



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

REGLES DU JEU

WORLD SKATE - COMMISSION TECHNIQUE RINK-HOCKEY

Fédération Française Roller & Skate-Board
Commission Sportive Rink-Hockey
17.10.2018



**WORLD
SKATE**



REGLES DU JEU - SOMMAIRE

CHAPITRE I - LE JEU DE RINK HOCKEY - DEFINITION ET CADRE		
Article 1	LE JEU DE RINK-HOCKEY	Page 3
Article 2	LES TEMPS DE JEU	Page 3
Article 3	PROLONGATION - TIRS AU BUT ET COUPS FRANCS DIRECTS DE CLASSEMENT	Page 5
Article 4	SYSTEME DE POINTS - CLASSEMENT ET CRITERES POUR DEPARTAGER	Page 8
Article 5	NON PRESENTATION D'UNE EQUIPE OU ABANDON D'UN MATCH	Page 9
Article 6	MESURES ET PROCEDURES PRELIMINAIRES AVANT CHAQUE MATCH	Page 10
CHAPITRE II - CATEGORIES DES JOUEURS(EUSES) - EQUIPES DE RINK HOCKEY		
Article 7	CATEGORIES DES JOUEURS (EUSES), PAR SEXE ET GROUPE D'AGE	Page 13
Article 8	COMPOSITION DES EQUIPES DE RINK HOCKEY	Page 14
Article 9	ENCLOS POUR LES JOUEURS(EUSES) REMPLACANT(E)S ET LE STAFF TECHNIQUE	Page 16
CHAPITRE III - EQUIPE D'ARBITRAGE - TABLE DE MARQUE OFFICIELLE		
Article 10	L'EQUIPE D'ARBITRAGE ET CHRONOMETRAGE DES MATCHES	Page 18
Article 11	ABSENCE OU REMPLACEMENT DES ARBITRES DESIGNES - PROCEDURES	Page 21
Article 12	EVALUATION DES ARBITRES - FONCTIONS DES DELEGUES TECHNIQUES	Page 22
Article 13	EQUIPEMENTS ELECTRONIQUES AUXILIAIRES POUR LE CONTROLE DU MATCH	Page 23
Article 14	TABLE DE MARQUE OFFICIELLE - COMPOSITION	Page 25
CHAPITRE IV - ZONES DE JEU, JEU PASSIF ET ANTI-JEU - TEMPS MORTS		
Article 15	ZONES DE JEU - DEFINITION DU JEU PASSIF ET DE L'ANTI-JEU	Page 27
Article 16	TEMPS MORTS	Page 29
CHAPITRE V - ACTIONS DISCIPLINAIRES DES ARBITRES		
Article 17	SANCTION DISCIPLINAIRE DES DELEGUE(E)S DES EQUIPES	Page 30
Article 18	SANCTION DISCIPLINAIRE DES EQUIPES - "JOUER EN INFERIORITE NUMERIQUE"	Page 31
CHAPITRE VI - SITUATIONS SPECIFIQUES DE MATCH		
Article 19	DEMARRER LES PERIODES DE JEU ET ENGAGEMENT APRES UN BUT - COUP D'ENVOI	Page 34
Article 20	ENTREES ET SORTIES DE LA PISTE - REMPLACEMENT DES JOUEURS(EUSES)	Page 34
Article 21	ACTION ET INTERVENTION DES GARDIEN(NE)S DE BUT PENDANT LE MATCH	Page 37
Article 22	JOUER LA BALLE - REGLES SPECIFIQUES	Page 38
Article 23	MARQUER ET VALIDER UN BUT	Page 40
Article 24	BLOC ET OBSTRUCTION	Page 41
Article 25	AUTRES SITUATIONS SPECIFIQUES DE JEU	Page 42
CHAPITRE VII - LES FAUTES ET LEURS SANCTIONS - REGLE DE L'AVANTAGE		
Article 26	TYPES DE FAUTES ET D'INFRACTIONS - REGLE DE L'AVANTAGE	Page 46
Article 27	SANCTIONS DES FAUTES - REGLES GENERALES	Page 47
Article 28	FAUTES COMMISES EN DEHORS DE LA PISTE	Page 50
Article 29	FAUTES TECHNIQUES	Page 51
Article 30	AVERTISSEMENTS VERBAUX	Page 52
Article 31	FAUTES D'EQUIPE	Page 53
Article 32	FAUTES GRAVES (CARTON BLEU)	Page 54
Article 33	FAUTES TRES GRAVES (CARTON ROUGE)	Page 56
CHAPITRE VIII - SANCTIONS TECHNIQUES DES EQUIPES		
Article 34	COUP FRANC INDIRECT	Page 57
Article 35	COUP FRANC DIRECT ET PENALTY	Page 58
CHAPITRE IX - ERREURS D'ARBITRAGE - RECLAMATIONS ET/OU PROTETS		
Article 36	ERREURS D'ARBITRAGE DETECTEES - PROCEDURES DE CORRECTION	Page 64
Article 37	PRESENTATION D'UN PROTET DE MATCH	Page 65
CHAPITRE X - DISPOSITIONS FINALES ET TRANSITOIRES		
Article 38	APPROBATION, ENTREE EN VIGUEUR ET CHANGEMENTS FUTURS	Page 66

Ce document a été mise à jour le 17 octobre 2018 à partir du règlement international World Skate Rink-Hockey. *En vert, ce qui est spécifique aux compétitions nationales ou régionales organisées par ou sous l'égide de la Commission Sportive Rink Hockey de la FFRS. NB. Joueur « de réserve » signifie joueur(euse) régulièrement inscrit(e) sur la feuille de match et qui n'est pas suspendu(e) « temporairement » ou n'a pas été « expulsé(e) ».*



CHAPITRE I - LE JEU DE RINK HOCKEY - DEFINITION ET CADRE

ARTICLE 1 - LE JEU DE RINK HOCKEY

1. Le jeu de rink hockey se pratique sur une piste rectangulaire, de superficie plane et lisse opposant deux équipes de cinq (5) joueurs(euses) dont un(e) est un(e) gardien(ne).
2. Les joueurs(euses) doivent porter des patins à quatre roues parallèles le long de deux axes transversaux (quads) et ils(elles) doivent utiliser une crosse pour jouer la balle et tenter de marquer un but, en introduisant la balle dans le but de l'équipe adverse uniquement à l'aide de la crosse.
3. Chaque équipe commence le match en occupant chacune une moitié du terrain, **en conformité avec ce qui est établi au point 2 de l'article 6** de ce règlement et change de coté pour la 2ème mi-temps.
4. Les matches se jouent dans des salles couvertes ou à l'air libre, avec différentes conditions météorologiques, de jour ou de nuit, avec de la lumière naturelle ou artificielle.
5. Un ou deux arbitres principaux sont chargés de faire respecter les règles du jeu en étant aidés par un arbitre auxiliaire pour le contrôle des temps de jeu, tous officiellement désignés, ils dirigent la table de marque officielle, situé à l'extérieur du terrain, en position centrale contre la balustrade.

Néanmoins, pour les compétitions nationales et régionales, si aucun « arbitre auxiliaire » n'est désigné, cette fonction sera assurée par l'équipe reçue ou à défaut par l'équipe qui reçoit.

ARTICLE 2 - LES TEMPS DE JEU

1. Conformément avec ce qui est établi dans le point suivant, dans la catégorie FEMININES U-17, le temps effectif du jeu est de quarante (40) minutes, découpé en deux périodes de vingt (20) minutes.
 - 1.1 Dans les compétitions sous la juridiction d'une confédération continentale - ou d'une fédération affiliée à celle-ci - un temps de jeu effectif de trente (30) minutes, divisé en deux périodes de quinze (15) minutes, peut être établi pour la catégorie FÉMININE U-17.
2. Conformément avec ce qui est établi dans le point suivant, dans la catégorie FEMMES SENIORS, le temps effectif de jeu est de cinquante (50) minutes, découpé en deux périodes de vingt-cinq (25) minutes.
 - 2.1 Dans les compétitions sous la juridiction d'une confédération continentale - ou d'une fédération affiliée à celle-ci - un temps de jeu effectif de quarante (40) minutes, découpé en deux périodes de vingt (20) minutes, peut être établi pour la catégorie SENIORS FEMMES.
3. Dans la catégorie MASCULINS U-15, le temps effectif de jeu est de trente (30) minutes, découpé en deux périodes de quinze (15) minutes.
4. Conformément avec ce qui est établi dans le point suivant, dans la catégorie MASCULINS U-17, le temps effectif de jeu est de quarante (40) minutes, découpé en deux périodes de vingt (20) minutes.
 - 4.1 Dans les compétitions sous la juridiction d'une confédération continentale - ou d'une fédération affiliée à celle-ci - il peut être établi pour la catégorie des MASCULINS U-17, un temps de jeu effectif de trente (30) minutes, découpé en deux périodes de quinze (15) minutes.
5. Conformément avec ce qui est établi dans le point suivant, dans la catégorie MASCULINS U-19, le temps effectif de jeu est de cinquante (50) minutes, découpé en deux périodes de vingt-cinq (25) minutes.
 - 5.1 Dans les compétitions sous la juridiction d'une confédération continentale - ou d'une fédération affiliée de celle-ci - il peut être établi pour la catégorie des MASCULINS U-19, un temps effectif de jeu de quarante (40) minutes, découpé en deux périodes de vingt (20) minutes.
6. Conformément avec ce qui est établi dans le point suivant, dans les catégories MASCULINS U-23 et SENIORS MASCULINS, le temps effectif de jeu est de cinquante (50) minutes, découpé en deux périodes de vingt-cinq (25) minutes.
 - 6.1 Dans les compétitions sous la juridiction d'une confédération continentale - ou d'une fédération affiliée à celle-ci - il peut être établi pour les catégories MASCULINS U-23 et SENIORS MASCULINS, un temps effectif de jeu de quarante (40) minutes, divisé en deux périodes de vingt (20) minutes.



7. Dans toutes les catégories, une période de repos de dix (10) minutes doit être accordée entre la fin de la première période et le début de la deuxième période de jeu.
8. Pour les compétitions nationales ou régionales organisées sous l'autorité de la Commission Sportive Rink Hockey de la FFRS et des commissions qui en dépendent (régionales ou départementales),
- la mixité est autorisée sauf pour le championnat de N1 féminin et les championnats de France des ligues féminines,
 - la durée de jeu est fixée, en fonction de la catégorie de compétition de la façon suivante :
- 8.1 CATÉGORIE « SENIOR »
- 2 mi-temps (périodes de jeu) de 25 minutes EFFECTIVES s'il s'agit d'une rencontre isolée.
 - 2 mi-temps (périodes de jeu) de 20 minutes EFFECTIVES s'il s'agit d'un tournoi, sauf pour le « final four » de la coupe de France.
- 8.2 CATÉGORIE « MOINS DE 20 ou U20 »
- 2 mi-temps (périodes de jeu) de 20 minutes EFFECTIVES s'il s'agit d'une rencontre isolée.
 - 2 mi-temps (périodes de jeu) de 20 minutes EFFECTIVES s'il s'agit d'un tournoi.
- 8.3 CATÉGORIE « MOINS DE 18 ou U18 »
- 2 mi-temps (périodes de jeu) de 20 minutes EFFECTIVES s'il s'agit d'une rencontre isolée.
 - 2 mi-temps (périodes de jeu) de 16 minutes EFFECTIVES s'il s'agit d'un tournoi.
- 8.4 CATÉGORIE « MOINS DE 17 ou U17 » (Championnat de France des régions)
- 2 mi-temps (périodes de jeu) de 15 minutes EFFECTIVES.
- 8.5 CATÉGORIE « MOINS DE 16 ou U16 »
- 2 mi-temps (périodes de jeu) de 17 minutes EFFECTIVES s'il s'agit d'une rencontre isolée.
 - 2 mi-temps (périodes de jeu) de 14 minutes EFFECTIVES s'il s'agit d'un tournoi.
- 8.6 CATÉGORIE « MOINS DE 15 ou U15 » (Championnat de France des régions)
- 2 mi-temps (périodes de jeu) de 12 minutes EFFECTIVES s'il s'agit d'un tournoi.
- 8.7 CATÉGORIE « MOINS DE 14 ou U14 »
- 2 mi-temps (périodes de jeu) de 14 minutes EFFECTIVES s'il s'agit d'une rencontre isolée.
 - 2 mi-temps (périodes de jeu) de 12 minutes EFFECTIVES s'il s'agit d'un tournoi.
- 8.8 CATÉGORIE « MOINS DE 12 ou U12 »
- 2 mi-temps (périodes de jeu) de 12 minutes EFFECTIVES s'il s'agit d'une rencontre isolée.
 - 2 mi-temps (périodes de jeu) de 10 minutes EFFECTIVES s'il s'agit d'un tournoi.
- 8.9 CATÉGORIE « MOINS DE 10 ou U10 »
- 2 mi-temps (périodes de jeu) de 10 minutes EFFECTIVES s'il s'agit d'une rencontre isolée.
 - 2 mi-temps (périodes de jeu) de 8 minutes EFFECTIVES s'il s'agit d'un tournoi.
9. Pour toutes les rencontres qui se dérouleront sous l'autorité de la Commission Sportive Rink Hockey de la FFRS et des commissions qui en dépendent (régionales ou départementales), les 2 mi-temps (périodes de jeu) seront SÉPARÉES PAR UN REPOS. La durée de ce temps de repos est de :
- pour la catégorie « moins de 10 » : 5 minutes.
 - pour la catégorie « moins de 12 » : 5 minutes pour une rencontre isolée (un seul match dans la journée) et 10 minutes s'il y a au moins deux matches dans la journée.
 - pour les rencontres de N1-Elite, de N2 et de la Coupe de France : 15 minutes. Sur accord des 2 équipes, elle pourra être de 10 minutes.
 - pour toutes les autres catégories et compétitions : 10 minutes.
10. Dans tout tournoi ou compétition se déroulant sous l'autorité de la Commission Sportive Rink Hockey de la FFRS et des Commissions qui en dépendent (régionales ou départementales), pour éviter tout abus préjudiciable à la santé des athlètes, il sera respecté un temps de repos entre la fin d'une rencontre et le début de la rencontre suivante, dont la durée est :
- 30 minutes minimum pour tout(e) joueur(euse) qui a participé à une rencontre dont la durée normale de jeu est inférieure ou égale à 2 x 15 minutes.
 - 60 minutes minimum pour tout(e) joueur(euse) qui a participé à une rencontre dont la durée normale de jeu est supérieure à 2 x 15 minutes et inférieure ou égale à 2 x 20 minutes.
- 10.1 Cette disposition s'applique pour toutes les compétitions nationales ou régionales, même si les deux rencontres ne sont pas programmées dans la même catégorie ou dans le même championnat.
- 10.2 Tout(e) joueur(euse) inscrit sur une feuille de match aura la possibilité de disputer la rencontre suivante sans délai s'il(elle) n'est pas rentré(e) sur la piste au cours du match précédent. Par contre, s'il(elle) est intervenu(e) (même pour quelques secondes), il(elle) devra respecter la durée de repos minimum fixée ci-dessus. Pour les compétitions nationales senior masculin/mixte, un(e) joueur(euse) ne peut disputer qu'un seul match par week-end.
- 10.3 Si un(e) joueur(euse) ne respecte pas cette durée de repos, son équipe perdra le match par forfait « technique ».



10.4 *Moyen de contrôle. Afin d'assurer un contrôle efficace et de permettre une vérification ultérieure en cas de litige, l'officiel de la table de marque devra indiquer sur la feuille de match, les heures précises du début et de la fin de chaque rencontre, les joueurs(euses) ayant évolué effectivement (même pour quelques secondes) seront identifié(e)s par une croix dans la colonne prévue à cet effet. A défaut, de croix, il sera considéré que tou(te)s les joueurs(euses) enregistré(e)s sur la feuille de match ont participé au match.*

ARTICLE 3 - PROLONGATION - TIRS AU BUT ET COUPS FRANCS DIRECTS DE CLASSEMENT

Lorsque, à la fin d'un match, il est nécessaire de décider quelle est l'équipe gagnante, les arbitres désignés doivent garantir le respect des règles et procédures définies ci-dessous :

1. PROLONGATION

- 1.1 Tout(e) joueur(euse) suspendu(e) à la fin du temps de match normal doit terminer son temps de suspension qui reste encore avant de participer à la suite du match.
- 1.2 Dans toutes les catégories, une pause de trois (3) minutes doit être accordée entre la fin du temps réglementaire et le début de la prolongation, chaque équipe occupant la même zone défensive qu'elle avait utilisée lors de la première période du match sans aller à leurs vestiaires.
- 1.3 La prolongation en question aura la durée suivante :
 - 1.3.1 Dans les catégories U15 MASCULINS, U17 MASCULINS et U17 FEMININES, la prolongation aura un temps effectif de six (6) minutes, divisé en deux (2) périodes de trois (3) minutes chacune.
6 minutes, réparties sur deux périodes de 3 min chacune, pour les catégories : U10, U12, U14 et U16.
 - 1.3.2 Dans TOUTES LES AUTRES CATÉGORIES, la prolongation aura un temps effectif de dix (10) minutes, divisé en deux périodes de cinq (5) minutes chacune.
- 1.4 À la fin de la première période de prolongation, il y a une pause de deux (2) minutes pendant laquelle les équipes ne peuvent pas se rendre à leurs vestiaires, en changeant de zone défensive et les enclos correspondants. 1 minute en catégories U10, U12 et U14 (pour les compétitions nationales et régionales)

2. EXECUTION DE UNE OU PLUSIEURS SERIES DE TIRS AU BUTS

Lorsque, à la fin de la prolongation, le résultat reste à égalité, les équipes devront rester sur le terrain pour que le gagnant du match soit décidé en fonction de l'exécution, par chaque équipe, d'une ou plusieurs « séries » de tirs au but - autant que nécessaire - en tenant compte des procédures mentionnées dans les points suivants :

2.1 PREMIERE SERIE : CINQ TIRS AU BUT POUR CHAQUE EQUIPE

- 2.1.1 Lors de l'exécution des tirs au but, chacune des équipes peut utiliser les joueurs(euses) et/ou les gardien(ne)s inscrit(e)s sur la feuille de match officielle, à l'exception des joueurs(euses) exclu(e)s du match, soit par carton rouge, soit, si à la fin de la prolongation - ils(elles) n'avaient pas encore terminé le temps de leur suspension.
- 2.1.2 Chaque équipe doit exécuter, alternativement et en utilisant différent(e)s joueurs(euses), chacun des cinq (5) tirs au but de cette première série. Cependant, chaque équipe peut utiliser un(e) seul(e) et même gardien(ne) de but pour arrêter les tirs au but adverses.
- 2.1.3 Si l'une des équipes joue avec moins de cinq (5) joueurs(euses) qualifié(e)s pour l'exécution des tirs au but, elle devra le faire par rotation, les joueurs(euses) et/ou les gardien(ne)s étant disponibles à cet effet, devront indiquer au troisième arbitre l'ordre qu'ils(elles) suivront. Ils(elles) devront répéter cet ordre, après que tou(te)s les joueurs(euses) disponibles ont effectué un premier tir au but.
- 2.1.4 Si - avant la conclusion de cette « série » -, l'une des équipes n'a plus la possibilité de marquer plus de buts que l'équipe adverse, les arbitres principaux doivent siffler la fin du match et déclarer comme vainqueur l'équipe ayant marqué le plus de buts.
- 2.1.5 Lorsque cette première "série" se termine avec les deux équipes ex-aequo, le vainqueur du match devra être déterminé comme indiqué au point suivant.

2.2 SERIE(S) ADDITIONNELLE(S): SERIE(S) SUCCESSIVE(S) D'UN TIR AU BUT POUR CHAQUE EQUIPE



- 2.2.1 Chaque équipe doit exécuter un (1) tir au but, jusqu'à ce qu'une équipe marque un but et que l'autre ne le fasse pas. L'équipe qui marque le but est immédiatement considérée comme la gagnante.
- 2.2.2 Dans cette série d'un seul tir au but, un(e) seul(e) joueur(euse) peut exécuter tous les tirs au but de son équipe. De même, chaque équipe peut utiliser un(e) seul(e) gardien(ne) de but pour tenter de défendre tous les tirs au but adverses de chacune des séries.
- 2.3 Lors de l'exécution de la série de coups francs directs pour déterminer le vainqueur d'un match ([points 3 et 4 de cet article](#)), la validation des buts incombe aux arbitres principaux et il n'est pas nécessaire d'effectuer un coup d'envoi à la suite de chaque coup franc.

3. PROCEDURES DES ARBITRES POUR DEPARTAGER LES EQUIPES LORS DES TIRS AU BUT

- 3.1 Les arbitres principaux doivent commencer par effectuer sur la piste - [en présence des capitaines de chaque équipe](#) - un tirage au sort pour déterminer :
 - 3.1.1 Quel but sera utilisé pour effectuer la série de tirs au but.
 - 3.1.2 Quelle équipe commencera la série de tirs au but.
- 3.2 Avant de débiter la séance de tirs au but, LE TROISIEME ARBITRE doit collecter [avec l'entraîneur principal](#) de chacune des équipes les numéros des joueurs(euses) qui seront responsables de l'exécution de la première série de tirs au but, dans l'ordre chronologique des tireurs(euses).
 - 3.2.1 LE TROISIEME ARBITRE devra se placer au milieu du rond central du terrain, c'est lui qui indique, alternativement et selon l'ordre déterminé dans le tirage au sort, le(la) joueur(euse) de chaque équipe chargé(e) d'exécuter chaque tir au but.
 - 3.2.2 Tou(te)s les joueurs(euses) de chaque équipe qualifié(e)s pour participer à la série de tirs au but devront être correctement équipé(e)s ([casques portés, dans le cas des gardien\(ne\)s de but](#)), en les plaçant tou(te)s ensemble sur la ligne médiane du terrain de chaque côté du rond central.
 - 3.2.3 Lorsque l'exécution d'un tir au but en faveur de son équipe commence, le(la) gardien(ne) de but désigné(e) pour défendre le prochain tir doit se placer dans l'un des coins du terrain derrière le but où tous les tirs au but sont exécutés.
- 3.3 Lorsque l'exécution de chacun des tirs au but commence, le positionnement et les fonctions de chacun des arbitres principaux sont les suivants :
 - 3.3.1 L'un des arbitres doit être placé conformément au [point 9.4 de l'article 35 du présent règlement](#) et a la responsabilité d'indiquer le début de l'exécution du tir au but avec les gestes appropriés, en contrôlant l'action du tireur et du(de la) gardien(ne), en tenant compte que :
 - a) Il n'y a pas de réexécution du tir au but ni de validation du but, si le(la) joueur(euse) qui l'exécute ne respecte pas ce qui est établi au point 5 de l'article 35 du présent règlement.
 - b) Les procédures établies au [point 7.3 de l'article 35](#) du présent règlement devront être appliquées lorsque le(la) gardien(ne) de but commet une irrégularité lors de l'exécution du tir au but.
 - 3.3.2 L'autre arbitre doit être placé sur le côté opposé de la surface de réparation, dans le prolongement de la ligne de but, afin que la validation des buts soit correctement assurée.
- 3.4 Si, à la suite de l'exécution d'un tir au but, la balle entre dans le but, après avoir touché la balustrade derrière le but et également le(la) gardien(ne) de but, le but ne peut pas être validé.
- 3.5 Si, à la suite de l'exécution d'un tir au but, la balle entre dans le but, après avoir touché les poteaux et/ou ensuite le(la) gardien(ne) de but, le but doit être validé.
- 3.6 Pour la validation de tout but obtenu lors de la série de tirs au but, il n'est pas nécessaire d'effectuer la reprise du match avec l'exécution d'un coup d'envoi.

4. SERIE DE COUPS FRANCS DIRECTS EN CAS D'EGALITE AU CLASSEMENT EN PHASE DE POULE

Sous réserve des dispositions du [point 5.7 du présent article](#), [à chaque phase des compétitions internationales](#) dont le classement est obtenu par les points attribués, à la fin d'un match en cas d'égalité, les équipes devront rester sur la piste pour exécuter, en prévention, une ou plusieurs "séries" de coups francs directs - [autant que nécessaire](#) - en tenant compte des dispositions des points suivants :

4.1 PREMIERE SERIE : TROIS COUPS FRANCS DIRECTS POUR CHAQUE EQUIPE



- 4.1.1 Lors de l'exécution des coups francs directs, chacune des équipes peut utiliser les joueurs(euses) inscrit(e)s sur la feuille de match officielle de la rencontre, à l'exception des suivants :
- Les gardien(ne)s et
 - Les joueurs(euses) exclu(e)s du match, soit par carton rouge, soit, si - à la fin du temps réglementaire - ils(elles) n'avaient pas encore terminé le temps de leur suspension.
- 4.1.2 Chaque équipe doit exécuter, alternativement et en utilisant différent(e)s joueurs(euses), chacun des trois (3) coups francs directs de cette première série. Cependant, chaque équipe peut utiliser un(e) seul(e) gardien(ne) de but pour tenter de défendre tous les coups francs directs adverses.
- 4.1.3 Si - avant la conclusion de cette « série » -, l'une des équipes n'a plus la possibilité de marquer plus de buts que l'équipe adverse, alors les arbitres principaux doivent siffler la fin du match et déclarer comme vainqueur l'équipe ayant marqué le plus de buts.
- 4.1.4 Lorsque cette première « série » se termine avec les deux équipes ex-aequo, le vainqueur du match devra être déterminé comme indiqué au point suivant.
- 4.2 SERIE(S) ADDITIONNELLE(S); SERIE(S) SUCCESSIVE(S) D'UN COUP FRANC DIRECT POUR CHAQUE EQUIPE
- 4.2.1 Chaque équipe doit exécuter un (1) coup franc direct, jusqu'à ce qu'une équipe marque un but et que l'autre ne le fasse pas. L'équipe qui marque le but est immédiatement considérée comme la gagnante.
- 4.2.2 Dans cette série d'un seul coup franc direct, un(e) seul(e) joueur(euse) peut exécuter tous les coups francs directs de son équipe. De même, chaque équipe peut utiliser un(e) seul(e) gardien(ne) de but pour tenter de défendre tous les coups francs directs adverses de chacune des séries.
5. PROCEDURES DES ARBITRES POUR DEPARTAGER LES EQUIPES LORS DES COUPS FRANC DIRECTS DE CLASSEMENT
- 5.1 Les arbitres principaux doivent commencer par effectuer sur la piste - en présence des capitaines de chaque équipe - un tirage au sort pour déterminer
- Quel but sera utilisé pour effectuer la série de coups francs directs de classement.
 - Quelle équipe commencera la série de coups francs directs de classement.
- 5.2 Chacun des arbitres principaux doit être placé conformément aux dispositions du point 3.3 de cet article et être prêt à assurer les différentes tâches dans le contrôle spécifique de l'exécution du coup franc direct, en particulier lorsque le(la) joueur(euse) décide de dribbler.
- L'un des arbitres a la responsabilité d'indiquer le début de l'exécution du coup franc direct, en contrôlant le respect des cinq (5) secondes autorisées pour déplacer la balle.
 - Une fois que le(la) joueur(euse) a déplacé la balle, l'autre arbitre vérifiera si le coup franc direct est conclu dans les cinq (5) secondes autorisées.
- 5.3 En ce qui concerne le contrôle de l'exécution du coup franc direct de classement en cas d'égalité, les procédures à respecter par les arbitres doivent prendre en compte :
- Ce qui est établi aux points 3.2 et 3.3 de cet article, avec les adaptations nécessaires.
 - Ce qui est établi au point 4 de l'article 35 de ce règlement, en respectant les « règles générales de l'exécution d'un coup franc direct ».
 - Ce qui est établi au point 7.3 de l'article 35 de ce règlement, en respectant les « règles de sanction des gardien(ne)s lors des coups francs directs, pénalties ou tirs au buts ».
- 5.4 Lors de l'exécution des coups francs directs de classement, les arbitres devront tenir compte que :
- Le(la) joueur(euse) exécutant peut choisir - conformément aux dispositions du point 4.4 de l'article 35 du présent règlement - l'une des formes d'exécution suivantes :
 - effectuer un tir direct dirigé en direction du but ou,
 - déplacer la balle et essayer de tromper le(la) gardien(ne) de but et/ou faire ensuite un tir ou un levé de la balle vers le but adverse.
 - Le(la) joueur(euse) qui exécute le coup franc direct dispose d'un maximum de cinq (5) secondes pour commencer l'exécution du coup franc direct ou - quand il(elle) choisit de dribbler - pour effectuer un tir ou un levé de balle vers le but adverse.



- 5.4.3 Le coup franc direct est considéré comme exécuté, lorsque le(la) tireur(tireuse) effectue un tir en direction du but et/ou que la balle est arrêtée par le(la) gardien(ne) de but, même sans avoir épuisé les cinq (5) secondes accordées.
- 5.4.4 Lorsque le(la) joueur(euse) exécutant ne respecte pas le ou les temps(s) établi(s) au point 5.4.2 du présent article, il n'y a pas de répétition du coup franc direct et celui-ci est annulé.
- 5.4.5 Si, à la suite du tir ou du dribble du coup franc direct, la balle entre dans le but, après avoir touché la balustrade derrière le but et également le(la) gardien(ne) de but, **le but ne peut pas être validé.**
- 5.4.6 Si, à la suite de l'exécution du tir ou du dribble du coup franc direct, la balle entre dans le but, après avoir touché les poteaux et/ou ensuite le(la) gardien(ne) de but, **le but doit être validé.**
- 5.5 Pour la validation de tout but obtenu lors de la série de coups francs directs de classement, il n'est pas nécessaire d'effectuer la reprise du match avec l'exécution d'un coup d'envoi.
- 5.6 De plus, il est important de rappeler que le résultat obtenu avec cette série de coups francs directs de classement n'introduit aucun changement dans le résultat obtenu à la fin du temps réglementaire du match, ni aucune modification des points attribués à chaque équipe (**ce qui maintient l'attribution de 1 point**), conformément à ce qui est établi au point 1.2 de l'article 4 du présent règlement.
- 5.7 **Lorsque les coups francs de classement ne sont pas nécessaires**, l'entité qui a la juridiction de la compétition fournira les informations complémentaires aux arbitres principaux, ainsi qu'aux délégué(e)s des équipes en question.

ARTICLE 4 - SYSTEME DE POINTS, CLASSEMENT ET CRITERES POUR DEPARTAGER

1. Dans les tournois et compétitions dont le classement est défini par les points obtenus à chaque match, ceux-ci seront répartis comme suit :
 - 1.1 Match gagné Trois (3) points
 - 1.2 Match nul..... Un (1) point
 - 1.3 Match perdu Zéro (0) points
 - 1.4 Match forfait..... Zéro(0) points
 - Compétition nationale ou régionale - 1 (déduction d'un) point*
 - Match forfait en France : dans le cas de FORFAIT (y compris de FORFAIT « TECHNIQUE »), le score sera de 0 - 10 en défaveur du club défaillant.*
 - Dans le cas où les deux équipes seraient « forfait », le score sera de 0 - 0.*
2. Dans les tournois et compétitions disputés par la somme des points, le classement final est défini par ordre décroissant de la somme des points gagnés par chacune des équipes.
3. **CLASSEMENT DE DEUX EQUIPES A EGALITE DE POINTS - CRITERES A UTILISER POUR DEPARTAGER**
 En cas d'égalité - **à la fin de toute phase de la même épreuve ou de la même compétition** - de points entre deux (2) équipes, les critères de départage suivants seront utilisés, en tenant compte uniquement des résultats obtenus dans la même phase de compétition :
 - 3.1 Dans un premier temps, seuls les matchs disputés entre les deux équipes impliquées seront considérés, l'équipe obtenant **le plus grand nombre de points** sera la mieux classée.
 - 3.2 Si la compétition a été disputée en deux manches et que l'égalité est maintenue, l'équipe la mieux classée sera l'équipe ayant obtenu **la plus grande différence entre les buts marqués et les buts encaissés.**
 - 3.3 Si l'égalité est maintenue et dans un deuxième temps, tous les matchs disputés pendant toute la phase de l'épreuve doivent être considérés et la meilleure équipe sera :
 - 3.3.1 L'équipe qui a obtenu la **plus grande différence entre les buts marqués et les buts encaissés.**
 - 3.3.2 Si l'égalité est maintenue, la meilleure équipe sera celle avec **le ratio de buts le plus élevé,** résultant de la division du total des buts marqués par le total des buts encaissés.
 - 3.4 Enfin, si l'égalité persiste, la meilleure équipe sera celle qui, selon ce qui est établi au point 4 de l'article 3 du présent règlement, a remporté la série de coup francs directs de classement du match disputé entre les deux équipes en question.
4. **CLASSEMENT ENTRE 3 EQUIPES OU PLUS A EGALITE DE POINTS - CRITERES A UTILISER POUR DEPARTAGER**



- 4.1 Lorsque, à la fin de n'importe quelle phase d'une épreuve ou d'une compétition, trois (3) équipes ou plus ont un nombre égal de points, les mêmes procédures que celles définies aux points 2 et 3 de cet article seront suivies.
- 4.2 Si l'égalité de classement persiste, il doit être organisé - au cours de la matinée du premier jour de la phase suivante du tournoi - de nouvelles séries de coups francs directs- conformément aux points 4 et 5 de l'article 3 du présent règlement - à effectuer par toutes les équipes impliquées, en tenant compte des confrontations établies sur les points suivants :
- 4.2.1 **HYPOTHESE N° 1 - TROIS EQUIPES A EGALITE**
(Équipes définies par tirage au sort entre celles qui seront à égalité avant le début de la série)
- **1^{ère} Série :** Equipe A contre Equipe B
 - **2^{ème} Série :** Equipe C contre Equipe vainqueur de la 1ère série
- 4.2.2 **HYPOTHESE N° 2 - QUATRE EQUIPES A EGALITE**
(Équipes définies par tirage au sort entre celles qui seront à égalité avant le début de la série)
- **1^{ère} Série :** Equipe A contre Equipe B
 - **2^{ème} Série :** Equipe C contre Equipe D
 - **3^{ème} Série :** Equipe vainqueur de la 1ère série contre Equipe vainqueur de la 2ème
- 4.3 *Pour les compétitions nationales ou régionales, si l'égalité persiste lors d'un tournoi national en catégories « jeunes », du tournoi final de N3 ou du tournoi de l'accession N3/N2 : les équipes seront départagées par un tirage au sort qui sera fait par le(la) délégué(e) de la CSRH FFRS en présence des délégué(e)s (ou capitaines) des équipes concernées.*
- 4.4 *Dans les autres cas, la CSRH FFRS ou la CSRH LIGUE pourra organiser un nouveau ou des nouveaux matches pour les départager. Si cela n'est pas possible, pour des raisons de calendrier, les équipes seront départagées par un tirage au sort qui sera fait par la CSRH concernée en présence des délégué(e)s (ou capitaines) des équipes concernées.*

ARTICLE 5 - NON PRESENTATION D'UNE EQUIPE OU ABANDON D'UN MATCH

1. En ce qui concerne l'heure officielle du début du match, chacune des équipes dispose d'un délai de quinze (15) minutes pour apparaître sur la piste prête à jouer.
- 1.1 Après que le délai établi au point 1 ci-dessus ait été épuisé - l'une des équipes n'est pas sur la piste - ou, même si elle est sur la piste mais ne présente pas le nombre minimum de joueurs(euses) requis pour démarrer le match - les arbitres principaux devront considérer qu'il y a "non présentation de l'équipe" en question et assurer immédiatement les procédures suivantes :
- 1.1.1 Identification des joueurs(euses) de l'équipe présente sur le terrain pour commencer le match, afin de confirmer la présence du nombre minimum de joueurs(euses) requis à cet effet.
- 1.1.2 Ensuite, les arbitres principaux doivent effectuer le salut au public et siffler immédiatement après pour terminer le match.
- 1.2 Sur la feuille de match officielle du match en question, les arbitres noteront en détails les circonstances qui les ont menés à noter la non présentation de l'équipe en question.
2. En ce qui concerne la mi-temps d'un match, chacune des équipes dispose d'un délai de cinq (5) minutes supplémentaires pour se présenter sur la piste afin de poursuivre le match.
- 2.1 Lorsque - après que le délai établi au point 2 ci-dessus est épuisé - l'une des équipes n'est pas sur la piste - ou même si elle est sur la piste mais ne présente pas le nombre minimum de joueurs(euses) requis pour démarrer le match - les arbitres principaux considéreront le match comme terminé, par abandon du match par l'une des équipes en question.
- 2.2 Sur la feuille de match officielle du match en question, les arbitres noteront en détails les circonstances qui les ont menés à noter l'abandon du match par l'équipe en question.
3. **NON PRESENTATION D'UNE EQUIPE**
L'équipe pour laquelle une "non présentation" est enregistrée est considérée comme vaincue par forfait pour le match en question, par un résultat de dix buts encaissés et de zéro but marqué (10 - 0).
4. **ABANDON DE MATCH**
L'équipe pour laquelle un "abandon de match" est enregistré sera éliminée de la compétition ou de l'épreuve en question et la décision sera officialisée par l'autorité organisatrice compétente (WORLD SKATE-RHTC, CONFEDERATION CONTINENTALE ou FEDERATION NATIONALE).



5. Si jamais il y avait une impossibilité, temporaire ou définitive, d'utiliser le terrain, les arbitres principaux doivent accorder un délai de quinze (15) minutes, après quoi - et si cette impossibilité est maintenue - ils devront suivre les procédures suivantes :
 - 5.1 Si l'existence d'un cas de force majeure est constatée - dommages graves à l'éclairage, inondations ou piste glissante, etc. - qui empêche l'utilisation de la piste à l'heure indiquée pour le coup d'envoi, le match doit se tenir dans un autre lieu, avec un délai supplémentaire de quatre-vingt-dix (90) minutes, qui inclut également le temps de transfert d'une enceinte à l'autre.
 - 5.2 Si l'incapacité à utiliser l'enceinte de jeu est due à une avarie ou un défaut réparable, ou si un autre match de hockey est joué avant, les arbitres accorderont un délai supplémentaire de trente (30) minutes pour que le match soit commencé.
 - 5.3 Lorsque - dans l'un des cas mentionnés dans les deux points précédents de cet article - il est conclu qu'il n'est pas possible de résoudre la situation en question, les arbitres principaux informeront les équipes que le match ne sera pas joué, en inscrivant sur la feuille de match officielle, une information détaillée sur les faits qui ont conduit à cette décision.
 - 5.4 Si le problème est résolu et que le match peut commencer, les arbitres principaux devront accorder (20) minutes pour que les deux équipes puissent effectuer leur "échauffement" sur la piste.
6. Néanmoins, pour les compétitions nationales et régionales organisées sous l'autorité de la CSRH FFRS, les dispositions suivantes seront appliquées. Si une rencontre ne pouvait se disputer pour cause de piste impraticable (humidité, panne d'éclairage,...), la marche à suivre sera la suivante :
 - 6.1 Le club recevant est autorisé à déplacer la rencontre sur une piste de repli réglementaire situé dans un rayon de 50 km maximum et ce dans la mesure où au moins un arbitre principal et le club reçu n'ont pas de contraintes de transport, les arbitres principaux concéderont une tolérance additionnelle de 90 minutes comprenant le temps de transfert des équipes d'une piste à l'autre et il sera tenu compte du point 5.4 ci-dessus.
 - 6.2 A défaut de piste de repli, et s'il y a accord des deux clubs en présence, la rencontre pourra être disputée le lendemain. Si au moins un des arbitres initialement désignés est dans l'impossibilité de demeurer sur place, le club recevant devra se rapprocher de la CNA pour que soi(en)t convoqué(s) un ou deux nouveaux arbitres. Si la CNA ne pouvait satisfaire cette demande, il sera fait application du point 6.3 ci-dessous.
 - 6.3 Si cette rencontre ne pouvait se dérouler, ni sur une piste de repli, ni le lendemain, elle sera reportée à une date ultérieure fixée par la CSRH FFRS ou CRSR LIGUE. Les conditions financières sont précisées dans le règlement financier.
 - 6.4 Dans tous les cas, il sera établi une feuille de match constatant le report ou l'annulation de la rencontre (mention devra être faite avec précision des circonstances de l'événement).

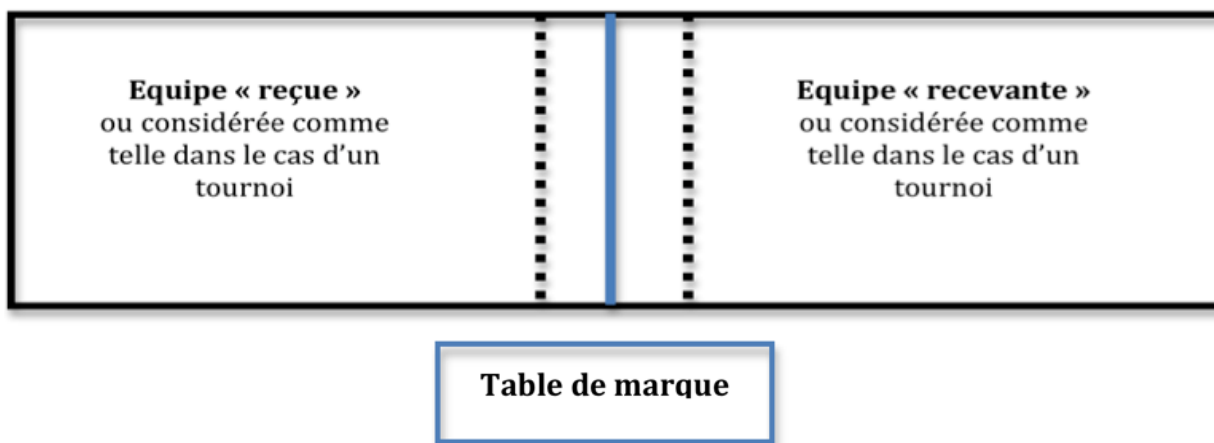
ARTICLE 6 - MESURES ET PROCEDURES PRELIMINARES AVANT CHAQUE MATCH

1. Tous les membres de l'équipe d'arbitrage désignés pour chaque match doivent arriver à la salle du match quatre-vingt-dix (90) minutes à l'avance, par rapport à l'heure du début du match.
 - 1.1 Les arbitres en question doivent entrer sur la piste en tenue officielle, et veiller au respect de toutes les mesures et procédures définies dans les points suivants :
 - 1.2 Avant de commencer l'échauffement des équipes et des arbitres principaux sur la piste, l'arbitre auxiliaire - ou, en son absence, l'un des arbitres principaux - doit contacter les délégué(e)s de chaque équipe, en s'assurant de :
 - 1.2.1 La concordance des licences des représentant(e)s de chaque équipe à inscrire sur la feuille de match, y compris l'identification des numéros sur le maillot des joueurs(euses).
 - 1.2.2 La vérification des couleurs de la tenue vestimentaire des joueurs(euses) et des gardien(ne)s de chaque équipe, en s'assurant toujours - si nécessaire - des changements nécessaires qui, s'il n'y a pas d'accord entre les deux équipes, sont toujours du ressort de l'équipe "qui reçoit" (ou en tant que telle considérée - "Equipe 1").
2. **POSITIONNEMENT DES EQUIPES SUR LA PISTE - ÉQUIPE QUI EXÉCUTE LE COUP D'ENVOI DU MATCH**

Il n'y a pas de tirage au sort pour déterminer le choix du demi-terrain occupé par chaque équipe et/ou pour déterminer l'équipe qui effectuera le coup d'envoi pour commencer le match. Ces deux paramètres seront définis en tenant compte de ce qui est établi dans les points suivants.



- 2.1 L'équipe « qui reçoit » - ou à ce titre considérée (« Equipe 1 ») - occupera toujours le demi-terrain située à droite de la "table de marque officielle", que ce soit lors de la première période du match ou de la prolongation, mais aussi pour la période d'échauffement avant le début de la rencontre.



- 2.2 L'équipe « visiteuse » - ou en tant que telle considérée considérée comme telle (« Equipe 2 ») - est toujours responsable de l'exécution du coup d'envoi qui commence la première période du match ou de la prolongation.

3. DISPONIBILITÉ DE LA PISTE POUR ESSAIS TECHNIQUES ET ECHAUFFEMENTS DES JOUEURS ET ARBITRES

3.1 ENTRAÎNEMENTS POUR ESSAIS TECHNIQUES DE LA PISTE DE LA RENCONTRE

Le comité d'organisation des compétitions internationales (des nations ou des clubs) doit pouvoir garantir - la veille de la rencontre et/ou, si possible, la matinée précédant la rencontre - la disponibilité des installations sportives de l'événement afin que les équipes participantes puissent effectuer des essais techniques - pour une période minimale de trente (30) minutes

3.2 PERIODES D'ECHAUFFEMENTS DES EQUIPES ET ARBITRES AVANT CHAQUE RENCONTRE

- 3.2.1 Le comité d'organisation (nations ou clubs) devra assurer une délimitation préliminaire - en plaçant des « cônes » - sur l'espace réservé pour la période d'échauffement des arbitres principaux - une bande centrale située au milieu de la piste - plots positionnés à environ un (1) mètre de chaque côté de la ligne médiane.
- 3.2.2 En conditions normales, les périodes d'échauffement des équipes doivent être terminées au moins quinze (15) minutes avant l'heure officielle du match.
- 3.2.3 Sous réserve de l'application des procédures définies par le point suivant, la piste de chaque rencontre doit être disponible - pour l'échauffement des équipes et des arbitres - pendant trente (30) minutes, avant l'heure prévue officiellement pour le début du match.
- 3.2.4. Cependant, lorsqu'un retard dans l'heure du début d'un match peut se produire - motivé, par exemple, par un retard dans un match précédemment organisé pour la même compétition - les arbitres principaux désignés devront préalablement informer les délégué(e)s et les capitaines de chacune des équipes et veiller au respect de l'application des dispositions suivantes :
- Garantir une période minimum de vingt (20) minutes pour l'échauffement des équipes.
 - Imposer que les joueurs(euses) de chaque équipe fassent l'échauffement avec leur équipement.
 - Ne permettre à aucune des équipes de retourner dans leurs vestiaires après avoir terminé l'échauffement.

4. ENTRÉE SUR LA PISTE DES ARBITRES ET DES EQUIPES

- 4.1 En conditions normales, l'équipe d'arbitrage doit entrer sur le terrain avec une anticipation de quinze (15) minutes par rapport à l'horaire officiel du début du match, en s'assurant :
- La sortie immédiate de la piste des joueurs(euses) des équipes qui s'échauffaient.
 - La vérification de l'état des deux cages de buts.
 - Les procédures protocolaires établies au point 6 de cet article.
- 4.2 Les joueurs(euses) de chacune des équipes doivent entrer sur la piste avec une anticipation de dix (10) minutes par rapport à l'heure officielle du début du match.



5. CHOIX DE LA BALLE POUR LA RENCONTRE

- 5.1 Le comité d'organisation de la compétition - **WORLD SKATE-RHTC, CONFEDERATION CONTINENTALE ou FEDERATION NATIONALE** - a le droit de fournir les balles utilisées pour toutes les rencontres.
- 5.2 Cependant, l'équipe « qui reçoit » - **ou considérée comme telle (équipe 1)** - est toujours tenue d'assurer le nombre de balles nécessaires pour chaque match. L'équipe « visiteuse » - **ou considérée comme telle (équipe 2)** - a également le droit de présenter les balles à utiliser pour le match.
- 5.3 En conditions normales, les capitaines de chacune des équipes doivent profiter de la période d'échauffement pour tenter de parvenir à un accord sur la balle à choisir pour le match, qu'ils(elles) transmettront aux arbitres principaux après leur entrée sur la piste.
- 5.4 Dans tous les cas, le choix de la balle pour le match incombe toujours aux arbitres principaux du match, en particulier si les deux capitaines ne parviennent pas à un accord.

6. PRESENTATION DES JOUEUR(E)S ET DES ARBITRES - SALUT DES OFFICIELS ET DU PUBLIC

- 6.1 Juste avant le début de la rencontre, les arbitres doivent s'assurer de leur alignement - **avec les joueurs(euses) de chaque équipe** - dans la partie la plus centrale de la piste, en gardant à l'esprit que :
 - 6.1.1 La participation est obligatoire pour tous les joueurs(euses) des deux équipes, qui sont inscrit(e)s sur la feuille de match, y compris tous les remplaçant(e)s disponibles.
 - 6.1.2 La présentation - **par les arbitres et tous les joueurs(euses)** - doit se faire en tenue de match (à l'exception des gardien(ne)s de but, qui n'ont pas besoin de porter le masque et les gants), le maillot doit être obligatoirement glissé à l'intérieur du short et les chaussettes montées obligatoirement au niveau des genoux.
- 6.2 En premier lieu, un des deux arbitres doit assurer un salut formel aux officiel(le)s et au public présent, qui doit être effectué - premièrement en prenant comme référence la table de marque officielle - puis de l'autre côté de la piste, sauf lorsqu'il n'y a qu'un seul côté dans la longueur de la piste.
- 6.3 Ensuite, sera réalisée la présentation des noms de :
 - a) Les joueurs(euses) et l'entraîneur principal de chaque équipe.
 - b) Les noms et rôles de l'équipe d'arbitrage de match.
- 6.4 Ensuite, les joueurs(euses) de chaque équipe salueront les arbitres et tous les représentant(e)s de l'équipe adverse.
- 6.5 Enfin, les arbitres principaux devront prendre les mesures supplémentaires qu'ils jugent nécessaires pour s'assurer que le match commence conformément à l'heure prévue officiellement.

CHAPITRE II - CATEGORIES DE JOUEURS(EUSES) - EQUIPES DE RINK HOCKEY

ARTICLE 7 - CATEGORIES DE JOUEURS(EUSES), PAR SEXE ET GROUPE D'AGE



1. Selon le sexe et le groupe d'âge, les joueurs(euses) de rink hockey sont classé(e)s, au niveau international, dans les catégories suivantes :

1.1 CATEGORIES DES JOUEUSES FEMININES

Categories - Females	
UNDER-17 Female	13 to 16 years of age
SENIOR Female	= > 14 years of age

1.2 CATEGORIES DES JOUEURS MASCULINS

Categories - Males	
UNDER-15 Male	12 to 14 years of age
UNDER-17 Male	13 to 16 years of age
UNDER-19 Male	14 to 18 years of age
UNDER-23 Male	14 to 22 years of age
SENIOR Male	= > 14 years of age

2. L'intégration des joueurs(euses) dans les différentes catégories est toujours effectuée en fonction de l'année civile de leur naissance et de l'année où ont lieu les compétitions auxquelles ils se sont inscrit(e)s :

2.1 JOUEUSES FEMININES DE RINK HOCKEY

2.1.1 CATEGORIE U17 FEMININE

La joueuse qui a un âge minimum de douze (12) ans et qui n'atteint pas dix-sept (17) ans jusqu'au 31 décembre de l'année à laquelle se rapporte l'inscription.

2.1.2 CATEGORIE SENIOR FEMININE

La joueuse qui a un âge minimum de quatorze (14) ans ou plus jusqu'au 31 décembre de l'année à laquelle se rapporte l'inscription.

2.2 JOUEURS MASCULINS DE RINK HOCKEY

2.2.1 CATEGORIE U15 MASCULIN

Le(la) joueur(euse) qui a un âge minimum de douze (12) ans et qui n'atteint pas quinze (15) ans jusqu'au 31 décembre de l'année à laquelle se rapporte l'inscription.

2.2.2 CATEGORIE U17 MASCULIN

Le(la) joueur(euse) qui a un âge minimum de treize (13) ans et qui n'atteint pas dix-sept (17) ans jusqu'au 31 décembre de l'année à laquelle se rapporte l'inscription.

2.2.3 CATEGORIE U19 MASCULIN

Le(la) joueur(euse) qui a un âge minimum de quatorze (14) ans et qui n'atteint pas dix-neuf (19) ans jusqu'au 31 décembre de l'année à laquelle se rapporte l'inscription.

2.2.4 CATEGORIE U23 MASCULIN

Le(la) joueur(euse) qui a un âge minimum de quatorze (14) ans et qui n'atteint pas vingt trois (23) ans jusqu'au 31 décembre de l'année à laquelle se rapporte l'inscription.

2.2.5 CATEGORIE SENIOR MASCULIN

Le(la) joueur(euse) qui a un âge minimum de quatorze (14) ans ou plus jusqu'au 31 décembre de l'année à laquelle se rapporte l'inscription.

3. Pour les joueurs(euses) de rink hockey âgés de moins de douze (12) ans, les fédérations nationales peuvent définir d'autres catégories pour les épreuves et les tournois qu'elles organisent.

4. Pour les compétitions nationales ou régionales qui se déroulent sous l'autorité de la Commission Sportive Rink Hockey de la FFRS, la participation à une compétition est soumise à la présentation d'une licence FFRS avec « photo » (en l'absence de photo sur la licence, une pièce d'identité devra être présentée), valable pour la saison en cours et comportant obligatoirement la mention « compétition ». Les catégories de compétitions et d'âge sont définies comme suit :

4.1 « moins de 8 ou U8 » : compétiteur(rice) dont la catégorie d'âge inscrite sur la licence est « U7 » ou « U8 »

+ « U5 » ou « U6 » avec un simple surclassement mentionné sur la licence

4.2 « moins de 10 ou U10 » : compétiteur(rice) dont la catégorie d'âge inscrite sur la licence est « U9 » ou « U10 »

+ « U7 » ou « U8 » avec un simple surclassement mentionné sur la licence



- 4.3 « moins de 12 ou U12 » : compétiteur(rice) dont la catégorie d'âge inscrite sur la licence est « U11 » ou « U12 »
+ « U9 » ou « U10 » avec un simple surclassement mentionné sur la licence
- 4.4 « moins de 14 ou U14 » : compétiteur(rice) dont la catégorie d'âge inscrite sur la licence est « U14 » ou « U13 »
+ « U11 » ou « U12 » avec un simple surclassement mentionné sur la licence
- 4.5 « moins de 15 ou U15 » : compétiteur(rice) dont la catégorie d'âge inscrite sur la licence est « U14 » ou « U15 »
+ « U12 » ou « U13 » avec un simple surclassement mentionné sur la licence
- 4.6 « moins de 16 ou U16 » : compétiteur(rice) dont la catégorie d'âge inscrite sur la licence est « U15 » ou « U16 »
+ « U13 » ou « U14 » avec un simple surclassement mentionné sur la licence
- 4.7 « moins de 17 ou U17 » : compétiteur(rice) dont la catégorie d'âge inscrite sur la licence est « U16 » ou « U17 »
+ « U14 » ou « U15 » avec un simple surclassement mentionné sur la licence
- 4.8 « moins de 18 ou U18 » : compétiteur(rice) dont la catégorie d'âge inscrite sur la licence est « U17 » ou « U18 »
+ « U15 » ou « U16 » avec un simple surclassement mentionné sur la licence
- 4.9 « moins de 20 ou U20 » : compétiteur(rice) dont la catégorie d'âge inscrite sur la licence est « U18 », « U19 » ou « U20 »
+ « U16 » ou « U17 » avec un simple surclassement mentionné sur la licence
- 4.10 « senior » : compétiteur(rice) dont la catégorie d'âge inscrite sur la licence est « senior »
+ « U19 » ou « U20 » avec un simple surclassement mentionné sur la licence
+ « U18 » avec un surclassement « supérieur » mentionné sur la licence
+ Exclusivement en compétitions féminines, « U17 » avec un double surclassement mentionné sur la licence
- 4.11 Sauf pour les compétitions strictement féminines, la MIXITÉ est autorisée.
- 4.12 Dans le cas où un(e) joueur(euse) aurait évolué dans une catégorie supérieure à la sienne, sans respecter les dispositions prévues pour les surclassements, son équipe perdra automatiquement le match par FORFAIT « TECHNIQUE ».
- 4.13 Dans le cas où un(e) joueur(euse) aurait évolué dans une catégorie inférieure à la sienne, son équipe perdra automatiquement le match par FORFAIT « TECHNIQUE ».

5. Passeport international

Tout(e) joueur(euse), peu importe sa nationalité (française ou étrangère), ayant évolué la saison précédente ou en début de la saison en cours dans un championnat organisé par une fédération étrangère affiliée à la WORLD SKATE et majeur avant la saisie de sa licence sur le site Internet de la FFRS, devra être à jour vis-à-vis du WORLD SKATE RINK-HOCKEY et avoir reçu de ce dernier son « passeport international » ou l'avoir fait « annuler » pour les joueurs(euses) français.

ARTICLE 8 - COMPOSITION DES EQUIPES DE RINK HOCKEY

1. En conditions normales, un match de Rink Hockey se joue entre deux équipes, chacune devant nécessairement être composée des joueurs(euses) suivants, inscrits sur la feuille officielle du match :
- 1.1 Cinq (5) joueurs(euses) titulaires, avec la composition suivante :
- 1.1.1 Un (1) gardien(ne).
- 1.1.2 Quatre (4) joueurs(euses) de champ.
- 1.2 Un(e) (1) gardien(ne) remplaçant(e), qui doit être disponible tout au long de la rencontre, sauf si une blessure ou une sanction disciplinaire (carton rouge) empêche la poursuite de sa présence dans la rencontre.
- 1.3 Néanmoins, pour les compétitions organisées sous l'autorité de la Commission Sportive Rink Hockey de la FFRS, il est toléré qu'une équipe puisse jouer « sans gardien(ne) remplaçant(e) », lors des rencontres suivantes :
- phases qualificatives du championnat de France de 3^{ème} division (sauf le tournoi final) ;
 - coupe de France senior jusqu'aux 1/8ème de finales inclus et uniquement pour les clubs de régionale ou de N3 ;
 - compétitions strictement féminines ;
 - compétitions régionales.
- Dans ce cas, le nombre de joueurs(euses) de champ inscrits sur la feuille de match sera de 8 au maximum. En cas de blessure du(de la) gardien(ne), l'équipe ne disposera que de 3 minutes pour qu'un(e) des joueurs(euses) inscrits sur la feuille de match s'équipe et occupe le poste de gardien(ne).



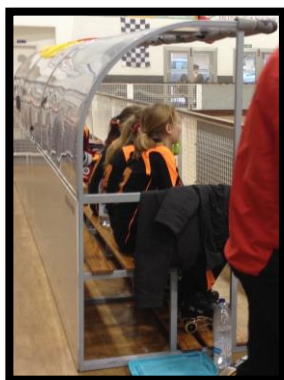
- 1.4 *Sauf dans les cas particuliers précisés ci-dessus, une équipe se présentant avec un(e) seul(e) gardien(ne) perdra automatiquement son match par FORFAIT « TECHNIQUE ». Dans ce cas, l'arbitre, après avoir notifié sur la feuille de match le motif du forfait « technique », fera disputer la rencontre. Le match devra obligatoirement être joué.*
2. En revanche, chacune des équipes peut inscrire les représentant(e)s suivants sur la feuille officielle du match :
- 2.1 Jusqu'à **dix (10) joueurs(euses) au total**, en tenant compte du fait que :
- 2.1.1 Un minimum de deux (2) gardien(ne)s de but doit toujours être inclus, *(sauf cas particuliers précisés au point 1.3).*
- 2.1.2 Il n'est admis - **en aucun cas** - l'inscription et/ou la participation d'un entraîneur/joueur(euse) à l'une des compétitions internationales, qu'il s'agisse de clubs ou de nations.
- 2.1.3 L'inscription sur la feuille officielle du match et l'identification des joueurs(euses) des équipes - **y compris les gardien(ne)s** - se fait au moyen de numéros distincts - **compris entre un (1) et quatre-vingt-dix-neuf (99), sans pouvoir utiliser le numéro zéro** - qui doivent être marqués sur les maillots et, éventuellement, sur le short de match.
- 2.2 Jusqu'à sept (7) autres représentant(e)s, avec les fonctions suivantes :
- 2.2.1 **DEUX (2) DÉLÉGUÉ(E)S OFFICIEL(LE)S DE L'ÉQUIPE**
- 2.2.2 **UN (1) ENTRAINEUR PRINCIPAL**
- 2.2.3 **UN (1) ENTRAINEUR ADJOINT (ou Préparateur(rice) Physique)**
- 2.2.4 **UN (1) MÉDECIN**
- 2.2.5 **UN(E) (1) KINESITHERAPEUTE (ou Infirmière ou Physiothérapeute)**
- 2.2.6 **UN(E) (1) MECANICIEN(NE) (ou réparateur(rice))**
3. En prenant garde d'avoir toujours assuré le respect des dispositions du point 2.1 du présent article, lors de compétitions internationales de nations disputées sur plusieurs jours successifs - **sous la juridiction du WORLD SKATE ou de toute confédération continentale** - chacune des fédérations nationales participantes peut assurer l'enregistrement d'un total de douze (12) joueurs(euses), dont au moins trois (3) gardien(ne)s de but.
4. Un match de Rink Hockey ne peut commencer que lorsque chacune des équipes est représentée par :
- 4.1 **Un minimum de cinq (5) joueurs(euses), avec la composition suivante :**
- 3.1.1 **DEUX (2) GARDIEN(NE)S**, un(e) titulaire et un(e) remplaçant(e) (qui doivent se conformer aux dispositions du point 1.2 du présent article).
- 3.1.2 **TROIS (3) JOUEURS(EUSES) DE CHAMP.**
- 4.2 **Un minimum de deux (2) autres représentant(e)s, obligatoirement avec les fonctions suivantes :**
- 4.2.1 **Un(e) (1) DELEGUE(E) OFFICIEL(LE) DE L'ÉQUIPE.**
Disposition valable pour les compétitions internationales et facultative en France.
- 4.2.2 **Un (1) ENTRAINEUR PRINCIPAL**
Pour les compétitions nationales, l'entraîneur principal doit être identifiable facilement par le port d'un brassard ou autre signe.
- 4.3 Cependant, les équipes peuvent faire venir sur le banc, des représentant(e)s supplémentaires qui n'étaient pas présent(e)s lorsque le match a commencé, sous réserve de leur inscription préalable sur la feuille officielle du match.
5. Si, au cours d'un match et à la suite d'une blessure ou d'une pénalité, une équipe reste sur la piste avec seulement trois (3) joueurs(euses) - **un(e) (1) gardien(ne) de but et deux (2) joueurs(euses) de champ** - les arbitres principaux doivent arrêter immédiatement le match, en indiquant dans le procès-verbal du match les circonstances qui ont déterminé une telle décision, en précisant notamment :
- 5.1 Si la situation s'est produite en raison d'incidents anormaux survenus dans le match, qui ont provoqué des blessures invalidantes, obligeant les joueurs(euses) à quitter définitivement la piste, le comité organisateur peut choisir de faire rejouer le match, entièrement ou en partie, au regard du moment où la rencontre en question a été définitivement arrêtée.
- 5.2 Si la situation a été causée essentiellement par les expulsions prononcées, les arbitres principaux devront s'assurer de l'annotation dans le rapport de match d'un « forfait technique pour non présentation » par l'équipe fautive, qui souffrira des conséquences établies au point 3 de l'article 5 du présent règlement.



- 5.3 Si la situation a été causée essentiellement par l'abandon injustifié de certain(e)s joueurs(euses), les arbitres principaux devront garantir l'annotation dans le rapport de match de « l'abandon du match » par l'équipe fautive, qui subira les conséquences énoncées au point 4 de l'article 5 du présent règlement.
6. Parce qu'il s'agit d'une violation très grave de l'éthique sportive, **aucune équipe** - qui dispose de joueurs(euses) disponibles sur son banc de remplaçant(e)s et capables d'entrer sur le terrain - ne peut jouer, de sa propre initiative, avec seulement 4 joueurs(euses) (c'est-à-dire un(e) joueur(euse) de moins) ; cette situation déterminera, si cela se produit, les procédures suivantes de la part des arbitres principaux :
- 6.1 Interrompre immédiatement le match, puis attribuer un carton rouge à l'entraîneur principal ou, **en son absence et par ordre de préférence**, à l'entraîneur adjoint, ou au(à la) délégué(e) de l'équipe, ou au(à la) capitaine sur la piste.
- 6.2 Appliquer la sanction disciplinaire correspondante à l'équipe fautive avec une « infériorité numérique » correspondante, comme prévu à l'article 18 du présent règlement.
- 6.3 Après s'être assuré que l'équipe fautive garde au total quatre joueurs(euses) sur le terrain (y compris un(e) gardien(ne) de but), reprendre le match en exécutant un coup franc direct contre l'équipe fautive.

ARTICLE 9 - ENCLOS POUR LES JOUEURS(EUSES) REMPLACANT(E)S ET LE STAFF TECHNIQUE

1. Dans chaque moitié de terrain, chacune des équipes doit occuper le banc des remplaçant(e)s placé devant sa zone défensive, et changer de côté à la mi-temps du match.
- 1.1 Il est obligatoire de placer une "protection" derrière chacun des bancs des remplaçant(e)s - **conformément à ce qui est indiqué dans l'image suivante** - pour améliorer la sécurité.



Cette disposition est valable pour les compétitions internationales et facultative pour les compétitions nationales.

- 1.2 De plus, une barrière ou séparation devra être placée à chacune des extrémités du banc des remplaçant(e)s de chaque équipe, de sorte que l'espace soit complètement réservé et délimité.
2. Chaque équipe a le droit d'intégrer douze (12) de ses membres sur son banc des remplaçant(e)s, conformément à la composition suivante :

2.1 CINQ JOUEURS(EUSES) REMPLACANT(E)S, en incluant un(e) (1) gardien(ne) au minimum



2.2 SEPT AUTRES REPRESENTANT(E)S, comme décrit au point 2.2 de l'article 8 de ce règlement.

3. Lorsque l'un des membres listé au point 2.2. de l'article 8 de ce règlement ne peut être inscrit sur la feuille de match officielle, la présence sur le banc d'un autre membre qui n'est pas inscrit pour la même fonction n'est pas autorisée.



4. Trois (3) des représentant(e)s qui composent le staff technique de chaque équipe - dont l'entraîneur principal - peuvent se tenir debout à côté de la barrière. Cependant, les autres représentant(e)s de chaque équipe devront rester assis(es) sur le banc.
 - 4.1 À l'exception des joueurs(euses) remplaçant(e)s, les membres des staff techniques de chaque équipe inscrit(e)s sur la feuille de match officielle auront un justificatif autour du cou délivré par l'organisation, avec une photo et l'indication de leurs noms et fonction dans l'équipe.
 - 4.2 En cas de perte du justificatif émis par l'organisateur, le membre de l'équipe ne peut être autorisé par les arbitres principaux à rester sur le banc de son équipe, sauf autorisation spécifique de l'organisation.
5. Tout(e) joueur(euse) ou représentant(e) d'une équipe qui a reçu un carton rouge, est expulsé(e) par les arbitres principaux et perd le droit d'être sur le banc des remplaçant(e)s et doit se rendre au vestiaire de son équipe jusqu'à ce que la fin du match soit sifflée par les arbitres principaux.
 - 5.1 Les joueurs(euses) qui ont reçu un carton bleu, sont temporairement suspendu(e)s du match et doivent occuper une des chaises placées entre le banc des remplaçants et la table de marque, avec interdiction de quitter cette place (y compris lors d'un temps mort et/ou d'autres situations d'interruption du jeu).
 - 5.2 Lorsqu'un(e) joueur(euse) ou un(e) autre représentant(e) d'une équipe ne suit pas les ordres des arbitres en refusant de quitter le banc de son équipe - pour avoir été expulsé(e) ou pour toute autre raison - les arbitres principaux doivent demander à la police de garantir l'expulsion de cette personne.
6. Chaque fois qu'une anomalie est détectée, sur le banc des remplaçant(e)s de l'une des équipes, l'arbitre auxiliaire présent à la table de marque doit immédiatement essayer de remédier à la situation.
 - 6.1 Si la situation n'est pas grave, l'arbitre auxiliaire attendra l'interruption normale du match pour signaler les faits aux arbitres principaux afin que les mesures disciplinaires appropriées soient mises en place.
 - 6.2 Si une ou plusieurs fautes disciplinaires graves sont commises, l'arbitre auxiliaire devra immédiatement interrompre le match, en expliquant la situation aux arbitres principaux, qui suivront les procédures établies au point 2 de l'article 28 du présent règlement.

CHAPITRE III - EQUIPE D'ARBITRAGE - TABLE DE MARQUE OFFICIELLE

ARTICLE 10 - L'EQUIPE D'ARBITRAGE ET CHRONOMETRAGE DES MATCHES

1. COMPOSITION DE L'ÉQUIPE ARBITRALE - CHRONOMETRAGE DU MATCH

- 1.1 Dans les matches des compétitions internationales de Rink Hockey, l'équipe arbitrale est composée de trois (3) ou quatre (4) arbitres internationaux, dont les fonctions sont réparties comme suit :
 - 1.1.1 DEUX (2) ARBITRES PRINCIPAUX, qui sont responsables de diriger le match sur le terrain. L'arbitre en chef désigné comme "arbitre 1" est celui qui exerce les fonctions de "CHEF DE L'ÉQUIPE ARBITRALE", tel qu'établi au point 4.4 du présent article.
 - 1.1.2 UN (1) ARBITRE AUXILIAIRE chargé de veiller aux :
 - a) Contrôle disciplinaire des bancs de chaque équipe et des joueurs(euses) temporairement suspendu(e)s du jeu.



- b) Contrôle des "temps morts" accordés à chaque équipe et le contrôle des fautes commises par l'équipe.
 - c) L'information au public et au panneau d'affichage - **soit en ayant recours à un système électronique**, soit en ayant recours à un autre système - relatif à :
 - la demande de "temps mort" par chaque équipe et
 - le nombre de fautes d'équipe accumulées, qui sera complété par un signal spécifique chaque fois qu'une équipe est reconnue comme étant techniquement sanctionnée si elle commet une faute d'équipe supplémentaire.
- 1.1.3 UN (1) ARBITRE ASSISTANT peut intégrer l'équipe d'arbitrage, afin d'assurer, **dans la mesure du possible**, conformément aux dispositions du point 3 de l'article 13 du présent règlement, la surveillance du chronomètre électronique permettant de contrôler le temps de possession de la balle par chacune des équipes.
- 1.2 UN (1) CHRONOMETREUR - qui intègre la table de marque officielle - assure le soutien des actions sur la piste des arbitres principaux, conformément aux fonctions et responsabilités définies au point 5 de cet article.

2. DÉSIGNATION DE L'ÉQUIPE ARBITRALE DANS LES COMPÉTITIONS INTERNATIONALES

- 2.1 La désignation des équipes d'arbitrage pour les différentes compétitions internationales (de nations et de clubs) est à la charge de :
- 2.1.1 WORLD SKATE-RHTC, qui a la juridiction des compétitions mondiales.
 - 2.1.2 Les différentes CONFÉDERATIONS CONTINENTALES, relatives aux compétitions organisées dans la zone géographique sous leur juridiction.
- 2.2 Dans les compétitions mondiales, tous les matches doivent être dirigés par des équipes arbitrales constituées **par les arbitres « ELITE »**, conformément à la qualification officiellement attribuée par **WORLD SKATE-RHTC**.
- 2.3 En respectant ce qui est établi dans les points suivants, en ce qui concerne les différentes COMPÉTITIONS CONTINENTALES, les matchs respectifs seront dirigés par les équipes arbitrales officiellement désignées par la Confédération organisatrice et qui devront être constituées par des arbitres internationaux de leur affiliation.
- 2.3.1 Les confédérations continentales organisatrices peuvent demander la collaboration de WORLD SKATE-RHTC pour garantir la nomination des arbitres internationaux affiliés à d'autres confédérations.
 - 2.3.2 Cependant, il est totalement interdit à toute CONFÉDERATION CONTINENTALE - **sans l'autorisation préalable et formelle de WORLD SKATE-RHTC** - d'inviter à officier lors de ses compétitions tout arbitre affilié à une autre CONFÉDERATION CONTINENTALE.

3. DÉSIGNATION DE L'ÉQUIPE ARBITRALE EN COMPÉTITIONS NATIONALES

- 3.1 Dans les compétitions nationales des différents pays, ce sont les FÉDÉRATIONS NATIONALES AFFILIÉES AUX FÉDÉRATIONS CONTINENTALES qui ont la responsabilité d'assurer la nomination de l'équipe arbitrale de chaque match, conformément aux procédures qu'elles considèrent les plus appropriées et compte tenu des dispositions des points suivants.
- 3.2. Dans les compétitions de club du plus haut niveau (catégories masculines et/ou féminines seniors), les conditions suivantes sont obligatoires :
- 3.2.1 Tous les matches doivent être dirigés par trois (3) arbitres officiellement désignés par la Fédération nationale en question, deux (2) désignés comme arbitres principaux et un (1) autre désigné comme arbitre auxiliaire.
 - 3.2.2 Conformément aux dispositions de l'article 13 du présent règlement, le contrôle et l'information du public sur le résultat du match, les fautes d'équipe et le temps de jeu doivent être effectués par les systèmes électroniques appropriés, commandés depuis la table de marque officielle, déterminant la désignation supplémentaire d'un arbitre assistant.
- 3.3. Dans les autres compétitions nationales de clubs, les matches peuvent être menés par un (1) ou deux (2) arbitres principaux, et les fonctions d'arbitre auxiliaire et de chronométreur peuvent être exercées par :
- 3.3.1 Des personnes officiellement désignées par la fédération nationale en question ou,
 - 3.3.2 L'arbitre auxiliaire sera proposé par l'équipe visiteuse et le chronométreur sera proposé par l'équipe qui reçoit.



3.4 En ce qui concerne les différentes compétitions nationales, tous les matches doivent être dirigés par des équipes arbitrales constituées par des arbitres affiliés à la fédération organisatrice et qui exercent une activité normale, en préservant les points suivants :

3.4.1 Les fédérations nationales organisatrices peuvent demander la collaboration de la Confédération Continentale de leur affiliation, afin de garantir la nomination d'arbitres affiliés à d'autres fédérations nationales.

3.4.2 Cependant, il est totalement interdit à toute fédération nationale de faire - **sans l'autorisation préalable et formelle de sa Confédération Continentale d'affiliation** - toute invitation à arbitrer lors de ses compétitions tout arbitre (actif ou retraité) qui est (ou était) affilié à une autre fédération nationale.

4. FONCTIONS ET RESPONSABILITÉS DE L'ÉQUIPE ARBITRALE

4.1 Tous les arbitres de Rink hockey ont le devoir de respecter et d'appliquer les règles officielles du jeu et les autres règlements provenant des organismes internationaux et nationaux dans lesquels ils sont intégrés, en particulier en ce qui concerne les diverses dispositions, normes, procédures, interprétations et clarifications liées à son activité dans le cadre de l'arbitrage du Rink Hockey.

4.2 La coordination entre les arbitres qui composent l'équipe arbitrale revêt une importance significative dans leur performance, exigeant - **pour un contrôle efficace de toutes les situations du jeu** - non seulement une mobilité et un suivi correct, mais également une répartition adéquate de leurs fonctions.

4.3 ARBITRES PRINCIPAUX - FONCTIONS ET RESPONSABILITÉS

4.3.1 Les arbitres principaux de Rink-Hockey sont les juges absolus sur le terrain et leurs décisions - **en ce qui concerne le jeu** - doivent être menées avec une compétence effective et une responsabilité totale, toujours guidées par leur impartialité et le respect scrupuleux du présent règlement et autres règlements en vigueur.

4.3.2 Les arbitres principaux doivent se déplacer sur le terrain afin de pouvoir suivre le jeu de près, en ayant le droit d'exercer des mesures disciplinaires sur les joueurs(euses) ou autres représentant(e)s de toute équipe - **soit avant le début du match, pendant le match, la mi-temps ou après la fin du match** - et agir avec la rigueur nécessaire pour que soit pratiqué un jeu correct et exempt de brutalité.

4.3.3 Si nécessaire - **quand le match est arrêté** - les arbitres principaux doivent se rendre à côté de la table de marque officielle pour clarifier avec l'arbitre auxiliaire tout problème survenu. Dans ces situations, la présence - **tant à l'intérieur qu'à l'extérieur de la piste** - de tout(e) joueur(euse) ou représentant(e) des équipes n'est pas autorisée, sauf autorisation préalable.

4.3.4 Les arbitres principaux ne peuvent demander l'intervention de la police que lorsque des problèmes graves liés au comportement de l'assistance sont vérifiés ou lorsqu'un(e) joueur(euse) ou un(e) autre représentant(e) de l'une des équipes - **et qui se trouve sur son banc de touche ou dans la zone de la table de marque officielle** - refuse de se conformer aux décisions des arbitres.

4.3.5 Dans les incidents ou les cas omis dans le présent règlement, les arbitres principaux doivent décider en fonction de leur conscience, en essayant de résoudre tous les cas, par les décisions qu'ils jugent nécessaires et en évaluant et en jugeant les réclamations éventuelles, en s'assurant toujours - **de respecter les dispositions établies à l'article 36 des lois du jeu** - de corriger d'éventuelles irrégularités et/ou erreurs graves pouvant être détectées pendant le jeu, privilégiant toujours l'application rigoureuse de la réglementation en vigueur, en faveur de l'éthique et de l'esprit du sport.

4.3.6 En ce qui concerne son intervention dans le déroulement du match, notamment en ce qui concerne les décisions relatives aux infractions et aux violations, il n'y a pas de distinction entre le responsable de l'équipe arbitrale et l'autre arbitre principal.

4.4 RESPONSABILITÉS SPÉCIFIQUES DU « CHEF DE L'ÉQUIPE ARBITRALE »

4.4.1 Au regard des arbitres principaux qui sont spécifiquement désignés pour chaque rencontre, le chef de l'équipe arbitrale est toujours celui qui est indiqué comme « ARBITRE 1 », qui est spécifiquement responsable des fonctions suivantes :

a) Vérifier avant le début du match les questions spécifiques suivantes :

- les conditions de la piste et le système utilisé pour le chronométrage du match ;



- l'identification des joueurs(euses) et des autres représentant(e)s des deux équipes ;
 - le système d'information qui est mis à la disposition du public sur l'état d'avancement du match (**chronométrage du match, résultat, temps morts accordés, nombre de fautes d'équipe**) ;
 - revoir, le cas échéant, l'équipement électronique qui contrôle le temps de possession de la balle de chacune des équipes.
- b) Lorsqu'il est nécessaire de choisir la balle de match, appeler les capitaines d'équipe en sa présence.
- c) Vérifier si tou(te)s les participant(e)s sont prêts, siffler le début ou le redémarrage de chacune des périodes du match, après avoir vérifié si tou(te)s les participant(e)s sont prêt(e)s.
- 4.4.2** S'il y a des doutes sur les décisions arbitrales dans le jeu - **ou en cas de divergences de vues** - le chef de l'équipe arbitrale devra consulter les autres membres de l'équipe arbitrale et décider - **avec impartialité, rigueur et bon sens** - de toute divergence, problème ou difficulté pouvant survenir dans n'importe quelle situation de jeu, en prenant en compte :
- a) L'application correcte des règles du jeu et des règlements techniques, ainsi que d'autres normes ou questions de nature réglementaire.
- b) La résolution des incidents pouvant survenir, en supposant les actions correctives qu'il juge nécessaires, après évaluation des réclamations auxquelles il peut être confronté.
- 4.4.3** Préparer et signer - **le cas échéant** - le rapport confidentiel d'arbitrage et confirmer la bonne préparation de la feuille officielle du match et des autres documents officiels - **en confirmant qu'ils sont dûment complétés et signés par les deux arbitres et par tous les autres intervenants** - après avoir effectué les rectifications qu'il jugeait nécessaires.
- 4.4.4** Envoyer - **ou s'assurer de l'envoi, dans les délais et les conditions réglementaires** - à l'autorité organisatrice internationale ou nationale de la compétition de la feuille officielle du match et de tous les documents visés au paragraphe précédent.
- 4.5 ARBITRE AUXILIAIRE - FONCTIONS ET RESPONSABILITÉS**
- 4.5.1** Le contrôle de la table de marque officielle est toujours sous la responsabilité d'un arbitre auxiliaire, qui exerce ses fonctions en tenue officielle, dont les fonctions et responsabilités sont notamment:
- a) Assurer un contrôle rigoureux et efficace du comportement disciplinaire des représentant(e)s qui composent les bancs de chaque équipe, en informant les arbitres principaux des éventuelles infractions survenant hors de la piste.
- b) Aider les arbitres principaux dans la détection et la correction des irrégularités et/ou des erreurs graves commises pendant la rencontre.
- c) Veiller à ce que les informations concernant le déroulement du jeu soient fournies au public et aux équipes présentes, en particulier :
- L'évolution du résultat de la rencontre.
 - Le temps de jeu qui reste à accomplir.
 - Le nombre cumulé de fautes d'équipe déjà signalées à chacune des deux équipes.
 - Les temps morts déjà demandés par chaque équipe.
- d) Faire toutes les notes et tous les enregistrements nécessaires pour contrôler efficacement les incidents du jeu, pour assurer un soutien aux arbitres principaux dans la préparation des procès-verbaux du match :
- Les fautes d'équipes indiquées par l'arbitre principal, **indiquant toujours - le cas échéant et au moyen d'un signal sonore** - qu'un coup franc direct doit être tiré contre l'équipe de l'infacteur.
 - Les mesures disciplinaires exercées sur chaque équipe et ses représentant(e)s (joueurs(euses) et autres).
 - Les temps morts accordés à chaque équipe, à chacune des périodes dans le temps réglementaire.
 - Le résultat final du match, avec les détails des buts marqués par chaque équipe dans chacune des périodes de jeu (**temps réglementaire et, le cas échéant, dans les prolongations et/ou les pénalties**).



- 4.5.2 L'arbitre auxiliaire a en outre pour fonction de contrôler et de soutenir l'action du chronometreur, en rectifiant d'éventuelles erreurs et en informant les arbitres principaux - **si tel est le cas et en profitant d'une interruption du jeu** - de tout problème et/ou infraction disciplinaire imputable au chronométrateur.

5. CHRONOMETREUR - FONCTIONS ET RESPONSABILITÉS

- 5.1 Dans les rencontres officielles reconnues par WORLD SKATE-RHTC, il est recommandé, pour le chronométrateur du jeu de rink hockey, d'utiliser une horloge électronique - **lumineuse et contrôlée à partir de la table de marque officielle** - qui permet d'effectuer, dans chaque partie du match, l'enregistrement décroissant du temps de jeu qui reste à accomplir.
- 5.1.1 A chaque arrêt de jeu, le chronomètre est arrêté, permettant ainsi au public et aux représentant(e)s des équipes d'avoir une information correcte et transparente sur le temps de jeu.
- 5.1.2 Néanmoins, les chronomètres manuels peuvent également être utilisés pour contrôler le chronométrage des matches, une option qui oblige le chronométrateur de la table de marque officielle à disposer, de manière très visible, d'un système pour informer le public sur le nombre de minutes restantes pour la fin de chaque période de la rencontre.
- 5.2 Le chronométrateur doit spécifiquement et en particulier réaliser :
- 5.2.1 Le contrôle du temps de chaque période de jeu, en prenant en compte que:
- a) Le temps doit commencer à compter à partir du coup de sifflet des arbitres au début de la rencontre.
 - b) Lorsque la fin du temps de jeu est atteinte, un signal d'avertissement doit être fait pour indiquer aux arbitres qu'ils doivent siffler la fin de la rencontre.
 - c) Le jeu commence et finit, dans toutes les situations, avec le coup de sifflet des arbitres, étant donné que le signal sonore des chronométrateurs est simplement informatif.
- 5.2.2 Le contrôle de la durée de l'intervalle de repos (**mi-temps**) se fait en émettant un signal d'avertissement lorsqu'il ne reste qu'une minute.
- 5.2.3 Le contrôle des temps morts, accordés à chaque période de jeu, doit être indiqué au public ainsi que l'équipe qui a pu le demander.
- 5.2.4 Le contrôle de l'accomplissement des sanctions disciplinaires, à la fois en ce qui concerne les joueurs(euses) (**suspensions du jeu**) et en ce qui concerne les équipes respectives lorsqu'elles doivent jouer en **période d'infériorité numérique**.

ARTICLE 11 - ABSENCE OU REMPLACEMENT DES ARBITRES DESIGNES - PROCEDURES

1. ABSENCE DES ARBITRES DESIGNES - PROCEDURES

Un match doit toujours se jouer, même en l'absence des arbitres officiellement désignés. Par conséquent, si leur absence est vérifiée - **et qu'il n'y a pas d'informations sur les raisons** - **une tolérance de trente (30) minutes** devra être accordée, après quoi les procédures établies dans les points suivants seront adoptées.

- 1.1 **En l'absence des deux arbitres principaux désignés**, le match sera arbitré par l'arbitre auxiliaire désigné.
- 1.2 **En l'absence d'un des arbitres principaux désignés**, le match sera dirigé par :
- 1.2.1 **l'autre arbitre principal désigné**, qui sera considéré comme le « REFERENT DE LA PAIRE D'ARBITRES » et
 - 1.2.2 **l'arbitre auxiliaire désigné**.
 - 1.2.3 En conséquence, si - **après le coup d'envoi du match** - l'arbitre principal se présente, il ne pourra pas participer à la rencontre.
- 1.3 **Si tous les arbitres désignés sont absents**, les délégué(e)s de chaque équipe devront s'accorder à désigner une personne en suivant les procédures et critères suivants :
- 1.3.1 **Si un ou plusieurs arbitres actifs sont présents**, la partie doit être arbitrée par les plus accrédités, en termes de catégorie ou, en cas d'égalité, par l'arbitre le plus âgé.
 - 1.3.2 **Si aucun arbitre actif n'est présent, mais qu'un ou plusieurs arbitres à la retraite sont présents**, le match doit être arbitré par l'arbitre le plus qualifié - **selon sa catégorie au moment de son départ à la retraite** - ou, en cas d'égalité, par l'arbitre ayant eu le temps d'activité le plus long.
 - 1.3.3 **En l'absence d'un arbitre actif ou retraité**, le match doit être arbitré par un arbitre non officiel avec le consensus des délégué(e)s des deux équipes.



1.3.4 S'il n'y a pas d'accord entre les délégué(e)s de chaque équipe, le match devra être arbitré par un entraîneur ou un(e) délégué(e) de chaque équipe pendant une mi-temps chacun, en tenant compte du fait que l'arbitre désigné par le club local - *ou considéré comme tel* - sera l'arbitre pendant la première période du match (*les mêmes critères s'appliqueront s'il est nécessaire de jouer une prolongation*).

2. REPLACEMENT D'UN DES ARBITRES PRINCIPAUX, EN CAS DE BLESSURE OU INCAPACITE PHYSIQUE

Avec la garantie de ce qui est établi au point 2.3 du présent article lorsque, pour des raisons de blessure ou d'incapacité physique, l'un des arbitres principaux doit quitter le match, les procédures suivantes doivent être appliquées :

- 2.1 Lorsque le match a été dirigé par deux arbitres principaux, le remplacement n'est pas effectué et le match continue à être dirigé uniquement par l'autre arbitre principal.
- 2.2 Lorsque le match était dirigé par un seul arbitre, son remplacement sera effectué par l'arbitre auxiliaire ou, en l'absence de ce dernier, par un accord entre les délégué(e)s de chaque équipe, conformément aux procédures établies dans le point 1.3 du présent article.
- 2.3 Lorsqu'un ou les deux arbitres - *qui ont commencé un match* - décident de l'interrompre et de le déclarer comme terminé après avoir subi une agression ou pour toute autre raison liée à leur sécurité, aucun autre arbitre ne peut les remplacer pour continuer le même match.

3. FORFAIT DE L'UNE DES EQUIPES ET ABSENCE DES ARBITRES

Lorsqu'il y a, simultanément, absence de l'une des équipes et l'absence de tous les arbitres désignés, le(la) délégué(e) officiel(le) de l'équipe présente doit suivre les procédures suivantes :

- 3.1 Essayer de trouver - *dans le public présent* - un arbitre en activité ou à la retraite (*par ordre de préférence*).
- 3.2 Si cela n'est pas possible, le(la) même délégué(e) devra solliciter l'intervention d'une des personnes suivantes (*par ordre de préférence*) :
 - a) Un membre dirigeant de l'entité en charge de la juridiction de la compétition (*WORLD SKATE-RHTC ou Confédération Continentale*).
 - b) Un membre dirigeant de la Fédération nationale d'affiliation du club en question.
 - c) Deux personnes compétentes dans l'assistance et de préférence ayant un vécu dans le rink hockey.
- 3.3 La personne "choisie" sera responsable de la préparation et de la signature des documents suivants, qui seront présentés par le(la) délégué(e) officiel de l'équipe présente :
 - a) Le formulaire relatif au CONTROLE DES LICENCES D'EQUIPE - *conjointement avec les licences ou documents d'identification des joueurs(euses) et autres représentant(e)s de l'équipe en question* - qui sert de certification et d'identification en lien avec la feuille de match officielle.
 - b) La FEUILLE DE MATCH OFFICIELLE, laquelle - *en plus des documents d'identifications des délégué(e)s de l'équipe présente* - sert à relater les faits qui ont eu lieu.
- 3.4 Tous ces documents concernant le match doivent être remis - *par le club présent* - à l'institution (*WORLD SKATE-RHTC ou Confédération Continentale*) en charge de l'organisation de la compétition en lien avec le match qui n'a pas pu se jouer.

ARTICLE 12 - EVALUATION DES ARBITRES - FONCTIONS DES DELEGUES TECHNIQUES

1. Dans le but d'encourager le développement qualitatif, en termes techniques, des arbitres internationaux, il incombe à WORLD SKATE-RHTC et aussi aux comités techniques de toutes les confédérations continentales d'assurer :
 - 1.1 L'élaboration et l'institutionnalisation d'un système d'observation et d'évaluation annuelle des arbitres internationaux de rink hockey.
 - 1.2 Le recrutement, la formation, la sélection et la nomination des délégué(e)s techniques pour l'observation et l'évaluation régulière des performances **des arbitres internationaux**, notamment dans les principales compétitions internationales.
 - 1.3 L'élaboration et la diffusion d'un « règlement technique et des règles du jeu » pour les arbitres de rink hockey, la systématisation des processus et des procédures et la promotion de l'interprétation des règles du jeu, afin qu'elles puissent être appliquées de manière uniforme.
2. Sous la coordination fonctionnelle de WORLD SKATE-RHTC, les principales responsabilités des délégué(e)s techniques sont les suivantes :
 - 2.1 Observer et évaluer les actions et les performances des arbitres internationaux de rink hockey, en émettant des jugements impartiaux et objectifs sur les capacités techniques des arbitres observés.



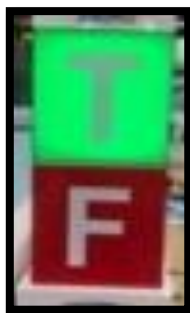
- 2.2 L'élaboration du « Rapport d'Evaluation Technique », correspondant à chaque observation effectuée, où toutes les anomalies, erreurs et/ou infractions éventuellement commises par les arbitres précités seront rapportées et décrites, avec la rigueur et la précision nécessaires.
 - 2.3 Coopérer avec le comité de rink hockey respectif dans les initiatives de formation liées aux arbitres internationaux de rink hockey.
3. Le Délégué Technique n'est pas autorisé à occuper une place à la table de marque officielle, devant observer le match dans les tribunes ou dans un lieu qui lui est réservé par l'entité organisatrice.

ARTICLE 13 - EQUIPEMENTS ELECTRONIQUES AUXILIAIRES POUR LE CONTROLE DU MATCH

Chaque fédération nationale, club ou autre entité qui serait responsable de l'organisation de matches internationaux de rink hockey, entre nations ou entre clubs, doit utiliser les équipements électroniques adéquats qui permettent de donner les informations suivantes.

1. INFORMATIONS RELATIVES AUX DEMANDES DE « TEMPS-MORT »

- 1.1 Quand une équipe demande un temps-mort, le 3ème arbitre responsable à la table de marque officielle - **après confirmation que l'équipe en question peut utiliser ce temps mort** - doit suivre immédiatement les procédures suivantes :
 - 1.1.1 S'il y a les équipements électroniques adéquats ("**tours électroniques**"), la lumière verte doit être allumée sur la tour, située sur la table de marque, la plus proche de l'équipe ayant demandé le temps-mort.



- 1.1.2 S'il n'y a pas d'équipements électroniques, il faudra placer un drapeau ou un autre objet qui permettra de signaler la demande de temps-mort. Dans ce cas, le 3ème arbitre avertira verbalement à l'autre équipe qu'un temps-mort a été demandé par l'autre équipe.
- 1.2 Sans porter préjudice à ces informations, le 3ème arbitre devra donner un signal sonore pour indiquer qu'il y a un temps-mort et pour signaler la fin de ce même temps-mort.

2. INFORMATIONS CONCERNANT LA PROCHAINE EXECUTION D'UN COUP FRANC DIRECT POUR ACCUMULATION DE FAUTES D'EQUIPE

- 2.1 Quand une équipe atteint un certain nombre cumulé de fautes d'équipe (9, 14, 19, 24, etc.) et qu'il ne lui reste plus qu'une faute pour être sanctionnée d'un coup franc direct, le 3ème arbitre responsable de son contrôle à la table de marque doit alors suivre immédiatement les procédures suivantes :
 - 2.1.1 S'il y a les équipements électroniques adéquats (**tours électroniques**), la lumière rouge doit être allumée sur la tour, située sur la table de marque, la plus proche de l'équipe pour qui la prochaine faute d'équipe sera sanctionnée par un coup franc direct.



- 2.1.2 S'il n'y a pas d'équipements électroniques, il faudra placer un drapeau - **ou un autre objet qui sert à signaler l'éminence d'un coup franc direct** - sur le côté de la table de marque le plus proche de l'équipe concernée.



2.2 Sans porter préjudice à ces informations, le 3ème arbitre devra donner un signal sonore pour signaler qu'il y a un coup franc direct.

3. CONTROLE DU TEMPS DE POSSESSION DE BALLE

3.1 A la table de marque il doit y avoir une console qui assure le temps de possession de balle de chaque équipe qui est de 45 (*quarante cinq*) secondes maximum.



3.1.1 Chacun des panneaux lumineux d'information du temps de possession de balle doit se situer derrière la balustrade et les filets de protection - à une distance comprise entre 1 et 2 mètres - ainsi que derrière chaque zone de réparation.



3.1.2 La base pour placer les panneaux lumineux doit avoir une hauteur minimum de 1,40 mètres.

3.2 Ces équipements sont obligatoires en compétitions internationales - *de nations ou de clubs* - qui sont organisées par la WS-RHTC ou par les Confédérations Continentales, et son contrôle doit être assuré par un arbitre assistant désigné pour chaque match.

3.2.1 Concernant les compétitions organisées par les Fédérations Nationales, il est recommandé d'utiliser ces équipements, en particulier pour les compétitions séniors masculines et féminines.

Pour les compétitions nationales, ces équipements sont obligatoires lors des matchs N1 ELITE joués sur la piste d'un club qui possède ces équipements, c'est-à-dire qui dispute la Coupe d'Europe lors de la saison en cours ou qui a disputé la Coupe d'Europe au moins une fois depuis la saison 2019/2020.

3.3.2 Cependant, il est de la compétence des Confédérations Continentales de décider s'il est obligatoire d'utiliser ces équipements lors des championnats nationaux qui sont organisés par les fédérations nationales affiliées.

3.3 Le son de l'équipement permettant le contrôle du temps de possession de balle est purement informatif, c'est le coup de sifflet des arbitres principaux qui valide l'interruption du jeu pour signaler un coup franc indirect en faveur de l'équipe adverse.

3.4 En situation normale, les arbitres principaux ne doivent pas interférer ou faire quelque signal que ce soit à l'arbitre assistant responsable de l'équipement permettant de contrôler le temps de possession de balle.

3.5. Cependant, les arbitres principaux devront s'assurer :

3.5.1 D'avertir - *en levant les bras bien au-dessus de la tête* - l'équipe qui est en possession de la balle qu'elle ne dispose plus que de 5 (*cinq*) secondes pour tirer en direction du but adverse.

3.5.2 De compter - *avec un bras* - le temps de possession de balle quand une équipe la possède en zone défensive.



3.5.3 D'interrompre le jeu par un coup de sifflet pour signaler un coup franc indirect contre l'équipe qui dépasse le temps de possession de balle que ce soit en zone défensive ou sans tirer au but adverse.

ARTICLE 14 - TABLE DE MARQUE OFFICIELLE - COMPOSITION

1. Dans les matchs de rink hockey, il faut réserver - à l'extérieur de la piste, **le plus proche et dans une position centrale, pour permettre la meilleure visibilité possible** - un espace destiné à la mise en place de la table de marque officielle, totalement isolé du public et disposant des commodités nécessaires.

BANC DE TOUCHE DES EQUIPES ET TABLE DE MARQUE OFFICIELLE - DETAILS DE LA COMPOSITION



LEYENDA LEGEND

- | | |
|--|--|
| 1 - Joueurs remplaçants - Equipe A | 1 - Joueurs remplaçants - Equipe B |
| 2 - Autres représentant(e)s - Equipe A | 2 - Autres représentant(e)s - Equipe B |
| 3 - Joueurs(euses) suspendu(e)s - Equipe A | 3 - Joueurs(euses) suspendu(e)s - Equipe B |
| 4 - Commissaire nommé par WS-RHTC ou Confédération continentale | |
| 5 - Secrétaire de la table (opérateur de la feuille de match électronique) | |
| 6 - Chronométrateur et opérateur du panneau électronique | |
| 7 - Arbitre 3 - Assistant (contrôle les fautes des équipes et discipline sur les bancs) | |
| 8 - Arbitre 4 - Assistant (contrôle le temps de possession de la balle de chaque équipe) | |

2. La table de marque officielle a la composition suivante :
- 2.1 Par désignation de la fédération nationale et/ou de l'entité responsable de la piste, d'un chronométrateur (et de l'opérateur du panneau électronique):
- 2.2 Par nomination de l'entité de supervision de l'événement (WS-RHTC ou Confédération continentale) :
- 2.2.1 Un **COMMISSAIRE**, qui est le responsable pour diriger la table de marque officielle.
- 2.2.2 Un **SECRETARE**, qui assure la gestion de la feuille de match officielle, par des moyens électroniques ou manuels.
- 2.2.3 Un **ARBITRE AUXILIAIRE**, qui contrôle les fautes d'équipes et la discipline sur les bancs de touche de chacune des équipes, aide et/ou clarifie, si nécessaire et si possible, les incidents de jeu.
- 2.2.4 Un **ARBITRE ASSISTANT**, qui assure le contrôle de la possession de la balle pour chaque équipe, lorsque le système électronique approprié est disponible sur la piste.
3. Dans chaque salle de compétitions internationales, l'entité organisatrice de l'épreuve doit prévoir que la table de marque officielle soit équipée des équipements et matériels suivants :
- 3.1 Cinq chaises à côté de la table de marque officielle.
- 3.2 Deux chaises de chaque côté de la table de marque officielle (4 chaises au total) à utiliser, le cas échéant, pour des joueurs(euses) de chaque équipe temporairement suspendu(e)s de la partie.
- 3.3 Un ordinateur portable et une imprimante avec numérisation, y compris le remplacement de tous les matériaux nécessaires à son fonctionnement (papier, encre ou toner).
- 3.4 Deux (2) indicateurs informatifs manuels (un par équipe) relatifs au nombre de fautes d'équipe déjà accumulées pendant le match.
- 3.5 Les équipements de contrôle électronique mentionné à l'article 13 du présent règlement, à savoir :
- 3.5.1 Deux (2) tours - une par équipe - pour garantir les informations concernant:
- a) un temps mort qui devra être accordé lors de la prochaine interruption du jeu et
- b) une nouvelle faute d'équipe qui débouchera sur l'exécution d'un coup franc direct contre l'équipe fautive.
- 3.5.2 Deux (2) panneaux d'information sur le contrôle du temps de possession de la balle par chacune des équipes.
4. Chaque fédération nationale est responsable de définir - dans ses compétitions nationales de rink hockey - quelle devra être la composition de la table de marque officielle, en tenant compte qu'il est obligatoire - au moins - de désigner :



4.1 Un **CHRONOMETREUR** et

4.2 Un **ARBITRE AUXILIAIRE.**

CHAPITRE IV - ZONES DE JEU, JEU PASSIF ET ANTI-JEU - TEMPS MORTS

ARTICLE 15 - ZONES DE JEU - DEFINITION DU JEU PASSIF ET DE L'ANTI-JEU

1. **ZONES DE JEU**

La ligne médiane du terrain permet la délimitation de deux "zones" de jeu pour chaque équipe - « *Zone défensive* » et « *Zone d'attaque* » - correspondant à différents temps de possession de balle, conformément aux indications ci-dessous :

1.1 **ZONE DEFENSIVE - TEMPS DE POSSESSION DE BALLE ET CONTROLE PAR LES ARBITRES**

- 1.1.1 Lorsqu'une équipe prend possession de la balle dans sa zone défensive, elle dispose de dix (10) secondes pour lancer une action offensive, en envoyant la balle dans sa zone d'attaque, en passant la ligne médiane du terrain.
- 1.1.2 Après une situation d'attaque, l'équipe qui a initié une action offensive peut revenir avec la balle vers sa zone défensive, mais dans ce cas, elle n'a que cinq (5) secondes - *à partir du moment où la balle dépasse la ligne médiane du terrain* - pour retourner la balle dans sa zone d'attaque.



- 1.1.3 Dans toutes les situations mentionnées dans les deux points précédents, les arbitres principaux doivent considérer qu'il n'y a infraction que si la balle est gardée par l'équipe qui est revenue dans sa zone défensive après que le temps imparti pour la possession de balle soit écoulé.
- 1.1.4 L'équipe fautive sera sanctionnée par un coup franc indirect - *qui se jouera en conformité avec le point 3.2 de cet article* - à condition que :
- soit dépassé - *conformément aux dispositions des points 1.1.1 et 1.1.2 du présent article* - le temps de la possession de la balle dans sa zone défensive ou que
 - le(la) joueur(euse) en possession de la balle choisie de la bloquer dans les parties supérieure ou arrière du filet de son but ou dans les filets extérieurs qui délimitent le terrain.

1.2 ZONE D'ATTAQUE - TEMPS DE POSSESSION DE BALLE ET CONTROLE PAR LES ARBITRES

- 1.2.1 Dans l'organisation de leurs actions offensives, l'une et l'autre des équipes devront essayer de tirer en direction du but adverse - *avec l'objectif de marquer un but* - en gardant à l'esprit que la conclusion de ces actions doit se faire dans un délai ne pouvant dépasser le temps de quarante-cinq (45) secondes de jeu.
- 1.2.2 Le contrôle de la durée totale de possession de la balle par chaque équipe sera effectué par le matériel électronique approprié ou - *à défaut* - par les arbitres principaux, en tenant compte des critères de contrôle définis dans les deux points suivants :
- 1.2.3 Le comptage du temps de possession de la balle est toujours interrompu lorsque :
- L'équipe en possession de la balle bénéficie d'un coup franc direct ou d'un pénalty.
 - La balle touche un des montants frontaux du but adverse ou a été touchée par le(la) gardien(ne) adverse.
 - La balle est récupérée par l'équipe adverse, puis revient à l'équipe qui l'avait initialement.
 - Le match reprend par un entre-deux.
- 1.2.4 Le comptage du temps de possession de balle ne peut pas être interrompu lorsque l'une des situations et/ou circonstances suivantes survient :
- Une équipe a la balle en zone d'attaque et la ramène dans sa zone défensive.
 - La possession de la balle revient à l'équipe qui la possédait, après un tir au but adverse, sans que la balle ait touché les montants frontaux du but ou le(la) gardien(ne) de but adverse.
 - La balle est touchée par un adversaire sans la récupérer, revenant presque immédiatement à l'équipe qui l'avait avant.
 - Une faute est signalée et sanctionnée par un coup franc indirect en faveur de l'équipe en possession de la balle
- 1.2.5 En plus de ce qui est écrit au point précédent, le comptage du temps de possession de balle n'est pas non plus interrompu lorsque :
- la balle est interceptée ou touchée par un adversaire et sort de la piste ou
 - la balle est interceptée ou touchée par un adversaire et monte à plus de 1m50 de hauteur.
- Dans l'une ou l'autre de ces deux situations, les arbitres principaux recommenceront le match en sifflant l'exécution d'un coup franc indirect en faveur de l'équipe qui, avant l'interception, avait la possession de la balle sans interrompre le comptage du temps de possession de balle.

2. DEFINITION DU JEU PASSIF

- 2.1 On considère qu'une équipe pratique le jeu passif lorsque, après avoir entamé une action d'attaque, l'une des situations suivantes se produit :
- 2.1.1 Un(e) ou plusieurs joueurs(euses) a(ont) une situation évidente de but et évite(nt) de la concrétiser.
 - 2.1.2 Une équipe conserve la possession de la balle sans effectuer - *après une période de quarante-cinq (45) secondes* - une tentative évidente d'attaquer ou de tirer en direction du but adverse, conformément au point 1.2.1 de cet article.
- 2.2 Lorsque - *comme prévu au point précédent* - une équipe pratique un jeu passif, les arbitres principaux doivent sanctionner immédiatement cette situation.
- 2.3 Conformément à ce qui est établi aux points 1.1 et 1.2 du présent article, les arbitres principaux ne peuvent en aucun cas admettre quelque exception que ce soit à la sanction du jeu passif, même si l'équipe joue en infériorité numérique.

3. PROCEDURES DES ARBITRES PRINCIPAUX EN CAS DE JEU PASSIF

- 3.1 Lorsqu'une équipe pratique un jeu passif, les arbitres principaux sont tenus d'effectuer - *auparavant et de manière visible* - un "avertissement" indiquant que le match peut être interrompu pour jeu passif, en tenant compte qu'ils - *ne doivent pas dépasser le temps de quarante (40) secondes de possession de balle dans chaque action offensive* - et que cela doit être effectué conformément aux procédures suivantes :
- 3.1.1 Un des arbitres principaux - de préférence celui qui est le plus proche de la balle - doit faire l'avertissement en question, en levant les deux bras vers le haut pour avertir l'équipe attaquante de la situation de jeu passif et à partir de ce moment-là, l'équipe n'aura plus que cinq (5) secondes pour conclure son attaque, en tirant vers le but opposé.



- 3.1.2 En lien avec cet avertissement, l'autre arbitre doit immédiatement commencer - *en utilisant les signaux établis* - à compter les cinq (5) secondes restantes à l'équipe en question pour atteindre le but adverse.
- 3.1.3 Si l'autre arbitre principal ne commence pas immédiatement le décompte du temps, l'arbitre qui a fait l'avertissement du jeu passif devra également assurer son comptage.
- 3.2 À chaque fois que l'équipe attaquante ne termine pas son action offensive - *ne tirant pas au but de l'adversaire avant que les cinq (5) secondes ne soient écoulées* - les arbitres devront siffler immédiatement, punissant l'équipe fautive avec un coup franc indirect qui devra être exécuté conformément aux dispositions suivantes :
 - 3.2.1 Si la balle était dans la zone défensive et à l'intérieur de la surface de réparation de l'équipe fautive, le coup franc indirect doit être exécuté dans l'un des coins supérieurs de la surface de réparation de l'équipe fautive.
 - 3.2.2 Si la balle était derrière le but de l'équipe fautive, le coup franc indirect doit être exécuté dans l'un des coins inférieurs de la zone de réparation de l'équipe fautive.
 - 3.2.3 Si la balle se trouvait dans la zone défensive et à l'extérieur de la zone de réparation de l'équipe fautive, le coup franc indirect doit être exécuté au l'endroit où se trouvait la balle lorsque le match a été interrompu.
 - 3.2.4 Si la balle était dans la zone offensive de l'équipe fautive, le coup franc indirect peut être exécuté immédiatement et balle arrêtée permettant à l'équipe qui bénéficie du coup franc indirect de remettre la balle en jeu sans qu'il soit nécessaire de respecter strictement l'endroit exact où la faute a été commise.

4. DEFINITION DE L'ANTI-JEU

La pratique de l'anti-jeu est une violation des principes de l'éthique sportive.

L'anti-jeu se produit lorsque l'équipe qui a la possession de la balle ne veut pas attaquer le but de l'adversaire pour marquer un but et - *d'autre part et en même temps* - l'autre équipe a une attitude de passivité totale, sans intention de gagner la possession de la balle, renonçant également à toute tentative de marquer un but.

5. PROCEDURES DES ARBITRES PRINCIPAUX EN CAS D'ANTI-JEU

Lorsque les deux équipes pratiquent un anti-jeu, les arbitres principaux du match interviendront efficacement afin qu'un esprit de compétition sain puisse être restauré dans le jeu, cette intervention est régie par les procédures suivantes :

- 5.1 Les arbitres principaux arrêteront le jeu et réuniront les deux capitaines - *ou leurs remplaçants sur le terrain* - au centre du terrain pour les avertir d'abandonner la pratique de l'anti-jeu, ordonnant la reprise du jeu avec un entre-deux à l'endroit où se trouvait la balle au moment de l'interruption.
- 5.2 Dans le cas où cet avertissement n'est pas respecté, les arbitres principaux siffleront immédiatement, interrompant la partie et punissant les deux capitaines - *ou leurs remplaçant(e)s sur la piste* - d'un carton bleu - *et la suspension consécutive de deux (2) minutes* - ordonnant ensuite la reprise du jeu par un entre-deux à l'endroit où se trouvait la balle au moment de l'interruption.
- 5.3 Dans le cas où ce nouvel avis n'aurait pas non plus de résultat positif, les deux équipes persistant dans la pratique de l'anti-jeu, les arbitres principaux siffleront immédiatement et ordonneront la fin du match, en rapportant en détail les événements circonstanciés.
- 5.4 Si les arbitres principaux n'interviennent pas pour corriger ce comportement antisportif, il incombe au membre de l'autorité organisatrice présent à la table de marque d'intervenir immédiatement, profitant de la première interruption du match pour appeler les arbitres principaux et leur demander de respecter ce qui est établi aux points précédents de cet article.

ARTICLE 16 - TEMPS MORTS

- 1. Dans chacune des deux mi-temps d'un match d'une durée normale, chaque équipe peut demander :
 - 1.1 Un (1) temps mort d'une durée d'une (1) minute.
 - 1.2 Un (1) temps mort d'une durée de trente (30) secondes, qui ne peut être accordé qu'après avoir demandé le temps mort mentionné au point 1.1 du présent article.
 - 1.3 Lorsqu'une équipe ne demande pas un ou les deux temps morts dans la première partie du match, elle ne peut pas les ajouter aux temps morts autorisés pour la deuxième partie du match.
 - 1.4 Dans la prolongation d'un match, aucun temps mort ne peut être accordé à aucune des équipes, même s'ils n'ont pas été demandés pendant le temps de jeu normal.
- 2. Conformément à ce qui est établi au point 4 du présent article, chaque temps mort doit toujours être demandé à l'arbitre auxiliaire qui dirige la table de marque officielle, soit par l'un(e) des délégué(e)s de l'équipe qui le souhaite, soit par son entraîneur principal.
 - 2.1 Dans cette situation, l'arbitre auxiliaire assurera immédiatement les procédures suivantes :



- 2.1.1 L'affichage d'un signal d'information spécifique - **tour électronique, drapeau ou autre dispositif approprié** - sur le bord supérieur de la table officielle de jeu du côté du banc de touche de l'équipe ayant demandé le temps mort.
 - 2.1.2 L'enregistrement sur la feuille de match du temps mort en question doit toujours être écrit pour l'équipe qui l'a demandé, même si cette dernière y renonce, après que celui-ci ait été notifié conformément aux procédures établies à au point 2.1.1 de cet article.
- 2.2 Au premier arrêt du jeu, l'arbitre auxiliaire en question doit notifier aux arbitres principaux - **au moyen d'un signal sonore ou d'un signal sonore provenant de la table de marque officielle** - qu'ils ne doivent pas redémarrer le jeu avant qu'un temps mort soit accordé à l'équipe qui l'avait demandé.
3. Un temps mort ne sera effectif que lorsque les arbitres principaux confirmeront - **par coup de sifflet et par un signal spécifique** - leur autorisation pour l'interruption de jeu correspondante, en tenant compte du fait que - **si un(e) ou plusieurs joueurs(euses) sont blessé(e)s sur la piste** - les arbitres principaux ne feront commencer le début du temps-mort qu'après avoir terminé l'assistance aux blessé(e)s et après la sortie des joueurs(euses) blessé(e)s effectuée.
 - 3.1 Une fois le temps mort en question terminé, l'arbitre auxiliaire émettra un nouvel avertissement sonore pour indiquer aux arbitres principaux qu'ils doivent redémarrer le match.
 - 3.2 Lorsque l'équipe qui a demandé le temps mort ne l'utilise pas **dans sa totalité**, les arbitres principaux doivent assurer les mesures nécessaires pour assurer le redémarrage immédiat du match, qui doit être effectué par le coup de sifflet de l'un des arbitres.
4. Pendant le temps mort, les joueurs(euses) de chaque équipe doivent revenir près de leur banc de touche, et les deux équipes peuvent effectuer n'importe quel remplacement.
 - 4.1 Les arbitres principaux garderont la balle en leur possession et seront placés dans le rond central de manière à ce qu'ils puissent observer et contrôler les joueurs(euses) et les représentant(e)s des bancs de chaque équipe.
 - 4.2 Le redémarrage du jeu devra être effectué au coup de sifflet par les arbitres principaux, sauf lorsque le redémarrage du jeu est effectué avec l'exécution d'un coup franc direct ou d'un pénalty.

CHAPITRE V - ACTIONS DISCIPLINAIRES DES ARBITRES

ARTICLE 17 - SANCTIONS DISCIPLINAIRES DES DELEGUE(E)S DES EQUIPES

1. Dans leurs actions disciplinaires, les arbitres peuvent recourir aux procédures suivantes :
 - 1.1 **AVERTISSEMENT VERBAL**, dans les cas des infractions et procédures spécifiées aux points 2 et 3 de l'article 30 de ce règlement.
 - 1.2 **CARTON BLEU**, en complément des procédures établies aux points 2.1 et 2.2 de l'article 32 de ce règlement.
 - 1.3 **CARTON ROUGE**, en complément des procédures établies aux points 2.1 et 2.2 de l'article 33 de ce règlement.
2. Si, avant le début du match, un(e) joueur(euse) ou un(e) autre représentant(e) d'une équipe est expulsé(e) définitivement par les arbitres principaux, il(elle) pourra être remplacé(e) sur la feuille de match, mais les arbitres principaux devront rédiger un rapport avec les détails des événements qui auront déterminé une telle sanction.



3. Si, pendant la mi-temps d'un match, un(e) joueur(euse) ou un(e) autre représentant(e) d'une équipe a été expulsé(e) définitivement par les arbitres principaux, ils devront appliquer - avant la reprise du match - les procédures établies aux points 2.1 et 2.2 de l'article 33 du présent règlement.
4. En fin de match, des situations plus compliquées peuvent se produire, et il est important que les arbitres principaux ne perdent pas de vue les faits et prennent sereinement les décisions les plus correctes, sans hésiter - chaque fois que nécessaire - à échanger l'un avec l'autre, pour définir la meilleure décision à prendre, en particulier s'il y a eu des problèmes ou des protestations généralisées, dans lesquelles il est important que les arbitres principaux se soutiennent mutuellement et restent en communication.
 - 4.1 Sur la feuille de match, la(les) mesure(s) disciplinaire(s) décidée(s) par les arbitres doit(vent) être notée(s) en ce qui concerne les avertissements verbaux et la présentation des cartons (bleu et/ou rouge).
 - 4.2 Pour chaque carton rouge direct, les arbitres principaux devront rédiger un « **RAPPORT CONFIDENTIEL** » dans lequel seront détaillées clairement et rigoureusement les situations et les circonstances ayant conduit à l'expulsion du(des) fautif(ive)(s).
- 5 Les arbitres principaux doivent être très rigoureux dans le contrôle disciplinaire des délégué(e)s des équipes qui sont sur le banc des remplaçant(e)s - contrôle pour lequel l'arbitre auxiliaire doit également collaborer - ne leur permettant pas de rester debout en plus des trois (3) représentant(e)s autorisé(e)s et toujours punir, avec sévérité, toutes les protestations ou réactions - faites publiquement - concernant les décisions arbitrales.
 - 5.1 **Concernant l'entraîneur principal de chaque équipe**, les arbitres principaux doivent consentir à un « dialogue » éclairant leurs décisions, celui-ci étant de courte durée et effectué correctement, sans permettre un long dialogue qui pourrait se transformer en protestation publique.
 - 5.2 En ce qui concerne les joueurs(euses) - y compris le(la) capitaine (qu'il(elle) soit ou non sur le terrain) - et tous(tes) les autres représentant(e)s de l'équipe inscrit(e)s sur la feuille de match, les arbitres principaux ne pourront pas accepter les comportements qui - en protestation envers une décision arbitrale - relèvent d'un désaccord avec cette décision, ces comportements devront être sanctionnés conformément aux points 5.3 et/ou 5.4 du présent article.
 - 5.3 Si l'un(e) des fautifs(ives) utilise des insultes gestuelles et/ou verbales à au moins l'un des arbitres et/ou à l'un des membres de la table de marque, les arbitres principaux doivent toujours le(s) sanctionner avec un carton rouge, impliquant - pour le(la) fautif(ive) et son équipe - les sanctions supplémentaires prévues au point 2 de l'article 33 du présent règlement.
 - 5.4 Si l'un(e) des fautifs(ives) n'utilise pas des mots injurieux et/ou des insultes, mais manifeste toutefois une opposition indiscutable d'une décision arbitrale, les arbitres principaux les sanctionneront toujours conformément aux dispositions du point 3 de l'article 30 du présent règlement.

6 **SUSPENSIONS TEMPORAIRES - SANCTION DES INFRACTIONS DES JOUEURS OU GARDIENS**

- 6.1 Lorsqu'un carton bleu est montré à un(e) joueur(euse) ou à un(e) gardien(ne), les arbitres principaux doivent le(la) suspendre temporairement du match pendant une période de deux (2) minutes.
 - 6.1.1 Toute suspension temporaire d'un(e) joueur(euse) ou d'un(e) gardien(ne) de but devra être entièrement accomplie sur l'une des chaises placée(s) à côté de la table de marque.
 - 6.1.2 En aucun cas il n'est permis qu'un(e) joueur(euse) ou un(e) gardien(ne) suspendu(e) temporairement reste sur le banc des remplaçant(e)s de son équipe.
- 6.2 En cas de violation des dispositions du point 6.1.1 du présent article, l'arbitre auxiliaire doit assurer les procédures suivantes :
 - 6.2.1 Se diriger vers le(la) fautif(ive) et s'assurer qu'il(elle) s'assoit sur le siège à côté de la table de marque.
 - 6.2.2 Si le(la) fautif(ive) refuse de se conformer à ses obligations, l'arbitre auxiliaire doit immédiatement déclencher le signal sonore de la table de marque - interrompre le match - et informer les arbitres principaux de ce qui s'est passé afin que ces derniers montrent un carton rouge au(à la) fautif(ive).
- 6.3 Si - en plus de violer les dispositions du point 6.1.1 de cet article - le(la) joueur(euse) ou gardien(ne) de but suspendu(e) était entré(e) temporairement sur le terrain - remplaçant un(e) coéquipier(ère) avant l'expiration complète du temps de suspension - l'arbitre auxiliaire doit immédiatement déclencher le



signal sonore de la table de marque - **interrompre le jeu, si nécessaire** - et informer les arbitres principaux de l'infraction, qui devront assurer les procédures suivantes :

- 6.3.1 Montrer deux (2) cartons rouges, expulsant définitivement du jeu le(la) joueur(euse) et l'entraîneur principal ou - **en son absence et par ordre** - l'entraîneur adjoint, ou le(la) délégué(e) ou le capitaine de l'équipe.
- 6.3.2 L'équipe fautive devra jouer deux (2) infériorités selon les dispositions du point 1 de l'article 18 du présent règlement.
- 6.3.3 La reprise du match se fera de la façon suivante :
 - a) Si le match a été interrompu par les arbitres principaux en raison de l'infraction en question, un coup franc direct sera infligé à l'équipe fautive.
 - b) Si le match était arrêté au moment de l'infraction en question, la reprise du match sera effectuée en fonction de l'action à l'origine de l'interruption.
- 6.4 Si un(e) joueur(euse) rentre sur le terrain - avant de recevoir l'autorisation de l'arbitre auxiliaire - **alors que son équipe est en infériorité** - l'arbitre auxiliaire devra immédiatement déclencher le signal sonore de la table de marque - **interrompre le match, si nécessaire** - afin que les arbitres principaux puissent être informés de l'infraction et appliquer les mêmes procédures que celles définies aux points 6.3.1, 6.3.2 et 6.3.3 de cet article.
- 6.5 Cependant, lorsque l'entrée inappropriée d'un(e) joueur(euse) ou d'un(e) gardien(ne) de but sur la piste est due à une erreur de l'arbitre auxiliaire - **reconnue par les arbitres principaux** - ils devront appliquer les procédures décrites au point 2.2.1 de l'article 36 du présent règlement, considérant qu'il faudra annuler toute mesure disciplinaire qui aurait été appliquée entre-temps.

ARTICLE 18 - SANCTIONS DISCIPLINAIRES DES EQUIPES - "JOUER EN INFERIORITE NUMERIQUE"

1. SANCTION DISCIPLINAIRE DES EQUIPES - DEFINITION ET REGLES GENERALES

- 1.1 Pendant un match, jouer une **période d'infériorité** est la sanction disciplinaire qui pénalise - **bien que temporairement** - les équipes dont les représentant(e)s commettent des fautes disciplinaires graves et/ou très graves.
- 1.2 **Toute équipe** sanctionnée en termes disciplinaires **devra s'assurer**, au cours des périodes d'infériorité, d'un total de quatre (4) joueurs(euses) sur la piste, incluant un(e) gardien(ne) de but (en respectant le paragraphe 5.2 de l'article 20 du présent règlement).
- 1.3 En ce qui concerne les infractions commises, les arbitres principaux devront s'assurer de :
 - 1.3.1 La sanction immédiate des fautifs(ves), en fonction de la gravité de leur comportement et, du contrôle (**si tel est le cas**) de leur retrait de la piste et de l'expulsion de la zone du banc des remplaçant(e)s de leur équipe (**si un carton rouge était attribué**).
 - 1.3.2 L'exécution des remplacements de joueurs(euses) nécessaires à la reprise du match, compte tenu de ce qui est établi au paragraphe 1.2 du présent article, situation qui, si elle n'est pas possible, déterminera l'arrêt immédiat du match et son achèvement, conformément au paragraphe 5 de l'article 8 du présent règlement.
 - 1.3.3 Lorsqu'une sanction disciplinaire est appliquée à un(e) autre représentant(e) de l'équipe - **ou à un(e) joueur(euse)** - qui est sur le banc des remplaçant(e)s, la sanction correspondante de l'équipe avec une période d'infériorité impliquera que l'entraîneur principal doit retirer un(e) joueur(euse) de la piste, sachant que :
 - a) Dans ce cas précis, le(la) joueur(euse) retiré(e) de la piste pourra se trouver sur le banc des remplaçant(e)s de l'équipe, s'il(elle) n'a pas été sanctionné(e).
 - b) Par conséquent, ce(tte) même joueur(euse) peut rentrer sur la piste pour remplacer un(e) coéquipier(e), lorsque son entraîneur principal l'a décidé (**en ne conservant que 4 joueurs(euses) sur la piste, si c'est le cas**).
- 1.4 Lorsqu'une période d'infériorité d'une équipe expire, son(sa) délégué(e) sera immédiatement informé(e) par l'arbitre auxiliaire.

2. ANNULATION D'UNE PERIODE D'INFERIORITE LORSQUE L'EQUIPE ENCAISSE UN BUT

- 2.1 Si l'équipe qui joue une période d'infériorité encaisse un but, elle peut procéder à l'entrée immédiate sur la piste d'un(e) nouveau(velle) joueur(euse), mais jamais à la rentrée d'un(e) joueur(euse) exclu(e)



ou suspendu(e) temporairement du match. Celui(celle)-ci devra effectuer la totalité de la sanction correspondante.

- 2.2 L'entrée d'un(e) remplaçant(e) sur la piste peut avoir lieu immédiatement après le but concédé - **juste après l'exécution, par exemple, du coup franc direct signalé par l'infraction qui a donné lieu à la période inférieure en question** - une situation qui, en pratique, met fin à la période d'infériorité qui vient de se produire.
- 2.3 Cependant, lorsqu'un but valable est marqué par l'équipe sanctionnée par une période d'infériorité, cela n'a aucune conséquence sur la sanction établie, l'équipe en question doit continuer à jouer en infériorité.
- 2.4 **Conformément au paragraphe 4 de l'article 23** du présent règlement, lorsqu'un **but est marqué volontairement par un(e) joueur(euse) dans son propre but** - alors que son équipe effectuait une période d'infériorité - le but en question ne peut avoir aucun effet à la fin de la période inférieure en question.

3. **PROCEDURES POUR UNE OU DEUX SANCTIONS DISCIPLINAIRES PAR L'UNE DES ÉQUIPES**

- 3.1 Lorsque, à un moment donné du match, une seule infraction se produit, la période d'infériorité correspondante s'effectue en fonction de l'un des cas suivants :
 - 3.1.1 Période d'infériorité avec une **durée maximale de deux (2) minutes**, lorsque le(la) joueur(euse) fautif(ve) de l'équipe est sanctionné(e) par un **CARTON BLEU**.
Cependant pour les compétitions nationales ou régionales organisées sous l'égide de la CSRH FFRS, pour les catégories U10, U12 et U14, et exclusivement « suite à un carton bleu » : la durée de suspension du(de la) joueur(euse) fautif(ve) est fixée à 1 minute et celle de l'infériorité numérique correspondante est fixée à 1 minute maximum.
 - 3.1.2 Période d'infériorité avec une **durée maximale de quatre (4) minutes**, lorsque le(la) joueur(euse) fautif(ve) de l'équipe est sanctionné(e) par un CARTON ROUGE.
 - 3.1.3 Le début de la période d'infériorité (**temps de jeu**) commence lorsque les arbitres principaux recommencent le match, après avoir vérifié les dispositions des paragraphe 1.2 et 1.3 du présent article.
 - 3.1.4 La période d'infériorité (**temps de jeu**) se termine lorsque :
 - a) **l'équipe sanctionnée encaisse un but** ou
 - b) **le temps maximum de sa durée est épuisé.**
- 3.2 Quand - **au même moment du jeu, ou à un autre moment** - un(e) représentant(e) de la même équipe commet une **deuxième infraction - qui est sanctionnée par un carton bleu ou un carton rouge** - son équipe devra être sanctionnée par une seconde période en infériorité, qui devra être organisée par les arbitres principaux de la façon suivante :
 - 3.2.1 Se conformer aux dispositions des paragraphes 1.2 et 1.3 du présent article.
 - 3.2.2 Si le match peut continuer, l'équipe des joueurs(euse) fautifs(ves) est sanctionnée par une **période d'infériorité supplémentaire, avec une durée maximale de :**
 - a) **deux (2) minutes**, si un **carton bleu** a été montré au(à la) joueur(euse) fautif(ve) de l'équipe ou
 - b) **quatre (4) minutes**, si un **carton rouge** a été montré au(à la) joueur(euse) fautif(ve) de l'équipe.
 - 3.2.3 Cette seconde période d'infériorité débutera (**temps de jeu**) lorsque surviendra la fin de la première période d'infériorité.
 - 3.2.4 La fin de la deuxième période d'infériorité se terminera (**temps de jeu**) conformément aux dispositions du paragraphe 3.1.4 du présent article.

4. **PROCEDURES POUR TROIS SANCTIONS DISCIPLINAIRES OU PLUS PAR L'UNE DES ÉQUIPES**

Lorsque - **à différents moments ou au même moment du match** - la même équipe subit une troisième (ou plus) sanction disciplinaire supplémentaire, avant que les deux périodes d'infériorité précédentes n'aient été accomplies, les arbitres principaux devront s'assurer:

- 4.1 Le respect de ce qui est établi aux paragraphe 1.2 et 1.3 du présent article.
- 4.2 Si le match peut continuer, l'équipe fautive est sanctionnée par:
 - 4.2.1 Une période d'infériorité supplémentaire pour chacune des infractions commises par leurs représentant(e)s, **chacune avec une durée supplémentaire de cinq (5) minutes**, indépendamment de la sanction (**carton bleu ou carton rouge**) qui a été montrée à l'équipe fautive en question.
 - 4.2.2 Chacune des périodes d'infériorité additionnelles de l'équipe commencera en même temps (**temps de jeu**) et se terminera à la fin de la période d'infériorité qui la précède immédiatement.



- 4.3 La fin de chacune des périodes d'infériorité se terminera (temps de jeu) conformément aux dispositions du paragraphe 3.1.4 du présent article.
5. **ÉQUIPES À PARITÉ DE JOUEURS(EUSES) - SANCTIONS DISCIPLINAIRES LORS D'UNE INFRACTION SIMULTANÉE**
- 5.1 Lorsque les deux équipes sont à parité - **cest-à-dire qu'elles ont le même nombre de joueurs(euses) sur la piste** - et se produit, au même moment du match, la suspension (carton bleu) ou l'exclusion du match (carton rouge) du même nombre de représentant(e)s de chaque équipe (joueurs(euse) et/ou autres), la sanction disciplinaire de la période d'infériorité ne sera pas appliquée et les procédures suivantes devront être mises en place :
- 5.2 Chaque équipe doit avoir sur le banc les remplaçant(e) nécessaires pour rétablir la parité du nombre de joueurs(euse) qui étaient sur la piste avant les infractions en question.
- 5.3 Lorsqu'une ou les deux équipes n'ont pas suffisamment de remplaçants disponibles pour rétablir la parité, chaque équipe doit respecter la sanction qui lui correspond, sans remplacer des joueurs(euse) fautifs(ves) en question, en préservant ce qui est établi au paragraphe 1.3.2 du présent article.
- 5.4 Lorsque - **avant le redémarrage du jeu, mais après les remplacements mentionnés au paragraphe 1.2.2 de cet article** - il y a une sanction supplémentaire (carton rouge ou bleu) qui est montré à un(e) représentant(e) d'une des équipes - pour une faute supplémentaire commise **par le(la) même ou un(e) autre représentant(e) de l'équipe fautive** - les arbitres principaux doivent assurer les procédures supplémentaires suivantes :
- 5.4.1 Sanctionner l'équipe du(de la) fautif(ve) avec la période d'infériorité correspondante, en tenant compte des dispositions du paragraphe 4 de cet article.
- 5.4.2 Faire l'annulation des remplacements déjà effectués précédemment, en gardant à l'esprit que - **s'il est vrai que les deux équipes auront quatre (4) joueurs(euse) sur la piste** - lors du redémarrage du match, l'une des équipes doit remplir deux périodes d'infériorité différentes et l'autre équipe doit seulement remplir une période d'infériorité.

CHAPITRE VI - SITUATIONS SPECIFIQUES DE MATCH

ARTICLE 19 - DEMARRER LES PERIODES DE JEU ET ENGAGEMENT APRES UN BUT - COUP D'ENVOI

1. Dans toutes les situations, le jeu commence toujours par le coup de sifflet de l'arbitre et le signal sonore de la table de marque est simplement indicatif.
2. Au début de chacune des périodes du match - **et quand un but est marqué** - la balle est placée au centre du rond central afin d'exécuter le coup d'envoi, après le coup sifflet d'un des arbitres principaux, en considérant les éléments suivants :
- 2.1 Conformément aux dispositions du point 2.2 de l'article 6 du présent règlement, l'équipe « visiteuse » - **ou considérée en tant que telle comme « Equipe 2 »** - sera toujours responsable de l'exécution du coup d'envoi de la première période du temps réglementaire et - **si nécessaire** - de la prolongation. L'équipe « visitée » - **ou considérée comme telle comme « Equipe 1 »** - exécutera le coup d'envoi de la deuxième période du match et - **si nécessaire** - de la prolongation.
- 2.2 Après la validation d'un but, l'équipe qui a encaissé le but reprend le match par un coup d'envoi, sauf après les buts marqués lors des coups francs directs de classement ou lors de la série de tirs au but.



3. Lors de l'exécution du coup d'envoi, tous(tes) les joueurs(euses) doivent rester sur leur demi-terrain et seuls deux d'entre eux(elles) - **le(la) joueur(euse) exécutant(e) et un(e) coéquipier(ère)** - peuvent rester dans le demi-cercle central de leur propre terrain.
 - 3.1 Après le coup de sifflet d'un des arbitres principaux, la balle sera en jeu, ce qui permettra aux joueurs(euses) adverses de toucher la balle si le(la) joueur(euse) exécutant(e) tarde à jouer.
 - 3.2 Lors de l'exécution du coup d'envoi initial, la balle peut être :
 - a) envoyée dans la moitié de terrain adverse ou
 - b) envoyée dans sa propre moitié de terrain, dès lors, l'équipe ayant le coup d'envoi aura cinq (5) secondes pour passer la balle dans la moitié de terrain adverse et les arbitres devront procéder conformément au point 1.1.3 de l'article 15 du présent règlement.
4. Si le(la) joueur(euse) chargé(e) d'exécuter le coup d'envoi décide après que l'arbitre ait sifflé, de tirer directement au but et qu'un but est marqué - **sans que la balle n'ait été touchée ou jouée par un(e) autre joueur(euse)** - le but ne sera pas validé par les arbitres principaux et ils reprendront la partie avec la signalisation d'un entre-deux dans l'un des angles inférieurs de la zone de but de la cage dans laquelle la balle est entrée.

ARTICLE 20 - ENTREES ET SORTIES DE LA PISTE - REMPLACEMENTS DES JOUEURS(EUSES)

1. Les joueurs(euse) de chaque équipe - **y compris les gardien(ne)s de but** - entrent et sortent de la piste par la porte existante à côté de leur banc des remplaçant(e)s. Lorsqu'un remplacement se produit, le(la) joueur(euse) remplaçant(e) ne peut pas entrer sur la piste avant la sortie du(de la) joueur(euse) remplacé(e).
2. **ENTREE OU SORTIE DE LA PISTE EN SAUTANT PAR DESSUS LA BALUSTRADE**
 - 2.1 Si un(e) gardien(ne) de but ou un(e) joueur(euse) de champ, pris par son action du jeu, tombe en dehors de la piste, les arbitres principaux peuvent l'autoriser à sauter la balustrade pour revenir en jeu.
 - 2.2 Aucun(e) gardien(ne) de but, joueur(euse) de champ ou autre représentant(e) d'une équipe ne peut sauter par-dessus la balustrade sans autorisation préalable et spécifique des arbitres principaux, de sorte que, **en cas d'infraction**, les arbitres principaux devront **en cas de jeu en cours** - interrompre immédiatement, afin d'assurer - **même si le jeu est arrêté** - les procédures de sanction établies pour cette infraction spécifique, à savoir :
 - 2.2.1 S'il s'agit de la première infraction du(de la) représentant(e) de l'équipe en question, le(la) fautif(ve) devra recevoir un avertissement verbal, conformément aux dispositions du point 3.1 de l'article 30 du présent règlement.
 - 2.2.2 Si l'auteur de l'infraction en question est un récidiviste dans l'une des infractions passibles d'un avertissement verbal, les arbitres devront appliquer les sanctions prévues au point 3.2 de l'article 30 du présent règlement.
 - 2.3 Si un(e) joueur(euse) saute par dessus la balustrade pour entrer sur la piste avec le jeu en cours - **entraînant une situation de "remplacement irrégulier"** - cela sera considéré comme une faute grave et, à ce titre, les arbitres principaux devront suivre les procédures indiquées au point 6 de cet article.
3. **REEMPLACEMENTS OBLIGATOIRES**
 - 3.1 À l'exception d'une situation dans laquelle il n'y a pas de remplaçant disponible, un(e) gardien(ne) de but ou un(e) joueur(euse) qui a été soigné(e) sur la piste est obligatoirement remplacé(e), même si sa condition physique lui permet de continuer à jouer.
Néanmoins, cette disposition n'est pas applicable pour les compétitions régionales, la phase régulière de N3, les compétitions féminines, les championnats de France des régions ou des clubs jusqu'à U17 inclus et la Coupe de France jusqu'aux 1/8 de finales (inclus), uniquement pour les clubs de N3 ou « régionale ».
 - 3.2 Sous réserve des dispositions du point 1.3 de l'article 21 du présent règlement, en cas d'état non fonctionnel ou de détérioration de l'équipement du(de la) gardien(ne) de but, les arbitres principaux doivent interrompre le match pour assurer son remplacement immédiat, excepté quand il n'y a pas de gardien(ne) remplaçant(e) disponible.
 - 3.2.1 Le remplacement du(de la) gardien(ne) de but n'est pas obligatoire, dans les cas où - **profitant de toute interruption du jeu** - les arbitres principaux sont sollicités par celui(celle)-ci pour nettoyer la visière de protection ou pour ajuster les protections ou une autre partie de son équipement.



3.2.2 Lors d'un temps mort ou d'une assistance médicale fournie sur la piste à un(e) joueur(euse) blessé(e), une autorisation préalable des arbitres principaux n'est pas nécessaire pour que le(la) gardien(ne) de but puisse nettoyer la visière ou ajuster son équipement de protection.

3.3 Sous réserve des dispositions de l'article 3.2.2 du présent article, chaque fois qu'un(e) gardien(ne) de but (en piste) se rend à son banc des remplaçant(e)s pour nettoyer la visière de son masque - ou pour toute autre raison - sans demander l'autorisation aux arbitres principaux, ces mêmes arbitres devront appliquer :

3.3.1 Les procédures établies au point 3 de l'article 30 du présent règlement.

3.3.2 Le remplacement obligatoire du(de la) gardien(ne) de but fautif(ve) par le(la) gardien(ne) de but remplaçant(e), sauf s'il n'y a pas de gardien(ne) de but disponible.

4. REPLACEMENTS - RÈGLES GÉNÉRIQUES

Les remplacements de joueurs(euse) et/ou de gardien(ne) de but peuvent être faits avec le jeu en cours ou avec le jeu arrêté, en tenant compte de ce qui est établi dans les points suivants:

4.1 Si le remplacement est effectué avec le match en cours, le(la) joueur(euse) remplaçant(e) ou le(la) gardien(ne) de but ne peut pas entrer sur le terrain avant la sortie du(de la) joueur(euse) ou du(de la) gardien(ne) de but remplacé(e), une situation qui, **en cas d'infraction**, devra être sanctionnée par les arbitres principaux selon les dispositions du point 6 de cet article.

4.2 Les remplacements sont autorisés avant que les arbitres principaux aient terminé le placement des joueurs(euses) pour l'exécution d'un coup franc direct ou d'un pénalty, aucune des équipes ne peut effectuer de remplacements après que leur exécution ait été autorisé, une situation qui - **en cas d'infraction** - devra être sanctionnée par les arbitres principaux de la manière suivante :

4.2.1 Si l'exécution du coup franc direct ou du pénalty n'a pas encore commencé, interrompre immédiatement le match et appliquer les actions suivantes :

a) Montrer deux (2) cartons rouges, expulsant définitivement de la partie le(la) joueur(euse) qui est entré irrégulièrement sur la piste et l'entraîneur principal de l'équipe fautive ou - **en son absence et par ordre de préférence** - l'entraîneur adjoint, le(la) délégué(e) ou le(la) capitaine.

b) Sanctionner l'équipe fautive avec deux (2) périodes d'infériorité - **comme prévu au point 1 de l'article 18 du présent règlement** - sans sanction technique pour l'équipe fautive.

4.2.2 Si l'exécution du coup franc direct ou du pénalty a déjà commencé et qu'un but est marqué, les arbitres principaux doivent appliquer :

a) Les procédures indiquées aux points 4.2.1 a) et b) du présent article.

b) La validation du but marqué, relancer le match avec le coup d'envoi correspondant.

4.2.3 Si l'exécution du coup franc direct ou du pénalty a déjà commencé et qu'un but n'est pas marqué, les arbitres principaux doivent appliquer les procédures indiquées au point 9.5.3 de l'article 35.

4.3 Les gardien(ne)s de but - inscrit(e)s, en tant que tel(le)s, sur la feuille de match - ne peuvent remplacer qu'un(e) autre gardien(ne), sauf - **conformément aux dispositions du point 5.2 du présent article** - en ce qui concerne leur remplacement en jeu par un(e) joueur(euse) de champ dans les cinq (5) dernières minutes de la deuxième période de temps normal de jeu, soit à la dernière minute de la deuxième période de la prolongation.

4.4 L'entrée sur la piste de tout(e) gardien(ne) de but ou joueur(euse) qui a été assisté(e) médicalement sur le terrain ne peut avoir lieu qu'après le redémarrage du match par les arbitres principaux.

Sauf dans le cas précisé ci-dessus au point 3.3.1. pour certaines compétitions nationales ou régionales.

4.5. *Un(e) joueur(euse) ou gardien(ne) expulsé(e) ne peut pas entrer sur la piste avant la fin du match (salut du public compris).*

4.6. *Un(e) joueur(euse) ou gardien(ne) « licencié à la FFRS », mais non régulièrement inscrit(e) sur la feuille de match avant qu'il ne débute, ne peut pas remplacer un(e) autre joueur(euse) ou gardien(ne).*

5. RÈGLES SPÉCIFIQUES À PRENDRE EN COMPTE DANS LE REMPLACEMENT D'UN(E) GARDIEN(NE) DE BUT

Les gardien(ne)s de but peuvent être remplacé(e)s dans les mêmes conditions que les autres joueurs(euses), l'équipe peut choisir de demander aux arbitres principaux de - **profiter d'une interruption de jeu** - se voir accorder **30 secondes** pour réaliser le changement par le(la) gardien(ne) de but remplaçant.

5.1 Lorsque - **cela est dû à une blessure invalidante ou à des problèmes disciplinaires ou conformément aux dispositions du point 3 du présent article** - le remplacement du(de la) gardien(ne) de but doit être effectué obligatoirement et s'il n'y a pas de gardien(ne) de but disponible, les arbitres principaux doivent



accorder trois (3) minutes à un(e) joueur(euse) de champ pour effectuer le dit remplacement, en portant le casque, les jambières et le reste de l'équipement de protection des gardien(ne)s de but.

- 5.1.1 Si, **faute d'autre solution**, le(la) gardien(ne) de but à remplacer refuse de céder son équipement de protection au(à la) joueur(euse) qui doit prendre sa place, les arbitres principaux doivent faire procéder à l'intervention des délégué(e)s du club et/ou du(de la) capitaine afin que le problème soit rapidement résolu.
- 5.1.2 Si ces procédures échouent, les arbitres principaux siffleront la fin du match et rédigeront un rapport détaillé sur la feuille de match. *L'équipe fautive perdra le match par forfait « technique » dans les compétitions nationales et régionales.*
- 5.2 **En option tactique, le(la) gardien(ne) de chaque équipe peut être remplacé(e) par un(e) joueur(euse) de champ de sa propre équipe, conformément aux restrictions suivantes (*) :**
- 5.2.1 Ce remplacement n'est autorisé que pendant les deux périodes temporaires suivantes :
- Dans les cinq (5) dernières minutes de la deuxième période de temps de jeu réglementaire.
 - Dans la dernière minute de la deuxième période de la prolongation.
- 5.2.2 Le(la) joueur(euse) qui entre sur la piste pour remplacer le(la) gardien(ne) de but ne peut pas bénéficier des droits spécifiques accordés aux gardien(ne)s de but dans sa zone de but, ni utiliser les protections spécifiques des gardien(ne)s de but.

(*)Note importante : Si le remplacement d'un(e) gardien(ne) par un(e) joueur(euse) de champ est effectué hors du temps indiqué, il devra être considéré comme un remplacement irrégulier sanctionné conformément au point 5.3 de ce même article.

- 5.3 Si un(e) joueur(euse) entre irrégulièrement sur la piste pour remplacer un(e) gardien(ne) de but avant le délai fixé au point 5.2.1 du présent article, les procédures suivantes doivent être envisagées :
- 5.3.1 **Lorsque le match est actif et le jeu en cours**, l'arbitre assistant fera immédiatement une annonce sonore pour informer les arbitres principaux, qui interrompront le jeu, en appliquant immédiatement les procédures suivantes :
- Montrer deux (2) cartons rouges, expulsant définitivement du match le(la) joueur(euse) qui est entré(e) sur la piste et l'entraîneur principal de l'équipe ou - **en son absence et par ordre de préférence** - à l'entraîneur adjoint, ou le(la) délégué(e) ou le(la) capitaine.
 - Sanctionner de l'équipe fautive avec deux (2) périodes d'infériorité, conformément aux dispositions du point 1 de l'article 18 du présent règlement.
 - Redémarrer le match avec l'exécution d'un coup franc direct contre l'équipe fautive.
- 5.3.2 **Lorsque l'action se produit avec le jeu arrêté ou interrompu**, l'arbitre auxiliaire ou les arbitres principaux doivent intervenir immédiatement pour corriger la situation, de sorte que le(la) gardien(ne) de but de l'équipe en question - **celui(elle) qui avait quitté la piste ou le(la) gardien(ne) de but remplaçant(e)** - réintègre la piste pour remplacer l'un(e) des autres joueurs(euses), sans qu'aucune mesure disciplinaire ne soit prise.

6. REPLACEMENT IRREGULIER ET SANCTION DES JOUEURS(EUSES) FAUTIFS(IVES)

- 6.1 Lorsque le jeu est arrêté ou interrompu, la notion de remplacement irrégulier ne peut jamais être retenue, raison qui empêche les arbitres principaux de faire redémarrer le match en prenant soin de vérifier si toutes les conditions réglementaires qui le permettent sont remplies.
- 6.2 Lorsque le match est actif et le jeu en cours et qu'un remplacement irrégulier se produit, les arbitres doivent montrer - **au regard de ce qui est établi dans les points suivants** - un carton bleu au(à la) joueur(euse) ou gardien(ne) remplaçant(e) et sanctionner son équipe avec une période d'infériorité numérique, conformément à l'article 18 du présent règlement.
- 6.3 S'il y a une entrée irrégulière sur la piste d'un(e) joueur(euse) ou d'un(e) gardien(ne) de but qui n'est pas autorisé(e) à le faire - **soit parce qu'il(elle) a été exclu(e) temporairement ou définitivement, soit parce qu'il(elle) n'a pas encore été enregistré(e) sur la feuille de match.** Les arbitres principaux doivent s'assurer du respect des règles établies aux points 6.2 et 6.3 de l'article 17 de ce règlement.
- 6.4 Lorsque les arbitres principaux ont interrompu le match pour exercer une action disciplinaire résultant d'un remplacement irrégulier, le match devra reprendre avec l'exécution d'un coup franc direct contre l'équipe du(de la) joueur(euse) ou du(de la) gardien(ne) de but fautif(ve).
- 6.5 *Si un(e) joueur(euse) expulsé(e) entre sur la piste pendant le match (salut au public inclus), il(elle) sera automatiquement suspendu(e) pour les 5 (1 + 4) matches suivants avec cette équipe et ne pourra participer à aucune autre rencontre (avec son club) tant qu'il(elle) n'a pas purgé ces 5 matches de*



suspension et son entraîneur principal sera sanctionné par un carton rouge et son équipe par une sanction d'infériorité précisée au point 6.3 ci-dessus. Le jeu reprendra par un coup franc direct.

ARTICLE 21 - ACTION ET INTERVENTION DES GARDIEN(NE)S DE BUT PENDANT LE MATCH

1. POSITION BASIQUE D'UN(E) GARDIEN(NE) ET ACTIONS DE DEFENSE DE SON BUT

- 1.1 Comme tous(tes) les autres joueurs(euses), le(la) gardien(ne) de but doit se tenir sur ses patins, étant autorisé(e) à garder l'un de ses genoux au sol, sauf en cas de pénalité ou de coup franc direct contre son équipe, comme prévu à l'article 35 du présent règlement.
- 1.2 Cependant - **pour défendre son but et empêcher son équipe d'encaisser un but** - le(la) gardien(ne) de but peut s'agenouiller, s'asseoir, s'allonger ou ramper, pouvant arrêter la balle avec n'importe quelle partie de son corps même en étant en contact temporaire avec la piste.
- 1.3 Si le(la) gardien(ne) de but perd un équipement de protection (**un casque, un gant, une jambière**) et défend ainsi son but, il n'y a pas de faute, les arbitres principaux appliqueront toujours la règle de l'avantage. Cependant, une fois l'action terminée, les arbitres principaux doivent interrompre le jeu pour que le(la) gardien(ne) puisse remettre ses équipements de protection.

2. INFRACTIONS D'UN(E) GARDIEN(NE) DÉFENDANT SON BUT

- 2.1 En défendant son but, le(la) gardien(ne) de but n'est pas autorisé(e) à :
 - 2.1.1 Saisir ou attraper la balle avec la main
 - 2.1.2 S'étendre intentionnellement sur la balle
 - 2.1.3 Bloquer intentionnellement la balle entre ses jambes, empêchant la balle d'être jouée.
- 2.2 Si l'une des infractions établies au point 2.1 du présent article se produit, les arbitres principaux interromperont immédiatement le match et signaleront un pénalty contre l'équipe du(de la) gardien(ne) de but fautif(ve), sans autre sanction disciplinaire.

3. ACTION DES GARDIEN(NE)S EN DEHORS DE LEUR SURFACE DE REPARATION

- Lorsque le(la) gardien(ne) de but est complètement en dehors de sa surface de réparation, le(la) gardien(ne) de but ne peut pas utiliser de manière intentionnelle, ses équipements de protection spécifiques et est soumis(e) aux sanctions suivantes :
- 3.1 Si le(la) gardien(ne) de but joue intentionnellement la balle avec ses gants ou ses jambières, le match sera immédiatement arrêté par les arbitres principaux pour montrer au(à la) gardien(ne) fautif(ve) un carton bleu et appliquer les sanctions prévues au point 2 de l'article 32 du présent règlement.
 - 3.2 Lorsque le(la) gardien(ne) de but joue la balle de façon irrégulière - **ou si sans le vouloir, la balle touche ses jambières de protection - les arbitres devront signaler - s'il n'y avait pas application de la règle de l'avantage** - un coup franc indirect contre l'équipe fautive sans aucune autre mesure disciplinaire.

4. FAUTES COMMISES PAR LE(LA) GARDIEN(NE) EN DEHORS DE SA SURFACE DE REPARATION

- Lorsque la balle se trouve dans une zone située derrière sa zone de but, certaines fautes de la part du(de la) gardien(ne) de but peuvent se produire. Ces situations nécessitent que les arbitres principaux interrompent immédiatement le match pour sanctionner les infractions de la manière suivante :
- 4.1 Indiquer une faute d'équipe - **avec l'exécution d'un coup franc indirect dans le coin inférieur de la surface de réparation le plus proche du lieu de l'infraction** - à condition que le(la) gardien(ne) en question touche avec sa crosse :
 - a) La crosse de l'adversaire.
 - b) Les patins et/ou les protège-tibias du(de la) joueur(euse) adverse, sans provoquer sa chute et sans utiliser sans violence dans le geste.
 - 4.2 Indiquer une faute technique - **avec exécution d'un coup franc indirect dans le coin inférieur de la surface de réparation le plus proche du lieu de l'infraction** - sans autre action disciplinaire, lorsque la balle est jouée irrégulièrement avec sa crosse, sans être uniquement sur ses patins, en gardant un ou deux genoux au sol.
 - 4.3 Indiquer un coup franc **direct** - **après avoir montré un carton bleu au (à la) gardien(ne) de but fautif(ve)** - à chaque fois qu'il(elle) frappe sa crosse contre un(e) adversaire dans les patins et/ou les protège-tibias, provoquant ainsi sa chute.
 - 4.4 Indiquer un coup franc **direct** - **après avoir montré un carton rouge au(à la) gardien(ne) de but fautif(ve)** - dès qu'il(elle) frappe un(e) joueur(euse) adverse avec sa crosse, dans une zone non protégée du corps (jambes, bras, tronc, etc, ...).



5. BUT MARQUE PAR UN(E) GARDIEN(NE)

Si un(e) gardien(ne) effectue une intervention correcte de défense de son but, frappe la balle, et que celle-ci entre directement dans le but adverse, sans avoir été jouée ou touchée par un(e) autre joueur(euse) sur le terrain, le but doit être validé par les arbitres principaux, conformément au point 1.2.4 de l'article 23 du présent règlement.

ARTICLE 22 - JOUER LA BALLE - RÈGLES SPÉCIFIQUES**1. JOUER OU TIRER DANS LA BALLE AVEC LA CROSSE - PROCÉDURES ARBITRALES**

- 1.1 En respectant les dispositions du point 1 de l'article 21 du présent règlement, la balle ne peut être jouée qu'avec la crosse, en tenant compte du fait que - si un(e) joueur(euse) n'est pas dans la surface de réparation de l'une des équipes - la balle peut être arrêtée avec les patins ou avec le corps, sauf avec la(les) main(s).
- 1.2 Excepté pour les gardien(ne)s de but et les situations de tirs des joueurs(euses) sur la cage de but adverse, dans la zone de réparation de cette équipe, la balle ne peut être jouée qu'avec les parties plates de la crosse, il est donc interdit de couper la balle, c'est à dire que la balle ne peut pas être jouée avec le tranchant de la crosse.
- 1.3 Lorsqu'un(e) joueur(euse) lève sa crosse au dessus du niveau de son épaule, l'arbitre principal tiendra compte des situations suivantes :
 - 1.3.1 Pénaliser comme une faute technique chaque fois que la montée de la crosse est considérée comme dangereuse pour les arbitres et/ou tout joueur(euse) sur le terrain (adversaires ou coéquipiers).
 - 1.3.2 Considérer l'action comme valide lorsqu'un(e) joueur(euse) - après avoir levé sa crosse sans mettre en danger l'arbitre et/ou d'autres joueurs(euses) sur la piste - contrôle la balle et décide de la frapper en direction d'un coéquipier ou dans la direction du but adverse, pour essayer de marquer un but.
- 1.4 Tout but marqué suite à un rebond - accidentel ou non - de la balle sur n'importe quelle partie du corps ou dans les patins d'un(e) joueur(euse) de l'équipe pouvant bénéficier du but en question ne peut être validé.
- 1.5 Cependant, tout but marqué comme indiqué ci-dessous doit toujours être validé :
 - 1.5.1 But marqué dans les circonstances définies au point 1.3.2 du présent article.
 - 1.5.2 But qui est marqué par un(e) joueur(euse) dans son propre but, soit avec sa crosse ou, à la suite d'un rebond - accidentel ou non - de la balle dans ses patins et/ou sur n'importe quelle partie de son corps.

2. INTERVENTION DES JOUEURS(EUSES) PRÉSENTANT DES IRRÉGULARITÉS DANS LEUR ÉQUIPEMENT - SANCTION

- 2.1 À l'exception des dispositions du paragraphe 3.2 du présent article, les arbitres principaux doivent interrompre le match et signaler une faute d'équipe - montrée immédiatement après avoir donné un avertissement verbal, selon ce qui est établi au point 3 de l'article 30 du présent règlement - lorsqu'un(e) joueur(euse) ou un(e) gardien(ne) de but joue la balle - ou prend une part active au match - avec son équipement présentant une irrégularité et lorsque l'une des circonstances suivantes est vérifiée :
 - 2.1.1 Jouer la balle intentionnellement sans crosse.
 - 2.1.2 Jouer la balle avec l'un des patins détérioré (par exemple : une roue perdue ou bloquée, patin séparé de la chaussure, etc, ...).
 - 2.1.3 Le(la) gardien(ne) de but qui joue la balle ou défend sa cage sans porter tous les éléments de protection (masque ou casque et visière de protection intégrale, plastron, deux gants et deux jambières de gardien(ne)).
- 2.2 Si un(e) joueur(euse) a son équipement défectueux, mais n'intervient pas de manière active dans le jeu, les arbitres principaux ne doivent pas interrompre et profiteront d'une interruption du match pour faire opérer le remplacement du(de la) joueur(euse) en question.

3. RESTRICTIONS À L'INTERVENTION DES JOUEURS(EUSES) POUR DÉPLACER LA BALLE

- 3.1 Les arbitres principaux doivent interrompre le match et signaler une faute technique - **qui sera appliquée conformément aux dispositions de l'article 29 du présent règlement** - lorsqu'un(e) joueur(euse) commet l'une des infractions suivantes :
- 3.1.1 Jouer la balle lorsque - **outré les patins** - les mains ou toute autre partie de son corps touchent le sol, à l'exception du(de la) gardien(ne) de but lorsqu'il(elle) se trouve dans sa zone de réparation.
 - 3.1.2 Jouer la balle avec les mains, les bras ou toute autre partie du corps.
 - 3.1.3 Arrêter la balle avec la main ou la dégager intentionnellement.
 - 3.1.4 Bloquer la balle entre la balustrade et les patins ou entre la balustrade et la crosse.
 - 3.1.5 **Jouer la balle en se tenant ou se retenant à la cage de but**, à l'exception du(de la) gardien(ne) de but lorsqu'il(elle) se trouve dans sa surface de réparation.
 - 3.1.6 Se tenir dos à la piste, en gardant la possession de la balle, dans n'importe quel coin de la piste ou juste derrière la cage de but.
- 3.2 **À l'exception du(de la) gardien(ne) de but lorsqu'il(elle) se trouve dans sa surface de réparation**, la balle ne peut pas être levée à plus de **1m50 de hauteur**.
- 3.2.1 En cas de ce type d'infraction, les arbitres principaux sanctionneront l'équipe du(de la) fautif(ve) avec un coup franc indirect, même si la faute se produit dans la surface de réparation de l'équipe fautive.
 - 3.2.2 Cependant, tant que la balle ne sort pas de la piste, une **situation dans laquelle la balle s'élève à cause d'un rebond**, que ce soit sur la cage de but ou sur des obstacles, sur le corps ou sur la crosse ou sur les patins d'un(e) joueur(euse) de piste **ne doit pas être considéré comme une faute technique**.

4. **BALLE DÉFECTUEUSE**

Lorsqu'une balle devient défectueuse, les arbitres principaux doivent interrompre le match et procéder au remplacement de celle-ci par une nouvelle balle qu'ils choisiront. Ils reprendront le match avec un coup franc indirect par l'équipe qui était en possession de la balle au moment où le match a été interrompu.

5. **BALLE "EN JEU"**

- 5.1 Il est considéré que la balle est en jeu quand les arbitres principaux sifflent pour commencer ou reprendre le match ou quand, **après une interruption de jeu par les arbitres principaux, pour signaler un coup franc indirect**, le(la) joueur(euse) qui profite de la faute touche la balle.
- 5.2 On considérera également que la balle est toujours en jeu lorsqu'elle touche accidentellement les arbitres principaux ou qu'elle monte accidentellement à plus de 1m50, soit en ayant touché la cage de but ou la balustrade latérale ou transversale, soit par un dégagement de défense du(de la) gardien(ne) de but ou aussi en rebondissant entre deux crosses.

6. **BALLE "HORS JEU"**

Il est considéré que la balle est hors jeu quand le jeu a été interrompu par les arbitres principaux pour l'une des situations suivantes :

6.1 **LA BALLE SORT DE LA PISTE OU EST COINCEE ENTRE LA BALUSTRADE ET LE FILET DE PROTECTION**

Si la balle sort de la piste, soit en étant délibérément sortie par un(e) joueur(euse) ou en le(la) touchant accidentellement, soit suite à un tir et un rebond contre la barre transversale ou les poteaux de la cage de but, le match sera interrompu par les arbitres principaux. Ils reprendront le match - **en utilisant toujours un coup de sifflet** - conformément aux deux alternatives suivantes :

- 6.1.1 **L'exécution d'un COUP FRANC INDIRECT contre l'équipe du(de la) fautif(ve)**, si les arbitres n'ont aucun doute sur le(la) joueur(euse) responsable de la sortie de la balle hors de la piste.
- 6.1.2 **L'exécution d'un ENTRE DEUX**, lorsque les arbitres ont des doutes sur le(la) joueur(euse) qui est responsable de la sortie de la balle hors de la piste.

6.2 **LA BALLE EST BLOQUEE DANS LES JAMBIERES DU(DE LA) GARDIEN(NE) DE BUT OU DANS TOUTE AUTRE PARTIE DE LA CAGE DE BUT.**

Dans ces situations, les arbitres principaux doivent interrompre le jeu, le reprenant ensuite avec un **entre-deux**, dans l'un des coins inférieurs de la surface de réparation en question.

6.3 **LA BALLE TOUCHE LE PLAFOND DE LA SALLE.**



Lorsque la balle touche le plafond de la salle - ce qui peut résulter d'un arrêt du(de la) gardien(ne) de but ou suite à un tir sur les poteaux ou lorsque les arbitres principaux ont des doutes sur le responsable de ce fait - le jeu reprendra avec un entre-deux au centre de la piste.

ARTICLE 23 - MARQUER ET VALIDER UN BUT

1. VALIDER UN BUT

- 1.1 Un but est valable à chaque fois que - le match en cours et dans des conditions réglementaires - la balle passe complètement la « ligne de but », qui est située entre les poteaux et sous la barre transversale, sans que la balle n'ait été lancée, transportée ou propulsée avec le pied ou avec n'importe quelle partie du corps de l'attaquant.
- 1.2 Un but sera toujours validé s'il est le résultat :
 - 1.2.1 D'un tir régulier, effectué dans n'importe quelle partie du terrain, sauf s'il s'agit d'un coup franc indirect ou d'un coup d'envoi et que la balle entre directement dans le but sans avoir été touchée par un(e) autre joueur(euse).
 - 1.2.2 De l'exécution régulière d'un coup d'envoi, même lorsque la balle entre directement dans le but, sans avoir été touchée ou jouée par un(e) autre joueur(euse).
 - 1.2.3 D'un but marqué par un(e) joueur(euse) dans son propre but, que ce soit avec la crosse, ou le résultat - accidentel ou non - d'un rebond de la balle sur une partie de son corps ou d'un rebond sur ses propres patins.
 - 1.2.4 D'un but marqué par un(e) gardien(ne) de but qui effectue une intervention correcte sans faire de faute, en frappant la balle, qui finit par entrer directement dans le but adverse, sans avoir été jouée ou touchée par un(e) autre joueur(euse) sur le terrain.
- 1.3 Si la balle est élevée à plus de 1m50 de hauteur - après avoir heurté l'un des poteaux du but, ou contre les barrières latérales ou arrières - et que, quand elle tombe, elle touche l'arrière du(de la) gardien(ne) de but et entre dans le but, les arbitres principaux valideront toujours ce but.
- 1.4 Si le(la) gardien(ne) d'une équipe en défense lance sa crosse, son casque ou ses gants, pour essayer - sans succès - d'empêcher que le but soit marqué, les arbitres principaux doivent valider le but en question et sanctionner le(la) gardien(ne) en question, conformément au point 8.3. 1 b) de l'article 27 du présent règlement.

2. BUTS NON VALIDES

- 2.1 UN BUT NE SERA JAMAIS VALIDE S'IL EST LE RESULTAT :
 - 2.1.1 D'un rebond - accidentel ou non - sur n'importe quelle partie du corps ou des patins d'un(e) joueur(euse) de l'équipe qui obtient le but.
 - 2.1.2 De l'exécution d'un coup franc indirect, en envoyant directement la balle dans le but de l'équipe adverse, sans qu'elle n'ait été touchée ou jouée par un(e) autre joueur(euse).
 - 2.1.3 De l'exécution d'un coup d'envoi, en envoyant la balle directement dans le but de l'équipe adverse, sans qu'elle n'ait été touchée ou jouée par un(e) autre joueur(euse).
 - 2.1.4 De l'intervention d'un élément étranger au jeu, qui est entré indûment dans la piste.
 - 2.1.5 L'action d'un(e) joueur(euse) qui - en ayant la possession de la balle derrière le but adverse - décide de la lever et de la frapper, au-dessus du but, contre le dos de l'adversaire.
- 2.2 Dans toutes les situations décrites dans les points précédents, le jeu reprendra avec l'exécution d'un coup franc indirect - sauf si la règle de l'avantage s'applique - qui sera toujours exécuté dans l'un des coins inférieurs de la zone de réparation en question.

3. BUT MARQUE A LA FIN DE LA PREMIERE MI-TEMPS OU A LA FIN DU MATCH

Si un but valide est marqué en même temps que la table de marque indique l'achèvement d'une mi-temps ou du match, les arbitres principaux doivent valider le but, en ordonnant l'exécution du coup d'envoi correspondant puis doivent siffler immédiatement la fin de la mi-temps ou du match.

4. BUT INTENTIONNEL DANS SON PROPRE BUT



Si, délibérément et intentionnellement, un(e) joueur(euse) ou un(e) gardien(ne) de but décide de marquer un but dans son propre but, les arbitres principaux devront toujours le valider, en appliquant également les procédures suivantes.

- 4.1 Montrer deux (2) cartons rouges, l'un au(à la) joueur(euse) ou au(à la) gardien(ne) de but en question et l'autre à l'entraîneur ou - **en son absence et par ordre de préférence** - à l'entraîneur adjoint, au(à la) délégué(e) d'équipe ou au capitaine.
- 4.2 Sanctionner l'équipe des fautifs(ves) par deux (2) périodes d'infériorité, comme prévu au point 1 de l'article 18 du présent règlement.

ARTICLE 24 - BLOC ET OBSTRUCTION

1. LE BLOC

Action légale tactique menée par un(e) joueur(euse) attaquant(e) qui - **sans aucun contact physique** - tente d'empêcher un adversaire d'obtenir une position défensive plus favorable, affectant ainsi l'efficacité de son intervention.

- 1.1 Le(la) joueur(euse) « bloqueur(se) » peut effectuer l'action de blocage de manière statique (**sans balle**) ou dynamique (**avec balle**)
- 1.2 Si le(la) joueur(euse) bloqué(e) est arrêté(e), le bloqueur peut effectuer le blocage aussi près qu'il(elle) le souhaite, à condition qu'il n'y ait aucun contact physique.
- 1.3 Si le(la) joueur(euse) bloqué(e) est en mouvement, le bloqueur doit laisser suffisamment d'espace - **la distance minimale choisie est de cinquante (50) centimètres**, de sorte que le(la) joueur(euse) bloqué(e) puisse également éviter le bloc, s'arrêter ou changer de direction.
- 1.4 Le(la) joueur(euse) bloqueur(se) doit toujours conserver une posture sans signe d'agressivité, en gardant le tronc légèrement fléchi et la crosse près du sol.

2. FEINTE DE BLOC

Action tactique légale et utile, effectuée par un joueur attaquant, sans aucun contact physique avec l'adversaire défenseur, où il simule le commencement d'un bloc, puis va occuper un espace libre.

3. L'ECRAN

L'écran est une autre action tactique légale réalisée par un(e) joueur(euse) attaquant(e) qui, sans être en possession de la balle, se place devant le défenseur adverse pour rendre l'action défensive difficile et faciliter la trajectoire offensive du(de la) joueur(euse) en possession de la balle.

4. LE BLOC IRREGULIER

Le bloc est illégal lorsque l'une des situations suivantes se produit :

- 4.1 Le(la) joueur(euse) bloqueur(se) provoque un contact physique avec un défenseur adverse.
- 4.2 Le(la) joueur(euse) bloqueur(se) adopte une position agressive, plaçant sa crosse au-dessus de la ligne des patins, obtenant de l'espace supplémentaire ou intimidant le(la) joueur(euse) bloqué(e).
- 4.3 Le(la) joueur(euse) bloqueur(se) est en mouvement et ne respecte pas la distance de cinquante (**50**) centimètres sur le(la) joueur(euse) bloqué(e) ou lorsque le(la) joueur(euse) bloqueur(se) pousse ou heurte le(la) joueur(euse) bloqué(e).

5. L'OBSTRUCTION

Action de jeu illégale, dans laquelle un(e) joueur(euse) provoque intentionnellement un contact physique avec un(e) adversaire, pour l'empêcher de s'opposer à une action de jeu et/ou sa progression sur la piste, comme dans ces exemples :

- 5.1 Couper ou bloquer le passage à un(e) adversaire, l'empêcher de se démarquer sans balle ou l'empêcher de participer à une action de jeu en cours.
- 5.2 Bloquer un adversaire contre la balustrade, l'empêchant de jouer la balle.
- 5.3 Saisir ou s'appuyer sur la cage de but ou la partie supérieure de la balustrade de la piste, dans le but d'entraver le passage d'un(e) adversaire et de nuire ainsi à sa liberté de mouvement.

6. SANCTION DES BLOCS ILLEGAUX ET DES OBSTRUCTIONS



Les blocs illégaux et les obstructions doivent être sanctionnés par les arbitres principaux, en indiquant une faute d'équipe, conformément à ce qui est établi au point 1.2.1 de l'article 31 du présent règlement.

6.1 Les arbitres principaux devront savoir faire une évaluation et une différenciation entre :

6.1.1 Les actions incorrectement réalisées et punissables - **cas d'obstruction et de bloc illégal** - qui sont commises intentionnellement et impliquent un contact physique avec l'adversaire.

6.1.2 Les actions tactiques des joueurs(euses) attaquant(e)s, parfaitement légales et qui, à ce titre, valorisent la compétitivité du jeu et ne doivent pas être punies.

6.2 Si un(e) joueur(euse), par l'action du jeu, se trouve sur la trajectoire de l'adversaire, il(elle) n'est pas obligé de dévier de celle-ci pour lui laisser le champ libre, il(elle) peut rester dans la trajectoire de l'adversaire et rester immobile devant lui(elle), tant qu'il(elle) s'abstient de bouger.

ARTICLE 25 - AUTRES SITUATIONS SPECIFIQUES DE JEU

1. DEPLACEMENT DE LA CAGE DE BUT

Quand la cage de but est déplacée de sa position réglementaire, les arbitres principaux doivent suivre les procédures suivantes :

1. 1 Lorsque la cage but est intentionnellement déplacée par un(e) gardien(ne) de but ou un(e) joueur(euse) d'une des équipes, les arbitres principaux arrêteront immédiatement le match, montreront un carton bleu au(à la) fautif(ive) et assureront les sanctions correspondantes prévues au point 2 de l'article 32 du présent règlement, en tenant compte des éléments suivants :

1.1.1 Si la cage de but a été déplacée par un(e) joueur(euse) de l'équipe attaquante qui était en possession de la balle, les arbitres doivent indiquer un coup franc direct contre l'équipe du(de la) fautif(ive).

1.1.2 Si la cage de but a été déplacée par un(e) joueur(euse) ou par le(la) gardien(ne) de but de l'équipe en défense, les arbitres doivent indiquer un pénalty contre l'équipe du(de la) fautif(ive).

1.2 Si le déplacement de la cage de but a eu lieu suite à une action involontaire d'un(e) joueur(euse) de l'une des équipes, les arbitres principaux doivent procéder comme suit :

1.2.1 Replacer la cage de but à sa position réglementaire sans interrompre le jeu.

1.2.2 Dans le cas où l'option mentionnée au point précédent est irréalisable, les arbitres principaux interrompent le match afin de repositionner le but dans sa position réglementaire, en reprenant le match par un coup franc indirect pour l'équipe qui était en possession de la balle au moment où le jeu a été interrompu.

2. ENTRE-DEUX

2.1 Si le match a été interrompu par les arbitres principaux, il doit redémarrer avec un entre-deux dans l'une des circonstances suivantes :

2.1.1 L'interruption a été faite sans qu'une faute ne soit signalée et les arbitres principaux ne savent pas laquelle des équipes était en possession de la balle au moment de l'interruption.

2.1.2 L'interruption est faite pour signaler deux fautes, de gravité identique et commises en même temps, par deux joueurs(euses), un(e) de chaque équipe.

2.2 Pour l'exécution d'un entre-deux, un(e) **(1)** joueur(euse) de chaque équipe doit être placé(e) face à face, dos à son demi-terrain, avec la crosse placée sur le sol et à une distance de vingt (20) centimètres au minimum.

2.2.1 À l'exception des joueurs(euses) qui vont exécuter l'entre-deux, tous(tes) les autres joueurs(euses) doivent être placé(e)s à une distance d'au moins trois (3) mètres de la balle.

2.2.2 Lors de l'exécution d'un entre-deux, l'un(e) des joueurs(euses) ne peut tenter de jouer la balle qu'après le coup de sifflet de l'arbitre.

2.2.3 Si l'un(e) des joueurs(euses) touche la balle avant le coup de sifflet de l'arbitre, un coup franc indirect sera immédiatement indiqué contre l'équipe du(de la) joueur(euse) fautif(ive), qui sera exécuté au même endroit.

2.3 Les arbitres principaux indiqueront le lieu d'exécution d'un entre-deux en fonction du lieu où se trouvait la balle au moment de l'interruption, à l'exception des situations spécifiques indiquées dans les points suivants :



- 2.3.1 Dans le cas où les arbitres principaux invalident un but irrégulier, ayant été marqué directement lors de l'exécution d'un coup d'envoi ou d'un coup franc indirect, l'entre-deux sera exécuté à l'un des angles inférieurs de la surface de réparation concernée.
- 2.3.2 Si la balle est hors jeu parce qu'elle est coincée dans les jambières du(de la) gardien(ne) ou dans une partie extérieure de la structure de but, l'entre-deux sera exécuté dans l'un des coins inférieurs de la surface de réparation concernée.
- 2.3.3 Dans le cas où la balle touche le plafond de l'enceinte sportive - [conformément aux dispositions du point 6.3 de l'article 22 du présent règlement](#) - l'entre-deux doit être exécuté au centre de la ligne médiane.
- 2.3.4 Dans le cas où les interruptions se font lorsque la balle est à l'intérieur de la surface de réparation ou entre l'extension de la ligne de but et la balustrade du fond du terrain, l'entre-deux sera exécuté dans le coin inférieur de la surface de réparation le plus proche de la balle au moment de l'interruption.

3. AVARIES OU PROBLEMES TECHNIQUES ARRIVANT AU COURS D'UN MATCH

- 3.1 Si, en cours de partie, une ou plusieurs interruptions de jeu se produisent - [en raison de pannes de l'installation électrique ou de terrain impraticable](#) - les arbitres principaux disposent d'une marge supplémentaire de soixante (60) minutes, tout au plus, pour permettre la résolution de ces anomalies et reprendre le match.
- 3.2 Le délai supplémentaire indiqué dans le point précédent comprend l'ensemble du temps cumulé accordé par les arbitres principaux afin de tenter de résoudre les anomalies pouvant survenir pendant la partie.
- 3.3 Une fois que la limite totale de soixante (60) minutes est dépassée et que les avaries n'ont pas été résolues - [et après avoir dépassé le temps de marge total établi au point 3.1 du présent article](#) - les arbitres principaux déclareront le match fini, en informant les capitaines de chaque équipe et relateront leur décision en rapportant les événements survenus sur la feuille de match.

Pour les compétitions nationales ou régionales, l'arbitre observera un arrêt maximum de 60 minutes afin d'apprécier si la rencontre peut être reprise.

Si le match ne pouvait pas être poursuivi, les 2 cas suivants seront à considérer :

- a) *Si l'interruption est intervenue au cours de la 1^{ère} période de jeu ou lors des 15 premières minutes de la seconde période de jeu, le match devra être rejoué dans son intégralité.*
- b) *Si l'interruption est intervenue au-delà des 15 premières minutes de la seconde période de jeu, le score au moment de l'interruption est acquis.*

4. BLESSURES D'UN(E) JOUEUR(EUSE) OU GARDIEN(NE) SUR LE TERRAIN

- 4.1 Si un(e) gardien(ne) ou un(e) joueur(euse) est blessé(e) et a besoin d'assistance sur le terrain, les arbitres principaux doivent interrompre immédiatement le match, autorisant le médecin et/ou le masseur/kiné à entrer sur le terrain pour fournir l'assistance nécessaire ([même s'ils\(elles\) ont été expulsé\(s\) du match](#)).
- 4.1.1 Pendant qu'une assistance est donnée sur le terrain à un(e) joueur(euse) blessé(e), il est permis que les autres joueurs(euses) ([y compris les gardien\(ne\)s de but](#)) puissent se rendre à leur banc de remplaçant(e)s.
- 4.1.2 Sauf si aucun(e) joueur(euse) n'est disponible sur le banc des remplaçant(e)s, un(e) gardien(ne) de but ou un(e) joueur(euse) assisté(e) sur le terrain doit être remplacé(e), en tenant compte du fait que :
 - a) Le retour sur la piste du(de la) gardien(ne) ou du(de la) joueur(euse) assisté(e) sur le terrain n'est autorisé qu'après la reprise du match.
 - b) Si, suite à une sanction disciplinaire ou à une blessure, il n'y a plus de gardien(ne) de but disponible, son remplacement est assuré par un(e) joueur(euse), comme prévu au [point 5.1 de l'article 20 du présent règlement](#).
- 4.2 Seuls les arbitres principaux peuvent décider si un(e) joueur(euse) a besoin ou non d'une assistance, sinon :
 - 4.2.1 Si l'entrée du(des) soigneur(s) s'effectue sans l'autorisation préalable des arbitres, il(s) sera(seront) sanctionné(s) par un avertissement verbal, conformément aux dispositions du [point 3 de l'article 30](#).
 - 4.2.2 S'il y a récurrence, un carton rouge devra être montré au(x) fautif(s), ce qui l'(les) exclue du match.



- 4.2.3 Lorsque les arbitres demandent l'entrée du(des) soigneur(s) et qu'il(s) ne se rend(ent) pas auprès du(de la) joueur(euse) ou du(de la) gardien(ne) blessé(e), le remplacement du(de la) joueur(euse) est également obligatoire.
- 4.3 Pour reprendre le match, les arbitres principaux reprendront par - selon l'endroit où la balle était au moment de l'interruption du jeu - l'exécution:
- 4.3.1 D'un coup franc indirect en faveur de l'équipe qui avait la balle quand le match a été interrompu.
- 4.3.2 D'un entre-deux s'il y a un doute concernant l'équipe qui avait la balle quand le match a été interrompu.

5. ACTIONS POUR LESQUELLES UN(E) JOUEUR(EUSE) OU GARDIEN(NE) CHERCHE A BENEFICIER D'UNE FAUTE DE MANIERE ILLICITE

- 5.1 Les arbitres principaux doivent évaluer clairement les situations susceptibles de produire des comportements répréhensibles sur le plan éthique et sportif, lorsque certain(e)s joueurs(euses) tentent de tromper les arbitres principaux et recherchent - de manière illicite - à bénéficier d'une faute qui, en fait, ne l'est pas, dans certaines situations spécifiques de match, en particulier :
- 5.1.1 Un(e) joueur(euse) qui - en possession de la balle, à l'intérieur de la surface de réparation de l'équipe adverse - essaie que certaines actions soient considérées comme des fautes adverses comme - par exemple - en choisissant de diriger la balle :
- a) Sur le corps ou les protections du(de la) gardien(ne) qui a perdu temporairement sa crosse.
- b) Sur le corps d'un(e) joueur(euse) défenseur qui serait tombé(e) au sol.
- 5.1.2 Un(e) joueur(euse) ou gardien(ne) qui tente de tromper les arbitres, en prétendant avoir subi une faute technique ou disciplinaire, afin d'en tirer un bénéfice pour son équipe.
- 5.2 Dans le cas de situations de jeu identiques aux exemples des points précédents, les arbitres principaux doivent interrompre la partie immédiatement et appliquer les consignes suivantes :
- 5.2.1 Si c'est la première fois que le(la) joueur(euse) ou le(la) gardien(ne) commet ce type d'infraction, les arbitres principaux devront :
- a) donner **un avertissement verbal** au(à la) fautif(ive), en conformité avec le point 3 de l'article 30 du présent règlement puis
- b) sanctionner **d'une faute d'équipe** ce comportement et
- c) reprendre le match avec un coup franc indirect (ou direct), en fonction de ce qui est établi au point 3.1 de l'article 31 du présent règlement.
- 5.2.2 Si le(la) joueur(euse) fautif(ive) ou le(la) gardien(ne) a déjà été averti(e) verbalement - conformément aux dispositions du point 3 de l'article 30 - un carton bleu doit lui être montré, impliquant - pour lui et pour son équipe - les sanctions supplémentaires prévues au point 2 de l'article 32 du présent règlement.

6. EQUIPE AVEC SIX (OU PLUS) JOUEURS(EUSES) SUR LA PISTE QUAND LE MATCH EST ARRETE

- 6.1 Une équipe peut avoir six (6) joueurs(euses) ou plus sur le terrain pendant un match, soit suite à un but, soit suite à la blessure d'un(e) joueur(euse), soit pour toute autre raison.
- 6.2 Dans toutes ces situations, les arbitres principaux ne peuvent pas reprendre le match, sans que toutes les conditions réglementaires soient remplies, c'est-à-dire qu'ils devront demander le départ d'un(e) (ou plusieurs) joueurs(euses) de l'équipe en question, pour que le match puisse redémarrer.

7. UTILISATION D'EQUIPEMENTS ET/OU DE PROTECTIONS NON AUTORISES DANS LE REGLEMENT TECHNIQUE

Lorsque les arbitres principaux constatent qu'un(e) joueur(euse), et en particulier les gardiens(nes), essaient d'utiliser pendant le match un(des) équipement(s) et/ou une(des) protection(s) qui ne sont pas conformes au règlement technique de rink-hockey, les procédures suivantes doivent être appliquées :

- 7.1 Obliger immédiatement la(la) fautif(ive) à quitter le terrain en l'informant - ainsi qu'un(e) délégué(e) de son équipe - qu'il(elle) ne pourra participer au match qu'après s'être présenté(e) avec l'(les) équipement(s) et la(les) protection(s) réglementaire(s).
- 7.2 Par conséquent, le(la) fautif(ive) en question devra se présenter à l'arbitre auxiliaire afin qu'il puisse vérifier s'il(elle) peut (ou non) participer au match, après avoir corrigé les défauts constatés concernant son(ses) équipement(s) et/ou sa(ses) protection(s).



- 7.3 Une fois l'(les) équipement(s) et/ou la(les) protection(s) du(de la) joueur(euse) ou du(de la) gardien(ne) confirmé(s) par l'arbitre auxiliaire, il(elle) sera autorisé(e) à retourner sur son banc des remplaçant(e)s et alors seulement il(elle) pourra revenir sur le terrain si son entraîneur le souhaite.

8. ARRET DU MATCH AVANT LA FIN DE LA DUREE REGLEMENTAIRE - COMPETITIONS NATIONALES ET REGIONALES

8.1 Si lors du match, suite à des blessures ou sanctions, une équipe n'a plus que 2 joueurs(euses) (gardien(ne) inclus) sur la piste, les arbitres termineront le match immédiatement et noteront sur la feuille de match le moment (temps de jeu) où ils ont déclaré le match comme terminé. Ils feront un rapport d'incident détaillé précisant les circonstances ayant motivé leur décision. Etant spécifié que :

8.1.1 Si une telle situation est déterminée essentiellement par des suspensions ou des expulsions ou par l'abandon injustifié de joueurs(euses), les arbitres déclareront forfait technique l'équipe fautive et la Commission Sportive Rink Hockey de la FFRS ou les commissions qui en dépendent (régionales ou départementales) validera(ont) sa défaite pour le match concerné.

8.1.2 Si la situation est le résultat d'incidents anormaux durant le jeu, comme des blessures invalidantes de joueurs(euses) qui auront dû abandonner la piste, la Commission Sportive Rink Hockey de la FFRS ou les commissions qui en dépendent (régionales ou départementales) décidera(ont) de la suite à donner, match à rejouer ou non, et si oui, entièrement ou en partie.

8.2 Si une rencontre devait être « interrompue et terminée » par les arbitres avant la fin de la durée réglementaire, suite à une bagarre générale, envahissement du terrain, abandon d'une équipe, et après qu'ils aient pris le temps d'en discuter entre eux et éventuellement avec les capitaines et/ou délégué(e)s des équipes, afin d'étudier avec eux la possibilité d'un « retour au calme » et d'une reprise du jeu, ou pour tout autre motif que ceux précisés ci-dessus, il devra être fait mention sur la feuille de match du moment précis et de l'heure de cet arrêt. Les deux clubs en présence ainsi que les arbitres seront tenus d'adresser à la Commission Sportive Rink Hockey de la FFRS ou les commissions qui en dépendent (régionales ou départementales), dans les 48 heures, un rapport circonstancié sur les conditions « d'interruption » de ladite rencontre. La Commission Sportive Rink Hockey concernée décidera des suites à donner (soumission éventuelle à l'arbitrage de la Commission de Discipline).

CHAPITRE VII - LES FAUTES ET LES SANCTIONS - REGLE DE L'AVANTAGE

ARTICLE 26 - TYPES DE FAUTES ET D'INFRACTIONS - REGLE DE L'AVANTAGE

1. Selon leur nature, les infractions et fautes commises dans le rink hockey peuvent être réparties comme suit :
 - 1.1 Infractions et fautes techniques
 - 1.2 Infractions et fautes disciplinaires
2. En ce qui concerne les infractions et les fautes disciplinaires, les subdivisions suivantes doivent également être distinguées :
 - 2.1 En ce qui concerne sa gravité :
 - 2.1.1 Infractions mineures
 - 2.1.2 Fautes d'équipe
 - 2.1.3 Fautes graves = carton bleu
 - 2.1.4 Fautes très graves = carton rouge
 - 2.2 En ce qui concerne sa forme :
 - 2.2.1 Fautes verbales
 - 2.2.2 Fautes de contact
 - 2.3 En ce qui concerne la situation :



- 2.3.1 Fautes commises avec le jeu en cours
- 2.3.2 Fautes commises avec le jeu arrêté
- 2.4 En ce qui concerne son lieu d'origine :
 - 2.4.1 Fautes commises sur le terrain
 - 2.4.2 Fautes commises sur le banc des remplaçant(e)s

3. INFRACTIONS ET REGLES DE L'AVANTAGE

- 3.1 Les arbitres principaux doivent toujours interrompre le match pour l'exécution d'une faute, à l'exception des situations dans lesquelles la règle de l'avantage doit être appliquée - [comme prévu dans les points suivants](#) - une fois qu'ils sont certains que le jeu peut continuer et garantir que l'équipe du(de la) fautif(ve) ne profite pas de la faute commise.
- 3.2 Si une situation de but imminente se produit, les arbitres principaux accorderont la règle de l'avantage et, après la fin de l'action, ils devront agir comme suit:
 - 3.2.1 LORSQU'IL N'Y A PAS BUT, les arbitres principaux interrompront immédiatement le match pour appliquer les procédures indiquées aux [points 3.5.1 a\) et b\) du présent article](#).
 - 3.2.2 LORSQUE LE BUT EST MARQUE, les arbitres principaux valideront le but et sanctionneront ensuite les joueurs(euses) fautifs(ves) et leur équipe, en reprenant le match avec le coup d'envoi correspondant au but légalement marqué.
- 3.3 Lorsqu'il n'y a pas de situation de but imminente, les arbitres principaux ne doivent appliquer la règle de l'avantage que lorsque l'équipe victime d'une faute d'équipe pourra bénéficier d'une situation de contre-attaque favorable, c'est-à-dire lorsque l'une des situations suivantes se produit :
 - 3.3.1 Un ou deux joueurs(euses) de l'équipe ayant subi une faute continue(nt) avec la balle dans la direction du but adverse, n'ayant que l'opposition du(de la) gardien(ne) de but et de l'un ou aucun(e) joueur(euse) adverse.
 - 3.3.2 Trois joueurs(euses) de l'équipe qui a subi une faute continuent avec la balle dans le sens du but adverse, n'ayant que l'opposition du(de la) gardien(ne) de but et de deux, un(e) ou aucun(e) joueurs(euses) adversaires.
- 3.4 Ce sont toujours les arbitres principaux qui décideront de faire appliquer la règle de l'avantage - [conformément aux dispositions du point 3.3 du présent article](#) - ils devront indiquer à l'arbitre auxiliaire - [sans interrompre le match](#) - l'annotation d'une **faute d'équipe volante** commise par le(la) joueur(euse) fautif(ve).
- 3.5 [Sous réserve des dispositions du point 3.2 du présent article](#), la règle de l'avantage ne doit pas être appliquée par les arbitres principaux - [qui doivent interrompre le match pour indiquer immédiatement l'infraction en question](#) - lorsqu'une des circonstances spécifiées ci-dessous se produit :
 - 3.5.1 SI UNE FAUTE GRAVE OU TRES GRAVE A ETE COMMISE, les arbitres principaux devront appliquer les procédures supplémentaires suivantes :
 - a) Indiquer la mesure disciplinaire correspondant à l'infraction commise, que ce soit vis-à-vis du(de la) fautif(ive) ([montrer un carton bleu ou un carton rouge, selon la gravité de la situation](#)), que ce soit vis-à-vis de l'équipe fautive ([qui doit jouer une période d'infériorité numérique](#)).
 - b) Appliquer la sanction technique de l'équipe fautive, avec l'exécution d'un coup franc direct.
 - 3.5.2 SI UNE 10^{ème}, 15^{ème}, ... FAUTE D'EQUIPE A ETE COMMISE - [selon le point 3.1 de l'article 31 de ce règlement](#) - elle déterminera la sanction technique de l'équipe de l'infacteur avec un coup franc direct.

4. FAUTES COMMISES AVEC LA CROSSE SUR LA CROSSE D'UN JOUEUR ADVERSE

- 4.1 Les arbitres principaux doivent pouvoir différencier et évaluer correctement toutes les situations de jeu, en particulier lorsque des actions peuvent être considérées comme répréhensibles et, parmi celles-ci, les situations dans lesquelles la règle de l'avantage doit être appliquée.
- 4.2 Dans le cas particulier des actions répréhensibles commises avec la crosse, les arbitres principaux doivent pouvoir évaluer - [afin d'éviter des interruptions inutiles dans le match](#) - les situations dans lesquelles, effectivement, une faute de crosse ne peut rester impunie, conformément à ce qui est indiqué ci-dessous :
 - 4.2.1 Lorsqu'un(e) joueur(euse) effectue un léger toucher sur la crosse d'un adversaire, les arbitres principaux doivent permettre au match de continuer normalement, sans signaler de faute.



- 4.2.2 Lorsqu'un(e) joueur(euse) utilise sa crosse pour frapper successivement et/ou avec intensité la crosse d'un adversaire, les arbitres principaux doivent appliquer les procédures suivantes :
- Interrompre le jeu immédiatement et signaler la faute d'équipe correspondante et appliquer la sanction technique du(de la) joueur(euse) fautif(ve), conformément au point 5.4 de l'article 31 du présent règlement.
 - Ne pas interrompre le jeu, appliquer la règle de l'avantage - si c'est le cas, selon les dispositions des points 3.3 et 3.4 de cet article - et indiquer à l'arbitre auxiliaire une faute d'équipe volante.

ARTICLE 27 - SANCTIONS DES FAUTES - REGLES GENERALES

- Toutes les fautes et infractions aux règles du jeu doivent mériter la sanction appropriée, en différenciant deux aspects :
 - La sanction disciplinaire du(de la) fautif(ive), qui peut impliquer :
 - 1.1.1 **L'AVERTISSEMENT VERBAL, en prenant en compte la différenciation suivante :**
 - AVERTISSEMENT VERBAL EN SITUATIONS SPECIFIQUES, en conformité avec ce qui est établi au point 2 de l'article 30 de ce règlement.
 - AVERTISSEMENT VERBAL EN SITUATIONS GENERALES, en conformité avec ce qui est établi au point 3 de l'article 30 de ce règlement.
 - 1.1.2 SUSPENSION TEMPORAIRE (suite à un carton bleu), selon les dispositions de l'article 32 de ce règlement.
 - 1.1.3 EXPULSION DEFINITIVE (suite à un carton rouge), selon les dispositions de l'article 33 de ce règlement.
 - La sanction en termes techniques et disciplinaires de l'équipe du(de la) fautif(ive), qui peut impliquer:
 - 1.2.1 Concernant la sanction technique de l'équipe du(de la) fautif(ive) :
 - L'exécution d'un coup-franc indirect, selon les dispositions de l'article 34 de ce règlement.
 - L'exécution d'un pénalty ou d'un coup franc direct, selon les dispositions de l'article 35 de ce règlement.
 - 1.2.2 Concernant la sanction disciplinaire de l'équipe du(de la) fautif(ive), l'équipe devra jouer avec un(e) joueur(euse) de moins sur la piste (période d'infériorité), selon les dispositions du point 1.2 de l'article 18 de ce règlement.
- A l'exception des situations dans lesquelles la règle de l'avantage est appliquée, dans tous les matches, les fautes et les infractions devront être sanctionnées en fonction de leur gravité, considérant qu'une faute ou une infraction sera considérée comme plus grave quand elle aura contribué à empêcher un but d'être marqué.
- INFRACTIONS POUR JEU DUR ET INCORRECT**
 - Dans le rink hockey, le jeu dur et incorrect n'est pas autorisé, et tous les comportements irréguliers doivent être punis par les arbitres principaux, en particulier:
 - Bloquer les adversaires contre le but ou contre les balustrades du terrain.
 - Saisir, pousser ou charger un adversaire ou faire une obstruction de manière intentionnelle.
 - Attaquer ou frapper avec la crosse les adversaires ou les attraper par les protections ou par le corps.
 - Combat, coups de poing, coups de pied ou tout autre type d'agression.
 - À l'exception des gardien(ne)s de but, aucun(e) joueur(euse) ne peut se tenir aux buts lorsque la balle est en jeu.
 - Frapper ou crocheter un(e) joueur(euse) adverse avec la crosse constitue un comportement violent et dangereux, que les arbitres principaux doivent punir, avec sévérité, techniquement et disciplinairement.
- LIEUX DES FAUTES**

À l'exception de ce qui est établi au point 5 de cet article, il est considéré que le lieu de la faute est le lieu où l'infraction ou la faute est commise. Lorsque la balle est envoyée à plus d'un mètre et cinquante centimètres (1m50) de hauteur, le lieu de la faute est l'endroit où l'action a commencé, c'est-à-dire l'endroit où la crosse a touché la balle.
- EXECUTION DES FAUTES EN ZONE DEFENSIVE DE L'EQUIPE QUI EN BENEFICIE**



Lorsque l'équipe défensive bénéficie d'un coup franc indirect - suite à une faute commise dans une partie quelconque de la zone défensive - son exécution peut se faire immédiatement - si la balle est complètement arrêtée - sans qu'il soit nécessaire de respecter l'endroit exact où la faute a été commise, ni de transporter la balle à l'un des coins de la surface de réparation ou à un autre endroit sur le terrain.

6. FAUTES OU INFRACTIONS ADDITIONNELLES COMMISES LORSQUE LE JEU EST ARRETE

Quand - lorsque le jeu est interrompu, après qu'un(e) ou plusieurs représentant(e)s d'une équipe ont été sanctionné(e)s par un carton bleu et/ou rouge - toute infraction supplémentaire est commise par le(s) représentant(e)s de la même équipe - qu'il s'agisse du(des) même(s) fautif(ives) ou non - les arbitres devront assurer les procédures établies dans les points suivants.

6.1 SANCTIONS A DES FAUTIFS(IVES) DIFFERENT(E)S QUE CEUX(CELLES) AYANT CAUSE L'ARRET DU MATCH

6.1.1 En cas D'INFRACTION DE PETITE GRAVITÉ - comportement incorrect ou attitude irrégulière - les arbitres principaux devront assurer l'une des procédures disciplinaires suivantes :

a) Dans le cas de la première infraction disciplinaire du(de la) fautif(ive), il doit être montré - de manière publique et transparente - un AVERTISSEMENT VERBAL, sans aucune autre conséquence pour lui ou son équipe.

b) Si le(la) joueur(euse) fautif(ive) est un(e) récidiviste d'une des infractions disciplinaires punissables d'un avertissement verbal, les arbitres principaux devront lui montrer un CARTON BLEU, puis veilleront aux procédures prévues au point 2.1 de l'article 32 du présent règlement.

6.1.2 En cas de D'INFRACTION GRAVE, les arbitres devront montrer un CARTON BLEU, puis veilleront ensuite aux procédures établies au point 2.1 de l'article 32 du présent règlement.

6.1.3 En cas D'INFRACTION TRES GRAVE, les arbitres devront montrer un carton rouge, puis veilleront aux procédures établies au point 2.1 de l'article 33 du présent règlement.

6.1.4 Sachant qu'il s'agit d'une nouvelle infraction commise par un(e) joueur(euse) de la même équipe, celle-ci devra toujours être sanctionnée par deux (2) périodes d'infériorité différentes, conformément aux dispositions de l'article 18 du présent règlement.

6.2 SANCTION DISCIPLINAIRE DE L'EQUIPE DES FAUTIFS(IVES) - JEU EN INFERIORITE

6.2.1 S'il ne se produit qu'une seule des infractions mentionnées aux points 6.1.1 b), 6.1.2 ou 6.1.3 du présent article, l'équipe du(de la) fautif(ive) devra être sanctionnée par une (1) période d'infériorité.

6.2.2 S'il se produit deux (2) (ou plus) infractions mentionnées aux points 6.1.1 b), 6.1.2 ou 6.1.3 du présent article, l'équipe du(de la) fautif(ive) doit être sanctionnée par deux (2) périodes d'infériorité différentes ou plus.

6.2.3 Dans toutes les situations visées aux points 6.2.1 et 6.2.2 du présent article, les arbitres principaux devront veiller aux différentes procédures établies à l'article 18 du présent règlement.

6.3 SANCTION TECHNIQUE DE L'EQUIPE DU(DE LA) FAUTIF(IVE)

6.3.1 En respectant les dispositions relatives à la sanction disciplinaire de l'équipe du(des) fautif(ives) (période d'infériorité), toutes les infractions commises lorsque le match est arrêté n'auront pas de conséquences sur la sanction technique de l'équipe du(de la) fautif(ive), ne modifiant donc pas la façon de procéder pour la reprise du match, qui sera effectuée conformément aux dispositions du point suivant :

6.3.2 Les arbitres recommenceront toujours le match en fonction des fautes ou des infractions qui ont causé son interruption, c'est-à-dire :

a) En cas de fautes ou d'infractions commises simultanément ou au même moment du match, la reprise du match devra être effectuée conformément aux dispositions du point 7 du présent article.

b) Dans les autres cas, la reprise du match doit être effectuée avec un coup franc direct ou indirect contre l'équipe du(de la) fautif(ive), en tenant compte du lieu où l'infraction a été commise.

6.4 Conformément aux dispositions du point 1.2 de l'article 18, à la reprise du match, chacune des équipes aura au minimum quatre (4) joueurs(euse) (gardien(ne) inclus) sur le terrain.

7. INFRACTIONS COMMISES SIMULTANEMENT LORSQUE LE JEU EST EN COURS

7.1 FAUTES DE MEME GRAVITE COMMISES PAR UN REPRESENTANT DE CHAQUE EQUIPE



- 7.1.1 Lorsque deux fautifs(ives) - un(e) de chaque équipe - sont responsables - au même moment du match - de fautes de même gravité, les deux équipes et leurs représentant(e)s seront sanctionné(e)s de la même manière, la reprise du match étant assurée par les arbitres principaux conformément à ce qui est établi dans le point suivant :
- 7.1.2 Pour reprendre le match, deux solutions sont à envisager :
- a) L'exécution d'un entre-deux, lorsque :
- Aucune des équipes ne devait être techniquement sanctionnée par l'exécution d'un coup franc ou d'un pénalty.
 - Chacune des équipes devrait être techniquement sanctionnée par l'exécution d'un coup franc direct, ce qui est naturellement impossible et qui entraîne donc leur annulation.
- b) L'exécution d'un coup franc direct, une situation qui ne peut se produire que lorsque les deux équipes sont sanctionnées par une faute d'équipe et qu'une seule des équipes - en fonction du nombre déjà accumulé de ce type de faute - doit être sanctionnée techniquement par un coup franc direct, conformément à ce qui est établi au point 3.1 de l'article 31 du présent règlement.

7.2 FAUTES DE GRAVITE DIFFERENTE COMMISES PAR DES REPRESENTANT(E)S DE CHAQUE EQUIPE

Lorsque deux fautifs(ives) - un(e) de chaque équipe - sont responsables - au même moment du match - de fautes de gravité différente, les arbitres principaux doivent s'assurer que la reprise du match est toujours effectuée avec l'exécution de la sanction technique appropriée à l'infraction la plus grave, compte tenu des principes et procédures suivants :

- 7.2.1 Le premier critère à prendre en compte est le niveau de gravité de chacune des infractions et non la sanction technique associée à chacune des infractions.
- 7.2.2 Par conséquent, l'équipe ayant le(la) fautif(ive) responsable de l'infraction la plus grave est toujours l'équipe qui doit être sanctionnée par les arbitres principaux, comme le montre le point suivant de cet article.

7.3. EXEMPLE DE PROCEDURES A UTILISER - INFRACTIONS SIMULTANEEES DES DEUX EQUIPES

Le seul critère qui doit être utilisé par les arbitres principaux est celui de la gravité de chacune des infractions pratiquées (et non la manière de les sanctionner techniquement), en tenant compte des deux exemples suivants.

- 7.3.1 Un(e) joueur(euse) de l'équipe « A » a été sanctionné(e) par un carton rouge. Un(e) joueur(euse) de l'équipe « B » a été sanctionné(e) par un carton bleu. Chacune des équipes doit être sanctionnée disciplinairement avec une période d'infériorité et techniquement avec un coup franc direct.
- Par conséquent - et compte tenu du fait que le(la) joueur(euse) de l'équipe « A » était responsable d'une infraction plus grave que l'infraction commise par le(la) joueur(euse) de l'équipe « B » - les arbitres principaux devront reprendre le match avec l'exécution d'un coup franc direct pour l'équipe « B ».
- 7.3.2 Un(e) joueur(euse) de l'équipe « A » est sanctionné(e) d'un carton bleu, ce qui implique que son équipe est sanctionnée de manière disciplinaire d'une période d'infériorité et est techniquement sanctionnée par un coup franc direct.
- Un(e) joueur(euse) de l'équipe « B » est sanctionnée par une faute d'équipe - la dixième - impliquant que son équipe doit être techniquement sanctionnée par un coup franc direct.
- En conséquence - et compte tenu du fait que le(la) joueur(euse) de l'équipe « A » était responsable d'une infraction plus grave que l'infraction pratiquée par le(la) joueur(euse) de l'équipe « B » - les arbitres principaux devront prendre en compte les éléments suivants :
- a) L'équipe « A » devra être sanctionnée avec une période d'infériorité et techniquement sanctionnée - à la reprise du jeu - par un coup franc direct compte tenu du fait que son(sa) joueur(euse) a commis l'infraction la plus grave.
- b) L'équipe « B » devra bénéficier de l'exécution du coup franc en question, impliquant donc l'annulation de sa dixième faute d'équipe commise par son(sa) joueur(euse) (l'équipe « B » devra reprendre le match avec 9 fautes d'équipe).

8. FAUTES COMMISES A DISTANCE



- 8.1 En cas de fautes commises à distance - [lancé de crosse, de protections, de casque, ou tout autre objet](#) - la loi de l'avantage ne doit être accordée par les arbitres que s'il existe une situation de but imminente.
- 8.2 [Si un but est marqué](#), les arbitres principaux devront le valider, assurant ensuite la sanction disciplinaire du(de la) fautif(ive) et de son équipe en reprenant le match avec le coup d'envoi initial correspondant.
- 8.3 [Concernant le\(la\) fautif\(ive\)](#), les arbitres principaux devront assurer les mesures disciplinaires suivantes :
- 8.3.1 [Si l'infacteur est identifié par les arbitres principaux](#), il faut lui montrer :
- a) [un carton rouge](#) - [et les sanctions correspondantes pour le\(la\) fautif\(ive\) et son équipe, conformément au point 2 de l'article 33](#) - si la balle est interceptée et/ou si l'un(e) des joueurs(euses) du match est touché(é) (arbitres ou joueurs(euses) sur le terrain peu importe l'équipe) ou,
- b) [un carton bleu](#) - [et les sanctions correspondantes pour le\(la\) fautif\(ive\) et son équipe conformément au point 2 de l'article 32](#) - si l'objet n'atteint aucun intervenant dans le match.
- 8.3.2 [Si l'auteur\(e\) de l'infraction n'est pas identifié\(e\)](#), les arbitres principaux devront s'assurer des procédures établies au [point 2.2 de l'article 28](#) du présent règlement.
- 8.4 [En ce qui concerne l'équipe du\(de la\) fautif\(ive\)](#), les arbitres principaux devront assurer les sanctions suivantes :
- 8.4.1 Jouer une période d'infériorité, sanction disciplinaire établie à [l'article 18](#) du présent règlement.
- 8.4.2 Si un but n'a pas été marqué, il y a également une [sanction technique](#), en faisant exécuter un coup franc direct par l'équipe qui a subi la faute en question.

ARTICLE 28 - FAUTES COMMISES EN DEHORS DE LA PISTE

1. FAUTES COMMISES EN DEHORS DE LA PISTE - DEFINITION

Les représentant(e)s de l'équipe qui sont sur le banc des remplaçant(e)s ([joueurs\(euses\), délégué\(e\)s et personnel technique](#)) doivent être sanctionné(e)s pour la pratique de fautes graves ou très graves, notamment :

- 1.1 Lancer une crosse ou tout autre objet à l'intérieur de la piste de jeu.
- 1.2 Protester ou manifester, de manière ostensible, en désaccord avec les décisions des arbitres principaux ou désobéir, de manière persistante, aux instructions des arbitres principaux et/ou de l'arbitre auxiliaire, en ce qui concerne leur position et leur comportement sur le banc des remplaçant(e)s.
- 1.3 Insulter, menacer ou agresser l'un des membres du jeu ([arbitres principaux, personnes présentes à la table de marque officielle, représentant\(e\)s de leur équipe ou équipe adverse, public](#)).
- 1.4 Entrer sur la piste lorsque le jeu est en cours, essayer d'interférer dans l'action des arbitres principaux et/ou des joueurs(euses), ou quitter la zone réservée de leur banc des remplaçant(e)s et se déplacer dans une autre zone de la piste ([à l'exception des cas où un\(e\) joueur\(euse\) remplaçant\(e\) s'échauffe pour remplacer un\(e\) coéquipier\(ère\)](#)).
- 1.5 Maintenir, de manière flagrante, un comportement antisportif.
- 1.6 Manipulation mal intentionnée du chronomètre du jeu, sous le contrôle d'un(e) délégué(e) de l'une des équipes.

2. SANCTIONS DES FAUTES COMMISES EN DEHORS DE LA PISTE

2.1 SANCTION D'UN(E) JOUEUR(EUSE) FAUTIF(IVE) IDENTIFIÉ(E) PAR LES ARBITRES PRINCIPAUX

- 2.1.1 Aux joueurs(euses) et à l'entraîneur principal sont montrés - [en fonction de la gravité de la faute](#) - un carton bleu ou un carton rouge, conformément à la sanction correspondante, en respectant les dispositions [du point suivant](#) :
- 2.1.2 Conformément aux dispositions du [point 2.1.4 de l'article 32](#) du présent règlement, si un carton bleu est montré à l'entraîneur principal, il(elle) n'est pas suspendu(e) de la partie ([ne doit pas aller en « prison »](#)), mais son équipe doit jouer une période [d'infériorité](#) numérique, comme établi dans [l'article 18](#) du présent règlement.
- 2.1.3 Les autres représentant(e)s de l'équipe - [délégués, entraîneur adjoint et autres](#) - reçoivent toujours un carton rouge et sont expulsés du banc des remplaçant(e)s.

2.2 SANCTION D'UN(E) JOUEUR(EUSE) NON IDENTIFIÉ(E) PAR LES ARBITRES PRINCIPAUX



- 2.2.1 En respectant ce qui est établi au point 2.2.3 de cet article, lors de la première et de la deuxième infraction non identifiée, un carton bleu est montré à l'entraîneur principal, sans qu'il(elle) soit suspendu(e).
 - 2.2.2 Lorsque c'est le troisième carton bleu qui est montré dans le même match à l'entraîneur, les arbitres principaux devront alors lui montrer un carton rouge, l'expulsant définitivement du banc des remplaçant(e)s.
 - 2.2.3 Lorsque l'entraîneur principal a été expulsé, les arbitres principaux montreront un carton rouge à l'un(e) des délégué(e)s de l'équipe et, en l'absence de ceux(elle(s))-ci, ils montreront un carton bleu au(à la) capitaine sur la piste.
- 2.3. **SANCTION DE L'EQUIPE FAUTIVE**
- 2.3.1 **SANCTION DISCIPLINAIRE** : Jouer une période d'infériorité numérique, comme établi à l'article 18 du présent règlement.
 - 2.3.2 **SANCTION TECHNIQUE** : Faire exécuter un coup franc direct, sauf si l'infraction s'est produite lorsque le jeu n'était pas en cours, une situation dans laquelle il n'y a pas de sanction technique.

ARTICLE 29 - FAUTES TECHNIQUES

1. Les fautes techniques englobent toutes les infractions commises sur le terrain et qui sont essentiellement liées au non-respect des règles, procédures ou gestes techniques définis dans les lois du jeu, tels que :
 - 1.1 Jouer la balle en se tenant à un but, sauf dans le cas du(de la) gardien(ne) de but quand il(elle) est situé(e) dans sa zone de but.
 - 1.2 Se tenir debout, en possession de la balle, dos au terrain, à n'importe quel coin du terrain ou derrière un but.
 - 1.3 Immobiliser ou garder la balle immobilisée entre la balustrade et les patins ou entre la balustrade et la crosse.
 - 1.4 Faire une erreur dans l'exécution d'un coup franc direct ([faire une simulation ou toucher la balle après que les 5 secondes autorisées pour l'exécution soient écoulées, etc, ...](#)).
 - 1.5 Faire que la balle dépasse la hauteur autorisée - [sauf dans le cas du\(de la\) gardien\(ne\) de but - lorsque celui-ci se trouve dans sa zone de réparation](#) - qu'il(elle) défende son but ou non.
 - 1.6 Faire une faute lors de l'exécution d'un entre-deux ([déplacer la balle avant le coup de sifflet de l'arbitre, provoquer une faute sur l'adversaire, etc, ...](#)).
 - 1.7 Dépasser le temps imparti de possession de la balle dans sa zone défensive ([10 ou 5 secondes](#)).
 - 1.8 Empêcher un but de manière irrégulière ([interception de la balle avec la main ou avec le pied](#)).
 - 1.9 Frapper intentionnellement la balle avec le patin.
 - 1.10 Prendre, attraper ou jouer la balle avec la main, par un(e) joueur(euse) sur la piste ([dans le cas du\(de la\) gardien\(ne\), celui-ci ne peut pas bloquer la balle avec la main](#)).
 - 1.11 Action intentionnelle du(de la) gardien(ne) - [se coucher sur la balle ou la bloquer entre ses jambes](#) - pour que la balle ne soit plus jouable.
 - 1.12 Lancer la balle à l'extérieur du terrain.
 - 1.13 Crier ou siffler, en essayant de tromper l'adversaire en possession de la balle.
 - 1.14 Soulever la crosse au-dessus des épaules, lorsque ce geste met en péril l'intégrité physique des adversaires ou un(e) joueur(euse) de son équipe.
 - 1.15 Couper ou jouer la balle avec la crosse de manière irrégulière - [couper ou jouer la balle délibérément avec le bord de la crosse](#) - sauf pour le(la) gardien(ne) de but - [quand il\(elle\) se trouve à l'intérieur de sa surface de réparation](#) - et indépendamment de ce qui se passe ou non, à la suite de la défense de son but.
 - 1.16 Entrer ou se placer statiquement dans la zone de protection du(de la) gardien(ne) adverse, sans être en possession de la balle.
2. La sanction des fautes techniques dépend uniquement du lieu de la piste où elles ont été commises, sans impliquer d'autres types de conséquences disciplinaires pour les fautifs(ives), telles que définies ci-dessous :
 - 2.1 Sous réserve des dispositions du point 2.1 de l'article 35 du présent règlement, chaque fois que la faute technique est commise à l'intérieur de sa propre surface de réparation par un(e) joueur(euse), les arbitres principaux devront interrompre le jeu immédiatement, en sanctionnant l'équipe du(de la) fautif(ive) d'un pénalty.



- 2.2 En toute situation - lorsque la loi d'avantage n'est pas applicable - les arbitres principaux interromperont immédiatement le jeu, en indiquant l'exécution d'un coup franc indirect contre l'équipe du(de la) fautif(ive), conformément au point 2 de l'article 34 de ces règles.

ARTICLE 30 - AVERTISSEMENTS VERBAUX

1. Tout avertissement verbal - que ce soit des joueur(euse), des gardien(ne)s de but ou d'autres représentant(e)s d'une équipe - devra être montré par les arbitres principaux de manière publique et transparente, dans une position proche du(de la) fautif(ve) - obligeant ce dernier, si nécessaire, à se lever - et en utilisant des gestes distinctifs qui indiquent que, étant la première infraction, cela ne peut se répéter à nouveau.
 - 1.1 Les arbitres principaux devront enregistrer tous les avertissements verbaux faits lors d'un match, lesquels devront également être enregistrés par l'arbitre auxiliaire pour les notifier sur la feuille officielle du match.
 - 1.2 L'arbitre auxiliaire doit s'assurer que tous les avertissements verbaux donnés par les arbitres principaux sont enregistrés dans la feuille officielle du match.

2. **INFRACTIONS SANCTIONNABLES PAR UN AVERTISSEMENT VERBAL EN SITUATIONS SPECIFIQUES**
 Les infractions commises lors de l'exécution d'un penalty ou d'un coup franc direct sont considérées comme des avertissements verbaux spécifiques. Ces avertissements spécifiques devront être faits par les arbitres principaux lorsqu'une des infractions suivantes survient :
 - 2.1 Le(la) joueur(euse) qui - au moment de l'exécution d'un pénalty ou d'un coup franc direct et étant placé dans la surface de réparation de l'équipe bénéficiant de la faute - se déplace en direction de la balle, avant que le tireur n'ait touché la balle, est sanctionné par les arbitres principaux conformément aux procédures établies au point 8 de l'article 35 du présent règlement.
 - 2.2 Le(la) gardien(ne) de but qui - au moment d'arrêter un pénalty ou un coup franc direct - se déplace avant que le(la) joueur(euse) n'ait touché la balle, est sanctionné(e) par les arbitres principaux conformément aux procédures établies au point 7.3 de l'article 35 du présent règlement.
 - 2.3 Le(la) joueur(euse) qui commence l'exécution d'un pénalty ou d'un coup franc direct sans avoir reçu le signal d'autorisation de l'arbitre principal qui est responsable du contrôle de ladite exécution, est sanctionné(e) par les arbitres principaux conformément aux procédures établies au point 9.6 de l'article 35 de ces règles.

3. **INFRACTIONS SANCTIONNABLES D'UN AVERTISSEMENT VERBAL EN SITUATIONS GENERALES**
 - 3.1 Dans les situations générales, les arbitres principaux devront sanctionner d'un avertissement verbal les fautifs(ves) responsables de l'une des infractions suivantes :
 - 3.1.1 Le(la) joueur(euse) ou le(la) gardien(ne) de but qui simule une blessure ou qui prétend avoir subi une faute de la part d'un(e) adversaire.
 - 3.1.2 Le(la) joueur(euse) ou le(la) gardien(ne) de but qui, sans autorisation préalable des arbitres principaux, entre ou quitte le terrain en sautant par-dessus la balustrade de la piste, que le jeu soit en cours ou arrêté.
 - 3.1.3 Le médecin et/ou masseur qui entre sur la piste pour assister un(e) joueur(euse) ou un gardien(ne) de but sans l'autorisation préalable des arbitres principaux.
 - 3.1.4 Le(la) gardien(ne) de but qui - sans l'autorisation préalable des arbitres principaux - se rend au banc des remplaçant(e)s, peu importe la raison.
 - 3.1.5 Le(la) joueur(euse) qui était prêt(e) à exécuter un pénalty ou un coup franc direct et qui - sans l'autorisation préalable des arbitres principaux - se rend au banc des remplaçant(e)s et/ou à tout autre endroit de la piste.
 - 3.1.6 Le(la) joueur(euse) ou le(la) gardien(ne) de but qui intervient activement dans le jeu lorsque son équipement ne satisfait pas aux conditions réglementaires, comme indiqué au point 2.1 de l'article 22 du présent règlement.
 - 3.1.7 Le(la) joueur(euse) ou le(la) gardien(ne) de but qui cherche à bénéficier d'une faute de manière illégitime, conformément aux exemples présentés au point 5 de l'article 25 du présent règlement.
 - 3.1.8 L'entraîneur, les joueur(euse)s ou autre(s) représentant(e)s d'une équipe qui, sans outrages et/ou insultes, a exprimé son désaccord à l'égard d'une décision arbitrale.



- 3.2 Lorsque le même infracteur répète - une ou plusieurs fois - l'une des infractions sanctionnables par un avertissement verbal - **que ce soit au même moment du match ou à un autre moment ultérieur** - les arbitres principaux doivent immédiatement lui montrer :
- 3.2.1 **UN CARTON BLEU**, lorsque l'auteur de l'infraction est un(e) joueur(euse), ou un(e) gardien(ne) de but, ou l'entraîneur principal de l'équipe, impliquant - **pour lui et son équipe** - les sanctions supplémentaires prévues au **point 2 de l'article 32** du présent règlement.
- 3.2.2 **UN CARTON ROUGE**, lorsque l'auteur de l'infraction est un(e) autre représentant(e) qui n'est pas mentionné au point 3.2.1 du présent article, impliquant - **pour lui et son équipe** - les sanctions supplémentaires prévues au **point 2 de l'article 3.3** du présent règlement.

ARTICLE 31 - FAUTES D'EQUIPE

1. Les fautes d'équipe sont également des infractions mineures de faible gravité :
- 1.1 **LORSQUE LE MATCH EST ARRETE**, il n'y a que deux (2) infractions :
- 1.1.1 Ne pas respecter la distance réglementaire lors de l'exécution d'un coup franc indirect.
- 1.1.2 Déplacer ou retenir intentionnellement la balle afin de retarder l'exécution d'un coup franc indirect contre son équipe.
- 1.2 **LORSQUE LE MATCH EST ACTIF ET EN COURS**, il y a les fautes suivantes :
- 1.2.1 Effectuer un bloc illégal ou une obstruction intentionnelle d'un(e) adversaire, conformément aux dispositions des **points 4 et 5 de l'article 24** du présent règlement.
- 1.2.2 Les fautes de contact pratiquées sans utiliser la violence et sans conséquences physiques graves, telles que saisir ou pousser un adversaire, frapper la crosse ou la zone des protège-tibias.
- 1.2.3 Lorsqu'un(e) fautif(ive) - **pour la première fois** - est responsable de l'une des infractions passibles d'un avertissement verbal (**situations générales**), conformément aux dispositions du **point 3 de l'article 30**.
2. **MONTRER ET ENREGISTRER LES FAUTES D'EQUIPE POUR CHAQUE EQUIPE**
- 2.1 Les arbitres principaux devront indiquer à l'arbitre auxiliaire - **de manière visible et en utilisant les gestes spécifiques** - toutes les fautes d'équipe commises pendant le match.
- 2.2 L'arbitre auxiliaire a la responsabilité - pour les deux équipes - de contrôler :
- 2.2.1 L'enregistrement actualisé du nombre de fautes d'équipe.
- 2.2.2 L'information publique du nombre de fautes d'équipe enregistrées pour chaque équipe.
- 2.3 L'enregistrement du nombre cumulé de fautes d'équipe sera constamment mis à jour, tout au long du temps réglementaire du match et - **le cas échéant** - de la prolongation.
3. **FAUTES D'EQUIPE ACCUMULEES DURANT LE MATCH - SANCTIONS ET PROCEDURES**
- 3.1 Lorsqu'une équipe accumule dix (10) fautes d'équipe, elle doit être techniquement sanctionnée par un coup franc direct, une sanction qui sera appliquée chaque fois que la même équipe accumule cinq (5) fautes d'équipe supplémentaires.
- Néanmoins, pour les compétitions nationales et régionales pour les catégories U10, U12, U14, U15 ou U16, la 5^{ème} faute d'équipe, puis toutes les 3 suivantes, sont sanctionnées par un coup franc direct.*
- 3.2 Lorsque l'une ou l'autre équipe accumule neuf (9) fautes d'équipe au cours de la première série de fautes d'équipe - **ou quand elle cumule quatre (4) fautes d'équipe supplémentaires (total de 14, 19, etc.) dans les séries suivantes**: l'arbitre auxiliaire indiquera sur la table de marque - un signal d'information - pour que - **si une nouvelle faute d'équipe est commise par un(e) joueur(euse) de cette équipe** - les arbitres principaux puissent indiquer immédiatement le coup franc direct correspondant, sans qu'il y ait application de la règle de l'avantage.
- 3.3 Dans tous les cas, chaque fois qu'une équipe cumule un nombre de fautes d'équipe impliquant l'exécution d'un coup franc direct, l'arbitre auxiliaire donnera un signal sonore correspondant.
- 3.4 Lorsque - **en même temps que la table de marque indique la fin d'une des mi-temps du match** - les arbitres principaux signalent une faute d'équipe entraînant un coup franc direct contre l'équipe du(de) la fautif(ive), celui-ci doit toujours être exécuté par un tir direct visant le but de l'adversaire, conformément au **point 4.4.1 de l'article 35** du présent.
4. **FAUTES D'EQUIPE COMMISES LORSQUE LE JEU EST ARRETE**



En respectant les dispositions du point 3.1 du présent article, une faute d'équipe commise lors d'un arrêt de jeu n'aura aucune autre sanction, elle sera seulement indiquée à l'arbitre auxiliaire pour son annotation et son enregistrement.

5. FAUTES D'EQUIPE COMMISES LORSQUE LE JEU EST EN COURS

- 5.1 En respectant les dispositions du point 3.1 du présent article, la sanction normale des fautes d'équipe commises lorsque le jeu est en cours dépendra uniquement du lieu où elles ont été commises, telles que définies ci-après.
- 5.2 Les arbitres principaux devront interrompre immédiatement le match - **si la règle de l'avantage ne peut être appliquée** - lorsqu'une faute d'équipe est commise, ce qui a sans aucun doute contribué à empêcher une situation flagrante d'un possible but, situation qui doit être techniquement sanctionnée par l'exécution de:
 - 5.2.1 Un **coup franc direct**, si la faute en question est commise à l'extérieur de la surface de réparation de l'équipe du(de la) fautif(ive).
 - 5.2.2 Un **pénalty**, si la faute en question est commise à l'intérieur de la surface de réparation de l'équipe du(de la) fautif(ive).
- 5.3 Dans les deux situations mentionnées au point précédent, les fautes d'équipe en question ne peuvent pas être enregistrées et il n'y a pas de sanction disciplinaire du(de la) fautif(ive) ou de son équipe.
- 5.4 Dans toutes les autres situations, la faute d'équipe commise devra être signalée à l'arbitre auxiliaire pour qu'elle soit enregistrée, puis sanctionnée par les arbitres principaux - **en respectant les dispositions du point 3.1 du présent article** - avec l'exécution d'un coup franc indirect, en faveur de l'équipe adverse, sans aucune sanction disciplinaire pour le(la) fautif(ive) ou son équipe.

ARTICLE 32 - FAUTES GRAVES (CARTON BLEU)

1. Les fautes graves - **qui obligent les arbitres principaux à montrer un carton bleu à la personne fautive** - comprennent les actes exprimant une insubordination, des insultes et/ou des infractions, ainsi que les fautes commises par les joueurs(euses) et autres représentant(e)s de l'équipe qui mettent en danger l'intégrité physique d'un tiers, impliquant une assistance médicale et/ou l'impossibilité temporaire de continuer à jouer, par exemple :
 - 1.1 L'entraîneur, joueur(euse) ou gardien(ne) de but d'une équipe qui, sur son banc, a un comportement incorrect, qui manifeste publiquement son désaccord envers les décisions des arbitres et/ou des membres qui composent la table de marque officielle.
 - 1.2 Le(la) joueur(euse) ou gardien(ne) de but qui, sur la piste, proteste auprès des arbitres principaux, exprimant un désaccord public avec leurs décisions (**par des mots, des gestes, des mouvements de tête ostensifs, etc, ...**).
 - 1.3 Le(la) joueur ou gardien(ne) de but qui, au cours du jeu, est agressif envers un adversaire, un arbitre, un coéquipier ou le public.
 - 1.4 Le(la) joueur(euse) ou gardien(ne) de but qui déplace intentionnellement l'un des buts.
 - 1.5 Saisir, pousser ou charger de manière dangereuse un(e) adversaire (**y compris les collisions contre les balustrades de la piste, provoquant la chute de l'adversaire**).
 - 1.6 Sans violence, frapper un(e) adversaire en dehors des zones protégées par les protèges tibias (**tête, tronc, mains, bras, jambes ou genoux**).
 - 1.7 Frapper un(e) adversaire, entraînant sa chute.
 - 1.8 Accrocher, avec la crosse, le patin d'un(e) adversaire, même si cela est fait involontairement et même si le(la) joueur(euse) en question ne tombe pas mais est simplement déséquilibré(e).
 - 1.9 Accrocher ou frapper, par derrière, la crosse d'un(e) joueur(euse) adverse, l'empêchant ainsi de tirer vers le but.
 - 1.10 Effectuer un remplacement irrégulier, en entrant sur le terrain - **lorsque le jeu est en cours** et - avant la sortie de son(sa) coéquipier(e).
2. Conformément aux dispositions des points 6 et 7 de l'article 27 du présent règlement, les fautes graves commises par les représentant(e)s des équipes - **joueurs(euses), délégué(e)s, staff technique** - seront sanctionnées de la manière suivante:
 - 2.1 **SANCTION DISCIPLINAIRE DE L'INFRACTEUR**
 - 2.1.1 Si l'auteur de l'infraction était un(e) joueur(euse) ou un(e) gardien(ne) de but, les arbitres principaux doivent lui montrer un carton bleu, le(la) suspendre du match temporairement, pendant une période de deux (2) minutes, en respectant les dispositions du point 2.1.4 du présent article.
1 minute en catégories U10, U12 et U14.



- 2.1.2 Si la personne fautive est l'entraîneur principal de l'équipe, les arbitres principaux doivent lui montrer un carton bleu, en tenant compte du fait que :
- a) Conformément aux dispositions du point 2.1.2 de l'article 28 du présent règlement - et en respectant les dispositions du point 2.1.4 du présent article - l'entraîneur ne devra pas être temporairement suspendu.
 - b) Si l'infraction de l'entraîneur principal d'une équipe se produit conformément aux dispositions du point 6.3 de l'article 17 du présent règlement, son équipe est sanctionnée par deux (2) périodes d'infériorité numériques différentes.
- 2.1.3 Si l'auteur de l'infraction était un(e) autre représentant(e) de l'équipe, les arbitres principaux doivent lui présenter - conformément aux dispositions du point 2.1.3 de l'article 28 du présent règlement - un carton rouge, l'expulsant définitivement du match et le(la) contraignant à quitter le banc des remplaçant(e)s.
- 2.1.4 Dans le cas où un troisième carton bleu par accumulation est montré à un(e) joueur(euse), un(e) gardien(ne) de but ou l'entraîneur, les arbitres principaux devront lui montrer un carton rouge, l'expulsant définitivement du match et le(la) forçant à quitter le banc des remplaçant(e)s.
- 2.1.5 Un(e) joueur(euse) sous le coup d'une suspension temporaire doit prendre place sur l'un des sièges situés à côté de la table de marque officielle, du côté de son banc de touche. Ce(cette) joueur(euse) ne pourra pas rentrer sur le terrain avant d'avoir purgé sa suspension.
- 2.1.6 Lorsque, à la fin d'une période de jeu, un(e) joueur(euse) n'a pas entièrement purgé sa suspension, il(elle) restera suspendu au redémarrage de la période suivante, jusqu'à ce que le temps restant soit écoulé.
- 2.1.7 Lorsque le temps de suspension temporaire d'un(e) joueur(euse) expire, celui(celle)-ci sera immédiatement averti(e) et sera autorisé(e) à revenir sur le banc des remplaçant(e)s de son équipe.
- 2.2 PENALISATION DISCIPLINAIRE ET SANCTION TECHNIQUE DE L'ÉQUIPE FAUTIVE**
- 2.2.1 L'équipe du(de la) fautif(ive) est toujours sanctionnée par une période d'infériorité numérique conformément aux dispositions de l'article 18 du présent règlement.
- 2.2.2 Conformément aux dispositions du point 2.2.3 ci-dessous, l'équipe de la personne fautive est techniquement sanctionnée par un coup franc direct.
- 2.2.3 Si la faute grave a été commise lors d'un arrêt de jeu, que ce soit pendant la pause ou lors d'une interruption du jeu, il n'y aura pas de sanction technique pour l'équipe fautive.

ARTICLE 33 - FAUTES TRES GRAVES (CARTON ROUGE)

1. Les fautes très graves - qui obligent les arbitres principaux à montrer un carton rouge à l'auteur de l'infraction - englobent des actes très graves d'indiscipline pouvant entraîner des violences ou des atteintes graves, ainsi que des actes de violence susceptibles de compromettre l'intégrité physique des tiers, tels que :
- 1.1 Quelque soit la personne dans l'enceinte sportive - public, arbitres principaux, membres de la table de marque, les joueurs(euses) ou représentant(e)s des deux équipes - il est formellement interdit d'avoir les comportements suivants :
- 1.1.1 Proférer des menaces, insultes, avoir des propos injurieux ou effectuer des gestes obscènes.
 - 1.1.2 Agresser ou tenter d'agresser.
 - 1.1.3 Répondre ou tenter de répondre à une agression en utilisant une attitude agressive et/ou violente.
 - 1.1.4 Pratiquer tout acte de violence ou brutalité.
 - 1.1.5 Pour un(e) joueur(euse) ou un(e) gardien(ne) suspendu(e) avoir un comportement incorrect envers les arbitres principaux ou les membres de la table de marque.
- 1.2 Menacer, pousser ou tenter d'attaquer un(e) adversaire, le jeu étant arrêté.
- 1.3 Foncer avec les deux patins sur un adversaire, le renverser.
- 1.4 Frapper - avec violence - un(e) adversaire hors des zones protégées par les protège tibias (tête, tronc, mains, bras, jambes ou genoux).
- 1.5 Accrocher et tirer intentionnellement, avec la crosse, le patin d'un(e) joueur(euse) adverse le faisant chuter.
- 1.6 Lancer sur le terrain tout objet en direction de la balle ou contre les arbitres principaux, les adversaires ou coéquipiers(ères).



- 1.7 Provoquer le public, avec des gestes ou expressions à caractères offensant (ou considérés comme tels).
 - 1.8 Commettre une nouvelle faute, grave ou très grave, en étant suspendu(e) temporairement du match que le jeu ait repris ou pas.
 - 1.9 Une ingérence directe dans toute action du jeu - par un élément du banc des remplaçant(e)s d'une équipe (joueur(euse), entraîneur, délégué(e) ou autre représentant(e)) - interférant directement dans une action de jeu, empêchant le développement normal du jeu, soit de l'équipe adverse ou de sa propre équipe.
2. Les fautes très graves commises par les - joueurs(euses), délégué(e)s, personnes du staff technique - doivent être sanctionnées de la manière suivante :
- 2.1 **SANCTION DISCIPLINAIRE DU(DE LA) FAUTIF(IVE)**
Les arbitres principaux doivent montrer un carton rouge au(à la) fautif(ive), l'expulsant définitivement du match et l'obligeant à quitter le banc des remplaçant(e)s et à rejoindre son vestiaire.
 - 2.2 **SANCTION DISCIPLINAIRE ET PENALISATION TECHNIQUE DE L'EQUIPE DU(DE LA) FAUTIF(IVE)**
 - 2.2.1 Disciplinairement, l'équipe du(de la) fautif(ive) doit jouer une période d'infériorité, en conformité avec ce qui est établi dans l'article 18 de ce règlement.
 - 2.2.2 Techniquement - **excepté ce qui est expliqué au point suivant** - l'équipe du(de la) fautif(ive) est pénalisée d'un coup franc direct ou d'un pénalty selon l'endroit du terrain où a eu lieu la faute.
 - 2.2.3 En cas d'une faute très grave commise lorsque le jeu est arrêté - **durant une interruption du match ou pendant le repos entre les deux mi-temps** - l'équipe du(de la) fautif(ive) n'aura aucune sanction technique.

CHAPITRE VIII - SANCTIONS TECHNIQUES DES EQUIPES

ARTICLE 34 - COUP FRANC INDIRECT

1. Un coup franc indirect devra être signalé par les arbitres principaux pour :
 - 1.1 Punir techniquement les fautes n'entraînant pas de situations de jeu spécifiques.
 - 1.2 Effectuer la reprise du jeu - **après une interruption ordonnée par les arbitres principaux, sans qu'aucune des équipes n'aient commis aucune infraction** - en redonnant la balle à l'équipe en possession de celle-ci au moment de l'interruption.
2. **EXECUTION D'UN COUP FRANC INDIRECT**
 - 2.1 Dans les conditions normales, le coup franc indirect est effectué avec la balle arrêtée, en la déplaçant d'un simple toucher et sans que les arbitres principaux n'aient besoin de siffler.
 - 2.1.1 Lors de l'exécution d'un coup franc indirect, tou(te)s les joueurs(euses) de l'équipe sanctionnée doivent être placé(e)s à une distance d'au moins trois (3) mètres, par rapport au point où la faute est exécutée.
 - 2.1.2 Si une faute est commise à côté de la balustrade - ou si la balle est sortie de la piste - le coup franc indirect doit être exécuté avec la balle placée à une distance de soixante-dix (70) centimètres de la balustrade.
 - 2.1.3 Les joueurs(euses) de l'équipe qui bénéficient de la faute peuvent être placé(e)s n'importe où sur la piste, à l'exception de la zone de protection du(de la) gardien(ne) adverse.
 - 2.1.4 Le(la) joueur(euse) qui exécute un coup franc indirect ne pourra plus jouer la balle tant que :
 - a) la balle n'a pas été touchée ou jouée par un(e) autre joueur(euse) ou
 - b) la balle n'a pas touché la partie extérieure de l'un des buts.
 - 2.1.5 Dans le cas où l'exécution du coup franc indirect serait retardée, les arbitres principaux doivent siffler pour accélérer et ordonner la reprise immédiate du match.
 - 2.2 Le(la) joueur(euse) qui exécute le coup franc indirect peut demander aux arbitres principaux que les joueurs(euses) adverses soient placé(e)s à la distance réglementaire de trois (3) mètres, situation pour laquelle le coup franc indirect ne peut être exécuté qu'après le coup de sifflet des arbitres principaux.



- 2.2.1 Lorsque, avant le coup de sifflet des arbitres principaux, la balle est jouée par le(la) joueur(euse) qui exécute le coup franc indirect, l'équipe du(de la) joueur(euse) fautif(ve) devra être immédiatement sanctionnée par un coup franc indirect, qui devra être exécuté au même endroit sur la piste.
- 2.2.2 Après le coup de sifflet des arbitres principaux, la balle sera en jeu, tout(e) joueur(euse) de l'équipe sanctionnée pourra donc prendre possession de la balle et continuer à jouer.

3. ENDROITS SUR LE TERRAIN POUR L'EXÉCUTION DES COUPS FRANCS INDIRECTS

L'endroit de l'exécution d'un coup franc indirect est défini en fonction de la faute commise et du lieu de celle-ci, selon les critères suivants :

- 3.1 En cas de faute commise par le(la) joueur(euse) fautif(ve) dans la zone défensive de l'équipe adverse, le coup franc indirect peut être exécuté à n'importe quel endroit de cette même zone comme prévu au point 5 de l'article 27 du présent règlement.
- 3.2 Si la balle est élevée au-dessus de 1m50 de hauteur, à la suite d'une déviation de la crosse d'un(e) joueur(euse) qui était à l'intérieur de sa zone de réparation, le coup franc indirect correspondant est exécuté par l'équipe adverse dans l'un des coins supérieurs de la zone de réparation en question.
- 3.3 Si la faute a été commise derrière le but de l'équipe du(de la) joueur(euse) fautif(ve), le coup franc indirect correspondant sera exécuté par l'équipe adverse dans l'un des coins inférieurs de la zone de but de l'équipe fautive.
- 3.4 En cas d'infraction d'un(e) joueur(se) qui a sauté par dessus la balustrade, le coup franc indirect correspondant sera exécuté par l'équipe adverse à côté de l'endroit où l'infraction s'est produite.
- 3.5 En cas de dépassement du temps de possession de la balle, le coup franc indirect correspondant sera exécuté conformément à ce qui est établi au point 3.2 de l'article 15 du présent règlement.
- 3.6 En cas d'autres fautes, le coup franc indirect correspondant sera exécuté au même endroit où la faute a été commise.

4. BUT MARQUE SUR L'EXECUTION D'UN COUP FRANC INDIRECT

- 4.1 Lors de l'exécution du coup franc indirect, un but ne pourra être validé que si la balle - **avant d'entrer dans le but** - a été touchée ou jouée par un(e) autre joueur(euse), quelle que soit l'équipe à laquelle il(elle) appartient.
- 4.2 Si un but est marqué directement lors de l'exécution d'un coup franc indirect - **sans que la balle ne touche aucune crosse ou joueur(euse)** - il ne sera pas validé, et le jeu reprendra avec un entre deux.

ARTICLE 35 - COUP FRANC DIRECT ET PENALTY

1. INFRACTIONS HORS DE LA SURFACE DE REPARATION DU(DE LA) FAUTIF(IVE) SANCTIONNABLES PAR UN COUP FRANC DIRECT

- 1.1 Les arbitres principaux doivent sanctionner rigoureusement - **par un coup franc direct correspondant** - toutes les fautes graves et/ou très graves qui - **avec ou sans la balle** - sont commises sur des adversaires situés en dehors de la surface de réparation du(de la) joueur(euse) en tenant compte du fait que les lignes qui la délimitent sont incluses dans la surface de réparation en question, conformément aux dispositions du point 2.1 de l'article 2 du règlement technique (en document annexe du présent règlement).
- 1.2 Les arbitres principaux doivent également sanctionner par un coup franc direct les fautes techniques et/ou les fautes d'équipe commises en dehors de la surface de réparation du(de la) joueur(euse) fautif(ive), empêchant un possible but d'être marqué.

2. INFRACTIONS COMMISES DANS LA SURFACE DE REPARATION DU(DE LA) FAUTIF(IVE)

2.1 ACTIONS NON SANCTIONNABLES PAR UN PENALTY

Il n'y a pas de pénalty dans les situations suivantes:

- 2.1.1 Lorsque la balle monte à 1m50 de hauteur à la suite d'un mouvement de crosse d'un(e) joueur(euse) qui est à l'intérieur de sa zone de réparation - **intentionnellement ou non** - les arbitres principaux sanctionneront cette infraction par un coup franc indirect, exécuté par l'équipe adverse dans n'importe quel coin supérieur de la surface de réparation.
- 2.1.2 Lorsque la balle est arrêtée ou déviée par une action involontaire - **un rebond dans le corps, ou les patins ou la crosse** - d'un(e) joueur(euse) qui était à l'intérieur de sa zone de réparation, les arbitres principaux ne siffleront rien.

2.2 ACTIONS SANCTIONNABLES PAR UN PENALTY

- 2.2.1 Les arbitres principaux doivent sanctionner rigoureusement - **par un pénalty** - toutes les fautes graves et/ou très graves qui - **avec ou sans la balle** - sont commises sur des adversaires situés à



l'intérieur de la zone de réparation du(de la) fautif(ive), en tenant compte du fait que les lignes qui la délimitent sont incluses dans la zone de réparation.

- 2.2.2 Les arbitres principaux doivent également porter une attention particulière et sanctionner avec la même rigueur toutes les autres fautes commises à l'intérieur de la zone de réparation du(de la) fautif(ive) de terrain, en particulier :
- a) Toute infraction commise par un(e) gardien(ne) de but qui ne permet pas de jouer la balle, la tenant avec la main, en se couchant sur la balle ou en la bloquant entre ses jambes ou ses gants.
 - b) Un(e) joueur(euse) ou gardien(ne) qui saisit, pousse, charge ou bloque illégalement un(e) joueur(euse) adverse qui - **sans la balle** - se déplace pour recevoir une passe d'un(e) coéquipier(e) ou tenter d'occuper une position plus favorable près du but du(de la) joueur(euse) fautif(ive).
 - c) Toute faute commise, pour défendre son but, par un(e) gardien(ne) ou un(e) joueur(euse) qui - **indépendamment d'avoir été faite volontairement** - a contribué de manière indiscutable à empêcher l'équipe adverse d'atteindre le but.

3. LIEUX D'EXECUTION D'UN PENALTY OU D'UN COUP FRANC DIRECT SUR LE TERRAIN

L'exécution du pénalty ou du coup franc direct devra être effectuée dans le demi-terrain de l'équipe sanctionnée et sur les marquages spécifiquement indiqués à cet effet, notamment :

- 3.1 Pour le pénalty, la marque est située sur la ligne supérieure de délimitation de la surface de réparation, à une distance de **5m40 (cinq mètres et quarante centimètres)** du centre de la ligne de but.
- 3.2 Pour le coup franc direct, la marque est située à **7m40 (sept mètres et quarante centimètres)** du centre de la ligne de but.

4. REGLES GENERALES A CONSIDERER LORS DE L'EXECUTION DU COUP FRANC DIRECT

- 4.1 L'exécution du coup franc direct ne peut pas être lancée après l'expiration des cinq (5) secondes accordées à cet effet.
- 4.2 Le(la) joueur(euse) exécutant le coup franc direct doit opter entre :
 - 4.2.1 une position arrêtée, à côté de la balle ou,
 - 4.2.2 un mouvement lancé - **sans arrêt ou simulation** - effectué à partir d'une distance maximum de trois (3) mètres de la marque correspondante.
- 4.3 Lors de l'exécution du coup franc direct, il n'est pas autorisé de simulations, le(la) joueur(euse) qui effectue ne peut donc pas :
 - 4.3.1 S'arrêter ou avoir un mouvement non uniforme avec sa crosse pour frapper la balle.
 - 4.3.2 Faire - **avant l'impact de la crosse sur la balle** - un mouvement de corps ou de crosse, en essayant de tromper le(la) gardien(ne) de but adverse afin qu'il soit en infraction, sanctionnable disciplinairement.
 - 4.3.3 Ne pas exécuter le coup franc direct conformément aux dispositions du point 4.2 du présent article, en ne tirant pas vers le but adverse et en optant pour :
 - a) Retenir la balle afin de la passer à un(e) partenaire.
 - b) Transporter la balle derrière le but adverse.
- 4.4 Sous réserve des dispositions du point 6 du présent article, le(la) joueur(euse) responsable de l'exécution du coup franc direct peut - **à partir de la marque correspondante située dans la zone défensive de l'équipe sanctionnée** - opter pour l'une des formes d'exécution suivantes :
 - 4.4.1 Effectuer un tir direct et dirigé obligatoirement vers le but adverse.
 - 4.4.2 Effectuer un dribble avec la balle en direction du but adverse, en essayant de dribbler le(la) gardien(ne) et/ou en effectuant un tir vers le but adverse.

5. LES RÈGLES GÉNÉRALES À CONSIDÉRER DANS L'EXÉCUTION D'UN PENALTY

- 5.1 L'exécution d'un pénalty ne peut être réalisée après l'expiration des 5 (cinq) secondes accordées à cette fin.
- 5.2 Le(la) joueur(euse) chargé(e) de l'exécution d'un pénalty doit toujours le faire avec un tir direct - **orienté vers le but de l'adversaire** - et qui doit être exécuté **en position arrêtée**, à côté de la balle, à partir du point de pénalty correspondant.
- 5.3 Lors de l'exécution du pénalty, aucune feinte ne peut être effectuée et le(la) joueur(euse) exécutant (le tireur) n'est pas autorisé à :
 - 5.3.1 Faire un arrêt ou un mouvement non uniforme de la crosse pour frapper la balle



- 5.3.2 Faire - [avant l'impact de la crosse sur la balle](#) - un mouvement du corps ou de la crosse, en essayant de tromper le(la) gardien(ne) de but adverse et de le(la) provoquer à commettre une infraction punissable disciplinairement.
- 5.3.3 Ne pas exécuter le pénalty conformément aux dispositions du [point 5.2 du présent article](#).
- 5.4 [S'il n'y a pas de but à la suite de l'exécution d'un coup franc direct - après une défense de gardien\(ne\) de but ou un rebond dans la cage de but ou sur la balustrade](#) - et que la balle est récupérée par le(la) tireur(euse), il(elle) est autorisé(e) à la prendre pour dribbler ou opter pour un autre tir vers le but de l'équipe adverse.

6. EXÉCUTION D'UN COUP FRANC DIRECT OU D'UN PENALTY À LA FIN D'UNE PÉRIODE DE JEU

- 6.1 Si, au même moment que la table de marque officielle indique la fin d'une des périodes du match, une faute est sifflée et entraîne l'exécution d'un coup franc direct - [y compris, le cas échéant, pour les situations des dispositions du point 3.1 de l'article 31 du présent règlement](#) - les arbitres principaux devront garantir leur exécution - [conformément aux dispositions respectives des points 4 et 5 du présent article](#) - en tenant compte du respect des conditions suivantes :
- 6.1.1 Comme lors de l'exécution d'un pénalty, l'exécution du coup franc direct doit être effectuée avec un tir direct, les simulations ou le dribble avec la balle n'étant pas autorisés.
- 6.1.2 Après l'exécution du coup franc direct ou du pénalty sur la cage ou le(la) gardien(ne), aucune reprise n'est autorisée.
- 6.2 En fonction du résultat de l'exécution du coup franc direct ou du pénalty à la fin du temps réglementaire du match, les arbitres principaux devront appliquer les procédures suivantes:
- 6.2.1 [Sous réserve des points 3.5 et 5.5 de l'article 3 du présent règlement](#), si un but valide est marqué, les arbitres principaux doivent s'assurer de son enregistrement ; ils effectueront un coup d'envoi et siffleront, immédiatement après, la fin de la période de jeu.
- 6.2.2 Si aucun but n'est marqué en raison d'irrégularité(s) commise(s) par le(la) gardien(ne) de but en défense lors de l'exécution, les arbitres principaux doivent ordonner la répétition de l'exécution du coup franc direct ou du pénalty.
- 6.2.3 Si aucun but n'est marqué - [sans que le\(la\) gardien\(ne\) n'ait commis de faute ou d'irrégularité](#) - les arbitres principaux siffleront immédiatement pour mettre fin à la période en question.

7. RÈGLES GÉNÉRALES RELATIVES AU GARDIEN DE BUT POUR DEFENDRE SA CAGE LORS D'UN COUP FRANC DIRECT OU D'UN PENALTY

7.1 PRESENCE OBLIGATOIRE D'UN GARDIEN DE BUT POUR DEFENDRE LA CAGE

Lorsqu'une équipe est techniquement pénalisée par l'exécution d'un coup franc direct ou d'un pénalty, la présence d'un(e) gardien(ne) de but est toujours obligatoire pour défendre le but de l'équipe fautive.

- 7.1.1 Si le(la) gardien(ne) de but avait été remplacé(e) par un(e) joueur(euse) - [conformément au point 5.2 de l'article 20 du présent règlement](#) - l'exécution du coup franc direct ou du pénalty ne peut être effectuée qu'après le remplacement d'un(e) joueur(euse) de piste par un(e) gardien(ne) de but.
- 7.1.2 Si - [en raison de sanctions disciplinaires ou de blessures](#) - il n'y a pas de gardien(ne) de but disponible, un(e) joueur(euse) de piste le(la) remplacera, conformément aux conditions établies au [point 5.1 de l'article 20 du présent règlement](#).

7.2 RESTRICTIONS AU DÉPLACEMENT DU(DE LA) GARDIEN(NE) DE BUT

Lors de l'exécution d'un coup franc direct ou d'un pénalty contre son équipe, le(la) gardien(ne) de but est obligé(e) de :

- 7.2.1 Se tenir sur ses patins, avec l'axe des roues avant ([freins ou roues des patins](#)) placés sur la ligne de but.
- 7.2.2 Garder la crosse à côté des patins, dans une position horizontale et parallèle à la ligne de but, garantissant que la main qui tient la crosse ne soit pas appuyée sur le but ou sur le sol et que la main libre reste dans une position statique, sans aucun contact avec le but ni avec le sol.





- 7.2.3 Ne faire aucun mouvement pour défendre sa cage, avant que le(la) joueur(euse) qui effectue le coup franc direct ou le pénalty n'ait touché ou frappé la balle.
- 7.3 SANCTION DES INFRACTIONS DES GARDIEN(NE)S DE BUT LORS DE L'EXECUTION D'UN COUP FRANC DIRECT OU D'UN PENALTY**
- Si, lors de l'exécution du coup franc direct ou d'un pénalty, le(la) gardien(ne) de but bouge avant que le(la) tireur(euse) ne touche la balle, les procédures suivantes doivent être appliquées :
- 7.3.1 Lors de la première infraction, le(la) gardien(ne) de but est averti(e) verbalement par les arbitres principaux qui, à cet effet, devront forcer le contrevenant à se lever, puis à faire une notification publique selon laquelle il(elle) ne pourra récidiver cette même infraction.
- 7.3.2 Si une deuxième infraction est commise par le(la) même gardien(ne) de but - **lors de l'exécution du même coup franc direct ou du même pénalty** - un carton bleu doit lui être montré ou - **si la deuxième infraction est survenue dans une série de tirs au but ou dans une série de coups francs directs de classement** - un carton rouge lui sera montré, l'excluant de la série en question, sans aucune autre disposition (pas de rapport, ni sanction disciplinaire ultérieure).
- 7.3.3 Selon les dispositions de l'article 18 du présent règlement, l'équipe du(de la) gardien(ne) de but fautif(ve) doit être sanctionnée par une période d'infériorité, sauf si la deuxième infraction est survenue dans une série de tirs au but ou de coups francs directs de classement.
- 7.3.4 Si le(la) premier(ère) gardien(ne) de but remplaçant(e) est également suspendu(e) ou expulsé(e) - **conformément aux dispositions des points 7.3.1 et 7.3.2 du présent article** - il(elle) doit être remplacé(e) par un(e) joueur(euse) de champ ou, éventuellement, par un(e) autre gardien(ne) de but enregistré(e) sur la feuille de match.
- 7.3.5 Si le(la) second(e) gardien(ne) de but remplaçant(e) est également suspendu(e) - **conformément aux dispositions des points 7.3.1 et 7.3.2 de cet article** - les arbitres principaux devront terminer le jeu en faisant un rapport détaillé sur la feuille officielle du match.
- 7.4 Lorsque le(la) tireur(euse) du coup franc direct ou du pénalty a touché ou frappé la balle - **et qu'en même temps, le(la) gardien(ne) de but a bougé avant l'impact de la balle de ce coup franc direct ou de ce pénalty** - et que l'exécution de l'attaque est un tir direct vers le but, les arbitres principaux devront appliquer les procédures suivantes :
- 7.4.1 Ne pas valider le but si l'un des arbitres principaux a sifflé pour interrompre le match, en s'assurant ensuite - **comme prévu aux points 7.3.1, 7.3.2 et 7.3.3 de cet article** - de la sanction du(de la) gardien(ne) de but fautif(ve) et répétition de l'exécution du pénalty ou du coup franc direct en question.
- 7.4.2 Accorder la validation du but, à condition que le match n'ait pas été interrompu par les arbitres principaux, en appliquant ultérieurement - **conformément aux dispositions des points 7.3.1, 7.3.2 et 7.3.3 de cet article** - la sanction du(de la) gardien(ne) de but fautif(ve).
- 7.5 SANCTION DES INFRACTIONS DE JOUEURS(EUSES) EXECUTANT UN COUP FRANC DIRECT OU DU PENALTY**
- 7.5.1 Lorsque le(la) joueur(euse) qui effectue le coup franc direct ou le pénalty commence l'exécution sans avoir reçu l'autorisation de l'arbitre principal responsable de son contrôle, ce dernier devra siffler immédiatement pour interrompre l'exécution et appliquer les procédures suivantes :
- 7.5.2 Lors de sa première infraction, le(la) joueur(euse) est averti verbalement par les arbitres principaux, qui ordonneront alors la répétition de l'exécution du coup franc direct ou du pénalty, dont l'exécution devra être assurée par le(la) même joueur(euse).
- 7.5.3 Si une deuxième infraction est commise par le(la) même joueur(euse) - **lors de l'exécution du même coup franc direct ou du même pénalty** - les arbitres principaux devront s'assurer de :
- Pénaliser le(la) joueur(euse) fautif(ve) avec un carton bleu ou - **si la deuxième infraction s'est produite dans une série de tirs au but ou de coups francs directs de classement** - un carton rouge l'excluant de la série en question, sans aucune autre disposition (pas de rapport, ni sanction disciplinaire ultérieure).
 - Sanctionner l'équipe du(de la) fautif(ve) avec la période d'infériorité correspondante.



- b) Ordonner la répétition de l'exécution du coup franc direct ou du pénalty, dont l'exécution devra être assurée par un(e) autre joueur(euse).

8. INFRACTIONS DES JOUEURS(EUSES) QUI N'INTERVIENNENT PAS DANS L'EXECUTION D'UN PENALTY OU D'UN COUP FRANC DIRECT

8.1 Conformément au point 9.2 du présent article, les joueurs(euses) qui n'ont aucune intervention directe dans l'exécution d'un pénalty ou d'un coup franc direct - **se trouvant à l'intérieur de la surface de réparation de l'équipe qui profite de la faute** - ne peuvent quitter ou bouger de cet endroit qu'après que le(la) tireur(euse) du pénalty ou du coup franc direct n'ait touché ou frappé la balle.

8.2 En cas d'infraction aux dispositions du point précédent - **à l'exception de ce qui est expressément prévu au point 8.3 du présent article** - les arbitres principaux devront s'assurer, **comme prévu au point 2 de l'article 30 du présent règlement**, des procédures suivantes :

8.2.1 Si c'est **la première infraction pratiquée par un(e) joueur(euse) ou un(e) gardien(ne)** de l'une des équipes :

a) Le(la) fautif(ve) recevra un **avertissement verbal**, qui lui indiquera - **ainsi qu'aux autres joueurs(euses) de la même équipe** - qu'une récidive de la même infraction impliquera l'attribution d'un carton bleu pour le(la) joueur(euse) fautif(ve) suivant(e).

b) Ensuite, l'exécution du pénalty ou du coup franc direct en question sera répétée, sauf dans les cas prévus **au point 8.3.2 a) du présent article**.

8.2.2 Si, lors de la répétition de l'exécution du même pénalty ou coup franc direct, une nouvelle infraction survient - **commise par le(la) même fautif(ive) ou un(e) autre joueur(euse) ou gardien(ne) de la même équipe** - les arbitres principaux devront assurer les procédures suivantes :

a) Montrer un carton bleu au(à la) fautif(ive), impliquant sa suspension temporaire du jeu et la sanction de son équipe avec la période d'infériorité correspondante, conformément aux dispositions de **l'article 18 du présent règlement**.

b) Ensuite, l'exécution du pénalty ou du coup franc direct en question sera répétée, sauf dans les cas prévus **au point 8.3.2 a) du présent article**.

8.3 Si l'infraction est survenue après le début de l'exécution du pénalty ou du coup franc direct, les arbitres principaux doivent toujours attendre le résultat obtenu en appliquant les procédures suivantes:

8.3.1 **Lorsqu'un but est marqué, il doit toujours être validé** et appliquer après - **seulement s'il y a répétition de la même infraction** - les procédures correspondantes à la sanction disciplinaire du(de la) joueur(euse) fautif(ve) et de son équipe, conformément aux dispositions **du point 8.2 de cet article**.

8.3.2 **Quand le but n'est pas marqué**, les arbitres principaux devront interrompre le match immédiatement, et appliquer les procédures suivantes :

a) Si l'infraction a été commise par un(e) joueur(euse) de l'équipe ayant bénéficié du pénalty ou du coup franc direct, son exécution ne sera pas répétée, le match reprendra avec l'exécution d'un coup franc indirect contre l'équipe fautive dans le coin supérieur de sa surface de réparation.

b) Si l'infraction a été commise par un(e) joueur(euse) de l'équipe sanctionnée par le pénalty ou par le coup franc direct - **ou par les joueurs(euses) des deux équipes** - l'exécution doit toujours être répétée, après avoir assuré les mesures disciplinaires prévues au **point 8.2 du cet article**.

9. PROCEDURES DES ARBITRES PAR RAPPORT A L'EXECUTION DES PENALTIES ET DES COUPS FRANCS DIRECTS

9.1 Le(la) joueur(euse) qui exécute le pénalty ou le coup franc direct aura un maximum de cinq (5) secondes pour, avec la balle arrêtée, commencer l'exécution de la faute en question - **temps contrôlé par l'un des arbitres principaux, en utilisant les gestes spécifiques** - sans qu'il y ait de coup de sifflet de la part des arbitres principaux.

9.1.1 L'exécution du pénalty ou du coup franc direct - **même pendant les séries de coups francs directs de classement ou de tirs au but** - peut être effectuée par le **gardien** de l'équipe qui bénéficie de la faute, à condition qu'il garde ses jambières mais sans porter le casque ni les gants.

9.2 Les joueurs(euses) qui n'ont aucune intervention dans l'exécution ou la défense du pénalty ou du coup franc direct doivent être placé(e)s dans la surface de réparation de l'autre côté du terrain, ne pouvant bouger et intervenir dans le jeu qu'après que la balle ait été touchée ou jouée par le(la) tireur(euse) du pénalty ou du coup franc direct.

9.2.1 Les joueurs(euses) en question ne peuvent pas intervenir dans le jeu lors de l'exécution de :

a) La série de tirs au buts (**point 2 de l'article 3 du présent règlement**).

b) La série de coups francs directs de classement (**point 3 de l'article 3 du présent règlement**).

c) Un **pénalty** ou un **coup franc direct** signalé à la fin de chaque période de jeu.

9.3 L'un des arbitres principaux est placé devant les joueurs(euses) mentionné(e)s **au point 2.2 ci-dessus**, à un (1) mètre de distance, contrôlant leur positionnement et - **lorsque tout est en ordre** - lèvera l'un des bras verticalement pour informer l'autre arbitre principal qu'il(elle) peut commencer l'exécution.



- 9.4 L'autre arbitre principal (*ou dans le cas où il n'y a qu'un seul arbitre*) sera placé dans l'un des coins inférieurs de la surface de réparation de l'équipe sanctionnée, contrôlant le positionnement correct de son(sa) gardien(ne) et du tireur - **seulement après avoir reçu le signal de l'autre arbitre principal et sans jamais émettre de coup de sifflet** - il(elle) appliquera les procédures suivantes :
- 9.4.1 Lever verticalement l'un des bras pour indiquer que l'exécution du pénalty ou du coup franc direct peut être déclenchée.
- 9.4.2 Effectuer avec l'autre bras - **placé horizontalement au niveau de la ligne des épaules** - jusqu'à cinq (5) mouvements latéralisés - **un mouvement par seconde** - pour contrôler le temps maximum de cinq (5) secondes accordé pour commencer l'exécution du pénalty ou du coup franc direct.
- 9.4.3 Le tireur ne peut commencer l'exécution de la faute qu'après que l'arbitre principal ait assuré la procédure indiquée **au point 9.4.1 du présent article**, en tenant compte du fait que:
- a) Lors de l'exécution du pénalty, la balle doit être frappée en direction du but.
- b) **Conformément à ce qui est établi au point 6 du présent article**, lors de l'exécution d'un coup franc direct, la balle peut être frappée en direction du but ou, alternativement, la balle peut être touchée et transportée pour ensuite tirer au but.
- 9.4.4 Le chronométrage du temps de jeu sera redémarré au moment où la balle est touchée par le tireur du pénalty ou du coup franc direct.
- 9.5 Aucune des deux équipes ne peut faire rentrer un(e) joueur(euse) sur la piste - **soit pour effectuer un remplacement, soit pour qu'un(e) joueur(euse) revienne sur la piste après la fin d'une période d'infériorité numérique** - à partir du début de l'exécution d'un pénalty ou d'un coup franc direct et jusqu'à la conclusion de celle-ci.
- 9.5.1 Si une infraction se produit à ce qui est défini antérieurement, les arbitres principaux ne doivent pas interrompre le match immédiatement - **dans l'attente du résultat de l'exécution du pénalty ou du coup franc direct** - mais seulement après, ils appliqueront les procédures définies dans les points suivants.
- 9.5.2 **LORSQU'UN BUT EST MARQUE, il doit toujours être validé**, même si, **par la suite**, les procédures disciplinaires établies aux points 2.5.3 a) et b) du présent article sont également appliquées.
- 9.5.3 **LORSQUE LE BUT N'EST PAS MARQUE**, le jeu est immédiatement interrompu, puis les arbitres principaux appliqueront les procédures suivantes :
- a) Montrer un **carton rouge** au(à la) joueur(euse) qui est entré(e) irrégulièrement sur la piste et aussi à l'entraîneur principal ou - **en son absence et dans l'ordre indiqué** - à l'entraîneur adjoint, à l'un(e) des délégué(e)s ou au(à la) capitaine sur la piste.
- b) Sanctionner l'équipe de l'infracteur avec **deux (2) périodes en infériorité** distinctes, selon les dispositions de **l'article 18 de ce règlement**.
- c) Si l'infraction est commise par un(e) joueur(euse) de l'équipe sanctionnée, le pénalty ou coup franc direct sera ré-exécuté.
- d) Si l'infraction est commise par un(e) joueur(euse) de l'équipe qui bénéficiait du pénalty ou du coup franc direct, un coup franc direct sera signalé contre l'équipe du(de la) fautif(ve).
- 9.6 Si le(la) joueur(euse) en charge de l'exécution du pénalty ou du coup franc direct décide de commencer son exécution avant le signal l'y autorisant de la part des arbitres principaux, c'est une action irrégulière - **qui a lieu quand le jeu est inactif** - qui entrainera les actions suivantes de la part des arbitres :
- 9.6.1 le(la) joueur(euse) fautif(ive) est averti(e) verbalement, sous la forme habituelle, pour que le public et les représentant(e)s des deux équipes puissent être informé(e)s de la situation.
- 9.6.2 Ensuite ils réordonneront l'exécution du pénalty ou coup franc direct.
- 9.6.3 S'il y a réitération de l'infraction de la part du(de la) même joueur(euse), cela implique les procédures additionnelles suivantes de la part des arbitres principaux :
- a) Montrer un carton bleu au(à la) joueur(euse) fautif(ive), qui sera suspendu(e) et devra quitter la piste **immédiatement**.
- b) S'assurer que l'équipe du(de la) fautif(ive) est sanctionnée d'une période d'infériorité en conformité avec ce qui est établi à **l'article 18 de ce règlement**.
- c) Ordonner la répétition de l'exécution du pénalty ou coup franc direct en cours par un(e) autre joueur(euse) de l'équipe bénéficiaire.
- 9.7 En relation aux règles établies aux **points 4 et 5 de cet article**, si le(la) joueur(euse) exécutant le coup franc direct ou le pénalty commet une infraction dans son exécution, les arbitres principaux doivent interrompre immédiatement le jeu et sanctionner son équipe par un coup franc indirect, qui sera exécuté au point de coup franc direct ou de pénalty en question.



CHAPITRE IX - ERREURS ARBITRALES - RECLAMATIONS ET/OU PROTETS

ARTICLE 36 - ERREURS ARBITRALES DETECTEES - PROCEDURES DE CORRECTION

1. Conformément à ce qui est établi au point 3 de cet article, lorsqu'il est constaté qu'une erreur - **erreur du chronométreur, de l'arbitre auxiliaire et/ou des arbitres principaux** - a été commise, les arbitres principaux doivent immédiatement interrompre le jeu et se rendre à la table de marque officielle pour - **avec l'arbitre auxiliaire et/ou le chronométreur** - convenir des procédures de correction à appliquer.
 - 1.1. Dans tous les cas, les arbitres principaux n'appliqueront les procédures de correction expliquées dans les paragraphes suivants que si l'incident a été détecté dans la **période maximale de cinq (5) minutes jouées pendant le match (temps de jeu utile, le cas échéant)**, après que l'irrégularité se soit produite.
 - 1.2. Si l'irrégularité a été détectée en dehors de la piste - **soit remarquée par l'arbitre auxiliaire lui-même, soit par une plainte présentée par un(e) délégué(e) de l'équipe**, il incombe à l'arbitre auxiliaire d'appeler les arbitres principaux et de les informer de l'irrégularité en cause, en profitant d'une interruption du jeu, ou en activant un signal sonore pour provoquer l'interruption du jeu.
 - 1.3. Si l'irrégularité constatée a un impact, direct ou indirect, sur le déroulement et/ou le résultat du match - **par exemple, un remplacement irrégulier non détecté, un(e) joueur(euse) expulsé(e) ou suspendu(e) qui participe irrégulièrement au match, la dixième faute d'équipe non sanctionnée par un coup franc direct, etc.** - les arbitres principaux doivent échanger leurs analyses pour clarifier la situation, et appliquer - **si c'est le cas** - la correction qui sera pertinente.
 - 1.4. Lorsque l'une des périodes d'un match était terminée - **soit avant la fin du temps de jeu correspondant, soit avant qu'une erreur devant être rectifiée ait été détectée** - les arbitres principaux devront s'assurer, si nécessaire, que les équipes retournent sur la piste et ordonner le redémarrage du jeu en fonction de l'erreur à corriger (**en cas d'erreur dans le contrôle du temps de jeu, un entre deux sera exécuté au milieu du terrain pour relancer le match**).



2. Les procédures de correction pertinentes peuvent impliquer des sanctions techniques - **exécution ou répétition d'un coup franc direct, par exemple** - comme des sanctions disciplinaires pour des éventuels fautifs(ives) et leurs équipes, impliquant les actions suivantes :
 - 2.1 **En premier lieu**, les arbitres principaux doivent garantir l'exactitude du temps de jeu restant - **après avoir préalablement convenu avec les arbitres assistants et le chronométreur** - en veillant à ce que soit corrigé - **conjointement avec les deux équipes et, le cas échéant, sur le panneau d'affichage électronique au public** - les informations sur le temps de jeu manquant au moment où l'irrégularité s'est produite.
 - 2.2 **Après cela**, les arbitres principaux devront s'assurer que toutes les actions qui ont eu lieu dans le match après le temps de cette irrégularité seront annulées, en tenant compte des particularités suivantes :
 - 2.2.1 Lorsque l'erreur d'arbitrage n'a eu d'incidence que sur des questions disciplinaires, en raison de la présentation incorrecte d'un ou plusieurs cartons rouges, **par exemple si les arbitres avaient sanctionné un remplacement irrégulier présumé**, dont il a été prouvé par la suite qu'il n'aurait pas du l'être - les cartons devront être annulés.
 - 2.2.2 Lorsqu'une erreur arbitrale n'affecte que des questions de nature technique, les décisions intervenues ultérieurement - **y compris tous les buts marqués par l'une des équipes - seront annulés, à l'exception des cartons rouges qui ont été directement montrés, mais uniquement la sanction au(à la) joueur(se) fautif(ve)**, en tenant compte du fait que les sanctions liées aux équipes des joueurs(euse) fautifs(ves) sont annulées (**l'équipe ne devra pas jouer de période d'infériorité numérique**).
3. Lorsque les arbitres principaux sont confrontés à une réclamation concernant une éventuelle erreur et décident que l'application de toute correction n'est pas justifiée, la reprise du match devra être assurée en fonction de l'interruption qui a eu lieu pour clarifier la situation.
4. Toutefois, les arbitres principaux devront toujours déclarer dans un rapport confidentiel toutes les réclamations présentées lors du match concernant d'éventuelles irrégularités et/ou erreurs d'arbitrage, en précisant leur nature et la base des décisions prises, y compris - **le cas échéant** - des informations sur les procédures de correction effectuées.

ARTICLE 37 - PRESENTATION D'UN PROTET DE MATCH

1. PROTETS ADMINISTRATIFS

- 1.1 Les protêts administratifs sont basées sur des irrégularités ou des infractions présumées - **mauvais état de la piste, mauvais marquages des lignes, buts non conformes, etc.** - comme stipulé dans le règlement technique.
- 1.2 Pour qu'un protêt administratif soit considéré comme valide, il doit être notifié aux arbitres principaux du match - **par le(la) délégué(e) et par le capitaine de l'équipe qui le demande** - avant le début du match.
- 1.3 Lorsque les arbitres principaux reçoivent un protêt administratif, ils doivent suivre les procédures suivantes :
 - 1.3.1 Informer le(la) délégué(e) et le capitaine de l'équipe adverse du protêt présenté par l'équipe adverse.
 - 1.3.2 Procéder à la transcription de la demande de protêt sur la feuille de match, en faisant signer immédiatement et obligatoirement - **à l'endroit désigné pour les protêts** - les délégué(e)s et les capitaines de chacune des équipes.
 - 1.3.3 Procéder - **avec les délégué(e)s et les capitaines des deux équipes** - à l'identification et à l'analyse des irrégularités présumées, en confirmant si le protêt est ou non pertinent et, dans l'affirmative, si les irrégularités existantes peuvent être corrigées et/ou compromettre la réalisation du jeu.
- 1.4 Dans le cas où les arbitres principaux considèrent que le match ne peut se dérouler dans le lieu en question, les mesures nécessaires doivent être prises immédiatement pour que le match puisse être joué, conformément aux dispositions du **point 5 de l'article 5 de ce règlement**.
- 1.5 En tout état de cause, les arbitres principaux doivent rédiger, en complément de la feuille de match, un rapport confidentiel de toutes les procédures et décisions prises concernant le protêt en question.



2. PROTETS TECHNIQUES

- 2.1 Les protêts techniques sont basés sur d'éventuelles irrégularités d'application - ou d'hypothétiques erreurs techniques d'arbitrage - qui pourraient avoir été commises par les arbitres principaux influant sur le résultat du match.
- 2.2 Pour qu'un protêt technique soit considéré comme recevable, il doit être notifié - [par le capitaine de l'équipe qui le demande](#) - sur le terrain, aux arbitres principaux du match, en profitant de toute interruption du match ou immédiatement après la fin du match.
- 2.3 Lorsqu'il y a un protêt technique, les arbitres principaux doivent suivre les procédures suivantes:
 - 2.3.1 Informer immédiatement le capitaine de l'autre équipe - [ou, en son absence, le vice-capitaine](#) - que le match a fait l'objet d'un protêt technique par l'équipe adverse.
 - 2.3.2 Assurer, immédiatement après, la signature obligatoire sur la feuille de match - [à l'endroit désigné pour le protêt](#) - des délégué(e)s et des capitaines de chacune des équipes.

3. CONFIRMATION DES PROTETS ET/OU RECLAMATIONS

Toutes les réclamations, de nature administrative et/ou technique, doivent être confirmées ultérieurement par l'entité responsable de l'équipe qui les a soumises - [Fédération ou Club](#) - par lettre officielle - [accompagnée du moyen de paiement de la taxe correspondante](#) - et qui doit être envoyée à:

- 3.1 l'entité organisatrice de la compétition et
- 3.2 l'entité en charge de la juridiction de l'événement soit :
 - 3.2.1 LA WORLD SKATE-RHTC ou LA CONFEDERATION CONTINENTALE, dans le cas d'une compétition internationale.
 - 3.2.2 LA FEDERATION D'AFFILIATION, dans le cas d'une compétition nationale.

4. ANNEXE DE FEUILLE DE MATCH

Il faut impérativement joindre l'annexe de feuille de match à la feuille de match officielle.

Par ailleurs, il faut impérativement indiquer dans l'encadré « observations » de l'annexe à la feuille de match, l'existence d'une réserve, d'une réclamation ou d'un rapport d'incident avant de compléter l'annexe. Par exemple « Rapport d'incident à suivre suite à l'exclusion du n°3 A à la 23ème minute » ou « Réserve d'avant match déposée par l'équipe A ».

Voir « Fiche pratique feuille de match et annexe de feuille de match » pour le mode d'emploi de cette annexe.

CHAPITRE X - DISPOSITIONS FINALES ET TRANSITOIRES

ARTICLE 38 - APPROBATION, ENTREE EN VIGUEUR ET CHANGEMENTS FUTURS

1. Après avoir recueilli l'avis favorable du comité technique et du développement du rink hockey, les règles du jeu et son annexe (règlement technique du rink hockey) ont été approuvées conjointement par WORLD SKATE et par la COMMISSION TECHNIQUE WORLD SKATE - RINK-HOCKEY (WS-RHTC).
2. Les règles du jeu et les règlements techniques maintenant approuvés sont obligatoires dans toutes les compétitions de rink hockey qui se déroulent dans le monde entier, continentales et nationales, soit par le WORLD SKATE-RHTC, soit par les différentes confédérations continentales, soit par les fédérations affiliées.
 - 2.1 Le non-respect de cette disposition par toute fédération nationale déterminera la participation formelle de WS-RHTC adressée au comité exécutif de World Skate, de sorte que la sanction correspondante soit établie, sans préjudice de celle établie dans le point suivant.
 - 2.2 Dans tous les cas, la fédération nationale en question sera suspendue à titre préventif de toute activité compétitive dans les compétitions internationales de rink sous la supervision de WS-RHTC et/ou de la confédération continentale de son affiliation.
3. Les règles du jeu et les règlements techniques de rink hockey maintenant approuvés entreront officiellement en vigueur aux dates suivantes :
 - a) 1er septembre 2018, dans toutes les compétitions organisées par World Skate EUROPE et par les fédérations nationales de leur affiliation.
 - b) 1er janvier 2019, dans toutes les compétitions organisées par WS-RHTC, par les autres confédérations continentales - [World Skate AFRICA](#), [World Skate AMERICA](#), [World Skate ASIA](#) et [World Skate OCEANIA](#) - et par toutes les fédérations nationales de leur affiliation.
4. Tout changement proposé qui pourrait être soumis à l'avenir concernant les règles du jeu et le règlement technique sera toujours soumis à l'approbation préalable du WORLD SKATE-RHTC.

