

Le 06/10/2014

Lettre aux arbitres et aux dirigeants de clubs et aux « officiels » de la table de marque

Objet : quelques rappels et précisions du règlement

1. Enregistrement des joueurs et membres du staff sur la feuille de match avant le début de celui-ci

Chaque entraîneur ou délégué d'équipe doit vérifier avec soin qu'il n'a pas oublié d'inscrire un joueur ou un membre du staff.

Si un joueur non enregistré sur la feuille de match avant le début de celui-ci entre sur la piste,

la sanction est lourde :

- 2 cartons rouges (joueur + entraîneur ou en son absence, délégué ou capitaine)
- 2 « power play » distincts « et consécutifs » de chacun 4 minutes s'il n'y a pas de « power play » en cours, sinon un 2^{ème} « power play » de 8 (4 + 4) minutes qui débute immédiatement.
- reprise du jeu, par un coup franc direct, avec pour cette équipe 2 joueurs de champ et un gardien pendant toute la durée du 1^{er} power play
- et à la fin de celui-ci, le jeu continue pour cette équipe avec 3 joueurs de champ et un gardien pendant toute la durée du 2^{ème} power play
- 2 amendes de 50 €
- suspension du match suivant pour ces 2 personnes

2. Contrôle de la durée des suspensions

C'est du ressort de la table de marque.

Un joueur suspendu doit rester assis près de la table de marque pendant toute la durée de sa suspension. Il ne peut quitter « le siège des suspendus » que sur ordre de la table de marque.

- S'il rentre sur la piste avant la fin de sa suspension, la sanction est lourde et est la même que celle décrite au point 1 ci-dessus.
- S'il ne reste pas assis sur le siège ou le quitte avant l'autorisation de la table de marque, c'est un rappel à l'ordre de la table de marque. Mais s'il n'obtempère pas immédiatement, la table de marque klaxonne est c'est un carton rouge.

3. Contrôle des durées du ou des power play

C'est du ressort de la table de marque.

S'il y a un power play en cours, sauf lorsqu'un but est encaissé par son équipe, un joueur de champ ne peut pas entrer sur la piste sans autorisation de la table de marque qui informe « le délégué de l'équipe » de la fin de la durée du « power play ».

Deux « power play » distincts « et consécutifs » dus à une accumulation d'infractions par une équipe

Lorsque le match est arrêté pour sanctionner disciplinairement un membre d'une ou des deux équipes et qu'une faute additionnelle est commise par un membre d'une équipe, le même infracteur ou un autre membre de son équipe, (*exemple un carton bleu suivi d'une protestation immédiate par un membre de l'équipe joueur ou du staff*) l'équipe fautive sera toujours sanctionnée par

2 « power play » distincts « et consécutifs » s'il n'y a pas de « power play » en cours, sinon par un 2^{ème} « power play » qui débute immédiatement et dont la durée est le cumul des durées déterminées par ces 2 nouveaux cartons.

Le 1^{er} « power play », relatif à la première faute sanctionnée par les arbitres, débute immédiatement et se termine soit car l'équipe a encaissé un but, soit car la durée maximum est écoulée **L'équipe reprend le jeu avec 2 joueurs de champ et un gardien** pendant toute la durée du 1^{er} « power play ».

Le 2^{ème} « power play », relatif à la ou les fautes additionnelles, **débute à la fin 1^{er} « power play »**, conformément à l'information donnée par « la table de marque » au délégué de l'équipe sanctionnée. L'équipe peut faire entrer « **un seul joueur de champ de réserve** » dès la fin du 1^{er} « power play » et donc joue avec 3 joueurs de champ et un gardien pendant toute la durée du 2^{ème} « power play ».

La fin de la suspension de joueurs ne signifie pas la fin du ou des power play et vice-versa.

A défaut, la sanction est lourde et est la même que celle décrite au point 1 ci-dessus.

4. Inscription des N° des joueurs sanctionnés par des cartons bleus ou rouges

C'est du ressort de la table de marque.

Une erreur d'enregistrement du n° du joueur concerné a des conséquences graves.

En cas de doute, la table de marque doit demander « immédiatement » une confirmation à l'arbitre.

**Un exemplaire « imprimé » du règlement à jour
à télécharger sur le site internet**

<http://ffroller.fr/rinkhockey/rink-compétitions/documents/viewcategory/479-reglement.html>

- Partie I – règles du jeu et règlement technique
- Partie II – règlement sportif

doit être disponible à la table de marque