

## Compte rendu du séminaire des formateurs d'arbitres 30 et 31 août 2014 à Gujan Mestras

Formateurs présents : Xavier Bleuzen, Fabien Boget, Didier Broustaut, Franck Delanoë, Arnaud Esoli, Pascal Hanras, Xavier Jacquart, Julien Thibaud, Stéphane Rizzotti,  
Membres de la CNA: Jean Luc Bedouet, Philippe Aubre, Jean Guedon  
DTN : Fabien Savreux  
Présidente du CRH : Lucile Le Borgne

### Points du règlement qui sont nouveaux ou que la CNA souhaite rappeler à tous.

#### 1. Protocole du « salut » au début du match.

Les arbitres se tiennent au centre de la piste et sifflent pour appeler les deux équipes. Celles-ci se rangent, capitaine en tête, de chaque côté des arbitres face à l'endroit réservé aux officiels. Eventuellement, présentation des joueurs au micro. Salut par les joueurs des officiels et suivant la disposition de la salle du public, puis retour face aux officiels. Ensuite l'équipe qui est sur la droite des arbitres, se déplace et « salue » (tape dans la main) les arbitres puis les joueurs de l'autre équipe, puis la 2<sup>ème</sup> équipe « salue » les arbitres. Les arbitres vont ensuite « serrer la main » de l'entraîneur principal de chaque équipe.

#### 2. Zone de « protection » du gardien (demi-cercle).

**Un attaquant qui n'est pas en possession de la balle n'a pas le droit « d'entrer » dans la surface de protection du gardien, ni à fortiori d'y rester.**

Si cela se produit, l'arbitre doit siffler un coup franc indirect qui sera toujours exécuté dans un des coins inférieurs de la surface de réparation, **même si lorsque l'arbitre siffle pour signaler cette faute la balle n'était pas à proximité de cet endroit.**

#### 3. Contrôle de la balle « derrière la cage de but ».

Un joueur en possession de la balle **peut rester à l'arrêt** derrière la cage de but du moment qu'il est face à la piste (et dos vers la balustrade), **aussi longtemps qu'il le souhaite et même en gardant la balle à l'arrêt.**

#### 4. Gardien qui souhaite nettoyer sa visière ou ajuster son équipement.

Lors d'un arrêt de jeu, le gardien doit demander au préalable l'autorisation de l'arbitre pour qu'il lui accorde un « court délai » nettoyer sa visière ou ajuster une partie de son équipement.

Si le gardien se déplace vers son enclos ou près de sa cage pour nettoyer sa visière sans avoir reçu **une autorisation « manifeste » de l'arbitre**, il sera sanctionné par un avertissement **et devra quitter la piste pour être remplacé « OBLIGATOIREMENT » par un gardien « de réserve ».** **Néanmoins, cette mesure n'est applicable que pour les compétitions nationales où le 2<sup>ème</sup> gardien est obligatoire (s'il n'y a pas de gardien « de réserve », un joueur de champ n'est pas obligé de « s'équiper en gardien »).** Le jeu reprendra par le motif qui avait provoqué le premier arrêt du jeu.

**L'arbitre a le droit de ne pas accéder à la demande du gardien, s'il juge que cette demande est « injustifiée » (exemple, pas de buée sur la visière).**

## 5. Action du gardien qui « empêche la balle d'être jouée ». Art 13.2

2. Lorsque le gardien est dans sa surface de réparation, il ne peut pas empêcher intentionnellement la balle d'être jouée, il n'est pas autorisé à
- attraper ou retenir la balle avec ses mains,
  - s'allonger ou se coucher sur la balle
  - retenir la balle entre ses jambes et ses jambières
  - transporter ou effectuer des mouvements d'ouverture/fermeture de ses jambes pour empêcher la balle d'être jouée
  - utiliser sa crosse pour maintenir la balle contre ses patins ou ses jambières
  - utiliser sa crosse pour déplacer ou « ramener la balle vers lui » et l'immobiliser entre/contre ses jambes et ses jambières
  - jouer la balle ou prendre une part active au jeu quand il ne tient pas sa crosse dans sa main
  - jouer la balle ou prendre une part active au jeu quand il ne porte pas son équipement spécifique complet (casque, plastron, ses deux gants, ses deux jambières)

**Chaque fois qu'une telle infraction se produit, les arbitres principaux doivent arrêter immédiatement le jeu et sanctionner son équipe par un penalty, sans prendre aucune action disciplinaire.**

**Les arbitres doivent veiller à l'application stricte de cet article et donc ne pas siffler « immédiatement » un entre deux.**

***Ils doivent cependant siffler immédiatement un entre deux, si l'intégrité physique du gardien est menacée (exemple gardien avec les jambes écartées et balle se trouvant près de ses parties génitales).***

## 6. Faute du gardien ou d'un attaquant lors d'un « lever de balle » près de la cage.

Si un attaquant, qui est près de la cage de but ou derrière celle-ci, essaie de marquer un but en faisant un « lever de balle », le gardien peut défendre sa cage en levant sa crosse, ce geste est correct si et seulement si sa crosse touche la balle.

Sinon (si le gardien « rate la balle »), et

- touche/frappe la crosse de l'attaquant, c'est faute d'équipe et CFI si l'attaquant est en dehors de la surface de réparation et penalty si l'attaquant est dans la surface de réparation
- fait trébucher l'attaquant ou touche le bras ou une partie du corps de l'attaquant, c'est carton bleu voire carton rouge suivant l'intensité et penalty si l'attaquant est dans la surface de réparation et CFD si l'attaquant est derrière la ligne de but.

Si l'attaquant « rate la balle » lors d'une reprise aérienne et touche le gardien, c'est faute d'équipe contre l'attaquant, voire carton bleu si le coup est violent.

## 7. Faute « de crosse contre la crosse d'un adversaire ».

Si un défenseur frappe la crosse de l'attaquant porteur de la balle, et que celui-ci conserve la balle et peut maintenir sa direction vers le but, les arbitres doivent laisser jouer et indiquer à l'attaquant, *à la vue de tout le monde (les 2 bras à l'horizontale, les paumes de main vers le ciel)* de poursuivre et qu'ils ont vu la faute.

**Ils doivent « attendre l'issue » et éventuellement siffler la « faute d'équipe » quelques secondes plus tard.**

**D'une manière plus générale, c'est l'arbitre qui décide s'il y a faute ou non.**

**Les joueurs doivent continuer à jouer tant que l'arbitre n'a pas sifflé, il est inutile d'arrêter de jouer pour d'essayer de réclamer une faute.**

## 8. Arrêter la balle avec les patins ou une partie de son corps (sauf la main). Art 17

La balle peut seulement être jouée avec la crosse, *sauf pour le gardien quand il est dans sa surface de réparation*. Cependant, lorsque le joueur (*peu importe qu'il soit attaquant ou défenseur*) se trouve **en dehors des surfaces de réparation des deux équipes, il peut arrêter la balle avec les patins ou toute autre partie du corps sauf la main.**

**Lorsqu'il se trouve en dehors des 2 surfaces de réparation, un joueur peut donc arrêter la balle « volontairement » avec ses patins et la rejouer ensuite, mais à condition qu'il ne « shoote pas dans la balle » (faute technique).**

**Par contre il y a faute, si le joueur est dans l'une des 2 surfaces de réparation.**

**Il n'y a pas de faute si la balle rebondit sur les patins ou une partie du corps (sauf la main), sauf dans le cas d'une situation de but imminent (cage sans gardien).**

## 9. Joueur qui exécute un penalty ou un coup franc direct.

Si le joueur, frappe ou touche la balle, avant que l'arbitre n'ait levé la main pour commencer le décompte des 5 secondes, l'arbitre doit lui donner un « **AVERTISSEMENT** » (pour lui et son équipe), et faire ré-exécuter le penalty ou coup franc direct. En cas de récidive immédiate, l'arbitre montre un carton bleu au fautif, procède à son remplacement et fait ré-exécuter le penalty ou coup franc direct.

Il n'y a pas de faute si le joueur exécute un penalty ou un CFD par **un « mouvement continu de la crosse »**, il peut la lever et la redescendre pour toucher la balle sans arrêter son mouvement, sans « à-coup », et pour un CFD, il peut ensuite avancer vers le but, même s'il est parti de 3 m au maximum de la balle.

Si le joueur tire quasiment au même moment où le gardien bouge et que la balle entre dans le but avant le coup de sifflet de l'arbitre, le but est validé. Si elle n'entre pas dans le but, le gardien recevra un avertissement et le CFD ou penalty sera ré-exécuté.

## 10. Positionnement des arbitres pour l'exécution d'un coup franc direct ou d'un penalty

L'arbitre qui décompte les 5 secondes, se place en dehors de la surface de réparation, à partir du coin inférieur : à environ 1 m dans le prolongement de la ligne de but et à environ 1 m devant la ligne de but.

L'arbitre qui contrôle les joueurs qui sont dans la surface de réparation adverse, vérifie que les joueurs y sont à l'arrêt, puis se place dans la surface, environ au milieu et à 2 m derrière les joueurs et lève de bras pour indiquer à son collègue qu'il peut faire démarrer l'exécution.

## 11. Bloc, fautes de contact, simulation

**Le joueur qui est le premier à l'arrêt « prend son espace et gagne sa position ». S'il y a contact, la faute d'équipe sera signalée contre le joueur qui « prend l'initiative du contact ».**

**Le bloc aveugle statique est interdit à moins de 50 cm du défenseur.**

Il y a « faute d'équipe » lorsqu'un défenseur pousse « même légèrement » le porteur de la balle qui est en mouvement vers le but, si cette action a provoqué un « changement de trajectoire » du porteur de la balle (il ne peut plus poursuivre sa trajectoire vers le but, mais est dévié et de ce fait est obligé de contourner la cage de but).

Il y a « faute d'équipe » lorsque le porteur de la balle utilise sa main libre pour « repousser » l'adversaire ou saisir sa crosse. Il n'y a pas de faute lorsque le porteur de balle utilise sa main/bras libre « en protection ».

Si un joueur effectue une simulation, c'est une « faute d'équipe », et elle doit toujours être associée à un « avertissement verbal public ».

## 12. Reprise du jeu par un coup franc indirect après un « avertissement ».

Après un « avertissement », si le jeu doit reprendre par un coup franc indirect, ce sera au coup de sifflet de l'arbitre et à l'endroit indiqué par celui-ci.

## 13. Coup franc indirect et distance des 3 mètres.

Lorsqu'une équipe demande les 3 mètres, **si l'arbitre estime que les joueurs ne sont pas à 3 mètres, il se déplace immédiatement, mesure les 3 mètres**, s'y place, tend un bras à l'horizontale et les joueurs concernés doivent reculer pour se mettre immédiatement à l'endroit indiqué par l'arbitre et ne doivent plus re-avancer tant que l'arbitre ne s'est pas repositionné pour siffler son exécution. A défaut l'arbitre, siffle une faute d'équipe.

**Si l'équipe qui bénéficie du CFI a demandé les « 3 mètres » et joue avant le coup de sifflet de l'arbitre, son équipe est pénalisée par un CFI exécuté au même endroit par l'équipe adverse, sans que l'arbitre n'ait besoin de siffler.**

## 14. Coup franc indirect et « toucher, jouer, déplacer la balle par l'équipe pénalisée »

**Dès que l'arbitre a sifflé pour ordonner un coup franc indirect, aucun joueur de l'équipe pénalisée ne peut toucher, jouer ou déplacer la balle. A défaut c'est une « faute d'équipe ».**

## 15. Bloquer la balle contre la balustrade avec les patins ou avec la crosse

C'est une faute technique qui doit être sifflée immédiatement.

## 16. Crocheter volontairement ou involontairement les patins d'un adversaire, et le déséquilibrer ou le faire tomber.

Involontairement c'est un carton bleu, volontairement c'est un carton rouge.

## 17. Balle logée dans une partie extérieure du filet de la cage de but (au-dessus ou derrière)

L'arbitre doit siffler immédiatement un « entre-deux », même s'il n'y a qu'un seul joueur qui essaie de récupérer la balle. Et le cas échéant, le décompte de la durée « des 45 secondes » se poursuit si « l'entre deux » a été exécuté dans la zone d'attaque de cette équipe.

## 18. Balle qui sort de la piste

C'est une faute technique, sans autre sanction disciplinaire (peu importe que ce soit une action volontaire ou non). Le jeu peut reprendre dès que la balle y est revenue et est arrêtée, et sans coup de sifflet de l'arbitre.

## 19. Balle qui s'élève à plus de 1,50 m.

Si un gardien, suite à une action régulière de défense de sa cage, élève la balle au dessus de 1,50 m, avec sa crosse ou son gant, etc., il n'y a pas de faute. Un joueur de n'importe quelle équipe peut récupérer la balle dès qu'elle retombe au dessous des 1,50 m.

**Sauf dans la situation décrite dans l'article 29.4.1.1** (Dans les cas où la balle s'élève à plus de 1,50 m de haut, suite à un mouvement de la crosse d'un joueur de champ **qui se trouvait à l'intérieur de sa surface de réparation**, peu importe que ce soit intentionnel ou non, cette « faute technique » sera pénalisée par un coup franc indirect, dans un des coins supérieurs de cette surface.), **où l'arbitre siffle immédiatement un CFI,**

Si un joueur de champ, suite à un tir/shoot, élève la balle au dessus des 1,50 m, **l'arbitre doit attendre qu'elle retombe avant de prendre une décision.** (Ceci pour éviter des arrêts de jeu « inutiles »).

- Si c'est l'équipe adverse qui récupère la balle, il laisse jouer (et cette faute d'équipe technique ne sera pas sanctionnée).
- Sinon, il siffle un CFI qui sera exécuté :
  - ✚ à l'endroit où le joueur a frappé la balle, si l'attaquant se trouvait dans sa zone de défense (Art 22.4.2)
  - ✚ dès que la balle est à l'arrêt, si la balle a été frappée dans la zone de défense de l'équipe qui bénéficie du CFI, sans qu'il soit nécessaire de la replacer à l'endroit exact où elle a été frappée, ni dans un des coins de la surface (Art 22.5.1)

## 20. Indication de la fin du décompte des 45 secondes par action d'attaque.

L'arbitre utilise les gestes appropriés pour signaler la fin de ce décompte pour cette action d'attaque.

## 21. Contestation des décisions de l'arbitre.

Si un membre (joueur ou du staff) conteste « ostensiblement, mais sans véhémence » une décision de l'arbitre, celui-ci doit l'avertir verbalement si le jeu est arrêté ou gestuellement si le jeu est en cours.

Un simple geste instinctif comme « lever les bras » n'est pas à considérer obligatoirement comme une « contestation ». Mais, si cette contestation est « véhémente », suivant le « degré » de la contestation, cela peut être un carton sans « avertissement préalable ».

Après ce 1<sup>er</sup> avertissement verbal ou gestuel, une nouvelle contestation, c'est un carton bleu s'il s'agit d'un joueur ou de l'entraîneur principal et carton rouge s'il s'agit d'un autre membre du staff.

## 22. Faute commise par un joueur suspendu et contrôle de la durée de suspension.

Un joueur suspendu n'appartient plus à son équipe pendant toute la durée de sa suspension, il est sous le contrôle de la table de marque (arbitre assistant). Il doit « **rester assis** » pendant toute la durée (en général 2 minutes) sur la chaise prévue à cet effet, il ne peut pas se lever (même si un temps mort est accordé) ni rejoindre le banc de réserve sans y avoir été préalablement autorisé par la table de marque.

**Ceci s'applique dans tous les cas, même dans les salles où « la chaise des suspendus » est éloignée de l'enclos/banc de réserve de l'équipe.**

**Si le joueur suspendu se lève avant l'autorisation de la table de marque, celle-ci doit le rappeler à l'ordre, et s'il n'obtempère pas immédiatement, l'arbitre assistant (table de marque) doit « klaxonner » et le fautif sera sanctionné par un carton rouge.**

## 23. Cas particulier décompte des « power play » lorsque l'équipe qui joue en power play est sanctionnée par 2 cartons au « même moment de jeu ».

**Exemple 1. Il y avait un power play en cours et un joueur entre sur la piste avant la fin du power play.**

L'arbitre montre 2 cartons rouges (fautif et l'entraîneur).

Le jeu reprend avec 3 joueurs (gardien y compris) et cette situation se poursuit jusqu'à la fin du 1<sup>er</sup> power play en cours avant cette faute (durée maximum ou but encaissé).

Le power play de 8 (4+4) minutes maximum commence immédiatement (et non à la fin du 1<sup>er</sup> power play)

A la fin du 1<sup>er</sup> power play un joueur de réserve entre sur la piste, soit 4 joueurs (gardien compris).

Une équipe suite à un carton bleu (à la 10<sup>ème</sup> minute) joue avec 3 joueurs de champ et un gardien, un joueur rentre sur la piste au bout d'une min (à la 11<sup>ème</sup> minute) alors qu'il restait encore 1 min maximum de power play. La table de marque klaxonne, l'arbitre montre 2 cartons rouges. Le jeu reprend avec 2 joueurs de champ et un gardien jusqu'à la fin du 1<sup>er</sup> power play en cours (jusqu'à la 12<sup>ème</sup> min maximum) et le power play de 8 min commence aussitôt (à la 11<sup>ème</sup> minute), sans attendre la fin du 1<sup>er</sup> power play de 2 min maximum. A la fin du 1<sup>er</sup> power (12<sup>ème</sup> min maximum), un joueur de champ doit entrer sur la piste, ils sont donc à 3 joueurs de champ et un gardien, jusqu'à la fin du 2<sup>ème</sup> power play de 8 min maximum (jusqu'à la 19<sup>ème</sup> minute maximum).

**Exemple 2.** Il y avait un power play en cours et un joueur qui est sur la piste est sanctionné par un carton bleu et aussitôt, il « conteste » et l'arbitre lui montre un 2<sup>ème</sup> carton bleu avant la reprise du jeu. Le fautif est suspendu pour 4 (2 + 2) minutes et son équipe par un « nouveau » power play de 4 minutes.

A la 10<sup>ème</sup> minute, une équipe suite à un carton bleu joue avec 3 joueurs de champ et un gardien, un joueur qui sur la piste est sanctionné au bout d'une min (à la 11<sup>ème</sup> minute) alors qu'il restait encore 1 min maximum de power play, et est aussitôt sanctionné par un 2<sup>ème</sup> carton bleu pour contestation. Le jeu reprend avec 2 joueurs de champ et un gardien (de la 11<sup>ème</sup> minute jusqu'à la fin du 1<sup>er</sup> power play : la 12<sup>ème</sup> min maximum) et le power play de 4 min commence aussitôt (à la 11<sup>ème</sup> minute), sans attendre la fin du 1<sup>er</sup> power play de 2 min maximum. A la fin du 1<sup>er</sup> power (12<sup>ème</sup> min maximum), un joueur de champ doit entrer sur la piste, ils sont donc à 3 joueurs de champ et un gardien, jusqu'à la fin du 2<sup>ème</sup> power play de 4 min maximum (jusqu'à la 15<sup>ème</sup> minute maximum).

## 24. Comportement et positionnement des arbitres pendant que le jeu est en cours.

L'arbitre doit, en toute circonstance, avoir un comportement respectueux et courtois vis-à-vis de tous les acteurs. Les avertissements et cartons doivent être donnés de façon ferme et sans précipitation dans les gestes.

Lorsque le match est dirigé par deux arbitres, la communication entre eux doit être permanente, ils doivent toujours être face au jeu (courir en marche arrière ou pas chassés, etc.). S'ils arbitrent à deux, ce n'est donc pas chacun surveille ce qui se passe dans sa zone, un arbitre peut siffler une faute même si l'autre arbitre est plus près de l'endroit de la faute. En cas de désaccord, ils doivent se concerter et s'il y a une correction à apporter, c'est l'arbitre qui a sifflé par erreur ou par mégarde qui mettra en place la « correction ».

Si l'arbitre a fait « une erreur minime », il doit le reconnaître et l'indiquer aux joueurs par des gestes appropriés.

## 25. Rôle des arbitres avant le match.

Ils doivent contrôler avec soin les licences et les mentions qui y sont inscrites (la saison, jusqu'au 30 septembre la licence de la saison précédente permet cependant de jouer, le club, pour les joueurs la mention compétition, + éventuellement, surclassement supérieur pour un U18 qui joue en senior, simple surclassement pour un U19 ou U20 qui joue en senior, photo d'identité, la mention « muté » et si c'est le cas rappeler au capitaine/entraîneur que seuls 2 mutés peuvent être inscrits sur la feuille de match, sauf si le club présente le document officiel précisant les joueurs non comptabilisés dans le quota des 2 « mutés » maximum, la liste officielle des 5 majeurs que le club doit présenter avec les licences, etc. Seuls les joueurs ou membres du staff, dont les licences ont été présentées et qui sont inscrits sur la feuille de match avant le début de celui-ci, peuvent accéder à l'enclos.)

**Toute anomalie ou tout doute doit être signalé, après avoir prévenu le délégué/capitaine, et avant le début du match dans la colonne observation. Un contrôle sera systématiquement fait et si la licence présentée n'est pas « correcte », l'équipe en supportera les conséquences : forfait, amende, etc.**

Ils doivent contrôler les filets de la cage de but. Ce contrôle doit être refait avant de commencer la 2<sup>ème</sup> période de jeu.

L'arbitre qui va donner le coup d'envoi pour débiter le match ou la 2<sup>ème</sup> période doit, avant de siffler, contrôler que le chronomètre mural est « à jour », ainsi que le nombre de joueurs « requis » sur la piste.

## **26. Missions des arbitres « formateurs ».**

Animer les séminaires délocalisés de rentrée qui sont obligatoires pour les 5<sup>ème</sup>, 4<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> degré.

Etre le tuteur de 2 arbitres 3<sup>ème</sup> ou 4<sup>ème</sup> degré (liste en cours d'élaboration)

Assurer des formations d'arbitres lors des demi-finales et finales jeunes, voire tournoi final N3. Un calendrier sera fait ultérieurement.

Assurer des formations d'arbitres dans un lieu a proximité de l'endroit où ils sont désignés pour arbitrer, si une ligue en fait la demande au moins 6 semaines à l'avance auprès du président de la CNA.

Visionner de façon régulière un match de N1 sur « dartfish » suivant un planning individuel, établi par Philippe Aubre et y repérer les bonnes décisions ou les mauvaises décisions des arbitres et transmettre leur compte rendu par mail à uniquement Philippe Aubre et Jean Guédon, qui feront ensuite le compte rendu officiel sur le site internet, partie supervision dont l'accès est réservé aux arbitres.

Les arbitres présents qui avaient passé commande ont reçu leur « tenue de présentation ».

## **27. Point sur les nouvelles modalités administratives.**

Les nouvelles procédures avec la mise en place du service compétitions FFRS ont été évoquées. Tous les arbitres 5<sup>ème</sup>, 4<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> degré les ont reçues directement.

La fiche de note de frais expédiée par le service compétitions FFRS concerne uniquement la N1 et la N2. *Pour la N3 et la N1-F, les clubs recevront le modèle de note de frais.*

Dans le rectangle match, l'arbitre écrira suivant le cas N1, ou N2 ou N1 + N2 ou N1 + N3 ou N2 + N3.

La location de voiture auprès du partenaire FFRS doit être privilégiée. Les arbitres ont reçu directement les codes d'accès. C'est la FFRS qui paie directement la location, mais le plein doit être fait au retour.

Les « originaux » des justificatifs billets de train, hôtel, péage, repas, etc. doivent être joints à la note.

Les arbitres qui officient en N1, voire N2, peuvent acheter en début de saison une carte de réduction SNCF « loisir week-end ».

## **28. Rapport d'incident.**

Dans le cas d'un carton rouge direct, ou de tout incident grave, les arbitres doivent établir un rapport d'incident et l'expédier dans les 48 heures. Le modèle pour la saison en cours est en téléchargement sur le site Internet dans la rubrique commission des arbitres.

Il est rappelé qu'un formulaire doit être complété par licencié concerné, les noms et prénoms doivent être mentionnés et pas le n° de maillot du joueur, le rapport doit décrire uniquement et précisément les faits.