

Compte rendu du séminaire des arbitres 5^{ème} degré 19 et 20 septembre 2015 - Nantes

Formateurs présents : Xavier Bleuzen, Fabien Boget, Didier Broustaut, Franck Delanoë, Arnaud Esoli, Julien Thibaud, Stéphane Rizzotti, Boris Tarassioux. *Absents excusés : Pascal Hanras, Xavier Jacquart*

Arbitres 5^{ème} degré présents : Yann André, Franck Grimault, Roger Rodrigues, Vincent Bertrand, Rui Ribeiro, Catherine Piton, Philippe Martin (dimanche)

Membres de la CNA: Philippe Aubre. DTN : Fabien Savreux (samedi). Présidente du CRH : Lucile Le Borgne

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

1. Préliminaires et protocole avant le match.

Les dispositions ci-dessous annulent et remplacent celles de l'article 6.1 à 6.4 et de l'article 14.2.1.

1.1. Au moins 1 heure avant l'heure prévue pour le match.

Le « responsable de salle » du club recevant, accueille les arbitres et le club reçu.

Au moins 45 min avant, le délégué ou l'entraîneur de chaque équipe dépose à la table de marque au responsable de la feuille de match, la liste de la composition de son équipe avec toutes les licences qui doivent comporter une photo « récente » de chaque licencié, voir modèle joint. L'officiel de table de marque remplit immédiatement la feuille de match pour que les arbitres la vérifient et procèdent au contrôle des licences, des surclassements si nécessaire, des photos, des n° des joueurs et des couleurs de maillots.

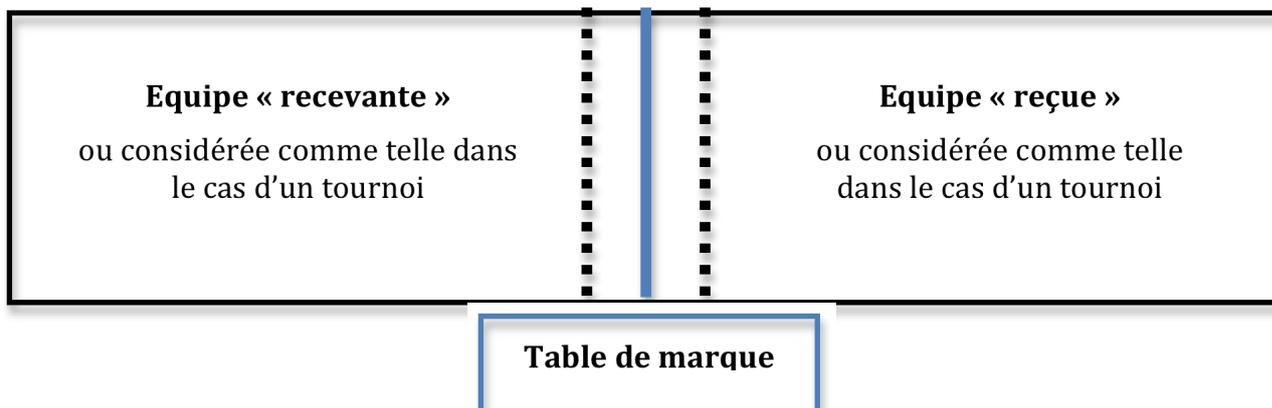
Par contre, les arbitres ne vérifient pas les listes des 5 majeurs, le nombre de « non JIFF » et des mutés autorisés, ni les joueurs « suspendus ». Si après réclamation de l'autre équipe et contrôle du gestionnaire de la compétition concernée, une équipe n'est pas conforme, elle perdra « automatiquement » le match par forfait « technique » et supportera les éventuelles autres sanctions prévues au règlement.

1.2. Au moins 30 min avant l'heure prévue pour le match

La piste doit être disponible pour l'échauffement des 2 équipes et des arbitres.

Un couloir d'environ 2 m de large, réservé à l'échauffement des arbitres, doit être délimité au centre de la piste, par des plots.

Chaque équipe dispose d'un demi-terrain pour l'échauffement et pour commencer le match (il n'y a plus de tirage au sort pour « choisir le camp » ni pour choisir l'équipe qui « aura la balle pour commencer le jeu », c'est automatiquement l'équipe « reçue » qui commencera le jeu) qui est défini comme dans le schéma ci-dessous.



1.3. Au moins 10 min avant l'heure prévue pour le match

A la fin de l'échauffement et avant de quitter la piste, les 2 capitaines essaieront les 2 balles de match **fournies par le club recevant** et éventuellement le capitaine de l'équipe reçue présentera une balle. Le choix définitif étant du ressort des arbitres.

Les deux équipes doivent quitter la piste, pendant 5 min. Pendant ces 5 minutes maximum, la piste peut être utilisée pour des animations.

1.4. Au moins 5 min avant l'heure prévue pour le match

Les deux équipes doivent revenir sur la piste.

Les 2 équipes et les arbitres se mettent en position pour le protocole avant le match :

Les arbitres se tiennent au centre de la piste et sifflent pour appeler les deux équipes. Celles-ci se rangent, capitaine en tête (rappel les maillots doivent être « rentrés dans les shorts »), de chaque côté des arbitres face à l'endroit réservé aux officiels. Eventuellement, présentation des joueurs au micro. Salut par les joueurs, suivant la disposition de la salle, du public, puis retour face aux officiels. Ensuite l'équipe « reçue », se déplace et « salue » (tape dans la main) les arbitres puis les joueurs de l'autre équipe et ses dirigeants, puis l'équipe « recevante » procède de même. Les arbitres vont ensuite « serrer la main » de l'entraîneur principal de chaque équipe. *NB. Une vidéo a été remise à tous les arbitres qui animeront les séminaires délocalisés.*

Les 4 joueurs et le gardien de chaque équipe qui commencent le match viendront immédiatement se positionner sur la piste.

1.5. Tout non respect d'un des points ci-dessus sera noté par les arbitres sur la feuille de match, avant le début de celui-ci et sera sanctionné, en N1 et N2, par une « amende » de 100 €.

2. Positionnement du public et des équipes « par rapport à la balustrade »

2.1. **Le public** n'est pas autorisé à « s'accouder sur la balustrade », ni à « se tenir à moins de 60 cm » de celle-ci. L'officiel de salle du club recevant, qui doit être identifié, est chargé (avec son équipe) de faire respecter ce point.

A défaut, les arbitres demanderont au maximum 3 fois, lors d'un arrêt du jeu, que ce point soit respecté.

Puis, si après ces 3 avertissements, ce point n'est toujours pas respecté, les arbitres le signaleront sur la feuille de match **et le club recevant sera pénalisé automatiquement, en N1 et N2, par une amende de 100 €.**

2.2. **Les joueurs remplaçants** doivent se tenir assis, sauf lorsqu'un joueur se prépare à entrer sur la piste. Seuls au maximum 3 membres « du staff » sont autorisés à se tenir debout, près de la balustrade. **L'entraîneur principal** doit porter obligatoirement un « brassard ».

Si un joueur fait office d'entraîneur principal, il ne dispose pas des droits de l'entraîneur principal (et il ne peut être inscrit comme tel sur la feuille de match) et doit donc rester « assis » quand il est dans l'enclos.

3. Exécution du coup franc direct et du penalty – Article 29

3.1. Lors de l'exécution d'un CFD ou d'un penalty (tout comme 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 » pour 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^{ème} 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).

Fautes « légères » commises lors de l'exécution du coup franc direct et du penalty

- 3.2. Lors de l'exécution d'un CFD ou d'un penalty, **le gardien** doit se mettre immédiatement en position dans sa cage de but. Il n'est pas autorisé à retarder son exécution, soit en tournant autour de la cage de but, soit en enlevant ses gants pour « soit disant » réajuster ses jambières, etc. Si cela se produit, les arbitres lui donneront un avertissement (faute légère) et s'il ne s'exécute pas immédiatement, **il sera sanctionné par un carton bleu**, devra sortir de la piste pour être remplacé « obligatoirement » par un gardien « de réserve » et son équipe sera sanctionnée par un « power play » (et reprendra le jeu avec un joueur de champ « en moins »).
- 3.3. Lors de l'exécution d'un CFD ou d'un penalty, **le joueur** qui va l'exécuter doit se mettre immédiatement en position. Il n'est pas autorisé à retarder son exécution, soit en « jouant avec la balle », soit en bougeant sa crosse, etc. Si cela se produit, les arbitres lui donneront un avertissement (faute légère) et s'il ne s'exécute pas immédiatement, **les arbitres lui montreront un carton bleu**, feront ré-exécuter le penalty ou coup franc direct par un autre joueur et son équipe sera sanctionnée par un « power play » (et reprendra le jeu avec un joueur de champ « en moins »).
- 3.4. Il est demandé à tous les arbitres de relire attentivement l'article 29.7. Infractions commises par les joueurs qui ne prennent pas part à l'exécution du coup franc direct ou du penalty.

4. 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 » et/ou que ce ne soit pas un co-équipier qui récupère la balle (faute technique).

5. Faute d'équipe « volante ».

Afin d'éviter des « arrêts de jeu inutiles », il est rappelé que dans le cas où l'équipe qui en bénéficie est en « supériorité numérique » et a conservé la balle, les arbitres doivent signaler la faute d'équipe « volante ».

Rappel : à la table de marque, à défaut « d'arbitre assistant », il doit y avoir « **obligatoirement** » un licencié qui est chargé « uniquement » du décompte des fautes d'équipe (**en plus des 2 autres personnes, chargées respectivement du chronomètre et de la feuille de match**).

6. Article 24.2. faute « technique » et Article 25.3.5.1. faute « d'équipe »

24.2.2. *Si la « faute technique » a été commise en dehors de la surface de réparation du fautif et a contribué, de façon indiscutable, à empêcher un adversaire de marquer un but, l'équipe du fautif sera sanctionnée par un coup franc direct.*

25.3.5.1.b) *Un coup franc direct, à chaque fois que la « faute d'équipe » a été commise en dehors de la surface de réparation du fautif et a contribué, de façon indiscutable, à empêcher un adversaire de marquer un but.*

Il est demandé aux arbitres d'être vigilants sur l'application des points ci-dessus, **qui s'appliquent aussi dans le cas où un attaquant est « en position très favorable pour marquer un but » et qu'il y a une faute « technique » ou « d'équipe » commise par l'équipe adverse.**

L'équipe du fautif sera sanctionnée par coup franc direct (qui n'est pas accompagné d'un carton bleu).

7. Modalités d'application du « power-play »

Il est demandé lors des séminaires de rappeler ce point, que la table de marque doit remettre à l'entraîneur le « papier » indiquant la fin du power-play.

Et de ré-expliquer le cas où il y a un carton bleu suivi aussitôt (avant la reprise du jeu) par un 2^{ème} carton bleu pour la même équipe (même joueur ou pas) : un 1^{er} power play (2 joueurs de champ sur la piste), suivi d'un 2^{ème} power play (3 joueurs de champ sur la piste) qui débute quand le 1^{er} power play prend fin et la table de marque doit donner un nouveau « papier » indiquant la fin du 2^{ème} power-play.

Rappel : si un joueur de champ rentre sur la piste avant la fin d'un power play, c'est 2 cartons rouges !

8. Point sur les nouvelles modalités administratives – nouveaux formulaires de NDF

Les nouvelles procédures avec la mise en place du service compétitions FFRS ont été évoquées. Tous les arbitres 5^{ème}, 4^{ème} degré et « stagiaires 4 » les recevront directement.

La fiche de note de frais expédiée par le service compétitions FFRS concerne uniquement la N1 et la N2, plus la N3 quand il y a un lever de rideau arbitré par les arbitres de N1 ou N2.

Pour la N3 et la N1-F, les clubs recevront un « nouveau » formulaire de note de frais qui doit être utilisé « obligatoirement » et qui sera aussi en téléchargement sur le site internet.

Lorsqu'il n'est pas possible d'utiliser le train, pour réduire les frais, la location de voiture doit être « privilégiée » (à l'utilisation du véhicule personnel) pour tout déplacement supérieur à 500 km

Les arbitres ont reçu directement les codes d'accès pour louer une voiture auprès du partenaire FFRS. 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 (facture), péage (tickets ou relevé de carte d'abonnement), parking, repas, etc. doivent être joints à la note de frais.

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

9. Rapport d'incident – nouveau formulaire.

Dans le cas d'un carton rouge direct, ou de tout incident grave, les arbitres doivent établir un seul rapport d'incident co-signé par les 2 arbitres et l'expédier dans les 48 heures, à l'adresse mail qui y est indiquée.

Le nouveau formulaire pour la saison sera mis en téléchargement sur le site Internet dans la rubrique commission des arbitres, ainsi qu'une note d'aide à la rédaction du rapport.

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.

10. Vidéos supervisions « Dartfish »

Il a été rappelé que les arbitres qui officient en N1 doivent « obligatoirement » regarder les supervisions, écrire leurs remarques/questions en direct sur les supervisions s'ils en ont et confirmer « obligatoirement » qu'ils ont visionné la supervision du match qu'ils ont arbitré.

Tous les autres arbitres peuvent aussi regarder les supervisions des autres matchs et écrire leurs éventuelles remarques/questions. Cela dans un but de formation de tous, attention vos remarques/questions doivent toujours être « constructives ».

11. Missions des arbitres « formateurs ».

Animer les séminaires délocalisés de rentrée qui sont obligatoires pour les 5^{ème}, 4^{ème} et 3^{ème} degré.

Etre le tuteur d'arbitres 4^{ème} ou 3^{ème} degré.

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 à 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 de la présidente du CRH/FFRS.

Lorsqu'il y a un lever de rideau N2 avant N1 et qu'un 3^{ème} arbitre est désigné avec un formateur pour le match de N2, ce 3^{ème} arbitre « en formation » devra assurer la fonction « d'arbitre assistant » pour le match de N1.

Pour les « indemnités de formation, tuteur et tutoré » lors des matches de N2 ou N1, une note sera expédiée dès que possible.

12. Désignations des arbitres N1 et N2 et tenues des arbitres

Il a été rappelé que toute indisponibilité doit être signalée au service compétitions.

Pour ce qui est des matches « aller » N1 Elite et N2, les bénévoles (Michel Voltzenlugel et Daniel Charollais) chargés des désignations risquent de ne pas pouvoir gérer les modifications, sauf circonstances « très » exceptionnelles, comme présentation d'un « certificat médical ». Il est donc demandé aux arbitres de respecter ces désignations. Le tableau des disponibilités des matches « retour » sera à expédier au service compétitions avant le 10 novembre.

Rappel. Pour les compétitions nationales N1, N2, N3 et CDF, les arbitres doivent utiliser le maillot fédéral (jaune) et un pantalon noir. Toutefois si l'un des clubs joue en jaune, il faudra utiliser l'ancien maillot « à damier ».

Pour les compétitions jeunes, la quasi totalité des régions se sont dotées de kits « arbitre compétitions jeunes », composé d'un maillot jaune (portant les mentions arbitre compétitions jeunes + le nom de la région), d'un sifflet et de 2 cartons (bleu et rouge).

Il serait aussi souhaitable que tous les arbitres 5^{ème} degré, et voire 4^{ème} degré, s'équipent de la tenue de présentation des arbitres (tenue complète ou au minimum partielle). Les bons de commande sont en téléchargement sur le site internet du comité rink hockey.

13. Ci-dessous, pour rappel, quelques points qui ont été précisés lors du séminaire 2014

13.1. 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.

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

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

- a) attraper ou retenir la balle avec ses mains,
- b) s'allonger ou se coucher sur la balle
- c) retenir la balle entre ses jambes et ses jambières
- d) transporter ou effectuer des mouvements d'ouverture/fermeture de ses jambes pour empêcher la balle d'être jouée
- e) utiliser sa crosse pour maintenir la balle contre ses patins ou ses jambières
- f) utiliser sa crosse pour déplacer ou « ramener la balle vers lui » et l'immobiliser entre/contre ses jambes et ses jambières
- g) jouer la balle ou prendre une part active au jeu quand il ne tient pas sa crosse dans sa main
- h) 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).

13.3. 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.

13.4. 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.

13.5. 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 » sauf dans le cas où l'arbitre décide qu'il peut appliquer une faute d'équipe « volante ».

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.

13.6. 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.

13.7. Coup franc indirect et distance des 3 mètres.

Lorsqu'une équipe demande les 3 mètres, l'arbitre doit l'indiquer aux joueurs adverses avec les gestes appropriés. S'ils n'obtempèrent pas immédiatement, l'arbitre se déplace tout de suite, 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'arbitre juge que l'équipe adverse est à au moins 3 mètres de la balle arrêtée, il siffle l'exécution du CFI et la balle est en jeu (demander les 3 mètres, n'est pas demander « du temps » pour jouer la balle).

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.

13.8. 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 ».

13.9. Bloquer la balle contre la balustrade avec les patins ou avec la crosse

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

13.10. 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.

13.11. 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.

Dans le cas de la règle des 45 secondes, le décompte de la durée « des 45 secondes » se poursuit.

Dans le cas de la durée de possession de la balle dans sa zone de défense (5 ou 10 secondes), si la balle a été « volontairement » logée sur une partie extérieure du filet, l'arbitre siffle pour donner la balle à l'adversaire (coup franc-indirect).

13.12. Balle qui sort de la piste

Le jeu peut reprendre dès que la balle y est revenue et est arrêtée, et sans coup de sifflet de l'arbitre.

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

Si un joueur de champ élève la balle au dessus des 1,50 m, l'arbitre doit attendre qu'elle retombe avant de siffler.

Si c'est l'équipe adverse qui récupère la balle, il laisse jouer.

Sinon, il siffle un CFI qui sera exécuté : à l'endroit où la balle a été frappée si le tireur était dans sa zone de défense, sinon à l'endroit où se trouve la balle au moment du coup de sifflet.

13.14. 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.

13.15. 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, voire gestuellement si le jeu est en cours et attendra le prochain arrêt de jeu, pour l'avertir « officiellement ».

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^{er} 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.

13.16. 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.

13.17. 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.