Fédération Française

FFRoller Sports®

Règlement Sportif Roller Hockey

Saison 2017-2018

PRÉAMBULE

Par délégation du Ministère en charge des Sports, et par l'intermédiaire de la Fédération Française de Roller Sports, la Commission sportive Roller Hockey est en charge de l'organisation et la gestion des activités sportives de la discipline Roller Hockey.

Le présent règlement été établi par la Commission sportive Roller Hockey, sur la base du règlement sportif existant, des règles de jeu internationales de la FIRS et des statuts et règlements de la FFRS.

Il a été validé par le Conseil d'Administration de la Fédération Française de Roller Sports en date du 21/10/2017.

La Commission sportive Roller Hockey est compétente pour veiller à l'application de ladite règlementation, et prendre toute mesure.

Quand les textes évoquent un envoi postal à la fédération ou à la Commission sportive, l'adresse d'expédition est :

> FF Roller Sports – 6 bd Franklin Roosevelt – CS 11742 – 33080 BORDEAUX cedex

Pour alléger le texte et rendre sa lecture plus simple, le terme « association » tel qu'inscrit dans les statuts de la FFRS pourra ici être remplacé par celui plus communément usité de « club ».

Sommaire

PRÉAMBULE 1
TITRE I - DISPOSITIONS GÉNÉRALES 6
1 OBJET 6
2 TEXTES DE RÉFÉRENCE 6
3 ABRÉVIATIONS 6
4 DÉFINITION DES RÈGLES 6
5 RÈGLEMENT GÉNÉRAL DES COMPÉTITIONS 6
5.1 Admissibilité des Associations 6
5.2 Admissibilité des participants 7
5.2.1 Obligation de licence 7
5.2.2 Restrictions de participation 7
5.2.3 Mutations et prêts 9
5.2.4 Sur-classements 9
5.2.5 Mixité 9
5.2.6 Compétitions en matchs simples 10
5.2.7 Compétitions en matchs aller-et-retour 10
5.2.8 Compétitions en plateaux 10
5.2.9 Compétitions combinées 10
5.3 Format des rencontres 10
Format standard 10
5.3.1 Format étendu 10
5.3.2 Format éliminatoire 10
5.3.3 Arrêt anticipé 10
6 INFRASTRUCTURES 11
6.1 Dispositions techniques 11
6.2 Équipements sanitaires 11
6.2.1 Vestiaires des équipes 11
6.2.2 Vestiaire des arbitres 11
6.2.3 Sanitaires 11
6.2.4 État des équipements sanitaires 11
6.2.5 Équipements médicaux et accès aux soins 11
6.3 Dispositions annexes 11
6.3.1 Éclairage 11
6.3.2 Chauffage 11
TITRE II – ÉQUIPES, OFFICIELS DE MATCH ET RAPPORT OFFICIEL DE MATCH 12
7 ÉQUIPES 12
7.1 Effectif des équipes 12
7.1.1 Joueurs 12
7.1.2 Officiels d'équipe 12
7.1.3 Capitaine et assistants d'équipe 12
7.2 Équipements des joueurs 12
7.2.1 Généralités 12
7.2.2 Crosses 12
7.2.3 Patins 12
7.2.4 Équipements de protection 12
7.2.5 Homologation des équipements de protection 13
7.2.6 Port des équipements de protection 13
7.2.7 Équipements dangereux 13
7.2.8 Tenues 14
7.2.9 Dotation et couleur des tenues 14
7.3 Palet 14
7.3.1 Spécifications 14
7.3.2 Choix et usage du palet 14

8 OFFICIELS DE MATCH 15
8.1 Arbitres 15
8.1.1 Généralités 15
8.1.2 Rôle et responsabilité des arbitres 15
8.2 Marqueur, Chronométreur, Chronométreur des pénalités 15
8.2.1 Généralités 15
8.2.2 Marqueur officiel 16
8.2.3 Chronométreur officiel 16
8.2.4 Chronométreur des pénalités 16
8.3 Juges de but 16

9 Rapport officiel de match (Annexe D) 17
9.1 Généralités 17
9.2 Rédaction du rapport officiel de match 17
9.3 Saisie des rapports officiels de match dans le module de résultats 18
9.4 Transmission des rapports officiels de match 18

TITRE III – RÈGLES DU JEU 19

10 DÉROULEMENT DES RENCONTRES 19
10.1 Chronologie 19
10.1.1 Temps d'échauffement 19
10.1.2 Temps de jeu 19
10.1.3 Temps de repos 19
10.2 Vérifications préliminaires 19
10.2.1 Conformité des Infrastructures 19
10.2.2 Effectif des équipes 19
10.2.3 Rapport officiel de match 19
10.2.4 Admissibilité des participants 20
10.3 Règles générales d'arbitrage 20
10.3.1 Engagements 20
10.3.2 Temps morts 21
10.3.3 Changement des joueurs 21
10.3.4 Gardien de but 21
10.3.5 Joueurs blessés 21
10.3.6 Maintien en mouvement du palet 22
10.3.7 Palet injouable ou sorti de la piste 22
10.3.8 Palet hors de vue ou illégal 22
10.3.9 Buts et assistances 22

11 PÉNALITÉS (Annexe E) 23
11.1 Définition des pénalités 23
11.1.1 Classification des pénalités 23
11.1.2 Pénalités mineures 23
11.1.3 Pénalités majeures 24
11.1.4 Pénalités de méconduite (MEC) 24
11.1.5 Pénalités de méconduite pour le match (MPM) 24
11.1.6 Pénalités de match (PM) 24
11.1.7 Pénalités induites 24
11.1.8 Exclusion (EXC) 25
11.1.9 Pénalités simultanées 25
11.1.10 Tirs de pénalité (TP) 25
11.1.11 Buts automatiques (BA) 25
11.2 Gestion des pénalités 25
11.2.1 Décompte des pénalités 25
11.2.2 Pénalités simultanées 26
11.3 Signalement des pénalités 26
11.4 Application des pénalités 26
11.4.1 Généralités 26
11.4.2 Équipement non conforme (EQU) 27
11.4.3 Ajustement d'équipement (JEU) 27
11.4.4 Changement de joueurs (SUR) 27
11.4.5 Règles particulières pour les gardiens de but (JEU) 27
11.4.6 Attitude antisportive (ANT, MEC, MPM) 28

11.4.7 Agression physique envers les officiels (MEC, MPM, PM) 29
11.4.8 Refus de commencer le jeu (JEU) 29
11.4.9 Déplacement de la cage de but (JEU) 29
11.4.10 Abandon du banc des pénalités (JEU) 29
11.4.11 Tir de pénalité (TP) 29
11.4.12 Tomber sur le palet (JEU) 30
11.4.13 Manier le palet avec les mains (JEU) 30
11.4.14 Altercation (BAG) 30
11.4.15 Blessure intentionnelle, tentative de blessure (MPM, PM) 31
11.4.16 Charge (INC) 31
11.4.17 Charge contre la balustrade (CBA) 31
11.4.18 Charge dans le dos (DOS) 31
11.4.19 Charge avec la crosse (CRO) 31
11.4.20 Crosse haute (HAU) 31
11.4.21 Piquage (PIQ) 32
11.4.22 Cinglage (CIN) 32
11.4.23 Dureté excessive (DUR) 32
11.4.24 Retenir (RET) 32
11.4.25 Accrocher (ACC) 32
11.4.26 Faire trébucher (TRE) 32
11.4.27 Coup de coude, coup de genou (COU, GEN) 32
11.4.28 Obstruction (OBS) 33
11.4.29 Obstruction par des spectateurs 33
11.4.30 Crosse brisée (BRI) 33
11.4.31 Jet de crosse (JET) 33
11.4.32 Autres cas 34

12 RÉSULTATS, HOMOLOGATION ET CLASSEMENTS 34
12.1 Résultats des rencontres 34
12.2 Homologation des rencontres 34
12.3 Établissement des classements 34
12.3.1 Résultat d'une rencontre 34
12.3.2 Classement provisoire des équipes 35
12.3.3 Classement final d'une compétition 35
12.3.4 Classement des joueurs 35
12.3.5 Récompenses 35

TITRE IV – DISCIPLINE SANCTIONS - LITIGES 36

13 GÉNÉRALITÉS 36

14 DISCIPLINE 36
14.1 Rapport d'incident 36

15 SANCTIONS 36
15.1 Non admissibilité à une compétition 36
15.2 Forfait 36
15.2.1 Constat initial 36
15.2.2 Constat différé 37
15.2.3 Forfaits multiples, forfait particulier 37
15.3 Match perdu par pénalité 37
15.4 Suspension sportive 37
15.5 Avertissement 38
15.6 Pénalités financières 38
15.6.1 Application des pénalités financières 38
15.6.2 Règlement des pénalités financières 39

16 EXAMEN DES LITIGES ET RESERVES D'AVANT-MATCH 39
16.1 Réserves d'avant-match 39
16.1.1 Dépôt des réserves 39
16.1.2 Confirmation des réserves et procédure 39
16.2 Réclamations d'après match 40
16.3 Participation frauduleuse de joueur(s) 40
16.4 Les litiges 40

Récapitulatif des dispositions autorisées dans les règlements particuliers 41

INFRASTRUCTURES 42
A.1 Piste 42
A.1.1 Définition 42
A.1.2 Dimensions 42
A.1.3 Balustrade 42
A.1.4 Portes d'accès à la piste 42
A.1.5 Protections supérieures 42
A.1.6 Murs et obstacles 43
A.2 Cages de but 43
A.2.1 Constitution 43
A.2.2 Dimensions 43
A.2.3 Filets 43
A.2.4 Implantation 43
A.3 Marquages règlementaires 43
A.3.1 Zones de but 43
A.3.2 Points d'engagement 44
A.3.3 Zone des arbitres 44
A.4 Équipements annexes 44
A.4.1 Bancs des équipes 44
A.4.2 Table de marque 44
A.4.3 Bancs des pénalités 44
A.4.4 Tableau d'affichage électronique et pupitre de contrôle 44
A.4.5 Sonorisation 45

QUALIFICATION DES INSTALLATIONS SPORTIVES 49
A.5 GÉNÉRALITÉS 49
A.5.1 Responsabilité 49
A.6 CRITÈRES DE QUALIFICATION 49
A.6.1 Piste 49
A.6.2 Équipements annexes 49
A.6.3 Équipements sanitaires 49
A.6.4 Dispositions annexes 49
A.7 CATÉGORIES DE QUALIFICATION 49
A.7.1 Généralités 49
A.7.2 Destination des catégories de qualification 49
A.8 CAHIER DES CHARGES DE QUALIFICATION 50
A.8.1 Catégorie D 50
A.8.2 Catégorie C 50
A.8.3 Catégorie B 50
A.8.4 Catégorie A 51

Accès des licenciés mineurs aux fonctions d'officiels d'équipe et d'officiels de match 52
A.9 Généralités 52
A.10 Officiels d'équipe 52
A.11 Officiels de match 52
A.11.1 Arbitres 52
A.11.2 Marqueur, Chronométreur, Chronométreur des pénalités 52
A.12 Sanctions 52

RAPPORT OFFICIEL DE MATCH 53
A.13 RÉDACTION DU RAPPORT OFFICIEL DE MATCH 54
A.13.1 Informations générales : 54
A.13.2 Informations concernant l'équipe A : 54
A.13.3 Informations concernant l'équipe B : 54
A.13.4 Informations concernant les officiels de la rencontre : 54
A.13.5 Informations complémentaires : 55
A.14 VÉRIFICATION DES RAPPORTS OFFICIELS DE MATCH 55

TABLEAU RÉCAPITULATIF DES PÉNALITÉS 56

SIGNALEMENT DES PÉNALITÉS Gestuelle des arbitres 57

TITRE I - DISPOSITIONS GÉNÉRALES

1 OBJET

Le présent règlement sportif a pour objet la définition des règles sportives des compétitions dans la discipline Roller Hockey.

Il est complété par des règlements particuliers, traitant des règles spécifiques à chaque compétition.

Il ne traite pas des règles générales d'organisation et de règlementation des compétitions et manifestations Roller Hockey qui font l'objet d'un document spécifique.

2 TEXTES DE RÉFÉRENCE

Les documents de références suivants sont indispensables pour l'application du présent règlement. Leur dernière édition s'applique (y compris les éventuels amendements).

Fédération Internationale de Roller Sports – Réglementation Roller Hockey
Règles du jeu –

Fédération Française de Roller Sports - Règlement intérieur –

Fédération Française de Roller Sports - Règlement médical –

Fédération Française de Roller Sports - Règlement disciplinaire –

Fédération Française de Roller Sports - Règlement disciplinaire dopage –

Directive Européenne relative aux équipements de protection Individuelle (Directive 89/686/CEE)

NF EN ISO 10256 "Protections de tête et de visage destinées à être utilisées en hockey sur glace"

3 ABRÉVIATIONS

Pour les besoins du présent document, les termes abrégés suivants s'appliquent.

CERS	Confédération Européenne de Roller Skating
CERILH	Comité Européen de Roller in Line Hockey
FIRS	Fédération Internationale de Roller Sports
FFRS	Fédération Française de Roller Sports
CSRH	Commission Sportive Roller Hockey

4 DÉFINITION DES RÈGLES

Les règles de jeu sont définies par la FIRS. Toute compétition officielle organisée par la FFRS ou ses organes déconcentrés doit se conformer à ces règles. Sont traitées sous la dénomination « règles de jeu » uniquement les règles techniques afférant à la nature même du jeu et sujettes à modifications imposées suivant les évolutions des règles de jeu éditées par la FIRS.

5 RÈGLEMENT GÉNÉRAL DES COMPÉTITIONS

5.1 Admissibilité des Associations

A. 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 ainsi que des amendes infligées par les organes disciplinaires de la FFRS.
- Transmettre, par voie postale, à la Commission sportive Roller Hockey le formulaire d'engagement dûment renseigné dans les délais prévus

- Fournir à la Commission sportive Roller Hockey les engagements financiers dans les délais prévus **(Règlement d'organisation et de développement - Annexe 1**)

B. Dans son dossier d'engagement, l'Association déclare la salle principale dans laquelle elle accueille les rencontres « à domicile ».

Pour prévenir l'éventuelle indisponibilité de la salle principale, l'Association a la possibilité de déclarer une seconde salle dans son dossier d'engagement. Cette seconde salle doit être située à moins de 100 km de la salle principale et obligatoirement dans la même ligue. Le changement de salle sera soumis à l'accord de la Commission sportive Roller Hockey.

C. Pour pouvoir participer à une rencontre en compétition, une association ne doit pas être sous le coup d'une mesure de suspension.

5.2 Admissibilité des participants

5.2.1 Obligation de licence

A. 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.

B. Sauf dérogation prévue en Annexe C, tout officiel d'équipe doit être majeur et titulaire d'une licence délivrée par la FFRS pour la saison sportive en cours.

C. Les officiels d'équipe sont les personnes présentes aux bancs d'une équipe et lui assurant une fonction d'encadrement ou d'assistance.

D. Pour pouvoir participer à une rencontre en compétition officielle, tout joueur ou officiel d'équipe doit:

- être licencié à l'association engagée dans la compétition, ou bénéficier d'un prêt satisfaisant aux règlementations fédérales en vigueur. Cependant, sur dérogation délivrée par la Commission sportive Roller Hockey, des officiels d'équipes licenciés dans des clubs tiers peuvent être autorisés,
- ne pas être sous le coup d'une mesure de suspension non purgée au regard du calendrier de l'équipe avec laquelle il souhaite évoluer, dans les conditions de l'article 15.4.E du présent règlement.

  Est considérée comme une suspension au titre des présents règlements, toute sanction énumérée aux alinéas 10 à 12° de l'article 22 du règlement disciplinaire de la FFRS empêchant la personne sanctionnée de jouer, d'être présent sur les zones réservées aux athlètes et officiels et d'assurer toutes fonctions officielles.

E. Les licences journalières ne peuvent en aucun cas être utilisées pour des rencontres amenant à un titre, qu'il soit départemental, régional ou national, ni pour des rencontres amicales interclubs.

5.2.2 Restrictions de participation

5.2.2.1 Règles générales

A. Outre les restrictions de participation précisées aux paragraphes B à F ci-dessous, les règlements particuliers des compétitions peuvent prévoir des conditions spécifiques d'admissibilité des joueurs à celles-ci.

B. Tout joueur ayant participé à 7 rencontres ou plus en championnat de France senior masculin dans un niveau ne peut participer à aucun autre championnat senior masculin de niveau inférieur avec la même association.

Toute joueuse ayant participé à 7 rencontres ou plus en championnat de ligue féminine ne peut participer à aucun autre championnat de ligue féminine de niveau inférieur avec la même association.

Note : La participation effective des gardiens de but au déroulement des rencontres est basée sur les indications portées sur les rapports officiels de match dans la zone "gardien". Si aucune indication n'est portée sur le rapport, les deux gardiens sont réputés avoir participé à la rencontre.

C. Tout joueur, excepté les gardiens de but, ayant participé à une rencontre en championnat de France senior ne peut participer à une rencontre d'un autre championnat de la catégorie senior le même week-end.

D. Par exception, la participation au cours d'un même week-end de joueuses féminines à des rencontres de championnat dans les catégories senior masculin et senior féminine est autorisée.

E. Tout joueur de catégorie jeunesse (y compris junior) ayant participé à une rencontre en championnat de France senior peut participer à une ou des rencontres de championnat de catégorie jeunesse le même jour.

F. Toute participation dans une même journée à des rencontres dans des championnats de catégories différentes est subordonnée au respect des temps de repos spécifiés dans le présent règlement (Art. 10.1.3).

5.2.2.2 Participation aux phases finales

A. Pour pouvoir participer aux phases finales des championnats de France avec une association, tout joueur doit au préalable avoir participé, dans le temps de la phase de qualification à 30% des matchs (arrondi à l'unité supérieure) dans cette même association et dans un même niveau de championnat, dont au moins 1 avant la fin de la phase aller.

Pour cette règle, la participation des gardiens de but au déroulement des rencontres est basée sur leur présence sur le rapport officiel de match et non pas sur leur participation effective (entrée en jeu).

B. Dans le cas d'un club alignant plusieurs équipes au sein d'un même championnat (Championnat de France senior masculin, Championnat de Ligue féminine ou Championnat de France de Jeunes), un joueur ayant effectué le quota de rencontres visé au A avec une des équipes dans un des niveaux pourra participer aux phases finales de l'ensemble des équipes du club dans le même championnat.

Par exemple, pour le cas d'un joueur évoluant avec son club en Championnat de France Senior masculin au sein d'équipes évoluant en Ligue Elite et en N2, le joueur ayant effectué le quota de rencontres en N2 pourra participer aux phases finales de N2 mais également de Ligue Elite, quand bien même il n'aurait pas effectué son quota de rencontres en Ligue Elite.

C. En revanche, les rencontres effectuées dans un championnat différent ne sont pas comptabilisées. Ainsi, dans le cas d'une licenciée féminine évoluant en championnat de France senior masculin et en Ligue féminine, seules les rencontres disputées en championnat de France senior masculin seront prises en compte pour participer aux phases finales du championnat de France senior masculin et inversement, sans préjudice des dispositions de l'article 5.2.2.4.A.

D. Dans le cas des prêts des catégories "jeunesse" et féminins, les quotas sont attribués au joueur prêté pour le compte du club d'origine et du club d'accueil.

E. La phase aller se termine à la veille du premier match "retour" du calendrier initial de chaque poule dans chaque championnat.

F. Pour les championnats comportant plusieurs phases avant les phases finales, le décompte des quotas est effectué sur l'ensemble des phases préliminaires avec au moins 1 match avant la fin de la première phase de qualification.

G. Le décompte des quotas imposés dans ces restrictions particulières s'effectue de la façon suivante :

- Rencontre déclarée forfait sur constat initial : aucun quota n'est pris en compte dans le cas d'absence d'une équipe déclarée au préalable. Dans les autres cas, les quotas sont pris en compte pour l'équipe non responsable du forfait, sur la base du rapport officiel de match signé par les arbitres.
- Équipe déclarée forfait sur constat différé : les quotas sont pris en compte pour les deux équipes ayant participé à la rencontre, à l'exception des joueurs responsables du forfait.

H. Par exception à la restriction de participation prévue à l'alinéa A, les quotas relatifs à la participation des poussins, sont calculés en prenant en compte les matchs comptabilisés dans le module de résultats de championnat de ligue et zone.

I. Les dispositions de l'alinéa A ne s'appliquent pas :

- En cas de disposition particulière figurant aux règlements particuliers,
- Sur dérogation médicale accordée par la Commission Sportive Roller Hockey, sur avis du médecin fédéral, si le quota n'a pu être réalisé pour cause de blessures ou, pour les joueuses, de maternité.

J. D'autres restrictions de participation spécifiques peuvent être prévues dans les règlements particuliers.

5.2.2.3 Blessure prolongée

Sur dérogation de la Commission sportive Roller Hockey, tout joueur senior présentant un certificat médical d'interruption totale de pratique sportive d'une durée supérieure à 30 jours et ne bénéficiant pas de sa qualification pour un championnat pour cause de participation réglementée peut participer au maximum à 2 rencontres en compétition de niveau inférieur. Cette demande de dérogation ne peut être formulée pour aucune rencontre de phase finale d'un championnat.

5.2.2.4 Mixité

A. Les licenciées féminines participant aux rencontres des championnats de France seniors masculins devront avoir effectué 30% des matchs (arrondi à l'unité supérieure) en championnat de France de Ligue féminine en fin de saison

sportive, sauf dérogation médicale accordée par la Commission Sportive Roller Hockey, sur avis du médecin fédéral, si le quota n'a pu être réalisé pour cause de blessures ou, de maternité.

B. Le non-respect de cette disposition expose l'association à une pénalité financière (Art. 15.6.1.J) mais n'impacte pas le résultat des rencontres auxquelles les licenciées n'ayant pas respecté cette disposition auraient participé.

5.2.2.5 Équipes multiples

A. Sauf dérogation prévue dans le règlement particulier, un club ne peut être représenté dans un niveau de championnat que par une seule équipe.

B. Lorsque le règlement particulier prévoit qu'un club puisse être représenté par plusieurs équipes, tout club engageant plusieurs équipes doit établir et transmettre au plus tard le mercredi minuit précédent la première journée de la compétition une liste de 6 joueurs (joueuses) par équipe engagée.

C. Ces joueurs (joueuses) ne peuvent participer qu'aux rencontres de l'équipe pour laquelle ils figurent sur cette liste, sous peine de sanctions prévues à l'article 15. Lors des phases finales, l'élimination d'une équipe met fin à cette restriction.

5.2.3 Mutations et prêts

5.2.3.1 Généralités

A. Les mutations et prêts sont soumis aux conditions générales stipulées dans le règlement sportif de la FFRS.

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

C. Toute mutation ou tout prêt demandé dans les règles et accepté permet à un joueur de participer aux compétitions avec sa nouvelle association, qu'il ait déjà participé à des rencontres officielles ou non.

5.2.3.2 Mutations et prêts

A. En fin de saison sportive :

- les licenciés des catégories jeunesse peuvent prendre librement leur licence pour la saison sportive suivante sans procédure de mutation ; ceux-ci doivent être à jour de leurs obligations financières et matérielles auprès de l'association quittée.
- Les licenciés des catégories U17 à U21 et seniors doivent faire une demande de mutation.

B. La période "normale" de mutation s'étend du 1er Juillet 00h00 au 15 septembre 24h00 de chaque année.

C. La période dite "exceptionnelle" est fixée du 16 septembre 00h00 au 31 décembre 24h00 de chaque année. Pendant cette période, la mutation ne peut être accordée que sur accord du président du club quitté.

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

E. Passé ce délai, aucune demande de mutation, hors les cas particuliers prévus au règlement sportif de la FFRS, ou de prêt n'est acceptée.

F. Pour les mutations accordées dans les conditions du paragraphe E ci-dessus, les licenciés des catégories d'âge U17 à U21 et seniors ne pourront évoluer en championnat que dans une catégorie senior de niveau inférieure à celle de leur club d'origine.

G. Par dérogation aux dispositions du règlement sportif de la fédération, la recevabilité des prêts est étendue aux ligues appartenant à une même région administrative.

H. Le nombre maximum de joueurs qu'un club peut prêter ou recevoir dans chaque catégorie d'âge, est fixé à 6. L'effectif de joueurs prêtés doit provenir de deux clubs au maximum.

5.2.4 Sur-classements

A. Les années de naissance correspondant à chaque catégorie d'âge pour la pratique du Roller Hockey figurent en **Annexe 2** du règlement d'organisation et de développement.

B. Les sur-classements sont autorisés dans les conditions du règlement médical de la FFRS.

5.2.5 Mixité

A. Les équipes mixtes pour les catégories d'âge de poussins à juniors sont autorisées sans conditions particulières. Le simple surclassement est autorisé.

B. Les équipes mixtes pour les catégories seniors sont autorisées dans les championnats régionaux masculins, qu'ils soient de loisir ou de compétition. Le simple surclassement et le double surclassement sont autorisés.

C. Les équipes mixtes sont autorisées dans les compétitions nationales seniors masculins sous condition que les licenciées féminines évoluant dans ces compétitions participent également au championnat de France de Ligue féminine. Le simple surclassement et le double surclassement sont autorisés.

D. Les conditions particulières de prêt dans le cadre de la mixité sont précisées dans le règlement sportif de la FFRS.

Formules des compétitions

5.2.6 Compétitions en matchs simples

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

5.2.7 Compétitions en matchs aller-et-retour

Les compétitions en matchs aller-et-retour consistent en ce que toutes les équipes participantes se rencontrent, une fois à domicile et une fois chez chaque autre participant.

5.2.8 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.

5.2.9 Compétitions combinées

Les compétitions combinées marient plusieurs formules énoncées ci avant.

5.3 Format des rencontres

Format standard

A. Une rencontre est constituée de 2 périodes d'égale durée entrecoupées d'une période de repos. Le décompte du temps est réalisé en ne prenant compte que le temps effectif de jeu.

B. Le match se termine à la fin de la 2ème période, même en cas d'égalité.

C. Lorsque le format n'est pas précisé dans le règlement particulier de la compétition, les rencontres se déroulent selon ce format.

5.3.1 Format étendu

A. En cas d'égalité à la fin de la 2ème période, une prolongation en mort subite de 5 minutes est jouée.

B. Le match se termine à la fin de la prolongation, même en cas d'égalité.

5.3.2 Format éliminatoire

A. En cas d'égalité à la fin de la 2ème période, une prolongation en mort subite de 5 minutes est jouée.

B. Si aucun vainqueur ne peut être désigné à l'issue de cette prolongation, une série de 3 tirs de pénalités est effectuée, chaque équipe présentant un joueur de champ différent alternativement.

C. Si l'égalité persiste, selon la même méthode, des tirs de pénalité en mort subite à égalité de nombre de tentatives seront réalisés jusqu'à la désignation du vainqueur, chaque équipe présentant le joueur de champ de leur choix, un même joueur pouvant être présenté autant de fois que l'équipe le souhaite.

5.3.3 Arrêt anticipé

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 par les arbitres entre le début de l'arrêt et la reprise possible. Au-delà de ce temps, un rapport doit être rédigé par les arbitres, la rencontre est arrêtée et le résultat est établi conformément aux principes suivants :

- Si le match est arrêté lors de la première période, le match est à rejouer.
- Si le match est arrêté entre 50% et 74,99% du temps de jeu et que l'écart de but entre les équipes, est supérieur strictement à 6 buts, le résultat du match est entériné. Dans le cas contraire, le match est à rejouer.
- Si le match est arrêté entre 75% et 89,99% du temps de jeu et que l'écart de but entre les équipes, est supérieur strictement à 5 buts, le résultat du match est entériné. Dans le cas contraire, le match est à rejouer.
- Si le match est arrêté entre 90% et 99,99% et que l'écart de but entre les équipes est supérieur strictement à 4 buts, le résultat du match est entériné. Dans le cas contraire, le match est à rejouer.

6 INFRASTRUCTURES

6.1 Dispositions techniques

A. La piste, les cages de but, le marquage au sol et plus généralement les infrastructures destinées à la pratique du Roller Hockey des clubs, ainsi que celles des organisateurs des compétitions nationales officielles doivent être conformes aux directives internationales établies par la FIRS. Elles doivent présenter des caractéristiques répondant aux dispositions spécifiées en **Annexe A**.

B. Chaque association engagée dans une compétition doit disposer d'installations sportives qualifiées pour celle-ci. **(Annexe B)**

C. Des dérogations peuvent être accordées aux clubs évoluant dans le championnat de France Nationale 3 ou dans les compétitions régionales officielles.

D. Les associations ne disposant pas en propre d'installations répondant au mieux aux caractéristiques demandées peuvent proposer une salle extérieure ou, dans le cas de compétitions en match aller-et-retour, jouer les deux matchs chez leur adversaire avec les mêmes prérogatives et obligations que le club local.

6.2 Équipements sanitaires

6.2.1 Vestiaires des équipes

A. L'enceinte sportive doit comporter au minimum deux vestiaires destinés aux équipes, pouvant accueillir chacun 16 personnes, munis de douches fournissant de l'eau chaude et dont l'accès soit indépendant de la piste.

B. L'utilisation de vestiaires séparés pour les garçons et les filles est obligatoire pour toutes les catégories. Si l'installation sportive ne possède pas suffisamment de vestiaires pour satisfaire à cette disposition, ces derniers devront être utilisés alternativement.

6.2.2 Vestiaire des arbitres

L'enceinte sportive doit comporter un vestiaire muni d'une douche fournissant de l'eau chaude et pouvant accueillir 2 personnes.

6.2.3 Sanitaires

A. L'enceinte sportive doit comporter des sanitaires réservés aux participants et accessibles directement depuis les vestiaires.

B. Les sanitaires destinés au public doivent être séparés et en dehors de tout contact avec les participants.

6.2.4 État des équipements sanitaires

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

6.2.5 Équipements médicaux et accès aux soins

A. L'enceinte sportive doit comporter un local d'infirmerie équipé d'un brancard, d'une table de soins, d'un lavabo avec eau chaude et d'une pharmacie garnie du matériel de 1ère urgence.

6.3 Dispositions annexes

6.3.1 Éclairage

L'enceinte sportive doit disposer d'un système d'éclairage de la piste respectant les dispositions légales de normalisation de l'éclairage des salles sportives.

6.3.2 Chauffage

L'enceinte sportive doit disposer d'un système de chauffage permettant d'obtenir une température minimale de 18° dans les vestiaires et les locaux médicaux et de 15° sur la piste.

TITRE II – ÉQUIPES, OFFICIELS DE MATCH ET RAPPORT OFFICIEL DE MATCH

7 ÉQUIPES

7.1 Effectif des équipes

7.1.1 Joueurs

A. Sauf dérogation prévue dans le règlement particulier de la compétition, l'effectif minimum d'une équipe est fixé à 8 joueurs plus un gardien de but.

B. L'effectif maximum d'une équipe est fixé à 14 joueurs plus deux gardiens de but.

7.1.2 Officiels d'équipe

A. Sauf dérogation prévue dans le règlement particulier de la compétition, la présence d'un officiel d'équipe au minimum est exigée. Le nombre maximum d'officiels d'équipe est fixé à 6.

B. Lorsque la présence d'un officiel d'équipe n'est pas exigée et en l'absence de celui-ci, le capitaine de l'équipe endosse le rôle administratif qui lui est normalement dévolu.

Note : Des dispositions particulières autorisant l'accès des licenciés mineurs aux fonctions d'officiels d'équipe sont précisées en Annexe C.

7.1.3 Capitaine et assistants d'équipe

A. Chaque équipe doit désigner un capitaine et jusqu'à 3 assistants.

B. Un gardien de but ne peut être désigné en tant que capitaine ou assistant.

7.2 Équipements des joueurs

7.2.1 Généralités

A. Les équipements des joueurs utilisés pour la pratique du Roller Hockey doivent être conformes aux directives internationales éditées par la FIRS.

B. Tout joueur n'est autorisé à pénétrer sur la piste qu'avec un équipement conforme.

C. Les règlements particuliers des compétitions peuvent prévoir des exigences complémentaires concernant les équipements et tenues des joueurs.

7.2.2 Crosses

A. Les crosses des joueurs doivent être en bois, aluminium, matière plastique ou composite. La palette ne peut être en aluminium. Les crosses ne doivent présenter aucune partie saillante et, si le manche est creux, un manchon de terminaison prévu à cet effet doit être présent.

B. Pour les joueurs, la longueur d'une palette est limitée à 32 cm, la largeur devant être comprise entre 5 et 9 cm.

C. Pour les gardiens, la longueur d'une palette est limitée à 39 cm, sa largeur à 13 cm, sauf pour la partie coudée au niveau du talon pour laquelle une largeur de 14 cm est autorisée.

7.2.3 Patins

A. L'utilisation de patins en ligne à 3 ou 4 roues est obligatoire. L'utilisation de patins à 5 roues spécifiques au poste de gardien de but est autorisée, à la condition que les roues ne dépassent pas du chausson à l'avant comme à l'arrière du patin

B. Tous les emplacements prévus pour recevoir une roue devront en être pourvus. Les vis et essieux devront être sur le même plan que le châssis.

7.2.4 Équipements de protection

A. Les joueurs, à l'exception des gardiens de but, doivent porter des jambières, des coudières, des gants, un casque et selon le cas une coquille ou une protection pelvienne.

B. Les gardiens de but doivent porter des bottes, une culotte, un plastron ajusté à l'abdomen et aux bras, des gants, un masque de protection et selon le cas une coquille ou une protection pelvienne.

C. Les joueurs de catégories jeunesse, même évoluant en compétition de catégorie senior, doivent porter une protection faciale intégrale.

D. Les joueurs évoluant en catégorie senior et nés en 1988 ou postérieurement doivent porter soit une protection faciale intégrale, soit une protection faciale partielle (demi visière, la demi grille est interdite) avec protège-dents.

E. Les casques des joueurs doivent être attachés au moyen d'une jugulaire ajustée (ne permettant pas d'être enlevée sans être déclipsée). Toute jugulaire autre que celle prévue initialement (ruban adhésif, tape,…) est interdite. Les protections faciales doivent être solidaires du casque et fixes (en position fermée).

F. Les coques de protection du coude en plastique nu ne sont pas autorisées. Ces coques doivent être revêtues de mousse et de tissu. Seuls les modèles de coudières satisfaisant à ces dispositions sont autorisés.

G. Aucune partie d'un gant ne doit être coupée, laissant ainsi possible l'utilisation directe de doigts du joueur.

H. Le port du plastron est autorisé mais celui d'épaulières à coques rigides interdit.

I. Les joueurs de sexe féminin, à partir de la catégorie minime doivent porter un dispositif de protection mammaire.

J. A l'exception des gants (bouclier et gant d'attrape) et de la crosse, l'équipement du gardien de but est destiné exclusivement à sa protection et ne doit comporter aucun accessoire ou dispositif propre à lui apporter une aide à l'arrêt du palet.

K. Tout équipement de protection doit être utilisé et réglé conformément aux recommandations du fabricant.

L. Les protections abdominales ou étendues aux cuisses dépassant de la culotte sont prohibées.

M. Chaque botte ne peut excéder trente centimètres de large, mesurée sur le gardien de but, et ne doit être altérée d'aucune façon.

N. Le bouclier ne doit pas excéder vingt centimètres de large et quarante centimètres de longueur.

O. Le gant d'attrape ne doit pas excéder les mesures suivantes :

- Périmètre interne du gant : 48 cm,
- Périmètre total du gant : 122 cm,
- Protection interne de l'avant-bras : 23 cm de long et 11,5 cm de large,
- Longueur en tout point mesurée depuis l'angle interne de la protection d'avant-bras : 41 cm.

De plus, ce gant ne doit pas disposer de cordon ou sangle reliant le pouce et l'index ni de poche excédant la quantité de matériau nécessaire à remplir l'espace entre ces deux doigts lorsqu'ils sont complètement écartés et étendus.

7.2.5 Homologation des équipements de protection

Les casques et protections faciales des joueurs et des arbitres ainsi que les masques de protection des gardiens de but doivent être

- Conformes aux dispositions de la Directive Européenne relative aux équipements de protection Individuelle (Directive 89/686/CEE)
- Munis du marquage CE attestant leur conformité à la norme NF EN ISO 10256 "Protections de tête et de visage destinées à être utilisées en hockey sur glace"

7.2.6 Port des équipements de protection

Tous les équipements de protection, excepté les gants, casques et les bottes de gardiens de but doivent être portés sous la tenue.

7.2.7 Équipements dangereux

A. Les protections ou dispositifs métalliques ou de matériau similaire propres à causer des blessures aux joueurs sont interdits.

B. Les protections d'origine médicale constituées, même partiellement, d'un matériau rigide telles que plâtres, attelles ou (prothèses… à voir) ne sont pas autorisées, à l'exception des dispositifs maxillo-faciaux portés sous une protection faciale intégrale.

C. Les joueurs porteurs de lunettes doivent être munis d'une protection faciale intégrale. Une dérogation à cette règle est accordée aux porteurs de lunettes spécifiques à la pratique d'un sport et dont les verres et les montures sont en matière plastique, sur présentation d'un certificat de conformité.

D. Le port d'accessoires tels que montres, bijoux et piercings est interdit.

7.2.8 Tenues

A. Les tenues des joueurs de champ sont constituées de maillots identiques à manches longues et de pantalons longs. Les maillots doivent recouvrir les équipements de protection, à l'exception des gants et du casque, et être portés par-dessus le pantalon.

B. Les numéros des joueurs doivent figurer sur le dos du maillot, doivent être compris entre 0 et 99 et mesurer entre 20 et 25 cm de hauteur. Ils doivent également être de couleur contrastée avec celle du maillot. 2 maillots d'une même équipe ne peuvent arborer des numéros identiques, même l'un précédé d'un 0 et l'autre non.

C. Les capitaines et assistants d'équipes doivent porter la lettre C ou A suivant leur fonction, sur le maillot et au niveau de la poitrine. Ce marquage doit être de couleur contrastée avec celle du maillot.

D. Les maillots des gardiens de but doivent être identiques à ceux de leurs coéquipiers et portés au-dessus des équipements de protection.

E. Les dimensions des maillots des gardiens de but ne peuvent excéder les dimensions suivantes, mesurées vêtement mis à plat :

- Largeur totale à la base du maillot : 76 cm,
- Largeur totale sous l'emmanchure : 73,5 cm
- Largeur d'une manche au niveau de l'emmanchure : 39,5 cm,
- Largeur d'une manche au niveau du coude : 39,5 cm,
- Largeur d'une manche au niveau du poignet : 23 cm,

7.2.9 Dotation et couleur des tenues

A. Chaque équipe engagée dans une compétition doit avoir à disposition 2 jeux de maillots de couleurs différentes et contrastées, l'une claire et l'autre foncée. La couleur de base de chaque jeu de maillot doit couvrir au minimum 80% de la surface du modèle.

Note : Les maillots officiels d'arbitres étant de couleur jaune, il est recommandé que les maillots des joueurs ne présentent pas de plus de 20% de leur surface de cette couleur.

B. Si, selon le jugement de l'arbitre, les équipes qui se rencontrent se présentent avec des maillots de couleurs trop proches pour permettre un bon déroulement de la rencontre, l'équipe désignée comme visiteuse doit revêtir son 2ème jeu de maillots.

7.3 Palet

7.3.1 Spécifications

A. Le palet est constitué d'un cylindre en matière plastique, ayant les caractéristiques suivantes :

- Diamètre compris entre 70 et 80 mm,
- Hauteur comprise entre 22 et 26 mm,
- Poids compris entre 80 et 120 gr.

B. Le palet peut être muni, sur les faces planes, de galets en matière plastique n'excédant pas 2 mm de hauteur permettant d'accroître ses facultés de glisse.

7.3.2 Choix et usage du palet

A. Chaque équipe dispose de son propre lot de palets pour l'échauffement. A sa discrétion, l'organisateur peut fournir des palets aux équipes à l'échauffement suivant ses propres modalités.

B. Lorsque plusieurs modèles de palets sont disponibles, l'arbitre, après avis de chaque capitaine d'équipe, choisit le modèle le plus adapté à la surface de jeu en termes de glisse, de tenue à plat et de couleur.

C. Les équipes, par l'intermédiaire de leurs capitaines, ont la faculté de demander unanimement l'utilisation d'un palet différent pour chaque période, auquel cas le palet proposé par l'équipe visiteuse est utilisé en 1ère période et celui proposé par l'équipe recevant en 2ème période et en cas de prolongation.

D. Les règlements particuliers des compétitions peuvent prévoir l'utilisation d'un palet spécifique et les conditions dans lesquelles celui-ci sera fourni.

8 OFFICIELS DE MATCH

8.1 Arbitres

8.1.1 Généralités

A. Toute rencontre en compétition officielle doit être arbitrée par 2 arbitres qualifiés pour la diriger et disposant d'un diplôme en cours de validité (minimum D1), dans le respect des conditions minimales suivantes, applicables aux deux arbitres :

- Jeunesse (hors juniors), phase régionale : D1
- Jeunesse, phases finales, juniors excellence, Seniors Prénationale et N3 : D2
- Juniors Elite, Seniors N2 et N1 : D3
- Seniors Elite : D4
- Coupe de France : D2

Par dérogation, pour chaque type de compétition, l'un des deux arbitres pourra être titulaire du degré immédiatement inférieur au degré requis sous réserve que le second arbitre bénéficie bien au minimum du degré requis.

B. Les arbitres licenciés en catégories jeunesse ne peuvent officier que pour des rencontres de catégories d'âge inférieures à la leur, excepté les juniors majeurs qui sont habilités à arbitrer les rencontres juniors et seniors.

C. Pour les rencontres dont la désignation des arbitres est à la charge du club receveur, le non-respect des dispositions ci-dessus expose ce dernier à des pénalités financières (Art. 15.6.1.F)

D. Pour les rencontres dont la désignation des arbitres est à la charge de la Commission sportive roller hockey, cette dernière peut, en cas d'indisponibilité d'arbitres qualifiés, faire arbitrer le match par un arbitre seul ou reporter le match.

E. Les deux arbitres ont les mêmes prérogatives, quel que soit leur niveau de compétence.

F. Aucun arbitre officiant sur une manifestation ne peut prendre part à une rencontre de cette manifestation en qualité de joueur, gardien de but ou officiel d'équipe.

8.1.2 Rôle et responsabilité des arbitres

A. Les arbitres d'une rencontre sont les représentants officiels de la FFRS lors d'une rencontre. Ils ont la responsabilité du déroulement du match suivant les règlements fédéraux. Ils ont le plein contrôle des participants et autres officiels du match sur et hors de la piste.

B. Ils contrôlent les infrastructures, le rapport officiel de match, les licences et les tenues des équipes avant le match et s'assurent de l'identité des joueurs alignés à partir de la liste des licenciés pour présentation sur les compétitions éditée depuis le site de saisie des licences (Rolskanet) et comportant leur photographie.

C. Ils prennent les décisions concernant toute situation de jeu sous leur seule responsabilité.

D. Ils annoncent les décisions concernant les buts au marqueur officiel.

E. Ils annoncent les décisions concernant les pénalités aux fautifs et au marqueur officiel.

F. Ils sont les seuls à avoir l'autorité pour ne pas faire jouer une rencontre ou arrêter celle-ci avant son terme prévu.

G. Ils vérifient, le cas échéant complètent ou corrigent le rapport officiel de match et s'assurent de sa clôture suivant les dispositions règlementaires.

8.2 Marqueur, Chronométreur, Chronométreur des pénalités

8.2.1 Généralités

A. Les marqueur, chronométreur et chronométreur des pénalités officiels sont placés sous l'autorité des arbitres de la rencontre.

B. Sauf dérogation prévue en Annexe C, ils doivent être majeurs et licenciés auprès de la FFRS.

C. Ils sont tenus à une stricte neutralité pendant toute la durée du match.

Note : Des dispositions particulières autorisant l'accès des licenciés mineurs aux fonctions et d'officiels de match sont précisées en Annexe C.

8.2.2 Marqueur officiel

A. Le marqueur officiel est responsable de la tenue du rapport officiel de match. Il est le seul habilité à le remplir.

B. Le marqueur officiel inscrit sur le rapport officiel de match la composition des équipes suivant la liste fournie par chaque officiel d'équipe, ainsi que les informations générales et les officiels du match.

C. Avant le début de la rencontre, il signe le rapport officiel de match, le fait signer par l'officiel « A » de chaque équipe et par le chronométreur.

D. Pendant le match, le marqueur officiel inscrit les informations transmises par les arbitres.

E. A la fin du match, le marqueur officiel fait signer le rapport officiel de match à chaque capitaine (et, en cas de rapport informatisé, aux deux officiels d'équipe « A », au chronométreur et le signe lui-même) puis le transmet aux arbitres.

Par leur signature, le capitaine et l'officiel d'équipe confirment l'exactitude, la véracité et la sincérité des éléments déclaratifs fournis.

Si un capitaine ou un officiel d'équipe refuse de signer le rapport officiel de match, l'arbitre le précisera sur le rapport officiel de match. La non signature du rapport officiel de match ne remet pas en cause la validité du document signé par les arbitres.

F. Le marqueur officiel doit informer l'arbitre de toute anomalie constatée ou information relative au match en rapport avec les règles de jeu ou la réglementation sportive, en particulier concernant le cumul de pénalités par un même joueur induisant une pénalité additionnelle.

G. Lorsqu'un système de sonorisation est à sa disposition, le marqueur officiel annonce les buts, les buteurs et les assistants, ainsi que les pénalités infligées, les fins de pénalités, les temps morts et changements de gardiens.

8.2.3 Chronométreur officiel

A. Le chronométreur officiel est responsable du décompte du temps de jeu et de pause.

B. Le chronométreur officiel transmet les temps de jeu au marqueur officiel lorsque ce dernier en fait la demande.

C. Le chronométreur officiel indique aux arbitres les débuts de période, le moment où il reste 2 minutes à jouer dans chaque période de jeu régulier ou de prolongation, les fins de temps mort et tout ce qui est relatif au décompte du temps.

8.2.4 Chronométreur des pénalités

A. Le chronométreur des pénalités est responsable du décompte du temps de pénalité escompté par chaque joueur, et informe du temps restant chaque joueur sur demande de ce dernier.

B. Lorsqu'un joueur pénalisé quitte le banc des pénalités avant que son temps de pénalité n'ait expiré ou de toute autre façon illégale, le chronométreur des pénalités note le temps et le signale à l'arbitre dès que possible (voir règle 11.4.10).

C. Dans le cas où il n'y a pas de chronométreur des pénalités, le chronométreur officiel s'acquitte de cette fonction.

8.3 Juges de but

A. La présence de juges de but est facultative, à l'initiative exclusive de la Commission sportive Roller Hockey.

B. Les juges de but doivent être licenciés auprès de la FFRS. Ils sont chargés d'aider l'arbitre concernant la validité des buts et certaines règles particulières à la cage et au gardien de but.

C. Ils ne doivent faire partie d'aucune équipe engagée dans la compétition concernée et ne doivent pas être remplacés en cours de match, sauf à l'initiative des arbitres en cas de partialité constatée.

D. Chaque juge de but doit se tenir positionné dans un espace désigné, derrière la cage de but et en dehors de la piste. Avant le début de chaque période, il vérifie le bon état des filets des cages de but.

E. Dans le cas où un but est revendiqué par une équipe, le juge de but doit décider si le palet est bien passé entre les poteaux et a complètement traversé la ligne de but. Il prend en compte la position correcte de la cage de but (voir annexe A.2.4) et la légalité de la présence éventuelle de joueur(s) dans la zone de but. Leur décision est simplement « but » ou « pas but ». Si la décision est « but », il lève les bras au-dessus de la tête.

F. Le juge de but doit lever un bras lorsque le palet n'est plus jouable suite à son gel par le gardien de but. Il doit également écarter les bras à l'horizontale lorsqu'un tir est adressé au gardien de but sans que le but ne soit marqué.

9 Rapport officiel de match (Annexe D)

9.1 Généralités

A. Toute rencontre, amicale ou en compétition, doit faire l'objet de la rédaction d'un rapport officiel de match, seul document officiel rapportant le déroulement d'une rencontre. Il doit être établi en 3 exemplaires.

B. Le rapport officiel de match doit être rédigé sur l'imprimé officiel édité par la Commission sportive Roller Hockey et prévu à cet effet. Une version informatique similaire peut être utilisée.

C. Seul le marqueur officiel et les arbitres sont habilités à porter des informations sur le rapport officiel de match. Celles-ci doivent être rédigées en lettres capitales de la façon la plus lisible.

D. La rédaction d'un rapport officiel de match, conformément aux règles de jeu et à la réglementation sportive, engage la responsabilité du marqueur officiel et par conséquent de son club.

E. Même en cas d'absence d'une équipe ou de match non joué pour une raison prévue dans les présents règlements, un rapport officiel de match doit être établi.

F. En cas d'insuffisance du rapport officiel de match, un 2ème rapport officiel de match est utilisé. Ce rapport complémentaire doit reprendre les informations concernant la date, le lieu et l'heure de la rencontre ainsi que le type de match et la catégorie de la rencontre. Il doit, comme le rapport officiel de match initial, comporter toutes les signatures à apposer en fin de rencontre. Les 2 rapports officiels de match seront alors numérotés 1/2 et 2/2 pour une meilleure compréhension.

G. Tout manquement aux dispositions ci-dessus est sanctionné d'un avertissement au club fautif.

9.2 Rédaction du rapport officiel de match

A. Pour pouvoir commencer une rencontre, les informations suivantes doivent être portées sur le rapport officiel de match :

- Date, lieu et heure de début de la rencontre, type de match et catégorie de la rencontre
- Dénomination et composition des équipes, avec numéros de licences et de maillots (dans l'ordre croissant pour les joueurs), identité du capitaine, des assistants et des gardiens
- Identité des officiels de match : numéro de licence, nom et prénom en regard des lettres A à F
- Signature de l'officiel de chaque équipe ou du capitaine d'équipe en cas d'absence d'officiel d'équipe

B. En cas de réserves d'avant match celles-ci sont formulées et signées par les deux équipes, dans les conditions de l'article 16.1.1 (dépôt des réserves d'avant-match), dans la case prévue à cet effet. Si une équipe refuse de signer les réserves, l'arbitre le précisera sur le rapport officiel de match. La non signature des réserves d'avant-match ne remet pas en cause la recevabilité de celles-ci.

C. En cas d'utilisation d'un rapport officiel de match informatique, un exemplaire doit être édité et signé par l'officiel de chaque équipe avant le début de la rencontre, validant ainsi la composition des équipes.

D. Pendant la rencontre, les informations suivantes doivent être portées sur le rapport officiel de match :

- Temps des buts, buteurs et assistants avec le temps correspondant
- Pénalités infligées, avec le temps correspondant, l'identité du fautif, le code de la pénalité et sa durée ainsi que les temps de début et de fin de décompte
- Temps des temps morts ainsi que ceux des changements de gardien de but avec le numéro de maillot du remplaçant
- Le temps de jeu doit être décompté en une seule tranche pour toute la rencontre, de 00'00 au temps de fin de match et non pas repartir de 0'00 à l'entame de la 2ème période.
- A la fin de première période, le décompte intermédiaire des buts et des minutes de pénalité pour chaque équipe

E. A la fin de la rencontre, les informations suivantes doivent être portées sur le rapport officiel de match :

- Heure de fin de la rencontre et présence de spectateurs (oui/non)
- Décompte final des buts et des minutes de pénalité pour chaque équipe
- Signature du capitaine de chaque équipe puis des officiels de match
- Marquage des cases non utilisées (sauf en cas d'utilisation d'un rapport informatique)

Un joueur absent durant la totalité de la rencontre et inscrit sur le rapport officiel de match doit en être rayé.

- Après renseignement des cases concernant les rapports d'incident et les réclamations, signature des arbitres

9.3 Saisie des rapports officiels de match dans le module de résultats

L'association organisatrice a la responsabilité de saisir le rapport officiel de match après la fin de la rencontre dans l'outil de gestion des résultats de la Fédération dans le délai maximum fixé dans le règlement particulier de la compétition concernée.

Note : Pour les matchs en plateaux ou les regroupements de matchs, cette responsabilité relève donc du club chez qui les matchs se déroulent, que son équipe participe aux matchs ou non.

9.4 Transmission des rapports officiels de match

A. L'envoi des rapports officiels de match est à la charge de l'association organisatrice de la rencontre ou du groupement de rencontres.

   Note : Pour les matchs en plateaux ou les regroupements de matchs, cette responsabilité relève donc du club chez qui les matchs se déroulent, que son équipe participe aux matchs ou non.

B. Les rapports officiels de match doivent être transmis par mail ou par fax au plus tard le lundi suivant la manifestation. La preuve de l'envoi est à la charge de l'expéditeur.

C. Une fois adressé à la Fédération, et passé le délai pour porter réclamation, le rapport officiel de match ne pourra plus être modifié par qui que ce soit et quels qu'en soient les motifs sous peine de sanctions disciplinaires.

TITRE III – RÈGLES DU JEU

10 DÉROULEMENT DES RENCONTRES

10.1 Chronologie

10.1.1 Temps d'échauffement

Le temps d'échauffement minimum pour chaque rencontre est fixé de la façon suivante :

- Temps de jeu de la rencontre inférieur ou égal à 2 x 20 minutes : 10 minutes
- Temps de jeu de la rencontre supérieure à 2 x 20 minutes : 20 minutes

10.1.2 Temps de jeu

Les temps de jeu des rencontres sont définis comme indiqué ci-dessous :

- Catégorie senior :
  - Rencontre isolée : 2 x 25 minutes
  - Rencontre en plateau : 2 x 20 minutes
- Catégories cadet et junior : 2 x 20 minutes
- Catégories benjamin et minime : 2 x 18 minutes
- Catégorie poussin : 2 x 15 minutes

10.1.3 Temps de repos

A. Les temps de repos entre chaque période d'une rencontre sont définis comme indiqués ci-dessous :

- Rencontre d'une durée de 2 x 25 minutes : 10 minutes

Rencontre d'une durée inférieure à 2 x 25 minutes : 5 minutes. En cas de prolongation, un temps de repos de 3 minutes est respecté entre la 2ème période de jeu et la période de prolongation.

B. Les temps de repos entre chaque rencontre pour un même joueur sont définis comme indiqués ci-dessous :

- Catégories poussins, benjamins, minimes, cadets et juniors : 1 heure

Catégories seniors : 2 heures. Le temps de repos est à considérer de la fin effective d'une rencontre au début de l'échauffement de la suivante.

C. Lors des temps de repos, aucun joueur n'est autorisé à demeurer sur la piste.

10.2 Vérifications préliminaires

10.2.1 Conformité des Infrastructures

Avant le déroulement de toute rencontre, les arbitres s'assurent de la conformité et du bon état des infrastructures par une inspection et auprès de l'organisateur de la rencontre. Si nécessaire, ils établissent un rapport.

10.2.2 Effectif des équipes

A. 45 minutes avant le coup d'envoi du match, les officiels d'équipe sont tenus de communiquer au marqueur officiel une liste signée comportant la composition de leur équipe, les numéros de maillot des joueurs, l'identité du capitaine et des assistants, accompagnée des licences et du listing à jour des adhérents, établi à partir du logiciel informatique de saisie des licences de la fédération.

B. 15 minutes au plus tard avant le coup d'envoi du match, l'accès de la piste est permis aux équipes pour l'échauffement. A cet instant, le marqueur officiel transmet le rapport officiel de match entièrement rédigé aux arbitres pour vérification et leur signaler toute infraction éventuelle constatée.

C. Les arbitres vérifient que les effectifs des équipes satisfont au nombre minimum de joueurs, gardiens de but et officiels d'équipe conformément au 7.1 ci-dessus.

D. Les effectifs des équipes sont déterminés avant le coup d'envoi de la rencontre. Une fois que l'officiel « A » de chaque équipe a signé, aucune modification n'est possible.

10.2.3 Rapport officiel de match

A. Les arbitres vérifient la conformité du rapport officiel de match.

B. Chaque participant ne peut être inscrit qu'à une seule fonction : officiel de match, joueur ou officiel d'équipe,

C. Dans le cas où le rôle de l'officiel d'équipe est assuré par le capitaine, la case correspondante du rapport officiel de match n'est pas renseignée.

10.2.4 Admissibilité des participants

A. Les arbitres procèdent à la vérification de l'admissibilité et de l'identité des participants à la rencontre, selon l'article 5.2.1. L'admissibilité des participants est de la responsabilité du club.

B. Cette vérification est effectuée à partir de la liste des licenciés pour présentation sur les compétitions éditée depuis le site de saisie des licences (Rolskanet), et comportant leur photographie.

C. Les points suivants sont à vérifier :

- Club
- Nom, prénom, sexe et N° de licence
- Période de validité de la licence
- Catégorie d'âge et sur classement éventuel
- Ligne de certificat médical renseignée par « Compétition » pour les joueurs
- Dates de validité des attestations de prêt

D. Lorsque la ligne "certificat médical" porte la mention "Non" ou "Loisir", ou qu'un surclassement n'est pas spécifié, un certificat médical autorisant la pratique en compétition, si nécessaire dans la catégorie supérieure, doit être présenté. A défaut, le joueur ne pourra pas prendre part à la rencontre.

E. Un contrôle de la validité des licences sera effectué a posteriori par la commission sportive Roller Hockey en cas de réserves d'avant match, de réclamation d'après match ou de suspicion de participation frauduleuse de joueur(s) au sens de l'article 16.3.

10.3 Règles générales d'arbitrage

10.3.1 Engagements

A. L'échauffement des équipes se termine 5 minutes avant le coup d'envoi.

B. Pour pouvoir débuter la rencontre, l'effectif minimum requis doit être physiquement présent (voir art.7.1). Tous les joueurs et les gardiens de but doivent être équipés conformément à leur inscription sur le rapport officiel de match.

C. Après une éventuelle présentation des participants, les arbitres procèdent au coup d'envoi de la rencontre. Chaque période débute par un engagement sur le point d'engagement central de la piste.

D. Chaque équipe doit présenter le nombre correct de joueurs sur la piste à chaque fois que l'arbitre effectue un engagement. L'équipe des visiteurs est la première à placer les joueurs pour recommencer le jeu.

E. Les joueurs positionnés pour l'engagement doivent se tenir dans leur camp (partie de la piste comprise entre leur cage de but et la ligne transversale à la piste passant par le point d'engagement) face à leur adversaire et à une distance minimum de ceux-ci d'1,5 m avec la palette de la crosse touchant le sol.

F. Les crosses des deux joueurs qui disputent l'engagement doivent avoir la palette qui touche le sol et être alignées face à face de chaque côté du point d'engagement. Tous les autres joueurs doivent se trouver à l'extérieur du cercle dans lequel les joueurs à l'engagement se disputent ce dernier, et se tenir sur le même axe transversal que leur coéquipier disputant l'engagement ou en retrait vers leur camp.

G. Si, après avertissement de l'arbitre, un des joueurs tarde à se positionner correctement, l'arbitre doit remplacer le joueur qui engage par un autre joueur sur le terrain. Si l'infraction persiste ou qu'un autre joueur commet cette infraction, l'arbitre doit infliger une pénalité mineure pour retard de jeu au joueur fautif.

H. Pendant un engagement, un joueur n'a pas le droit de toucher un adversaire, avec le corps ou avec les crosses, excepté une fois que le palet a touché le sol, pour s'approprier le palet. En cas d'infraction, l'arbitre doit infliger une pénalité mineure pour retard de jeu au joueur fautif.

I. Lorsqu'un arrêt de jeu est provoqué par une équipe dans le camp adverse et qu'aucune pénalité contre cette équipe n'est infligée, l'engagement suivant est effectué au point d'engagement central.

J. Lorsqu'un arrêt de jeu est provoqué par une équipe dans son propre camp et qu'aucune pénalité contre cette équipe n'est infligée, l'engagement suivant est effectué au point d'engagement le plus proche de sa zone de défense.

K. Lorsqu'un arrêt de jeu est provoqué par une équipe et qu'une pénalité lui est infligée, l'engagement suivant est effectué au point d'engagement le plus proche de sa zone de défense.

L. Lorsqu'un arrêt de jeu est provoqué par une équipe et qu'une (ou plusieurs) pénalité(s) sont infligées aux deux équipes, l'engagement suivant est effectué au point d'engagement le plus proche de l'endroit où le jeu a été arrêté.

M. Lorsqu'un but est marqué par une déviation du palet par l'arbitre directement dans la cage, l'engagement suivant est effectué à l'un des deux points d'engagement de cette zone.

N. Si, pendant un arrêt de jeu l'équipe à l'attaque fait preuve d'agressivité, provoque un regroupement ou des incidents au niveau de la zone de défense de l'équipe adverse, l'engagement suivant est effectué au point d'engagement central.

10.3.2 Temps morts

A. Un temps mort peut être demandé uniquement par le capitaine ou un assistant d'une équipe, une fois que l'arbitre a sifflé un arrêt de jeu. L'engagement suivant est effectué. à l'endroit où celui-ci aurait dû avoir lieu avant le temps mort.

B. Il est accordé à chaque équipe un temps mort d'une minute par période. L'arbitre peut également décider d'un temps mort à tout moment du match.

C. Pendant un temps mort, les équipes doivent retourner sur le banc des joueurs. A l'issue du temps mort, les équipes doivent se mettre en place pour l'engagement

D. Il n'est pas accordé de temps morts aux équipes pendant des prolongations.

10.3.3 Changement des joueurs

A. Pendant le jeu, chacune des équipes ne peut avoir plus de 5 joueurs, y compris le gardien de but, évoluant en même temps sur la piste.

B. Les joueurs peuvent être remplacés à tout moment du jeu par des coéquipiers présents sur le banc de l'équipe, à condition que les joueurs quittant le terrain se trouvent à moins de 3 mètres de leur banc avant que leurs remplaçants entrent en jeu.

C. Une équipe est autorisée à faire sortir son gardien de but de la piste et le remplacer par un joueur de champ, mais ce dernier n'a pas les privilèges du gardien de but.

D. Un joueur qui est au banc de pénalités et doit être remplacé à l'expiration de sa pénalité, doit d'abord regagner la piste et ensuite se rendre à son banc d'équipe avant d'être remplacé.

E. Pour les changements de joueurs pendant les arrêts de jeu, l'arbitre qui n'effectue pas l'engagement suivant se positionne normalement et accorde un délai de 5 secondes pour le cas où l'équipe des visiteurs voudrait effectuer un changement. Passé ce délai, l'arbitre lève un bras pour indiquer à cette équipe que les changements doivent immédiatement se terminer. Tout en gardant le bras levé, l'arbitre accorde le même délai de 5 secondes à l'équipe qui reçoit pour un changement de joueurs, si celui-ci n'a pas déjà eu lieu. Passé ce délai, l'arbitre baisse son bras, ce qui indique à l'équipe qui reçoit que les changements doivent se terminer. A ce moment, l'arbitre placé au point d'engagement siffle et dispose de 5 secondes pour lâcher le palet.

F. Il est accordé à chacune des équipes un seul changement de joueurs pendant un arrêt de jeu.

10.3.4 Gardien de but

A. Pendant la rencontre, chaque équipe est autorisée à présenter un seul gardien de but à la fois sur la piste. Le gardien de but dispose de privilèges particuliers.

B. Tout remplacement de gardien de but se fait sans temps d'échauffement.

C. Lors du remplacement d'un gardien de but par un joueur qui n'est pas déjà équipé, un délai de 10 minutes est accordé permettant au remplaçant de vêtir l'équipement de gardien de but.

10.3.5 Joueurs blessés

A. Lorsqu'un joueur autre que le gardien est blessé ou obligé de quitter le terrain pendant le jeu, il doit se retirer et se faire remplacer sans que le jeu s'arrête.

B. Lorsqu'un gardien de but se blesse ou souffre d'un malaise, il doit être en mesure de reprendre immédiatement le jeu ou doit se faire remplacer.

C. Le gardien de but remplaçant est soumis aux règles qui régissent les gardiens de but et jouit des mêmes privilèges.

D. Un gardien de but qui a été remplacé ne peut pas reprendre son poste avant l'arrêt de jeu suivant.

E. Lorsqu'un joueur se blesse et ne peut continuer à jouer ni rejoindre son banc, le jeu ne doit pas être arrêté tant que l'équipe du joueur blessé n'a pas repris possession du palet. Si l'équipe du joueur blessé est en possession du palet au moment où la blessure survient, l'arbitre arrête immédiatement le jeu, sauf si cette équipe est en position de marquer un but.

F. Lorsqu'il est évident qu'un joueur est sérieusement blessé, l'arbitre doit arrêter le jeu quelle que soit l'équipe en possession du palet et la situation de jeu.

G. Un joueur autre que le gardien dont la blessure apparaît suffisamment sérieuse pour arrêter le jeu ne peut reprendre le jeu qu'après l'engagement suivant.

H. La définition d'une blessure, telle qu'indiquée dans les présentes règles, est déterminée par l'arbitre. Ce dernier, n'ayant aucune compétence médicale reconnue, prend uniquement en compte pour la détermination d'une blessure les informations transmises par un médecin, la présence de saignement et la douleur manifestée par la victime.

10.3.6 Maintien en mouvement du palet

A. Le palet doit être maintenu en mouvement à tout moment.

B. A l'exception de pouvoir emmener le palet derrière sa propre cage une fois, une équipe qui est dans sa zone de défense et qui est en possession du palet doit toujours avancer vers la cage adverse, excepté lorsqu'elle en est empêchée par les adversaires ou si l'équipe en possession du palet est en infériorité numérique.

C. Pour une première infraction à cette règle l'arbitre arrête le jeu et effectue un engagement au point d'engagement le plus proche du but de l'équipe qui a causé l'arrêt et doit informer le capitaine de l'équipe fautive de la raison de cet engagement. Pour une 2ème infraction à cette règle par un joueur de la même équipe et dans la même période, une pénalité mineure pour retard de jeu est infligée au joueur qui a commis l'infraction.

D. Une pénalité mineure pour retard de jeu est infligée à tout joueur qui retient délibérément le palet contre la balustrade de n'importe quelle façon, sauf s'il est lui-même bloqué par un adversaire.

10.3.7 Palet injouable ou sorti de la piste

A. Lorsque le palet se trouve dans les filets à l'extérieur de la cage de but, les joueurs peuvent eux mêmes sortir le palet des filets. Le palet ne doit pas rester à cet endroit plus de trois secondes. Après ces trois secondes, le jeu est arrêté.

B. Si le palet retombe sur le bord des balustrades et reste dessus, il est considéré comme jouable et peut être régulièrement joué avec les mains ou la crosse.

C. Une pénalité mineure pour retard de jeu est infligée à tout joueur qui propulse volontairement le palet hors de la piste. Cette règle ne s'applique qu'en cas de présence intégrale de protections supérieures (voir annexe A.1.5).

D. Une pénalité mineure pour retard de jeu est infligée à tout gardien qui envoie volontairement le palet dans les filets à l'extérieur de sa propre cage de but.

10.3.8 Palet hors de vue ou illégal

A. Toute action conduisant le palet à se trouver hors de la vue des arbitres, le jeu est arrêté et un engagement est effectué au point d'engagement le plus proche de l'endroit où le jeu a été arrêté.

B. Si, à n'importe quel moment, pendant que le jeu est en cours, un palet autre que celui du match apparaît sur la piste, le jeu ne doit pas être arrêté mais doit continuer avec le palet officiel jusqu'à ce que l'action de jeu en cours se termine. Si l'arbitre estime que le palet illégal interfère dans le jeu, il arrête le jeu immédiatement et un engagement est effectué au point d'engagement le plus proche de l'endroit où le jeu a été arrêté.

10.3.9 Buts et assistances

A. On considère qu'un but est marqué lorsque le palet, poussé par la crosse d'un joueur, passe entre les poteaux de la cage de but adverse par devant et en dessous de la barre transversale et franchit entièrement la ligne de but dessinée sur le sol qui relie les deux poteaux. Le but est également valable s'il est dévié par un joueur de l'équipe adverse.

B. Lorsqu'un but est marqué, il est attribué sur le rapport officiel de match au joueur qui a propulsé le palet dans la cage de l'équipe adverse.

C. Lorsqu'un but est marqué, une assistance est attribuée au coéquipier qui a fait la passe décisive.

D. Un but est validé si le palet est poussé de n'importe quelle façon par un joueur d'une équipe dans sa propre cage de but. Le but est accordé au joueur de l'équipe adverse qui a touché le palet en dernier mais il n'est pas attribué d'assistance.

E. Un but est validé s'il est marqué par un joueur en frappant le palet qui percute ensuite un de ses coéquipiers et rentre dans la cage de but adverse. Le but est accordé au joueur qui a dévié le palet.

F. Un but est validé quand le signal indiquant la fin du temps de jeu retentit, si le palet a déjà entièrement franchi la ligne de but.

G. Un but n'est pas validé si le palet a été délibérément poussé avec le patin ou propulsé directement dans la cage de but adverse par tout autre moyen que la crosse.

H. Un but n'est pas validé si un joueur qui attaque pousse le palet avec le patin et que celui-ci est dévié dans la cage par un joueur de n'importe quelle équipe.

I. Un but n'est pas validé si le palet a été frappé à la main directement dans la cage de but.

J. Un but n'est pas validé s'il est marqué par une déviation de l'arbitre qui envoie le palet directement dans la cage.

K. Un but n'est pas validé s'il est marqué par un joueur qui touche le palet avec la crosse au-dessus du niveau de la barre transversale.

L. Si un joueur propulse le palet dans la zone de but de l'équipe adverse, ce palet devient jouable pour un coéquipier ou pour lui-même, à condition que ce joueur ou un coéquipier se tienne dans cette zone de but ou y dispose sa crosse à l'instant où le palet y pénètre. En cas d'infraction à cette règle, le but n'est pas validé et l'engagement suivant est effectué sur le point d'engagement central. En revanche, le but est validé si le joueur en position illégale dans la zone de but adverse y a été conduit par un adversaire.

M. Tout but marqué d'une autre façon que celles couvertes par ces règles n'est pas validé.

11 PÉNALITÉS (Annexe E)

11.1 Définition des pénalités

11.1.1 Classification des pénalités

A. Les pénalités encourues durant une rencontre sont les suivantes :

- Pénalités mineures (et de banc mineures)
- Pénalités majeures
- Pénalités de méconduite
- Pénalités de méconduite pour le match
- Pénalités de match
- Exclusions
- Tirs de pénalité
- Buts automatiques
- Arrêt définitif du match

11.1.2 Pénalités mineures

A. Un joueur, excepté le gardien de but, recevant une pénalité mineure est envoyé au banc des pénalités pendant une durée de 2 minutes pendant lesquelles il n'est pas remplacé sur la piste.

B. Un gardien de but recevant une pénalité mineure est remplacé au banc des pénalités par un substitut désigné par le capitaine. Ce substitut n'est pas remplacé sur la piste.

C. Lorsqu'un joueur blessé reçoit une pénalité mineure, l'équipe pénalisée doit envoyer un substitut au banc des pénalités pour servir la pénalité infligée. Le joueur blessé pénalisé ne doit reprendre le jeu que lorsque le temps de pénalité est expiré. Une pénalité de banc mineure est infligée en cas de violation de cette règle.

D. Une équipe recevant une pénalité de banc mineure doit envoyer un joueur désigné par le capitaine au banc des pénalités pendant une durée de 2 minutes pendant lesquelles il n'est pas remplacé sur la piste.

E. Le temps de pénalité inscrit sur le rapport officiel de match pour une pénalité mineure est de 2 minutes.

11.1.3 Pénalités majeures

A. Pour tout joueur recevant une pénalité majeure, un substitut est envoyé au banc des pénalités sur désignation du capitaine. Ce substitut sert une pénalité majeure pendant une durée de 5 minutes.

B. Le temps de pénalité inscrit sur le rapport officiel de match pour une pénalité majeure est de 5 minutes.

11.1.4 Pénalités de méconduite (MEC)

A. Un joueur, excepté le gardien de but, recevant une pénalité de méconduite est envoyé au banc des pénalités pendant une durée de 10 minutes pendant lesquelles il est remplacé sur la piste. Il sort du banc des pénalités lors de l'arrêt de jeu suivant l'expiration de son temps de pénalité.

B. Un gardien de but recevant une pénalité de méconduite est remplacé au banc des pénalités par un substitut désigné par le capitaine, parmi les joueurs présents sur la piste au moment de l'infraction.

C. Lorsqu'un joueur reçoit en même temps une pénalité mineure et une pénalité de méconduite, un substitut désigné par le capitaine sert la pénalité mineure. Le joueur accomplit indépendamment la totalité de son temps de pénalité mineure et de la pénalité de méconduite. Si la pénalité mineure infligée entre dans le cadre de pénalités simultanées, il n'y a pas de substitution.

D. Le temps de pénalité inscrit sur le rapport officiel de match pour une pénalité de méconduite est de 10 minutes.

11.1.5 Pénalités de méconduite pour le match (MPM)

A. Un joueur recevant une pénalité de méconduite pour le match est expulsé et remplacé sur la piste.

B. Un officiel d'équipe recevant une pénalité de méconduite pour le match est expulsé.

C. Le temps de pénalité inscrit sur le rapport officiel de match pour une pénalité de méconduite pour le match est de 10 minutes.

11.1.6 Pénalités de match (PM)

A. Un joueur recevant une pénalité de match est expulsé.

B. Un substitut est envoyé au banc des pénalités sur désignation du capitaine. Ce substitut sert une pénalité majeure.

C. Le temps de pénalité inscrit sur le rapport officiel de match pour une pénalité de match est de 5 minutes.

D. Tout joueur expulsé d'une rencontre de tournoi (plateau ou phases finales) suite à une pénalité de match est suspendu pour l'ensemble du tournoi.

11.1.7 Pénalités induites

A. La 3ème pénalité mineure infligée à un joueur dans la même rencontre entraîne une pénalité additionnelle de méconduite.

B. Toute pénalité ultérieure, quelle qu'elle soit, infligée à un joueur pénalisé suivant l'alinéa A conduit à l'exclusion du fautif.

C. Tout joueur ayant été pénalisé pour 3 infractions commises avec la crosse au cours d'une même rencontre en est exclu. Les infractions commises avec la crosse à prendre en compte pour l'application de cette règle sont : charge avec la crosse, crosse haute, piquage et cinglage.

D. Toute pénalité majeure infligée à un joueur conduit à l'exclusion du fautif.

E. Une deuxième pénalité de méconduite infligée à un joueur dans la même rencontre entraîne une pénalité additionnelle de méconduite pour le match.

F. Une deuxième pénalité de méconduite pour le match infligée à un même joueur dans le même plateau, se traduit automatiquement par une pénalité de match.

G. La pénalité induite doit être inscrite dans la case « temps » du rapport officiel de match au même temps de jeu que la dernière pénalité qui entraîne cette pénalité induite.

11.1.8 Exclusion (EXC)

L'exclusion d'un joueur consiste en son expulsion de la rencontre et du banc de l'équipe et n'entraîne aucune sanction supplémentaire.

11.1.9 Pénalités simultanées

A. Les pénalités simultanées sont les pénalités mineures, de banc mineures et majeures, infligées au même moment à chaque équipe et qui par leur équivalence de temps n'occasionnent pas d'infériorité numérique aux équipes.

B. Les joueurs ainsi pénalisés doivent se rendre au banc des pénalités et sont remplacés sur la piste. Ils ne peuvent quitter le banc des pénalités que lors de l'arrêt de jeu suivant l'expiration de leur temps de pénalité.

C. Une pénalité simultanée ne modifie en aucun cas le nombre de joueurs sur la piste, même en cas d'infériorité numérique antérieure consécutive à une précédente pénalité.

11.1.10 Tirs de pénalité (TP)

A. Toute infraction aux règles sanctionnée par un tir de pénalité conduit à exécuter la sanction suivante :

L'arbitre annonce à la table de marque quel joueur va effectuer le tir et doit ensuite placer le palet sur le point d'engagement central. Le gardien de l'équipe fautive doit rester dans sa zone jusqu'au coup de sifflet de l'arbitre. Au coup de sifflet de l'arbitre, le joueur de l'équipe adverse doit démarrer du point d'engagement en poussant le palet vers l'avant jusqu'à tenter de marquer un but. Il doit maintenir le palet en mouvement vers la ligne de but et, une fois qu'il a tiré, l'action est considérée terminée. Le but ne peut être marqué sur un rebond. Le gardien peut essayer d'arrêter le palet avec n'importe quelle technique, sauf en jetant sa crosse ou n'importe quel autre objet. Dans ce cas, il est accordé un but automatique à l'équipe non fautive.

B. Lorsqu'un tir de pénalité est accordé et un joueur identifiable comme victime de l'infraction, ce joueur tente le tir de pénalité. Si le tir de pénalité est accordé pour une infraction pour laquelle aucune victime ne peut être identifiée, le tir de pénalité est exécuté par un joueur de l'équipe non fautive désigné par le capitaine parmi les joueurs présents sur la piste au moment de l'infraction. On procède de la même façon si le joueur qui a subi l'infraction est blessé et ne peut assurer le tir lui-même.

C. Si le joueur ayant bénéficié d'un tir de pénalité a lui-même reçu une pénalité, avant ou après que le tir de pénalité ait été accordé, il doit effectuer le tir de pénalité avant de rejoindre le banc des pénalités.

D. Lorsqu'un but est marqué à la suite d'un tir de pénalité, l'engagement se fait au point central, comme après chaque but marqué. Si le tir de pénalité n'est pas réussi, l'engagement suivant est effectué sur l'un des points d'engagement du camp de l'équipe fautive.

E. Lorsqu'un tir de pénalité est accordé, le joueur qui a commis l'infraction qui a généré le tir de pénalité ne doit pas escompter de temps de pénalité, sauf si l'infraction commise comporte l'attribution d'une pénalité majeure (excepté pour jet de crosse) ou d'une pénalité de match, auquel cas la pénalité est escomptée normalement, que le tir de pénalité soit transformé en but ou non.

F. Pour l'exécution d'un tir de pénalité, tous les joueurs doivent regagner leur banc d'équipe, à l'exception de celui qui effectue le tir de pénalité et du gardien de but de l'équipe adverse.

G. Lorsqu'un joueur de l'équipe adverse, autre que le gardien, interfère avec le joueur qui tente le tir de pénalité, un but automatique est accordé à l'équipe non fautive.

H. Le temps nécessaire à la réalisation d'un tir de pénalité n'est pas décompté du temps de jeu réglementaire.

11.1.11 Buts automatiques (BA)

Toute infraction aux règles qui entraîne un but automatique voit l'attribution d'un but à l'équipe non fautive. Le but est attribué au capitaine de l'équipe non fautive.

11.2 Gestion des pénalités

11.2.1 Décompte des pénalités

A. Lorsqu'une équipe est en infériorité numérique en raison d'une ou plusieurs pénalités mineures et que l'équipe adverse marque un but, la première de ces pénalités se termine.

B. Lorsqu'une équipe est en infériorité numérique en raison d'une ou plusieurs pénalités majeures et que l'équipe adverse marque un but, aucune des pénalités majeures ne se termine.

C. Les pénalités infligées à une même équipe ne devant pas réduire le nombre de joueurs sur la piste à moins de 3, y compris le gardien de but, celles-ci sont décomptées dès leur attribution, dans la limite de 2 pénalités mineures et/ou majeures en même temps, permettant ainsi de satisfaire à cette condition.

D. Une seule pénalité par joueur peut être décomptée à la fois. Les pénalités multiples infligées à un même joueur sont décomptées dans l'ordre de leur attribution. Lorsqu'un joueur est sanctionné par de multiples pénalités incluant une pénalité de méconduite, celle-ci doit être décomptée après les autres. Lorsqu'un joueur reçoit en même temps une pénalité mineure et une pénalité majeure, la pénalité majeure est décomptée en premier. Lorsque des pénalités mineures et majeures sont infligées en même temps à des joueurs différents d'une même équipe, la pénalité mineure est décomptée en premier.

E. Lorsque plusieurs pénalités d'une même équipe se terminent en même temps, le marqueur doit signifier à l'arbitre lequel des joueurs doit entrer en premier sur la piste.

F. Les pénalités simultanées sont décomptées dès leur attribution, indépendamment des autres pénalités mineures et/ou majeures n'entrant pas dans ce cadre.

11.2.2 Pénalités simultanées

Lors de l'attribution de pénalités simultanées, la procédure d'annulation s'effectue comme suit :

- Annuler les pénalités majeures (5', PM) en premier.
- Annuler les pénalités additionnées en priorité (2'+10', 2'+2')
- Annuler les pénalités mineures (2') ensuite.
- Annuler les pénalités dans l'ordre de priorité suivant :
    - Annuler le plus de pénalités possible.
    - Annuler les pénalités dans le but de provoquer une infériorité numérique d'un seul joueur sur la piste.
    - Annuler les pénalités en évitant de diminuer le nombre de joueurs sur la piste.
    - Annuler les pénalités dans l'ordre d'inscription sur le rapport officiel de match.

11.3 Signalement des pénalités

A. Lorsqu'une infraction aux règles entraînant une pénalité est commise par un joueur de l'équipe en possession du palet, l'arbitre siffle immédiatement et inflige la pénalité.

B. La nature des pénalités est signalée suivant la gestuelle définie en Annexe F.

C. Lorsqu'une infraction aux règles entraînant une pénalité est commise par un joueur de l'équipe qui n'est pas en possession du palet, l'arbitre signale la pénalité en levant son bras jusqu'à ce que l'équipe fautive ait récupéré le palet ou que ce dernier soit gelé ; alors il siffle et inflige la pénalité.

D. Lorsqu'une pénalité mineure est signalée et qu'un but est marqué pendant le jeu par l'équipe non fautive, la pénalité n'est pas donnée mais doit être inscrite sur le rapport officiel de match. Si, par contre, il s'agit d'une autre pénalité, celle-ci est infligée indépendamment du fait qu'un but soit marqué.

E. Lorsqu'une équipe se trouve en infériorité numérique à cause d'une ou plusieurs pénalités mineures et que l'arbitre signale une nouvelle pénalité contre cette équipe, si un but est marqué par l'équipe non fautive avant que l'arbitre arrête le jeu, la pénalité est infligée et la première des pénalités mineures déjà en cours se termine.

F. Si après que l'arbitre ait signalé une pénalité, mais avant qu'il ait arrêté le jeu, un but est marqué contre l'équipe non fautive, résultant d'une action directe d'un joueur de celle-ci, le but est accordé et la pénalité infligée normalement.

11.4 Application des pénalités

11.4.1 Généralités

A. Les pénalités sont infligées que le jeu soit en cours ou arrêté, sur la piste ainsi que dans ou hors de l'enceinte sportive.

B. Dans le cas d'une substitution sur le banc des pénalités, l'infraction est marquée sur le rapport officiel de match à l'attention du fautif.

C. Un joueur pénalisé ne peut en aucun cas quitter le banc des pénalités avant expiration de son temps de pénalité, excepté lors de la fin d'une période de jeu et uniquement pour le temps de repos. Il doit demeurer assis durant le temps de sa pénalité.

D. Toute pénalité de match ou de méconduite pour le match prise pendant un match qui ne va pas à son terme, qu'elle qu'en soit la raison, n'est pas annulée.

11.4.2 Équipement non conforme (EQU)

A. Le capitaine d'une équipe peut demander à l'arbitre, lors d'un arrêt de jeu, de procéder à une vérification de mesure d'équipement d'un participant adverse. Une seule demande par arrêt de jeu est autorisée.

B. Une pénalité mineure est infligée à tout joueur usant d'un équipement non conforme sur le terrain pendant le match. Le fautif n'est autorisé à reprendre le jeu qu'avec un équipement conforme

C. Une pénalité mineure pour équipement non conforme est infligée pour tout équipement de protection non porté sous la tenue et préalablement signalé à un joueur par l'arbitre.

D. Lorsqu'une vérification de mesure d'équipement est demandée, une pénalité mineure pour équipement non conforme est infligée au joueur fautif, si l'infraction est avérée. Dans la négative, une pénalité de banc mineure pour retard de jeu est infligée à l'équipe qui a formulé la demande.

11.4.3 Ajustement d'équipement (JEU)

A. Chaque joueur a l'entière responsabilité de maintenir son équipement et sa tenue en bon état. S'il a besoin de l'ajuster, le joueur doit quitter la piste et se faire remplacer, sans que le jeu s'arrête ou soit retardé selon qu'il est en cours ou qu'il s'agit d'un arrêt de jeu. Une pénalité mineure pour retard de jeu est infligée à tout joueur retardant le jeu de cette manière.

B. Lorsqu'un joueur perd son casque au cours d'une action, il est autorisé à poursuivre cette action mais doit le récupérer, le remettre et l'attacher correctement au plus tard au moment du changement de possession de palet (par une équipe). La violation de cette règle entraîne une pénalité mineure pour équipement non conforme. Cette règle s'applique de la même façon en cas de perte d'un ou des gants.

C. Un gardien de but, après que le jeu ait été arrêté et avec la permission de l'arbitre, peut bénéficier de quelques instants pour ajuster son équipement. Un gardien de but peut également être autorisé à remplacer son masque, mais on ne lui accorde pas de temps pour réparer ou régler son masque. Une pénalité mineure pour retard de jeu lui est infligée pour toute infraction à cette règle.

11.4.4 Changement de joueurs (SUR)

A. Une pénalité de banc mineure pour surnombre est infligée si, pendant qu'ils effectuent un changement (moment où le joueur entrant et celui sortant se trouvent en même temps sur la piste) et que le jeu est en cours, le joueur sortant ou entrant touche intentionnellement le palet avec sa crosse, ses patins ou ses mains ou s'il rentre en contact avec un joueur adverse présent sur le terrain. Par contre, si pendant le changement le joueur est accidentellement touché par le palet, il n'est infligé aucune pénalité et le jeu n'est pas arrêté.

B. Lorsque l'une des équipes tente de remplacer des joueurs une fois les délais écoulés, l'arbitre les renvoie au banc. Toute infraction ultérieure à cette procédure se traduit par une pénalité de banc mineure.

C. Si, pendant les 2 dernières minutes de jeu de la 2ème période d'un match, une pénalité de banc mineure est infligée à l'équipe qui n'est pas en possession du palet pour avoir effectué un changement illégal, ce qui leur vaut d'avoir plus de joueurs sur la piste, un tir de pénalité est accordé à l'équipe non fautive. La pénalité mineure n'est pas infligée.

D. Lorsqu'une équipe en possession du palet procède à un changement de joueur illégal avec le gardien pour avoir un joueur supplémentaire sur la piste, le jeu est arrêté immédiatement et l'engagement suivant est réalisé au centre de la piste ou dans la zone défensive de l'équipe qui a provoqué l'arrêt de jeu de sorte que l'équipe non-fautive ne soit pas pénalisée. Si l'équipe procédant au changement illégal n'a pas la possession du palet, une pénalité mineure pour surnombre est infligée à l'équipe fautive.

E. Un joueur inscrit sur le rapport officiel de match et arrivant en cours de match doit se faire connaître auprès des arbitres et ne peut prendre part au jeu qu'après leur autorisation. En cas d'infraction à cette règle, une pénalité mineure pour retard de jeu est infligée au joueur fautif.

11.4.5 Règles particulières pour les gardiens de but (JEU)

A. Une pénalité mineure est infligée à tout gardien de but disposant à côté ou sur sa cage de but des objets propres à empêcher le palet d'entrer dans cette dernière.

B. Une pénalité mineure est infligée à tout gardien de but qui participe au jeu de n'importe quelle façon en se trouvant dans le camp adverse

C. Une pénalité mineure pour retard de jeu est infligée à tout gardien de but qui, lorsque son corps est complètement à l'extérieur des limites de sa zone privilégiée (cf annexe A), ou aux limites de sa zone de but

quand le palet est derrière la ligne de but, tombe délibérément sur le palet ou le bloque sous son corps ou ses mains.

D. Une pénalité mineure pour retard de jeu est infligée à tout gardien de but qui conserve le palet avec les mains pendant plus de trois secondes sans aucun adversaire à proximité.

E. Un gardien de but peut effectuer une passe à la main vers l'avant de la piste seulement si cette passe est dans la zone de privilège prévu pour les passes à la main de gardien. La zone est définie dans l'annexe A. Si cette passe est récupérée par un coéquipier en dehors de la zone de privilège prévue le jeu est arrêté immédiatement et l'engagement suivant est réalisé dans la zone défensive de l'équipe fautive.

F. Le jeu est arrêté lorsqu'un tir puissant vient percuter le masque d'un gardien de but, pouvant mettre son intégrité physique en cause, suivant l'appréciation de l'arbitre. Le jeu est également arrêté si un gardien de but perd son masque pendant le déroulement du jeu.

G. Une pénalité mineure sera infligée à un gardien de but qui retire son masque volontairement pour arrêter le jeu, sauf dans le cas où un tir de pénalité contre son équipe est consécutif à cette action.

H. En cas de perte de toute autre pièce d'équipement d'un gardien de but, le jeu ne sera pas arrêté par l'arbitre.

11.4.6 Attitude antisportive (ANT, MEC, MPM)

A. Le capitaine, ou un de ses assistants présent sur la piste lorsque le capitaine n'y est pas, sont les seuls joueurs ayant le droit de s'adresser à l'arbitre et de s'entretenir avec lui, uniquement pendant les arrêts de jeu. Seule l'interprétation des règles est sujette à discussion entre le capitaine ou un de ses assistants et l'arbitre.

Note : La contestation d'une pénalité ne fait pas partie des points relatifs à l'interprétation des règles.

B. Une pénalité mineure est infligée à tout joueur qui discute ou conteste les décisions d'un arbitre, ou qui fait montre d'une conduite antisportive. Si celui-ci persiste dans sa conduite, il lui est infligé une pénalité de méconduite, toute contestation ultérieure entrainant une pénalité de méconduite pour le match.

C. Une pénalité de banc mineure est infligée à toute équipe dont un officiel discute ou conteste les décisions d'un arbitre. Si celui-ci persiste dans sa conduite, il lui est infligé une pénalité de méconduite pour le match.

Note : Pour l'application de cette règle, un arbitre n'est pas tenu d'infliger initialement une pénalité (de banc) mineure avant d'infliger une pénalité de méconduite pour le match.

D. Les joueurs et les officiels d'équipe ne doivent pas utiliser un langage ou des gestes obscènes, racistes ou grossiers sur la piste et dans l'enceinte sportive.

E. En cas d'infraction à cette règle il est infligé une pénalité de méconduite pour le match au joueur fautif. Si celui-ci persiste dans sa conduite, il lui est infligé une pénalité de match.

F. Si l'infraction provient du banc de l'équipe et que l'auteur n'est pas identifié, une pénalité de banc mineure est infligée.

G. Une pénalité de méconduite pour le match est infligée à tout officiel d'équipe ayant une conduite irrespectueuse vis-à-vis des officiels du match.

H. Une pénalité de méconduite est infligée à tout joueur qui tape volontairement la crosse ou tout autre équipement contre la balustrade.

I. Une pénalité de méconduite pour le match est infligée à tout joueur ayant une conduite irrespectueuse vis-à-vis des officiels du match ou qui frappe intentionnellement le palet pour l'éloigner de l'arbitre qui tente de le récupérer.

J. Une pénalité de méconduite pour le match est infligée à tout joueur pénalisé qui ne se rend pas au banc des pénalités immédiatement et directement, et également à tout joueur qui, suite à une altercation dans laquelle il a été impliqué, qui a cessé et pour laquelle il a été pénalisé ne se rend pas immédiatement au banc des pénalités mais persiste dans sa conduite ou qui résiste à l'autorité des arbitres.

K. Une pénalité de méconduite pour le match est infligée à tout joueur ou officiel d'équipe qui, à proximité du banc de l'équipe ou des pénalités, jette un objet sur le terrain pendant le déroulement du jeu ou pendant un arrêt de jeu.

L. Une pénalité de méconduite pour le match est infligée à tout officiel d'équipe qui entre sur la piste après le début du match sans permission de l'arbitre.

M. Une pénalité de méconduite est infligée à tout joueur qui intervient auprès de tout officiel du match dans l'exercice de ses fonctions.

N. Une pénalité de méconduite pour le match est infligée à tout officiel d'équipe qui intervient auprès de tout officiel du match dans l'exercice de ses fonctions.

O. Une pénalité de méconduite est infligée à tout joueur qui, lorsque le jeu est arrêté et excepté pour se rendre sur le banc de l'équipe, entre dans la zone de l'arbitre alors que ce dernier s'y trouve déjà ou sans son autorisation

11.4.7 Agression physique envers les officiels (MEC, MPM, PM)

A. Une pénalité de méconduite est infligée à tout joueur qui touche ou retient un arbitre ou tout autre officiel de match, avec ses mains ou sa crosse, ou qui le fait trébucher; Une pénalité de méconduite pour le match est infligée pour une 2ème infraction de ce type dans le même match. Selon la gravité de l'agression, et même pour une 1ère infraction de ce type, les arbitres peuvent infliger directement une pénalité de match.

B. Une pénalité de match est infligée à tout joueur qui frappe ou empoigne un arbitre ou tout autre officiel de match.

C. Une pénalité de méconduite pour le match est infligée à tout officiel d'équipe qui frappe ou empoigne un arbitre ou tout autre officiel de match.

11.4.8 Refus de commencer le jeu (JEU)

A. Lorsque les deux équipes sont sur la piste, si l'une refuse, quelle qu'en soit la raison, de jouer lorsque l'arbitre en donne l'ordre, celui-ci doit donner un avertissement au capitaine et accorder 15 secondes pour commencer ou reprendre le jeu. Si ce délai écoulé l'équipe refuse toujours de jouer, l'arbitre inflige une pénalité mineure pour retard de jeu à un joueur de l'équipe fautive, désigné par le capitaine. Si ce même incident se reproduit pendant le même match, l'arbitre arrête définitivement la rencontre.

B. Lorsqu'une équipe, après que l'arbitre le lui a ordonné par l'intermédiaire du capitaine, ne se présente pas sur la piste pour démarrer le jeu dans les 5 minutes qui suivent, l'arbitre arrête définitivement la rencontre.

11.4.9 Déplacement de la cage de but (JEU)

Une pénalité mineure pour retard de jeu est infligée à tout joueur ou gardien de but qui retarde le jeu en déplaçant volontairement sa propre cage de but.

11.4.10 Abandon du banc des pénalités (JEU)

A. Une pénalité mineure pour retard de jeu est infligée à tout joueur pénalisé qui quitte le banc des pénalités avant l'expiration de son temps de pénalité, que le jeu soit arrêté ou pas. Elle est à escompter après avoir terminé son précédent temps de pénalité.

B. Lorsqu'un joueur retourne sur le terrain avant le temps d'expiration de sa pénalité suite à une erreur commise par le chronométreur, ce joueur n'a pas de pénalité supplémentaire, mais doit achever son temps de pénalité.

C. Lorsqu'un joueur pénalisé rentre sur la piste avant l'expiration de son temps de pénalité, par sa faute ou par celle d'un officiel du match, et qu'un but est marqué par son équipe au moment où il se trouve sur la piste illégalement, ce but est annulé. En revanche, toutes les pénalités imposées aux deux équipes doivent être effectuées normalement.

11.4.11 Tir de pénalité (TP)

A. Un tir de pénalité est accordé à l'équipe non fautive lorsque les 5 critères suivants sont réunis :

- Le joueur subissant la faute contrôle le palet
- Le joueur subissant la faute a passé le milieu du terrain
- Le joueur subissant la faute n'a plus que le gardien de but adverse face à lui
- Le joueur subit la faute par l'arrière
- Le joueur subissant la faute bénéficie au moment de la faute d'une opportunité raisonnable de marquer un but.

Note : Un tir de pénalité est accordé à l'équipe non fautive lorsque le gardien de but de l'équipe adverse déplace volontairement sa cage de but et que les 5 critères ci-dessus sont réunis.

B. Un tir de pénalité est accordé à l'équipe non fautive lorsqu'un autre joueur de l'équipe adverse que le gardien de but, alors que le palet se trouve dans la zone de but adverse :

- Tombe volontairement sur le palet
- Bloque avec son corps ou sa (ses) main(s) le palet
- Enlève le palet du sol

C. Un tir de pénalité est accordé à l'équipe non fautive lorsqu'un joueur de l'équipe adverse commet un jet de crosse dans son camp.

D. Un tir de pénalité est accordé à l'équipe non fautive :

- Lorsqu'un gardien de but déplace volontairement sa propre cage de but alors que les adversaires se trouvent en échappée
- Lorsqu'un joueur ou gardien de but déplace volontairement sa propre cage de but lors d'une situation de but idéale pour l'adversaire.

E. Un tir de pénalité est accordé à l'équipe non fautive lorsque lors des 2 dernières minutes de la 2ème période de jeu ou lors d'une prolongation :

- L'équipe adverse commet un surnombre volontaire
- Un joueur de l'équipe adverse déplace volontairement sa cage de but

F. Lorsqu'une action donnant lieu à un tir de pénalité se produit alors que le gardien de but adverse a été sorti de la piste, un but automatique est accordé à l'équipe non fautive.

11.4.12 Tomber sur le palet (JEU)

A. Une pénalité mineure pour retard de jeu est infligée à tout joueur, excepté le gardien, qui tombe délibérément sur le palet ou qui le bloque avec son corps.

B. Un joueur qui tombe à genoux ou se couche pour bloquer un tir ne doit pas être pénalisé si le palet est tiré sur lui ou reste bloqué dans son équipement ou sa tenue, mais l'utilisation des mains pour rendre le palet injouable est immédiatement sanctionnée d'une pénalité mineure pour retard de jeu.

11.4.13 Manier le palet avec les mains (JEU)

A. Une pénalité mineure pour retard de jeu est infligée à tout joueur, autre que le gardien, qui ferme intentionnellement ses mains sur le palet.

B. Une pénalité mineure pour retard de jeu est infligée à tout joueur, autre que le gardien, qui ramasse, pendant le jeu, le palet au sol avec ses mains.

C. Il est autorisé d'arrêter ou frapper le palet en l'air ou au sol avec la main ouverte sans que le jeu soit arrêté, sauf si le palet est délibérément dirigé vers un coéquipier qui le joue à son tour. Dans ce cas, le jeu est arrêté et l'engagement suivant est effectué à l'endroit le plus proche de celui où l'infraction s'est produite.

11.4.14 Altercation (BAG)

A. Une altercation se définit comme une attaque à poings fermés contre un adversaire. Pousser, tirer ou empoigner son adversaire pendant le jeu sont des infractions à sanctionner mais ne constituent pas une altercation.

B. Une pénalité majeure additionnée d'une pénalité de méconduite pour le match est infligée à tout joueur qui engage une altercation.

C. Une pénalité mineure est infligée à tout joueur qui, ayant été frappé par un adversaire, réagit ou tente de réagir par un coup. Cependant l'arbitre peut infliger une pénalité majeure ou double mineure si ce joueur continue l'altercation.

D. Une double pénalité mineure est infligée au premier joueur d'une ou de chaque équipe qui quitte le banc de l'équipe ou des pénalités pour participer à une altercation,

E. Une pénalité de méconduite pour le match est infligée à tout joueur qui participe effectivement à l'altercation de cette façon.

F. Une pénalité de méconduite est infligée à tout gardien de but qui quitte sa zone de but pour prendre part à une altercation.

G. Une pénalité de méconduite pour le match est infligée à tout joueur qui s'implique dans une altercation en dehors de la piste ou avec un autre joueur se trouvant hors de la piste.

H. Une pénalité de méconduite pour le match est infligée à tout joueur qui intervient le premier dans une altercation en cours.

I. Une pénalité de méconduite pour le match est infligée à tout joueur qui retire son casque pour se battre, additionnellement à toute autre pénalité infligée lors de l'altercation.

11.4.15 Blessure intentionnelle, tentative de blessure (MPM, PM)

A. Une pénalité de match est infligée à tout joueur qui tente délibérément de blesser ou provoque volontairement une blessure à un adversaire, un officiel de match ou d'équipe de quelque façon que ce soit.

B. Une pénalité de méconduite pour le match est infligée à tout joueur coupable d'avoir donné un coup de pied ou tenté de mettre un coup de pied à un adversaire, un officiel de match ou d'équipe.

11.4.16 Charge (INC)

A. Une pénalité mineure, majeure ou de méconduite pour le match, à l'appréciation de l'arbitre selon la violence de l'action, est infligée à tout joueur qui charge, se jette ou saute sur un joueur adverse.

B. Une pénalité majeure est infligée à tout joueur qui charge le gardien de but adverse alors que celui-ci se trouve à l'intérieur de sa zone de but.

11.4.17 Charge contre la balustrade (CBA)

A. Une pénalité mineure, majeure ou de méconduite pour le match, à l'appréciation de l'arbitre selon la violence de l'action, est infligée à tout joueur qui charge son adversaire de façon à le projeter contre la balustrade, que ce soit avec le corps, les coudes, la crosse ou tout autre moyen.

B. Plaquer un adversaire qui est porteur du palet le long de la balustrade alors qu'il tente de passer au travers d'un espace réduit n'est pas considéré comme une charge contre la balustrade, à condition de ne pas enfreindre les règles concernant les charges, obstructions, retenir et accrocher.

11.4.18 Charge dans le dos (DOS)

A. Une pénalité majeure additionnée d'une pénalité de méconduite pour le match est infligée à tout joueur qui pousse, charge avec son corps ou frappe un adversaire par l'arrière, n'importe où sur la piste.

B. Une pénalité de match est infligée à tout joueur qui pousse, charge avec son corps ou frappe un adversaire par l'arrière, de façon à le projeter contre la balustrade ou dans une cage de but.

11.4.19 Charge avec la crosse (CRO)

A. Une pénalité mineure, majeure ou de méconduite pour le match, à l'appréciation de l'arbitre selon la violence de l'action, est infligée à tout joueur qui charge un adversaire avec la crosse, les deux mains sur celle-ci et lorsqu'elle ne touche pas le sol.

B. Une pénalité majeure est infligée à tout joueur qui charge avec la crosse le gardien de but adverse se trouvant dans sa zone de but.

C. Une pénalité majeure est infligée à tout joueur qui blesse un adversaire en le chargeant avec la crosse.

11.4.20 Crosse haute (HAU)

A. Lorsqu'un joueur frappe le palet avec la crosse au-dessus du niveau de ses épaules et que le palet est ensuite joué par lui-même ou l'un de ses coéquipiers, l'arbitre arrête le jeu. L'engagement suivant est effectué au point le plus proche de l'action.

B. Une pénalité mineure, majeure ou de méconduite pour le match, à l'appréciation de l'arbitre est infligée à tout joueur qui entre en contact avec ou intimide l'adversaire tout en portant sa crosse au-dessus du niveau des épaules de ce dernier.

C. Une pénalité majeure est infligée à tout joueur qui tient sa crosse à proximité d'un adversaire au-dessus du niveau des épaules de ce dernier et présente une attitude menaçante.

D. Une pénalité majeure assortie d'une pénalité de méconduite pour le match est infligée à tout joueur qui provoque une blessure à un adversaire avec sa crosse en tenant cette dernière au-dessus du niveau des épaules de la victime.

E. L'application de la notion de crosse haute à considérer pour les alinéas B, C et D de cette règle ne peut être effective qu'en cas de position debout et posture droite du joueur ainsi attaqué.

F. Lorsque l'une des équipes se trouve en infériorité numérique et que l'un des joueurs de l'équipe en supériorité numérique frappe le palet avec la crosse au-dessus du niveau de ses épaules, l'arbitre arrête le jeu. L'engagement suivant est effectué à l'un des points d'engagement adjacents à la cage de but de l'équipe qui a causé cet arrêt de jeu.

G. Un joueur ayant sa crosse au-dessus du niveau de ses épaules, armant ou terminant un tir ou passant sa crosse d'une main à l'autre au-dessus de sa tête n'est pas pénalisé sauf s'il présente un danger pour un joueur adverse.

11.4.21 Piquage (PIQ)

A. Une double pénalité mineure est infligée à tout joueur qui pique ou tente de piquer un adversaire avec la pointe de la palette ou le pommeau de la crosse.

B. Une pénalité de match est infligée à tout joueur qui blesse un adversaire en le piquant avec la pointe de la palette ou le pommeau de la crosse.

C. Le piquage avec la pointe de la palette ou le pommeau de la crosse est à considérer comme une tentative de blessure et doit être sanctionné comme telle.

11.4.22 Cinglage (CIN)

A. Tout contact de la crosse avec le corps d'un adversaire est considéré comme un cinglage, quel que soit le degré de dureté du contact de la crosse sur le corps, de même que l'action de balancer sa crosse sur un adversaire que celui-ci soit à portée ou non. Un coup porté avec la crosse sur celle de l'adversaire qui, selon le jugement de l'arbitre est considéré sans intention de récupérer la possession du palet mais uniquement dans le but d'empêcher l'adversaire de jouer est également considéré comme un cinglage.

B. Une pénalité mineure, majeure ou de méconduite pour le match, à l'appréciation de l'arbitre et suivant la violence de l'action est infligée à tout joueur qui empêche ou tente d'empêcher la progression d'un adversaire en l'attaquant avec sa crosse.

C. Une pénalité majeure est infligée à tout joueur qui provoque une blessure à un adversaire par un cinglage

D. Une pénalité de match est infligée à tout joueur qui cause une blessure à la tête ou au visage par un cinglage, ou qui frappe son adversaire avec la crosse au cours d'une altercation.

E. Une pénalité mineure est infligée à tout joueur qui n'est pas en possession du palet et qui touche le gardien de but adverse avec sa crosse.

11.4.23 Dureté excessive (DUR)

A. Bien que les contacts avec les adversaires pour la possession du palet soient autorisés, une pénalité mineure, majeure ou de méconduite pour le match, à l'appréciation de l'arbitre est infligée à tout joueur qui fait preuve d'une dureté excessive et inutile, à l'appréciation de l'arbitre, envers un adversaire.

B. Une pénalité majeure est infligée à tout joueur qui cause une blessure à un adversaire par une action jugée comme dureté excessive par l'arbitre.

11.4.24 Retenir (RET)

A. Une pénalité mineure, majeure ou de méconduite pour le match, à l'appréciation de l'arbitre, est infligée à tout joueur qui retient un adversaire avec les mains, les jambes, les patins ou de toute autre façon.

B. Une pénalité majeure est infligée à tout joueur qui, par le fait de retenir son adversaire, lui cause une blessure.

11.4.25 Accrocher (ACC)

A. Une pénalité mineure, majeure ou de méconduite pour le match, à l'appréciation de l'arbitre est infligée à tout joueur qui empêche ou tente d'empêcher la progression d'un adversaire en l'accrochant avec sa crosse. L'action d'accrocher un adversaire en rabattant sa crosse sur la sienne de telle manière que le contact se limite aux crosses et dans le but de récupérer la possession du palet n'entraîne aucune pénalité.

B. Une pénalité majeure est infligée à tout joueur qui, par le fait d'accrocher son adversaire avec la crosse, lui cause une blessure.

11.4.26 Faire trébucher (TRE)

A. Une pénalité mineure, majeure ou de méconduite pour le match, à l'appréciation de l'arbitre, est infligée à tout joueur qui place sa crosse, son genou, patin, bras, sa main ou son coude de manière à faire trébucher ou tomber un adversaire. Si un joueur est incontestablement en train d'essayer de récupérer le palet légalement et qu'à l'instant du gain de la possession du palet ce joueur fait trébucher un adversaire, aucune pénalité n'est infligée.

B. Une pénalité majeure est infligée à tout joueur qui cause une blessure à un adversaire en plaçant sa crosse, son genou, patin, bras, sa main ou son coude de manière à le faire trébucher.

11.4.27 Coup de coude, coup de genou (COU, GEN)

A. Une pénalité mineure, majeure ou de méconduite pour le match, à l'appréciation de l'arbitre, est infligée à tout joueur qui utilise ses coudes ou ses genoux pour donner un coup à un adversaire.

B. Une pénalité majeure est infligée à tout joueur qui cause une blessure à un adversaire en lui donnant un coup avec ses coudes ou genoux.

11.4.28 Obstruction (OBS)

A. Une pénalité mineure, majeure ou de méconduite pour le match, à l'appréciation de l'arbitre, est infligée à tout joueur qui empêche la progression d'un adversaire qui n'est pas en possession du palet, ou qui fait délibérément tomber la crosse des mains d'un adversaire, ou qui empêche un joueur qui a perdu sa crosse de la récupérer ou qui frappe une crosse abandonnée ou cassée, ou un palet injouable ou tout autre débris vers un adversaire porteur du palet de façon à le déconcentrer. Les contacts physiques ayant lieu lors d'un conflit de positionnement devant la cage de but ne sont pas considérés comme une obstruction.

B. Une pénalité mineure additionnée d'une pénalité de méconduite pour le match est infligée à tout joueur qui, du banc de l'équipe ou des pénalités, va interférer avec sa crosse ou son corps avec le palet ou avec un adversaire sur le terrain pendant la progression du jeu.

C. Une pénalité mineure est infligée à tout joueur qui, avec sa crosse ou son corps, empêche les mouvements du gardien par un contact physique pendant que celui-ci se trouve dans sa zone de but, sauf si le palet est déjà dans cette zone.

D. Une pénalité mineure additionnée d'une pénalité de méconduite pour le match est infligée à tout joueur qui jette un objet sur la piste depuis le banc de l'équipe ou des pénalités.

E. Une pénalité de méconduite pour le match est infligée à tout officiel d'équipe qui interfère avec le jeu ou qui jette un objet sur la piste depuis le banc de l'équipe.

F. Lors d'un jet d'objet sur la piste par un joueur ou officiel depuis le banc de l'équipe ou des pénalités et que le coupable ne peut être identifié, une pénalité de banc mineure est infligée.

G. Lorsque le gardien de but a été sorti de la piste, toute obstruction au jeu commise par un joueur ou un officiel de l'équipe adverse depuis le banc d'équipe ou illégalement présent sur la piste entraine immédiatement un but automatique pour l'équipe non fautive.

11.4.29 Obstruction par des spectateurs

A. Lorsqu'un joueur est aidé ou retenu par un spectateur, l'arbitre arrête le jeu. Si ce joueur est en possession du palet, l'arbitre n'arrête le jeu qu'à la fin de l'action en cours. L'engagement suivant est effectué au point d'engagement le plus proche de l'endroit où le jeu a été arrêté.

B. Dans le cas où un objet est jeté sur la piste par un spectateur, ce qui gêne le déroulement du jeu, l'arbitre arrête le jeu. L'engagement suivant est effectué au point d'engagement le plus proche de l'endroit où le jeu a été arrêté.

C. Dans le cas où un joueur est impliqué dans une altercation avec un spectateur, aucune pénalité n'est infligée au joueur.

11.4.30 Crosse brisée (BRI)

A. Un joueur ou un gardien de but, dont la crosse est brisée peut continuer à jouer s'il s'en sépare immédiatement en la laissant tomber au sol. Une pénalité mineure est infligée pour la violation de cette règle. Une crosse est considérée brisée lorsque l'arbitre la juge inapte au jeu suite à sa détérioration.

B. Un joueur ou un gardien de but dont la crosse est brisée ne peut en recevoir une nouvelle si celle-ci est jetée sur le terrain, mais peut en recevoir une par le banc de l'équipe.

C. Un gardien de but dont la crosse est brisée ne peut en recevoir une nouvelle si celle-ci est jetée sur le terrain, mais peut en obtenir une, sans se déplacer, par un coéquipier qui va la chercher sur le banc de l'équipe.

D. Une pénalité mineure est infligée à tout joueur ou gardien de but qui reçoit une crosse de façon illégale.

11.4.31 Jet de crosse (JET)

A. Une pénalité majeure est infligée à tout joueur qui jette sa crosse, une partie de celle-ci ou tout autre objet, à n'importe quel endroit de la piste ou hors de la piste. Cette pénalité n'est pas infligée si un tir de pénalité ou un but automatique est accordé pour cette action.

B. Lorsqu'un joueur écarte un morceau de crosse brisée sur la piste en le poussant vers les côtés de façon qu'il n'interfère pas avec le jeu ou avec un adversaire, aucune pénalité n'est infligée.

11.4.32 Autres cas

Des règles sportives, figurant dans le présent règlement, prévoient d'autres cas d'attribution de pénalités. Elles sont signalées par le pictogramme figurant en marge ci-contre.

12 RÉSULTATS, HOMOLOGATION ET CLASSEMENTS

12.1 Résultats des rencontres

A. L'équipe ayant marqué le plus de buts est désignée comme vainqueur de la rencontre et l'équipe adverse comme perdante.

B. Lors de rencontres sans élimination directe et en cas d'égalité de buts marqués par chaque équipe, le match est déclaré nul.

C. En cas d'incidents particuliers traités dans les présentes règles, une ou les deux équipes pourront être déclarées forfaits pour la rencontre.

12.2 Homologation des rencontres

A. L'homologation des rencontres est prononcée par la Commission sportive Roller Hockey.

B. A l'exception des cas d'urgence ou des rencontres à éliminations directes, une rencontre ne peut être homologuée avant le quinzième jour qui suit son déroulement. Cette homologation est de droit le trentième jour à minuit, si aucune instance la concernant n'est en cours.

C. Tout résultat homologué est définitif et ne peut être remis en cause à quelque titre que ce soit.

12.3 Établissement des classements

12.3.1 Résultat d'une rencontre

12.3.1.1 Format standard

Trois points sont attribués au vainqueur d'une rencontre, zéro point au perdant. En cas de match nul, un point est attribué à chaque équipe.

12.3.1.2 Format étendu

A. Trois points sont attribués au vainqueur d'une rencontre à l'issue du temps règlementaire, zéro point au perdant.

B. Deux points sont attribués au vainqueur d'une rencontre à l'issue de la prolongation, un point au perdant.

C. En cas de match nul à l'issue de la prolongation, un point est attribué à chaque équipe.

12.3.1.3 Format éliminatoire

A. Lorsque le format éliminatoire est utilisé dans une compétition avec classement des équipes, trois points sont attribués au vainqueur d'une rencontre à l'issue du temps règlementaire, zéro point au perdant.

B. Deux points sont attribués au vainqueur d'une rencontre à l'issue de la prolongation et des tirs de pénalité, un point au perdant.

12.3.1.4 Forfait

A. Deux points de pénalité (-2) sont attribués à une équipe en cas de forfait de celle-ci et l'équipe adverse marque 3 points. Un score de 5 à 0 en faveur de l'équipe non fautive est pris en compte avec l'attribution des buts à son capitaine.

B. En cas d'absence d'une équipe au cours d'une phase de compétition se déroulant sous forme de plateau, cette équipe est déclarée forfait pour chacune des rencontres qu'elle devait disputer.

C. En cas de forfait des deux équipes, celles-ci se voient attribuer chacune 2 points de pénalité (-2). Un score de 0 à 0 est pris en compte.

12.3.1.5 Match perdu par pénalité

A. Deux points de pénalité (-2) sont attribués à l'équipe fautive en cas de match perdu par pénalité. Les buts qu'elle a inscrits au cours de la rencontre concernée sont annulés.

B. L'équipe non fautive conserve le nombre de points et de buts marqués sur le terrain sans points ni buts supplémentaires. En cas de rencontre à élimination directe, l'équipe non fautive est considérée comme vainqueur.

C. En cas de match perdu par pénalité infligé aux deux équipes, celles-ci se voient attribuer chacune 2 points de pénalité (-2). Un score de 0 à 0 est pris en compte.

12.3.2 Classement provisoire des équipes

A. Un classement provisoire des équipes est établi après chaque rencontre, prenant en compte le nombre de buts marqués et encaissés ainsi que le temps de pénalité comptabilisés pour chaque équipe.

B. Ce classement sert à les départager en cas d'égalité.

C. En cours de compétition ou de phase de compétition, le goal-average particulier n'est pas pris en compte pour départager des équipes à égalité de points lors de l'établissement d'un classement.

12.3.3 Classement final d'une compétition

12.3.3.1 Cas général

A. Le classement d'une compétition autre qu'à élimination directe est établi en totalisant les points marqués pour chaque rencontre.

B. En cas d'égalité de nombre de points entre équipes, on les départage de la façon et dans l'ordre suivants :

- 1 : Goal-average particulier (uniquement pour une égalité entre 2 équipes)
- 2 : Goal-average général
- 3 : L'équipe ayant marqué le plus de buts
- 4 : L'équipe ayant le moins de temps de pénalité

12.3.3.2 Cas des plateaux de qualification avec classement

A. Le classement est établi en totalisant les points marqués pour chaque rencontre.

B. En cas d'égalité de nombre de points entre équipes, on les départage de la façon et dans l'ordre suivants :

- 1 : En cas d'égalité entre 2 équipes : goal-average particulier
- 2 : En cas d'égalité entre 3 équipes : goal-average entre les équipes concernées
- 3°: Goal-average général
- 4 : L'équipe ayant marqué le plus de buts
- 5 : L'équipe ayant le moins de temps de pénalité

C. En cas de forfait différé d'une équipe, seule l'équipe concernée est exclue, les autres équipes conservant leur classement.

12.3.4 Classement des joueurs

A. Un classement des joueurs est établi, prenant en compte le nombre de buts et d'assistance comptabilisés pour chaque joueur.

B. Ce classement des joueurs sert à établir les hiérarchies des meilleurs buteurs, passeurs et pointeurs de chaque compétition.

12.3.5 Récompenses

A. Toute compétition nationale à l'issue de laquelle un titre est délivré fait l'objet de remise de récompenses.

B. Les coupes de champion de France remises au champion du championnat Elite et au champion du championnat Ligue Féminine Nationale 1 fournis par la Commission sportive Roller Hockey restent sa propriété et doivent lui être remis, la saison sportive suivante, avant le 1er janvier. Les dégradations et disparitions sont facturées à l'association qui était en charge du trophée.

TITRE IV – DISCIPLINE SANCTIONS - LITIGES

13 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.

14 DISCIPLINE

14.1 Rapport d'incident

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 fédération notamment dans les cas suivants :

- Expulsion de joueur ou d'officiel d'équipe sur pénalité de méconduite pour le match ou pénalité de 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.

Note : L'expulsion de joueur sur pénalité de méconduite pour le match induite par une pénalité majeure n'entraîne pas obligatoirement la rédaction d'un rapport d'incident.

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.

E. Le rapport d'incident doit être adressé à la fédération par les arbitres par courriel.

F. Le rapport d'incident est soumis au Président de la Commission disciplinaire de 1ère instance compétente qui apprécie l'opportunité d'engager des poursuites disciplinaires.

15 SANCTIONS

15.1 Non admissibilité à une compétition

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, sauf circonstances exceptionnelles appréciées par la Commission de discipline et des règlements, admise à participer à cette compétition, avec rétrogradation au niveau prénational.

15.2 Forfait

15.2.1 Constat initial

Sauf circonstances exceptionnelles appréciées par la Commission de discipline et des règlements, une rencontre est déclarée "forfait", par cette dernière, dans les cas suivants, et sur constat des arbitres :

A. En cas d'absence d'une équipe déclarée au préalable.

B. En cas d'absence d'une équipe, ou de sa représentation minimum règlementaire, lorsque le coup d'envoi de la rencontre ne peut toujours pas être effectué après un délai d'attente de 15 minutes.

C. En cas d'absence d'un officiel d'équipe, lorsqu'aucune dérogation n'est prévue dans le règlement particulier de la compétition.

D. Lorsqu'au début du match, une équipe ne peut présenter sur la piste 4 joueurs de champ et un gardien de but, dûment équipés.

E. Lorsqu'une équipe ne peut aligner le nombre correct de joueurs, quelle qu'en soit la raison, lors d'un engagement et à n'importe quel moment de la rencontre.

F. Lorsqu'une équipe, à n'importe quel moment de la rencontre est fautive d'un refus de commencer le jeu entraînant un arrêt définitif de la rencontre.

G. Lorsqu'une équipe est responsable de l'arrêt anticipé d'une rencontre.

15.2.2 Constat différé

Une équipe est déclarée "forfait", par la Commission de discipline et des règlements, dans les cas suivants :

• En cas de réserves d'avant-match déposées à l'occasion d'une rencontre, régulièrement confirmées, dans le respect des dispositions de l'article 16.1 du présent règlement, et fondées, pour :

A. Participation de joueur(s) non licencié(s) ou titulaire(s) d'une licence non valide (Art. 5.2.1)

B. Participation frauduleuse de joueur(s) (Art. 16.3)

C. Participation de joueur(s) sous le coup d'une mesure de suspension non purgée au regard du calendrier de l'équipe concernée (Art. 5.2.1 D)

D. Participation de joueur(s) n'ayant pas respecté les règles relatives aux restrictions de participation, (Art. 5.2.2, à l'exception de l'article 5.2.2.4)

E. Inscription d'un participant à plusieurs fonctions sur le rapport officiel de match (Art. 10.2.3 B)

• En cas de réclamation d'après-match formulée, dans le respect des dispositions de l'article 16.2 du présent règlement, et fondée, pour :

F. Participation de joueur(s) sous le coup d'une mesure de suspension non purgée au regard du calendrier de l'équipe concernée (Art. 5.2.1 D)

• En l'absence de réserves ou de réclamation, de sa propre initiative ou sur demande pouvant notamment émaner d'un club tiers, pour :

G. Participation frauduleuse de joueur(s) (Art. 16.3).

15.2.3 Forfaits multiples, forfait particulier

A. 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.

B. Lors d'une phase finale de compétition, un forfait pour non présentation d'équipe prononcé à l'encontre d'une association entraîne l'exclusion automatique de la compétition, l'application de la sanction financière prévue à l'article 156.1 B et l'encaissement de la caution d'engagement. Cette disposition inclut la coupe de France.

C. Sur un plateau avec classement, en cas de forfait différé d'une équipe, seule l'équipe concernée est exclue, les autres équipes conservant leurs classements.

15.3 Match perdu par pénalité

La Commission de discipline et des règlements prononce la perte d'une rencontre par pénalité, en cas de réclamation d'après-match formulée, dans le respect des dispositions de l'article 16.2 du présent règlement, et fondée, pour :

A. Participation de joueur(s) non licencié(s) ou titulaire(s) d'une licence non valide (Art. 5.2.1)

B. Participation de joueur(s) n'ayant pas respecté les règles relatives aux restrictions de participation, (Art. 5.2.2, à l'exception de l'art. 5.2.2.4)

C. Inscription d'un participant à plusieurs fonctions sur le rapport officiel de match (Art. 10.2.3 B)

15.4 Suspension sportive

A. Tout joueur expulsé d'une rencontre suite à une pénalité de match ou une pénalité de méconduite pour le match est suspendu (interdiction de participer aux manifestations sportives) pour une rencontre.

B. Tout officiel d'équipe sanctionné d'une pénalité de méconduite, pénalité de méconduite pour le match, pénalité de match ou exclu d'une rencontre est suspendu (interdiction de participer aux manifestations sportives) pour 1rencontre.

C. Les sanctions visées aux paragraphes A et B sont prononcées par l'organe disciplinaire compétent de la FFRS dans le respect des dispositions de l'article 22 du règlement disciplinaire de la FFRS.

Les personnes concernées disposent d'un délai de 2 jours francs suivant la rencontre concernée pour adresser leurs observations portant notamment sur la matérialité et l'imputabilité des faits observés à l'organe disciplinaire compétent et, le cas échéant, demander à être entendue par celui-ci.

L'organe disciplinaire se prononce alors, à la vue de ces observations éventuelle et après avoir entendu, le cas échéant, la personne poursuivie, sur l'application ou non de cette sanction automatique, après avoir notamment statué sur l'imputabilité et la réalité des faits et pris en compte les circonstances particulières de l'espèce. Il reste libre d'apprécier le quantum de la sanction à la hausse comme à la baisse.

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

E. Un joueur ou un officiel de match faisant l'objet d'une suspension en match pourra reprendre la compétition avec n'importe quelle équipe avec laquelle il peut régulièrement évoluer sous réserve que cette dernière ait disputée sans lui, depuis la date d'effet de sa sanction, un nombre de matchs officiels correspondant au quantum de sa sanction.

Si l'équipe dans laquelle il souhaite évoluer n'a pas disputé le nombre de matchs officiels adéquat, il ne pourra pas évoluer avec cette équipe, quand bien même il aurait déjà pu reprendre la compétition avec une autre équipe en application du paragraphe précédent.

F. 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.

G. 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.

15.5 Avertissement

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. 10.2.4 C)

15.6 Pénalités financières

15.6.1 Application des pénalités financières

A. 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 (Art. 9.1, 15.5 et C.4).

B. 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 (R.O. Art. Annexe.1.4.1).

C. Une pénalité financière de niveau 1 est appliquée à toute association ayant été sanctionnée d'un forfait pour toute autre raison (Art.15.2.1, 15.2.2).

D. 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.

E. 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 15.2.2 alinéas A à D.

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

G. Une pénalité de niveau 1 par arbitre manquant ou pour non-respect des conditions minimales en matière de qualification de ce dernier est appliquée à toute association recevant la rencontre (Art. 8.1.1).

H. Une pénalité financière de niveau 1 est appliquée à tout joueur expulsé d'une rencontre suite à une pénalité de match ou une pénalité de méconduite 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.

I. 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.

J. Une pénalité financière de niveau 1 est appliquée à toute association n'ayant pas saisi les rapports officiels de match dans le module de résultat dans les délais prescrits ou n'ayant pas transmis les rapports officiels de matchs dans les délais prescrits.

K. Une pénalité financière de niveau 2 est appliquée à toute association par licenciée féminine n'ayant pas satisfait en fin de saison aux conditions de quotas relatives à la mixité (Art. 5.2.2.4)

L. Une pénalité financière de niveau 1 est appliquée à toute association ayant déposé et confirmé une réserve d'avant-match non fondée (art. 16.1) ou formulé une réclamation d'après-match non fondée (art. 16.2). Cette pénalité est infligée par la commission de discipline et des règlements.

15.6.2 Règlement des pénalités financières

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

B. Excepté dans le cas de rencontres organisées sous forme de plateau pour lesquelles un délai de règlement de sept 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.

C. 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.

16 EXAMEN DES LITIGES ET RESERVES D'AVANT-MATCH

16.1 Réserves d'avant-match

16.1.1 Dépôt des réserves

A- Des réserves d'avant-match peuvent être déposées avant la rencontre pour l'un des motifs énumérés à l'article 15.2.2 (constat différé). Aucunes réserves ne peuvent ainsi être formulées pour un motif non énuméré à l'article susvisé : décision arbitrale concernant un fait de jeu, infrastructures ou équipements des joueurs...

B- Ces réserves doivent impérativement, à peine d'irrecevabilité, être formulées par écrit sur la feuille de match par le capitaine, ou un officiel d'équipe, mais signées obligatoirement par le capitaine de l'équipe portant réclamation s'il est majeur au jour du match ou à défaut par un officiel d'équipe.

C- Elles doivent viser nominativement le ou les personnes faisant l'objet de la contestation ou, le cas échéant, l'ensemble de l'équipe et mentionner le grief précis opposé à l'adversaire.

D- Ces réserves sont communiquées, avant la rencontre, au capitaine adverse, par l'arbitre, qui les contresignera avec lui s'il est majeur au jour du match. A défaut, les réserves seront contresignées par un officiel d'équipe du club.

16.1.2 Confirmation des réserves et procédure

A. Les réserves doivent être confirmées par courrier recommandé avec accusé réception ou par voie électronique avec accusé de réception à l'adresse juridique@ffroller.fr dans les 48 heures ouvrables après la date du match à l'attention de la Commission de discipline et des règlements. Passé ce délai, elles ne seront plus recevables.

Un exemplaire de la confirmation devra être également envoyé au Président de l'association adverse dans les mêmes délais par le réclamant.

B. Pour être recevable la confirmation doit être signée par le Président de l'association ou le Capitaine de l'équipe réclamante, si ce dernier est majeur.

C. La confirmation des réserves ne peut comporter de nouveaux griefs par rapport aux motifs inscrits sur la feuille de match.

D. Les réserves confirmées ne peuvent être retirées et font l'objet d'un examen par la Commission de discipline et des règlements qui statue, après avoir sollicité les observations du club visé par les réserves, sur leur recevabilité et leur bienfondé et prononce, le cas échéant, la perte du match par forfait, conformément aux dispositions de l'article 15.2.2 (constat différé).

E. La décision de la Commission de discipline et des règlements est notifiée aux clubs concernés par lettre recommandée avec avis de réception, par courriel avec accusé de réception ou par fax, des suites données à sa réclamation.

F. A compter de la notification de la décision de la Commission de discipline et des règlements qui a statué en configuration réglementaire, les clubs concernés possèdent 7 jours ouvrables pour interjeter appel auprès de la Commission fédérale d'appel qui statue en dernier ressort.

G. Dans l'hypothèse où les réserves confirmées ne sont pas fondées, le club les ayant déposées se verra infliger une pénalité de niveau 1.

16.2 Réclamations d'après match

A. Une réclamation peut être formulée après la rencontre pour l'un des motifs énumérés aux articles 15.2.2 (constat différé) et 15.3 (match perdu par pénalité). Aucune réclamation ne peut ainsi être formulée pour un motif non énuméré aux articles susvisés : décision arbitrale concernant un fait de jeu, infrastructures ou équipements des joueurs...

B. Toute réclamation d'après match doit impérativement, sous peine d'irrecevabilité, dans les conditions de délais et de forme fixées pour les confirmations de réserves aux alinéas A et B de l'article 16.1.2. Une copie de la réclamation devra ainsi également être adressée dans les mêmes délais au Président de l'association adverse.

C. Une réclamation ne peut être retirée et fait l'objet d'un examen par la Commission de discipline et des règlements qui statue, après avoir sollicité les observations du club visé par la réclamation, sur leur recevabilité et leur bienfondé et prononce, le cas échéant, la perte du match par forfait, conformément aux dispositions de l'article 15.2.2 (constat différé), ou par pénalité, conformément aux dispositions de l'article 15.3.

D. La décision de la Commission est notifiée dans les conditions de l'alinéa E de l'article 16.1.2 (Confirmation de réserves et procédure) et peut également faire l'objet d'un appel devant la commission de discipline et des règlements, puis devant la Commission fédérale d'appel, dans les conditions fixées aux alinéas F et G de l'article susvisé.

E. Dans l'hypothèse où une réclamation n'est pas fondée, le club l'ayant formulé se verra infliger une pénalité de niveau 1.

16.3 Participation frauduleuse de joueur(s)

A. En l'absence de réserves d'avant-match et de réclamation, dans les seuls cas de suspicions de participation frauduleuse de joueur(s) , la Commission de discipline et des règlements peut se saisir du dossier, de sa propre initiative ou sur demande pouvant notamment émaner d'un club tiers, et prononcer, le cas échéant, la perte du match par forfait, sans préjudice de sanctions disciplinaires pouvant être prononcées par la commission de discipline et des règlements compétente à l'encontre du ou des clubs ou personnes fautives.

B. Sont notamment considérées comme des participations frauduleuses au sens de l'alinéa A, toute participation obtenue de manière indue par le biais d'une dissimulation, d'une fausse déclaration ou d'une fraude, telle que la participation d'un joueur sous une autre identité ou avec une licence établie à l'aide d'une fausse déclaration (âge, identité, etc).

C. La Commission de discipline et des règlements ne peut toutefois se saisir dans les conditions visés à l'alinéa A d'une rencontre déjà homologuée dans les conditions de l'article 12.2 (homologation des rencontres).

D. La Commission de discipline et des règlements sollicite, préalablement à sa décision, les observations du club concerné.

E. La décision de la Commission est notifiée dans les conditions de l'alinéa E de l'article 16.1.2 (Confirmation de réserves et procédure) et peut également faire l'objet d'un appel devant la commission fédérale d'appel, , dans les conditions fixées aux alinéas F et G de l'article susvisé.

16.4 Les litiges

A. La contestation d'une décision prise par la Commission sportive Roller Hockey ne peut être examinée par la Commission fédérale d'appel que pour les litiges survenus au niveau national.

B. Toute contestation d'une décision doit être formulée par courrier recommandé avec accusé réception ou par voie électronique avec accusé de réception à l'adresse juridique@ffroller.fr dans un délai de 7 jours dans les conditions des articles 28 et 29 du règlement des infractions disciplinaires et réglementaires les conditions de

l'article, à l'attention du Président de la Commission fédérale d'appel. Passé ce délai, elle ne sera plus recevable.

C. La contestation d'une décision ne peut être déposée, auprès de la Commission fédérale d'appel, que par le licencié ou l'association affiliée auxquels elle fait directement grief. Faute de quoi, elle est déclarée irrecevable par le Président de la Commission de discipline et des règlements.

La saisine de la Commission fédérale d'appel ne suspend pas la décision contestée.

D. Le licencié ou l'association affiliée doit joindre à sa contestation ses observations, ainsi que tout document qu'il souhaite verser au dossier.

E. La Commission fédérale d'appel notifiera sa décision dans les plus brefs délais, par lettre recommandée avec avis de réception, par courriel avec accusé de réception ou par fax.

F. A compter de la notification de la décision, le licencié ou l'association affiliée possède 10 jours ouvrables pour interjeter appel auprès de la Commission fédérale d'appel qui statue en dernier ressort.

Récapitulatif des dispositions autorisées dans les règlements particuliers

Restrictions particulières (clause 5.2.2.1 A)

Des restrictions particulières de participation à certaines compétitions peuvent être prévues.

Participation aux phases finales (clause 5.2.2.2 I & J)

Des dérogations aux restrictions particulières de participation de joueurs aux phases finales peuvent être prévues.

Équipes multiples (clause 5.2.2.5)

Une association peut être représentée dans un niveau de championnat par plusieurs équipes.

Effectif des équipes (clause 7.1.1 A)

L'effectif minimum d'une équipe peut être inférieur à 8 joueurs plus un gardien de but.

Officiel d'équipe (clause 7.1.2 A)

Un officiel d'équipe peut ne pas être exigé.

Équipement des joueurs (clause 7.2.1 C)

Des exigences complémentaires peuvent être prévues.

Choix et usage du palet (clause 7.3.2)

L'usage d'un palet spécifique peut être exigé.

INFRASTRUCTURES

A.1 Piste

A.1.1 Définition

A. Une piste de Roller Hockey est une aire de jeu plane, couverte, fermée et de forme rectangulaire avec les angles arrondis.

B. La surface du sol est constituée d'un matériau adapté à la pratique du Roller Hockey : béton, parquet, revêtement spécifique, etc.

A.1.2 Dimensions

A. La taille idéale à considérer est fixée à 50 m sur 25 m.

B. Les angles de la piste doivent présenter des ¼ de cercles d'un rayon de 5 m.

C. Les dimensions de la piste peuvent varier cependant de 40 à 60 m pour la longueur et 20 à 30 m pour la largeur.

D. La proportion entre la longueur et la largeur doit respecter un ratio de 2 pour 1.

E. Les rayons des angles de la piste doivent être adaptés proportionnellement à la taille effective de la piste (4 à 6 m).

A.1.3 Balustrade

A. La piste doit être entourée d'une balustrade en bois ou matière plastique, d'une hauteur comprise entre 1,00 et 1,22 m mesurée verticalement depuis la surface de jeu. La hauteur idéale à considérer est de 1.07 m.

B. La surface de la balustrade doit être lisse et ne présenter aucune aspérité ou obstacle pouvant occasionner une blessure. L'espace vide entre chaque panneau constituant la balustrade ne doit pas excéder 3 mm.

C. Une plinthe en bois ou matière plastique de 15 à 25 cm de hauteur est fixée sur la base de la balustrade.

A.1.4 Portes d'accès à la piste

A. La piste doit comporter une porte d'accès au niveau de chaque banc d'équipe et de chaque banc de pénalité. La largeur minimale de ces portes doit être de 80 cm.

B. L'espace vide entre le bord d'une porte et chaque panneau de balustrade contigu ne doit pas excéder 8 mm.

C. Les systèmes d'ouverture des portes d'accès à la piste destinées à être utilisées pendant le déroulement du jeu doivent manœuvrer vers l'extérieur de l'aire de jeu.

A.1.5 Protections supérieures

A. Les protections supérieures constituées de panneaux de plexiglas ou de filets, doivent être installées à l'aplomb de la face externe de la balustrade.

B. En cas de présence partielle de protections supérieures, les extrémités de ces dernières doivent être recouvertes de protections en mousse.

C. Les hauteurs des protections supérieures, mesurées depuis le haut de la balustrade sont variables en fonction de leur localisation :

- Entre 80 cm à 1,20 m le long de la piste
- Entre 1,60 et 2 m sur les parties arrondies et les largeurs de la piste

D. En cas d'utilisation de filets souples, ceux-ci doivent :

- Présenter une taille maximale de maille de 4 cm
- Être tendus de façon à renvoyer le palet en jeu
- Présenter des marques horizontales correspondant aux spécifications des protections supérieures en cas de hauteur plus élevée, permettant de définir une limite de palet en jeu et hors-jeu.

E. Les protections supérieures sont obligatoires face à la table de marque ainsi que sur les parties arrondies et les largeurs de la piste. Elles sont facultatives le long de la piste et proscrites face aux bancs des équipes.

A.1.6 Murs et obstacles

A. En cas de présence de murs sur l'enceinte de la piste, ceux-ci devront être doublés par une balustrade distante de 5 cm au minimum de chaque mur. La présence de protections supérieures n'est alors plus obligatoire sous réserve que la balustrade ne soit pas éloignée du mur de plus de 30 cm et qu'un dispositif reliant les deux équipements de nature à conserver le palet en jeu soit présent.

B. Aucune partie d'un mur ou obstacle ne doit dépasser du plan vertical définissant les protections supérieures. Tout angle de mur, poteau, équipement de sécurité permanent ou tout autre équipement ou obstacle distant de moins de 30 cm du bord interne de la balustrade doit être muni de protections en mousse.

A.2 Cages de but

A.2.1 Constitution

A. La cage de but est constituée de tubes en acier galvanisés de 76 mm de diamètre pour la face avant et de 50 mm de diamètre pour les autres parties.

B. La face avant doit être de couleur orange fluorescent ou rouge, les autres parties doivent être de couleur blanche.

C. Les cages de but ne doivent pas être fixées au sol, de manière à pouvoir se dissocier librement en cas de choc.

A.2.2 Dimensions

A. La face avant de la cage de but présente une dimension intérieure d'1,70 m de longueur et 1,05 m de hauteur. Les angles supérieurs extérieurs doivent être arrondis.

B. La structure inférieure consiste en un tube cintré partant de l'axe de chaque poteau et s'étendant à une profondeur de 1,09 m de l'avant des poteaux.

C. La structure supérieure consiste en 2 tubes partant perpendiculairement de l'axe de chaque poteau sur une distance de 50 cm, reliés par un tube cintré s'étendant à une profondeur de 74 cm de l'avant des poteaux.

D. Un tube de renfort relie l'axe de l'arrière de la barre transversale et l'axe de la structure supérieure. Un tube de renfort relie l'axe de la base inférieure et celui de la base supérieure.

A.2.3 Filets

A. Un filet résistant doit recouvrir toute la structure de la cage de but, en partant de l'arrière de l'axe des tubes constituant la face avant. Ce filet doit comporter un maillage suffisamment serré pour interdire le passage d'un palet en toutes circonstances et être fixé à la structure de la cage au moyen de fixations métalliques soudées à la structure. L'usage d'un filet métallique est interdit.

B. Un filet blanc doit être suspendu dans la cage, parallèlement aux poteaux et à 45 cm derrière ces derniers. Il doit mesurer 1,80 m de large et 1,10 m de haut. Il doit être fixé uniquement par sa partie supérieure et flotter librement.

A.2.4 Implantation

A. Les cages de but sont placées à chaque extrémité de la piste, sur la ligne de but, dans l'axe des zones de but, les faces avant tournées l'une vers l'autre.

B. Le bord arrière de chaque poteau doit être aligné avec le bord côté extrémité de la piste de chaque ligne de but.

A.3 Marquages règlementaires

A. Tous les marquages doivent être de couleur rouge ou à défaut d'une couleur contrastant avec celle de la piste.

B. Une ligne médiane de 5 cm de large partageant la piste en deux camps d'égale longueur.

C. Deux lignes de but de 5 cm de large, placées à 3,80 m de chaque extrémité de la piste.

A.3.1 Zones de but

A. Deux zones de but formant un rectangle de 2,45 m sur 1,20 m, délimitées par des lignes de 7,6 cm de large et disposées face à chaque cage de but. Il doit être entendu que la zone de but comprend tout l'espace situé au dessus de la zone marquée au sol.

Note : La zone privilégiée du gardien de but est définie comme la zone s'étendant des points d'engagement jusqu'aux lignes de but (voir schéma). Le gardien de but est autorisé à geler le palet tant qu'une partie de son corps est dans la zone privilégiée.

B. Deux lignes de 5 cm de large et de 20 cm de long, placées sur la ligne de but, à 30 cm à l'intérieur de la zone de but, matérialisant les points d'ancrage des poteaux de la cage de but.

A.3.2 Points d'engagement

A. Un point d'engagement de 22,5 cm de diamètre au centre de la piste, entouré d'un cercle de 3 m de rayon délimité par une ligne de 5 cm de large.

B. Quatre points d'engagement de 22,5 cm de diamètre disposés à 6,70 m de l'axe longitudinal de la piste et 6,10 m de chaque ligne de but, chacun entourés d'un cercle de 3 m de rayon délimité par une ligne de 5 cm de large.

A.3.3 Zone des arbitres

Une zone des arbitres, formée par un demi-cercle de 3 m de rayon, délimitée par une ligne de 5 cm de large, disposée dans l'axe transversal de la piste, contre le bord de cette dernière du côté des officiels du match.

A.4 Équipements annexes

A.4.1 Bancs des équipes

A. Un banc d'équipe doit se trouver le long de la piste, de chaque côté de la ligne médiane, faisant face à la table de marque et aux bancs des pénalités.

B. Chaque banc d'équipe doit être équipé d'un ou plusieurs bancs permettant la position assise à 16 personnes ainsi qu'un couloir de circulation.

C. La porte d'accès du banc d'équipe à la piste doit être positionnée symétriquement à la porte d'accès à la piste de l'autre banc d'équipe.

D. Un espace de 4 m doit être respecté entre les bancs des deux équipes et matérialisé par un dispositif de clôture.

E. Lorsque les bancs des équipes sont adjacents à une zone autorisée aux spectateurs, un dispositif de clôture doit délimiter les deux zones.

F. En cas d'impossibilité d'implantation des bancs des équipes du côté opposé à la table de marque, ils seront alors situées du même côté et devront alors se trouver en position la plus excentrée de la ligne médiane.

A.4.2 Table de marque

A. Une table de marque doit se trouver le long de la piste, face à la ligne médiane.

B. La table de marque doit être équipée d'une table ou d'un pupitre et de sièges permettant la position de travail assis à 3 personnes.

C. Lorsque la table de marque est adjacente à une zone autorisée aux spectateurs, un dispositif de clôture doit délimiter les 2 zones.

A.4.3 Bancs des pénalités

A. Un banc des pénalités doit se trouver le long de la piste, de chaque côté de la table de marque.

B. Chaque banc des pénalités doit être équipé de sièges permettant la position assise à 3 personnes.

C. La porte d'accès du banc d'équipe à la piste doit être positionnée symétriquement à la porte d'accès à la piste de l'autre banc des pénalités.

D. Lorsque les bancs des pénalités sont adjacents à une zone autorisée aux spectateurs et/ou aux bancs des équipes, un dispositif de clôture doit délimiter les différentes zones.

A.4.4 Tableau d'affichage électronique et pupitre de contrôle

A. L'enceinte sportive doit être munie d'un tableau d'affichage électronique commandé par un pupitre de contrôle disposé à la table de marque.

B. Le tableau d'affichage doit présenter le temps de jeu et le score de la rencontre. L'affichage des pénalités en cours de décompte est optionnel.

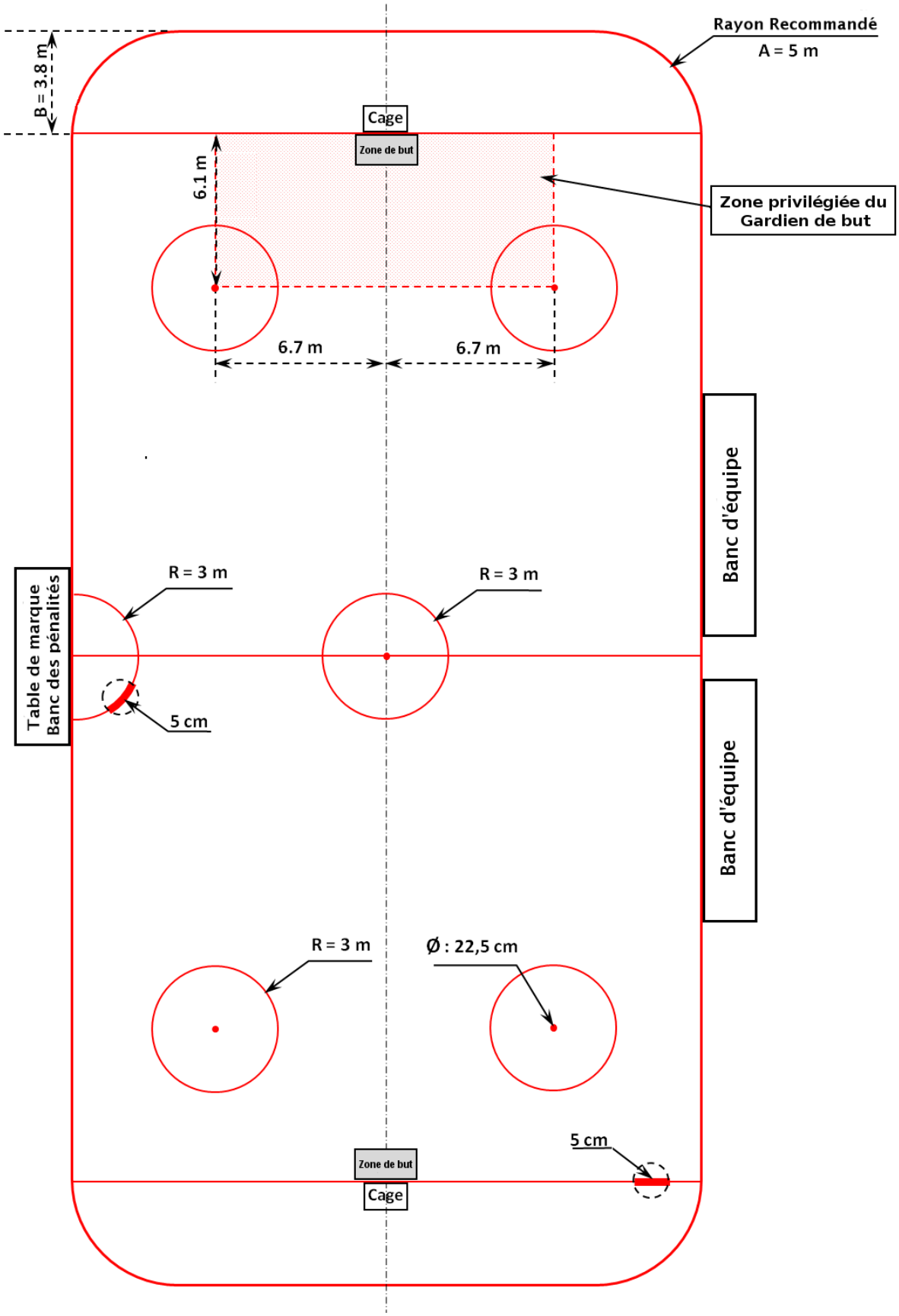
C. Tout nouvel équipement en tableau d'affichage installé à partir du 1er juillet 2007 doit comporter le décompte des pénalités.

A.4.5 Sonorisation

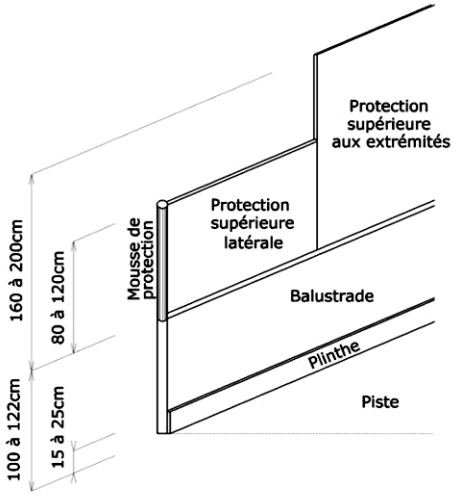
A. L'enceinte sportive doit disposer d'un système de sonorisation permettant les annonces règlementaires du marqueur officiel. A cet effet, un micro doit équiper la table de marque.

B. La sonorisation des complexes sportifs est réservée à l'usage exclusif des officiels de match et du responsable de la sécurité du complexe.

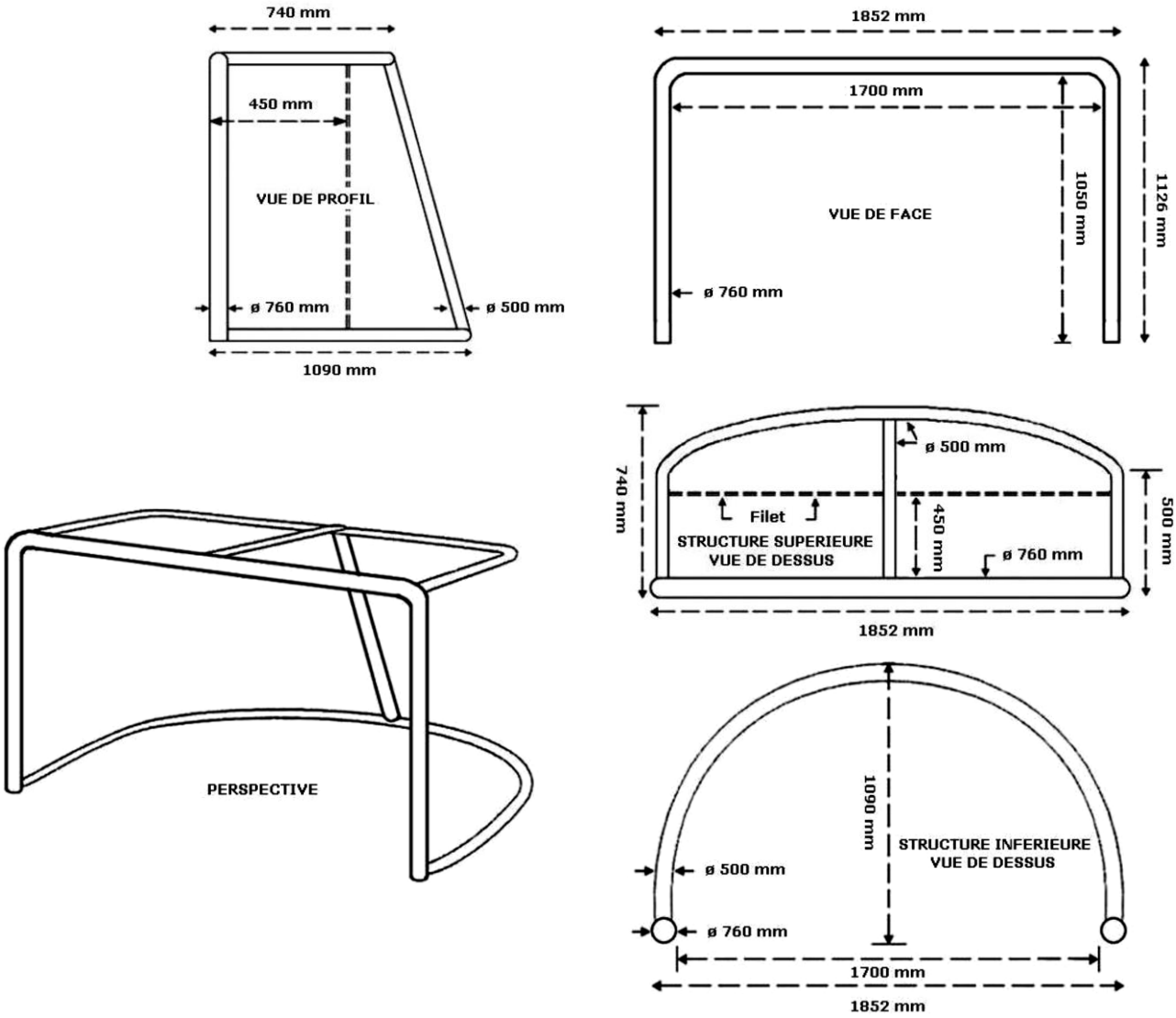
C. Une animation musicale ou d'ambiance au moyen de la sonorisation officielle ou d'une sonorisation indépendante est autorisée. Cependant, son utilisation à cet effet est interdite durant le déroulement jeu et prioritaire pour les annonces officielles pendant les arrêts de jeu.



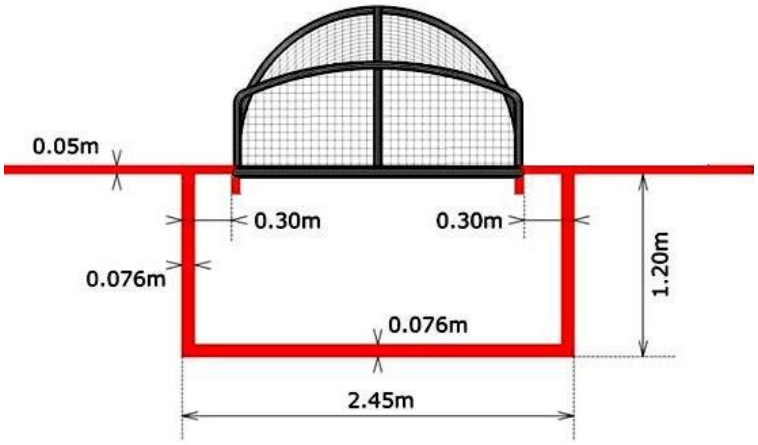
Taille de la piste	60 m x 30 m	50 m x 25 m	40 m x 20 m
A	6 m	5 m	4 m
B	4.6 m	3.8 m	3 m



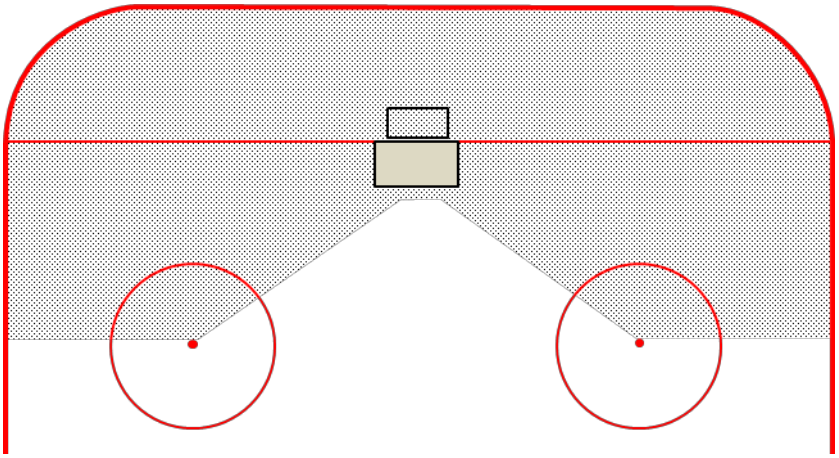
Détail balustrade



Cages de but



Détail zone de but



Zone légale de passe à la main pour le gardien de but

QUALIFICATION DES INSTALLATIONS SPORTIVES

A.5 GÉNÉRALITÉS

A.5.1 Responsabilité

A. Les qualifications d'installation sportive pour la pratique du Roller Hockey sont données par la Commission sportive Roller Hockey sur la base de critères techniques permettant l'utilisation de la structure pour cette destination.

B. Ces qualifications ne prennent pas en compte l'aspect sécuritaire de réception de public dans la structure. L'association requérante doit s'assurer de la conformité de la structure en regard des dispositions légales en matière de code de l'urbanisme et de code de l'habitation applicable aux enceintes sportives recevant du public.

A.6 CRITÈRES DE QUALIFICATION

Les critères de qualification prennent en compte les éléments de conformité suivants

A.6.1 Piste

- Dimensions
- Nature du revêtement
- Marquage au sol
- Balustrade
- Portes d'accès à la piste
- Protections supérieures
- Murs et obstacles
- Caractéristiques des cages de but

A.6.2 Équipements annexes

- Bancs des équipes
- Table de marque
- Bancs des pénalités
- Affichage et sonorisation

A.6.3 Équipements sanitaires

- Vestiaires
- Sanitaires
- Équipements médicaux

A.6.4 Dispositions annexes

- Éclairage
- Chauffage

A.7 CATÉGORIES DE QUALIFICATION

A.7.1 Généralités

A. Plusieurs catégories de qualification, classée de A à D sont délivrées en fonction du niveau de qualité et de sécurité des équipements.

B. Chaque catégorie de qualification détermine le niveau des rencontres sportives pouvant se dérouler dans l'installation sportive qualifiée.

A.7.2 Destination des catégories de qualification

Les catégories de qualification ont pour destination l'homologation fédérale de l'installation sportive pour l'organisation de rencontres de Roller Hockey selon les dispositions suivantes :

- Catégorie D :
    - Championnat de France de Nationale 3 : Phase préliminaire
    - Coupe de France : Jusqu'au tour de 1/32ème de finale

  - Championnat de France féminin de Nationale 2
  - Championnats de France de catégories Jeunesse : Phase préliminaire

- Catégorie C :
  - Championnat de France de Nationale 2
  - Championnat de France de Nationale 3 : Phases finales
  - Coupe de France : Tours de 1/16ème et 1/8ème de finales
  - Championnat de France féminin de Nationale 1
  - Championnats de France de catégories Jeunesse : Phases finales

- Catégorie B :
  - Championnat de France de Nationale 1
  - Coupe de France : Tours de ¼ et ½ finales

- Catégorie A :
  - Championnat de France de Ligue Elite
  - Finale de toute compétition nationale

A.8 CAHIER DES CHARGES DE QUALIFICATION

Pour accéder à la qualification dans les diverses catégories, les installations sportives doivent satisfaire aux conditions respectives suivantes :

A.8.1 Catégorie D

A. Piste
   - Dimension minimale règlementaire de la piste (5% de tolérance admise en longueur, 10% en largeur)
   - Marquage au sol des points d'engagement, de la ligne médiane, des lignes et zones de but
   - Respect des clauses A.1.4 et A.1.6 pour l'enceinte de la piste
   - Cages de but règlementaires suivant A.2

B. Équipements annexes
   - Respect des clauses A.3.1 à A.3.3

C. Équipements sanitaires
   - Respect des clauses 6.2.3 et 6.2.4

D. Dispositions annexes
   - Respect des clauses 6.3.1 et 6.3.2

A.8.2 Catégorie C

A. Piste
   - Dimension minimale règlementaire de la piste
   - Présence de ¼ de cercles dans les angles de la piste ayant un rayon minimum d'un mètre
   - Marquage au sol règlementaire des points d'engagement, de la ligne médiane, des lignes et zones de but
   - Respect des clauses A.1.4 à A.1.7 pour l'enceinte de la piste
   - Cages de but règlementaires suivant A.2

B. Équipements annexes
   - Respect des clauses A.3.1 à A.3.3

C. Équipements sanitaires
   - Respect des clauses 6.2.3 et 6.2.4

D. Dispositions annexes
   - Respect des clauses 6.3.1 et 6.3.2

A.8.3 Catégorie B

A. Piste
   - Dimension minimale règlementaire de la piste
   - Nature du revêtement de sol adapté à la pratique du ROLLER HOCKEY
   - Présence de ¼ de cercles dans les angles de la piste ayant un rayon minimum d'un mètre
   - Marquage au sol complet règlementaire suivant B.1.3
   - Respect des clauses A.1.4 à A.1.7 pour l'enceinte de la piste
   - Cages de but règlementaires suivant A.2

B. Équipements annexes
   - Respect des clauses A.3.1 à A.3.4

C. Équipements sanitaires
   - Respect des clauses 6.2.3 et 6.2.4

D. Dispositions annexes
   - Respect des clauses 6.3.1 et 6.3.2

A.8.4 Catégorie A

Pour accéder à la qualification de catégorie A, l'installation sportive doit satisfaire à toutes les clauses relatives aux spécifications des équipements.

Accès des licenciés mineurs aux fonctions d'officiels d'équipe et d'officiels de match

A.9 Généralités

Dans le cadre de la politique de développement des responsabilités des licenciés mineurs, la présente annexe définit les conditions auxquelles doit répondre l'accès de ces derniers aux fonctions d'officiels d'équipe et d'officiels de match.

A.10 Officiels d'équipe

Par dérogation aux dispositions de l'article 5.2.1 du présent règlement la présence de licenciés mineurs sur le banc d'équipe au titre d'officiels d'équipe est autorisée sous les conditions suivantes :

A. L'équipe engagée dans la rencontre est constituée de joueurs appartenant au plus à la catégorie d'âge des licenciés concernés.

B. Les licenciés concernés ne peuvent officier que sous la responsabilité d'un officiel d'équipe satisfaisant aux conditions du présent règlement, inscrit sur la ligne A du rapport officiel de match.

C. Les licenciés concernés sont inscrits sur les lignes B et suivantes du rapport officiel de match.

A.11 Officiels de match

A.11.1 Arbitres

Les conditions d'accès des licenciés mineurs aux fonctions d'arbitres sont définies par la Commission Sportive Roller Hockey.

A.11.2 Marqueur, Chronométreur, Chronométreur des pénalités

Par dérogation aux dispositions de l'article 8.2.1 du présent règlement la participation de licenciés mineurs officiant comme marqueur, chronométreur ou chronométreur des pénalités est autorisée sous les conditions suivantes :

A. Cette participation est limitée aux rencontres des catégories "Jeunesse".

B. Les licenciés concernés ne peuvent officier que sous la responsabilité d'un licencié majeur.

C. Ce licencié majeur doit figurer sur le rapport officiel de match.

A.12 Sanctions

Tout manquement aux dispositions ci-dessus est sanctionné d'un avertissement au club fautif et une pénalité financière de niveau 1 en cas de récidive.

RAPPORT OFFICIEL DE MATCH

DATE	LIEU	HEURE		COMPETITION		CATEGORIE D'AGE	
1	2	Début 3	Fin 4		5		6

EQUIPE A : 7

#	N° Licence	JOUEURS	N°	BUTS ET ASSISTANCES Temps	But	Ass	Ass	PENALITES Temps	N°	Code	Min	Début	Fin
G	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
G													
8													

N° Licence	OFFICIELS D'EQUIPE	
22	23	A
		B
		C
		D
		E
		F

Signature de l'officiel 24

SCORE FINAL 25

Signature du Capitaine 26

Temps morts 1 / 2 Temps : 27 ; 2 / 2 Temps : 28

Gardien	Temps	N°	Temps	N°	Temps	N°
	29	30	31	32	33	34

EQUIPE B : 35

#	N° Licence	JOUEURS	N°	BUTS ET ASSISTANCES Temps	But	Ass	Ass	PENALITES Temps	N°	Code	Min	Début	Fin
G	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
G													
36													

N° Licence	OFFICIELS D'EQUIPE	
50	51	A
		B
		C
		D
		E
		F

Signature de l'officiel 52

SCORE FINAL 53

Signature du Capitaine 54

Temps morts 1 / 2 Temps : 55 ; 2 / 2 Temps : 56

Gardien	Temps	N°	Temps	N°	Temps	N°
	57	58	59	60	61	62

OFFICIELS	N° licence	NOM	SIGNATURE	SCORE	Equipe A	Equipe B	PENALITES	Equipe A	Equipe B	REMARQUES		
ARBITRE A	63	64	65							Rapport incident	OUI	NON
ARBITRE B	66	67	68	1 / 2	75	78	1 / 2	81	84	Réclamation A	OUI	NON
MARQUEUR	69	70	71	2 / 2	76	79	2 / 2	82	85	Réclamation B	OUI	NON
CHRONO	72	73	74	TOTAL	77	80	TOTAL	83	86	SPECTATEURS	87	

A.13 RÉDACTION DU RAPPORT OFFICIEL DE MATCH

A.13.1 Informations générales :

1. Date de la rencontre
2. Lieu de la rencontre
3. Heure de coup d'envoi de la rencontre
4. Heure de fin de la rencontre
5. Catégorie de la rencontre :Elite N1, N2, N3, Coupe de France, Féminine, jeunesse, etc.… et numéro de poule
6. Catégorie d'âge : Senior, junior, cadet, minime, etc.…

A.13.2 Informations concernant l'équipe A :

7. Nom de l'équipe
8. Lettre C pour le capitaine et lettre A pour les assistants. Les lignes précédées de la lettre G sont réservées à l'inscription des gardiens de but
9. N° de licence du joueur
10. Nom et prénom du joueur
11. N° de maillot du joueur
12. Temps de jeu lorsqu'un but est marqué
13. N° de maillot du buteur
14. N° de maillot du 1er assistant
15. Pas de 2ème assistant
16. Temps de jeu lors de l'attribution d'une pénalité
17. N° de maillot du joueur sanctionné / Lettre correspondante pour un officiel d'équipe
18. Code correspondant à la pénalité infligée
19. Nombre de minutes de pénalités infligé
20. Temps de jeu lors du début de décompte de la pénalité
21. Temps de jeu lors de la fin de pénalité ou EXC en cas d'exclusion
22. N° de licence de l'officiel d'équipe
23. Nom et prénom de l'officiel d'équipe
24. Signature de l'officiel d'équipe « A » avant le début de la rencontre
25. Nombre total de buts inscrits par l'équipe pendant la rencontre
26. Signature du capitaine de l'équipe à l'issue de la rencontre
27. Temps de jeu lors de la prise du temps mort en 1ère période
28. Temps de jeu lors de la prise du temps mort en 2ème période
29. Temps de jeu lors du 1er changement de gardien de but
30. N° de maillot du gardien de but entrant
31. Temps de jeu lors du 2ème changement de gardien de but
32. N° de maillot du gardien de but entrant
33. Temps de jeu lors du 3ème changement de gardien de but
34. N° de maillot du gardien de but entrant

Note. : En cas d'absence totale de changement de gardien de but, le N° de maillot du gardien ayant participé à la rencontre doit être mentionné avec un temps de jeu de 0'00.

75. Nombre de buts inscrits par l'équipe en 1ère période
76. Nombre de buts inscrits par l'équipe en 2ème période et en période de prolongation
77. Nombre total de buts inscrits par l'équipe pendant la rencontre
81. Nombre de minutes de pénalités infligées à l'équipe en 1ère période
82. Nombre de minutes de pénalités infligées à l'équipe en 2ème période et en période de prolongation
83. Nombre total de minutes de pénalités infligées à l'équipe pendant la rencontre

A.13.3 Informations concernant l'équipe B :

35 à 62, 78 à 80, 84 à 86 : Même saisie que pour l'équipe A

A.13.4 Informations concernant les officiels de la rencontre :

63. N° de licence du 1er arbitre (celui présenté par le club A, le cas échéant)
64. Nom et prénom du 1er arbitre
65. Signature du 1er arbitre à l'issue de la rencontre

66. N° de licence du 2ème arbitre (celui présenté par le club B, le cas échéant)
67. Nom et prénom du 2ème arbitre
68. Signature du 2ème arbitre à l'issue de la rencontre
69. N° de licence du marqueur
70. Nom et prénom du marqueur
71. Signature du marqueur avant le début de la rencontre
72. N° de licence du chronométreur
73. Nom et prénom du chronométreur
74. Signature du chronométreur avant le début de la rencontre

A.13.5 Informations complémentaires :

87. Présence de spectateurs

Les cases concernant le rapport d'incident et les réclamations sont renseignées par les arbitres.

A.14 VÉRIFICATION DES RAPPORTS OFFICIELS DE MATCH

Pour chaque participant, à chaque apparition :

- Pointage de sa participation

Vérification des points suivants :

- Présence et qualification des arbitres
- Présence et qualification des officiels de match

Établissement de tableaux

- Chaque responsable de compétition établit des tableaux renseignant pour chaque rencontre :
    - La date et la catégorie
    - La présence de chaque participant
    - Les buts, assistances et pénalités de chaque participant
- La Commission sportive Roller Hockey établit une base de données renfermant :
- Chaque arbitre avec sa qualification
- Chaque officiel de match diplômé
- La commission de discipline et des règlements établit une base de données des sanctions disciplinaires

Moyens de contrôle

Recueil des coordonnées permettant un échange régulier des fichiers mis à jour et le contrôle du respect des règles établies pour chaque compétition.

- Responsables de compétitions et phases de compétitions
- Commission sportive Roller Hockey
- Commission de discipline et des règlements

TABLEAU RÉCAPITULATIF DES PÉNALITÉS

Infraction	Référence	Code	2'	2'+2'	MEC	MPM	5'+MPM	PM	EXC	TP	BA	FIN
						Le joueur ne peut remonter sur la piste						
3 pénalités mineures	11.1.7 A	MEC			X							
+ pénalité ultérieure	11.1.7 B	EXC							X			
3 fautes avec la crosse	11.1.7 C	EXC							X			
1 pénalité majeure	11.1.7 D	MPM					X					
2 pénalités de méconduite	11.1.7 E	MPM				X						
2 MPM dans tournoi	10.1.7 E	PM						X				
Attitude antisportive	11.4.6	ANT	X		X	X		X				
Changement de joueurs illégal	11.4.4	SUR	X							X		
Équipement non conforme	11.4.2	EQU	X									
Retard de jeu pour :												
-Ajustement équipement	11.4.2	JEU	X									
- Règles GDB	11.4.5	JEU	X									
- Refus commencer jeu	11.4.8	JEU	X									X
- Déplacement cage	11.4.9	JEU	X							X	X	
- Abandon du banc	11.4.10	JEU	X		X					X	X	
- Tomber sur palet	11.4.12	JEU	X									
- Manier palet mains	11.4.13	JEU	X									
- Engagement	10.3.1	JEU	X									
- Maintien palet en mouv.	10.3.6	JEU	X									
- Palet injouable	10.3.7	JEU	X									
Agression aux officiels	11.4.7				X	X		X				
Altercation	11.4.14	BAG	X	X	X	X	X	X				
Blessure / tentative	11.4.15	PM				X		X				
Charge	11.4.16	INC	X				X					
Charge dans la balustrade	11.4.17	CBA	X				X					
Charge dans le dos	11.4.18	DOS					X	X				
Charge avec la crosse	11.4.19	CRO	X				X					
Crosse haute	11.4.20	HAU	X				X					
Piquage	11.4.21	PIQ		X				X				
Cinglage	11.4.22	CIN	X				X	X				
Dureté excessive	11.4.23	DUR	X				X					
Retenir	11.4.24	RET	X				X					
Accrocher	11.4.25	ACC	X				X					
Faire trébucher	11.4.26	TRE	X				X					
Coup de genou	11.4.27	GEN	X				X					
Coup de coude	11.4.27	COU	X				X					
Obstruction	11.4.28	OBS	X				X			X	X	
Crosse brisée	11.4.30	BRI	X									
Jet de crosse	11.4.31	JET					X			X	X	

Note : Lorsqu'une sanction entraîne une des pénalités suivantes, le code inscrit sur le rapport officiel de match doit être celui correspondant à la pénalité infligée :

MEC : Pénalité de méconduite
MPM : Pénalité de méconduite pour le match
PM : Pénalité de match
TP : Tir de pénalité
BA : But automatique
FIN : Arrêt définitif de la rencontre
EXC : Exclusion

SIGNALEMENT DES PÉNALITÉS
Gestuelle des arbitres

Cinglage	Faire trébucher	Crosse haute	Retenir	Accrocher
CIN	TRE	HAU	RET	ACC

Charge	Charge avec la crosse	Charge contre la balustrade	Charge dans le dos	Obstruction
INC	CRO	CBA	DOS	OBS

Coup de coude	Coup de genou	Piquage avec la palette	Piquage avec le pommeau	Dureté
COU	GEN	PIC	PIC	DUR

Passe à la main	Méconduite	Tir de pénalité	But	Annulation
	MEC	TP		
Pénalité de match	Procédure d'engagement	Pénalité différée	Retard de jeu	Temps mort