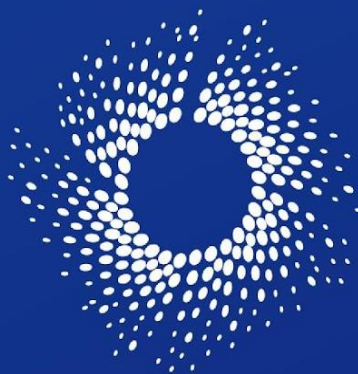


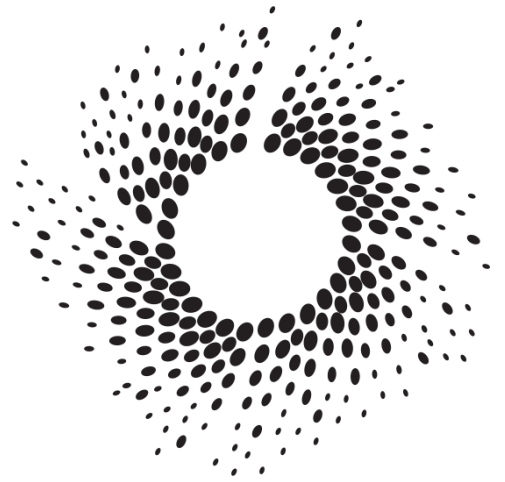
Fédération
Française **Roller**
& **Skateboard**



REGLEMENT SPORTIF
DISPOSITIONS PARTICULIERES
ROLLER SOCCER

Adopté par le Conseil d'Administration en date du 1er juin 2026

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



REGLEMENT SPORTIF
DISPOSITIONS PARTICULIÈRES
ROLLER SOCCER

Voté par le Conseil d'Administration en date du 1^{er} juin 2026

Table des matières

PARTIE I : Dispositions générales	5
Article 1 : Objet.....	5
Article 2 : Définitions des règles	5
Article 3 : Règlement général des compétitions.....	5
3.1 Admissibilité des Associations	5
3.2 Admissibilité des participants.....	5
3.3 Compétitions	7
3.4 Format des rencontres	7
3.5 Déroulement de la prolongation	8
3.6 Arrêt anticipé.....	8
PARTIE II : ÉQUIPES, OFFICIELS DE COMPETITION ET RAPPORT OFFICIEL DE MATCH	9
Article 4 : Equipes	9
4.1 Effectif des équipes.....	9
4.2 Equipements des joueurs	9
4.3 Tenues.....	10
4.4 Dotation des couleurs.....	10
4.5 Ballons Spécifications	10
Article 5 : Officiels de compétition	10
5.1 Obligations des clubs relatives à l'arbitrage	10
5.2 Arbitres Généralités.....	10
5.3 Rôle et responsabilité des arbitres	11
5.4 Rapport officiel de match	12
5.5 Rédaction du rapport officiel de match	12
5.6 Saisie des rapports officiels de match dans le module de résultats	13
Partie III : Règles du jeu	14
Article 6 : Déroulement des rencontres	14
6.1 Chronologie	14
6.2 Vérifications préliminaires	14
Article 7 : Règles générales d'arbitrage	17
7.1 Engagements	17
7.2 Temps morts	17
7.3 Changement des joueurs.....	18
7.4 Gardiens de buts.....	18
7.5 Joueurs blessés	18

7.6 Ballon injouable ou sorti du terrain.....	19
7.7 Ballon hors de vue ou illégal.....	19
7.8 Sanctions	20
7.9 Arrêt de match.....	20
7.10 Chrono	24
Article 8 : RÉSULTATS, HOMOLOGATION ET CLASSEMENTS	24
8.1 Résultats des rencontres	24
8.2 Homologation des rencontres	24
8.3 Établissement des classements	25
Article 9 : DISCIPLINE SANCTIONS - LITIGES	26
9.1 Généralités.....	26
9.2 Discipline	26
9.3 Sanctions	26
9.4 Examen des réserves et litiges.....	29
Article 10 : COMPETITIONS INTERNATIONALES	29

PARTIE I : Dispositions générales

Article 1 : Objet

Le présent règlement sportif a pour objet la définition des règles sportives des compétitions dans la discipline Roller Soccer. Il traite des règles générales d'organisation et de réglementation des compétitions et manifestations Roller-Soccer.

Article 2 : Définitions des règles

Les règles de jeu sont définies par ce règlement. 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 éditées.

Article 3 : Règlement général des compétitions

3.1 Admissibilité des Associations

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 ;
- Mettre à disposition au minimum deux arbitres.

Dans son dossier d'engagement, 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 dans son dossier d'engagement. Cette seconde salle doit être située à moins de 100 km de la salle principale et obligatoirement dans la même ligue. Le changement de salle sera soumis à l'accord de la Commission sportive Roller Soccer.

Pour pouvoir participer à une rencontre en compétition, une association ne doit pas être sous le coup d'une mesure de suspension.

3.2 Admissibilité des participants

• **Obligation de licence**

Tout joueur 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.

Sauf dérogation, tout officiel d'équipe doit être majeur et titulaire d'une licence délivrée par la FFRS pour la saison sportive en cours.

Les officiels d'équipe sont les personnes présentes aux bancs d'une équipe et lui assurant une fonction d'encadrement ou d'assistance.

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, 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 ;
- 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.

Dans le cadre d'une entente, elle doit être déclarée en amont des engagements.

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.

Période de mutation :

- Libre du 15/06 au 15/09 ;
- Avec accord du club quitté du 16/09 au 31/12 ;
- Exceptionnelle après le 31/12, les mutations sont exceptionnelles et doivent faire l'objet de justificatifs.

- **Restrictions de participation**

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. (**cf 6.1.3**).

- **Equipes multiples**

Sauf interdiction prévue dans le règlement particulier, un club peut être engagé deux équipes dans un niveau de championnat.

Tout club engageant plusieurs équipes doit déclarer au plus tard le mercredi minuit précédent la première journée de la compétition une liste d'un 6 joueurs (joueuses) par équipe engagée sur Rolskanet.

Pendant la saison sportive, toute mutation d'un licencié doit faire l'objet d'une demande.

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.

- **Surclassements**

Le tableau des catégories d'âge pour la pratique du Roller Soccer est publié chaque saison par la FFRS.

Les surclassements sont autorisés dans les conditions du règlement médical de la FFRS.

Le surclassement sénior est autorisé dans les conditions du règlement médical de la FFRS.

- **Mixité**

Les équipes mixtes pour les catégories de compétition séniors, U19, U15 et U11 sont autorisées sans conditions particulières.

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.**

3.3 Compétitions

- **Compétitions en matchs simples**

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

- **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.

- **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.

- **Compétitions combinées**

Les compétitions combinées marient plusieurs formules énoncées ci avant.

3.4 Format des rencontres

- **Format Standard**

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. Lors d'un arrêt de jeu, le chrono est arrêté par la table de marque.

Le match se termine à la fin de la 2ème période, même en cas d'égalité.

Lorsque le format n'est pas précisé dans le règlement particulier de la compétition, les rencontres se déroulent selon ce format.

- **Format éliminatoire**

En cas d'égalité à la fin de la 2ème période, une prolongation de 2x5 minutes est jouée conformément à l'**article 3.2.**

Si aucun vainqueur ne peut être désigné à l'issue de cette prolongation, une série de 5 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 5 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 5 tireurs présents ou non sur le terrain au moment de la fin de la prolongation. 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. Le capitaine ayant perdu le 1^{er} tirage au sort possède cette fois-ci le choix de l'équipe qui démarre les tirs de pénalité en mort subite.

Le marqueur officiel consigne par écrit le déroulement de chaque tir de pénalité. Toutefois les buts marqués lors de ces séries de tirs de pénalité ne sont pas inscrits sur le rapport officiel de match ni comptabilisés dans le score de la rencontre. Seul le dernier tir de pénalité marqué par l'équipe victorieuse et son auteur sont inscrits sur le rapport officiel de match et comptabilisés dans le score final de la rencontre.

3.5 Déroulement de la prolongation

Au début de la prolongation, chaque équipe doit jouer avec 4 joueurs. 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 « 4vs3 »

Infériorité de deux joueurs : la prolongation ne débute pas, l'équipe ne pouvant pas aligner le minimum requis de 3 joueurs sur le terrain. Le cas échéant, cette équipe sera déclarée perdante à l'issue du temps réglementaire. Lorsqu'à l'issue du temps réglementaire, les deux équipes sont réduites de même manière, la prolongation débutera avec le même nombre de joueurs qu'à la fin du temps réglementaire.

3.6 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

Article 4 : Equipes

4.1 Effectif des équipes

- **Joueurs**

L'effectif minimum d'une équipe est fixé à 5 joueurs pour toutes les catégories.

L'effectif maximum d'une équipe est fixé à 10 joueurs dans les catégories Elite et N1.

L'effectif maximum d'une équipe est fixé à 15 joueurs dans les catégories U11, U14 et U19.

- **Officiels d'équipe**

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.

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. Dans le cas des catégories U19 et U14, un officiel doit obligatoirement être présent.

- **Capitaine**

Chaque équipe doit désigner un capitaine. Ce dernier doit être reconnaissable à l'aide d'un brassard. Le capitaine est le seul joueur autorisé à discuter avec l'arbitre en cas de décisions litigieuses.

4.2 Equipements des joueurs

- **Généralités**

Tout joueur n'est autorisé à pénétrer sur le terrain qu'avec un équipement conforme.

- **Equipements**

Tous les joueurs mineurs doivent impérativement porter les protections suivantes : Casque, protège-tibia, protège-poignet, protège-coude, protège-genou (optionnel).

Pour les joueurs majeurs, ces protections ne sont pas obligatoires mis à part les protège-tibias.

- **Patins**

L'utilisation de patins en ligne à 3 ou 4 roues est fortement conseillée, les emplacements prévus pour recevoir une roue devront en être pourvus. Les vis et essieux devront être sur le même plan que le châssis (sauf cas exceptionnel à discuter avec la Commission Roller Soccer)

- **Equipements dangereux**

Les protections ou dispositifs métalliques ou de matériau similaire propres à causer des blessures aux joueurs sont interdits.

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 maxillofaciaux portés sous une protection faciale intégrale ou devront à minima porter un cordon de maintien.

Les joueurs porteurs de lunettes doivent être munis d'une protection faciale intégrale. Kid/Juniors : cordon pour les lunettes. Adultes : pas de lunette.

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.

Le port d'accessoires tels que montres, bijoux et piercings est interdit

4.3 Tenues

A. Les tenues des joueurs sont constituées de maillots, de shorts et de chaussettes identiques. Les numéros des joueurs doivent figurer sur le dos du maillot, doivent être compris entre 1 et 99. Ils doivent également être de couleur contrastée avec celle du maillot. 2 maillots d'une même équipe ne peuvent arborer des numéros identiques.

B. Les capitaines doivent porter un brassard distinctif.

C. Les tenues des gardiens de but doivent être identiques à celles de leurs coéquipiers.

4.4 Dotation des couleurs

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

Si, 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, l'équipe désignée comme visiteuse doit revêtir son 2ème jeu de maillots.

4.5 Ballons Spécifications

Le ballon utilisé est de taille 5 et en revêtement cuir. Tout autre type de ballon n'est pas homologué. Pour une équité optimale, un ballon unique sera défini par la Commission Roller Soccer à chaque début d'années.

Chaque équipe dispose de son propre jeu de ballon à l'échauffement.

Article 5 : Officiels de compétition

5.1 Obligations des clubs relatives à l'arbitrage

- **Mise à disposition d'officiel-le**

Les officiel-le-s de matchs seront désignés par la Commission Sportive sur chaque rencontre.

5.2 Arbitres Généralités

Pour être reconnu-e qualifié-e comme officiel-le :

- Être licencié ;
- Être âgé de plus de 18 ans au moment de la prise de ses fonctions ;

- Être titulaire d'un diplôme d'arbitrage délivré par la FFRS après avoir suivi la formation d'arbitrage du Roller Soccer.
- En cas d'indisponibilité d'arbitres qualifiés, la Commission Sportive peut faire arbitrer le match par un seul arbitre diplômé qui sera l'arbitre principal.

5.3 Rôle et responsabilité des arbitres

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 du terrain. Ils sont tenus à une stricte neutralité pendant toute la durée du match.

5.3.1 Arbitre principal

Il a autorité sur l'arbitre à la table de marque mais peut à tout moment le consulter pour l'aider dans des décisions.

Contrôle les infrastructures, le rapport officiel de match, les licences et les tenues des équipes avant le match et s'assure de l'identité des joueurs.

A compétence pour prendre toute décision concernant les situations de jeu.

Annonce les décisions concernant les buts à l'arbitre de la table de marque.

Annonce les décisions concernant les sanctions aux fautifs et à l'arbitre de la table de marque.

Seul-e à avoir l'autorité pour ne pas faire jouer une rencontre ou arrêter celle-ci avant son terme prévu.

Vérifie, le cas échéant complète ou corrige le rapport officiel de match et s'assure de sa clôture suivant les dispositions réglementaires.

Rédige le rapport d'incident en cas de nécessité.

Il assure un rôle pédagogique en ayant la responsabilité de sensibiliser et expliquer chacune de ses décisions auprès des jeunes joueurs présents sur le terrain. Cette approche aura pour but de montrer les bons gestes et montrer l'exemple aux plus jeunes.

Les matchs de catégorie Elite devront tous faire l'objet d'un double arbitrage. Deux arbitres officient simultanément dans l'aire de jeu. Chacun exerce une autorité égale sur la moitié de terrain qui lui est attribuée.

5.3.2 Arbitre de table de marque

L'arbitre de table de marque est placé sous l'autorité de l'arbitre principal.

Il est responsable de la tenue du rapport officiel de match. Il est la seule habilité à le remplir.

Il 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.

Pendant le match, l'arbitre de table de marque inscrit les informations transmises par l'arbitre central.

A la fin du match, il fait vérifier le rapport officiel à l'arbitre principal avant de le signer et de le faire signer à l'arbitre principal pour clôture du match.

L'arbitre de table de marque doit informer l'arbitre principal 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 fautes par un même joueur induisant une sanction (carton jaune ou carton rouge).

Lorsqu'un système de sonorisation est à sa disposition, l'arbitre de table de marque annonce les buts, les buteurs et les passeurs, ainsi que les sanctions infligées et les temps morts.

L'arbitre de table de marque est responsable du décompte du temps de jeu et de pause.

L'arbitre de table de marque est également responsable de l'annonce des fins de temps de suspension après un carton jaune

Il indique à l'arbitre central ou aux arbitres centraux les débuts de période, les fins de temps mort et tout ce qui est relatif au décompte du temps

Il Indique la fin du match lorsque le temps imparti est dépassé s'il n'y a pas de déclencheur sonore automatique.

Par dérogation aux dispositions de **l'article 5.2.A** du présent règlement la participation de licenciés mineurs officiant comme arbitre de table de marque ou chronométrateur est autorisée sous les conditions suivantes :

- Cette participation est limitée aux rencontres des catégories "*Jeunesse*" (U14/U19).
- Les licenciés concernés ne peuvent officier que sous la responsabilité d'un licencié majeur.
- Le licencié majeur doit figurer sur le rapport officiel de match

5.4 Rapport officiel de match

Généralités

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.

Le rapport officiel de match doit être rédigé :

- Soit directement dans le module de résultats
- Soit établi en 3 exemplaires sur l'imprimé officiel édité par la Commission Sportive Roller Soccer et prévu à cet effet. Une version informatique similaire peut être utilisée.

Seul l'arbitre assistant à la table de marque et l'arbitre principal sont habilités à porter des informations sur le rapport officiel de match.

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.

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.

Tout manquement aux dispositions ci-dessus est sanctionné d'un avertissement au club fautif

5.5 Rédaction du rapport officiel de match

Pour pouvoir commencer une rencontre, les informations suivantes doivent être portées sur le rapport officiel de match :

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, identité des officiels de match : numéro de licence, nom et prénom.

En cas de réserves d'avant match celles-ci sont formulées directement sur la feuille de match.

Pendant la rencontre, les informations suivantes doivent être portées sur le rapport officiel de match : Temps des buts, buteurs et passeurs avec le temps correspondant. Pénalités infligées, avec le temps correspondant, l'identité du fautif, temps des temps morts. 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. A la fin de première période, le décompte intermédiaire des buts et des minutes de pénalité pour chaque équipe.

A la fin de la rencontre, les informations suivantes doivent être portées sur le rapport officiel de match : Heure de fin de la rencontre, décompte final des buts et des minutes de pénalité pour chaque équipe. Un joueur absent durant la totalité de la rencontre et inscrit sur le rapport officiel de match doit faire l'objet d'une réserve d'après-match.

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

Conformément au règlement particulier de la compétition concernée, l'association organisatrice a la responsabilité de saisir le rapport officiel de match dans le module de résultats de la Fédération :

- Soit directement en ligne pendant la rencontre ;
- Soit juste après la rencontre.

Partie III : Règles du jeu

Article 6 : Déroulement des rencontres

6.1 Chronologie

6.1.1 Temps d'échauffement

Le temps d'échauffement minimum 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 minimum ;
- Temps de jeu de la rencontre strictement supérieur à 2 x 20 minutes : 20 minutes minimum.

6.1.2 Temps de jeu

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

- Catégorie senior (Elite et N1): 2x25 minutes ;
- Catégorie U19 : 2X20 minutes ;
- Catégorie U15 : 2x20 minutes.
- Catégorie U11 : 2x15 minutes

6.3.3 Temps de repos

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 2nde période de jeu et la période de prolongation.

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

- Catégorie U19, U15 et U11 : 1 heure ;
- Catégorie senior : 2 heures. Le temps de repos est à considérer de la fin effective d'une rencontre au début de l'échauffement de la suivante.

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

6.2 Vérifications préliminaires

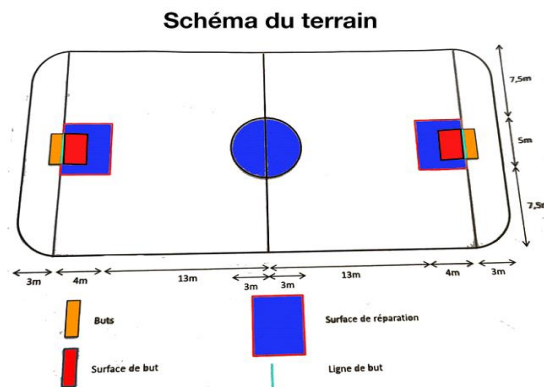
6.2.1 L'aire de jeu

Le Roller-Soccer se joue en salle couverte ou à l'air libre.

Pour le jeu en salle, la surface de jeu doit être conforme à la norme en vigueur instaurée par la FFRRS (Norme AFNOR NF.90.203 et E.N 14.904). La pratique en extérieur est permise dès lors que le terrain extérieur est en goudron lisse sans aspérités et respecte les règles inhérentes aux dimensions et délimitation de l'aire de jeu.

6.2.2 Dimensions

Le terrain de Roller-Soccer est un terrain doublement symétrique pouvant mesurer de 34m à 44m de long sur une largeur de 17m à 22m en respectant toujours un ratio de 2 :1. Le terrain idéal pour la pratique du Roller-Soccer est de 40m sur 20m.



6.2.3 Equipements

Lors de la réception d'un évènement, l'équipe hôte doit au moins mettre à disposition de l'équipe visiteuse un vestiaire et des sanitaires deux heures avant le coup d'envoi de la rencontre.

6.2.4 Délimitation de l'aire de jeu

L'aire de jeu doit être délimitée. Au moins un côté latéral et les deux fonds du terrain doivent posséder un mur ou obstacles permettant d'éviter la sortie du ballon. Dans le meilleur des cas, la délimitation entourant l'ensemble du terrain doit être d'1,20 m de haut minimum.

6.2.5 Buts

Les buts sont de 3 mètres de large et 1 mètre de haut. La ligne de but est positionnée au minimum à 3 mètres à l'intérieur de la zone de jeu et au minimum à 14 mètres de la ligne médiane du terrain. La zone située entre l'arrière du but et le mur fait partie de la zone de jeu.

6.2.6 Zones définies

La surface de réparation associée à chaque but est de 4 mètres x 5 mètres. La zone doit être marquée le long de la ligne de but et étendue d'un mètre de chaque poteau de but puis de 4 mètres perpendiculairement à la ligne de but vers le centre de l'aire de jeu et parallèle à la ligne de but (voir schéma **Annexe**). Si une faute survient dans cette surface, l'équipe fautive est sanctionnée d'un tir en fusillade.

La surface de but est une zone dédiée au dernier défenseur faisant office de gardien de but. Elle est de trois mètres de large pour deux mètres de profondeur. La surface de but est une zone où un seul joueur peut rester statique.

6.2.7 Banc des remplaçants

Les bancs des remplaçants de chaque équipe doivent être situés à côté de l'aire de jeu le plus près possible de la ligne centrale ou des portes d'accès pour chaque des équipes.

Le banc des joueurs ne peut être occupé que par des joueurs en tenue de match et un maximum de 3 non-joueurs (gestionnaire, coach et formateur par exemple).

6.2.8 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.

6.2.9 Effectif des équipes

30 minutes avant le coup d'envoi du match, les officiels d'équipe sont tenus de communiquer à la table de marque une liste signée comportant la composition de leur équipe, les numéros de maillot des joueurs, l'identité du capitaine accompagnée des licences et du listing à des adhérents, établi à partir du logiciel informatique de saisie des licences de la Fédération.

L'accès de la piste doit être permis aux équipes pour l'échauffement :

- 15 minutes dans le cadre d'une rencontre dont le temps de jeu est inférieur ou égal à 2 x 20 minutes ;
- 25 minutes dans le cadre d'une rencontre dont le temps de jeu est strictement supérieur à 2 x 20 minutes au plus tard, avant le coup d'envoi du match.

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.

Les arbitres vérifient que les effectifs des équipes satisfont au nombre minimum de joueurs.

Les effectifs des équipes sont déterminés avant le coup d'envoi de la rencontre. Une fois que l'officiel «A» de chaque équipe a signé, aucune modification n'est possible.

6.2.10 Rapport officiel de match

Les arbitres vérifient la conformité du rapport officiel de match.

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

6.2.11 Vérification de l'admissibilité des participants

Les arbitres procèdent à la vérification de l'admissibilité et de l'identité des participants à la rencontre. L'admissibilité des participants est de la responsabilité du club.

Cette vérification est effectuée 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.

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.

Lorsque la ligne "*certificat médical*" porte la mention "*Non*" ou "*Loisir*", ou qu'un sur classement 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.

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.

*

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).

Article 7 : Règles générales d'arbitrage

7.1 Engagements

L'échauffement des équipes se termine 5 minutes avant le coup d'envoi.

Pour pouvoir débiter la rencontre, l'effectif minimum requis doit être physiquement présent. Tous les joueurs doivent être équipés conformément à leur inscription sur le rapport officiel de match.

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 du terrain.

Chaque équipe doit présenter le nombre correct de joueurs sur la piste à chaque fois que l'arbitre effectue un engagement.

Le joueur positionné pour l'engagement doit se tenir au centre du terrain.

Tous les autres joueurs doivent se trouver à l'extérieur de la zone d'engagement, et se tenir sur le même axe transversal que leur coéquipier disputant l'engagement ou en retrait vers leur camp.

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 pour retard de jeu au joueur fautif.

Pendant un engagement, un joueur n'a pas le droit de toucher un adversaire, avec le corps ou avec les rollers, excepté une fois que le ballon est en jeu. En cas d'infraction, l'arbitre doit infliger une pénalité pour retard de jeu au joueur fautif.

Lorsqu'une faute a été commise, la remise en jeu s'effectue à l'endroit même où a eu lieu la faute.

Si le ballon sort des limites du terrain ou franchit la limite définie d'1 mètre 20, remise en jeu pour l'équipe qui n'a pas sorti le ballon. Si le ballon sort des limites du terrain derrière la cage, on remet en jeu dans l'alignement de la ligne de but si c'est la défense qui sort le ballon. Dans le cas contraire, si c'est l'attaque qui sort le ballon, remise en jeu pour l'équipe adverse au niveau de son but.

Si l'arbitre interfère dans une action contre son gré, il rend la balle à l'équipe qui était en phase de possession par le biais d'une balle à terre.

7.2 Temps morts

Un temps mort peut être demandé uniquement par le capitaine ou un officiel 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.

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.

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.

Il n'est pas accordé de temps morts aux équipes pendant des prolongations.

7.3 Changement des joueurs

Pendant le jeu, chacune des équipes ne peut avoir plus de 5 joueurs en même temps sur la piste exceptée lors d'un remplacement.

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.

7.4 Gardiens de buts

Au Roller Soccer le gardien de but n'est pas différent d'un joueur de champ classique. Le joueur se plaçant dans les cages n'a aucun privilège particulier comparativement à un joueur de champ. Il n'a pas le droit de toucher le ballon de la main. Il est toutefois interdit de présenter deux joueurs défendant la ligne de but sauf dans un délai maximal de 3 secondes et dans le respect d'une zone de 2 mètres devant la cage.

7.5 Joueurs blessés

Lorsqu'un joueur 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. En revanche, si le joueur placé devant les cages en qualité de « *gardien* » se blesse, l'arbitre se doit d'arrêter le jeu.

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 ballon. Si l'équipe du joueur blessé est en possession du ballon au moment où la blessure survient, l'arbitre arrête immédiatement le jeu, sauf si cette équipe est en position de marquer un but.

Lorsqu'il est évident qu'un joueur est sérieusement blessé, l'arbitre doit arrêter le jeu quelle que soit l'équipe en possession du ballon et la situation de jeu. Le jeu reprendra par une balle à terre et reviendra à l'équipe qui était en possession du ballon.

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.

7.6 Ballon injouable ou sorti du terrain

Lorsque le ballon se trouve dans les filets à l'extérieur de la cage de but, les joueurs peuvent eux-mêmes sortir le ballon des filets. Le ballon ne doit pas rester à cet endroit plus de trois secondes. Après ces trois secondes, le jeu est arrêté. Entre-deux dans le coin du terrain le plus proche. Dans le cas où le ballon sort du terrain derrière les cages, remise en jeu pour le gardien à partir de sa surface de but. Si l'équipe qui défend sort le ballon derrière sa cage, remise en jeu dans le coin adverse pour l'équipe qui attaque.

Lorsqu'une faute défensive est commise derrière le but, la remise en jeu s'effectue dans le coin le plus proche.

Lorsqu'une faute offensive est commise derrière le but, la remise en jeu s'effectue au niveau de la zone des 3 secondes (surface de 2 mètres devant le but). Si la remise en jeu n'est pas effectuée à l'endroit indiqué, l'arbitre se réserve le droit de donner la balle à l'équipe adverse au point de corner le plus proche.

Dans les autres cas, une remise en touche est effectuée à l'endroit où le ballon est sorti du terrain. La remise en jeu s'effectue au pied dans un délai de 6 secondes maximum. Si ce temps est écoulé, la balle va à l'adversaire. L'adversaire doit se trouver à une distance réglementaire de 3 mètres au moment de la remise en jeu. Il est toutefois interdit de marquer sur une touche directe. L'arbitre sanctionnera toute intention d'un joueur de tirer directement sur une remise en touche en direction du but adverse. Pour que le but soit validé après une touche, le ballon doit être touché délibérément par un autre joueur que celui qui a effectué la remise en jeu avant qu'il franchisse la ligne de but. L'arbitre est seul juge de l'intention délibérée ou non.

7.7 Ballon hors de vue ou illégal

Toute action conduisant le ballon à se trouver hors de la vue des arbitres arrête le jeu et un engagement est effectué au point désigné par l'arbitre au plus proche de l'endroit où le jeu a été arrêté.

Si, à n'importe quel moment, pendant que le jeu est en cours, un ballon autre que celui du match apparaît sur le terrain, le jeu ne doit pas être arrêté mais doit continuer avec le ballon officiel jusqu'à ce que l'action de jeu en cours se termine. Si l'arbitre estime que le ballon 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.

Buts et passes décisives

On considère qu'un but est marqué lorsque le ballon, poussé par le roller ou toute autre partie du corps sauf les mains (de la base des doigts au bas de l'épaule), 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.

Si au cours d'une action, la cage est déplacée et n'est plus à son emplacement initial, la ligne de but fait foi.

Le but est également valable s'il est dévié par un joueur de l'équipe adverse.

Lorsqu'un but est marqué, il est attribué sur le rapport officiel de match au joueur qui a propulsé le ballon dans la cage de l'équipe adverse.

Lorsqu'un but est marqué, une assistance est attribuée au coéquipier qui a fait la passe décisive.

Un but est validé s'il est marqué par un joueur en frappant le ballon 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 ballon.

Un but est validé quand le signal indiquant la fin du temps de jeu retentit, si le ballon a déjà entièrement franchi la ligne de but. S'il n'est pas rentré, le but est invalidé.

Un but n'est pas validé si le ballon a été délibérément poussé avec la main dans la cage de but adverse.

Un but n'est pas validé s'il est marqué par une déviation de l'arbitre qui envoie le ballon directement dans la cage.

7.8 Sanctions

7.8.1 classification des sanctions

Les pénalités encourues au cours d'un match sont les suivantes :

- Carton jaune (avertissement et exclusion temporaire de deux minutes) ;
- Carton rouge (exclusion) ;
- Arrêt de match.

7.8.2 Avertissements

Tout joueur auteur d'une faute jugée inappropriée par le corps arbitral ou d'un geste d'humeur allant à l'encontre du jeu et de l'esprit du sport se verra sanctionné d'un carton jaune.

Un joueur auteur de plusieurs fautes jugées sans gravité mais entravant le bon déroulement du jeu peut également écoper d'un carton jaune.

Lorsqu'un joueur écope d'un carton jaune, si son équipe encaisse un but pendant sa période d'exclusion, sa sanction prend immédiatement fin et il est autorisé à revenir sur le terrain.

Si deux joueurs d'une même équipe purgent simultanément une exclusion temporaire, et que leur équipe encaisse un but, un seul des deux joueurs est autorisé à revenir en jeu.

L'autre joueur doit poursuivre sa période d'exclusion, sauf si son équipe encaisse un nouveau but.

Si deux joueurs adverses écopent simultanément d'un carton jaune, ils quittent tous deux le terrain pour une exclusion temporaire de deux minutes. Si, durant cette période, l'une des équipes marque un but, le joueur de l'équipe ayant encaissé ce but est autorisé à revenir immédiatement en jeu.

En cas d'exclusions temporaires décalées de quelques secondes entre deux joueurs adverses, les deux équipes évoluent à 4 contre 4. Si un but est inscrit durant cette période, l'exclusion temporaire du joueur appartenant à l'équipe ayant encaissé le but prend immédiatement fin.

7.8.3 Exclusions

Tout joueur auteur d'une faute grave mettant en péril l'intégrité physique de son adversaire ou d'insultes proférées à l'encontre du corps arbitral recevra un carton rouge synonyme d'exclusion définitive de la rencontre. Le joueur laissera son équipe en infériorité numérique.

Si un joueur récolte un second carton jaune, il sera aussi exclu.

Tout carton rouge fera l'objet d'un rapport d'incident transféré au service juridique de la Fédération.

7.9 Arrêt de match

Si des débordements surviennent au cours de la rencontre (bagarre générale, envahissement de terrain), le match est automatiquement arrêté et les faits seront étudiés par la Commission Roller Soccer afin de déterminer de l'issue de la rencontre et des éventuelles sanctions prises à l'encontre des protagonistes et clubs.

- **Refus de recommencer le jeu**

Lorsque les deux équipes sont sur le terrain, si l'une refuse, quelle qu'en soit la raison, de jouer lorsque l'arbitre en donne l'ordre, celui-ci doit donner un carton jaune au capitaine et accorder une minute pour commencer ou reprendre le jeu. Si ce délai écoulé l'équipe refuse toujours de jouer, l'arbitre déclarera un arrêt de match et rédigera un rapport d'incident.

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

- **Jouer le ballon au sol**

Une faute est sifflée lorsqu'un joueur joue délibérément le ballon au sol au contact d'un adversaire. Un joueur est considéré comme au sol lorsqu'il n'est plus sur ses roues et/ou touche le sol avec son corps.

Une faute est sifflée lorsqu'un joueur bloque délibérément au sol le ballon avec l'une des parties de son corps, au contact de son adversaire. Pour ne pas être sanctionné, le joueur doit immédiatement se relever et disputer le ballon normalement.

Cas particulier :

Aucune faute n'est sifflée lorsqu'un joueur se met au sol dans le but d'intercepter ou de stopper un ballon se dirigeant vers sa cage, à condition que ce geste ne constitue pas un danger pour l'adversaire et qu'il ne cherche pas à jouer le ballon au sol dans un duel.

Toutefois, Un joueur a le droit de disputer le ballon au sol si aucun adversaire ne vient à sa rencontre.

- **Manier le ballon avec la main**

Il est strictement interdit de toucher le ballon de la main, quel que soit votre poste ou votre placement sur le terrain.

En cas de main involontaire, l'arbitre sanctionnera le joueur fautif d'une simple faute.

En cas de main décollée du corps annihilant une occasion de but, l'arbitre sanctionnera le joueur fautif d'un carton jaune.

En cas de main intentionnelle, l'arbitre sanctionnera le joueur fautif d'un carton rouge.

- **Main dans la surface**

En cas de main involontaire dans la surface, le joueur fautif est sanctionné d'un tir en fusillade si et seulement si le ballon est dans la trajectoire du but.

Dans le cas où le ballon ne prend pas la direction du but, le jeu continue.

Dans le cas où le joueur fautif protège sa poitrine et n'élargit pas sa zone de contact, le jeu peut continuer.

Dans le cas où la main est décollée du corps, le joueur fautif est sanctionné d'un tir en fusillade

- **Règle des 3 secondes**

Il est interdit de présenter plus d'un joueur défendant la ligne de but sauf dans un délai maximal de 3 secondes et dans le respect d'une zone de 2 mètres devant la cage. Si cette règle n'est pas respectée, l'équipe en cause se verra sanctionnée d'un tir en fusillade.

- **Altercation**

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.

Une pénalité majeure (plusieurs matchs de suspensions) additionnée d'un carton rouge pour le match est infligée à tout joueur qui engage une altercation.

Un carton jaune est infligé à tout joueur qui, ayant été frappé par un adversaire, réagit ou tente de réagir par un coup. Cependant l'arbitre peut infliger un carton rouge ou un deuxième carton jaune si ce joueur continue l'altercation

Un carton jaune est infligé au premier joueur d'une ou de chaque équipe qui quitte le banc de l'équipe pour participer à une altercation.

Si une altercation survient en dehors du terrain, les arbitres devront faire un rapport et les sanctions à l'encontre des joueurs impliqués seront décidées par la Commission Roller Soccer.

- **Blessure volontaire**

Un carton rouge est infligé 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.

Un carton rouge assorti d'une suspension (décidée par la Commission Roller Soccer) 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

- **Charge**

Une simple faute, un carton jaune ou rouge peuvent être attribués, à l'appréciation de l'arbitre selon la violence de l'action, à tout joueur qui charge, se jette ou saute sur un joueur adverse...

Une simple faute, un carton jaune ou rouge peuvent être attribués, à l'appréciation de l'arbitre selon la violence de l'action, à tout joueur qui charge son adversaire de façon à le projeter contre la balustrade.

- **Dureté excessive**

Bien que les contacts avec les adversaires pour la possession du ballon soient autorisés, une simple faute, un carton jaune ou rouge, à l'appréciation de l'arbitre est infligé à tout joueur qui fait preuve d'une dureté excessive et inutile.

- **Retenir son adversaire**

Une simple faute, un carton jaune ou rouge peuvent être attribués, à l'appréciation de l'arbitre à tout joueur retenant un adversaire avec les mains, les jambes, les patins ou de toute autre façon.

Si le joueur blesse son adversaire, l'arbitre peut se réserver le droit de modifier sa sanction à l'encontre du joueur sanctionné

- **Accrocher son adversaire**

Une simple faute peut être attribuée à l'appréciation de l'arbitre à tout joueur accrochant son adversaire par le maillot ou le short. Si le joueur annihile une action manifeste de but, l'arbitre peut se réserver le droit d'attribuer un carton jaune ou un carton rouge. L'arbitre peut également réviser son jugement en cas de blessure du joueur adverse.

- **Insultes**

Toute insulte sera sanctionnée d'un carton jaune par les officiels de la rencontre. Un carton rouge pourra être attribué en cas d'insulte grave répétée et/ou d'une particulière gravité mettant en cause l'intégrité morale d'un adversaire. En cas de carton rouge, un rapport d'incident sera rédigé par l'arbitre puis transmis au service juridique de la FFRS à l'adresse rapport.arbitrage@ffroller-skateboard.com avant le lundi 23h59 suivant la rencontre litigieuse.

- **Obstruction**

Une simple faute ou un carton jaune peuvent être infligés à l'appréciation de l'arbitre à tout joueur auteur d'une obstruction sur son adversaire c'est-à-dire empêcher volontairement la progression de son adversaire et l'arrêter délibérément dans sa course

- **Obstruction par un spectateur**

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.

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.

Dans le cas où un joueur est impliqué dans une altercation avec un spectateur, aucune pénalité n'est infligée au joueur.

7.10 Chrono

Le chrono est arrêté à chaque faute ou buts.

Le chrono est arrêté à l'appréciation de l'arbitre sur une touche.

Article 8 : RÉSULTATS, HOMOLOGATION ET CLASSEMENTS

8.1 Résultats des rencontres

L'équipe ayant marqué le plus de buts est désignée comme vainqueur de la rencontre et l'équipe adverse comme perdante.

Lors de rencontres sans élimination directe et en cas d'égalité de buts marqués par chaque équipe, le match est déclaré nul.

En cas d'incidents particuliers traités dans les présentes règles, une ou les deux équipes pourront être déclarées forfaits pour la rencontre.

8.2 Homologation des rencontres

L'homologation des rencontres est prononcée par la Commission sportive Roller Soccer.

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.

Tout résultat homologué est définitif et ne peut être remis en cause à quelque titre que ce soit.

8.3 Établissement des classements

8.3.1 Résultat d'une rencontre

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.

Format éliminatoire

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 règlementaire, zéro point au perdant. Le match nul équivaut à un point pour chaque équipe.

Forfait

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 3 à 0 est attribué en faveur de l'équipe non fautive

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.

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.

8.3.2 Classement d'une compétition

8.3.2.1 Cas général

Le classement d'une compétition autre qu'à élimination directe est établi en totalisant les points marqués pour chaque rencontre.

En cas d'égalité de nombre de points entre équipes, on les départage de la façon et dans l'ordre suivants :

- 1 : Goal-average particulier (uniquement pour une égalité entre 2 équipes) ;
- 2 : Goal-average général ;
- 3 : Goal-average particulier avec l'équipe qui occupe le meilleur classement outre les deux équipes concernées par le dit goal-average ;
- 4 : L'équipe ayant marqué le plus de buts ;
- 5 : L'équipe la plus fair-play (ayant pris le moins de carton jaune / rouge).

8.3.2.2 Cas d'un plateau de qualification

Le classement est établi en totalisant les points marqués pour chaque rencontre.

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 la plus fair-play (ayant pris le moins de cartons jaunes/rouges ou ayant commis le moins de fautes).

8.3.3 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.

8.3.4 Récompenses

Toute compétition nationale à l'issue de laquelle un titre est délivré fait l'objet de remise de récompenses.

Article 9 : DISCIPLINE SANCTIONS - LITIGES

9.1 Généralités

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

9.2 Discipline

9.2.1 Réserves d'avant-match et d'après-match

En complément des motifs prévus au Titre 1.2 du Règlement Sportif Général, les clubs devront enregistrer, à l'occasion d'une rencontre, une réserve d'avant-match ou d'après-match saisie sur la feuille de match dans le module de résultats, avant le lundi 23h59 suivant la rencontre, dans les cas suivants :

- Non-respect des obligations figurant aux articles 4.2.5 « Tenues » ou 4.2.6 « Dotation et couleur des tenues ».
- Non-conformité des équipements sportifs (6.2.1 à 6.2.8) ne nécessitant pas de décision disciplinaire
- Rencontre ne pouvant être jouée ou interrompue définitivement avant le terme prévu
- Participant inscrit sur le rapport officiel de match et n'ayant pas pris part à la rencontre
- Identification d'un participant non admissible à la rencontre (art. 9.3.1 et dispositions dans le règlement particulier des compétitions).
- Forfait sur constat initial 9.3.2.1 et article 13 du Règlement Sportif Général.

9.2.2 Rapport d'incident

- A. Le rapport d'incident est le seul document officiel rapportant l'existence d'incident particulier au cours d'une rencontre, ou en marge de celle-ci, sollicitant une décision disciplinaire pour un motif autre que le seul match de suspension automatique.
- B. Il ne peut être rédigé que par les arbitres d'une rencontre pour un incident relatif à celle-ci.
- C. Il doit être établi sur un imprimé officiel édité par la Fédération notamment dans les cas suivants :
- Expulsion de joueur ou d'officiel d'équipe sur carton rouge (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 ou club. Chaque rapport doit comporter l'identité du fautif, la description chronologique précise des incidents ainsi que les références des règles violées.
- E. Le rapport d'incident doit être adressé à la Fédération par les arbitres par courriel à rapport.arbitrage@ffroller-skateboard.com avant le lundi 23h59 suivant la rencontre.
- F. Le rapport d'incident est soumis au Président de la Commission disciplinaire de 1^{ère} instance compétente qui

apprécie l'opportunité d'engager des poursuites disciplinaires.

9.3 Sanctions

9.3.1 Non-admissibilité à une compétition

Toute association n'ayant pas rempli dans les délais voulus les conditions d'inscription à une compétition stipulées à l'article 5.1 du Règlement Sportif Général n'est pas, sauf circonstances exceptionnelles appréciées par le Collectif Rollet Soccer, admise à participer à cette compétition.

9.3.2 Forfait

9.3.2.1 Constat initial

En complément des cas identifiés au Titre 1.3 du Règlement Sportif Général, et sauf circonstances exceptionnelles appréciées par le Collectif Rollet Soccer, 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, déclarée au préalable
- B. En cas d'absence d'une équipe ou de sa représentation minimum réglementaire, lorsque le coup d'envoi de la rencontre ne peut toujours pas être effectué après un délai d'attente de 15 minutes.
- C. En cas d'absence d'un officiel d'équipe, lorsqu'aucune dérogation n'est prévue dans le règlement particulier de la compétition
- D. Lorsqu'au début du match, une équipe ne peut présenter sur le terrain 5 joueurs de champ.
- E. 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,
- F. Lorsqu'une équipe, à n'importe quel moment de la rencontre est fautive d'un refus de commencer le jeu entraînant un arrêt définitif de la rencontre.
- G. Lorsqu'une équipe est responsable de l'arrêt anticipé d'une rencontre.
- H. Lorsqu'une équipe ne peut aligner plus de deux joueurs après exclusions.

9.3.2.2 Constat différé

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

- A. Participation de joueur(s) non licencié(s) ou titulaire(s) d'une licence non valide (Art. 2.1)
- Participation frauduleuse de joueur(s) (Art. 11.4)
- Participation de joueur(s) sous le coup d'une mesure de suspension non purgée au regard du calendrier de l'équipe concernée (Art. 10.4 E)
- Participation de joueur(s) n'ayant pas respecté les règles relatives aux restrictions de participation, (Art. 10.4)
- Inscription d'un participant à plusieurs fonctions sur le rapport officiel de match (Art. 5.4)
- En cas de réclamation d'après-match formulée, dans le respect des dispositions de l'article 11.2 du présent règlement, et fondée, pour :
 - Participation de joueur(s) sous le coup d'une mesure de suspension non purgée au regard du calendrier de l'équipe concernée (Art. 5.2.1 D)
 - En l'absence de réserves ou de réclamation, de sa propre initiative ou sur demande pouvant notamment émaner d'un club tiers, pour :

- Participation frauduleuse de joueur(s) (Art. 11.4).

9.3.2.3 Forfaits multiples, forfait particulier

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

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

- B. 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.

9.3.3 Match perdu par pénalité

En complément des cas identifiés à l'article 15 Match perdu par pénalité du Titre 1.3 du Règlement Sportif Général, le Collectif Roller Soccer 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 1.2 du Règlement Sportif Général, et fondée, pour :

- A. Participation de joueur(s) non licencié(s) ou titulaire(s) d'une licence non valide (Art. 5.2.1)
- B. Participation de joueur(s) n'ayant pas respecté les règles relatives aux restrictions de participation, (Art. 5.2.2, à l'exception de l'art. 5.2.2.4)
- C. Inscription d'un participant à plusieurs fonctions sur le rapport officiel de match (Art. 5.4)
- D. Participation de joueur(s) n'ayant pas respecté les règles d'admissibilité prévues par les règlements particuliers des compétitions.

9.3.4 Suspension sportive

- A. Lorsqu'un joueur ou un officiel d'équipe ou de match 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 ou de match, 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).

- 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.

9.3.5 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. 2.1).

9.3.6 Pénalités financières

9.3.6.1 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. 10.5).
- 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 10.2.2
 - ou d'un match perdu par pénalité selon les dispositions de la clause 10.3.
- D. Une pénalité financière de niveau 1 est appliquée à toute association ayant été sanctionnée :
- d'un forfait pour toute autre raison (Art.10.2.1, 10.2.2)
 - ou d'un match perdu par pénalité pour toute autre raison (Art. 10.3).
- 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 seule des rencontres du plateau ou 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. 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. 5.1). 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. 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 sanction de méconduite (insultes, gestes obscènes, comportement extra-sportif dangereux) 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 1 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 1 est appliquée à toute association ayant déposé et confirmé une réserve d'avant-match non fondée (art. 11.1) ou formulé une réclamation d'après-match non fondée (art. 11.2). Cette pénalité est infligée par la commission de discipline et des règlements.

9.3.6.2 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.

9.4 Examen des réserves et litiges

9.4.1 Généralités

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

9.4.2 Dispositions particulières au Roller Soccer

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

Article 10 : COMPETITIONS INTERNATIONALES

- En cas de compétitions internationales nécessitant l'engagement d'une équipe nationale, cette dernière sera constituée par un sélectionneur choisi au préalable par la commission roller-soccer.
- Seuls les joueurs affiliés à la FFRS et participants au Championnat de France de Roller-Soccer sont éligibles à la sélection.