



ROLLER DERBY

Règlement de fonctionnement sportif

Sommaire

1.	PREAMBULE.....	7
1.1.	OBJET DU DOCUMENT	7
1.2.	CHAMP D'APPLICATION	7
1.3.	LISTE DES ANNEXES:	7
2.	LES REGLES DU JEU	8
2.1.	DOCUMENTS REGLEMENTAIRES	8
2.2.	LES REGLES DU ROLLER DERBY SUR PISTE PLATE.....	8
2.3.	PUBLICATIONS	8
2.4.	QUESTIONS/REPOSES	8
2.5.	COMPETENCES MINIMALES REQUISES POUR LES JOUEURS.....	8
3.	ARBITRAGE	9
3.1.	PROCEDURE D'AVANT-MATCH POUR LES ARBITRES.....	9
3.1.1.	CASQUE.....	9
3.1.2.	PROTEGE-DENTS.....	9
3.1.3.	PROTEGE-COUDES/PROTEGE-POIGNETS/PROTEGE-GENOUX	9
3.1.4.	NUMEROS DES PATINEURS	9
3.1.5.	ÉQUIPEMENT DE PROTECTION OIONNEL.....	9
3.1.6.	AUTRES DANGERS	9
3.2.	TEST DE COMPETENCES DE PATINAGE POUR LES ARBITRES.....	10
3.3.	CODE VESTIMENTAIRE POUR LES ARBITRES	10
3.3.1.	HAUT :	10
3.3.2.	CASQUE.....	10
3.3.3.	CHAUSSETTES	10
3.3.4.	ROBES	10
3.3.5.	DIVERS	10
3.4.	CODE VESTIMENTAIRE DES OFFICIELS SANS PATINS.....	11
3.4.1.	HAUT	11
3.4.2.	CHAUSSETTES	11
3.4.3.	DIVERS	11
3.5.	PRATIQUES ARBITRALES STANDARD POUR LES ARBITRES	11
3.5.1.	TOUS LES POSTES	11
3.5.2.	ARBITRE EN CHEF (HR).....	12
3.5.3.	JAMMER REFEREES (JR)	12
3.5.4.	OUTSIDE PACK REFEREES (OPR)	13

3.6.	PRATIQUES ARBITRALES STANDARD POUR LES OFFICIELS SANS PATIN	13
3.6.1.	OFFICIEL EN CHEF (HNSO).....	13
3.6.2.	COMMUNICATION DES PENALITES	13
3.6.3.	INSIDE WHITEBOARD (IWB)	13
3.6.4.	PENALTY TRACKER (PT) / PENALTY WRANGLER (PW)	14
3.6.5.	OFFICIELS DE PRISON	14
3.6.6.	JAM TIMER (JT).....	15
3.6.7.	SCOREKEEPER (SK)	16
3.6.8.	SCOREBOARD OPERATOR (SO)	16
3.6.9.	LINE-UP TRACKER (LT).....	16
3.7.	COMMUNICATION ELECTRONIQUE DES PENALITES	17
3.8.	GESTES ARBITRAUX	17
3.8.1.	TEMPS MORT D'EQUIPE.....	17
3.8.2.	TEMPS MORT OFFICIEL	17
3.8.3.	LEAD JAMMER	18
3.8.4.	NOT LEAD JAMMER.....	18
3.8.5.	PACK IS HERE.....	18
3.8.6.	NO PACK.....	18
3.8.7.	BLOCAGE PAR DERRIERE	18
3.8.8.	BLOCAGE A LA TETE / BLOCAGE HAUT	18
3.8.9.	BLOCAGE BAS	18
3.8.10.	UTILISATION DES COUDES.....	18
3.8.11.	UTILISATIONS DES AVANT-BRAS ET DES MAINS	18
3.8.12.	BLOCAGE AVEC LA TETE	19
3.8.13.	BLOCAGE A PLUSIEURS	19
3.8.14.	ENGAGEMENT HORS DES LIMITES	19
3.8.15.	DIRECTION DE JEU	19
3.8.16.	HORS-JEU	19
3.8.17.	COUPER LA PISTE.....	19
3.8.18.	PATINER HORS DE LIMITES.....	19
3.8.19.	PROCEDURES ILLEGALES.....	19
3.8.20.	INSUBORDINATION	19
3.8.21.	RETARDEMENT DE JEU	19
3.8.22.	MAUVAISE CONDUITE / TRES MAUVAISE CONDUITE	20
3.8.23.	PENALITE	20
3.8.24.	EXCLUSION ET EXPLUSION.....	20
3.8.25.	JAMMERPOINT DE TOUR D'AVANCE	20
3.9.	GESTES SUPPLEMENTAIRES.....	20

3.9.1.	PENALITES MULTIPLES	20
3.9.2.	PAS DE DEPASSEMENT / PAS DE PENALITE	20
3.9.3.	RETURN TO THE TRACK / RETURN TO YOUR BENCH	21
3.9.4.	SKATE AROUND	21
3.10.	INDICATIONS VERBALES ARBITRALES.....	21
3.10.1.	PENALITES	21
3.10.2.	PENALITES AVEC PLUSIEURS INFRACTIONS	21
3.10.3.	PRISON	22
3.10.4.	AVERTISSEMENTS ET AUTRES SIGNAUX VERBAUX.....	22
4.	CAHIER DES CHARGES TECHNIQUES DE LA STRUCTURE D'ACCUEIL	24
4.1.	SCHEMA DE LA PISTE	24
4.2.	VESTIAIRES.....	24
4.2.1.	VESTIAIRES DES EQUIPES	24
4.2.2.	VESTIAIRE DES ARBITRES	24
4.2.3.	SANITAIRES	24
4.2.4.	ÉTAT DES EQUIPEMENTS SANITAIRES	24
4.3.	SECURITE	24
4.3.1.	ACCUEIL DU PUBLIC	24
4.3.2.	BUVETTE	25
4.3.3.	SECOURS D'URGENCE	25
4.3.4.	SONORISATION	25
4.3.5.	ANIMATION, SONORISATION	25
4.3.6.	SACEM	25
4.3.7.	SPEAKER.....	25
4.4.	PHOTOGRAPHIE, VIDEO	28
4.5.	ECLAIRAGE.....	29
4.6.	CHAUFFAGE	29
4.7.	AFFICHAGE DU SCORE ET DU TEMPS DU MATCH	29
5.	REGLEMENT ADMINISTRATIF GENERAL DES COMPETITIONS	30
5.1.	ADMISSIBILITE DES ASSOCIATIONS	30
5.2.	ADMISSIBILITE DES PARTICIPANTS - OBLIGATION DE LICENCE.....	30
5.3.	MUTATIONS ET PRETS DE JOUEURS.....	30
5.3.1.	MUTATION NORMALE	30
5.3.2.	MUTATION EXCEPTIONNELLE.....	30
5.3.3.	PRET	31
5.3.4.	RESTRICTION DE PARTICIPATION AUX COMPETITIONS.....	31
5.3.5.	LITIGES	31

5.4.	CLASSIFICATION DES COMPETITIONS.....	31
5.4.1.	FORMULE DES COMPETITIONS	31
5.4.2.	COMPETITIONS INTERNATIONALES OFFICIELLES	32
5.4.3.	COMPETITIONS NATIONALES OFFICIELLES	32
5.4.4.	COMPETITIONS REGIONALES OFFICIELLES.....	32
5.4.5.	COMPETITIONS RECONNUES PAR LA CRD/FFRS	32
5.4.6.	COMPETITIONS AMICALES	32
5.4.7.	COMPETITIONS AMICALES INTERNATIONALES	33
5.5.	CATEGORIES D’AGE	33
5.6.	MIXITE.....	33
5.7.	PARTICIPATION DE JOUEURS ETRANGERS	33
5.8.	DOCUMENTS OFFICIELS DES MATCHS : FORMULAIRE DE RAPPORT DE MATCH INTERCLUB (FRMI) 33	
6.	REGLEMENT FINANCIER.....	34
6.1.	INDEMNITES D’ARBITRAGE	34
6.1.1.	REGLEMENT DES INDEMNITES D’ARBITRAGE:	34
6.2.	GENERALITES	34
6.3.	RENCONTRE ANNULEE	34
6.3.1.	ANNULATION PAR L’EQUIPE QUI RECOIT.....	34
6.3.2.	ANNULATION PAR L’EQUIPE QUI SE DEPLACE	34
6.3.3.	INDEMNITES D’ARBITRAGE	35
6.3.4.	CAS DE FORCE MAJEURE	35
6.4.	INTERRUPTION OU REPORT D’UNE RENCONTRE POUR PISTE IMPRATICABLE.....	35
6.5.	FRAIS D’ORGANISATION	35
6.6.	FRAIS D’ACCIDENTS – JOUEURS, ARBITRE, DELEGUE.....	35
7.	DISCIPLINE, SANCTIONS - LITIGES.....	36
7.1.	GÉNÉRALITÉS	36
7.2.	COMMISSION DE DISCIPLINE.....	36
7.3.	SANCTIONS	36
7.3.1.	NON ADMISSIBILITE A UNE COMPETITION.....	36
7.3.2.	FORFAIT – ABANDON.....	36
7.3.3.	CONSTAT INITIAL	36
7.3.4.	CONSTAT DIFFERE	36
7.3.5.	FORFAITS MULTIPLES, FORFAIT PARTICULIER	37
7.3.6.	SUSPENSION SPORTIVE.....	37
7.4.	APPLICATION DES PENALITES FINANCIERES.....	38
7.5.	REGLEMENT DES PENALITES FINANCIERES	38

7.6.	LITIGES.....	39
7.6.1.	RECLAMATION.....	39
7.6.2.	RECOURS.....	39
7.6.3.	APPEL	39
7.6.4.	PENALITE FINANCIERE	39
8.	CAHIER DES CHARGES DES RENCONTRES	40

1. PREAMBULE

1.1. OBJET DU DOCUMENT

Par délégation du Ministère en charge des Sports, et par l'intermédiaire de la Fédération Française de Roller Sports, la Commission Roller Derby est en charge de l'organisation et la gestion des activités sportives de la discipline Roller Derby. Le présent règlement a été établi par le Groupe de Travail Roller Derby FFRS, sur la base des règles de jeu de la WFTDA et des statuts et règlements de la FFRS. Pour toute situation non prévue dans le présent règlement, la Commission Roller Derby sera saisie, statuera sur le cas et examinera un projet de réglementation adéquat.

1.2. CHAMP D'APPLICATION

Le Règlement de Fonctionnement Sportif, ses Annexes ainsi que les Publications et Questions/Réponses fournies par la WFTDA s'appliquent dans le cadre d'un championnat ou d'une rencontre organisée par la FFRS, ses organes déconcentrés ou ses clubs affiliés.

1.3. LISTE DES ANNEXES:

[Documents à finaliser par la Commission Roller Derby / FFRS. A annexer au présent règlement.]

Annexe 1 - "Règles du Flat Track Roller Derby"

Annexe 2 - Tracé de la piste

Annexe 3 – Code des bonnes conduites du Speaker de roller Derby

2. LES REGLES DU JEU

2.1. DOCUMENTS REGLEMENTAIRES

Décision du Conseil d'Administration de la Fédération Française de Roller Sports en date du 18 Octobre 2014 validant l'utilisation des règles de jeu WFTDA dans leur version française.
Accord de la WFTDA pour l'utilisation de ses règles de jeu par la FFRS [*en cours de finalisation*].
Fédération Française de Roller Sports - Règlement intérieur – Edition 2013
Fédération Française de Roller Sports - Règlement médical – Edition 2010
Fédération Française de Roller Sports - Règlement disciplinaire – Edition 2011
Directive Européenne relative aux équipements de protection Individuelle (Directive 89/686/CEE)

2.2. LES REGLES DU ROLLER DERBY SUR PISTE PLATE

Les règles du jeu applicables sont celles de la WFTDA «The rules of flat track Roller Derby», dans leur version Française la plus récente “Règles du Flat Track Roller Derby”. Les règles du jeu sont disponibles dans l'**Annexe 1** du présent Règlement de Fonctionnement Sportif, et à l'adresse suivante: <http://wftda.com/rules/wftda-rules-french.pdf> .

2.3. PUBLICATIONS

Ces Publications périodiques du Comité des Règles WFTDA fournissent des conseils officiels pour l'interprétation des règles. Les Publications sont disponibles en Version Originale (anglais) «Rules publications» à l'adresse suivante: <http://wftda.com/rules/publications> .

2.4. QUESTIONS/REPONSES

Ces Questions/Réponses publiées périodiquement par le Comité des Règles WFTDA fournissent des conseils officiels pour l'interprétation des règles. Les Publications sont disponibles en Version Originale (anglais) «Rules Q&A» : <http://wftda.com/rules/qa> .

2.5. COMPETENCES MINIMALES REQUISES POUR LES JOUEURS

Tout joueur participant à un match de Roller derby doit être inscrit sur la feuille de match et l'est sous la responsabilité de son club. Ne peuvent être inscrits sur la feuille de match que des patineurs ne présentant aucun risque pour les autres et pour eux mêmes, et qui ne nuiront pas au bon déroulement du match. Dans le cas contraire, à l'initiative de l'arbitre en chef et conformément aux règles du jeu, un joueur ne satisfaisant pas à ces exigences pourra être exclu.

3. ARBITRAGE

L'équipe d'arbitrage est composée de 2 types d'intervenants : les arbitres en patins appelés **arbitres**, et les officiels sans patins, nommés **officiels**.

Un arbitre est désigné **Arbitre en chef** par l'organisateur. Il assignera au besoin les postes et positions aux autres arbitres et aux officiels.

Un officiel est désigné **Officiel en chef** par l'organisateur, avec l'accord de l'arbitre en chef.

Les arbitres et officiels participant à un match de Roller derby doivent être inscrits sur la feuille de match.

Ils doivent être licenciés à la FFRS, dans une fédération affiliée à la FIRS ou dans toute autre organisation bénéficiant d'un accord de réciprocité d'assurance.

3.1. PROCEDURE D'AVANT-MATCH POUR LES ARBITRES

Les arbitres doivent vérifier avant le match l'équipement de sécurité des patineurs ainsi que la validité des numéros qu'ils portent. Les arbitres doivent s'assurer que l'équipement de sécurité est correct et que les éléments n'ont pas été modifiés par les patineurs.

3.1.1. CASQUE

Les arbitres doivent vérifier le port par les patineurs d'un casque qui tient en place et ne tombe pas sur les yeux ni découvre le front quand l'arbitre le fait bouger. La mentonnière doit être suffisamment serrée sans gêner le mouvement de la mâchoire et la respiration.

3.1.2. PROTEGE-DENTS

Les patineurs doivent porter un protège-dent en un seul morceau qui tient en place.

3.1.3. PROTEGE-COUDES/PROTEGE-POIGNETS/PROTEGE-GENOUX

Les arbitres doivent vérifier le port par les patineurs de protège-coudes, protège-poignets, et protège-genoux. En outre chaque élément possèdera une coque rigide intacte, correctement maintenue par la partie textile de l'équipement. L'équipement lui-même doit être correctement positionné au niveau de l'articulation concernée et le jeu de l'équipement doit être limité. Les arbitres doivent s'assurer qu'aucune attache n'est laissée libre et ni ne présente un danger potentiel.

3.1.4. NUMEROS DES PATINEURS

Les arbitres doivent vérifier la cohérence et la validité des numéros portés par les patineurs sur leur maillot et leurs bras.

3.1.5. ÉQUIPEMENT DE PROTECTION OPTIONNEL

Les arbitres doivent vérifier la conformité des équipements de protection optionnels portés par les patineurs.

3.1.6. AUTRES DANGERS

Les arbitres doivent vérifier la non-dangérousité de l'ensemble des éléments de la tenue des patineurs, et demander à ces derniers d'enlever/ajuster/modifier tout élément posant des problèmes de sécurité (bijoux, etc.).

Les arbitres demanderont aux patineurs ne respectant pas les standards ci-dessus de corriger le problème relevé, sans quoi les patineurs concernés pourront ne pas être autorisés à jouer le match. Comme d'habitude, la décision de l'arbitre en chef est définitive et sans appel.

3.2. TEST DE COMPETENCES DE PATINAGE POUR LES ARBITRES

[Rédaction à venir par la Commission Roller Derby / FFRS. A annexer au présent règlement.]

3.3. CODE VESTIMENTAIRE POUR LES ARBITRES

Les arbitres et officiels sans patins participant à des rencontres doivent contacter l'Arbitre en chef pour déterminer si un code vestimentaire est imposé. Un Arbitre ou officiel qui refuserait de se conformer au code vestimentaire décidé par l'arbitre en chef pourra être démis de ses fonctions pour le match/tournoi en question. Les aspects non mentionnés dans ce document sont laissés à la discrétion de l'Arbitre en chef.

3.3.1. HAUT :

- Le maillot doit présenter une alternance de bandes verticales noires et blanches, d'approximativement 3cm de large, avec ou sans col. Les poches sur la poitrine sont acceptées si elles respectent le motif rayé.
- Le bas du maillot ne doit pas arriver au-dessus de la taille et doit être ourlé.
- Le nom et/ou le numéro doit être imprimé en lettres blanches sur rectangle noir et attaché ou imprimé sur le dos entre les omoplates. Les épingles à nourrice sont interdites.
- Les lettres et chiffres doivent faire au minimum 6 cm de haut.
- Le drapeau national peut figurer sur la manche gauche. Les certifications éventuelles sur la manche droite.

3.3.2. CASQUE

- Les casques doivent être ceux destinés à des fins sportives et ne doivent pas être fissurés, fendus, endommagés, mal ajustés, ou modifiés. Les casques de moto sont interdits.
- Les autocollants décoratifs sont acceptés du moment qu'ils ne sont pas de nature offensante. Tout autre élément décoratif est interdit.

3.3.3. CHAUSSETTES

Les chaussettes noires et/ou blanches ou les collants de tout type sont acceptés.

3.3.4. ROBES

Les robes à rayures verticales blanches et noires de 3 cm de large sont acceptées pour les arbitres. Les robes ne doivent pas arriver plus haut que mi-cuisse. Voici la liste des bas pouvant être portés avec une robe, ou obligatoires dans les autres cas :

- Un pantalon noir, un jean noir, un short noir, jupe noire ou kilt noir, qui ne doivent pas arriver plus haut que mi-cuisse. Des décorations blanches sont acceptées Tant que le vêtement est principalement noir.
- Les parties intimes doivent être couvertes.
- Les bas peuvent être modifiés mais doivent être ourlés.
- Les ceintures sont autorisées mais doivent être noires et/ou blanches.

3.3.5. DIVERS

- Les bijoux sont autorisés mais ne doivent pas indiquer un favoritisme quelconque, ni être de nature à distraire les patineurs ou les spectateurs.
- Les arbitres ne doivent pas être maquillés, en dehors du noir pour les yeux.

- Les arbitres ne doivent pas porter de camera, appareils photo ou autre dispositif d'enregistrement, sauf accord de toutes les parties concernées. Un officiel peut toujours refuser de porter un appareil d'enregistrement.

3.4. CODE VESTIMENTAIRE DES OFFICIELS SANS PATINS

3.4.1. HAUT

- Les officiels sans patins doivent porter un haut rose pâle ou bleu ciel, à manches courtes, avec ou sans col dont la couleur est la plus proche possible des modèles ci-après.



- Le bas du maillot ne doit pas arriver au-dessus de la taille et doit être ourlé.
- Le mot « OFFICIEL » est imprimé dans le dos entre les épaules en lettres noires d'au moins 6 cm de haut.
- Le nom de la l'association ou l'équipe d'affiliation ne sont pas obligatoires mais peuvent être marqués au niveau de la poitrine à gauche.
- Le drapeau national peut figurer sur la manche gauche. Les certifications éventuelles sur la manche droite.

3.4.2. CHAUSSETTES

Les chaussettes noires et / ou blanches ou les collants de tout type sont acceptés.

3.4.3. DIVERS

- Les bijoux sont autorisés mais ne doivent pas indiquer un favoritisme quelconque, ni être de nature à distraire les patineurs ou les spectateurs.
- Les officiels sans patins ne doivent pas être maquillés, en dehors du noir pour les yeux.
- Les officiels sans patins ne doivent pas porter de camera, appareils photo ou autre dispositif d'enregistrement, sauf accord de toutes les parties concernées. Un officiel peut toujours refuser de porter un appareil d'enregistrement.
- Les officiels sans patins peuvent porter des chapeaux, bandanas, bandeaux, etc. noirs ou blanc.
- Les épingles à nourrices ou accroches temporaires sont interdites.
- Les officiels sans patins ne doivent pas porter de chaussures ouvertes (à orteils apparents).

3.5. PRATIQUES ARBITRALES STANDARD POUR LES ARBITRES

3.5.1. TOUS LES POSTES

Tous les arbitres sont responsables de donner les pénalités qu'ils sont en mesure de voir, quels que soient l'équipe et le patineur concernés.

Quand le jam est arrêté, tous les arbitres de Pack devront faire écho aux coups de sifflet de fin de jam et utiliseront les gestes arbitraux. Les Jammer Referees (JR) ne doivent utiliser le geste que si leur Jammer a arrêté le jam.

Si une pénalité doit être donnée avant le coup de sifflet de début de jam, un arbitre demandera au patineur de quitter la piste en suivant la procédure pour une pénalité, mais sans toutefois siffler. Ceci afin d'éviter que ce coup de sifflet puisse être confondu avec un départ de jam.

.Quand une équipe n'a plus qu'un seul Blocker sur la piste et que ce patineur commet une pénalité, l'arbitre donnant la pénalité doit communiquer la pénalité de la manière définie dans les documents officiels, de sorte à s'assurer que ce Blocker reste sur la piste.

Quand un autre Blocker de la même équipe réintègre le Pack et qu'une place est disponible en prison, l'arbitre fera signe au patineur précédemment averti d'aller en prison.

Pour des situations complexes, il existe une hiérarchie basée sur les catégories de pénalités suivantes, de sorte à définir quelle pénalité doit être appelée en priorité (par exemple un blocage avec les avant-bras dans le dos doit être enregistré en tant que Back Block) :

1. Très mauvaise conduite / Mauvaise conduite
2. Blocage avec la tête
3. Position sur la piste (Hors-jeu, Engagement hors des limites, Direction de jeu)
4. Contact sur zone cible illégale
5. Contact avec zone de blocage illégale
6. Autres pénalités sans contact (comme Couper la piste, Patiner hors des limites, Procédures illégales, Insubordination)

3.5.2.ARBITRE EN CHEF (HR)

L'Arbitre en chef sera positionné à l'intérieur de la piste.

Il occupera le poste d'Arbitre intérieur de Pack Arrière (Inside Pack Referee Back – IPRB) ou d'Arbitre intérieur de Pack Avant (Inside Pack Referee Front - IPRF).

Avant le début de la seconde période, l'arbitre en chef et le Penalty Box Manager identifieront tout patineur à qui il reste du temps à purger en prison et qui n'est pas encore assis à la place appropriée en prison. Si des patineurs ne se sont pas présentés d'eux-mêmes, l'Arbitre en chef les dirigera vers la prison de telle sorte qu'ils y soient avant que le jeu puisse commencer.

Quand un patineur est exclu ou expulsé d'un match, l'Arbitre en chef devra quitter le Pack (ou déléguer sa gestion à un autre arbitre) et se rendre à la prison pour informer le patineur qu'il doit quitter l'aire de jeu pour le reste de la rencontre, comme indiqué dans les règles.

3.5.3.JAMMER REFEREES (JR)

Les JR porteront des bracelets de couleur au bras ou au poignet de sorte à indiquer quelle équipe ils sont en train de suivre.

D'autres indicateurs tels que des couvre-casques colorés peuvent être portés, mais sans toutefois remplacer les bracelets.

Les JR transmettront le score à la fin de chaque passage marquant. Ils doivent pouvoir communiquer visuellement avec le Scorekeeper (SK) et vérifier le score reporté sans perdre leur Jammer de vue.

Le SK transmettra en retour le score qu'indique le JR pour le passage courant. Le SK doit être en mesure d'avoir un contact visuel à tout instant avec le JR ainsi que de signaler le score reçu jusqu'à sa validation par l'arbitre.

3.5.4. OUTSIDE PACK REFEREES (OPR)

Trois Arbitres extérieurs de Pack (OPR) permettent à l'équipe d'arbitrage une observation constante du pack et une couverture cohérente.

Le positionnement de base est le suivant : virage 1, virage 4, et dans la ligne droite entre ces deux virages. Ces positions peuvent être ajustées selon la position de départ du pack. Les zones où les OPR feront demi-tour sont d'une part les virages 1-2 et d'autre part les virages 3-4. Quand le pack démarre, l'arbitre le plus en avant va se déplacer jusqu'aux virages 3-4 ou il effectuera son demi-tour. Le second arbitre va se déplacer jusqu'aux virages 1-2 ou il effectuera son demi-tour. L'arbitre le plus en arrière sera considéré comme étant déjà dans sa zone de demi-tour et reculera jusqu'au virage 3 d'où il regardera le pack s'avancer vers lui dans la ligne droite.

Pendant un jam, les arbitres qui atteignent une zone de demi-tour s'avanceront suffisamment dans le virage de sorte à voir la limite extérieure de la ligne droite qui suit le virage. Au fur et à mesure que le pack s'éloigne d'eux, les arbitres reculeront jusqu'au début du virage et observeront le pack s'avancer vers eux dans la ligne droite qui précède le virage.

Par exemple, un arbitre qui atteint le virage 4 va parcourir la majeure partie de ce virage et observer le pack s'éloigner dans la ligne droite entre les virages 4 et 1. Il va ensuite faire demi-tour et reculer jusqu'au virage 3, d'où il observera le pack s'avancer dans la ligne droite entre les virages 2 et 3. L'arbitre patine ensuite de façon à suivre le pack pour une demi-piste, jusqu'aux virages 1-2.

3.6. PRATIQUES ARBITRALES STANDARD POUR LES OFFICIELS SANS PATIN

3.6.1. OFFICIEL EN CHEF (HNSO)

Une personne doit être nommée Officiel en chef (HNSO). Cette personne supervisera l'équipe des Officiels sans patin et s'assurera de son travail correct.

L'Officiel en chef s'assurera que les documents ont été correctement pré-remplis avant le match.

L'Officiel en chef supervisera la distribution (et la récupération) des documents avant (et après) le match.

3.6.2. COMMUNICATION DES PENALITES

Un système de suivi des pénalités sera utilisé pendant les matchs. Les consignes suivantes partent du principe que sera utilisé un tableau blanc (IWB) ainsi que le document « Interleague Game Reporting Form (IGRF) » de la WFTDA.

Document disponible à l'adresse suivante : <http://wftda.com/stats/wftda-statsbook-a4.xlsx>

3.6.3. INSIDE WHITEBOARD (IWB)

L'IWB doit être placé au centre de la piste entre les lignes de Pivot et de Jammer, visible depuis les bancs des équipes.

L'officiel sans patin chargé de l'IWB doit être positionné à un endroit où il peut recevoir les pénalités du Penalty Tracker (PT) pour les marquer sur l'IWB. Il doit également aider le PT en récupérant les pénalités qui auraient pu être manquées.

Les numéros des patineurs seront listés sur l'IWB par ordre alphabétique. L'ordre des caractères commencera avec 0-9 puis A-Z (par exemple : 1, 11, 11A, 1A, 2, 21, 2B, 4, 9, A1, etc.). La mention des noms des patineurs est facultative.

Les pénalités seront représentées par le code associé, tels que mentionné sur les feuilles de pénalités (par exemple 'S' pour Patiner en dehors de la poste, 'E' pour Utilisation des coudes).

L'IWB indiquera quand un patineur a servi sa pénalité : dès qu'un patineur s'assoit en prison pour servir sa pénalité, un petit point sera placé en-dessous du code de la pénalité pour montrer que ce patineur s'est assis pour servir sa pénalité.

L'IWB devra mentionner de façon visible les Temps morts et demandes de Révisions d'arbitrage restants aux équipes.

3.6.4. PENALTY TRACKER (PT) / PENALTY WRANGLER (PW)

L'équipe des officiels devra comprendre un Penalty Tracker et, optionnellement, un Penalty Wrangler dont la tâche consistera à assister le PT.

Si un numéro incorrect ou inexistant est donné, le PT ou le PW devra effectuer une vérification avec l'arbitre concerné (ou l'Arbitre en chef) entre les jams.

Si un patineur se présente en prison alors qu'aucune pénalité n'a été reportée sur les documents, le PT ou PW devra effectuer une vérification avec l'arbitre en chef entre les jams.

Le numéro du jam pendant lequel la pénalité s'est produite doit être reporté sur les feuilles de pénalités, indépendamment du jam dans lequel la pénalité est purgée en prison.

Si un patineur reçoit une pénalité entre deux jams, le numéro du jam auquel participait le patineur doit être utilisé. Par exemple, un contact tardif d'un Blocker sera reporté comme faisant partie du jam précédent, alors qu'un Engagement illégal au moment de l'alignement des patineurs sera reporté comme faisant partie du jam à venir.

Le PT ou PW devra informer l'Arbitre en chef de tous les patineurs sur la piste qui courent le risque d'être exclus suite à aux nombres de pénalités qu'ils ont reçu.

Toute pénalité de Retardement de jeu devra être reportée sur le jam suivant, c'est-à-dire le jam qui est retardé par l'appel de la pénalité. Si un Retardement de jeu est donné après le départ d'un jam, la pénalité sera enregistrée pour le jam suivant.

3.6.5. OFFICIELS DE PRISON

Les Penalty Box Timers (PBT) et le Penalty Box Manager (PBM) ne doivent pas être positionnés à un endroit où ils pourraient être confondus avec des patineurs purgeant une pénalité.

La prison disposera d'un tableau blanc (PBWB) qui sera divisé verticalement en deux parties, chaque côté correspondant à une couleur d'équipe. Si les équipes changent de bancs à la mi-temps, les couleurs sur le PBWB seront également inversées.

Quand un patineur arrive en prison, un officiel de prison devra lui montrer le côté et/ou le siège appropriés.

Si un patineur refuse de se lever, l'officiel de prison devra utiliser l'indication verbale appropriée pour informer le patineur que son temps est arrêté jusqu'à ce qu'il se lève.

Si un patineur s'assoit en prison entre les jams, il est considéré comme s'étant assis dans le jam à venir.

Quand un patineur arrive en prison, mais qu'aucune place n'est disponible pour lui, un officiel de prison devra informer le patineur avec le geste et l'indication verbale appropriés que la prison est pleine et qu'il est dans la file d'attente. Le PBM devra noter la position, la couleur et le numéro du patineur.

Tous les patineurs dans la file d'attente pour la prison doivent être listés sur le PBWB. Le premier patineur à entrer en prison est celui qui doit s'assoit. Les autres patineurs restent dans la file d'attente jusqu'à ce qu'un autre siège se libère.

Si le second Jammer arrive en prison entre deux jams alors que le premier Jammer est toujours pénalisé, le PBM demandera au premier Jammer de se lever mais sans quitter la prison. Le premier Jammer doit démarrer le jam en prison.

Tant qu'un patineur touche le sol avant la limite la plus en avant de la prison (la "ligne de non-retour"), il doit être considéré comme étant en prison, et n'a pas besoin d'effectuer un tour de piste avant d'y entrer. La ligne matérialisant la limite est considérée comme faisant partie de la prison. Même si la ligne de non-retour n'est pas physiquement matérialisée jusque sur la piste, on considère qu'elle traverse la piste : ainsi, si un patineur franchit cette ligne sur la piste et patine ensuite dans le sens horaire pour entrer en prison, il devra être invité à faire un tour de piste. L'officiel de prison devra utiliser le geste et l'indication verbale appropriés.

Si une entrée violente en prison pouvant justifier une Méconduite se produit, le PBM devra marquer le numéro du patineur sur le PBWB, entouré et coché, puis montrer le PBWB pour communiquer le fait qu'une Méconduite ou autre pénalité doit potentiellement être donnée. Si le jam prend fin avant que la situation ne soit réglée, le PBM devra aller au centre de la piste et informer les arbitres.

Les officiels de prison doivent répondre à un patineur qui demande le temps qu'il lui reste à purger, dans la limite du raisonnable.

Si un patineur quitte la prison trop tôt alors qu'aucun officiel ne le lui a demandé, le PBM devra marquer le numéro du patineur sur le PBWB, entouré, puis montrer le PBWB. Lorsqu'il verra cela, un arbitre devra donner une Procédure illégale et renverra le patineur en prison.

Quand un patineur doit purger du temps en prison, un officiel de prison affiche le numéro du patineur sur le PBWB, du côté approprié. Durant un jam, le PBWB doit être levé et visible dès qu'un siège est libre en prison pour un des patineurs dans la file d'attente. Si un patineur est toujours dans la file d'attente entre deux jams, le PBWB doit être levé par un officiel de prison pendant l'intégralité des 30 secondes d'inter-jam pour indiquer aux arbitres quels sont les patineurs dans la file d'attente.

Si un patineur est exclu par l'Arbitre en chef pendant un jam, le PBT devra continuer à chronométrer la chaise vide. La chaise doit être marquée de sorte à ce qu'il soit clair pour les autres officiels que cette chaise est chronométrée et que personne ne peut s'y asseoir jusqu'à ce qu'il ne reste que 10 secondes à purger au patineur exclu.

A la fin de la première période, les officiels de prison noteront le poste, la couleur, le numéro, et le temps restant à chaque patineur avant de les relâcher.

Avant le début de la seconde période, l'Arbitre en chef et le PBM identifieront les patineurs qui doivent servir du temps en prison et qui ne sont pas assis à la position appropriée en prison.

Si la pénalité d'un patineur n'est pas chronométrée, qu'elle qu'en soit la raison (le patineur n'est pas assis, le patineur est entré en prison dans le mauvais sens), l'officiel de prison devra informer le patineur en utilisant le geste et l'indication verbale appropriés.

3.6.6. JAM TIMER (JT)

Le JT est posté au centre de la piste, d'où il peut être vu et entendu à la fois par le Pack et les Jammers, sans être gêner la circulation des arbitres.

Cinq secondes avant le début du jam, le JT devra lever sa main ouverte en l'air, les cinq doigts visibles, en utilisant l'indication verbale appropriée. Une fois le coup de sifflet de début de jam donné, le JT désignera la ligne de Pivot jusqu'à ce que les patineurs aient visiblement compris que le jam a commencé.

Quand deux minutes se sont écoulées, le JT donnera quatre coups de sifflet brefs et utilisera le geste associé pour indiquer la fin du jam.

Si le jam est arrêté pour n'importe quelle autre raison, le JT devra tout de même faire écho aux coups de sifflets, mais aucun geste ne devra être utilisé.

Quand un arbitre demande un Temps mort officiel, le JT doit immédiatement le signaler par quatre coups courts de sifflet, arrêter le chronomètre de période, et se positionner devant la ligne de Pivot. Le JT devra de plus utiliser le geste associé à un Temps mort officiel.

Durant l'examen des demandes de Révision d'arbitrage, le JT doit se tenir sur la ligne de Pivot et alterner entre le geste de du Temps mort officiel et l'indication avec les deux bras du banc de l'équipe utilisant leur demande de Révision d'arbitrage. Le geste indiquant le banc ne doit laisser place à aucun doute quant au banc désigné, quel que soit l'endroit du public d'où il est vu.

Si le Capitaine ou l'adjoint désigné demande un Temps mort, le JT (ou le premier arbitre à voir le signe) doit d'abord s'assurer que l'équipe dispose encore d'un temps mort, puis le JT (ou le premier arbitre à avoir vu le signe) appelle un Temps mort en donnant quatre coups de sifflet brefs. Le JT arrête le chronomètre de période et indique au Scoreboard Operator qu'un Temps mort est en cours. Le JT doit indiquer si le Timeout est un Temps mort d'équipe, une demande de Révision d'arbitrage ou Temps mort officiel en utilisant le geste approprié.

Si besoin, le JT devra corriger le chronomètre visible du match pendant le Timeout.

La fin d'un Temps mort doit être signalée par un coup de sifflet long et roulant.

Si les 30 secondes touchent à leur fin et que des membres de l'équipe d'arbitrage ne sont pas en position, le JT a la capacité de lancer un Temps mort officiel.

3.6.7. SCOREKEEPER (SK)

Si des points sont attribués pendant le passage initial, ils doivent être reportés dans la colonne 'Pass 2' de la feuille de Score. Cette colonne contiendra alors la somme des points du passage initial et du second passage.

Le SK transmettra en retour le score que le JR indique pour le passage courant. Le SK doit être en mesure d'avoir un contact visuel à tout instant avec le JR ainsi que de signaler le score reçu jusqu'à sa validation par l'arbitre.

Lors d'un Passage de l'Etoile, les points ne doivent être marqués qu'après leur communication par le JR à la fin d'un passage du Jammer. Cela signifie que tous les points marqués lors du passage dans lequel a été effectué un Passage de l'Etoile doivent être reportés comme marqués par le nouveau Jammer.

3.6.8. SCOREBOARD OPERATOR (SO)

Le SO devra mettre à jour le score sur le Tableau de score à chaque passage d'un Jammer, en suivant le score du SK.

3.6.9. LINE-UP TRACKER (LT)

Pendant un jam durant lequel a été effectué un Passage de l'Etoile, l'entrée et/ou la sortie de prison doit seulement être reportée sur les feuilles de Lineup sur la ligne du Jammer courant au moment où l'entrée ou la sortie de prison a lieu. Par exemple, si un patineur entre en prison pendant que le Jammer initial est Jammer, cela est reporté sur la ligne de ce Jammer. S'il ressort après qu'un

passage de l'étoile a été réalisé, cela est reporté sur la ligne SP (correspondant à celle du nouveau Jammer).

3.7. COMMUNICATION ELECTRONIQUE DES PENALITES

Pratiques standards pour les matchs utilisant un système électronique en remplacement de l'IWB
Le système de suivi des pénalités peut éventuellement être un système électronique qui respecte les standards exposés dans cette section.

(Note : Rinxter peut être utilisé en conjonction avec le système électronique)

L'opérateur du système devra être positionné à un endroit où il pourra recevoir les pénalités du PT pour les entrer dans le système.

Il doit également aider le PT en récupérant les pénalités qui auraient pu être manquées.

Le système doit laisser la possibilité aux équipes de consulter leurs pénalités. Aucun emplacement spécifique n'est imposé tant que les équipes disposent de l'information depuis leurs bancs.

Les équipes auront accès au système pour suivre leurs pénalités. Les pénalités seront disponibles en temps-réel par l'intermédiaire d'un ordinateur portable ou d'un écran positionné au niveau des bancs d'équipe ou visible depuis cette zone.

Les numéros des patineurs seront listés sur l'IWB par ordre alphabétique. L'ordre des caractères commencera avec 0-9 puis A-Z (par exemple : 1, 11, 11A, 1A, 2, 21, 2B, 4, 9, A1, etc.). La mention des noms des patineurs est facultative.

Les pénalités seront représentées par le code associé, tels que mentionné sur les feuilles de pénalités (par exemple 'S' pour Patiner en dehors des limites, 'E' pour Utilisation des coudes).

Si une pénalité n'est pas entendue, un code de pénalité "inconnu" doit être utilisé pour enregistrer le passage en prison correspondant à la pénalité, jusqu'à ce que la pénalité correcte puisse être confirmée.

Dès qu'un patineur s'assoit en prison pour purger sa pénalité, une annotation doit être portée à côté de la pénalité pour montrer que le patineur a purgé sa pénalité.

Le système devra conserver la trace des Temps mort et des demandes de Révision d'arbitrage.
Le Tableau de score affichera le nombre de Temps mort et de demandes de Révision d'arbitrage restants pour chaque équipe.

3.8. GESTES ARBITRAUX

Sauf indication ci-dessous, tous les gestes arbitraux sont effectués au moment de l'infraction. Les gestes arbitraux sont également utilisés à d'autres moments pour la communication au sein de l'équipe d'arbitrage. Lorsque les descriptions spécifient une position pour le geste par rapport au corps de l'officiel, par exemple "devant le torse," le positionnement peut être modifié à des fins de communication.

3.8.1. TEMPS MORT D'EQUIPE

Geste utilisé par les capitaines et les suppléants pour demander un temps mort d'équipe ou une révision d'arbitrage.

+ Photo du geste de l'arbitre

3.8.2. TEMPS MORT OFFICIEL

Les doigts des deux mains viennent toucher le haut de leur épaule respective.

+ [Photo du geste de l'arbitre en 2 étapes](#)

3.8.3. LEAD JAMMER

Le bras droit est tendu avec l'index pointant vers le Lead Jammer, tandis que le bras gauche est à la verticale, en l'air avec la main faisant une forme de «L» avec l'index et le pouce. Elle a lieu jusqu'à ce que le Jammer atteigne la Zone d'Engagement et débute son premier passage marquant. Le bras gauche est alors baissé. Pendant toute la durée où le Jammer conserve le statut de Lead Jammer, le bras droit reste tendu avec l'index pointant vers le Lead Jammer.

+ [Photo du geste de l'arbitre](#)

3.8.4. NOT LEAD JAMMER

Les bras sont perpendiculaires au sol, en avant du corps et se déplacent dans les deux sens de sorte qu'ils se croisent au centre du corps. Ce geste est répété jusqu'à ce que le Jammer atteigne la zone d'engagement et débute son premier passage marquant.

+ [Photo du geste de l'arbitre en 3 étapes](#)

3.8.5. PACK IS HERE

Les deux bras sont tendus, les paumes ouvertes et tournées vers l'intérieur. La paume en avant doit indiquer l'avant du pack, tandis que la paume vers l'arrière indique l'arrière du pack.

+ [Photo du geste de l'arbitre](#)

3.8.6. NO PACK

Les deux bras sont levés, les coudes pliés, de sorte que les avant-bras soit à la verticale avec les paumes ouvertes et tournées l'une vers l'autre.

+ [Photo du geste de l'arbitre](#)

3.8.7. BLOCAGE PAR DERRIERE

Les bras sont d'abord en avant et pliés à un angle de 90 degrés. Ils sont ensuite étendus vers l'avant jusqu'à ce que directement à l'avant du corps.

+ [Photo du geste de l'arbitre en 2 étapes](#)

3.8.8. BLOCAGE A LA TETE / BLOCAGE HAUT

L'avant-bras est placé en avant du corps, paume vers l'intérieur, avec le poing fermé devant le menton. L'avant-bras est ensuite déplacé vers le bas, ce qui porte le poing devant la poitrine.

+ [Photo du geste de l'arbitre en 2 étapes](#)

3.8.9. BLOCAGE BAS

Le bras est en avant en travers du corps et le coude plié. La main touche le corps juste en dessous de l'épaule opposée.

+ [Photo du geste de l'arbitre](#)

3.8.10. UTILISATION DES COUDES

Le bras est plié, le coude pointant vers l'avant. La main opposée placée sur le coude plié.

+ [Photo du geste de l'arbitre](#)

3.8.11. UTILISATIONS DES AVANT-BRAS ET DES MAINS

Le bras est plié, le coude pointant vers l'avant. La main opposée est placée sur l'avant-bras.

+ [Photo du geste de l'arbitre](#)

3.8.12. BLOCAGE AVEC LA TETE

La main est maintenue contre l'arrière du casque, paume ouverte vers le casque, avec le coude plié tenu sur le côté.

+ Photo du geste de l'arbitre

3.8.13. BLOCAGE A PLUSIEURS

Les doigts des deux mains sont joints avec les avant-bras tendus perpendiculaires au corps

+ Photo du geste de l'arbitre

3.8.14. ENGAGEMENT HORS DES LIMITES

Les mains sont tenues parallèlement au-dessus de l'épaule et déplacées à travers le corps vers la hanche opposée.

+ Photo du geste de l'arbitre en 2 étapes

3.8.15. DIRECTION DE JEU

Le bras est tendu, avant-bras étendu, paume vers le haut. Le coude reste fixe alors que l'avant-bras pivote sur 180 degrés dans les deux sens.

+ Photo du geste de l'arbitre en 3 étapes

3.8.16. HORS-JEU

Le bras est maintenu avec le coude plié à un angle de 90 degrés. Ceci est un avertissement visuel donné quand un ou plusieurs patineurs sont Out of Play. Quand une pénalité est commise, le bras doit tomber dans un mouvement de hachage. Ce mouvement est effectué une fois par pénalité.

+ Photo du geste de l'arbitre en 2 étapes

3.8.17. COUPER LA PISTE

Les bras sont maintenus avec les avant-bras croisés devant le corps.

+ Photo du geste de l'arbitre

3.8.18. PATINER HORS DE LIMITES

Les mains sont tenues parallèlement l'une à l'autre, près de la tête, et vers le côté de la piste où l'infraction a eu lieu, avec les doigts vers le haut. Les poignets sont ensuite pliés vers le côté de la piste où l'infraction a été commise.

+ Photo du geste de l'arbitre en 2 étapes

3.8.19. PROCEDURES ILLEGALES

Les poings sont maintenus en face de la poitrine avec les avant-bras perpendiculaires au corps et déplacés dans un mouvement circulaire.

+ Photo du geste de l'arbitre en 4 étapes

3.8.20. INSUBORDINATION

Un bras est tendu droit, dans un angle visant le sol. La main opposée est placée paume à plat vers le bas, avec tous les doigts tendus sur l'épaule du bras tendu. La main est déplacée sur le bras étendu à partir de l'épaule et jusque la main.

+ Photo du geste de l'arbitre en 2 étapes

3.8.21. RETARDEMENT DE JEU

Une main est étendue devant le corps, parallèle au sol et perpendiculaire au torse. La paume est orientée vers le haut, les doigts ensemble. L'autre côté est étendu devant le corps, perpendiculaire à la main du premier côté, et

parallèlement au corps. La seconde main se déplace vers le bas dans un mouvement de hachage jusqu'au contact de la première main.

+ Photo du geste de l'arbitre en 3 étapes

3.8.22. MAUVAISE CONDUITE / TRES MAUVAISE CONDUITE

Mauvaise conduite

Une main est placée au niveau de l'épaule opposée du bras utilisé, juste en dessous de la clavicule, la paume de la main sur la poitrine. La main est déplacée sur la poitrine jusque l'épaule du bras utilisé.

+ Photo du geste de l'arbitre en 2 étapes

Très mauvaise conduite

Une main est placée au niveau de l'épaule opposée du bras utilisé, juste en dessous de la clavicule, la paume de la main sur la poitrine. La main est déplacée sur la poitrine jusque l'épaule du bras utilisé.

Après avoir terminé le geste de la Méconduite, le geste est prolongé. Le coude est plié et la main est déplacée vers le haut avec le pouce pointant vers l'épaule. Cette pénalité est délivrée uniquement par l'arbitre en chef.

+ Photo du geste de l'arbitre en 4 étapes

3.8.23. PENALITE

Le bras est maintenu vers l'extérieur avec le coude fléchi et l'index étendu. Le coude est ensuite redressé et le bras est tendu vers le haut en un mouvement élané. Ce geste doit être précédé par un coup de sifflet, le geste de pénalité spécifique appropriée et d'un signal verbal. Ce geste se produit à la fin de cette série d'actions.

+ Photo du geste de l'arbitre en 2 étapes

3.8.24. EXCLUSION ET EXPLUSION

Le bras est tendu. Le coude est plié et la main est déplacée vers le haut avec le pouce pointant vers l'épaule. Cette pénalité est délivrée uniquement par l'Arbitre en chef.

+ Photo du geste de l'arbitre en 2 étapes

3.8.25. JAMMERPOINT DE TOUR D'AVANCE

Un tapotement sur le casque avec la paume, fait par le JR Referee" dont le Jammer est dépassé, quand l'autre JR le dépasse. Le son du protège poignet sur le casque peut également alerter l'autre JR à la potentielle occasion du marquage de points. Cela ne veut pas dire que le Jammer a marqué, mais c'est une communication d'un arbitre à l'autre que le Jammer est admissible à marquer.

+ Photo du geste de l'arbitre

3.9. GESTES SUPPLEMENTAIRES

3.9.1. PENALITES MULTIPLES

Ce geste indique à un officiel de Prison, qu'un patineur doit purger plus d'une pénalité. Le bras est tendu avec poing fermé, paume vers le bas, en face du torse. Deux ou plusieurs doigts de la main opposée sont tendus et tapés deux fois sur le bras tendu au niveau du poignet. Le nombre pénalités que le patineur doit purger est alors affiché avec le nombre de doigts tendus de la main. Les doigts sont de nouveau tapés deux fois sur le poignet.

+ Photo du geste de l'arbitre en 2 étapes

3.9.2. PAS DE DEPASSEMENT / PAS DE PENALITE

Ce geste indique que le patineur est passé devant un ou plusieurs patineurs dans une action ne méritant pas de pénalité, mais sans avoir réalisé un dépassement marquant. Une main se tient devant de la poitrine, et l'autre main est placée entre la première et la poitrine. L'index des deux mains est orienté vers le haut. La main la plus proche du corps se déplace alors en face de l'autre main par l'exécution d'un demi-cercle qui se trouve sur un plan parallèle au sol.

+ Photo du geste de l'arbitre en 2 étapes

3.9.3. RETURN TO THE TRACK / RETURN TO YOUR BENCH

Ces gestes sont interchangeable en fonction de la position de l'officiel (à l'intérieur de la limite de la piste ou en dehors de la limite de la piste) et peuvent être fait avec les deux mains en fonction de l'emplacement de l'officiel. Ils sont utilisés pour indiquer aux patineurs de rester sur la piste ou de revenir à la zone de banc d'équipe.

Return to the Track

Le bras est tendu en avant de la poitrine avec le coude fléchi légèrement; doigts tendus et paume vers le corps. Flexion au niveau du coude, la main est agitée vers le corps.

Return to your Bench

Le bras est maintenu perpendiculaire au corps avec la paume de la main et tournée vers l'extérieur. Le coude est ensuite redressé et le bras est étendu à distance du corps.

+ Photo du geste de l'arbitre en 2 étapes

3.9.4. SKATE AROUND

La main est maintenue au centre du corps, perpendiculaire au sol. L'index est pointé vers le haut et les autres doigts forment un poing. En maintenant cette orientation et cette position, la main est déplacée dans un mouvement circulaire dans le sens antihoraire. Le signal est répété au besoin, et peut être utilisé soit par un NSO ou un arbitre en patin.

+ Photo du geste de l'arbitre en 3 étapes

3.10. INDICATIONS VERBALES ARBITRALES

3.10.1. PENALITES

Signal général: « Couleur de l'équipe, numéro du patineur, type de pénalité »

Le numéro doit être annoncé chiffre par chiffre.

Signaux verbaux des types de pénalités :

Signal à annoncer à la fin du signal complet de la pénalité.

- Blocage par derrière: « Back Block »
- Blocage à la tête / Blocage haut: « High Block »
- Blocage bas: « Low Block »
- Utilisation des coudes : « Elbows »
- Utilisation des avant-bras et des mains : « Forearms »
- Blocage avec la tête : « Blocking with the head »
- Blocage à plusieurs : « Multiplayer Block »
- Engagement hors des limites : voir section « Pénalités avec plusieurs infractions »
- Direction de jeu : voir section « Pénalités avec plusieurs infractions »
- Hors-jeu : voir section « Pénalités avec plusieurs infractions »
- Couper la piste : « Cutting »
- Patiner hors des limites : « Skating out of bounds »
- Procédures illégales : voir section « Pénalités avec plusieurs infractions »
- Insubordination : « Insubordination »
- Retardement du jeu : « Delay of Game »
- Mauvaise conduite/Très mauvaise conduite : « Misconduct/Gross Misconduct »

3.10.2. PENALITES AVEC PLUSIEURS INFRACTIONS

Certaines catégories de pénalités correspondent à plusieurs infractions. Voici le détail des signaux verbaux précis à annoncer dans ce cas, accompagné du geste correspondant à la catégorie de pénalité.

Engagement hors des limites

- « Out of bounds Assist »
- « Out of bounds Block »

Direction de jeu

- « Clockwise Block »
- « Stopped Block »
- « Clockwise Assist »
- « Stopped Assist »

Hors-jeu

- « Failure to return »
- « Failure to reform »
- « Out of play Block »
- « Illégal Return »
- « Out of play Assist »
- « Destroying the pack »

Procédures illégales

- « Failure to yield »
- « Too many skaters »
- « Illegal Call-off »
- « Illegal Re-Entry »
- « Illegal Engaging »
- « Penalty Box Violation »
- « Uniform Violation »
- « Star Pass Violation »
- « Bench Staff Violation »
- « Equipment Violation »
- « Interference »
- « Stalling »
- « Illegal Positioning »

3.10.3. PRISON

« Couleur de l'équipe, numéro du patineur, 'Stand' »

Instruction donnée au patineur de se lever, 10 secondes avant la fin de sa pénalité.

« Couleur de l'équipe, numéro du patineur, 'Done' »

Instruction donnée au patineur de quitter la prison et retourner sur la piste, à la fin de sa pénalité.

« 'Timing stopped for' Couleur de l'équipe, numéro du patineur »

Instruction à un patineur dont le temps de pénalité n'est pas décompté, par exemple si le patineur ne s'est pas complètement levé après instruction de se lever.

« Couleur de l'équipe, numéro du patineur, 'skate around' »

Instruction à un patineur qui est rentré dans la prison dans le sens horaire de refaire un tour complet à l'extérieur de la piste pour rentrer dans la prison dans le bon sens. Ce signal doit être accompagné du geste correspondant.

« Couleur de l'équipe, numéro du patineur, 'you're in the queue' »

Instruction à un patineur de retourner sur la piste parce qu'il n'y a pas de siège de libre en penalty box. Ce signal doit être accompagné du geste correspondant de retourner sur la piste.

3.10.4. AVERTISSEMENTS ET AUTRES SIGNAUX VERBAUX

« Out of play »

Avertissement pour signaler à un patineur sa position hors-jeu 6 m devant ou 6 m derrière le pack. Ce signal doit être accompagné du geste correspondant.

« No pack »

Avertissement pour signaler une situation de No Pack. Ce signal doit être accompagné du geste correspondant.

« Pack is here »

Indication du Pack légal sur la piste. Ce signal doit être accompagné du geste correspondant.

« Five seconds »

Annonce du Jam Timer 5 secondes avant le lancement du jam suivant.

« Jam is on »

Indication que le jam est en cours et n'a pas été arrêté par un officiel.

« Couleur de l'équipe, numéro du patineur, 'false start' »

Avertissement à un patineur en position de false start au coup de sifflet de début du jam. Ce signal doit être accompagné du geste correspondant.

« Couleur de l'équipe, numéro du patineur, 'remain on the track' »

Indication à un patineur qu'il n'a pas d'obligation de quitter la piste. Ce signal doit être accompagné du geste correspondant.

« Couleur de l'équipe, numéro du patineur, 'report to the box' »

Instruction à un patineur de se rendre en penalty box. Ce signal doit être accompagné du geste correspondant.

« Couleur de l'équipe, numéro du patineur, 'return to your bench' »

Instruction à un patineur qu'il doit retourner à son banc. Ce signal doit être accompagné du geste correspondant.

« Couleur de l'équipe, numéro du patineur, 'remove your cover' »

Instruction à un patineur de retirer son couvre-casque de Pivot ou de Jammer.

4. CAHIER DES CHARGES TECHNIQUES DE LA STRUCTURE D'ACCUEIL

L'association organisatrice de la rencontre est responsable du bon état des installations mises à disposition.

Chaque association bénéficiant de la mise à disposition d'équipement doit en user exclusivement pour l'usage de destination et veiller à le préserver dans son état initial.

La salle devra être conforme aux règles générales de sécurité en vigueur.

Les organisateurs d'une rencontre sont responsables de la sécurité des arbitres, des membres des délégations et des joueurs, vis-à-vis de tout agresseur, sur la piste, à leur sortie de la piste ou des vestiaires, à leur sortie de l'enceinte de la manifestation.

Le club recevant ou organisateur sera rendu responsable des agissements de son public ainsi que de ceux des supporters de l'équipe adverse si ceux-ci ont acquitté leur droit d'entrée. Il doit prendre toutes les mesures qui paraîtront nécessaires, notamment l'appel aux forces de police. Le non respect de ces obligations pourra être sanctionné disciplinairement.

L'association organisatrice d'une rencontre est tenue de permettre l'accès du complexe sportif et des vestiaires aux équipes et arbitres au minimum 1H00 avant le début de la rencontre.

4.1. SCHEMA DE LA PISTE

Voir **Annexe 1** "Règles du Flat Track Roller Derby" traitant des spécificités du sol, des couleurs et de la matérialisation de la piste.

Voir **Annexe 2** pour les dimensions et la notice de traçage de la piste.

4.2. VESTIAIRES

4.2.1. VESTIAIRES DES EQUIPES

L'enceinte sportive doit comporter au minimum deux vestiaires destinés aux équipes, pouvant accueillir chacun 16 personnes au minimum, munis d'au moins une douche.

L'utilisation de vestiaires séparés pour les garçons et les filles est laissée à l'appréciation de l'organisateur en concertation avec les équipes.

4.2.2. VESTIAIRE DES ARBITRES

L'enceinte sportive doit comporter un vestiaire muni d'au moins une douche et pouvant accueillir au minimum 7 personnes.

4.2.3. SANITAIRES

Dans la mesure du possible, l'enceinte sportive doit comporter des sanitaires réservés aux participants séparés des sanitaires destinés au public.

4.2.4. ÉTAT DES EQUIPEMENTS SANITAIRES

Les équipements sanitaires doivent être équipés, en état de fonctionnement et de propreté satisfaisants en regard de leur usage de destination.

4.3. SECURITE

4.3.1. ACCUEIL DU PUBLIC

Généralités

La réception de public doit faire l'objet d'un contrôle de l'organisateur visant à respecter la réglementation légale en matière de capacité d'accueil.

Protection du public - Zone de sécurité:

Une distance de sécurité de 3 mètres autour de la piste sera respectée pour éviter tout contact entre les spectateurs et les concurrents. Cette distance peut être ramenée à 1,50 mètre si une balustrade, un mur ou une barrière fixe sépare le public de l'aire de jeu.

4.3.2. BUVETTE

L'ouverture d'une buvette vendant de l'alcool (catégorie 2) est soumise à la Demande d'autorisation d'ouverture temporaire d'un débit de boissons auprès de la commune de la manifestation et son approbation par arrêté municipal.

Dans le cadre d'une buvette ne vendant pas de l'alcool aucune démarche n'est nécessaire.

4.3.3. SECOURS D'URGENCE

L'organisateur fournit au moins 2 secouristes diplômés ou certifiés.

L'organisateur devra disposer d'un téléphone pour les appels d'urgence, de la liste des médecins de garde, hôpitaux, cliniques et de leurs adresses et n° de téléphone.

La salle devra être si possible équipée d'une civière.

L'enceinte sportive doit comporter une zone isolée permettant à l'équipe médicale de mettre à l'écart de la zone de jeu et du public un patineur blessé afin de l'examiner, et dans l'attente de son éventuelle évacuation par les services de secours

4.3.4. SONORISATION

L'enceinte sportive doit disposer d'un système de sonorisation réservé à l'usage exclusif du responsable de la sécurité du complexe en cas d'urgence.

4.3.5. ANIMATION, SONORISATION

Un système de sonorisation à l'usage du (des) speaker(s) désignés pour la rencontre et des officiels de match pourra être utilisé.

Une animation musicale ou d'ambiance au moyen de cette sonorisation est autorisée, y compris pendant le jeu, dans la mesure où le volume sonore ne nuit pas au bon déroulement de celui-ci. En cas de réclamation soumise par les capitaines d'équipes à l'arbitre en chef, l'adaptation du volume sonore reste à son appréciation.

4.3.6. SACEM

Si l'organisateur d'une manifestation, fait appel à la musique sous quelque forme que ce soit, il est tenu à des obligations vis à vis de la société des auteurs, compositeurs, éditeurs de musique (SACEM). Un accord entre la SACEM et la FFRS existe [A COMPLETER AVEC FFRS]

4.3.7. SPEAKER

Les speakers, s'il y en a, sont soumis à la neutralité. Un code des bonnes conduites est proposé en **Annexe 3** du présent règlement.

Annexe 3 - Code des bonnes conduites du Speaker de roller Derby.

Etre commentateur lors d'un match de roller derby est un travail difficile. En effet même si vous vous sentez à l'aise devant une foule et qu'il vous est facile de décrire un match, vous êtes responsable de

ce que vous dites. Le jeu, les jams, les blagues et le commentaire n'étant pas écrit à l'avance, vous travaillez sans filet.

Vos connaissances et votre expérience jouent un rôle sur la façon dont vous allez conduire le commentaire et vous exprimer au micro. Votre carrière de speaker ne dépend que de vos efforts. Bien sûr vous pouvez vous faire aider par votre association, par des patineurs, par des amis speakers, de chez vous ou d'autres associations, avec plus ou moins d'expérience. Mais le fait de devenir un speaker accompli ne dépend que de vous.

Ce code de bonne conduite extrêmement sommaire comporte quelques règles de base. Ces règles basique peuvent être considérées comme la norme et dont le non respect peut avoir des conséquences négative pour vous, de la part des équipes ou de la FFRS. Ces règles de base sont les suivantes:

1/ Apprenez les règles! On n'insistera jamais assez sur ce point. Il est de votre responsabilité de vous assurer que vous êtes parfaitement familiarisé avec les règles et les signaux des arbitres utilisé lors des matchs.

2/ Connaissez les habitudes de la "maison". Peu importe où vous commentez, assurez vous de respecter les règles habituelles de l'organisateur. Celles-ci comprennent entre autre le type de langage utilisé. Vous devez connaître également les attentes de l'organisateur en matière d'annonces en tout genres: citer les sponsors régulièrement, annoncer les prochains événements, informer des recrutements, etc. Toutes ces informations qu'il est nécessaire de placer pendant le match. Respectez toujours les conditions de l'organisateur qui vous reçoit, même si celles-ci sont différentes de ce que vous avez l'habitude de faire. Et si vous êtes dans le doute, posez des questions.

3/ Le match est votre priorité numéro UN. Votre job est de décrire l'action, d'informer des fans sur les règles, de promouvoir les équipes et ses patineurs et de remplir des conditions imposées par leurs sponsors...et c'est tout! Contrairement aux autres sports, les speakers de Roller Derby ont une certaine marge de manœuvre afin d'amuser le public, mais cela ne doit pas se faire au détriment du commentaire lui-même. Si vous vous décrivez comme le « comique de service » vous n'êtes pas un commentateur. Demandez au Président de l'association qui organise le match quelles sont les prérogatives concernant l'humour et le langage à utiliser. La règle de base étant que les matchs doivent respecter la limite « public de moins de 12 ans ». Dans les associations où l'atmosphère est très familiale et amicale, le langage utilisé devra être « tous publics » et l'humour douteux devra être absent du commentaire.

4/ Bien comprendre le derby nécessite beaucoup de temps et d'implication. On ne peut pas connaître le roller derby en regardant quelques matchs de temps en temps et en arrivant seulement les soirs de matchs. Un commentaire de match ne peut pas se faire sans avoir participé à des entraînements. Assister à des entraînements est particulièrement important au tout début de votre carrière, soyez donc prêt à sacrifier de votre temps. Soyez honnête avec vous-même et avec votre association à propos de l'investissement et du temps que vous pouvez accorder à celle-ci. Assistez à tous les types d'entraînements et pas seulement à ceux où il y a des scrimmages. Vous allez découvrir le régime d'entraînement de chaque patineur ainsi que leurs divers talents en regardant les entraînements sans scrimmages. Les entraînements vont vous montrer des différences de styles de chaque joueur, leurs capacités à contre- bloquer, leurs centres de gravité, leurs facultés à se déplacer latéralement, etc. Les entraînements avec scrimmage sont pour vous une occasion d'apprendre à commenter les stratégies au fur et à mesure des jams.

5/ N'annoncez pas les positions des Jammers quand ils ne sont pas dans le pack ! C'est une erreur chronique mais il ne faut pas que VOUS révéliez aux bloqueurs si le Jammer est prêt à rentrer dans le pack ou s'il est sur le point de sortir de prison. Quelques patineurs vont se servir de vos indices pour

connaître la position des Jammers. Vous pouvez annoncer leur progression une fois que le bloqueur adverse le plus en arrière du pack est dépassé.

6/ Ne déclarez jamais la fin d'un match tant que les officiels ne l'ont pas fait. Il y a quelques raisons pour lesquelles il ne faut jamais que ce soit vous qui annonciez la fin d'une période ou d'un match. Voici pourquoi :

-Le derby se termine souvent comme au football. Le chrono de la période peut se terminer mais cela ne stoppe pas le match tant que le chrono du jam ne s'arrête pas à son tour ou que la fin du jam soit appelée. Des speakers ont déjà annoncé la fin du match lorsque que le chrono de la période toucha le zéro, oubliant ainsi le chrono du jam. Inutile de décrire le chaos qui s'en suivit. L'invasion des fans sur la piste, les joueurs qui arrêtent de patiner et les nombreux problèmes sérieux que cela a engendré.

- Annoncer par erreur la fin d'une période peut aussi affecter une équipe dans son choix de pouvoir demander un dernier temps mort. (Qui rajoute un jam.)Ceci est bien sûr crucial dans un match serré.

- Les temps du jam ou de la période inscrits sur le tableau des scores peuvent être différents des temps indiqués sur par les chronos du Time Keeper présent sur la piste.

- le tableau des scores n'est peut être pas à jour ! Les points d'un jam doivent être relayés depuis la piste jusqu'à la table des scores et au Scoreboard Operator, cette opération prenant du temps, le score indiqué sur le tableau n'est pas forcément le score « officiel ». Lors d'un match serré, les officiels vont se réunir, discuter et potentiellement recompter les points marqués par jam. Néanmoins, dans chaque cas de figure, l'arbitre en chef fera un signal pour indiquer que le match est désormais « officiel » et c'est uniquement à ce moment là que le match peut être annoncé comme terminé. Il est dans votre intérêt d'attendre le signal de l'arbitre en chef avant d'annoncer la fin d'un match. Annoncer la fin d'un match par erreur, et ne pouvoir rien y changer peut créer de sérieux problèmes autant pour vous que pour votre association.

7/ Rien n'arrive jamais qui n'est pas reconnu par les officiels. Les jams n'étant uniquement considérés comme terminés quand l'arbitre siffle quatre fois, ce n'est pas à vous de les déclarer comme finis tant qu'il ne l'a pas fait. Vous n'avez pas le droit d'influencer le jeu, et ce même quand les arbitres commettent une erreur. De plus, si vous annoncez qu'un Jammer est en train d'appeler la fin d'un jam et que celui-ci n'est PAS Lead Jammer, vous prenez le risque d'influencer son arbitre à siffler la fin du jam. Il en va de même pour les temps morts. Vous pouvez voir un joueur ou un coach chercher à avoir un temps mort, mais tant que les officiels ne l'ont pas vu et approuvé, vous devez rester muet sur cette action. Si vous influencez l'obtention d'un temps mort, ou que vous confondez un geste, vous changez le cours du match.

Après ces règles de base voici le Code de Conduite du speaker. Celui-ci permet à la FFRS d'avoir des speakers ayant les mêmes standards au niveau du comportement et répondant aux mêmes attentes.

1/ Le rôle du speaker est de décrire l'action sur la piste de façon impartiale. L'association d'affiliation ou le score ne doit jamais influencer ceci.

2/ Le speaker doit décrire l'action sur la piste mais également informer le public des diverses informations sur l'association et de promouvoir les sponsors comme il l'a été entendu avec l'association accueillant le match ou la FFRS.

3/ Le speaker ne doit pas dévoiler la position du Jammer jusqu'à ce que celui-ci atteigne le bloqueur adverse le plus en arrière du pack.

4/ Si un speaker montre des signes d'intoxication (alcool, ou autres) il sera démis de ses fonctions.

5/ Le speaker se doit d'effectuer des recherches en prévision d'un match. Les speakers engagés sur un match entre 2 associations se doivent de s'échanger des informations non-tactiques une semaine avant ledit match. Ces informations sont au minimum le nom et les numéros des joueurs sur le roster.

6/ Vérifiez avec l'association accueillant le match que le contenu de votre commentaire et le langage que vous utilisez correspond bien à leur standard habituel et qu'il est bien approprié.

7/ Pendant un match, NE PROPOSEZ JAMAIS le micro à un joueur et n'intervenez pas avec eux. Si vous voulez faire une interview à la mi-temps ou après le match prévoyez-la à l'avance. Ne DONNEZ JAMAIS votre micro à un patineur. Celui-ci pourrait éventuellement avoir encore son esprit dans son match et pourrait exprimer des sentiments violents ou utiliser un langage inapproprié.

8/ Les speakers visiteurs et les speakers de l'association organisant le match se doivent de respecter un temps de parole équivalent.

9/ Laissez les officiels faire leur travail ! Ne rabaissez par leur travail en contestant leurs décisions au micro. Scrutez les signaux pour mieux informer le public des fautes commises par les joueurs.

10/ Soyez professionnel dans la façon dont vous vous exprimez, sur vos opinions personnelles et sur ce qui ressort de vous pendant le cours du match.

4.4. PHOTOGRAPHIE, VIDEO

L'organisateur autorise la présence des photographes, cameramen et journalistes dans l'enceinte sportive.

L'aire de jeu comporte la piste, la zone de sécurité, le centre de la piste, les zones des équipes, la prison.

Pour des raisons de sécurité tous les photographes, cameramen et journalistes dans l'enceinte sportive et particulièrement dans l'aire de jeux doivent être munis d'un gilet de couleur fluo pour se rendre visibles et assurer leur propre sécurité.

La position des photographes, cameramen et journalistes dans l'aire de jeu est soumise à la validation de l'arbitre en chef.

L'arbitre en chef définit entre autre les emplacements réservés au centre de la piste.

En aucun cas les photographes, cameramen et journalistes ne doivent gêner les officiels et les joueurs et stationner dans la zone de sécurité, sur la piste ou dans le centre de la piste hors des zones définies par l'arbitre en chef.

Pendant un jam en cours, dans l'aire de jeux, aucun changement de position ne peut avoir lieu.

L'accès aux zones réservées aux équipes par les photographes, cameramen et journalistes est à l'appréciation de chaque équipe.

Il est primordial que l'organisateur repère avec les photographes, cameramen et journalistes les différentes positions avant le match.

En cas de blessure et conformément à l'usage dans la pratique du Roller Derby il est interdit de prendre des photos ou des prises de vue de la victime.

[Droit à l'image: <http://rolskanet-ffrs.net/documentation/lecture/fichier/222.html>]

4.5. ECLAIRAGE

L'enceinte sportive doit disposer d'un système d'éclairage permettant un éclairage correct de l'ensemble de la zone jeu.

4.6. CHAUFFAGE

La température de l'enceinte sportive doit permettre le déroulement du jeu dans des conditions normales et garantir la sécurité des participants.

4.7. AFFICHAGE DU SCORE ET DU TEMPS DU MATCH

Dans la mesure du possible l'affichage des scores doit se faire afin d'être visible par les équipes et le public soit via vidéo projection, soit par tableau de scores présent dans la salle.

Le temps du match doit être visible par les équipes et le public soit via vidéo projection, soit par tableau de scores présent dans la salle, c'est le temps officiel du match il est affiché avec la précision d'une seconde.

5. REGLEMENT ADMINISTRATIF GENERAL DES COMPETITIONS

5.1. ADMISSIBILITE DES ASSOCIATIONS

Pour avoir accès à une compétition, toute association doit :

- Être affiliée à la FFRS
- Être qualifiée pour la compétition concernée
- Satisfaire au cahier des charges de la compétition concernée
- Être à jour des pénalités sportives et financières de la saison sportive précédente
- Transmettre à la CRD/FFRS ou à l'organisateur ayant reçu délégation le formulaire d'engagement dûment renseigné dans les délais prévus
- Fournir à la CRD/FFRS ou à l'organisateur ayant reçu délégation les engagements financiers dans les délais prévus

5.2. ADMISSIBILITE DES PARTICIPANTS - OBLIGATION DE LICENCE

Tout joueur participant à une rencontre, officielle ou amicale, doit être titulaire d'une licence autorisant la pratique en compétition dans la catégorie d'âge concernée et délivrée par la FFRS pour la saison sportive en cours.

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

Les officiels d'équipe sont les personnes présentes sur le banc d'une équipe et lui assurant une fonction d'encadrement ou d'assistance.

Pour pouvoir participer à une rencontre en compétition officielle, tout joueur ou officiel d'équipe doit être licencié au club ou à l'association engagée dans la compétition, ou bénéficier d'un prêt satisfaisant aux réglementations fédérales en vigueur.

Cependant des officiels d'équipes licenciés dans des clubs tiers peuvent être autorisés à participer à une rencontre en compétition officielle s'ils ne sont pas sous le coup d'une mesure de suspension et uniquement sur dérogation délivrée par la CRD/FFRS

5.3. MUTATIONS ET PRETS DE JOUEURS

Les mutations et prêts sont soumis aux conditions générales stipulées dans le règlement intérieur de la FFRS (Règlement intérieur de la FFRS Article 12 – Mutations – Article 13 – Conventions de prêts d'athlètes).

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

[\[http://rolskanet-ffrs.net/documentation/lecture/fichier/233.html\]](http://rolskanet-ffrs.net/documentation/lecture/fichier/233.html)

5.3.1. MUTATION NORMALE

La période "normale" de mutation d'un club français vers un autre club français s'étend du 1er Juillet 0h00 au 30 septembre 24h00 de chaque année.

Durant cette période, les licenciés peuvent prendre librement leur licence pour la saison sportive suivante sans procédure de mutation exceptionnelle.

Les licenciés doivent être à jour de leurs obligations financières et matérielles auprès de l'association quittée.

5.3.2. MUTATION EXCEPTIONNELLE

La période dite "exceptionnelle" de mutation est fixée du 1er octobre 0h00 au 31 décembre 24h00 de chaque année. Pendant cette période, la mutation ne peut être accordée que sur accord du président

du club quitté sauf dans les cas particuliers précisés dans l'article 12.2 du Règlement intérieur de la FFRS.

Etant précisé ici que le motif de « déménagement » n'est recevable que si la distance entre l'ancien et le nouveau domicile ou lieu d'études est supérieure à 30 km (référence www.viamichelin.fr, itinéraire conseillé par Michelin, option le plus court de ville à ville).

Les licenciés doivent être à jour de leurs obligations financières et matérielles auprès de l'association quittée.

5.3.3.PRET

La période de prêt s'étend jusqu'au 31 décembre 24h00 de la saison en cours.

L'article 13 du Règlement intérieur de la FFRS précise les conditions et formalités générales des conventions de prêts entre 2 clubs.

En complément, de ces dispositions, la demande de prêt d'un patineur n'est recevable que si elle a été saisie par le club d'origine sur le site des licences de la FFRS, avant le 31 décembre 24h00.

Le nombre de joueurs en prêt que peut accueillir un club n'est pas limité.

Le nombre de joueurs qu'un club peut prêter à un ou plusieurs autres clubs n'est pas limité.

[<http://rolskanet-ffrs.net/documentation/lecture/fichier/234.html>]

5.3.4.RESTRICTION DE PARTICIPATION AUX COMPETITIONS

Toute mutation ou tout prêt demandé dans les règles et accepté avant le 31 décembre 24h00 permet à un joueur de participer à toutes les compétitions avec sa nouvelle association, qu'il ait déjà participé à des rencontres officielles ou non.

Après le 31 décembre 24h00, c'est à dire hors des périodes normale ou exceptionnelle, tout joueur muté ou prêté ne pourra participer à aucune compétition officielle avec son nouveau club. Il pourra être engagé pour des rencontres amicales.

5.3.5.LITIGES

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

En cas de litige, la CRD/FFRS sera saisie et statuera sur le cas.

Toute irrégularité dans les mutations ou prêts, sera sanctionnée par une amende égale à 10 fois le prix de la licence senior. Tous les matchs auxquels un joueur, dont la mutation ou le prêt est irrégulier, a participé seront perdus par forfait technique.

5.4. CLASSIFICATION DES COMPETITIONS

5.4.1.FORMULE DES COMPETITIONS

Compétitions en matchs simples:

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

Les compétitions en matchs aller-et-retour:

Les équipes participantes se rencontrent, une fois à domicile et une fois chez chaque autre participant.

Compétitions en plateaux:

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

Compétitions combinées:

Les compétitions combinées marient plusieurs formules énoncées ci avant

5.4.2. COMPÉTITIONS INTERNATIONALES OFFICIELLES

Ces compétitions mettent aux prises, sous l'autorité de la Commission Roller Derby FFRS (CRD/FFRS), des clubs affiliés à la FFRS ou des sélections nationales, avec des clubs ou des sélections étrangères affiliés à une fédération affiliée à la FIRS.

5.4.3. COMPÉTITIONS NATIONALES OFFICIELLES

Ce sont toutes les compétitions pour lesquelles la CRD/FFRS exerce un pouvoir qu'il a reçu par délégation de la FFRS.

Ces compétitions se déroulent sur le territoire national et mettent aux prises des clubs affiliés à la FFRS ou des sélections régionales. Elles se déroulent sous l'autorité de la CRD/FFRS qui en fixe les règlements, les calendriers et en assure la gestion. Ces compétitions entraînent l'attribution d'un titre national.

Aucune manifestation portant le titre de Tournoi ou Championnat de France de Roller Derby ne pourra être organisée par les Ligues, les Comités Départementaux ou les Clubs sans avoir reçu au préalable l'accord de la CRD/FFRS.

5.4.4. COMPÉTITIONS REGIONALES OFFICIELLES

Ce sont toutes les compétitions pour lesquelles une Ligue exerce un pouvoir reçu par délégation de la CRD/FFRS.

Ces compétitions se déroulent sur le territoire de la Ligue et mettent aux prises des clubs de cette Ligue affiliés à la FFRS.

Ils doivent respecter les règles du jeu et les règlements de la CRD/FFRS en matière de compétition.

Ces compétitions se déroulent sous l'autorité de la Ligue qui en fixe les règlements administratif et financier, les calendriers et en assure la gestion.

Ces compétitions entraînent l'attribution d'un titre régional.

La Ligue devra adresser à la CRD/FFRS, les résultats et classements de ces compétitions, dès l'issue de celles-ci

5.4.5. COMPÉTITIONS RECONNUES PAR LA CRD/FFRS

Ce sont les compétitions jugées importantes et inscrites au calendrier national par la CRD/FFRS. Elles peuvent être nationales ou internationales.

Les Ligues, les Comités Départementaux et les clubs, affiliés à la FFRS pourront, pour l'organisation d'importantes manifestations nationales ou internationales, disputées au minimum depuis 2 ans, solliciter la reconnaissance officielle de la dite manifestation par la CRD/FFRS, et ceci en s'engageant à respecter les statuts et règlements en vigueur. Cette reconnaissance implique une priorité pour les dates choisies dans le calendrier national, une aide de la commission « Information – Promotion » de la FFRS et l'obligation d'inviter un officiel de la FFRS.

L'organisateur devra également faire parvenir au secrétariat de la CRD/FFRS, dans les 15 jours suivant la manifestation reconnue, les résultats de celle-ci accompagnés de l'original de la ou des feuilles de matches.

5.4.6. COMPÉTITIONS AMICALES

Ce sont toutes les autres compétitions qui mettent aux prises des équipes de clubs ou des sélections régionales ou nationales. Ces compétitions peuvent être départementales, régionales, nationales ou internationales.

Les clubs y participant doivent être affiliés à la FFRS et les joueurs licenciés à la FFRS. Ils doivent respecter les règles du jeu et les règlements de la CRD/FFRS en matière de compétition, d'administration ou de finance.

5.4.7. COMPÉTITIONS AMICALES INTERNATIONALES

Les clubs ne peuvent en aucune façon communiquer directement avec une Fédération Nationale étrangère. En conséquence, tout courrier de ce type doit transiter obligatoirement par le siège de la FFRS ou le secrétariat de la CRD/FFRS.

5.5. CATEGORIES D'AGE

L'année N correspond à l'année scolaire en cours, soit du 1er septembre au 31 août.

Catégorie d'âge	Année de naissance	Catégorie de compétition
U17 et inférieur	N-17 et inférieur	Junior
U17 en cas de surclassement	N-17	Senior (surclassement)
À partir d'U18	N-18	Senior

5.6. MIXITE

Dans le cadre des compétitions officielles internationales, nationales et régionales, peu importe les catégories d'âges, les équipes participantes peuvent être féminines, masculines ou mixtes.

5.7. PARTICIPATION DE JOUEURS ETRANGERS

La participation de joueurs ressortissants de l'Union Européenne n'est pas limitée.

La participation de joueurs étrangers venant de pays hors Union Européenne est limitée à 2 joueurs par équipe.

5.8. DOCUMENTS OFFICIELS DES MATCHS : FORMULAIRE DE RAPPORT DE MATCH INTERCLUB (FRMI)

Le document « Interleague Game Reporting Form (IGRF) » de la WFTDA sera utilisé.

Document disponible à l'adresse suivante : <http://wftda.com/stats/wftda-statsbook-a4.xlsx>

L'organisateur de la compétition et/ou l'arbitre en chef doit fournir la feuille de match et tous les documents nécessaires au bon déroulement de la compétition.

6. REGLEMENT FINANCIER

6.1. INDEMNITES D'ARBITRAGE

Les indemnités d'arbitrage peuvent être prévues dans le règlement de la compétition ou dans un contrat de match entre les équipes concernées.

6.1.1. REGLEMENT DES INDEMNITES D'ARBITRAGE:

A. L'association qui reçoit la rencontre ou qui est désignée comme le recevant est responsable du règlement des indemnités d'arbitrage. Le règlement doit être effectué avant le début de chaque rencontre. Une pénalité financière de niveau 1 est infligée à toute association contrevenant à cette règle.

B. Lorsque plusieurs associations sportives sont redevables d'indemnités d'arbitrage, l'association organisatrice doit réunir la totalité de ces indemnités et est responsable du reversement de ces indemnités aux arbitres.

Tout manquement à cette règle doit être signalé aux arbitres pour établissement d'un rapport d'incident et une pénalité financière de niveau 1 est infligée au club fautif.

6.2. GENERALITES

Toutes les équipes participant à une compétition officielle supporteront les frais de transport, l'hébergement, de restauration de toute leur délégation.

6.3. RENCONTRE ANNULEE

Chaque participant est tenu de respecter le calendrier officiel de la compétition concernée. Tout manquement est sanctionné par un forfait (constat initial article 7.3.1).

6.3.1. ANNULATION PAR L'EQUIPE QUI RECOIT

Dans le cas d'une rencontre annulée par l'équipe qui reçoit à domicile, l'équipe adverse sera remboursée de ses éventuels frais de voyage.

Déplacement en véhicules personnels:

Le tarif de calcul pour l'indemnité se fera sur la base d'un voyage sur www.viamichelin.fr ayant pour caractéristique un itinéraire en voiture conseillé par Michelin, option le plus rapide de ville à ville favorisant les autoroutes, véhicule classe compacte et diesel.

Pour le calcul de l'indemnisation on compte 1 véhicule par tranche de 2 personnes dans la limite de 22 personnes soit 11 véhicules maximum.

Autres modes de transports:

Dans le cas d'un déplacement effectué autrement que par voiture personnelle l'indemnité sera calculée sur justificatif et à hauteur maximum de 2000€. Cela inclut les réservations et billets non remboursables et les arrhes versées.

6.3.2. ANNULATION PAR L'EQUIPE QUI SE DEPLACE

Dans le cas d'une rencontre annulée par l'équipe qui se déplace, l'équipe qui reçoit percevra de celle-ci le remboursement des frais de communication (flyers, affiches, livrets), frais de location (salle, sono, restauration matériel divers...), frais de bouche (nourriture invendable ou ouverte) sur justificatifs et à hauteur maximum de 2000€.

6.3.3. INDEMNITES D'ARBITRAGE

En cas d'annulation, les indemnités d'arbitrage éventuellement prévues restent dues à hauteur des frais réellement engagés et sur justificatifs. Cela inclut les réservations et billets non remboursables ainsi que les arrhes versées.

Elles doivent être versées selon les conditions définies à l'article 6.1, dans les huit (8) jours suivant la date d'annulation de la rencontre.

Une pénalité financière de niveau 1 est infligée à toute association contrevenant à cette règle.

6.3.4. CAS DE FORCE MAJEURE

Dans le cas de conditions météorologiques extrêmes interdisant le déplacement d'une équipe et l'indisponibilité de salle justifiée par l'organisme gérant la structure, les dispositions ci dessus ne s'appliquent pas.

Les associations sont invitées à vérifier que ces cas sont couverts par leur contrat d'assurance, et le cas échéant de faire inclure cette garantie à leur contrat.

6.4. INTERRUPTION OU REPORT D'UNE RENCONTRE POUR PISTE IMPRATICABLE

Si une rencontre ne pouvait se disputer pour cause de piste impraticable (humidité, panne d'éclairage,...) ou devait être interrompue pour les mêmes motifs avant d'avoir atteint 80% du temps de jeu normal, les conditions financières seront les mêmes que celles décrites dans le chapitre « Rencontre annulée ».

Si le match est arrêté, alors que le temps de jeu restant, est supérieur à 20% sur le chronomètre officiel de match, peu importe l'écart de point, le match est à rejouer.

Si le match est arrêté, alors que le temps de jeu restant, est inférieur à 20% sur le chronomètre officiel de match, et que l'écart de points entre les équipes est supérieur strictement à 200 points, le résultat du match est entériné. Dans le cas contraire, le match est à rejouer.

Si l'interruption pour cause de piste impraticable résulte d'un acte volontaire ou de malveillance attribuable à l'une ou l'autre des équipes la règle de forfait, constat initial s'appliquera.

Si un match est arrêté et que la cause de l'arrêt n'est pas liée à l'une ou l'autre des équipes, un arrêt de la rencontre de 30 minutes maximum est accordé entre le début de l'arrêt et la reprise possible.

6.5. FRAIS D'ORGANISATION

L'organisateur ou club qui reçoit supportera en totalité les frais afférents à l'organisation de toute compétition nationale officielle (affiches, location de salle, convocations, secrétariat de l'organisation, logistique de la rencontre, eau en quantité suffisante pour les joueurs, communication des résultats, etc.).

Il en supportera les pertes comme les gains à son seul bénéfice.

6.6. FRAIS D'ACCIDENTS – JOUEURS, ARBITRE, DELEGUE

Le club recevant ou l'organisateur d'une compétition officielle ou amicale est responsable en cas d'accident de toute nature pouvant survenir pendant la compétition, à tout patineur, arbitre, participant ou officiel.

Tous les frais résultants de ces accidents resteront toujours à la charge des intéressés ou de leur propre assurance (licence ou autre).

L'organisateur est néanmoins tenu de contracter une assurance responsabilité civile, vis à vis du public (sauf si cela a déjà été effectué par le propriétaire des lieux).

7. DISCIPLINE, SANCTIONS - LITIGES

Ces notions de très mauvaise conduite et d'expulsion (et non exclusion) qui sont traitées dans ce chapitre sont liées aux situations expliquées dans les règles du jeu.

7.1. GÉNÉRALITÉS

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

A. Un rapport d'incident est le seul document officiel rapportant l'existence d'incident particulier au cours d'une rencontre.

B. Il ne peut être rédigé que par les arbitres d'une rencontre pour un incident relatif à celle-ci.

C. Il doit être établi sur un imprimé officiel édité par la CRD/FFRS notamment dans les cas suivants :

- Expulsion de joueur ou d'officiel d'équipe sur pénalité de très mauvaise conduite pour le match
- Rencontre ne pouvant être jouée ou interrompue définitivement avant le terme prévu,
- Obstruction du jeu par des spectateurs,
- Problème de structure, d'équipement, de conformité ou de gestion du match.

D. En cas de protagonistes multiples, il doit être établi un rapport par personne. Chaque rapport doit comporter l'identité du fautif, la description chronologique précise des incidents ainsi que les références des règles violées.

7.2. COMMISSION DE DISCIPLINE

A. Il est constitué une commission disciplinaire du Roller Derby FFRS, organe disciplinaire de première instance, conformément aux dispositions du règlement disciplinaire général fédéral.

B. Elle est saisie dans tous les cas prévus à l'article 7 du règlement disciplinaire général fédéral et notamment en cas de rapport d'incident.

C. Elle statue par avis motivé sur les suites données et les éventuelles sanctions prononcées.

7.3. SANCTIONS

7.3.1. NON ADMISSIBILITE A UNE COMPETITION

Toute association n'ayant pas rempli dans les délais voulus (cachet de la poste faisant foi) les conditions d'inscription à une compétition stipulées à l'article 5.1 n'est pas admise à participer à cette compétition.

7.3.2. FORFAIT – ABANDON

En complément des règles du jeu écrites à ce sujet.

7.3.3. CONSTAT INITIAL

Une rencontre doit être déclarée "forfait" dans les cas suivants :

- En cas d'absence d'une équipe déclarée au préalable.
- En cas d'absence d'une équipe, ou de sa représentation minimum réglementaire, lorsque le coup d'envoi de la rencontre ne peut toujours pas être effectué après un délai d'attente de 15 minutes.
- Lorsqu'une équipe est responsable de l'arrêt anticipé d'une rencontre.

7.3.4. CONSTAT DIFFERE

Après vérification des rapports officiels de match, une équipe est déclarée "forfait" dans les cas suivants :

- Participation de joueur(s) ou d'officiel d'équipe non licencié(s) ou titulaire(s) d'une licence non valide

Note 1 : Les joueurs doivent être titulaires d'une licence valide, autorisant la pratique dans la catégorie d'âge concernée (certificat médical avec surclassement éventuel) et délivrée pour la saison sportive en cours

Note 2 : Les officiels d'équipe doivent être majeurs et titulaires d'une licence en cours valide et délivrée pour la saison sportive en cours

Note 3 : Les joueurs doivent être licenciés au club ou à l'association engagée dans la compétition, ou bénéficier d'une procédure de prêt

Note 4 : Les officiels d'équipes doivent être licenciés au club ou à l'association engagée dans la compétition, ou bénéficier d'une dérogation délivrée par la CRD/FFRS

Note 5 : Dans le cas d'une équipe constituée dans le cadre d'une convention entre clubs, les joueurs doivent figurer sur la liste annexée à la convention concernée

- Participation de joueur(s) ayant fait établir une licence sur la base de fausses déclarations (âge, etc.).
- Participation de joueur(s) ou d'officiel d'équipe sous le coup d'une mesure de suspension
- Participation de joueur(s) étrangers en excédent
- Non-respect du calendrier officiel de la compétition concernée

7.3.5.FORFAITS MULTIPLES, FORFAIT PARTICULIER

Toute association ayant été sanctionnée de 3 forfaits lors d'une même saison sportive et pour la même compétition est exclue de cette compétition immédiatement et pour tout le restant de la saison.

Tous les résultats sportifs précédents en relation avec cette association dans la compétition concernée sont annulés. En outre, la caution d'engagement est encaissée.

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

Lors d'une phase finale de compétition, un forfait prononcé à l'encontre d'une association ayant pour cause l'absence totale de participation à cette phase entraîne l'exclusion immédiate de la compétition et l'encaissement de la caution d'engagement.

7.3.6.SUSPENSION SPORTIVE

A. Tout joueur ou officiel d'équipe expulsé d'une rencontre suite à une pénalité de très mauvaise conduite pour le match peut être suspendu pour une ou plusieurs rencontres par la commission de discipline Roller Derby FFRS.

B. Tout joueur expulsé d'une rencontre de tournoi (plateau ou phases finales) suite à une pénalité de très mauvaise conduite est suspendu pour l'ensemble du tournoi après discussion et vote à la majorité entre l'arbitre en chef et un officiel d'équipe de chaque équipe qui viennent de se rencontrer, dès la fin du match.

La commission de discipline Roller Derby FFRS pourra avec le rapport appliquer conformément au point A des suspensions de matchs supplémentaire.

C. Lorsqu'un joueur ou un officiel d'équipe est suspendu pour une rencontre, il ne peut y participer d'aucune façon que ce soit.

D. Lorsqu'une suspension est infligée dans le cadre des règles ci-dessus, cette suspension est immédiatement effective et purgée pour toute compétition officielle, hors rencontres amicales.

E. Une rencontre déclarée forfait sur constat initial ne peut pas être prise en compte pour purger les matchs de suspension dans les cas suivants :

- absence d'une équipe déclarée au préalable,
- l'équipe à laquelle appartient le joueur est responsable du forfait.

F. Lorsqu'un joueur sous le coup d'une suspension participe à une rencontre qui est déclarée perdue du fait de la participation de ce joueur, la suspension est considérée comme non purgée.

Un avertissement est adressé à toute association n'ayant pas procédé à la mise en conformité de la licence d'un de ses licenciés. (Art. 5.3.5)

7.4. APPLICATION DES PENALITES FINANCIERES

Une pénalité financière de niveau 1 est appliquée à toute association ayant reçu un avertissement, n'ayant pas procédé à la régularisation de la situation et ayant fait l'objet d'un deuxième avertissement.

Une pénalité financière d'un montant précisé dans le règlement financier des compétitions est appliquée à toute association déclarée forfait pour non présentation d'équipe.

Une pénalité financière de niveau 1 est appliquée à toute association ayant été sanctionnée d'un forfait pour toute autre raison.

Une pénalité financière de niveau 1 par participant non qualifié est appliquée à toute association ayant été sanctionnée d'un forfait selon les dispositions de la clause 7.3.2.1 alinéas B et C et 7.3.2.2 alinéas A à E.

Une pénalité financière de niveau 1 est appliquée à tout joueur ayant fait établir sa licence sur la base de fausses déclarations.

Une pénalité financière de niveau 1 est appliquée à tout joueur expulsé d'une rencontre suite à une pénalité de très mauvaise conduite pour le match. En cas de récidive lors d'une même saison sportive celle-ci subit une majoration égale à une pénalité financière de niveau 2.

Une pénalité financière de niveau 2 est appliquée à tout dirigeant d'équipe expulsé d'une rencontre. En cas de récidive lors d'une même saison sportive celle-ci subit une majoration égale à une pénalité financière de niveau 2.

Une pénalité financière de niveau 1 est appliquée à toute association n'ayant pas transmis les résultats et les rapports officiels de matchs dans les délais prescrits.

7.5. REGLEMENT DES PENALITES FINANCIERES

Toute pénalité financière appliquée à un joueur, un officiel d'équipe ou une association est immédiatement exigible.

Excepté dans le cas de rencontres organisées sous forme de plateau pour lesquelles un délai de règlement de sept (7) jours ouvrés est accordé, cette pénalité financière doit être réglée avant que le joueur ou l'officiel d'équipe puisse participer à une nouvelle rencontre.

En cas de non règlement au terme de ce délai l'association subit une suspension administrative de compétition pour toutes les compétitions. Cette suspension court jusqu'à l'enregistrement du règlement de la pénalité financière concernée.

7.6. LITIGES

7.6.1.RECLAMATION

A. Une réclamation est une requête relative au résultat d'une rencontre portant préjudice au requérant.

B. Aucune réclamation ne peut être formulée à l'encontre d'une décision arbitrale concernant un fait de jeu.

C. Toute réclamation doit être formulée par courrier recommandé avec accusé de réception sous deux (2) jours ouvrés suivant la rencontre concernée. Cette réclamation doit être signée par le président de l'association et le capitaine de l'équipe plaignante si ce dernier est majeur.

7.6.2.RECOURS

A. Un recours est une requête contestant une décision prise par une instance non disciplinaire à l'encontre du requérant.

B. Tout recours doit être formulé par courrier recommandé avec accusé de réception dans le délai de dix jours suivant réception de la décision prise à l'encontre du requérant.

7.6.3.APPEL

A. Un appel est une requête contestant une décision prise par une instance disciplinaire de première instance à l'encontre du requérant.

B. Conformément aux dispositions de l'article 14 du Règlement disciplinaire fédéral le délai d'appel est fixé à dix (10) jours suivant réception de la décision prise l'encontre du requérant.

7.6.4.PENALITE FINANCIERE

Dans le cas de rejet d'une réclamation ou d'un recours, une pénalité financière peut être appliquée au requérant pour frais de procédure.

8. CAHIER DES CHARGES DES RENCONTRES

La CRD/FFRS est en charge du développement des rencontres sur le territoire national.

[Rédaction à venir par la Commission Roller Derby / FFRS.]