc mineure est infligée en cas de violation de cette règle.
- D. Une équipe recevant une pénalité de banc mineure doit envoyer
 - le joueur fautif s'il est identifiable
 - ou, si le joueur fautif n'est pas identifiable, un joueur désigné par le capitaine parmi les joueurs présents sur la piste au moment de l'infraction,au banc des pénalités pendant une durée de 2 minutes pendant lesquelles il n'est pas remplacé sur la piste.
- E. Le temps de pénalité inscrit sur le rapport officiel de match pour une pénalité mineure est de 2 minutes.

10.1.3 Pénalités majeures

- A. Pour tout joueur recevant une pénalité majeure, un substitut est envoyé au banc des pénalités sur désignation du capitaine parmi les joueurs présents sur la piste au moment de l'infraction. Ce substitut sert une pénalité majeure pendant une durée de 5 minutes.
- B. Le temps de pénalité inscrit sur le rapport officiel de match pour une pénalité majeure est de 5 minutes.

10.1.4 Pénalités de méconduite (MEC)

- A. Un joueur, excepté le gardien de but, recevant une pénalité de méconduite est envoyé au banc des pénalités pendant une durée de 10 minutes pendant lesquelles il est remplacé sur la piste. Il sort du banc des pénalités lors de l'arrêt de jeu suivant l'expiration de son temps de pénalité.
- B. Un gardien de but recevant une pénalité de méconduite est remplacé au banc des pénalités par un substitut désigné par le capitaine, parmi les joueurs présents sur la piste au moment de l'infraction.
- C. Lorsqu'un joueur reçoit en même temps une pénalité mineure et une pénalité de méconduite, un substitut désigné par le capitaine sert la pénalité mineure. Le joueur accomplit indépendamment la totalité de son temps de pénalité mineure et de la pénalité de méconduite. Si la pénalité mineure infligée entre dans le cadre de pénalités simultanées, il n'y a pas de substitution.
- D. Le temps de pénalité inscrit sur le rapport officiel de match pour une pénalité de méconduite est de 10 minutes.

10.1.5 Pénalités de méconduite pour le match (MPM)

- A. Un joueur recevant une pénalité de méconduite pour le match est expulsé et remplacé sur la piste.
- B. Un officiel d'équipe recevant une pénalité de méconduite pour le match est expulsé.
- C. Le temps de pénalité inscrit sur le rapport officiel de match pour une pénalité de méconduite pour le match est de 10 minutes.

10.1.6 Pénalités de match (PM)

- A. Un joueur recevant une pénalité de match est expulsé.
- B. Un substitut est envoyé au banc des pénalités sur désignation du capitaine parmi les joueurs présents sur la

piste au moment de l'infraction. Ce substitut sert une pénalité majeure.

- C. Le temps de pénalité inscrit sur le rapport officiel de match pour une pénalité de match est de 5 minutes.

10.1.7 Pénalités induites

- A. La 3^{ème} pénalité mineure infligée à un joueur dans la même rencontre entraîne une pénalité additionnelle de méconduite.
- B. Toute pénalité ultérieure, quelle qu'elle soit, infligée à un joueur pénalisé suivant l'alinéa A conduit à l'exclusion du fautif.
- C. Tout joueur ayant été pénalisé pour 3 infractions commises avec la crosse au cours d'une même rencontre en est exclu. Les infractions commises avec la crosse à prendre en compte pour l'application de cette règle sont : charge avec la crosse, crosse haute, piquage et cinglage.
Une double pénalité mineure comptera comme une seule infraction commise avec la crosse pour cette règle.
- D. Toute pénalité majeure infligée à un joueur conduit à l'exclusion du fautif.
- E. Une deuxième pénalité de méconduite infligée à un joueur dans la même rencontre entraîne une pénalité additionnelle de méconduite pour le match.
- F. Une deuxième pénalité de méconduite pour le match infligée à un même joueur dans le même plateau, se traduit automatiquement par une pénalité de match.
- G. La pénalité induite doit être inscrite dans la case « temps » du rapport officiel de match au même temps de jeu que la dernière pénalité qui entraîne cette pénalité induite.

10.1.8 Exclusion (EXC)

L'exclusion d'un joueur consiste en son expulsion de la rencontre et du banc de l'équipe et n'entraîne aucune sanction supplémentaire.

10.1.9 Pénalités simultanées

- A. Les pénalités simultanées sont les pénalités mineures, de banc mineures et majeures, infligées au même moment à chaque équipe et qui par leur équivalence de temps n'occasionnent pas d'infériorité numérique aux équipes.
- B. Les joueurs ainsi pénalisés doivent se rendre au banc des pénalités et sont remplacés sur la piste. Ils ne peuvent quitter le banc des pénalités que lors de l'arrêt de jeu suivant l'expiration de leur temps de pénalité.
- C. Une pénalité simultanée ne modifie en aucun cas le nombre de joueurs sur la piste, même en cas d'infériorité numérique antérieure consécutive à une précédente pénalité.

10.1.10 Tirs de pénalité (TP)

- A. Toute infraction aux règles sanctionnée par un tir de pénalité conduit à exécuter la sanction suivante :
L'arbitre annonce à la table de marque quel joueur va effectuer le tir et doit ensuite placer le palet sur le point d'engagement central. Le gardien de l'équipe fautive doit rester dans sa zone jusqu'au coup de sifflet de l'arbitre. Au coup de sifflet de l'arbitre, le joueur de l'équipe adverse doit démarrer du point d'engagement en poussant le palet vers l'avant jusqu'à tenter de marquer un but. Il doit maintenir le palet en mouvement vers la ligne de but et, une fois qu'il a tiré, l'action est considérée terminée. Le but ne peut être marqué sur un rebond. Le gardien peut essayer d'arrêter le palet avec n'importe quelle technique, sauf en jetant sa crosse ou n'importe quel autre objet. Dans ce cas, il est accordé un but automatique à l'équipe non fautive.
- B. Lorsqu'un tir de pénalité est accordé et un joueur identifiable comme victime de l'infraction, ce joueur tente le tir de pénalité. Si le tir de pénalité est accordé pour une infraction pour laquelle aucune victime ne peut être identifiée, le tir de pénalité est exécuté par un joueur de l'équipe non fautive désigné par le capitaine parmi les joueurs présents sur la piste au moment de l'infraction. On procède de la même façon si le joueur qui a subi l'infraction est blessé et ne peut assurer le tir lui-même.
- C. Si le joueur ayant bénéficié d'un tir de pénalité a lui-même reçu une pénalité, avant ou après que le tir de pénalité ait été accordé, il doit effectuer le tir de pénalité avant de rejoindre le banc des pénalités.
- D. Lorsqu'un but est marqué à la suite d'un tir de pénalité, l'engagement se fait au point central, comme après

chaque but marqué. Si le tir de pénalité n'est pas réussi, l'engagement suivant est effectué sur l'un des points d'engagement du camp de l'équipe fautive.

- E. Lorsqu'un tir de pénalité est accordé, le joueur qui a commis l'infraction qui a généré le tir de pénalité ne doit pas escompter de temps de pénalité, sauf si l'infraction commise comporte l'attribution d'une pénalité majeure (excepté pour jet de crosse) ou d'une pénalité de match, auquel cas la pénalité est escomptée normalement, que le tir de pénalité soit transformé en but ou non.
- F. Pour l'exécution d'un tir de pénalité, tous les joueurs doivent regagner leur banc d'équipe, à l'exception de celui qui effectue le tir de pénalité et du gardien de but de l'équipe adverse.
- G. Lorsqu'un joueur de l'équipe adverse, autre que le gardien, interfère avec le joueur qui tente le tir de pénalité, un but automatique est accordé à l'équipe non fautive.
- H. Le temps nécessaire à la réalisation d'un tir de pénalité n'est pas décompté du temps de jeu réglementaire.

10.1.11 Buts automatiques (BA)

Toute infraction aux règles qui entraîne un but automatique voit l'attribution d'un but à l'équipe non fautive. Le but est attribué au capitaine de l'équipe non fautive.

10.2 Gestion des pénalités

10.2.1 Décompte des pénalités

- A. Lorsqu'une équipe est en infériorité numérique en raison d'une ou plusieurs pénalités mineures et que l'équipe adverse marque un but, la première de ces pénalités se termine.
- B. Lorsqu'une équipe est en infériorité numérique en raison d'une ou plusieurs pénalités majeures et que l'équipe adverse marque un but, aucune des pénalités majeures ne se termine.
- C. Les pénalités infligées à une même équipe ne devant pas réduire le nombre de joueurs sur la piste à moins de 3, y compris le gardien de but, celles-ci sont décomptées dès leur attribution, dans la limite de 2 pénalités mineures et/ou majeures en même temps, permettant ainsi de satisfaire à cette condition.
- D. Une seule pénalité par joueur peut être décomptée à la fois. Les pénalités multiples infligées à un même joueur sont décomptées dans l'ordre de leur attribution. Lorsqu'un joueur est sanctionné par de multiples pénalités incluant une pénalité de méconduite, celle-ci doit être décomptée après les autres. Lorsqu'un joueur reçoit en même temps une pénalité mineure et une pénalité majeure, la pénalité majeure est décomptée en premier. Lorsque des pénalités mineures et majeures sont infligées en même temps à des joueurs différents d'une même équipe, la pénalité mineure est décomptée en premier.
- E. Lorsque plusieurs pénalités d'une même équipe se terminent en même temps, le marqueur doit signifier à l'arbitre lequel des joueurs doit entrer en premier sur la piste.
- F. Les pénalités simultanées sont décomptées dès leur attribution, indépendamment des autres pénalités mineures et/ou majeures n'entrant pas dans ce cadre.

10.2.2 Pénalités simultanées

Lors de l'attribution de pénalités simultanées, la procédure d'annulation s'effectue comme suit :

Annuler les pénalités majeures (5', PM) en premier.

Annuler les pénalités additionnées en priorité (2'+10', 2'+2')

Annuler les pénalités mineures (2') ensuite.

Annuler les pénalités dans l'ordre de priorité suivant :

- Annuler le plus de pénalités possibles.
- Annuler les pénalités dans le but de provoquer une infériorité numérique d'un seul joueur sur la piste.
- Annuler les pénalités en évitant de diminuer le nombre de joueurs sur la piste.
- Annuler les pénalités dans l'ordre d'inscription sur le rapport officiel de match.

10.3 Signalement des pénalités

- A. Lorsqu'une infraction aux règles entraînant une pénalité est commise par un joueur de l'équipe en possession du palet, l'arbitre siffle immédiatement et inflige la pénalité.
- B. La nature des pénalités est signalée suivant la gestuelle définie à la fin de ce présent règlement.
- C. Lorsqu'une infraction aux règles entraînant une pénalité est commise par un joueur de l'équipe qui n'est pas en possession du palet, l'arbitre signale la pénalité en levant son bras jusqu'à ce que l'équipe fautive ait récupéré le palet ou que ce dernier soit gelé ; alors il siffle et inflige la pénalité.
- D. Lorsqu'une pénalité mineure est signalée et qu'un but est marqué pendant le jeu par l'équipe non fautive, la pénalité n'est pas donnée mais doit être inscrite sur le rapport officiel de match. L'éventuelle pénalité induite par cette pénalité mineure devra être infligée au fautif conformément à l'article 10.1.7.

Si, par contre, il s'agit d'une autre pénalité, celle-ci est infligée indépendamment du fait qu'un but soit marqué.
- E. Lorsqu'une équipe se trouve en infériorité numérique à cause d'une ou plusieurs pénalités mineures et que l'arbitre signale une nouvelle pénalité contre cette équipe, si un but est marqué par l'équipe non fautive avant que l'arbitre arrête le jeu, la pénalité est infligée et la première des pénalités mineures déjà en cours se termine.
- F. Si après que l'arbitre ait signalé une pénalité, mais avant qu'il ait arrêté le jeu, un but est marqué contre l'équipe non fautive, résultant d'une action directe d'un joueur de celle-ci, le but est accordé et la pénalité infligée normalement.

10.4 Application des pénalités

10.4.1 Généralités

- A. Les pénalités sont infligées que le jeu soit en cours ou arrêté, sur la piste ainsi que dans ou hors de l'enceinte sportive.
- B. Dans le cas d'une substitution sur le banc des pénalités, l'infraction est marquée sur le rapport officiel de match à l'attention du fautif.
- C. Un joueur pénalisé ne peut en aucun cas quitter le banc 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. Il doit demeurer assis durant le temps de sa pénalité.
- D. Un joueur pénalisé dont le temps de pénalité n'a pas expiré ne peut pas prendre part aux séries de tirs de pénalité.
- E. Toute pénalité de match ou de méconduite pour le match prise pendant un match qui ne va pas à son terme, qu'elle qu'en soit la raison, n'est pas annulée.

10.4.2 Équipement non conforme (EQU)

- A. Le capitaine d'une équipe peut demander à l'arbitre, lors d'un arrêt de jeu, de procéder à une vérification de mesure d'équipement d'un participant adverse. Une seule demande par arrêt de jeu est autorisée.
- B. Une pénalité mineure est infligée à tout joueur usant d'un équipement non conforme sur le terrain pendant le match. Le fautif n'est autorisé à reprendre le jeu qu'avec un équipement conforme.
- C. Une pénalité mineure pour équipement non conforme est infligée pour tout équipement de protection non porté sous la tenue et préalablement signalé à un joueur par l'arbitre.
- D. Lorsqu'une vérification de mesure d'équipement est demandée, une pénalité mineure pour équipement non conforme est infligée au joueur fautif, si l'infraction est avérée. Dans la négative, une pénalité de banc mineure pour retard de jeu est infligée à l'équipe qui a formulé la demande.

10.4.3 Ajustement d'équipement (JEU)

- A. Chaque joueur a l'entière responsabilité de maintenir son équipement et sa tenue en bon état. S'il a besoin de l'ajuster, le joueur doit quitter la piste et se faire remplacer, sans que le jeu s'arrête ou soit retardé selon qu'il est en cours ou qu'il s'agit d'un arrêt de jeu. Une pénalité mineure pour retard de jeu est infligée à tout

joueur retardant le jeu de cette manière.

- B. Lorsqu'un joueur perd son casque au cours d'une action, il doit le récupérer, le remettre immédiatement et l'attacher correctement ou retourner directement sur le banc des joueurs. La violation de cette règle entraîne une pénalité mineure pour équipement non conforme.
- C. Lorsqu'un joueur perd un (ou deux) gant(s) au cours d'une action, il est autorisé à poursuivre cette action mais doit le(s) récupérer et le(s) remettre correctement au plus tard au moment du changement de possession de palet (par une équipe). La violation de cette règle entraîne une pénalité mineure pour équipement non conforme.
- D. Un gardien de but, après que le jeu ait été arrêté et avec la permission de l'arbitre, peut bénéficier de quelques instants pour ajuster son équipement. Un gardien de but peut également être autorisé à remplacer son masque, mais on ne lui accorde pas de temps pour réparer ou régler son masque. Une pénalité mineure pour retard de jeu lui est infligée pour toute infraction à cette règle.

10.4.4 Changement de joueurs (SUR)

- A. Le jeu est immédiatement interrompu (que l'équipe fautive soit ou non en possession du palet) et une pénalité de banc mineure pour surnombre est infligée :
 - En cas de violation d'une des règles de changement des joueurs (art. 9.3.3),
 - Ou si, pendant qu'ils effectuent un changement (moment où le joueur entrant et celui sortant se trouvent en même temps sur la piste) et que le jeu est en cours, le joueur sortant ou entrant touche intentionnellement le palet avec sa crosse, ses patins ou ses mains ou s'il rentre en contact avec un joueur adverse présent sur le terrain.

Par contre, si pendant le changement le joueur est accidentellement touché par le palet, il n'est infligé aucune pénalité et le jeu n'est pas arrêté.

- B. Lorsque l'une des équipes tente de remplacer des joueurs une fois les délais écoulés, l'arbitre les renvoie au banc. Toute infraction ultérieure à cette procédure se traduit par une pénalité de banc mineure.
- C. Si, pendant les 2 dernières minutes de jeu de la 2nde période d'un match, une pénalité de banc mineure est infligée à l'équipe qui n'est pas en possession du palet pour avoir effectué un changement illégal, ce qui leur vaut d'avoir plus de joueurs sur la piste, un tir de pénalité est accordé à l'équipe non fautive. La pénalité mineure n'est pas infligée.
- D. Lorsqu'une équipe en possession du palet procède à un changement de joueur illégal avec le gardien pour avoir un joueur supplémentaire sur la piste, le jeu est arrêté immédiatement et l'engagement suivant est réalisé au centre de la piste ou dans la zone défensive de l'équipe qui a provoqué l'arrêt de jeu de sorte que l'équipe non-fautive ne soit pas pénalisée. Si l'équipe procédant au changement illégal n'a pas la possession du palet, une pénalité mineure pour surnombre est infligée à l'équipe fautive.
- E. Un joueur inscrit sur le rapport officiel de match et arrivant en cours de match doit se faire connaître auprès des arbitres et ne peut prendre part au jeu qu'après leur autorisation. En cas d'infraction à cette règle, une pénalité mineure pour retard de jeu est infligée au joueur fautif.

10.4.5 Règles particulières pour les gardiens de but (JEU)

- A. Une pénalité mineure est infligée à tout gardien de but disposant à côté ou sur sa cage de but des objets propres à empêcher le palet d'entrer dans cette dernière.
- B. Une pénalité mineure est infligée à tout gardien de but qui participe au jeu de n'importe quelle façon en se trouvant dans le camp adverse
- C. Une pénalité mineure pour retard de jeu est infligée à tout gardien de but qui, lorsque son corps est complètement à l'extérieur des limites de sa zone privilégiée (voir Règlement des équipements sportifs), ou aux limites de sa zone de but quand le palet est derrière la ligne de but, tombe délibérément sur le palet ou le bloque sous son corps ou ses mains.
- D. Une pénalité mineure pour retard de jeu est infligée à tout gardien de but qui conserve le palet avec les mains pendant plus de trois secondes sans aucun adversaire à proximité.

- E. Un gardien de but peut effectuer une passe à la main vers l'avant de la piste seulement si cette passe est dans la zone de privilège prévu pour les passes à la main de gardien. La zone est définie dans l'annexe A.1. Si cette passe est récupérée par un coéquipier en dehors de la zone de privilège prévue le jeu est arrêté immédiatement et l'engagement suivant est réalisé dans la zone défensive de l'équipe fautive.
- F. Le jeu est arrêté lorsqu'un tir puissant vient percuter le masque d'un gardien de but, pouvant mettre son intégrité physique en cause, suivant l'appréciation de l'arbitre. Le jeu est également arrêté si un gardien de but perd son masque pendant le déroulement du jeu.
- G. Une pénalité mineure sera infligée à un gardien de but qui retire son masque volontairement pour arrêter le jeu, sauf dans le cas où son équipe est sanctionnée par la règle « 10.4.11 Tir de pénalité » sur la même action.
- H. En cas de perte de toute autre pièce d'équipement d'un gardien de but, le jeu ne sera pas arrêté par l'arbitre.

10.4.6 Attitude antisportive (ANT, MEC, MPM)

- A. Le capitaine, ou un de ses assistants présent sur la piste lorsque le capitaine n'y est pas, sont les seuls joueurs ayant le droit de s'adresser à l'arbitre et de s'entretenir avec lui, uniquement pendant les arrêts de jeu. Seule l'interprétation des règles est sujette à discussion entre le capitaine ou un de ses assistants et l'arbitre.

Note : La contestation d'une pénalité ne fait pas partie des points relatifs à l'interprétation des règles.

- B. Une pénalité mineure est infligée à tout joueur qui discute ou conteste les décisions d'un arbitre, ou qui fait montre d'une conduite antisportive. Si celui-ci persiste dans sa conduite, il lui est infligé une pénalité de méconduite, toute contestation ultérieure entraînant une pénalité de méconduite pour le match.
- C. Une pénalité de banc mineure est infligée à toute équipe dont un officiel discute ou conteste les décisions d'un arbitre. Si celui-ci persiste dans sa conduite, il lui est infligé une pénalité de méconduite pour le match.
Note : Pour l'application de cette règle, un arbitre n'est pas tenu d'infliger initialement une pénalité (de banc) mineure avant d'infliger une pénalité de méconduite pour le match.
- D. Les joueurs et les officiels d'équipe ne doivent pas utiliser un langage ou des gestes obscènes, racistes ou grossiers sur la piste et dans l'enceinte sportive.
- E. En cas d'infraction à cette règle il est infligé une pénalité de méconduite pour le match au joueur ou officiel d'équipe fautif. Si celui-ci persiste dans sa conduite, il lui est infligé une pénalité de match.
- F. Si l'infraction provient du banc de l'équipe et que l'auteur n'est pas identifié, une pénalité de banc mineure est infligée.
- G. Une pénalité de méconduite pour le match est infligée à tout officiel d'équipe ayant une conduite irrespectueuse vis-à-vis des officiels du match.
- H. Une pénalité de méconduite est infligée à tout joueur qui tape volontairement la crosse ou tout autre équipement contre la balustrade.
- I. Une pénalité de méconduite pour le match est infligée à tout joueur ayant une conduite irrespectueuse vis-à-vis des officiels du match ou qui frappe intentionnellement le palet pour l'éloigner de l'arbitre qui tente de le récupérer.
- J. Une pénalité de méconduite pour le match est infligée à tout joueur pénalisé qui ne se rend pas au banc des pénalités immédiatement et directement, et également à tout joueur qui, suite à une altercation dans laquelle il a été impliqué, qui a cessé et pour laquelle il a été pénalisé ne se rend pas immédiatement au banc des pénalités mais persiste dans sa conduite ou qui résiste à l'autorité des arbitres.
- K. Une pénalité de méconduite pour le match est infligée à tout joueur ou officiel d'équipe qui, à proximité du banc de l'équipe ou des pénalités, jette un objet sur le terrain pendant le déroulement du jeu ou pendant un arrêt de jeu.
- L. Une pénalité de méconduite pour le match est infligée à tout officiel d'équipe qui entre sur la piste après le début du match sans permission de l'arbitre.
- M. Une pénalité de méconduite est infligée à tout joueur qui intervient auprès de tout officiel du match dans l'exercice de ses fonctions.

- N. Une pénalité de méconduite pour le match est infligée à tout officiel d'équipe qui intervient auprès de tout officiel du match dans l'exercice de ses fonctions.
- O. Une pénalité de méconduite est infligée à tout joueur qui, lorsque le jeu est arrêté et excepté pour se rendre sur le banc de l'équipe, entre dans la zone de l'arbitre alors que ce dernier s'y trouve déjà ou sans son autorisation

10.4.7 Agression physique envers les officiels (MEC, MPM, PM)

- A. Une pénalité de méconduite est infligée à tout joueur qui touche ou retient un arbitre ou tout autre officiel de match, avec ses mains ou sa crosse, ou qui le fait trébucher; Une pénalité de méconduite pour le match est infligée pour une 2ème infraction de ce type dans le même match. Selon la gravité de l'agression, et même pour une 1ère infraction de ce type, les arbitres peuvent infliger directement une pénalité de match.
- B. Une pénalité de match est infligée à tout joueur qui frappe ou empoigne un arbitre ou tout autre officiel de match.
- C. Une pénalité de méconduite pour le match est infligée à tout officiel d'équipe qui frappe ou empoigne un arbitre ou tout autre officiel de match.

10.4.8 Refus de commencer le jeu (JEU)

- A. Lorsque les deux équipes sont sur la piste, si l'une refuse, quelle qu'en soit la raison, de jouer lorsque l'arbitre en donne l'ordre, celui-ci doit donner un avertissement au capitaine et accorder 15 secondes pour commencer ou reprendre le jeu. Si ce délai écoulé l'équipe refuse toujours de jouer, l'arbitre inflige une pénalité mineure pour retard de jeu à un joueur de l'équipe fautive, désigné par le capitaine. Si ce même incident se reproduit pendant le même match, l'arbitre arrête définitivement la rencontre.
- B. Lorsqu'une équipe, après que l'arbitre le lui a ordonné par l'intermédiaire du capitaine, ne se présente pas sur la piste pour démarrer le jeu dans les 5 minutes qui suivent, l'arbitre arrête définitivement la rencontre.

10.4.9 Déplacement de la cage de but (JEU)

Une pénalité mineure pour retard de jeu est infligée à tout joueur ou gardien de but qui retarde le jeu en déplaçant volontairement sa propre cage de but.

10.4.10 Abandon du banc des pénalités (JEU)

- A. Une pénalité mineure pour retard de jeu est infligée à tout joueur pénalisé qui quitte le banc des pénalités avant l'expiration de son temps de pénalité, que le jeu soit arrêté ou pas. Elle est à escompter après avoir terminé son précédent temps de pénalité.
- B. Lorsqu'un joueur retourne sur le terrain avant le temps d'expiration de sa pénalité suite à une erreur commise par le chronométreur, ce joueur n'a pas de pénalité supplémentaire, mais doit achever son temps de pénalité.
- C. Lorsqu'un joueur pénalisé rentre sur la piste avant l'expiration de son temps de pénalité, par sa faute ou par celle d'un officiel du match, et qu'un but est marqué par son équipe au moment où il se trouve sur la piste illégalement, ce but est annulé. En revanche, toutes les pénalités imposées aux deux équipes doivent être effectuées normalement.

10.4.11 Tir de pénalité (TP)

- A. Un tir de pénalité est accordé à l'équipe non fautive lorsque les 5 critères suivants sont réunis :
 - Le joueur subissant la faute contrôle le palet
 - Le joueur subissant la faute a passé le milieu du terrain
 - Le joueur subissant la faute n'a plus que le gardien de but adverse face à lui
 - Le joueur subit la faute par l'arrière
 - Le joueur subissant la faute bénéficie au moment de la faute d'une opportunité raisonnable de marquer un but.
- B. Un tir de pénalité est accordé à l'équipe non fautive lorsqu'un autre joueur de l'équipe adverse que le gardien de but, alors que le palet se trouve dans la zone de but adverse :

Tombe volontairement sur le palet

Bloque avec son corps ou sa (ses) main(s) le palet

Enlève le palet du sol avec la main

- C. Un tir de pénalité est accordé à l'équipe non fautive lorsqu'un joueur de l'équipe adverse commet un jet de crosse dans son camp.
- D. Un tir de pénalité est accordé à l'équipe non fautive :
Lorsqu'un gardien de but déplace volontairement sa propre cage de but alors que les adversaires se trouvent en échappée
Lorsqu'un joueur ou gardien de but déplace volontairement sa propre cage de but lors d'une situation de but idéale pour l'adversaire.
- E. Un tir de pénalité est accordé à l'équipe non fautive lorsque lors des 2 dernières minutes de la 2ème période de jeu ou lors d'une prolongation :
L'équipe adverse commet un surnombre volontaire
Un joueur de l'équipe adverse déplace volontairement sa cage de but
- F. Lorsqu'une action donnant lieu à un tir de pénalité se produit alors que le gardien de but adverse a été sorti de la piste, un but automatique est accordé à l'équipe non fautive.
- G. Le tir de pénalité est considéré comme une pénalité mineure pour l'application de l'article 10.1.7 "pénalités induites", sauf si l'infraction commise comporte l'attribution d'une pénalité majeure ou d'une pénalité de match.

A cet effet, le numéro du joueur (ou de l'officiel d'équipe) fautif est porté sur le rapport officiel de match.

10.4.12 Tomber sur le palet (JEU)

- A. Une pénalité mineure pour retard de jeu est infligée à tout joueur, excepté le gardien, qui tombe délibérément sur le palet ou qui le bloque avec son corps.
- B. Un joueur qui tombe à genoux ou se couche pour bloquer un tir ne doit pas être pénalisé si le palet est tiré sur lui ou reste bloqué dans son équipement ou sa tenue, mais l'utilisation des mains pour rendre le palet injouable est immédiatement sanctionnée d'une pénalité mineure pour retard de jeu.

10.4.13 Manier le palet avec les mains (JEU)

- A. Une pénalité mineure pour retard de jeu est infligée à tout joueur, autre que le gardien, qui ferme intentionnellement ses mains sur le palet.
- B. Une pénalité mineure pour retard de jeu est infligée à tout joueur, autre que le gardien, qui ramasse, pendant le jeu, le palet au sol avec ses mains.
- C. Il est autorisé d'arrêter ou frapper le palet en l'air ou au sol avec la main ouverte sans que le jeu soit arrêté, sauf si le palet est délibérément dirigé vers un coéquipier qui le joue à son tour. Dans ce cas, le jeu est arrêté et l'engagement suivant est effectué à l'endroit le plus proche de celui où l'infraction s'est produite.

10.4.14 Altercation (BAG)

- A. Une altercation se définit comme une attaque à poings fermés contre un adversaire. Pousser, tirer ou empoigner son adversaire pendant le jeu sont des infractions à sanctionner mais ne constituent pas une altercation.
- B. Une pénalité majeure additionnée d'une pénalité de méconduite pour le match est infligée à tout joueur qui engage une altercation.
- C. Une pénalité mineure est infligée à tout joueur qui, ayant été frappé par un adversaire, réagit ou tente de réagir par un coup. Cependant l'arbitre peut infliger une pénalité majeure ou double mineure si ce joueur continue l'altercation.
- D. Une double pénalité mineure est infligée au premier joueur d'une ou de chaque équipe qui quitte le banc de l'équipe ou des pénalités pour participer à une altercation,

- E. Une pénalité de méconduite pour le match est infligée à tout joueur qui participe effectivement à l'altercation de cette façon.
- F. Une pénalité de méconduite est infligée à tout gardien de but qui quitte sa zone de but pour prendre part à une altercation.
- G. Une pénalité de méconduite pour le match est infligée à tout joueur qui s'implique dans une altercation en dehors de la piste ou avec un autre joueur se trouvant hors de la piste.
- H. Une pénalité de méconduite pour le match est infligée à tout joueur qui intervient le premier dans une altercation en cours.
- I. Une pénalité de méconduite pour le match est infligée à tout joueur qui retire son casque pour se battre, additionnellement à toute autre pénalité infligée lors de l'altercation.

10.4.15 Blessure intentionnelle, tentative de blessure (MPM, PM)

- A. Une pénalité de match est infligée à tout joueur qui tente délibérément de blesser ou provoque volontairement une blessure à un adversaire, un officiel de match ou d'équipe de quelque façon que ce soit.
- B. Une pénalité de méconduite pour le match est infligée à tout joueur coupable d'avoir donné un coup de pied ou tenté de mettre un coup de pied à un adversaire, un officiel de match ou d'équipe.

10.4.16 Charge (INC)

- A. Une pénalité mineure, majeure ou de méconduite pour le match, à l'appréciation de l'arbitre selon la violence de l'action, est infligée à tout joueur qui charge, se jette ou saute sur un joueur adverse.
- B. Une pénalité majeure est infligée à tout joueur qui charge le gardien de but adverse alors que celui-ci se trouve à l'intérieur de sa zone de but.

10.4.17 Charge contre la balustrade (CBA)

- A. Une pénalité mineure, majeure ou de méconduite pour le match, à l'appréciation de l'arbitre selon la violence de l'action, est infligée à tout joueur qui charge son adversaire de façon à le projeter contre la balustrade, que ce soit avec le corps, les coudes, la crosse ou tout autre moyen.
- B. Plaquer un adversaire qui est porteur du palet le long de la balustrade alors qu'il tente de passer au travers d'un espace réduit n'est pas considéré comme une charge contre la balustrade, à condition de ne pas enfreindre les règles concernant les charges, obstructions, retenir et accrocher.

10.4.18 Charge dans le dos (DOS)

- A. Une pénalité majeure additionnée d'une pénalité de méconduite pour le match est infligée à tout joueur qui pousse, charge avec son corps ou frappe un adversaire par l'arrière, n'importe où sur la piste.
- B. Une pénalité de match est infligée à tout joueur qui pousse, charge avec son corps ou frappe un adversaire par l'arrière, de façon à le projeter contre la balustrade ou dans une cage de but.

10.4.19 Charge avec la crosse (CRO)

- A. Une pénalité mineure, majeure ou de méconduite pour le match, à l'appréciation de l'arbitre selon la violence de l'action, est infligée à tout joueur qui charge un adversaire avec la crosse, les deux mains sur celle-ci et lorsqu'elle ne touche pas le sol.
- B. Une pénalité majeure est infligée à tout joueur qui charge avec la crosse le gardien de but adverse se trouvant dans sa zone de but.
- C. Une pénalité majeure est infligée à tout joueur qui blesse un adversaire en le chargeant avec la crosse.

10.4.20 Crosse haute (HAU)

- A. Lorsqu'un joueur frappe le palet avec la crosse au-dessus du niveau de ses épaules et que le palet est ensuite joué par lui-même ou l'un de ses coéquipiers, l'arbitre arrête le jeu. L'engagement suivant est effectué au point le plus proche de l'action.
- B. Une pénalité mineure, majeure ou de méconduite pour le match, à l'appréciation de l'arbitre est infligée à tout joueur qui entre en contact avec ou intimide l'adversaire tout en portant sa crosse au-dessus du niveau des épaules de ce dernier.

- C. Une pénalité majeure est infligée à tout joueur qui tient sa crosse à proximité d'un adversaire au-dessus du niveau des épaules de ce dernier et présente une attitude menaçante.
- D. Une pénalité majeure assortie d'une pénalité de méconduite pour le match est infligée à tout joueur qui provoque une blessure à un adversaire avec sa crosse en tenant cette dernière au-dessus du niveau des épaules de la victime.
- E. Lorsque l'une des équipes se trouve en infériorité numérique et que l'un des joueurs de l'équipe en supériorité numérique frappe le palet avec la crosse au-dessus du niveau de ses épaules, l'arbitre arrête le jeu. L'engagement suivant est effectué à l'un des points d'engagement adjacents à la cage de but de l'équipe qui a causé cet arrêt de jeu.
- F. Un joueur ayant sa crosse au-dessus du niveau de ses épaules, armant ou terminant un tir ou passant sa crosse d'une main à l'autre au-dessus de sa tête n'est pas pénalisé sauf s'il présente un danger pour un joueur adverse.

10.4.21 Piquage (PIQ)

Une double pénalité mineure est infligée à tout joueur qui pique ou tente de piquer un adversaire avec la pointe de la palette ou le pommeau de la crosse.

10.4.22 Cinglage (CIN)

- A. Tout contact de la crosse avec le corps d'un adversaire est considéré comme un cinglage, quel que soit le degré de dureté du contact de la crosse sur le corps, de même que l'action de balancer sa crosse sur un adversaire que celui-ci soit à portée ou non. Un coup porté avec la crosse sur celle de l'adversaire qui, selon le jugement de l'arbitre est considéré sans intention de récupérer la possession du palet mais uniquement dans le but d'empêcher l'adversaire de jouer est également considéré comme un cinglage.
- B. Une pénalité mineure, majeure ou de méconduite pour le match, à l'appréciation de l'arbitre et suivant la violence de l'action est infligée à tout joueur qui empêche ou tente d'empêcher la progression d'un adversaire en l'attaquant avec sa crosse.
- C. Une pénalité majeure est infligée à tout joueur qui provoque une blessure à un adversaire par un cinglage
- D. Une pénalité de match est infligée à tout joueur qui cause une blessure à la tête ou au visage par un cinglage, ou qui frappe son adversaire avec la crosse au cours d'une altercation.
- E. Une pénalité mineure est infligée à tout joueur qui n'est pas en possession du palet et qui touche le gardien de but adverse avec sa crosse.

10.4.23 Dureté excessive (DUR)

- A. Bien que les contacts avec les adversaires pour la possession du palet soient autorisés, une pénalité mineure, majeure ou de méconduite pour le match, à l'appréciation de l'arbitre est infligée à tout joueur qui fait preuve d'une dureté excessive et inutile, à l'appréciation de l'arbitre, envers un adversaire.
- B. Une pénalité majeure est infligée à tout joueur qui cause une blessure à un adversaire par une action jugée comme dureté excessive par l'arbitre.

10.4.24 Retenir (RET)

- A. Une pénalité mineure, majeure ou de méconduite pour le match, à l'appréciation de l'arbitre, est infligée à tout joueur qui retient un adversaire avec les mains, les jambes, les patins ou de toute autre façon.
- B. Une pénalité majeure est infligée à tout joueur qui, par le fait de retenir son adversaire, lui cause une blessure.

10.4.25 Accrocher (ACC)

- A. Une pénalité mineure, majeure ou de méconduite pour le match, à l'appréciation de l'arbitre est infligée à tout joueur qui empêche ou tente d'empêcher la progression d'un adversaire en l'accrochant avec sa crosse. L'action d'accrocher un adversaire en rabattant sa crosse sur la sienne de telle manière que le contact se limite aux crosses et dans le but de récupérer la possession du palet n'entraîne aucune pénalité.
- B. Une pénalité majeure est infligée à tout joueur qui, par le fait d'accrocher son adversaire avec la crosse, lui cause une blessure.

10.4.26 Faire trébucher (TRE)

- A. Une pénalité mineure, majeure ou de méconduite pour le match, à l'appréciation de l'arbitre, est infligée à tout joueur qui place sa crosse, son genou, patin, bras, sa main ou son coude de manière à faire trébucher ou tomber un adversaire. Si un joueur est incontestablement en train d'essayer de récupérer le palet légalement et qu'à l'instant du gain de la possession du palet ce joueur fait trébucher un adversaire, aucune pénalité n'est infligée.
- B. Une pénalité majeure est infligée à tout joueur qui cause une blessure à un adversaire en plaçant sa crosse, son genou, patin, bras, sa main ou son coude de manière à le faire trébucher.

10.4.27 Coup de coude, coup de genou (COU, GEN)

- A. Une pénalité mineure, majeure ou de méconduite pour le match, à l'appréciation de l'arbitre, est infligée à tout joueur qui utilise ses coudes ou ses genoux pour donner un coup à un adversaire.
- B. Une pénalité majeure est infligée à tout joueur qui cause une blessure à un adversaire en lui donnant un coup avec ses coudes ou genoux.

10.4.28 Obstruction (OBS)

- A. Une pénalité mineure, majeure ou de méconduite pour le match, à l'appréciation de l'arbitre, est infligée à tout joueur qui empêche la progression d'un adversaire qui n'est pas en possession du palet, ou qui fait délibérément tomber la crosse des mains d'un adversaire, ou qui empêche un joueur qui a perdu sa crosse de la récupérer ou qui frappe une crosse abandonnée ou cassée, ou un palet injouable ou tout autre débris vers un adversaire porteur du palet de façon à le déconcentrer. Les contacts physiques ayant lieu lors d'un conflit de positionnement devant la cage de but ne sont pas considérés comme une obstruction.
- B. Une pénalité mineure additionnée d'une pénalité de méconduite pour le match est infligée à tout joueur qui, du banc de l'équipe ou des pénalités, va interférer avec sa crosse ou son corps avec le palet ou avec un adversaire sur le terrain pendant la progression du jeu.
- C. Une pénalité mineure est infligée à tout joueur qui, avec sa crosse ou son corps, empêche les mouvements du gardien par un contact physique pendant que celui-ci se trouve dans sa zone de but, sauf si le palet est déjà dans cette zone.
- D. Une pénalité mineure additionnée d'une pénalité de méconduite pour le match est infligée à tout joueur qui jette un objet sur la piste depuis le banc de l'équipe ou des pénalités.
- E. Une pénalité de méconduite pour le match est infligée à tout officiel d'équipe qui interfère avec le jeu ou qui jette un objet sur la piste depuis le banc de l'équipe.
- F. Lors d'un jet d'objet sur la piste par un joueur ou officiel depuis le banc de l'équipe ou des pénalités et que le coupable ne peut être identifié, une pénalité de banc mineure est infligée.
- G. Toute obstruction au jeu commise par un joueur ou un officiel depuis le banc d'équipe ou illégalement présent sur la piste entraîne immédiatement, lorsque le gardien de but de l'équipe fautive a été sorti de la piste, un but automatique pour l'équipe non fautive.

10.4.29 Obstruction par des spectateurs

- A. Lorsqu'un joueur est aidé ou retenu par un spectateur, l'arbitre arrête le jeu. Si ce joueur est en possession du palet, l'arbitre n'arrête le jeu qu'à la fin de l'action en cours. L'engagement suivant est effectué au point d'engagement le plus proche de l'endroit où le jeu a été arrêté.
- B. Dans le cas où un objet est jeté sur la piste par un spectateur, ce qui gêne le déroulement du jeu, l'arbitre arrête le jeu. L'engagement suivant est effectué au point d'engagement le plus proche de l'endroit où le jeu a été arrêté.
- C. Dans le cas où un joueur est impliqué dans une altercation avec un spectateur, aucune pénalité n'est infligée au joueur.

10.4.30 Crosse brisée (BRI)

- A. Un joueur ou un gardien de but, dont la crosse est brisée peut continuer à jouer s'il s'en sépare immédiatement en la laissant tomber au sol. Une pénalité mineure est infligée pour la violation de cette règle. Une crosse est considérée brisée lorsque l'arbitre la juge inapte au jeu suite à sa détérioration.

- B. Un joueur ou un gardien de but dont la crosse est brisée ne peut en recevoir une nouvelle si celle-ci est jetée sur le terrain, mais peut en recevoir une par le banc de l'équipe.
- C. Un gardien de but dont la crosse est brisée ne peut en recevoir une nouvelle si celle-ci est jetée sur le terrain, mais peut en obtenir une, sans se déplacer, par un coéquipier qui va la chercher sur le banc de l'équipe.
- D. Une pénalité mineure est infligée à tout joueur ou gardien de but qui reçoit une crosse de façon illégale.

10.4.31 Jet de crosse (JET)

- A. Une pénalité majeure est infligée à tout joueur qui jette sa crosse, une partie de celle-ci ou tout autre objet, à n'importe quel endroit de la piste ou hors de la piste. Cette pénalité n'est pas infligée si un tir de pénalité ou un but automatique est accordé pour cette action.
- B. Lorsqu'un joueur écarte un morceau de crosse brisée sur la piste en le poussant vers les côtés de façon qu'il n'interfère pas avec le jeu ou avec un adversaire, aucune pénalité n'est infligée.

10.4.32 Autres cas



Des règles sportives, figurant dans le présent règlement, prévoient d'autres cas d'attribution de pénalités. Elles sont signalées par le pictogramme figurant en marge ci-contre.

11 RÉSULTATS, HOMOLOGATION ET CLASSEMENTS

11.1 Résultats des rencontres

- A. L'équipe ayant marqué le plus de buts est désignée comme vainqueur de la rencontre et l'équipe adverse comme perdante.
- B. Lors de rencontres sans élimination directe et en cas d'égalité de buts marqués par chaque équipe, le match est déclaré nul.
- C. En cas d'incidents particuliers traités dans les présentes règles, une ou les deux équipes pourront être déclarées forfaits pour la rencontre.

11.2 Homologation des rencontres

- A. L'homologation des rencontres est prononcée par la Commission sportive Roller Hockey.
- B. A l'exception des cas d'urgence ou des rencontres à éliminations directes, une rencontre ne peut être homologuée avant le quinzième jour qui suit son déroulement. Cette homologation est de droit le trentième jour à minuit, si aucune instance la concernant n'est en cours.
- C. Tout résultat homologué est définitif et ne peut être remis en cause à quelque titre que ce soit.

11.3 Établissement des classements

11.3.1 Résultat d'une rencontre

11.3.1.1 Format standard

Trois points sont attribués au vainqueur d'une rencontre, zéro point au perdant. En cas de match nul, un point est attribué à chaque équipe.

11.3.1.2 Format étendu

- A. Trois points sont attribués au vainqueur d'une rencontre à l'issue du temps réglementaire, zéro point au perdant.
- B. Deux points sont attribués au vainqueur d'une rencontre à l'issue de la prolongation, un point au perdant.
- C. En cas de match nul à l'issue de la prolongation, un point est attribué à chaque équipe.

11.3.1.3 Format éliminatoire

- A. Lorsque le format éliminatoire est utilisé dans une compétition avec classement des équipes, trois points sont attribués au vainqueur d'une rencontre à l'issue du temps réglementaire, zéro point au perdant.
- B. Deux points sont attribués au vainqueur d'une rencontre à l'issue de la prolongation et des tirs de pénalité,

un point au perdant.

11.3.1.4 Forfait

- A. Deux points de pénalité (-2) sont attribués à une équipe en cas de forfait de celle-ci et l'équipe adverse marque 3 points. Un score de 5 à 0 en faveur de l'équipe non fautive est pris en compte avec l'attribution des buts à son capitaine.
- 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.

11.3.1.5 Match perdu par pénalité

- A. Deux points de pénalité (-2) sont attribués à l'équipe fautive en cas de match perdu par pénalité. Les buts qu'elle a inscrits au cours de la rencontre concernée sont annulés.
- B. L'équipe non fautive conserve le nombre de points et de buts marqués sur le terrain sans points ni buts supplémentaires. En cas de rencontre à élimination directe, l'équipe non fautive est considérée comme vainqueur.
- C. En cas de match perdu par pénalité infligé aux deux équipes, celles-ci se voient attribuer chacune 2 points de pénalité (-2). Un score de 0 à 0 est pris en compte.

11.3.2 Classement provisoire des équipes

- A. Un classement provisoire des équipes est établi après chaque rencontre, prenant en compte le nombre de buts marqués et encaissés ainsi que le temps de pénalité comptabilisés pour chaque équipe.
- B. Ce classement sert à les départager en cas d'égalité.

11.3.3 Classement final d'une compétition

11.3.3.1 Cas général

- A. Le classement d'une compétition autre qu'à élimination directe est établi en totalisant les points marqués pour chaque rencontre.
- B. En cas d'égalité de nombre de points entre équipes, on les départage de la façon et dans l'ordre suivants :
 - 1 : Nombre de points attribués dans la compétition sur les seules rencontres ayant opposé les équipes à départager (en cas d'égalité entre plus de 2 équipes, cette règle n'est appliquée que si le nombre de rencontres prises en compte est identique pour toutes les équipes à départager)
 - 2 : Goal-average particulier (uniquement pour une égalité entre 2 équipes)
 - 3 : Goal-average général
 - 4 : L'équipe ayant marqué le plus de buts
 - 5 : L'équipe ayant le moins de temps de pénalité
 - 6 : Tirage au sort

11.3.3.2 Cas d'un plateau de qualification avec classement

- A. Le classement est établi en totalisant les points marqués pour chaque rencontre.
- B. En cas d'égalité de nombre de points entre équipes, on les départage de la façon et dans l'ordre suivants :
 - 1 : En cas d'égalité entre 2 équipes : goal-average particulier
 - 2 : En cas d'égalité entre 3 équipes : goal-average entre les équipes concernées
 - 3 : Goal-average général
 - 4 : L'équipe ayant marqué le plus de buts
 - 5 : L'équipe ayant le moins de temps de pénalité

6 : Tirage au sort

- C. En cas de forfait différé d'une équipe, seule l'équipe concernée est exclue, les autres équipes conservant leur classement.

11.3.4 Classement des joueurs

- A. Un classement des joueurs est établi, prenant en compte le nombre de buts et d'assistance comptabilisés pour chaque joueur.
- B. Ce classement des joueurs sert à établir les hiérarchies des meilleurs buteurs, passeurs et pointeurs de chaque compétition.

11.3.5 Récompenses

- A. Toute compétition nationale à l'issue de laquelle un titre est délivré fait l'objet de remise de récompenses.
- B. Les coupes retraçant l'historique de la compétition et remises au vainqueur d'une compétition nationale par la Commission sportive Roller Hockey restent la propriété de la Commission sportive Roller Hockey et doivent lui être restituées, la saison sportive suivante, avant le 1er janvier. Les dégradations et disparitions sont facturées à l'association qui était en charge du trophée.

PARTIE IV – DISCIPLINE

SANCTIONS - LITIGES

12 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.

13 DISCIPLINE

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

En complément des motifs prévus au Titre 1 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 dans les cas suivants :

- « *Non-respect des obligations* » figurant aux articles 6.2.8 « *Tenues* » ou 6.2.9 « *Dotation et couleur des tenues* » ou de leur extension dans le règlement particulier des compétitions.
- « *Minimum nécessaire à la tenue de la table de marque* » non disponible (art. 7.2.1 D et dispositions dans le règlement particulier des compétitions)
- Non-conformité des équipements sportifs (9.2.1) ne nécessitant pas de décision disciplinaire
- Rencontre ne pouvant être jouée (13, 14.2.1) ou interrompue définitivement avant le terme prévu (5.4.5)
- Modification tardive de la composition de l'équipe (article 9.2.2)
- Participant inscrit sur le rapport officiel de match et n'ayant pas pris part à la rencontre (art. 9.2.2 et dispositions dans le règlement particulier des compétitions)
- Identification d'un participant non admissible à la rencontre (art. 9.2.4 et dispositions dans le règlement particulier des compétitions).
- Forfait sur constat initial 14.2.1 et article 13 du RSG.

13.2 Rapport d'incident

- A. Le rapport d'incident est le seul document officiel rapportant l'existence d'incident particulier au cours d'une rencontre, 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 :
 - Expulsion de joueur ou d'officiel d'équipe sur pénalité de méconduite pour le match ou pénalité de match (justifiant une décision disciplinaire pour un motif autre que le seul match de suspension automatique)
 - Rencontre ne pouvant être jouée ou interrompue définitivement avant le terme prévu (si une décision disciplinaire est attendue),
 - Obstruction du jeu par des spectateurs,
 - Non-respect des obligations incombant aux officiels de match
 - Problème de structure, d'équipement, de conformité ou de gestion du match (si une décision disciplinaire est attendue).
- D. En cas de protagonistes multiples, il doit être établi un rapport par personne. 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.

14 SANCTIONS

14.1 Non admissibilité à une compétition

Toute association n'ayant pas rempli dans les délais voulus (cachet de la poste faisant foi) les conditions d'inscription à une compétition stipulées à l'article 5.1 n'est pas, sauf circonstances exceptionnelles appréciées par la Commission de discipline et des règlements, admise à participer à cette compétition, avec rétrogradation au niveau pré-national.

14.2 Forfait

14.2.1 Constat initial

En complément des cas identifiés à l'article 13 Forfait sur constat initial du Titre 1 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 :

- A. En cas d'absence d'une équipe, ou de sa représentation minimum règlementaire, lorsque le coup d'envoi de la rencontre ne peut toujours pas être effectué après un délai d'attente de 15 minutes.
- B. En cas d'absence d'un officiel d'équipe, lorsqu'aucune dérogation n'est prévue dans le règlement particulier de la compétition.
- C. Lorsqu'au début du match, une équipe ne peut présenter sur la piste 4 joueurs de champ et un gardien de but, dûment équipés.
- D. Lorsqu'une équipe ne peut aligner le nombre correct de joueurs, quelle qu'en soit la raison, lors d'un engagement et à n'importe quel moment de la rencontre.

14.2.2 Constat différé

En complément des cas identifiés à l'article 14 Forfait sur constat différé du Titre 1 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, régulièrement confirmées, dans le respect des dispositions de l'article 7 du Titre 1 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)

14.2.3 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 rencontre du plateau aussi bien que plusieurs.

- B. Lors d'une phase finale de compétition, un forfait pour non-présentation d'équipe prononcé à l'encontre d'une association entraîne l'exclusion automatique de la compétition, l'application de la sanction financière prévue à l'article 14.6.1 B et l'encaissement de la caution d'engagement. Cette disposition inclut la coupe de France.
- 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.

14.3 Match perdu par pénalité

En complément des cas identifiés à l'article 15 Match perdu par pénalité du Titre 1 Règlement Sportif Général, la Commission Technique Sportive de la discipline prononce la perte d'une rencontre par pénalité, en cas de réclamation d'après-match formulée, dans le respect des dispositions de l'article 9 du Titre 1 Règlement Sportif Général, et fondée, pour :

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

14.4 Suspension sportive

- A. Lorsqu'un joueur ou un officiel d'équipe est suspendu pour une rencontre, il ne peut y participer d'aucune façon que ce soit.
- B. Un joueur, un officiel d'équipe ou un officiel de match faisant l'objet d'une suspension en match pourra reprendre la compétition avec n'importe quelle équipe avec laquelle il 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.

Si l'équipe dans laquelle il souhaite évoluer n'a pas disputé le nombre de matchs officiels adéquat, il ne pourra pas évoluer avec cette équipe, quand bien même il aurait déjà pu reprendre la compétition avec une autre équipe en application du paragraphe précédent.

Il ne pourra pas évoluer en Coupe de France, tant que l'équipe de son club, évoluant dans le plus haut niveau de championnat senior, n'aura pas disputé sans lui, depuis la date d'effet de sa sanction, un nombre de matchs officiels correspondant au quantum de sa sanction.

Dans les compétitions relevant du nouveau module de résultat, les journées prises en compte pour la suspension du joueur ou de l'officiel 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.

Ainsi, un joueur suspendu pour les journées J2, J3 et J4 (et qualifié pour J5), restera suspendu pour J3 (et qualifié pour J5), même si la journée J3 est ensuite reportée au-delà de J5 pour son équipe.

De même, si, à l'instant de la notification de la sanction, la journée J8 a été avancée pour son équipe avant la J3, un joueur pourra être suspendu pour les journées J2, J8, J3 (et non pas pour J4).

Dans les compétitions ne relevant pas du nouveau module de résultat, les rencontres successivement disputées par l'équipe sont prises en compte (J2, J4 et J5, si J3 est reportée à une date ultérieure).

- C. Une rencontre déclarée forfait sur constat initial ne peut pas être prise en compte pour purger les matchs de suspension dans les cas suivants :
- absence d'une équipe déclarée au préalable,
 - l'équipe à laquelle appartient le joueur est responsable du forfait.
- D. Lorsqu'un joueur sous le coup d'une suspension participe à une rencontre qui est déclarée perdue du fait de la participation de ce joueur, la suspension est considérée comme non purgée.

14.5 Avertissement

Un avertissement est adressé à toute association n'ayant pas procédé à la mise en conformité de la licence d'un de ses licenciés. (Art. 9.2.4 B)

14.6 Pénalités financières

14.6.1 Application des pénalités financières

- A. Une pénalité financière de niveau 1 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 (Art. 8.1, 14.5).
- B. Une pénalité financière d'un montant précisé dans le règlement financier des compétitions est appliquée à toute association déclarée forfait pour non-présentation d'équipe.
- C. Une pénalité financière de niveau 1 par participant non qualifié est appliquée à toute association ayant été sanctionnée :
- d'un forfait selon les dispositions de la clause 14.2.2,
 - ou d'un match perdu par pénalité selon les dispositions de la clause 14.3.
- D. Une pénalité financière de niveau 1 est appliquée à toute association ayant été sanctionnée :
- d'un forfait pour toute autre raison (Art.14.2.1, 14.2.2),
 - ou d'un match perdu par pénalité pour toute autre raison (Art. 14.3).
- E. 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 rencontre du plateau aussi bien que plusieurs.
- F. Une pénalité financière de niveau 1 est appliquée à tout joueur ayant fait établir sa licence sur la base de fausses déclarations.
- G. Si aucun arbitre officiant sur la rencontre ne respecte les conditions minimales en matière de qualification :
- L'association chargée de désigner les arbitres perd le match par forfait sur constat initial,
 - si aucune des associations disputant la rencontre n'avait la charge de désigner les arbitres (cas d'une rencontre en plateau organisée par un club tiers par exemple) :
 - le match est à rejouer,
 - l'équipe de l'association chargée de désigner les arbitres est déclarée forfait pour chacune des rencontres qu'elle devait disputer sur ce plateau.
- Si un arbitre officiant sur la rencontre respecte les conditions minimales en matière de qualification :
- Un premier avertissement pour arbitre manquant ou pour non-respect des conditions minimales en matière de qualification de ce dernier est appliqué à toute association recevant la rencontre (Art. 7.1.1).
 - En cas de première récidive lors d'une même saison sportive, une pénalité de niveau 1 par arbitre manquant ou pour non-respect des conditions minimales en matière de qualification de ce dernier est appliquée à toute association recevant la rencontre (Art. 7.1.1).
 - Au-delà, en cas de récidive lors d'une même saison sportive, la pénalité appliquée à l'association recevant la rencontre est de niveau 2.
- H. Une pénalité financière de niveau 1 est appliquée à tout joueur expulsé d'une rencontre suite à une pénalité de match ou une pénalité de méconduite pour le match. En cas de récidive lors d'une même saison sportive celle-ci subit une majoration égale à une pénalité financière de niveau 2.
- I. Une pénalité financière de niveau 2 est appliquée à tout dirigeant d'équipe expulsé d'une rencontre. En cas de récidive lors d'une même saison sportive celle-ci subit une majoration égale à une pénalité financière de niveau 2.
- J. Une pénalité financière de niveau 1 est appliquée à toute association n'ayant pas saisi les rapports officiels de match dans le module de résultats dans les délais prescrits ou n'ayant pas transmis les rapports officiels de matchs dans les délais prescrits.

- K. Une pénalité financière de niveau 2 est appliquée à toute association par licenciée féminine n'ayant pas satisfait en fin de saison aux conditions de quotas relatives à la mixité (Art. 5.2.2.4)
- L. Une pénalité financière de niveau 1 est appliquée à toute association ayant déposé et confirmé une réserve d'avant-match non fondée ou formulé une réclamation d'après-match non fondée (art. 15.2). Cette pénalité est infligée par la commission de discipline et des règlements.
- M. Une pénalité financière de niveau 1 est appliquée à toute association n'ayant pas respecté des obligations figurant aux articles 6.1.4 « *Saisie de la composition des équipes* » ou 9.2.2 « *Effectif des équipes* ».
- N. Une pénalité financière de niveau 1 est appliquée à toute association n'ayant pas respecté des obligations figurant aux articles 6.2.8 « *Tenues* » ou 6.2.9 « *Dotation et couleur des tenues* » ou de leur extension dans le règlement particulier des compétitions.

14.6.2 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.

15 EXAMEN DES RESERVES ET LITIGES

15.1 Généralités

- A. Les dispositions du Titre 1.2 du Règlement sportif général s'appliquent au Roller Hockey, 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 s'appliquent au Roller Hockey.

15.2 Dispositions particulières au Roller Hockey

- A. Dans l'hypothèse où une réserve ou une réclamation n'est pas fondée, le club l'ayant formulée se verra infliger une pénalité 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.

Récapitulatif des dispositions autorisées dans les règlements particuliers

Restrictions particulières (clause 5.2.2.1 A)

Des restrictions particulières de participation à certaines compétitions peuvent être prévues.

Participation aux phases finales (clause 5.2.2.3 H & I)

Des dérogations aux restrictions particulières de participation de joueurs aux phases finales peuvent être prévues.

Équipes multiples (clause 5.2.2.6)

Une association peut être représentée dans un niveau de championnat par plusieurs équipes.

Effectif des équipes (clause 6.1.1 A)

L'effectif minimum d'une équipe peut être inférieur à 8 joueurs plus un gardien de but.

Officiel d'équipe (clause 6.1.2 A)

Un officiel d'équipe peut ne pas être exigé.

Équipement des joueurs (clause 6.2.1 C)

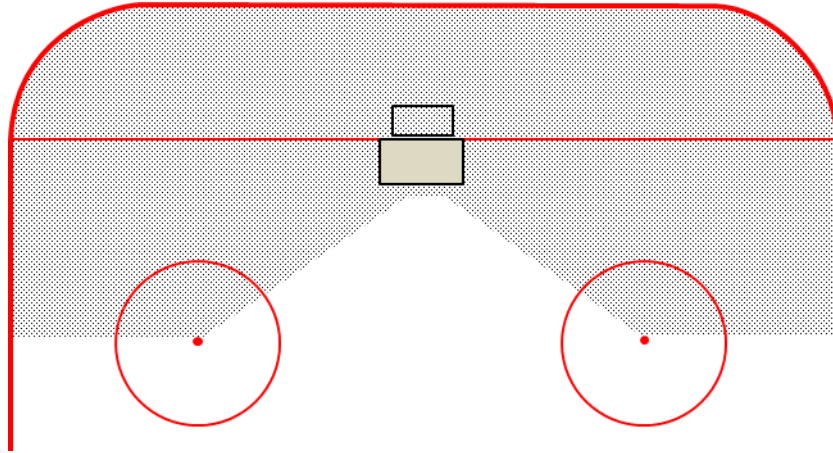
Des exigences complémentaires peuvent être prévues.

Choix et usage du palet (clause 6.3.2)

L'usage d'un palet spécifique peut être exigé.

Annexes

A.1 Zone légale de passe à la main pour le gardien de but



A.2 Accès des licenciés mineurs aux fonctions d'officiels d'équipe et d'officiels de match

A.2.1 Généralités

Dans le cadre de la politique de développement des responsabilités des licenciés mineurs, la présente annexe définit les conditions auxquelles doit répondre l'accès de ces derniers aux fonctions d'officiels d'équipe et d'officiels de match.

A.2.2 Officiels d'équipe

Par dérogation aux dispositions de l'article 5.2.1 du présent règlement la présence de licenciés mineurs sur le banc d'équipe au titre d'officiels d'équipe est autorisée sous les conditions suivantes :

- A. L'équipe engagée dans la rencontre est constituée de joueurs appartenant au plus à la catégorie d'âge des licenciés concernés.
- B. Les licenciés concernés ne peuvent officier que sous la responsabilité d'un officiel d'équipe satisfaisant aux conditions du présent règlement, inscrit sur la ligne A du rapport officiel de match.
- C. Les licenciés concernés sont inscrits sur les lignes B et suivantes du rapport officiel de match.

A.2.3 Officiels de match

A.2.3.1 Arbitres

Les conditions d'accès des licenciés mineurs aux fonctions d'arbitres sont définies par la Commission Sportive Roller Hockey.

A.2.3.2 Officiels de table de marque

Par dérogation aux dispositions de l'article 7.2.1 du présent règlement la participation de licenciés mineurs officiant comme marqueur officiel, chronométreur officiel ou chronométreur des pénalités est autorisée sous les conditions suivantes :

- A. Cette participation est limitée aux rencontres des catégories "Jeunesse".
- B. Les licenciés concernés ne peuvent officier que sous la responsabilité d'un licencié majeur.
- C. Ce licencié majeur doit figurer sur le rapport officiel de match.

A.2.4 Sanctions

Tout manquement aux dispositions ci-dessus est sanctionné d'un avertissement au club fautif et d'une pénalité financière de niveau 1 en cas de récidive.

Indiquer :

- Les date, lieu et heure de coup d'envoi de la rencontre
- L'identifiant de la compétition (Elite, N1, N2, N3, CdF, LFN1, LFN2, U20, U17, etc....)
- Le numéro de la poule ou le niveau de Coupe de France (32e, 16e, ...)
- Le nom des équipes A et B

- Les N°de licence, nom et prénom
 - des deux arbitres,
 - du marqueur
 - et du chronométreur

Pour chaque équipe :

- Statut du joueur
 - G pour un gardien de but (*N.B. : En cas de présence d'un seul gardien de but, la 2ème ligne doit rester vierge*)
 - Pour le capitaine de l'équipe, inscrivez C
 - Pour les assistants de l'équipe, inscrivez A
- N°de licence du joueur
- Nom et prénom du joueur
Les arbitres s'assurent de l'identité des joueurs alignés à partir de la liste des licenciés pour présentation sur les compétitions éditée depuis le site de saisie des licences (Rolskanet) et comportant leur photographie.
- N°de maillot du joueur (par ordre croissant de numéro)
- N°de licence, Nom et prénom de chaque officiel d'équipe

- Signature de l'officiel : signature avant le début de la rencontre de l'officiel « A » de l'équipe (ou du capitaine en cas d'absence d'officiel d'équipe)
En cas d'utilisation d'un rapport officiel de match informatique hors module de résultats, un exemplaire doit être édité et signé par l'officiel de chaque équipe avant le début de la rencontre, validant ainsi la composition des équipes.

A l'annonce d'un but, inscrivez en regard de l'équipe l'ayant inscrit :

- Colonne Temps : temps de jeu au moment où le but est inscrit
 - Colonne But : N°de maillot du buteur
 - Colonne Ass: N°de maillot de l'assistant
- N.B. : Incrire les buts dans l'ordre chronologique sans sauter aucune ligne.

A l'annonce d'une pénalité, inscrivez en regard de l'équipe fautive :

- Temps de jeu lors de l'attribution d'une pénalité
 - N°de maillot du joueur sanctionné / Lettre correspondante pour un officiel d'équipe
 - Code correspondant à la pénalité infligée
 - Nombre de minutes de pénalités infligé
 - Temps de jeu lors du début de décompte de la pénalité
 - Temps de jeu lors de la fin de pénalité
- N.B. : Incrire les pénalités dans l'ordre chronologique sans sauter aucune ligne.

A l'annonce d'un temps mort, renseignez, en regard de l'équipe l'ayant demandé, le temps de jeu au moment où le temps mort est accordé (période 1/2 ou période 2/2).

En cas de changement de gardien de but, renseignez le temps de jeu au moment du changement de gardien de but

En cas de présence de 2 gardiens de but et en l'absence de changement pendant la rencontre, renseignez, à la fin de la rencontre, le N° de maillot du gardien de but ayant participé à la rencontre avec la mention 0'00 pour le temps.

Renseignez :

- le score à l'issue de la première période
 - le nombre de minutes de pénalités infligées à chaque équipe en première période,
 - le nombre de buts inscrits en seconde période
 - la tenue d'une éventuelle prolongation
 - le nombre de buts inscrits en prolongation
 - en cas de tirs de pénalités départageant les équipes à égalité à l'issue des prolongations, n'inscrivez que le dernier tir de pénalité marqué par l'équipe victorieuse et son auteur, l'équipe victorieuse remporte donc la rencontre par un but d'écart
 - le score final des deux équipes (2 cases à renseigner pour chaque équipe)
 - le nombre de minutes de pénalités infligées à chaque équipe en seconde période, pendant l'éventuelle prolongation et les éventuels tirs de pénalité
 - le nombre total de minutes de pénalités infligées à chaque équipe au cours de la rencontre
-
- Heure de fin de la rencontre
 - Préciser la présence ou non :
 - d'une annexe
 - de Réserve d'avant-match,
 - de Réclamation
 - de Rapport d'incident
 - A la fin du match, rayez les cas non utilisées
 - Signature du capitaine : signature à la fin de la rencontre du capitaine ou de l'officiel « A » de l'équipe

A.4 Tableau récapitulatif des pénalités

Infraction	Référence	Code
3 pénalités mineures	10.1.7 A	MEC
+ pénalité ultérieure	10.1.7 B	EXC
3 fautes avec la crosse	10.1.7 C	EXC
1 pénalité majeure	10.1.7 D	EXC
2 pénalités de méconduite	10.1.7 E	MPM
2 MPM dans tournoi	10.1.7 F	PM
Attitude antisportive	10.4.6	ANT
Changement de joueurs illégal	10.4.4	SUR
Équipement non conforme	10.4.2	EQU
Retard de jeu pour :		
-Ajustement équipement	10.4.2	JEU
- Règles GDB	10.4.5	JEU
- Refus commencer jeu	10.4.8	JEU
- Déplacement cage	10.4.9	JEU
- Abandon du banc	10.4.10	JEU
- Tomber sur palet	10.4.12	JEU
- Manier palet mains	10.4.13	JEU
- Engagement	9.3.1	JEU
- Maintien palet en mouv.	9.3.6	JEU
- Palet injouable	9.3.7	JEU
Agression aux officiels	10.4.7	
Altercation	10.4.14	BAG
Blessure / tentative	10.4.15	PM
Charge	10.4.16	INC
Charge dans la balustrade	10.4.17	CBA
Charge dans le dos	10.4.18	DOS
Charge avec la crosse	10.4.19	CRO
Crosse haute	10.4.20	HAU
Piquage	10.4.21	PIQ
Cinglage	10.4.22	CIN
Dureté excessive	10.4.23	DUR
Retenir	10.4.24	RET
Accrocher	10.4.25	ACC
Faire trébucher	10.4.26	TRE
Coup de genou	10.4.27	GEN
Coup de coude	10.4.27	COU
Obstruction	10.4.28	OBS
Crosse brisée	10.4.30	BRI
Jet de crosse	10.4.31	JET

Note : Lorsqu'une sanction entraîne une des pénalités suivantes, le code inscrit sur le rapport officiel de match doit être celui correspondant à la pénalité infligée :

MEC : Pénalité de méconduite

MPM : Pénalité de méconduite pour le match

PM : Pénalité de match

TP : Tir de pénalité








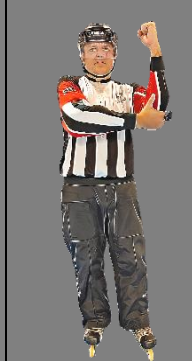







BA : But automatique








FIN : Arrêt définitif de la rencontre

EXC : Exclusion







A.5 Gestuelle des arbitres

A.5.1 Signalement des pénalités

Accrocher	Attitude Antisportive	Charge	Charge avec la crosse	Charge contre la balustrade
				
ACC	ANT	INC	CRO	CBA
Charge dans le dos	Cinglage	Coup de coude	Coup de genou	Crosse haute
				
DOS	CIN	COU	GEN	HAU
Dureté	Faire trébucher	Méconduite	Méconduite pour le match	Pénalité de match
				
DUR	TRE	MEC	MPM	PM

Obstruction	Piquage avec la palette	Piquage avec le pommeau	Retard de jeu	Retenir
				
OBS	PIQ	PIQ	JEU	RET
Surnombre	Tir de pénalité			
				
SUR	TP			

A.5.2 Autres gestes

Annulation	But	Passe à la main	Pénalité appelée	Procédure d'engagement
				
<p data-bbox="284 857 427 887">Temps mort</p> 				

A.6 Format de rencontres des catégories U7 / U9 / U11

A.6.1 Terrain et matériel :

Piste séparée en 2 terrains en largeur et 1 zone centrale (officiels d'équipe, joueurs en attente)

4 cages :

- U7 / U9 : mini buts ou plots ou cages flexibles si pas de gardien ; tailles de cages adaptées si gardien ;
- U11 : taille de cage réglementaire ou réduite

Possibilité en U7/U9 de jouer avec des balles adaptées à la place des palets.

Tenues de match :

- Pas d'obligation de pantalons de matchs en U7/U9/U11 ;
- Pour les plateaux organisés en format « mixité d'équipes », pas d'obligation de maillots de matchs : les clubs organisateurs devront se munir d'un pack de chasubles de différentes couleurs.

A.6.2 Equipes :

3 joueurs contre 3 joueurs

Gardiens de but :

- U7/U9 : liberté des clubs participant de se mettre d'accord sur la présence de gardiens ou non
- En U7, le gardien ne doit pas obligatoirement porter un équipement de gardien (un équipement de joueur est suffisant) ;
- U11 : présence d'un gardien de but ;
- En cohérence avec le plan de développement du joueur de roller-hockey, nous préconisons qu'un enfant n'occupe pas le poste de gardien sur plus de 50% des matchs auxquels il participe sur un plateau.

Nombre de joueurs par équipe :

- Dans la mesure du possible, organiser les compositions des équipes pour avoir des effectifs de 6 joueurs (+1 gardien le cas échéant) ;
- Maximum 9 joueurs (+1 gardien le cas échéant) pour limiter les temps d'attente sur le banc.

Composition des équipes :

- Possibilité pour un club d'inscrire plusieurs équipes ;
- Possibilité pour un club de prêter des joueurs pour compléter l'effectif d'un autre club
- Possibilité de mixer les équipes pour équilibrer les oppositions et favoriser la cohésion entre clubs.
- Le nombre maximum d'officiels d'équipe est fixé à 2.

A.6.3 Règles :

Sonneries toutes les minutes :

- Changements volants (pas d'engagements) ;
- A la sonnerie :
 - Les joueurs sur le terrain laissent le palet ou la balle sur place et se dirigent immédiatement vers le banc ;

- Les joueurs sur le banc montent sur le terrain pour aller jouer le palet.

L'équipe doit systématiquement attaquer sur la cage à l'opposé de son banc durant la totalité du match.

Arbitrage pédagogique :

- Faute : coup de sifflet - explication 5'' - pas de sanction - rendre le palet à l'équipe victime de la faute et lui donner une nouvelle possibilité d'attaque ;
- But : donner le palet à l'équipe qui a encaissé le but en s'assurant que l'équipe qui a marqué retourne dans sa moitié de terrain ;
- Arrêt du gardien : le gardien met le palet derrière sa cage - l'équipe adverse retourne dans sa moitié de terrain ;
- L'arbitre a plusieurs palets pour pouvoir rendre le jeu le plus fluide possible.

Pas d'arrêt du chrono sauf en cas de blessure d'un joueur.

Si blessure d'un joueur :

- L'arbitre annonce à la table de marque de sonner et stopper le chrono ;
- Les joueurs des 2 terrains s'arrêtent de jouer, chaque joueur doit mettre un genou à terre ;
- Le jeu reprend simultanément des 2 côtés, au signal du responsable de plateau.

Affichage des scores possible mais sans prise en compte. Pas de classement final. Si récompense, la même pour tout le monde. Pas de statistiques et de distinctions individuelles.

A.6.4 Organisation des matchs sur les plateaux :

Tout le monde se rencontre.

Matchs de 10 à 14 minutes.

5 minutes de pause entre chaque match.

Durée plateau : 1h45 à 2h15 (hors temps d'équipement).

Les équipes qui ne jouent pas sont avec leur officiel d'équipe en attente du match suivant, à l'extérieur du terrain.

	Modalités	Nbre matchs / équipe	Durée d'un match	Temps de jeu par équipe	Temps de jeu par joueur à 2 lignes	Temps de jeu par joueur à 3 lignes	Durée plateau hors temps vestiaires
Format 2 équipes	Les 2 équipes jouent 2 fois l'une contre l'autre	2	2x10'	40'	20'	13'	1h30
	Dans le cas de seulement 2 équipes sur un plateau, nous préconisons un temps de travail de gammes techniques en commun en amont des 2 matchs d'une durée d'une vingtaine de minutes. Le 2nd match pourra également être l'occasion de rééquilibrer les oppositions en mixant les équipes.						
Format 3 équipes	2 équipes jouent, 1 équipe est en attente	4	1x14'	56'	28'	19'	2h
Format 4 équipes	Les 4 équipes jouent simultanément sur les 2 terrains	6	1x10'	60'	30'	20'	1h45
Format 5 équipes	4 équipes jouent simultanément sur les 2 terrains, la 5ème est en attente	4	1x14'	56'	28'	19'	1h45
Format 6 équipes	4 équipes jouent simultanément sur les 2 terrains, les 2 autres en attente	5	1x12'	60'	30'	20'	2h15
Format 7 équipes	2 plateaux dans 2 lieux différents / application format 4 équipes sur un plateau et format 3 équipes sur l'autre						
Format 8 équipes	2 plateaux dans 2 lieux différents / application format 4 équipes						
Format 9 équipes	2 plateaux dans 2 lieux différents / application format 4 équipes sur un plateau et format 5 équipes pour l'autre						
Format 10 équipes	2 plateaux dans 2 lieux différents / application format 5 équipes						

A.6.5 Rôle de l'officiel d'équipe :

Veille à l'équilibre des temps de jeu entre joueurs.

Favorise l'expérience de tous les postes.

Garant d'un état d'esprit positif au sein de l'équipe où le plaisir de jouer de chacun doit être préservé.

Donne des repères, conseille, explique, encourage : il a un rôle pédagogique.

Relativise l'importance du résultat : il ne fait pas de choix pour gagner le match.

A.6.6 Officiels de match :

- 1 responsable de plateau, garant du bon déroulement du plateau : aménagement du terrain, accueil des équipes, attribution des vestiaires, respect des horaires, état d'esprit...
- Arbitres :
 - 1 à 2 arbitres par match âgés d'au moins 12 ans ;
 - Les arbitres débutants devront être entourés par un 2ème arbitre plus expérimenté ;
 - Choix de chaque club organisateur d'indemniser ou non les arbitres (voir grille indemnitaire nationale) ;
 - Nous préconisons de faire découvrir à un maximum de jeunes joueurs le rôle d'arbitre au moins une fois par an.
- 1 coordonnateur des arbitres (si possible arbitre D2) : il accueille les jeunes arbitres, les accompagne, les conseille (entre les matchs) ; il peut intervenir en cas de problème avec un officiel d'équipe. En l'absence de coordonnateur des arbitres, ce rôle sera assumé par le responsable de plateau.
- 2 personnes à la table de marque : sonneries toutes les minutes pendant les matchs, arrêts du chrono en cas de blessure (applicable sur les 2 terrains), annonce des oppositions à venir lors de chaque pause.
- Club-organisateur du plateau : feuilles de présence avec registre des joueurs licenciés et des officiels d'équipe (fourni par la Ligue - en remplacement du rapport officiel de match), constitution des équipes mixtes, demander aux clubs d'envoyer leur liste de joueurs en amont.

A.6.7 Sécurité :

Ne pas mettre de spectateurs derrière les cages sauf si la piste est protégée par un filet ou un plexiglass.

A.6.8 Promotion du sport :

Possibilité d'accueillir sur les plateaux U7/U9/U11 des licenciés des autres disciplines de la FFRS, ainsi que des scolaires ayant participé à un cycle de rouler-glisser.

A.6.9 Adaptation possible des règles lors des tournois U11 :

Les règles de jeu des plateaux régionaux s'appliquent, à l'exception des points listés ci-dessous appliqués ou applicables lors des tournois :

- Possibilité de jouer sur tout le terrain, au choix de l'organisateur.
- 3c3 si demi-terrain ou 4c4 si grand terrain (notamment en fin de saison pour préparer le passage en U13).
- Si 4c4 sur grand terrain :
 - Les effectifs seront constitués d'un minimum de 8 joueurs et 1 gardien ;

- Durée des matchs à déterminer par l'organisateur en fonction du nombre de matchs durant le tournoi ;
 - Le gardien de but doit systématiquement se situer du côté de son banc durant la totalité du match ;
 - 2 arbitres.
- Possibilité de faire des engagements après les buts.
 - Classement des équipes, tout en prévoyant des récompenses pour tout le monde.

A.7 Format de compétition de la catégorie U13

A.7.1 Terrain et matériel :

Terrain, cages, palets réglementaires.

Tenues de match réglementaires.

A.7.2 Equipes :

4 joueurs contre 4 joueurs

Nombre de joueurs par équipe :

- Les équipes sont composées d'un minimum de 8 joueurs et 1 gardien de but ;
- Dans la mesure du possible, organiser les compositions des équipes pour avoir des effectifs de 8 joueurs + 1 gardien quitte à inscrire plusieurs équipes ;
- Un maximum de 12 joueurs + 1 gardien est préconisé pour limiter le temps d'attente sur le banc ;
- Possibilité pour un club de prêter des joueurs pour compléter l'effectif d'un autre club afin d'éviter les forfaits.

En cohérence avec le plan de développement du joueur de roller-hockey :

- un enfant ne peut pas occuper le poste de gardien sur plus de 50% des matchs auxquels il participe sur un plateau ;
- Il est préconisé de continuer à faire évoluer les joueurs à tous les postes (avant et arrière).

A.7.3 Championnat :

Possibilité pour un club d'inscrire plusieurs équipes.

Pas de classement, le championnat régional n'est pas qualificatif pour un championnat national en U13.

A.7.4 Règles :

Sonneries toutes les minutes et quinze secondes (1'15'') :

- Changements volants lors de la sonnerie ;
- A la sonnerie, les joueurs sur le terrain laissent le palet sur place et se dirigent immédiatement vers le banc ;
- A la sonnerie, les joueurs sur le banc montent sur le terrain pour aller jouer le palet ;
- A la suite d'un arrêt de jeu, le chrono s'arrête et l'arbitre procède à un engagement ;
- Les arrêts de jeu sont consécutifs à un but, un arrêt du gardien, une pénalité, un palet hors-limite, une blessure.

Le gardien de but doit systématiquement se situer du côté de son banc durant la totalité du match.

Arbitrage pédagogique :

- En cas de faute de jeu, l'arbitre accorde un tir de pénalité au joueur qui a subi la faute ;
- En cas de faute de comportement, le joueur doit sauter un tour ;
- En cas de faute de comportement jugée « lourde » par l'arbitre, le joueur sera exclu du match.

Pas de statistiques, ni de distinctions individuelles.

A.7.5 Organisation des matchs sur les plateaux :

Matchs de 1x 17'30.

10' de pause entre 2 matchs dont 5' d'échauffement pour les équipes qui vont jouer.

Durée plateau : 2h30 à 6h (hors temps d'équipement).

Principes d'organisation des matchs sur les plateaux :

- L'équipe qui accueille le plateau joue le 1er et le dernier match ;
- Les équipes les plus isolées / éloignées du championnat s'affrontent sur un lieu central pour éviter qu'elles aillent l'une chez l'autre.

	Modalités	Nbre matchs / équipe	Durée d'un match	Temps de jeu par équipe	Temps de jeu par joueur à 2 lignes	Temps de jeu par joueur à 3 lignes	Durée plateau hors temps vestiaires
Format 2 équipes	Les 2 équipes jouent 2 fois l'une contre l'autre Le 2nd match pourra être l'occasion de rééquilibrer les oppositions en mixant les équipes.	2	2x17'30	70'	35'	23'	2h30
Format 3 équipes	2 équipes jouent, 1 équipe est en attente	4	1x17'30	70'	35'	23'	3h30
Format 4 équipes	Les 4 équipes jouent simultanément sur les 2 terrains	4	1x17'30	70'	35'	23'	4h45
Format 5 équipes	4 équipes jouent simultanément sur les 2 terrains, la 5ème est en attente	4	1x17'30	70'	35'	23'	6h
Format 6 équipes	Application du format 3 équipes sur 2 lieux différents						
Format 7 équipes	2 plateaux dans 2 lieux différents / application format 4 équipes sur un plateau et format 3 équipes sur l'autre						
Format 8 équipes	2 plateaux dans 2 lieux différents / application format 4 équipes						
Format 9 équipes	2 plateaux dans 2 lieux différents / application format 4 équipes sur un plateau et format 5 équipes pour l'autre						
Format 10 équipes	2 plateaux dans 2 lieux différents / application format 5 équipes						

A.7.6 Adaptation des règles lors des tournois nationaux :

Les règles de jeu des plateaux régionaux s'appliquent, à l'exception des points listés ci-dessous appliqués ou applicables lors des tournois nationaux :

- Durée des matchs à déterminer par l'organisateur en fonction de la formule retenue.
- Classement des équipes, tout en prévoyant des récompenses pour tout le monde.

A.7.7 Rôle de l'officiel d'équipe :

Veille à l'équilibre des temps de jeu entre joueurs.

Favorise l'expérience de tous les postes.

Garant d'un état d'esprit positif au sein de l'équipe où le plaisir de jouer de chacun doit être préservé.

Donne des repères, conseille, explique, encourage : il a un rôle pédagogique.

Relativise l'importance du résultat : il ne fait pas de choix pour gagner le match.

A.7.8 Officiels de match :

- 1 responsable de plateau, garant du bon déroulement du plateau : vérification du terrain, accueil des équipes, attribution des vestiaires, respect des horaires, état d'esprit...
- Arbitres :
 - 2 arbitres par match âgés d'au moins 14 ans ;
 - Les arbitres débutants devront être entourés par un 2ème arbitre plus expérimenté ;
 - Nous préconisons de faire découvrir à un maximum de jeunes joueurs le rôle d'arbitre au moins une fois par an.
- 1 coordonnateur des arbitres (si possible arbitre D2) : il accueille les jeunes arbitres, les accompagne, les conseille (entre les matchs) ; il peut intervenir en cas de problème avec un officiel d'équipe. En l'absence de coordonnateur des arbitres, ce rôle sera assumé par le responsable de plateau
- 2 personnes à la table de marque : sonneries toutes les 1'15" pendant les matchs, arrêts du chrono lors des arrêts de jeu, annonce des oppositions à venir à la fin de chaque match.
- Club-organisateur du plateau : feuilles de présence avec registre des joueurs licenciés et des officiels d'équipe (en remplacement du rapport officiel de match), demander aux clubs d'envoyer leur liste de joueurs en amont ;

A.8 Arbitres : tableau de correspondance niveaux de certification / anciens degrés

A titre d'information, vous trouverez ci-dessous le tableau de correspondance niveau de certification / anciens degrés :

Niveaux de certification	Equivalences vis-à-vis des anciens degrés
<ul style="list-style-type: none">• JA (jeune arbitre)• AR (arbitre régional)• AN (arbitre national)<ul style="list-style-type: none">○ Certification de niveau 1○ Certification de niveau 2○ Certification de niveau 3○ Certification de niveau 4• AI International	<ul style="list-style-type: none">• D1 moins de 16 ans• D2 arbitrage jusqu'à N3• D3 arbitrage de N2 à N1 (F1, F2, F3)• D4 arbitrage N1 à Elite (F4)• D5 arbitrage international

Ce tableau est extrait du Règlement des officiels de match Roller Hockey, auquel il convient de se référer sur le sujet.