MESURES DISCIPLINAIRES - CARTONS

Le carton jaune disparait pour les fautes légères.

Les fautes graves seront sanctionnées par un carton bleu (suspension de 2 minutes) et les fautes très graves par un carton rouge (expulsion définitive du jeu).

3 cartons bleus = carton rouge (par cumul)

L'équipe du joueur fautif évoluera en infériorité numérique (power play) pendant 2 min pour un carton bleu ou rouge par accumulation et 4 min pour un carton rouge direct.

Quand un carton est présenté à l'entraîneur ou à un autre officiel d'équipe, un joueur devra quitter la piste jusqu'à la fin du temps de power play.

L'équipe fautive est pénalisée par un coup franc direct ou un pénalty à moins que la faute ne se produise pendant un arrêt de jeu.

FAUTES COMMISES EN DEHORS DE LA PISTE

1. Contrevenant Identifié

Les joueurs remplaçants et l'entraineur principal sont sanctionnés, selon la gravité de la faute, par un carton bleu ou rouge.

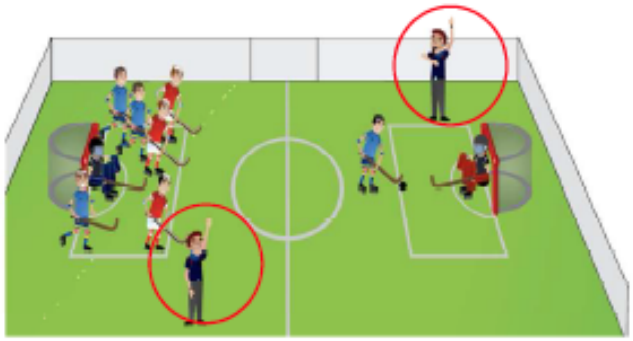
NB. Les joueurs punis ne peuvent pas rester sur le banc des remplaçants. L'entraineur principal, qui a reçu un carton bleu, n'est pas suspendu.

Les autres représentants officiels de l'équipe : délégués, entraineur adjoint, médecin, kiné et mécanicien sont toujours punis par un carton rouge direct.

2. Contrevenant non Identifié

L'entraineur principal recevra un carton bleu. S'il a déjà été expulsé, le carton rouge sera présenté au délégué de l'équipe fautive. Si lui aussi a été expulsé, c'est le capitaine de l'équipe qui recevra un carton bleu.

PENALTY+COUP FRANC DIRECT

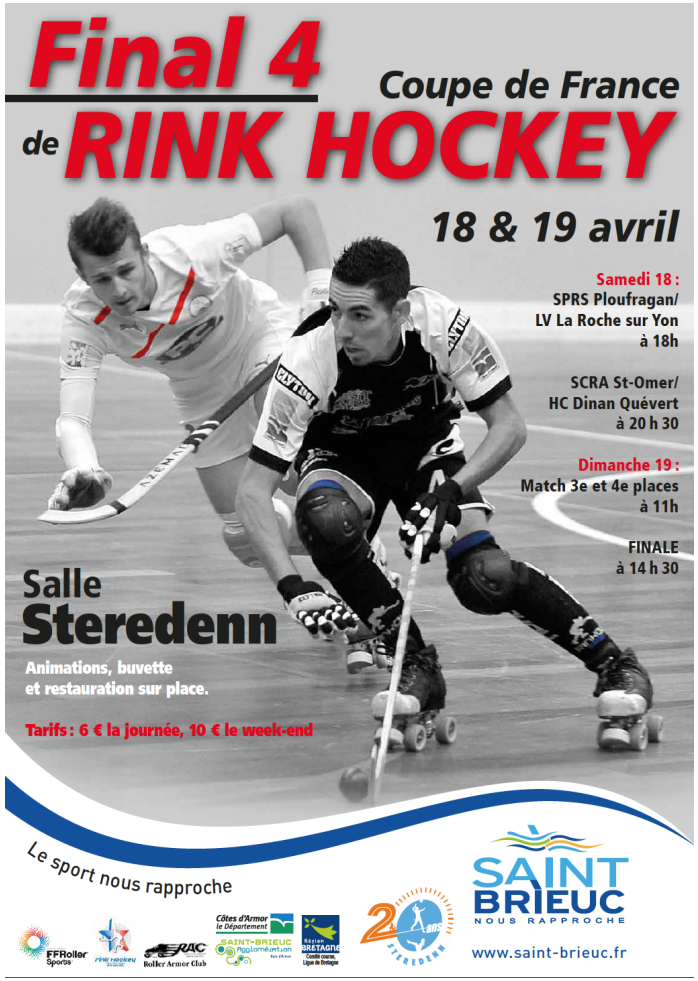


Le coup franc et le pénalty sont exécutés sans coup de sifflet de l'arbitre. Le joueur dispose de 5 secondes.
Tous les joueurs se rassemblent dans la surface opposée et ne peuvent en sortir qu'au moment où la pénalité s'exécute.

1. Un arbitre contrôle la position des joueurs, lève un bras verticalement pour autoriser l'autre arbitre à déclencher la pénalité.
2. Le second arbitre vérifie la position du gardien de but et, sans jamais utiliser le sifflet, ordonne l'exécution du tir :
   a) il lève un bras à la verticale, pour signaler le début de la pénalité
   b) avec l'autre bras, à l'horizontale, il décompte les 5 sec. autorisées pour tirer.
3. Le pénalty est tiré directement, sans feinte.
4. Le coup franc direct peut être tiré directement (avec ou sans élan) ou en utilisant le dribble.

POSITION DU GARDIEN DE BUT

Le gardien doit être immobile, en appui sur ses deux patins, sur la ligne de but. La crosse touche le sol. Il ne peut quitter cette position qu'au déclenchement de la pénalité (lorsque la balle est touchée par l'exécutant).



REGLES DU JEU

Résumé

Fédération Française
FFRoller
Rink Hockey

ZONES DE JEU

La ligne médiane sépare la piste en deux zones de jeu :

- zone d'attaque
- zone de défense.

Quand une équipe récupère la balle dans sa zone de défense, elle dispose de 10 secondes pour la sortir dans sa zone d'attaque

La balle peut toutefois être retournée dans la zone de défense pendant 5 secondes maximum.

Dans chaque ½ piste sont tracés le point de pénalty et le point du coup franc direct placé à 7.40 m de la ligne de but, dans l'axe.

La zone de protection du gardien de but est matérialisée par un ½ cercle tracé de poteau à poteau. Les joueurs ne peuvent s'y arrêter.

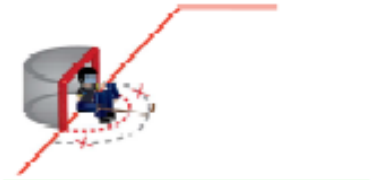


TABLE DE MARQUE

Outre la gestion du temps et de la feuille de match, la table de marque doit enregistrer les fautes d'équipe signalées par les arbitres.

Elle dispose d'un affichage informant arbitres, joueurs et public de l'évolution du nombre de fautes d'équipe.

A la neuvième faute (ou ensuite toutes les 4 fautes), la table signale à l'aide d'un carton jaune l'imminence d'un coup franc direct.

La dixième (et ensuite toutes les 5 fautes) est annoncée par un klaxon.

FAUTES D'EQUIPE

Ce sont des fautes sans gravité commises

1. dans le jeu, comme par exemple :
   - Fautes de contact sans violence et sans conséquences physiques graves *(coup sur la crosse, sur le protège tibia, bloquer, pousser)*
   - Jouer la balle sans crosse ou avec le patin ou avec un équipement défectueux
   - Effectuer un bloc illégal ou une obstruction intentionnelle sur un adversaire
2. le jeu étant arrêté : non respect de la distance réglementaire ou retard intentionnel lors de l'exécution d'un coup franc indirect.

Une faute d'équipe est sanctionnée par un coup franc indirect (ou un penalty si elle est faite dans la surface de réparation). Elles sont comptabilisées par la table de marque. Une équipe ayant commis 10 fautes est sanctionnée par un coup franc direct (1er cycle) et ensuite toutes les 5 fautes.

« POWER-PLAY » - DEFINITION

C'est la sanction disciplinaire d'une équipe dont un de ses membres (inscrit sur la feuille de match) a commis une faute grave ou très grave. Elle jouera temporairement en infériorité numérique.

TEMPS MAXIMUM DE SANCTION - "POWER-PLAY":

a) 2 min. pour un carton bleu ou rouge par cumul
b) 4 min. pour un carton rouge direct

Si l'équipe pénalisée encaisse un but, alors l'équilibre numérique est rétabli *(le joueur sanctionné doit purger entièrement son temps d'exclusion).*

FAUTES EN ZONE DEFENSIVE

Quand une équipe bénéficie d'un coup franc indirect pour une faute commise dans la partie inférieure de sa zone défensive, elle peut le jouer – *balle arrêtée* – immédiatement, sans coup de sifflet de l'arbitre et sans respecter la position où a été commise la faute.

JEU PASSIF

Quand une équipe refuse intentionnellement de tirer au but, qu'elle se contente de conserver la balle, elle pratique un JEU PASSIF. L'un des deux arbitres lève alors les deux bras à la verticale pour signaler que cette équipe dispose de 5 sec. pour exécuter un tir. Passé ce délai, elle sera sanctionnée par un coup franc indirect.

Le jeu passif n'est pas sanctionné quand l'équipe joue en infériorité numérique.

REMPLACEMENT DU GARDIEN PAR UN JOUEUR

Dans les 5 dernières minutes de la deuxième période, le gardien pourra être remplacé par un joueur de champ. Cependant, celui-ci ne bénéficiera pas des droits accordés au gardien pour défendre sa cage de but.

REMPLACEMENT D'UN JOUEUR BLESSE

Tout joueur soigné sur la piste, même s'il est en état de jouer, devra être remplacé (sauf s'il n'y a plus de joueur de réserve). Cette disposition ne concerne pas les gardiens