

Ce document a été validé par le CERH en août 2014. *En vert, ce qui est spécifique aux compétitions nationales ou régionales organisées par ou sous l'égide du Comité Rink Hockey de la FFRS (CRH/FFRS). NB. Joueur « de réserve » signifie joueur régulièrement inscrit sur la feuille de match et qui n'est pas suspendu « temporairement » ou n'a pas été « expulsé ».*

REGLES DU JEU

ARTICLE 1	Le jeu de Rink Hockey
ARTICLE 2	Durées de jeu et durées de repos
ARTICLE 3	Rôle des arbitres – Irrégularités ou erreurs d'arbitrage – Principes de correction
ARTICLE 4	Mesures disciplinaires des arbitres – Infractions commises par un joueur suspendu
ARTICLE 5	Prolongation du jeu – But en or – Tirs au but
ARTICLE 6	Préliminaires et contrôles avant le début de la rencontre
ARTICLE 7	Non présentation/retard d'une équipe Piste occupée, Indisponible ou impraticable avant le début du match
ARTICLE 8	Catégories de compétitions et d'âges – Surclassements et contrôle des licences
ARTICLE 9	Zones de jeu – Définition du jeu passif et de l'antijeu
ARTICLE 10	« Power play » – Définition et règles
ARTICLE 11	Composition des équipes – Minimum pour débiter ou continuer une rencontre
ARTICLE 12	Composition du « banc de réserve » et du staff d'une équipe
ARTICLE 13	Actions des gardiens de but pendant le jeu – Droits spécifiques
ARTICLE 14	Démarrer les périodes de jeu et redémarrer après un but – Coup d'envoi
ARTICLE 15	« Temps mort »
ARTICLE 16	Entrée et sortie de la piste – Remplacements – Remplacements obligatoires – Remplacement du gardien – Remplacements irréguliers
ARTICLE 17	Jouer la balle
ARTICLE 18	Marquer et valider un but
ARTICLE 19	Bloc, écran, obstruction
ARTICLE 20	Situations spécifiques : déplacement de la cage – « entre deux » – abandon – piste devenant impraticable au cours du match – joueurs blessés – simulation – arrêt du match avant la fin de la durée réglementaire
ARTICLE 21	Types de fautes – Règle de l'avantage
ARTICLE 22	Sanctions des fautes, jeu dur, faute additionnelle, fautes simultanées, fautes « à distance »
ARTICLE 23	Fautes commises par des membres situés dans l'enclos
ARTICLE 24	Fautes techniques
ARTICLE 25	Fautes mineures, fautes « légères », fautes « d'équipe »
ARTICLE 26	Fautes graves/carton bleu
ARTICLE 27	Fautes très graves/carton rouge
ARTICLE 28	Coup franc indirect : modalités d'exécution, endroit
ARTICLE 29	Coup franc direct et penalty : modalités, pénalités en cas de faute
ARTICLE 30	Protêts administratifs : contrôle des installations – contrôle des licences Protêts techniques : erreurs d'arbitrage

REGLEMENT TECHNIQUE

ARTICLE 101	La salle de sports
ARTICLE 102	La piste – Balustrade – Filets
ARTICLE 103	Marquage de la piste
ARTICLE 104	La cage de but
ARTICLE 105	La balle de jeu
ARTICLE 106	Publicités sur la piste et à l'intérieur de la balustrade
ARTICLE 107	Arbitrage et chronométrage – Désignations pour les compétitions internationales
ARTICLE 108	Arbitrage et chronométrage – Désignations pour les compétitions nationales – Absence ou blessure des arbitres
ARTICLE 109	Attributions et rôle des arbitres « principaux »
ARTICLE 110	Attributions et rôle de l'arbitre « assistant »
ARTICLE 111	Table de marque – Attributions et rôle du « chronométrateur »
ARTICLE 112	Evaluation et supervision des arbitres
ARTICLE 113	Composition de la table de marque – Composition du « banc de réserve/enclos »
ARTICLE 114	Tenue et accessoires des arbitres
ARTICLE 115	Gestes des arbitres principaux
ARTICLE 116	Contrôle de la feuille de match par les arbitres – Avant et à la fin du match
ARTICLE 117	Equipements de base ou obligatoire pour les joueurs
ARTICLE 118	Equipements de protection pour le gardien – obligatoires et facultatifs
ARTICLE 119	Equipements facultatifs pour les joueurs
ARTICLE 120	Publicités sur les équipements des joueurs
ARTICLE 121	Décompte des points – Classements – Egalité de points

ARTICLE 1

Le jeu de rink hockey

1. Le jeu de Rink Hockey se pratique sur une piste rectangulaire, ayant une surface de niveau et sans aspérités, délimitée par une balustrade. Il se dispute entre 2 équipes de 5 joueurs chacune (1 gardien de but et 4 joueurs de champ). Les joueurs doivent être équipés de patins à roulettes (quad) et utiliser une crosse pour jouer la balle.
2. Pour commencer le match, les équipes occupent la moitié de la piste qui leur est attribuée (voir article 6). Les équipes changent de côté après la « mi-temps ». Les joueurs essaient de marquer un but en introduisant la balle dans la cage de but de l'équipe adverse, uniquement à l'aide de sa crosse.
3. Les matches peuvent se jouer sur des pistes couvertes ou en plein air, sous la plupart des conditions climatiques, de jour ou de nuit, à la lumière naturelle ou artificielle.
4. Un ou deux arbitres principaux sont chargés de faire respecter les règles du jeu. Ils sont aidés, par un arbitre « assistant », désigné officiellement et qui dirige la table de marque. Celle-ci est située au centre, à l'extérieur de la piste et près de la balustrade.

Néanmoins, pour les compétitions nationales et régionales, si aucun « arbitre assistant » n'est désigné, cette fonction sera assurée par l'équipe reçue ou à défaut par l'équipe qui reçoit.

ARTICLE 2

Durées de jeu et durées de repos

1. *Pour les compétitions internationales, la durée de jeu est fixée comme suit, en fonction des catégories :*
 - 1.1. U15 masculin. 2 mi-temps (périodes de jeu) de 15 minutes EFFECTIVES
 - 1.2. Senior féminin, senior masculin, U20 masculin, U17 masculin. 2 mi-temps (périodes de jeu) de 20 minutes EFFECTIVES
 - 1.3. Pour les rencontres entre clubs, le CERH et la FFRS, peuvent adopter des durées de jeu différentes. Toutefois, ces durées ne peuvent être supérieures à 2 mi-temps (périodes de jeu) de 25 minutes EFFECTIVES
 - 1.4. Pour toutes les catégories, les deux périodes de jeu sont séparées par une durée de repos de 10 min.
2. *Pour les compétitions nationales ou régionales organisées sous l'autorité du Comité Rink Hockey de la FFRS et des Comités qui en dépendent (régionales ou départementales),*
 - *la mixité est autorisée sauf pour le championnat de N1 féminin et les championnats de France des ligues féminines,*
 - *la durée de jeu est fixée, en fonction de la catégorie de compétition de la façon suivante :*
 - 2.1. CATÉGORIE « SENIOR »
 - *2 mi-temps (périodes de jeu) de 25 minutes EFFECTIVES s'il s'agit d'une rencontre isolée.*
 - *2 mi-temps (périodes de jeu) de 20 minutes EFFECTIVES s'il s'agit d'un tournoi, sauf pour le « final four » de la coupe de France.*
 - 2.2. CATÉGORIE « MOINS DE 20 ou U20 »
 - *2 mi-temps (périodes de jeu) de 20 minutes EFFECTIVES s'il s'agit d'une rencontre isolée.*
 - *2 mi-temps (périodes de jeu) de 20 minutes EFFECTIVES s'il s'agit d'un tournoi.*
 - 2.3. CATÉGORIE « MOINS DE 17 ou U17 »
 - *2 mi-temps (périodes de jeu) de 20 minutes EFFECTIVES s'il s'agit d'une rencontre isolée.*
 - *2 mi-temps (périodes de jeu) de 15 minutes EFFECTIVES s'il s'agit d'un tournoi.*
 - 2.4. CATÉGORIE « MOINS DE 15 ou U15 »
 - *2 mi-temps (périodes de jeu) de 15 minutes EFFECTIVES s'il s'agit d'une rencontre isolée.*
 - *2 mi-temps (périodes de jeu) de 12 minutes EFFECTIVES s'il s'agit d'un tournoi.*
 - 2.5. CATÉGORIE « MOINS DE 13 ou U13 »
 - *2 mi-temps (périodes de jeu) de 12 minutes EFFECTIVES s'il s'agit d'une rencontre isolée.*
 - *2 mi-temps (périodes de jeu) de 10 minutes EFFECTIVES s'il s'agit d'un tournoi.*

- 2.6. CATÉGORIE « MOINS DE 11 ou U11 »
- 2 mi-temps (périodes de jeu) de 10 minutes EFFECTIVES s'il s'agit d'une rencontre isolée.
 - 2 mi-temps (périodes de jeu) de 10 minutes EFFECTIVES s'il s'agit d'un tournoi.
- 2.7. CATÉGORIE « MOINS DE 9 ou U9 »
- 2 mi-temps (périodes de jeu) de 10 minutes EFFECTIVES s'il s'agit d'une rencontre isolée.
 - 2 mi-temps (périodes de jeu) de 8 minutes EFFECTIVES s'il s'agit d'un tournoi.
3. Pour toutes les rencontres qui se dérouleront sous l'autorité du Comité Rink Hockey de la FFRS, les 2 mi-temps (périodes de jeu) seront SÉPARÉES PAR UN REPOS. La durée de ce temps de repos est de :
- pour la catégorie « moins de 9 » : 5 minutes.
 - pour la catégorie « moins de 11 » : 5 minutes pour une rencontre isolée (un seul match dans la journée) et 10 minutes s'il y a au moins deux matches dans la journée.
 - pour les rencontres de N1–Elite, de N2 et de la Coupe de France : 15 minutes. Sur accord des 2 équipes, elle pourra être de 10 minutes.
 - pour toutes les autres catégories et compétitions : 10 minutes.
4. Dans tout tournoi ou compétition se déroulant sous l'autorité du Comité Rink Hockey de la FFRS et des Comités qui en dépendent (régionales ou départementales), pour éviter tout abus préjudiciable à la santé des athlètes, il sera respecté un temps de repos entre la fin d'une rencontre et le début de la rencontre suivante, dont la durée est :
- 30 minutes minimum pour tout joueur qui a participé à une rencontre dont la durée normale de jeu est inférieure ou égale à 2 x 15 minutes.
 - 60 minutes minimum pour tout joueur qui a participé à une rencontre dont la durée normale de jeu est supérieure à 2 x 15 minutes et inférieure ou égale à 2 x 20 minutes.
- 4.1. Cette disposition s'applique pour toutes les compétitions nationales ou régionales, même si les deux rencontres ne sont pas programmées dans la même catégorie ou dans le même championnat.
- 4.2. Tout joueur inscrit sur une feuille de match aura la possibilité de disputer la rencontre suivante sans délai s'il n'est pas rentré sur la piste au cours du match précédent. Par contre, s'il est intervenu (même pour quelques secondes), il devra respecter la durée de repos minimum fixée ci-dessus. Pour les compétitions nationales senior masculin/mixte, un joueur ne peut disputer qu'un seul match par week-end.
- 4.3. Si un joueur ne respecte pas cette durée de repos, son équipe perdra le match par forfait « technique ».
- 4.4. Moyen de contrôle. Afin d'assurer un contrôle efficace et de permettre une vérification ultérieure en cas de litige, l'officiel de la table de marque devra indiquer sur la feuille de match, les heures précises du début et de la fin de chaque rencontre, les joueurs ayant évolué effectivement (même pour quelques secondes) seront identifiés par une croix dans la colonne prévue à cet effet. A défaut, de croix, il sera considéré que tous les joueurs enregistrés sur la feuille de match ont participé au match.

ARTICLE 3

Rôle des arbitres.

Irrégularités et/ou erreurs d'arbitrage constatées pendant le match – Procédures de correction

1. Les modalités et procédures à respecter, en ce qui concerne l'arbitrage des compétitions internationales et nationales, sont précisées dans le « règlement technique », articles 107 à 109. Il faut cependant prendre en compte les dispositions suivantes :
- 1.1. Les arbitres sont les juges absolus sur la piste. Leurs décisions, en tout ce qui concerne le jeu, sont sans appel. Ils doivent agir avec impartialité, bon sens et en respectant scrupuleusement les règles du jeu et règlements techniques en vigueur.
- 1.2. Dans le cas de situations de jeu exceptionnelles, non prévues expressément dans ces règles, les arbitres principaux décideront selon leur conscience. Ils ont le droit d'arrêter ou d'interrompre le jeu à chaque fois qu'ils le jugent nécessaire.
- 1.3. Chaque fois que, lors d'un arrêt de jeu, les arbitres principaux s'adressent à « l'arbitre assistant », pour éclaircir une situation, aucun joueur ou membre du staff ne peut se tenir aux abords immédiats de la table de marque (à l'intérieur, comme à l'extérieur de la piste), sauf si les arbitres principaux les y ont préalablement autorisés.

2. Si l'on s'aperçoit qu'une erreur ou irrégularité a été commise dans la direction du jeu (suite à une faute du chronométreur, de « l'arbitre assistant » ou d'un arbitre principal), les arbitres principaux doivent arrêter immédiatement le jeu (si cela doit être le cas) et se rendre à la table de marque pour éclaircir la situation et fixer avec le chronométreur et « l'arbitre assistant » les procédures de correction à adopter, ainsi que la durée de jeu qu'il reste à jouer suite au constat de cette situation particulière.
 - 2.1. Si l'irrégularité est « signalée » en dehors de la piste, suite à un incident constaté par l'arbitre assistant ou suite à une réclamation qui lui a été présentée par le « délégué auprès de la table de marque » de l'une des équipes, l'arbitre assistant doit, au premier arrêt naturel du jeu, appeler les arbitres principaux à la table pour les informer de l'incident ou réclamation.
 - 2.2. Toutefois, si l'irrégularité n'a pas été signalée ou détectée dans un délai maximum de 5 minutes après qu'elle ait eu lieu, les arbitres principaux ne devront, en aucun cas, appliquer les mesures de corrections précisées ci-dessous.
3. Si l'irrégularité est perçue comme ayant une conséquence, directe ou indirecte, sur le cours du jeu et/ou le résultat du match, par exemple : remplacement irrégulier non signalé, joueur suspendu ou expulsé qui participe au jeu, 10^{ème} « faute d'équipe » non sanctionnée par un coup franc direct, etc., les arbitres principaux doivent se concerter pour passer en revue les faits et prendre ensuite la décision qu'ils jugent pertinente :
 - soit mettre en place une procédure de correction,
 - soit reprendre le jeu sans en modifier le déroulement.
 - 3.1. Lorsque cela est pertinent, les procédures de correction peuvent impliquer des sanctions techniques et/ou disciplinaires pour les infracteurs et leur équipe
 - 3.1.1. Avant de mettre en place une correction, le chronomètre doit donc être repositionné au temps de jeu où l'irrégularité ou erreur a été commise,
 - 3.1.2. Toutes les « actions » de jeu, y compris les buts marqués, qui ont eu lieu entre le moment où l'irrégularité est survenue et celui de la mise en place de la correction par les arbitres principaux, seront annulées.
 - 3.2. Une procédure de correction, précisée au point 3.1 ci-dessus, n'annulera jamais pour l'infracteur un carton rouge direct, mais elle annulera les sanctions disciplinaires des infracteurs et les sanctions appliquées à leur équipe, qu'elles soient techniques (les coups franc directs ou penalty seront annulés) ou disciplinaires (le « power play » relatif à un carton rouge sera aussi annulé).
 - 3.3. La reprise du jeu sera donc ordonnée par les arbitres principaux, comme suit :
 - 3.3.1. Si les arbitres principaux ont décidé qu'il n'y a pas lieu d'appliquer une procédure de correction, la reprise du jeu se fera en fonction de l'action de jeu au moment de l'interruption pour éclaircir la situation.
 - 3.3.2. Si les arbitres principaux ont décidé qu'il a des corrections à apporter, la reprise du jeu se fera en fonction des décisions spécifiques à mettre en œuvre.
4. Si, suite à une erreur de la table de marque et/ou des arbitres principaux, une période de jeu a été « signalée » comme terminée avant que la durée effective ne soit exactement écoulée, les arbitres doivent ordonner, si nécessaire, aux équipes de retourner sur la piste et la reprise du jeu qui se fera par un « entre-deux » à exécuter au point central de la piste.
 - 4.1. Suite à l'accord trouvé avec l'arbitre assistant et le chronométreur, les arbitres principaux devront s'assurer que la durée de jeu restante est bien indiquée au chronomètre.
 - 4.2. Néanmoins, les arbitres principaux ne devront ordonner la reprise du jeu que si l'erreur est signalée et constatée dans un maximum de 5 minutes, décomptées à partir du moment où la période de jeu a été « signalée » comme terminée.
5. Si au cours du match, une ou des situations d'irrégularités et/ou d'erreurs graves ont été « constatées » ou « alléguées », les arbitres doivent faire un rapport confidentiel (à adresser au président de la CNA), détaillant les faits et les motifs des décisions prises, peu importe qu'ils aient appliqué des procédures de correction ou laissé le jeu suivre son cours normal.

ARTICLE 4

Mesures disciplinaires des arbitres – Infractions commises par un joueur suspendu

1. Pour leurs actions disciplinaires, les arbitres principaux utiliseront les procédures et sanctions suivantes :
 - 1.1. Avertissement verbal pour les inconduites ou attitudes inconvenantes mineures.
 - 1.2. Carton bleu pour les fautes graves (suivi des procédures décrites dans l'article 26.2.1 et 2.2)
 - 1.3. Carton rouge pour les fautes très graves (suivi des procédures décrites dans l'article 27.2.1 et 2.2)
2. Si avant le début du match, un joueur ou un membre du staff est expulsé par les arbitres principaux, il peut être remplacé et un autre joueur ou membre du staff sur la feuille de match. Les arbitres principaux devront établir un rapport d'incident relatant en détail les faits qui les ont conduit à cette expulsion.
3. Si pendant « l'intervalle » entre les périodes de jeu, un joueur ou un membre du staff est expulsé par les arbitres principaux, ceux-ci veilleront lors de la reprise du jeu à respecter les procédures définies dans l'article 27.2.1 et 2.2., à savoir : *sanctionner le fautif par un carton rouge et son équipe par un « power play » de 4 minutes maximum, mais pas de sanction technique.*
4. Les arbitres principaux doivent exercer un contrôle disciplinaire strict des membres de l'équipe situés dans l'enclos, ils seront aidés dans cette tâche par « l'arbitre assistant »,
 - au maximum 3 membres pourront se tenir debout dans l'enclos,
 - ils ne devront jamais omettre de sanctionner, avec la sévérité qui convient, toutes les protestations, orales ou gestuelles, qui révèlent un désaccord public avec les décisions des arbitres principaux.
 - 4.1. Ils doivent permettre à l'entraîneur principal d'avoir une conversation avec eux pour éclaircir leurs décisions. Cette conversation doit rester courtoise et être brève. Ils ne permettront pas qu'elle devienne, au lieu d'un éclaircissement, une protestation publique, ni qu'elle se prolonge.
 - 4.2. Par contre, ils ne doivent pas avoir de conversation avec les autres membres situés dans l'enclos et doivent sanctionner ceux qui gesticulent, peu importe qu'ils soient assis ou debout.
 - 4.3. Ils doivent sanctionner tout membre situé dans l'enclos et qui se tient debout par au moins un avertissement verbal. Cet avertissement doit être fait publiquement et de manière explicite, si le fautif s'est ré-assis, ils lui demanderont de se lever (en utilisant des gestes appropriés), ils le préviendront qu'en cas de récidive, il sera sanctionné par :
 - 4.3.1. Un carton bleu (suivi des procédures décrites dans l'article 26.2. à savoir : *suspension du fautif si c'est un joueur et son équipe est sanctionnée un « power play » de 2 minutes maximum, mais pas de sanction technique*), si le récidiviste est un joueur de champ, un gardien ou l'entraîneur principal
 - 4.3.2. Un carton rouge (suivi des procédures décrites dans l'article 27.2 à savoir : *expulsion du fautif et son équipe est sanctionnée un « power play » de 4 minutes maximum, mais pas de sanction technique*), si le récidiviste est un autre membre du staff.
5. Vers la fin du match, il se peut qu'il arrive des situations plus compliquées. Il est important que les arbitres principaux continuent à estimer convenablement les faits et prennent leurs décisions avec sérénité. Ils ne doivent pas hésiter, si cela est nécessaire, à échanger rapidement leurs points de vue pour se mettre d'accord sur la meilleure décision à prendre. Il leur est conseillé, notamment dans les cas de tumultes ou protestations généralisées, de se soutenir mutuellement et de continuer à communiquer entre eux.
6. **SUSPENSION TEMPORAIRES – POWER PLAY – SANCTION DES INFRACTIONS**
 - 6.1. Les joueurs et gardiens suspendus temporairement doivent effectuer leur sanction en étant assis sur les chaises prévues à cet effet près de la table de marque. En aucun cas, ils ne peuvent rester assis dans l'enclos de leur équipe.
 - 6.2. En cas d'infraction du point 6.1, « l'arbitre assistant » doit demander au fautif de se rasseoir ou de revenir s'asseoir sur la chaise spécifique prévue à cet effet. S'il n'obtempère pas immédiatement, « l'arbitre assistant » klaxonnera immédiatement pour notifier cette infraction aux arbitres principaux qui sanctionneront immédiatement le fautif par un carton rouge et une expulsion définitive du jeu.

- 6.3. De plus, si un joueur/gardien suspendu entre sur la piste pour remplacer un de ses coéquipiers avant la fin de la durée de sa suspension, « l'arbitre assistant » doit actionner immédiatement un signal sonore pour informer les arbitres principaux de cette infraction. Le cas échéant, les arbitres principaux arrêteront immédiatement le jeu se rendront à la table de marque pour éclaircir la situation et prendront les mesures suivantes :
- 6.3.1. Montrer 2 cartons rouges
- l'un à l'infracteur (joueur ou gardien)
 - l'autre à l'entraîneur principal (ou en son absence et dans l'ordre indiqué, l'entraîneur adjoint, un des délégués ou le capitaine qui est sur la piste).
- 6.3.2. L'équipe du fautif sera sanctionnée par deux « power play » distincts « et consécutifs » de 4 minutes maximum chacun s'il n'y a pas de « power play » en cours, sinon par un 2^{ème} « power play » de 8 (4 + 4) minutes maximum qui débute immédiatement.
- 6.3.3. La reprise du jeu se fera de la façon suivante :
- a) Si le match a été arrêté par les arbitres principaux, en raison de cette infraction, un coup franc direct sera ordonné contre l'équipe du fautif
 - b) Si le match était déjà arrêté avant que cette faute ne soit commise, la reprise du match se fera en fonction de l'action qui avait motivé cet arrêt.
- 6.4. Si lorsque son équipe joue en « power play », un joueur ou un gardien « de réserve », entre sur la piste avant d'y avoir été autorisé par « l'arbitre assistant », ce dernier doit actionner immédiatement un signal sonore pour informer les arbitres principaux de cette infraction. Le cas échéant, les arbitres principaux arrêteront le jeu, se rendront à la table de marque pour éclaircir la situation et appliqueront immédiatement les procédures définies ci-dessus (points 6.3.1, 6.3.2 et 6.3.3)
- 6.5. Si toutefois la rentrée irrégulière sur la piste du joueur ou du gardien (suspendu ou « de réserve ») a eu lieu suite à une erreur de « l'arbitre assistant » et que celui-ci la reconnaît auprès des arbitres. Ces derniers devront appliquer les procédures de corrections définies dans l'article 3.3.
7. Les cartons bleus et rouges sont les seules mesures disciplinaires prises par les arbitres principaux qui sont à enregistrer sur la feuille de match officielle.
8. Pour chaque carton rouge direct, les arbitres principaux doivent établir un rapport d'incident qui décrira de façon rigoureuse et précise la situation et les circonstances qui ont entraînés l'expulsion du ou des fautifs.

ARTICLE 5

Modalités pour si nécessaire désigner un vainqueur à la fin du match Prolongation du jeu et séries de tirs au but

NB. Les dispositions ci-dessous ne sont pas applicables en cas de match nul, et exclusivement pour les matchs du samedi, lors des compétitions nationales des catégories « jeunes » se déroulant sous la forme d'un tournoi à 6 équipes. En cas de match nul et le samedi uniquement, il sera procédé à des séries de CFD et le classement s'obtiendra selon les modalités précisées dans le cahier des charges des tournois officiels

A chaque fois qu'un match termine à égalité (match nul) et/ou qu'il y a nécessité de désigner un vainqueur, les arbitres principaux procéderont comme suit :

1. PROLONGATION DU JEU

- 1.1. Tout joueur qui est suspendu à la fin de la durée normale de jeu doit achever intégralement la durée de suspension qu'il lui reste à faire, pendant le début de la prolongation, avant de pouvoir participer au jeu.
- 1.2. Dans toutes les catégories, un intervalle de 3 minutes est accordé entre la fin du temps réglementaire et le début de la prolongation. Un nouveau tirage au sort est effectué pour déterminer le côté de la piste à occuper par chaque équipe pendant la première période de la prolongation.
- 1.3. La durée maximum de la prolongation est définie en fonction des catégories de la façon suivante :
 - 1.3.1. 5 minutes, réparties sur deux périodes de 2 min 30 sec chacune, pour les catégories : U11, U13 et U15.
 - 1.3.2. 10 minutes, réparties sur deux périodes de 5 minutes chacune, pour les catégories : senior, U20 et U17.

- 1.4. Néanmoins, la prolongation prend fin au moment où l'une des équipes marque un but. Cette équipe est immédiatement déclarée vainqueur (BUT EN OR). Les arbitres principaux doivent siffler (3 fois) pour confirmer la validation du but et terminer ainsi le jeu sans autre procédure (pas de remise au centre de la balle).
- 1.5. A la fin de la première période de la prolongation, il y a un intervalle pendant lequel les équipes changent de côté de la piste ainsi que d'enclos, dont la durée est de :
 - 2 minutes en catégories senior, U20 et U17
 - *1 minute en catégories U11, U13 et U15 (pour les compétitions nationales et régionales)*

2. SERIES DE TIRS AU BUT

Si à la fin de la prolongation les équipes sont toujours à égalité, le vainqueur sera décidé au moyen de séries de tirs au but, autant de séries que nécessaire, conformément aux procédures ci-dessous :

- 2.1. Les arbitres principaux font un tirage au sort, en présence des capitaines des deux équipes, pour désigner la cage de but où les tirs au but seront effectués et l'équipe qui commencera.
- 2.2. Les tirs au but doivent être exécutés, *comme un penalty*, d'un seul tir direct vers la cage de but, *sans simulation*. Néanmoins, il n'est pas permis de rejouer la balle, *elle n'est plus en jeu après l'exécution du tir*.
- 2.3. Pour l'exécution des tirs au but, les équipes ne peuvent désigner que des joueurs ou gardiens « de réserve », c'est-à-dire ne peuvent pas désigner des joueurs non enregistrés sur la feuille de match ou qui ont été expulsés, ou qui n'ont pas terminé leur suspension à la fin de la prolongation.
 - 2.3.1. *Les gardiens pourront exécuter les tirs au but, à condition qu'ils gardent leurs jambières et enlèvent leur casque et leurs gants.*
 - 2.3.2. *Tous les joueurs et gardiens « de réserve », autres que le gardien qui est dans la cage et celui qui exécute le tir au but, doivent se placer n'importe où dans l'autre demie-piste ou rester dans leur enclos.*
- 2.4. Le vainqueur du match est l'équipe qui aura marqué le plus grand nombre de buts à la fin de l'exécution d'une des séries de tirs au but suivantes.

2.4.1. PREMIERE SERIE DE CINQ TIRS AU BUT

Chaque équipe exécute à tour de rôle, en utilisant des joueurs « de réserve » différents, chacun des tirs au but de la série. Cependant, une équipe peut opter pour utiliser ou non le même gardien de but.

- a) Si une équipe dispose de moins de 5 joueurs « de réserve », ceux-ci, *gardiens compris*, exécuteront les tirs au but par rotation.
- b) Si on constate, avant que les équipes n'aient effectué leur 5 tirs au but, qu'une des équipes a déjà marqué plus de buts que l'autre ne pourra en inscrire avec les tirs au but qui lui restent à tirer, les arbitres principaux termineront le match et déclareront comme vainqueur l'équipe qui a marqué le plus de buts.
- c) Si à la fin de la première série de 5 tirs au but, le score est toujours à égalité, le départage sera effectué en procédant comme ci-dessous.

2.4.2. SERIES SUCCESSIVES D'UN TIR AU BUT

Chaque équipe exécute alternativement un tir au but, jusqu'à ce qu'une équipe ne marque pas et que l'autre réussisse à marquer, cette dernière étant immédiatement déclarée vainqueur. Dans ces séries, le même joueur peut exécuter tous les tirs au but. Le gardien de but peut aussi être toujours le même.

- 2.5. Un but marqué pendant ces séries est validé sans autre procédure (pas de « coup d'envoi »).

ARTICLE 6

Préliminaires et contrôles avant le début de la rencontre

1. les arbitres principaux et « l'arbitre assistant », doivent être présents dans la salle de sports, en tenue « officielle » pour les arbitres principaux, suffisamment longtemps avant pour que le match puisse commencer à l'heure prévue.
2. Au moins 1 heure avant l'heure prévue pour le match.

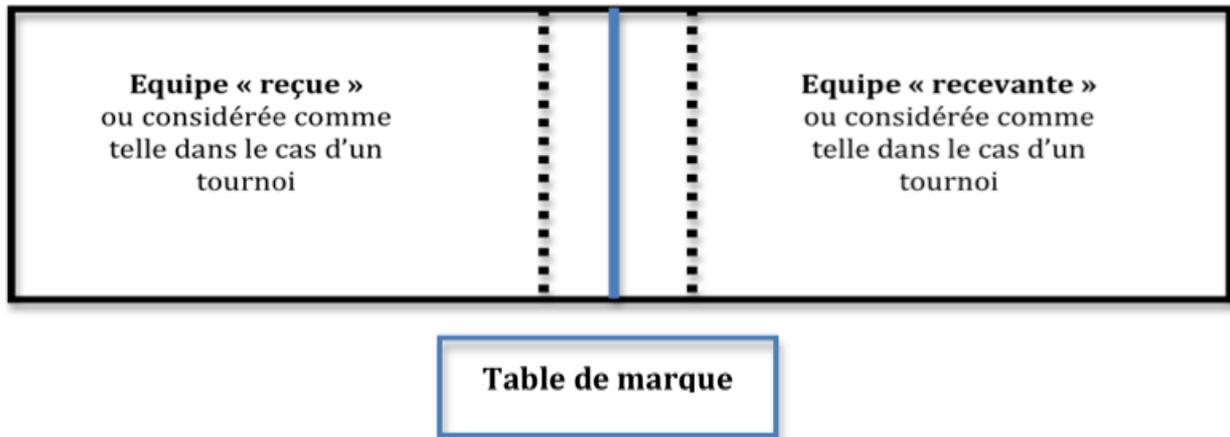
Le « responsable de salle » du club recevant, accueille les arbitres et le club reçu.
3. Au moins 45 min avant, le délégué ou l'entraîneur de chaque équipe dépose à la table de marque au responsable de la feuille de match, la liste de la composition de son équipe (*modèle fourni*) avec toutes les licences qui doivent comporter une photo « récente » de chaque licencié. L'officiel de table de marque remplit immédiatement la

feuille de match pour que les arbitres la vérifient et procèdent au contrôle des licences, des surclassements si nécessaire, des photos, des n° des joueurs et des couleurs de maillots.

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

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

Un couloir d'environ 2 m de large, réservé à l'échauffement des arbitres, doit être délimité au centre de la piste, par des plots. Chaque équipe dispose d'un demi-terrain pour l'échauffement et pour commencer le match, il est défini comme dans le schéma ci-dessous.



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

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

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

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

Les deux équipes doivent revenir sur la piste.

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

Les arbitres se tiennent au centre de la piste et sifflent pour appeler les deux équipes. Celles-ci se rangent, capitaine en tête de chaque côté des arbitres face à l'endroit réservé aux officiels. Les joueurs doivent être en tenue, les maillots doivent être rentrés dans les shorts, les chaussettes remontées, le port des vêtements d'entraînement n'est pas autorisé. Néanmoins, les gardiens de but ne sont pas obligés de porter leur casque ou leurs gants, la participation au salut des joueurs et gardiens « de réserve » est facultative.

Éventuellement, présentation des joueurs au micro.

Salut par les joueurs, suivant la disposition de la salle, d'abord face aux officiels (table de marque), puis face au public. Ensuite l'équipe « reçue », se déplace pour « saluer » les arbitres puis les joueurs de l'autre équipe et ses dirigeants, puis l'équipe « recevante » procède de même.

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

8. L'équipe « reçue » aura la balle pour commencer le jeu.

9. Pour les compétitions nationales ou régionales organisées sous l'autorité du Comité Rink Hockey de la FFRS et des Comités qui en dépendent (régionales ou départementales), les arbitres principaux doivent procéder, au moins 15 minutes avant l'horaire officiel prévu pour le début du match, aux contrôles suivants :

9.1. Des installations sportives, notamment des filets des cages de but.

9.2. De la feuille de match et des licences des joueurs et des membres du staff de chaque équipe, des officiels de la table de marque, sauf dans le cas d'un tournoi officiel où cette tâche incombe au délégué du CRH/FFRS.

9.3. Des tenues et équipements de protection des joueurs en se référant aux articles 117 à 119.

ARTICLE 7

Non présentation/retard d'une ou des équipes Piste « occupée », indisponible ou impraticable avant le début du match

1. Après l'horaire officiel fixé pour le début du match, une **tolérance de quinze minutes** est accordée aux équipes pour se présenter sur la piste, et en état de jouer.
 - 1.1. Si, à l'expiration des 15 minutes de tolérance, une des équipes ne se trouve pas sur la piste avec le nombre minimum de joueurs requis pour démarrer la rencontre – **au moins 3 joueurs de champ et 1 gardien, plus 1 gardien « de réserve »** – *néanmoins, pour certaines compétitions nationales et les compétitions régionales, des dispositions spécifiques à la FFRS sont précisées dans l'article 11*, les arbitres procéderont comme suit :
 - 1.1.1. Ils identifieront les joueurs qui se trouvent sur la piste en état de jouer et confirmeront pour l'équipe non fautive la présence du nombre minimum de joueurs requis.
 - 1.1.2. Ensuite, ils procéderont au salut du public et siffleront immédiatement pour indiquer la fin du match.
 - 1.1.3. Sur la feuille de match, les arbitres feront un rapport détaillé des circonstances les ayant amenés à prononcer le forfait, pour « non présentation » de l'équipe fautive.
 - 1.2. L'équipe considérée comme « non présente » sera déclarée forfait. Le score c'est toujours de 10 – 0, en faveur de l'équipe non fautive. Le nombre de points du match sera de 3 points pour le vainqueur et de 0 points pour l'équipe fautive, dans les compétitions internationales. *S'il s'agit d'une compétition française, 3 points pour le vainqueur et de –1 point pour l'équipe fautive.*
2. Quand la piste de jeu est inutilisable, temporairement ou définitivement, à l'heure prévue, les arbitres principaux concéderont une tolérance initiale de 15 minutes. Si, après ces 15 minutes, la piste continue d'être inutilisable, il faudra procéder comme suit :
 - 2.1. Si la piste est inutilisable en raison d'un cas de force majeurs, comme panne d'électricité, inondation, surface glissante, etc., le match devra se jouer sur une autre piste. Les arbitres concéderont alors une tolérance additionnelle de 90 minutes qui inclut le transport des équipes d'un site à l'autre.
 - 2.2. Si la piste est inutilisable en raison d'un défaut réparable ou parce qu'un autre match de rink hockey *ou d'un autre sport* est en train de s'y dérouler, les arbitres principaux concéderont un temps additionnel de 30 minutes pour que le match puisse commencer.
 - 2.3. Dans les 2 cas ci-dessus, si le problème ne peut être résolu, les arbitres principaux informeront les 2 équipes que le match ne sera pas joué. Sur la feuille de match, ils feront un rapport détaillé sur les faits qui les ont amenés à prendre cette décision.
 - 2.4. Si le problème est résolu et que le match peut avoir lieu, les arbitres principaux concéderont 15 minutes pour l'échauffement des équipes sur la piste. Le décompte des 15 minutes débutera au moment où la piste est rendue disponible pour le match.
3. *Néanmoins, pour les compétitions nationales et régionales organisées sous l'autorité du CRH/FFRS, les dispositions suivantes seront appliquées. Si une rencontre ne pouvait se disputer pour cause de piste impraticable (humidité, panne d'éclairage,...), la marche à suivre sera la suivante :*
 - 3.1. *Le club recevant est autorisé à déplacer la rencontre sur une piste de repli réglementaire sise dans un rayon de 50 km maximum et ce dans la mesure où au moins un arbitre principal et le club reçu n'ont pas de contraintes de transport, les arbitres principaux concéderont une tolérance additionnelle de 90 minutes comprenant le temps de transfert des équipes d'une piste à l'autre et il sera tenu compte du point 2.4 ci-dessus.*
 - 3.2. *A défaut de piste de repli, et s'il y a accord des deux clubs en présence, la rencontre pourra être disputée le lendemain. Si au moins un des arbitres initialement désignés est dans l'impossibilité de demeurer sur place, le club recevant devra se rapprocher de la CNA pour qu'il soit convoqué un ou deux nouveaux arbitres. Si la CNA ne pouvait satisfaire cette demande, il sera fait application du point 3.3 ci-dessus.*
 - 3.3. *Si cette rencontre ne pouvait se dérouler, ni sur une piste de repli, ni le lendemain, elle sera reportée à une date ultérieure fixée par le CRH/FFRS ou CRH/LIGUE. Les conditions financières sont précisées dans le règlement financier.*
 - 3.4. *Dans tous les cas, il sera établi une feuille de match constatant le report ou l'annulation de la rencontre. Mention devra être faite avec précision des circonstances de l'événement.*

ARTICLE 8

Catégories de compétitions, par sexe et âge Compétitions internationales ou nationales et régionales – Surclassements

1. Pour les compétitions internationales les catégories de compétitions et d'âge sont définies comme suit :
 - 1.1. Catégories masculines :
 - Moins de 15 : joueurs de 12 à 14 ans
 - Moins de 17 : joueurs de 13 à 16 ans
 - Moins de 20 : joueurs de 14 à 19 ans
 - Senior : joueurs de 14 ans et plus
 - 1.2. Catégories féminines :
 - Senior : joueuses de 14 ans et plus
2. Les joueurs inclus dans ces catégories sont toujours déterminés en fonction de leur année de naissance et de l'année où se déroule la compétition à laquelle ils sont inscrits.
 - 2.1. Catégories masculines
 - 2.1.1. Moins de 15
Les joueurs qui ont atteint leurs 12 ans au minimum et n'ont pas atteint leurs 15 ans au 31 décembre de l'année où se déroule la compétition
 - 2.1.2. Moins de 17
Les joueurs qui ont atteint leurs 13 ans au minimum et n'ont pas atteint leurs 17 ans au 31 décembre de l'année où se déroule la compétition
 - 2.1.3. Moins de 20
Les joueurs qui ont atteint leurs 14 ans au minimum et n'ont pas atteint leurs 20 ans au 31 décembre de l'année où se déroule la compétition
 - 2.1.4. Senior
Les joueurs qui ont atteint leurs 14 ans au minimum au 31 décembre de l'année où se déroule la compétition
 - 2.2. Catégories féminines « senior »
Les joueuses qui ont atteint leurs 14 ans au minimum au 31 décembre de l'année où se déroule la compétition
3. *Pour les compétitions nationales ou régionales qui se déroulent sous l'autorité du Comité Rink Hockey de la FFRS, la participation à une compétition est soumise à la présentation d'une licence FFRS avec « photo » (en l'absence de photo sur la licence, une pièce d'identité devra être présentée), valable pour la saison en cours et comportant obligatoirement la mention « compétition ». Les catégories de compétitions et d'âge sont définies comme suit :*
 - 3.1. « moins de 9 ou U9 » : compétiteur dont la catégorie d'âge inscrite sur la licence est « U8 » ou « U9 »
+ « U6 » ou « U7 » avec un simple surclassement mentionné sur la licence
 - 3.2. « moins de 11 ou U11 » : compétiteur dont la catégorie d'âge inscrite sur la licence est « U10 » ou « U11 »
+ « U8 » ou « U9 » avec un simple surclassement mentionné sur la licence
 - 3.3. « moins de 13 ou U13 » : compétiteur dont la catégorie d'âge inscrite sur la licence est « U12 » ou « U13 »
+ « U10 » ou « U11 » avec un simple surclassement mentionné sur la licence
 - 3.4. « moins de 15 ou U15 » : compétiteur dont la catégorie d'âge inscrite sur la licence est « U14 » ou « U15 »
+ « U12 » ou « U13 » avec un simple surclassement mentionné sur la licence
 - 3.5. « moins de 17 ou U17 » : compétiteur dont la catégorie d'âge inscrite sur la licence est « U16 » ou « U17 »
+ « U14 » ou « U5 » avec un simple surclassement mentionné sur la licence
 - 3.6. « moins de 20 ou U20 » : compétiteur dont la catégorie d'âge inscrite sur la licence est « U18 », « U19 » ou « U20 »
+ « U16 » ou « U17 » avec un simple surclassement mentionné sur la licence
 - 3.7. « senior » : compétiteur dont la catégorie d'âge inscrite sur la licence est « senior »
+ « U19 » ou « U20 » avec un simple surclassement mentionné sur la licence
+ « U18 » avec un surclassement « supérieur » mentionné sur la licence
+ Exclusivement en compétitions féminines, « U17 » avec un double surclassement mentionné sur la licence

3.8. *Sauf pour les compétitions strictement féminines, la MIXITÉ est autorisée.*

3.9. *Dans le cas où un joueur aurait évolué dans une catégorie supérieure à la sienne, sans respecter les dispositions prévues pour les surclassements, son équipe perdra automatiquement le match par FORFAIT « TECHNIQUE ».*

3.10. *Dans le cas où un joueur aurait évolué dans une catégorie inférieure à la sienne, son équipe perdra automatiquement le match par FORFAIT « TECHNIQUE ».*

4. Passeport international

Tout joueur, peu importe sa nationalité (française ou étrangère), ayant évolué la saison précédente ou en début de la saison en cours dans un championnat organisé par une fédération étrangère affiliée à la FIRS et majeur avant la saisie de sa licence sur le site Internet de la FFRS, devra être à jour vis-à-vis du CIRH et avoir reçu de ce dernier son « passeport international » ou l'avoir fait « annuler » pour les joueurs français.

ARTICLE 9

Zones de jeu – Jeu passif – Antijeu – Pénalisation des infractions

1. ZONES DE JEU

La ligne de mi-piste (ou ligne médiane) délimite, pour chacune des équipes, deux « zones » de jeu : une « zone de défense » et une « zone d'attaque ». Les différents temps de possession de la balle dans chaque zone sont précisés ci-dessous.

1.1. ZONE DE DEFENSE – Durée et modalités de décompte du temps de possession de la balle.

- 1.1.1. Quand une équipe prend possession de la balle dans sa zone de défense, elle dispose de dix secondes pour commencer une action d'attaque et conduire la balle dans sa zone d'attaque. Le décompte de ces 10 secondes est assuré par les arbitres principaux au moyen de gestes spécifiques.
- 1.1.2. Après cette première action d'attaque, l'équipe attaquante peut renvoyer la balle dans sa zone de défense, mais elle ne dispose alors que de cinq secondes pour reconduire de nouveau la balle dans sa zone d'attaque.
- 1.1.3. Quand une équipe, après avoir envoyé la balle dans sa zone d'attaque, la retourne dans sa zone de défense, les arbitres principaux commencent le décompte des 5 secondes à partir du moment où la balle franchit la ligne médiane, au moyen de gestes spécifiques.
- 1.1.4. Si la balle reste dans la zone de défense au-delà de la durée réglementaire autorisée ci-dessus, l'équipe est sanctionnée par un coup franc indirect dont l'endroit d'exécution est fixé au point 3.2. ci-après, même si, avant la fin de la durée autorisée, la balle est sortie de la piste ou est logée sur la partie supérieure de la cage de but.

1.2. ZONE D'ATTAQUE – Durée et modalités de décompte du temps de possession de la balle (par action d'attaque).

- 1.2.1. Quand les équipes organisent leurs actions d'attaque, elles doivent chercher à tirer vers la cage de but de l'adversaire avec l'intention de marquer un but. La conclusion de ces actions doit se faire dans un laps de temps raisonnable et qui ne pourra pas excéder 45 secondes de possession de la balle pour chaque action d'attaque.
- 1.2.2. Les arbitres principaux doivent assurer le décompte de ces 45 secondes, soit en regardant le chronomètre mural, soit mentalement, et en respectant toujours les modalités précisées ci-dessous.
- 1.2.3. Le décompte des 45 secondes ne sera pas interrompu quand l'une des situations suivantes se produit :
 - a) L'équipe qui a la possession de la balle dans sa zone d'attaque choisit de la reconduire dans sa zone de défense et tant que ce retour de la balle en zone de défense ne dépasse pas les 5 secondes.
 - b) Une faute est signalée et l'équipe qui a la possession de la balle en tire un bénéfice.
 - c) La possession de la balle revient à l'équipe qui la détenait, après qu'une des situations suivantes aient eu lieu :
 - un « entre-deux »

- un tir a été effectué vers la cage de but adverse, mais sans que la balle n'ait touché la partie frontale de la cage (barre transversale ou montants verticaux) et/ou le gardien de but (peu importe la raison : mauvais tir, rebond ou déviation par un adversaire ou un coéquipier)
- 1.2.4. Le décompte des 45 secondes peut seulement être interrompu quand un « tir a été effectué vers la cage de but adverse » et qu'il est constaté que
- a) la balle a touché le gardien de but ou a été défendue par celui-ci.
 - b) la balle a touché la partie frontale de la cage (barre transversale ou montants verticaux)
- Dans le cas où, suite de cette action, la balle revient en possession de l'équipe qui l'avait, les arbitres principaux recommenceront un « nouveau » décompte de 45 secondes.
- 1.2.5. *Néanmoins*, le décompte des 45 secondes sera toujours interrompu, lorsque les arbitres ordonnent un penalty ou un coup franc direct.

2. DEFINITION DU JEU PASSIF

- 2.1. Sauf dans les cas particuliers décrits au point 2.3. ci-dessous, une équipe attaquante est considérée comme « pratiquant le jeu passif » quand, après avoir commencé une attaque, une des situations suivantes se produit :
- 2.1.1. Quand un ou plusieurs joueurs se trouvent clairement dans une situation de marquer un but, mais évitent de le concrétiser.
 - 2.1.2. Quand une équipe garde la balle durant une période supérieure à 45 secondes (point 1.2.1 ci-dessus) sans effectuer une tentative reconnaissable de « tir vers la cage adverse »
- 2.2. Quand une équipe « pratique le jeu passif », les arbitres principaux ne peuvent sanctionner immédiatement cette faute, car ils doivent respecter les procédures définies aux points 3.1. et 3.2. ci-dessous.
- 2.3. Cas où la pratique du jeu passif n'est pas sanctionnée
La pratique du jeu passif est autorisée, à titre d'exception, dans les situations spécifiques suivantes :
- 2.3.1. Quand elle est pratiquée par l'équipe qui, suite à une sanction de « power play », joue avec moins de joueurs que l'équipe adverse.
 - 2.3.2. Quand, vers la fin de la 2^{ème} période de jeu, il y a une différence significative entre les buts marqués par les deux équipes.
 - 2.3.2.1. *En championnat régional, dès que l'écart du score entre les deux équipes arrive à 7.*

3. PROCEDURES A RESPECTER PAR LES ARBITRES PRINCIPAUX DANS LE CAS DE JEU PASSIF

- 3.1. Quand une équipe « pratique le jeu passif » les arbitres principaux doivent, préalablement et de manière très explicite, « PREVENIR » que le jeu pourra être arrêté pour signaler cette faute. Cet « avertissement » doit être donné quand le décompte du temps de possession de la balle arrive, pour chaque action d'attaque, à 40 secondes maximum et de la façon suivante :
- 3.1.1. L'un des arbitres, de préférence celui qui est le plus près de l'endroit où se trouve la balle, doit lever les deux bras bien haut (au-dessus de sa tête), pour informer l'équipe attaquante qu'à partir de ce moment elle dispose de 5 secondes seulement pour conclure son attaque par un tir vers la cage de but adverse.
 - 3.1.2. Quand le second arbitre voit l'information donnée par son collègue, il doit commencer immédiatement le décompte des 5 secondes accordées pour effectuer le tir, en utilisant les gestes spécifiques.
 - 3.1.3. Dans le cas où le second arbitre ne commence pas immédiatement le décompte des 5 secondes, l'arbitre qui a donné « l'avertissement » de pratique de jeu passif devra le faire.
- 3.2. Chaque fois que l'équipe attaquante n'a pas conclu son attaque, *c'est-à-dire n'a pas « tiré vers la cage de but »*, avant le délai des 5 secondes, l'arbitre responsable du décompte doit arrêter immédiatement le jeu, pour sanctionner l'équipe fautive par un coup franc indirect exécuté conformément à l'article 28.2. L'endroit d'exécution est fixé de la façon suivante :
- 3.2.1. Quand la balle se trouvait dans la « zone de défense » et à l'intérieur de la surface de réparation de l'équipe fautive, il sera exécuté, par l'équipe adverse, dans un des coins supérieurs de la surface de réparation de l'équipe fautive
 - 3.2.2. Quand la balle se trouvait derrière la ligne de but de l'équipe fautive, il sera exécuté, par l'équipe adverse, dans un des coins inférieurs de la surface de réparation de l'équipe fautive

3.2.3. Quand la balle se trouvait dans la « zone de défense » et à l'extérieur de la surface de réparation de l'équipe fautive, il sera exécuté, par l'équipe adverse, à l'endroit où se trouvait la balle au moment de l'arrêt du jeu.

3.2.4. Quand la balle se trouvait dans la « zone d'attaque » de l'équipe fautive, il peut être exécuté, par l'équipe adverse, dès que la balle est « à l'arrêt » et sans qu'il soit nécessaire de respecter scrupuleusement l'endroit exact où se trouvait la balle au moment de l'arrêt du jeu.

4. DEFINITION DE L'ANTIJEU

La pratique d'antijeu constitue une violation évidente des principes de l'éthique sportive. Il est considéré qu'il y a une « pratique d'antijeu » quand l'équipe qui a la possession de la balle ne montre aucune intention d'attaquer la cage de l'adversaire pour marquer un but, et que pendant ce même temps l'autre équipe prend une attitude passive, ne montrant aucune intention de prendre la possession de la balle, renonçant elle aussi à toute tentative de marquer un but.

5. PROCEDURES A APPLIQUER PAR LES ARBITRES PRINCIPAUX DANS LE CAS D'ANTIJEU

Quand les deux équipes pratiquent l'antijeu, cela exige une intervention rapide et ferme des arbitres principaux pour que soit réintroduit un sain esprit de compétition sportive. Ils devront procéder comme suit :

5.1. Les arbitres principaux arrêteront le jeu et se réuniront au centre de la piste avec les capitaines des 2 équipes (ou avec leur remplaçant sur la piste) pour les avertir que cette pratique d'antijeu doit cesser immédiatement. Le jeu reprendra par un « entre-deux », exécuté à l'endroit où se trouvait la balle au moment de l'arrêt du jeu.

5.2. Si cet avertissement n'a pas effet, les arbitres siffleront un nouvel arrêt du jeu, pour montrer un carton bleu aux capitaines des deux équipes (ils sont tous les deux suspendus du jeu pour 2 minutes). Le jeu reprend par un « entre-deux » à l'endroit où se trouvait la balle au moment de l'arrêt du jeu.

5.3. Si cette 2^{ème} mesure n'a pas d'effet et que les deux équipes poursuivent la pratique d'antijeu, les arbitres principaux siffleront la fin du match, le noteront sur la feuille de match et feront un rapport d'incident détaillé en précisant sur les faits.

5.4. Quand les arbitres principaux ne prennent aucune mesure pour corriger le comportement antisportif des équipes, le membre du comité international présent à la table de marque (*ou le délégué ou superviseur désigné par le Comité Rink Hockey de la FFRS ou de la ligue, s'il y en a un*) devra intervenir immédiatement, au premier arrêt de jeu. Il appellera les arbitres principaux et leur demandera d'appliquer les procédures définies ci-dessus.

ARTICLE 10

« Power play » (infériorité numérique) – Définition et règles

1. « POWER PLAY » – SANCTION DISCIPLINAIRE DES EQUIPES

Le « power play » est une sanction disciplinaire qui pénalise la ou les équipes dont les membres ont commis une faute grave et oblige une équipe à jouer temporairement avec moins de joueurs que l'équipe adverse.

1.1. Lorsqu'un carton bleu ou rouge est montré à joueur ou à un autre membre de l'équipe qui n'est pas sur la piste, son équipe est sanctionnée par un « power play », conformément au point 3 ci-dessous. Un des joueurs sera retiré de la piste sur indication de l'entraîneur principal.

1.1.1. Le joueur retiré de la piste devra s'asseoir sur le banc de réserve de son équipe, étant donné qu'il n'est pas sanctionné disciplinairement.

1.1.2. Le joueur retiré de la piste pourra donc retourner pour remplacer un co-équipier, sur décision de son entraîneur, mais la situation de « power play » (1 ou 2 joueurs en moins sur la piste) doit être maintenue.

1.2. « POWER PLAY » DÛ A SEULE INFRACTION

1.2.1. Lorsqu'un membre d'une équipe est sanctionné pour une faute grave ou très grave, peu importe que le jeu soit en cours, arrêté ou interrompu, son équipe sera sanctionnée par un « power play » dont la durée maximum est fixée comme suit (sauf dans le cas particulier décrit au point 2 ci-dessous) :

- a) 2 minutes, quand la faute a été sanctionnée par un carton bleu
Cependant pour les compétitions nationales ou régionales organisées sous l'égide du CRH/FFRS, pour les catégories U11, U13 et U15, et exclusivement « suite à un carton bleu » : la durée de suspension du joueur fautif est fixée à 1 minute et celle du « power play » correspondant est fixée à 1 minute maximum.

- b) 4 minutes, quand la faute a été sanctionnée par un carton rouge

1.2.2. Le « power play » débute au moment où la faute qui a entraîné cette sanction de l'équipe a été commise.

1.2.3. Le « power play » se termine au moment où :

- a) l'équipe sanctionnée encaisse un but, en tenant compte néanmoins des dispositions du point 3.3 ci-dessous, à savoir : *sauf si l'équipe marque un but « contre son camp »* ; ou
b) la durée maximum du « power play » est écoulée, conformément à l'information donnée par « l'arbitre assistant » au délégué de l'équipe sanctionnée.

1.3. DEUX « POWER PLAY » DISTINCTS DUS A UNE ACCUMULATION D'INFRACTIONS PAR UNE EQUIPE

Lorsque le match est arrêté pour sanctionner disciplinairement un membre d'une ou des deux équipes et qu'une faute additionnelle est commise par un membre d'une équipe, le même infracteur ou un autre membre de son équipe, l'équipe fautive sera toujours sanctionnée par 2 « power play » distincts « et successifs » conformément aux dispositions ci-dessous s'il n'y a pas de « power play » en cours, sinon par un 2^{ème} « power play » qui débute immédiatement et dont la durée est le cumul des durées déterminées par ces 2 nouveaux cartons.

1.3.1. Le **premier « power play »**, relatif à la première faute sanctionnée par les arbitres, doit débiter et se terminer comme précisé au point 1.2. ci-dessus. *L'équipe reprend le jeu avec 3 joueurs (gardien compris).*

1.3.2. Le **second « power play »**, relatif à la ou les fautes additionnelles, se déroulera comme défini ci-dessous :

- a) Sa durée est fixée conformément au point 1.2.1. ci-dessus.
b) Il débute à la fin premier « power play ».
c) Il se termine conformément au point 1.2.3. ci-dessus.

1.3.3. La reprise du jeu se fera par l'exécution de la pénalité technique consécutive à la faute qui était à l'origine de l'arrêt du jeu, sans tenir compte des faits survenus à ce premier arrêt du jeu.

1.4. SANCTION DISCIPLINAIRE QUAND LES DEUX EQUIPES COMMETTENT SIMULTANEMENT DES INFRACTIONS

Lorsque, simultanément (même action de jeu ou même moment du jeu), dans chaque équipe, un même nombre de membres, joueurs ou membres du staff, sont sanctionnés par une suspension temporaire ou une expulsion définitive, la sanction de « power play » ne sera pas appliquée. En conséquence,

1.4.1. Chaque équipe reprendra le jeu avec le même nombre de joueurs qu'elle avait immédiatement avant ces infractions, en tenant compte néanmoins des dispositions 1.4.2 et 1.4.3. ci-dessous.

1.4.2. Dans le cas où l'une ou les deux équipes ne disposent pas de suffisamment de joueurs « de réserve » pour assurer les remplacements paritaires, mentionnés au point 1.2. ci-dessus, chacune des deux équipes devra accomplir sa propre sanction de « power play », sans aucun remplacement de leur(s) fautif(s).

1.4.3. Lorsque, avant la reprise du jeu mais après qu'un ou des remplacements aient déjà été effectués conformément au point 1.4.1, l'une des équipes est sanctionnée, pour une faute additionnelle commise par le même fautif ou un autre membre de son équipe, par un « power play » additionnel, les arbitres doivent procéder comme suit :

- a) Sanctionner l'équipe fautive avec le « power play » additionnel correspondant, en tenant compte du point 1.3. ci-dessus, et, le cas échéant, en appliquant les procédures du point 2 ci-dessus.
b) Annuler les remplacements déjà effectués, étant donné que les deux équipes reprendront le jeu avec un nombre différent de joueurs sur la piste, à savoir :

- l'équipe qui est sanctionnée par 2 « power play » distincts, reprendra le jeu avec seulement 3 joueurs (*gardien compris*) sur la piste
- l'autre équipe qui est sanctionnée par un seul « power play », reprendra le jeu avec 4 joueurs (*gardien compris*) sur la piste

1.5. FAUTE ADDITIONNELLE COMMISE PAR UN JOUEUR SUSPENDU TEMPORAIREMENT.

Lorsqu'après la reprise du jeu, un joueur/gardien sanctionné par un carton bleu commet une faute grave ou très grave, pendant qu'il est en train d'effectuer sa suspension auprès de la table de marque, les arbitres principaux procéderont comme suit :

- 1.5.1. Arrêter immédiatement le jeu pour montrer un carton rouge direct au fautif, l'expulser définitivement du jeu et l'obliger à quitter l'enclos réservé à son équipe.
- 1.5.2. Sanctionner son équipe par un « power play » *de 4 minutes maximum*.
- 1.5.3. La reprise du jeu se fera par un coup franc direct contre son équipe.

2. SANCTIONS DISCIPLINAIRES POUR UNE EQUIPE QUI JOUE AVEC SEULEMENT 3 JOUEURS (GARDIEN COMPRIS)

Lorsqu'une équipe est en train de jouer avec seulement 3 joueurs (gardien compris), peu importe le motif : blessures et/ou sanctions, et que l'un de ses joueurs ou un autre membre commet une faute grave ou très grave, il sera procédé comme suit :

- 2.1. Si l'équipe dispose d'un joueur « de réserve », le jeu se poursuivra, sans application d'un « power play » additionnel, en respectant le point 2.3 ci-dessous. Toutefois, la durée maximum du « power play » correspondant à la faute commise sera ajoutée à la durée restante du « power play » en cours qui concerne le dernier des fautifs sanctionnés antérieurement.
- 2.2. Si l'équipe ne dispose pas de joueur « de réserve », les arbitres principaux termineront le match. Les suites données à cet arrêt prématuré du jeu sont précisées dans l'article 11.3.2.
- 2.3. Lorsque, conformément au point 2.1., le match peut se poursuivre, les fautifs doivent toujours effectuer leur sanction disciplinaire. Cela implique, que tout joueur/gardien sanctionné alors qu'il était sur la piste doit la quitter et qu'il doit être remplacé par un joueur/gardien de réserve et s'il devient nécessaire de remplacer un gardien par un joueur de champ, la procédure définie dans l'article 16.5.1 sera mise en place, *à savoir : accorder un délai de 3 minutes pour que le joueur de champ s'équipe en gardien*.

3. ANNULATION/FIN DU « POWER PLAY » APRES L'ENCAISSEMENT D'UN BUT PAR L'EQUIPE SANCTIONNEE

Quand une équipe joue « en power play », à chaque but encaissé, l'un de ses joueurs « de réserve » peut entrer immédiatement sur la piste. (Un joueur expulsé ou suspendu temporairement et qui n'a pas terminé sa durée de suspension, n'est pas considéré comme un joueur « de réserve »).

- 3.1. Si, suite au coup franc direct ou au penalty qui a donné lieu au « power play », un but est encaissé, un joueur « de réserve » peut rentrer immédiatement sur la piste. De ce fait, l'équipe n'est pas effectivement sanctionnée par un « power play ».
- 3.2. Quand l'équipe qui joue « en power play » marque un but, ceci n'implique aucun changement à la punition en cours. Cette équipe poursuivra le jeu avec le même nombre de joueurs.
- 3.3. Quand l'équipe qui joue « en power play », marque intentionnellement un but dans sa propre cage, ce but encaissé n'a aucun effet sur la punition en cours, la durée du « power play » reste inchangée. *De plus, les procédures définies dans l'article 18.5 doivent être appliquées, à savoir : 2 cartons rouges, l'un au fautif et l'autre à son entraîneur principal, 2 « power play » distincts de 4 minutes maximum chacun, le jeu reprendra par un « coup d'envoi » pour valider le but.*

4. EXEMPLES DE SITUATIONS DE JEU ET PRECISIONS SUR LES PROCEDURES CORRESPONDANTES.

NB. Les durées de « power play » sont indiquées pour les catégories U17, U20 et senior. Pour les catégories U11, U13 et U15, « suite à un carton bleu » : la durée de suspension du joueur est réduite à 1 min ainsi que celle du « power play » correspondant.

4.1. Procédure technique de reprise du jeu applicable à tous les cas cites ci-dessous.

Dans toutes les situations de jeu décrites dans les points suivants de 4.2 à 4.8, les arbitres doivent toujours ordonner la reprise du jeu par l'exécution de la pénalité technique consécutive à la faute qui était à l'origine de l'arrêt du jeu, sans tenir compte des faits survenus à ce premier arrêt du jeu.

4.2. Un carton bleu est montré à un joueur lorsqu'il est sur la piste.

4.2.1. Le joueur fautif est sanctionné par une suspension temporaire de 2 minutes. Il doit accomplir la totalité de cette durée en étant assis sur la chaise prévue à cet effet près de la table de marque. A la fin de sa suspension, il regagne le « banc de réserve » de son équipe et devient ainsi disponible pour reprendre le match.

4.2.2. L'équipe du joueur fautif est pénalisée par un unique « power play », elle joue avec un joueur en moins sur la piste et le « power play » se termine immédiatement dès que l'équipe encaisse un but.

4.3. Un carton bleu est montré à un joueur « de réserve » qui avait été auparavant sanctionné par 2 cartons bleus.

4.3.1. Après avoir montré le carton bleu en question, qui est donc le 3^{ème} carton bleu pour le même joueur, un carton rouge (par accumulation) lui sera aussitôt montré. Il sera donc expulsé définitivement du jeu, devra quitter l'enclos et rejoindre son vestiaire.

4.3.2. L'équipe du fautif sera sanctionnée par un unique « power play » d'une durée maximum de 2 minutes, elle jouera avec 1 joueur en moins sur la piste. Le « power play » se termine dès que l'équipe encaisse un but.

4.3.3. L'entraîneur principal est responsable de choisir le joueur retiré de la piste. Ce joueur devra s'asseoir sur le banc de réserve de son équipe et sera disponible pour retourner sur la piste pour remplacer un coéquipier.

4.4. Un carton bleu est montré à un joueur qui est sur la piste et le jeu étant encore à l'arrêt, suite à une protestation contre cette décision par le délégué de l'équipe, l'arbitre lui montre un carton rouge direct.

4.4.1. Le joueur fautif est sanctionné par une suspension temporaire de 2 minutes. Il doit accomplir la totalité de cette durée en étant assis sur la chaise prévue à cet effet près de la table de marque. A la fin de sa suspension, il regagne le banc de réserve de son équipe et devient ainsi disponible pour reprendre le match.

4.4.2. Le délégué de l'équipe est expulsé définitivement du match et est obligé de quitter l'enclos.

4.4.3. L'équipe des fautifs est sanctionnée par 2 « power play » distincts. A la reprise du jeu, elle joue avec 2 joueurs en moins sur la piste.

4.4.4. Le premier « power play » a une durée maximum de 2 minutes et se termine dès que l'équipe encaisse un but.

4.4.5. A la fin du premier « power play », l'équipe sanctionnée joue avec un joueur en moins sur la piste, étant donné qu'un joueur de réserve doit entrer sur la piste et le deuxième « power play » débute. Sa durée maximum sera de 4 minutes et il prendra immédiatement fin dès que l'équipe encaissera un but.

4.5. Un carton bleu est montré à un joueur qui est sur la piste et le jeu étant encore à l'arrêt, suite à une protestation contre cette décision, l'arbitre montre un carton bleu au même joueur

4.5.1. Le joueur fautif est sanctionné par une suspension temporaire de 4 minutes (2 minutes pour chacun des cartons bleus qui lui ont été montrés). Il doit accomplir la totalité de cette durée en étant assis sur la chaise prévue à cet effet près de la table de marque. A la fin de sa suspension, il regagne le banc de réserve de son équipe et devient ainsi disponible pour reprendre le match.

4.5.2. L'équipe des fautifs est sanctionnée par 2 « power play » distincts. A la reprise du jeu, elle joue avec 2 joueurs en moins sur la piste

4.5.3. Le premier « power play » a une durée maximum de 2 minutes et se termine dès que l'équipe encaisse un but.

4.5.4. A la fin du premier « power play », l'équipe sanctionnée joue avec un joueur en moins sur la piste, étant donné qu'un joueur « de réserve » doit entrer sur la piste et le deuxième « power play » débute. Sa durée maximum sera de 2 minutes et il prendra immédiatement fin dès que l'équipe encaissera un but.

4.6. Un carton bleu est montré à un joueur qui est sur la piste et le jeu étant encore à l'arrêt, suite à une protestation contre cette décision, l'arbitre montre un carton bleu à un de ses coéquipiers qui était aussi sur la piste.

4.6.1. Les deux joueurs fautifs sont sanctionnés par une suspension temporaire de 2 minutes. Ils doivent tous les deux accomplir la totalité de cette durée en étant assis sur les chaises prévues à cet effet près de la table de marque. A la fin de leur suspension, les 2 joueurs regagnent le banc de réserve de leur équipe et deviennent ainsi disponibles pour reprendre le match.

4.6.2. L'équipe des fautifs est sanctionnée par 2 « power play » distincts. A la reprise du jeu, elle joue avec 2 joueurs en moins sur la piste.

4.6.3. Le premier « power play » a une durée maximum de 2 minutes et se termine dès que l'équipe encaisse un but.

4.6.4. A la fin du premier « power play », l'équipe sanctionnée joue avec un joueur en moins sur la piste, étant donné qu'un joueur « de réserve » doit entrer sur la piste et le deuxième « power play » débute. Sa durée maximum sera de 2 minutes et il prendra immédiatement fin dès que l'équipe encaissera un but.

4.7. Un carton rouge direct est montré à un joueur qui est sur la piste et le jeu étant encore à l'arrêt, suite à une protestation contre cette décision, l'arbitre montre un carton rouge direct au « mécanicien » de l'équipe.

4.7.1. Les deux fautifs, le joueur et le mécanicien, sont expulsés définitivement du match et sont obligés de quitter immédiatement l'enclos, le joueur devant regagner son vestiaire.

4.7.2. L'équipe des fautifs est sanctionnée par 2 « power play » distincts. A la reprise du jeu, elle joue avec 2 joueurs en moins sur la piste.

4.7.3. En plus du joueur fautif, l'entraîneur principal est responsable de choisir le joueur qui sera retiré de la piste. Ce joueur devra s'asseoir sur le banc de réserve de son équipe et sera disponible pour retourner sur la piste pour remplacer un coéquipier.

4.7.4. Le premier « power play » a une durée maximum de 4 minutes et se termine dès que l'équipe encaisse un but.

4.7.5. A la fin du premier « power play », l'équipe sanctionnée joue avec un joueur en moins sur la piste, étant donné qu'un joueur « de réserve » doit entrer sur la piste et le deuxième « power play » débute. Sa durée maximum sera de 4 minutes et il prendra immédiatement fin dès que l'équipe encaissera un but.

4.8. Un carton bleu est montré à un joueur qui est sur la piste lorsque son équipe joue avec seulement 3 joueurs (gardien compris) suite à une sanction de 2 « power play » distincts.

Exemple de situation : l'équipe est sanctionnée par un 1^{er} « power play » de 2 minutes et par un 2^{ème} « power play » de 4 minutes

4.8.1. Le joueur fautif est sanctionné par une suspension temporaire de 2 minutes. Il doit accomplir la totalité de cette durée en étant assis sur la chaise prévue à cet effet près de la table de marque. A la fin de sa suspension, il regagne le banc de réserve de son équipe et devient ainsi disponible pour reprendre le match.

4.8.2. S'il n'y a pas de joueur « de réserve », les arbitres termineront immédiatement le match. Sinon, un joueur « de réserve » pourra entrer sur la piste pour maintenir 3 joueurs (gardien compris) sur la piste et tenant compte de la procédure suivante.

4.8.3. La durée du 2^{ème} « power play » sera augmentée de 2 minutes. Le 2^{ème} power play débute à la fin du 1^{er}, sa durée maximum est donc de 6 minutes et il se termine immédiatement dès que l'équipe encaisse un but.

ARTICLE 11

Composition des équipes – Nombre minimum pour débiter ou continuer le match

1. Le jeu de rink hockey se joue entre deux équipes de 5 joueurs chacune, 1 gardien et 4 joueurs de champ et obligatoirement un gardien remplaçant.

- 1.1. Un gardien « remplaçant » doit être présent dans l'enclos de l'équipe dès le début du match et pendant toute sa durée, sauf s'il est sanctionné par *une suspension temporaire* ou une expulsion définitive, ou si une blessure au cours du match l'empêche de continuer à participer au match.
- 1.2. Chaque équipe peut avoir en plus 4 joueurs remplaçants qui peuvent être des joueurs de champ, cas le plus fréquent, ou des gardiens. Chaque équipe peut inscrire sur la feuille de match au maximum 10 joueurs et au moins 2 d'entre eux doivent être des gardiens
- 1.3. *Néanmoins, pour les compétitions organisées sous l'autorité du Comité Rink Hockey de la FFRS, il est toléré qu'une équipe puisse jouer « sans gardien remplaçant », lors des rencontres suivantes :*
 - *phases qualificatives du championnat de France de 3^{ème} division (sauf le tournoi final)*
 - *coupe de France senior jusqu'au 1/8 de finales inclus et uniquement pour les clubs de régionale ou de N3*
 - *compétitions strictement féminines*
 - *compétitions régionales.*

Dans ce cas, le nombre de joueurs de champ inscrits sur la feuille de match sera de 8 au maximum. En cas de blessure du gardien, l'équipe ne disposera que de 3 minutes pour qu'un des joueurs inscrits sur la feuille de match s'équipe et occupe le poste de gardien.
- 1.4. *Sauf dans les cas particuliers précisés ci-dessus, une équipe se présentant avec un seul gardien perdra automatiquement son match par FORFAIT « TECHNIQUE ». Dans ce cas, l'arbitre après avoir notifié sur la feuille de match le motif du forfait « technique », fera disputer la rencontre. Le match devra obligatoirement être joué.*
2. Pour les compétitions internationales « senior homme » entre des équipes de pays affiliés à la FIRS et qui se jouent sur plusieurs jours consécutifs, chaque équipe peut enregistrer 11 joueurs dont 3 gardiens obligatoirement. Pour chaque match, le nombre maximum de joueurs autorisés doit être conforme au point 1.2.
3. Pour commencer le match, chaque équipe se présente sur la piste avec un minimum de 5 joueurs en état de jouer, 3 joueurs de champ et **obligatoirement 2 gardiens de but**, (*sauf cas particuliers précisés au point 1.3.*), un sur la piste et l'autre dans l'enclos. *Ce dernier doit être en tenue c'est-à-dire chaussé de patins, revêtu d'un plastron, d'un maillot numéroté et de jambières. Le casque, les gants et la crosse doivent être à portée de main. A défaut, l'équipe fautive sera déclarée forfait (forfait « technique » dans le cas d'un seul gardien, voir point 1.4)*
 - 3.1. A tout instant du jeu, une équipe peut faire entrer sur la piste les autres joueurs, à condition qu'ils aient été préalablement enregistrés sur la feuille de match.

Pour les compétitions nationales et régionales, il est toléré qu'un ou plusieurs joueurs, à l'exception des 2 gardiens, régulièrement enregistrés sur la feuille de match et dont les licences ont été déposées avant le début de celui-ci, puissent ne pas se présenter (cause de retard,...) et puissent quand même participer à la rencontre. Toutefois, ils devront se présenter à la table de marque avant de pouvoir rejoindre l'enclos réservé à leur équipe.
 - 3.2. Si, à un moment du match, une équipe est réduite à seulement 2 joueurs (*gardien inclus*) sur la piste, les arbitres principaux doivent arrêter le jeu et le déclarer « terminé ». Ils écriront sur la feuille de match les circonstances détaillées qui les ont amenés à prendre cette décision, comme :
 - 3.2.1. Si cette situation est essentiellement la conséquence d'expulsions/suspensions ou d'abandon injustifié de joueurs, l'organisateur de cette compétition déclarera que l'équipe fautive a perdu par forfait (technique) et la victoire sera automatiquement accordée à l'autre équipe.
 - 3.2.2. Cependant, si les joueurs ont dû quitter le match uniquement à cause de blessures invalidantes, l'organisateur pourra décider de refaire jouer le match, soit en totalité soit en partie, en tenant compte du moment où le jeu a été arrêté.
4. Lorsqu'une équipe, ayant des joueurs disponibles dans l'enclos et en état de jouer, joue avec un nombre de joueurs inférieur au nombre autorisé par les règles du jeu, cela est considéré comme une violation très grave de l'éthique sportive. Dans ce cas les arbitres principaux procéderont comme suit :
 - 4.1. Arrêter immédiatement le jeu et montrer un CARTON ROUGE à l'entraîneur principal ou en l'absence d'entraîneur principal, dans cet ordre, à l'entraîneur assistant, à un des délégués de l'équipe ou au capitaine qui se trouve sur la piste.
 - 4.2. Sanctionner l'équipe fautive par un « power play » de 4 minutes.

- 4.3. Demander à l'équipe fautive de faire entrer sur la piste le nombre de joueurs autorisés par le règlement et si l'équipe jouait volontairement avec un joueur en moins, cela continuera pendant la durée du « power play ».
- 4.4. Le jeu reprendra par un coup franc direct contre l'équipe fautive.
5. L'identification officielle sur la feuille de match des joueurs (gardiens inclus) des deux équipes est faite par un numéro individuel, de 1 à 99 (sans pouvoir utiliser le 0). Ce numéro doit être apparent : obligatoirement sur le maillot du joueur et éventuellement sur le short.

ARTICLE 12

Composition du « banc de réserve » et des membres du staff d'une équipe

1. Le « banc de réserve » d'une équipe peut être composé de 12 personnes (*qui doivent être licenciées à la FFRS, dans le cas de compétitions nationales ou régionales*). Elles sont identifiées comme suit :
 - 1.1. Cinq joueurs remplaçants dont obligatoirement un gardien.
(Le gardien étant facultatif pour les compétitions régionales et pour les nationales précisées dans l'article 11.1.3)
 - 1.2. Deux délégués
 - 1.3. Un entraîneur principal. *Pour les compétitions nationales, il doit être identifiable facilement, par le port d'un brassard ou autre signe.*
 - 1.4. Un entraîneur assistant ou un préparateur physique
 - 1.5. Un médecin
 - 1.6. Un kiné ou un infirmier
 - 1.7. Un mécanicien ou un régisseur
 - 1.8. *Cependant, et exclusivement pour les compétitions « jeunes » nationales ou régionales et la N1-F, l'entraîneur et les membres du staff peuvent être licenciés dans un autre club que celui de l'équipe qu'ils managent. Pour cela, ils devront saisir sur le site des licences FFRS, une demande de « prêt d'officiel d'équipe ».*
2. Les équipes doivent occuper l'enclos/banc de réserve en face de leur propre zone de défense et changer d'enclos pendant la pause entre les 2 périodes de jeu.
3. Pendant que le jeu est en cours, seuls 3 membres de chaque équipe, dont l'entraîneur principal, sont autorisés à se tenir debout près de la balustrade, en face de leur banc de réserve. Tous les autres membres doivent rester assis.
 - 3.1. Tous les membres d'une équipe qui ont été enregistrés sur la feuille de match sont autorisés à se trouver dans l'enclos réservé à leur équipe. Pour les compétitions internationales, les membres du staff (autres que les joueurs de réserve) doivent porter autour du cou, une carte d'accréditation fournie par le comité d'organisation de la compétition et identifiant son porteur (nom de l'équipe, nom et fonction, photo couleur).
 - 3.2. En cas de perte de leur carte d'accréditation, les arbitres leur interdiront l'accès au banc de réserve (enclos), sauf autorisation expresse de l'organisateur.
4. Pour les transgressions mineures commises par des membres du banc de réserve, les arbitres principaux, profiteront d'un arrêt de jeu, pour demander au délégué de l'équipe de faire exécuter immédiatement la correction demandée.
5. Pour les fautes disciplinaires *graves ou très graves* commises par des membres du banc de réserve, les arbitres principaux procéderont conformément à l'article 23.
6. Les joueurs ou autres membres du staff sanctionnés par un carton rouge sont expulsés et perdent le droit de rester dans l'enclos/banc de réserve.
 - 6.1. Les joueurs sanctionnés par un carton bleu doivent effectuer leur suspension temporaire en étant assis sur les sièges prévus à cet effet et qui sont situés entre le banc de réserve et la table de marque.
 - 6.2. Lorsqu'une personne reste illégalement dans l'enclos, car elle est expulsée ou pour une autre raison, et refuse d'obtempérer à la demande expresse des arbitres principaux, ceux-ci demanderont de faire appel à la police pour faire respecter leurs décisions.

7. En dehors des joueurs lorsqu'ils effectuent un remplacement, seuls le médecin et/ou le kiné et après y avoir été expressément autorisés par les arbitres principaux, pourront entrer sur la piste pour porter assistance à un blessé, et ceci, même s'ils ont été expulsés du banc de réserve.
- 7.1. Si le docteur et/ou le kiné entre sur la piste, sans autorisation préalable des arbitres principaux, ils seront sanctionnés par un avertissement oral, après qu'ils aient donné assistance au joueur blessé.
- 7.2. En cas de récidive, les arbitres principaux sanctionneront le médecin et/ou le kiné, après qu'ils aient donné assistance au joueur blessé, par un carton rouge et les expulseront du banc de réserve.
- 7.3. *Pour les compétitions nationales ou régionales, en l'absence de médecin ou de kiné dans le staff de l'équipe, un autre membre du staff, y compris l'entraîneur principal, pourront « remplacer » le médecin ou le kiné et « tenir sa fonction » en respectant les procédures définies ci-dessus.*

ARTICLE 13

Actions du gardien de but pendant le jeu – Droits spécifiques

1. Le gardien de but, comme les autres joueurs, doit accomplir son rôle en se tenant sur ses patins. Lorsqu'il est à l'intérieur de sa surface de réparation et est en train de défendre sa cage de but, il bénéficie de droits spécifiques dans les situations de jeu suivantes :
- 1.1. Pendant qu'il essaie d'arrêter un tir ou d'empêcher son équipe d'encaisser un but, le gardien peut s'agenouiller, s'asseoir, s'allonger ou ramper et arrêter la balle avec n'importe quelle partie de son corps, *dégager la balle avec ses patins*, même s'il est temporairement en contact avec le sol.
- 1.2. Après avoir effectué un sauvetage, il doit se remettre sur ses patins, mais il est autorisé à garder un genou au sol, sauf lors de l'exécution d'un coup franc direct ou d'un penalty contre son équipe.
- 1.3. Si le gardien perd son casque ou la visière/grille de son casque alors qu'il est en train de défendre sa cage, aucune faute ne sera signalée. Le cas échéant, les arbitres appliqueront la règle de l'avantage et seulement après l'action, ils arrêteront le jeu pour que le gardien puisse remettre son casque.
- 1.4. Si le gardien effectue une intervention correcte, et non une faute, lorsqu'il est en train de défendre sa cage, par exemple, si suite à un tir ou action du gardien, la balle entre directement dans la cage de but adverse, sans avoir été jouée ou touchée par un autre joueur, les arbitres principaux devront valider le but.
2. Lorsque le gardien est dans sa surface de réparation, il ne peut pas empêcher intentionnellement la balle d'être jouée, il n'est pas autorisé à
- a) attraper ou retenir la balle avec ses mains,
 - b) s'allonger ou se coucher sur la balle
 - c) retenir la balle entre ses jambes et ses jambières
 - d) transporter ou effectuer des mouvements d'ouverture/fermeture de ses jambes pour empêcher la balle d'être jouée
 - e) utiliser sa crosse pour maintenir la balle contre ses patins ou ses jambières ou la ramener vers lui
 - f) utiliser sa crosse pour déplacer la balle et l'immobiliser entre ses jambes et ses jambières
 - g) jouer la balle ou prendre une part active au jeu quand il ne tient pas sa crosse dans sa main
 - h) jouer la balle ou prendre une part active au jeu quand il ne porte pas son équipement spécifique complet (casque, plastron, ses deux gants, ses deux jambières)
- Chaque fois qu'une telle infraction se produit, les arbitres principaux doivent arrêter immédiatement le jeu et sanctionner son équipe par un penalty, sans prendre aucune action disciplinaire.
3. Lorsque le corps du gardien de but est totalement en dehors de sa surface de réparation, il ne peut pas utiliser intentionnellement ses instruments spécifiques de protection. S'il commet une infraction aux règles du jeu, il est soumis aux sanctions suivantes :
- 3.1. Si le gardien joue intentionnellement la balle avec ses gants ou jambières, les arbitres principaux doivent arrêter immédiatement le jeu et montrer un carton bleu au gardien et appliquer les sanctions correspondantes précisées dans l'article 26.2. *à savoir : suspension du gardien pour 2 minutes, remplacement du gardien, « power play » de 2 minutes contre son équipe, le jeu reprendra par un coup franc direct contre son équipe.*

- 3.2. Si le gardien joue irrégulièrement la balle avec sa crosse ou si ses gants ou ses jambières touchent la balle de façon non intentionnelle, les arbitres principaux, s'il n'y a aucune raison d'appliquer la règle de l'avantage, signaleront une « faute technique » et sanctionneront son équipe par un coup franc indirect, sans prendre de mesure disciplinaire.
4. Fautes commises par le gardien en dehors de sa surface de réparation *quand la balle est derrière la ligne de but*
Quand la balle est derrière la surface réparation, il est fréquent que le gardien commette certaines fautes, comme frapper avec sa crosse un adversaire, jouer la balle irrégulièrement. Dans ce cas les arbitres principaux doivent arrêter immédiatement le jeu et sanctionner l'équipe du gardien fautif comme suit :
- 4.1. Signaler une « faute technique », lorsque gardien joue irrégulièrement la balle avec sa crosse car il ne se tient pas uniquement sur ses patins car il a un ou deux genoux au sol. Le jeu reprendra par un coup franc indirect dans le coin inférieur de la surface de réparation le plus proche de l'endroit où la faute a été commise (sans mesure disciplinaire).
- 4.2. Signaler une « faute d'équipe », avec un coup franc indirect dans le coin inférieur de la surface de réparation le plus proche de l'endroit où la faute a été commise (sans mesure disciplinaire), à chaque fois que le gardien frappe avec sa crosse,
a) la crosse d'un adversaire
b) les patins et/ ou les protège-tibias d'un adversaire, sans violence et sans causer sa chute.
- 4.3. Signaler un coup franc direct, après avoir montré un carton bleu au gardien fautif, à chaque fois que le gardien frappe violemment, avec sa crosse, les patins ou protège-tibias d'un adversaire, provoquant ainsi sa chute.
- 4.4. Signaler un coup franc direct, après avoir montré un carton rouge au gardien fautif, à chaque fois que le gardien frappe violemment un adversaire, avec sa crosse, sur une zone non protégée (tête, jambes, bras, tronc, genoux, etc.).

ARTICLE 14

Commencer et recommencer le jeu – Coup d'envoi – Reprendre le jeu après un but « validé »

1. Le jeu commence et se termine toujours au coup de sifflet de l'arbitre. *La fin du match est signalée par trois coups de sifflet de l'arbitre.* Le signal sonore des chronométreurs n'est rien qu'une indication à destination des arbitres.
2. Pour commencer chacune des périodes du jeu et à chaque fois qu'un but est marqué, la balle est placée au centre de la piste sur la ligne médiane. Le « coup d'envoi » est exécuté, après le coup de sifflet de l'arbitre, par l'équipe qui est désignée de la façon suivante :
- 2.1. Pour commencer la première période du match, par l'équipe « reçue ». L'autre équipe commencera la deuxième période.
- 2.2. Après chaque but accordé, par l'équipe qui a encaissé le but, sauf article 5.1.4 et 5.2.5, à savoir: *lors du « but en or » ou des séries de « tirs au but ».*
3. Pendant l'exécution du « coup d'envoi », seul le joueur qui va l'exécuter (jouer la balle) et un de ses coéquipiers peuvent se trouver dans le cercle central. Tous les autres joueurs doivent se trouver dans leur propre moitié de piste et en dehors du cercle central.
- 3.1. Après le coup de sifflet de l'arbitre, la balle est en jeu et un joueur de l'équipe adverse peut jouer la balle, si le joueur chargé du coup d'envoi hésite ou met trop de temps à jouer la balle.
- 3.2. Le joueur chargé du coup d'envoi peut envoyer la balle
a) dans la direction de la moitié de piste opposée
b) en arrière dans sa propre demie piste. Dans ce cas, son équipe ne dispose que de 5 secondes pour passer la balle dans la moitié de piste opposée. A défaut, les arbitres siffleront un coup franc indirect.
4. Si après le coup de sifflet de l'arbitre, le joueur qui exécute le coup d'envoi, décide de tirer directement vers la cage de but adverse et marque un but, celui-ci ne sera pas validé si la balle n'a pas été touchée ou jouée par un autre joueur (gardien compris), *peu importe son équipe*. Si le but n'est pas validé, le jeu reprendra par un « entre deux » qui sera exécuté dans un des coins inférieurs de la surface de réparation de la cage de but où la balle est entrée.

ARTICLE 15

« Temps mort »

1. Chaque équipe peut demander, au cours de chaque période du temps normal de jeu, un « temps mort » dont la durée est toujours d'une minute.
 - 1.1. Une équipe qui n'a pas demandé son « temps mort » pendant la première période ne peut pas réclamer de « temps mort » pendant la deuxième période.
 - 1.2. Pendant les prolongations, il ne peut pas être accordé de « temps mort », même si une équipe n'a pas demandé de « temps mort » pendant la durée normale de jeu.
2. Les demandes de « temps mort » doivent être effectuées auprès de la table de marque, par le délégué de l'équipe.

Pour les compétitions nationales ou régionales, en l'absence de délégué, par un membre du staff ou un joueur/gardien, désigné par chaque équipe pour cette fonction avant le début de la rencontre et désigné dans ce règlement par le « délégué auprès de la table de marque ».

L'arbitre assistant doit, en respectant le point 3 ci-dessous, procéder comme suit :

 - 2.1. Informer les arbitres principaux, les équipes et le public de la demande, en posant un drapeau, ou autre signal spécifique, sur le coin supérieur de la table de marque le plus proche de l'enclos de l'équipe l'a demandé.
 - 2.2. Dès le 1^{er} arrêt du jeu suivant la demande, aviser les arbitres principaux, par un signal sonore (ou coup de sifflet), de la demande de « temps mort » et l'équipe qui l'a présentée, par des gestes appropriés et en pointant vers le drapeau ou signal placé sur la table de marque.
 - 2.3. Assurer le contrôle de la durée du « temps mort » accordé par les arbitres, et signaler sa fin en émettant un signal sonore (ou coup de sifflet).
 - 2.4. Assurer l'enregistrement sur la feuille de match des « temps mort » accordés à chaque équipe.
3. Un « temps mort » demandé n'est accordé qu'après confirmation par les arbitres principaux à la table de marque, par un coup de sifflet et gestes spécifiques.
 - 3.1. Si les arbitres principaux constatent qu'il y a un ou plusieurs joueurs blessés sur la piste, le décompte du « temps mort » ne commencera qu'après avoir secouru ou évacué les blessés de la piste.
 - 3.2. Un « temps mort » demandé sera toujours enregistré, même si l'équipe qui l'a demandé y renonce après que la table de marque en ait informé les arbitres par un signal sonore.
4. Pendant le « temps mort », les joueurs sont autorisés à se regrouper (au bord de la balustrade) près de l'enclos réservé à leur équipe. Les remplacements de joueurs/gardiens sont autorisés *et il est permis qu'un joueur/gardien entre sur la piste avant que son co-équipier n'en soit sorti*, mais aucun des membres du « staff » de l'équipe ne peut entrer sur la piste.
 - 4.1. Les arbitres principaux doivent garder la balle et se placer au centre de la piste, de manière à observer et contrôler les joueurs et les membres situés dans l'enclos des équipes.
 - 4.2. A l'expiration du « temps mort », les arbitres principaux placeront la balle sur la piste, en fonction de l'action qui avait causé l'arrêt du jeu, et siffleront pour ordonner la reprise du jeu, sauf si le jeu recommence par l'exécution d'un coup franc direct ou d'un penalty.

ARTICLE 16

Entrées et sorties de la piste – Remplacements – Remplacement obligatoires – Remplacement du gardien Remplacements irréguliers

1. Chaque équipe pénétrera sur la piste et la quittera par la porte d'accès de son enclos, notamment pour effectuer le remplacement d'un joueur ou gardien de but et en tenant compte que le remplaçant ne peut entrer sur la piste qu'après que l'autre joueur n'en soit sorti.
2. **ENTRER OU SORTIR EN SAUTANT PAR-DESSUS LA BALUSTRADE**

- 2.1. Si un joueur ou gardien, dans l'action du jeu, tombe en dehors de la piste en passant par-dessus la balustrade, les arbitres principaux peuvent autoriser qu'il revienne sur la piste en re-passant par-dessus la balustrade.
- 2.2. Un joueur ou gardien ne peut entrer ou sortir de la piste en sautant par-dessus la balustrade sans l'autorisation préalable et spécifique des arbitres. Quand cette infraction est commise, les arbitres principaux procéderont comme suit :
 - 2.2.1. S'il s'agit de la 1^{ère} fois pour un joueur ou un gardien, le jeu ne sera pas arrêté. Cependant, au 1^{er} arrêt de jeu suivant, les arbitres appliqueront les procédures définies dans l'article 25.2.2, à savoir : *Sanctionner le fautif par un avertissement verbal, sans autre sanction disciplinaire pour lui et pour son équipe. Cet avertissement sera donné de manière publique et avec des gestes explicites, face au fautif, qui si nécessaire devra se lever, en lui indiquant que c'est la 1^{ère} fois et qu'il ne doit pas récidiver.*
 - 2.2.2. En cas de récurrence du même joueur ou gardien, les arbitres principaux arrêteront immédiatement le jeu et appliqueront les procédures définies dans l'article 25.2.3, à savoir : *Montrer un carton bleu au fautif, il sera suspendu pendant 2 min (ou expulsé si c'est le 3^{ème} carton bleu) et son équipe sera sanctionnée par un « power play » de 2 minutes maximum et le jeu reprendra par un coup franc direct.*
- 2.3. Un joueur qui entre sur la piste en passant par-dessus la balustrade et effectue un remplacement « irrégulier », commet une faute grave et il sera sanctionné comme au point 6 ci-dessous.

3. REMPLACEMENTS OBLIGATOIRES

- 3.1. Sauf dans le cas où il n'y a pas de remplaçants disponibles, un gardien ou un joueur blessé qui a été secouru sur la piste doit être remplacé, même s'il est apte physiquement à poursuivre le jeu.
Néanmoins, cette disposition n'est pas applicable pour les compétitions régionales, la phase régulière de N3, les compétitions féminines, les championnats de France des régions ou des clubs jusqu'à U17 inclus et, pour uniquement les clubs de N3 ou « régionale », jusqu'aux 1/8 de finales (inclus) de Coupe de France
- 3.2. Quand il est constaté que l'équipement d'un gardien est défectueux, sauf dans la situation décrite dans l'article 13.1.3, à savoir : *quand le gardien perd son casque au cours d'une action de défense de son but*, les arbitres doivent arrêter immédiatement le jeu et ordonner son remplacement par le gardien de « réserve », sauf s'il n'y a pas de gardien « de réserve » disponible.
 - 3.2.1. Il n'est pas obligatoire de remplacer le gardien, quand profitant d'un arrêt de jeu, il demande aux arbitres principaux l'autorisation de se rendre dans son enclos pour nettoyer la visière de son casque ou pour ajuster les fixations de ses jambières ou d'une autre pièce de protection.
 - 3.2.2. Lors d'un « temps mort » ou si le jeu est arrêté pour secourir un joueur blessé, le gardien n'est pas obligé de demander l'autorisation préalable des arbitres principaux pour se rendre près de la balustrade ou dans son enclos pour nettoyer sa visière ou ajuster son équipement.
- 3.3. Chaque fois qu'un gardien qui est sur la piste se dirige vers son enclos pour nettoyer la visière de son casque ou tout autre motif, sans avoir demandé la permission aux arbitres principaux, sauf situation décrite au point 3.2.2, ceux-ci procéderont comme suit :
 - 3.3.1. Ils appliqueront les procédures précisées dans l'article 25.2.2., à savoir : *sanctionner le gardien fautif par un avertissement verbal « officiel », sans autre sanction disciplinaire pour lui et pour son équipe.*
 - 3.3.2. Ils obligeront le remplacement du gardien fautif par le gardien « de réserve », sauf s'il n'y a pas de gardien « de réserve » disponible.

4. REMPLACEMENTS – REGLES GENERALES

Les remplacements peuvent se faire pendant le déroulement du jeu ou pendant un arrêt ou une interruption, en respectant les dispositions précisées ci-dessous :

- 4.1. Quand le jeu est en cours, le joueur (ou gardien) « remplaçant » ne peut pas entrer sur la piste avant que l'autre joueur (ou gardien) ne l'ait quittée, conformément au point 6 ci-dessous.
- 4.2. Lors de l'exécution d'un coup franc direct ou d'un penalty, les remplacements de joueurs ou de gardien sont autorisés uniquement avant que les arbitres principaux n'aient fini de contrôler le positionnement des joueurs, mais aucun remplacement n'est autorisé après que les arbitres ont donné l'autorisation d'exécution, c'est-à-dire pendant le décompte des 5 secondes accordées pour commencer l'exécution du coup franc direct ou du penalty

- 4.3. Un gardien, enregistré comme tel sur la feuille de match, ne peut remplacer qu'un autre gardien, sauf lors des 5 dernières minutes de la 2^{ème} période « régulière » de jeu, conformément au point 5.2 ci-dessous.
- 4.4. Un gardien ou un joueur qui a été secouru sur la piste ne peut y rentrer de nouveau qu'après que les arbitres principaux aient ordonné la reprise du jeu (*sauf dans le cas précisé ci-dessus au point 3.3.1. pour certaines compétitions nationales ou régionales*).
- 4.5. *Un joueur ou gardien expulsé ne peut pas entrer sur la piste avant la fin du match (salut du public compris).*
- 4.6. *Un joueur ou gardien « licencié à la FFRS », mais non régulièrement inscrit sur la feuille de match avant qu'il ne débute, ne peut pas remplacer un autre joueur ou gardien.*

5. DISPOSITIONS SPECIFIQUES A PRENDRE EN COMPTE LORS DU REMPLACEMENT D'UN GARDIEN DE BUT

Les gardiens de but peuvent être remplacés dans les mêmes conditions que les joueurs de champ. Toutefois, à l'occasion d'un arrêt de jeu, une équipe peut demander aux arbitres principaux de lui accorder un délai de 30 secondes pour effectuer le remplacement par le gardien « de réserve ».

- 5.1. Lorsque, pour des motifs disciplinaires ou conformément au point 3 ci-dessus, le gardien qui est sur la piste doit être remplacé et qu'il n'y a pas de gardien « de réserve » disponible, les arbitres principaux devront accorder un délai de 3 minutes pour qu'un joueur de champ puisse s'équiper avec les équipements spécifiques de protection du gardien et le remplacer.
- 5.1.1. Si le gardien qui doit être remplacé refuse de donner ses équipements spécifiques au joueur qui pourrait le remplacer, les arbitres ordonneront au capitaine et/ou au délégué de l'équipe de chercher rapidement une solution au problème.
- 5.1.2. S'ils n'arrivent pas à un accord, les arbitres termineront le match et feront un rapport détaillé des faits sur la feuille de match. *L'équipe fautive perdra le match par forfait « technique » dans les compétitions nationales et régionales.*
- 5.2. Seulement lors des 5 dernières minutes de la 2^{ème} période régulière du jeu, une équipe peut choisir l'option technique de remplacer le gardien par un joueur de champ. Mais ce joueur de champ ne peut bénéficier des droits spécifiques aux gardiens dans la défense de leur cage, ni utiliser les protections spécifiques aux gardiens. Si un joueur de champ sort de la piste, un gardien pourra le remplacer et reprendre sa place dans la cage de but.

6. REMPLACEMENTS IRREGULIERS

- 6.1. Lorsque le jeu est arrêté ou interrompu, il ne peut jamais y avoir de remplacement irrégulier. Cela signifie que les arbitres principaux ne peuvent pas ordonner la reprise du jeu sans avoir vérifié au préalable que toutes les conditions sont requises conformément aux règles applicables.
- 6.2. Les remplacements irréguliers ne peuvent arriver que lorsque le jeu est actif et en cours, comme dans les circonstances suivantes :
- 6.2.1. Lorsque le joueur ou le gardien rentre sur la piste avant que l'autre joueur ou gardien n'ait quitté la piste
- 6.2.2. Lorsqu'un joueur ou un gardien entre « irrégulièrement » sur la piste, soit parce qu'il était suspendu, soit parce qu'il n'était pas enregistré sur la feuille de match avant le début de celui-ci.
- 6.3. Lorsque les arbitres principaux constatent un remplacement irrégulier, ils doivent arrêter immédiatement le jeu et procéder de la façon suivante :
- 6.3.1. Monter un carton bleu au joueur ou gardien remplaçant *dans les situations décrites aux points de 4.1 à 4.4 ci-dessus.*
- 6.3.2. Appliquer les sanctions disciplinaires prévues dans l'article 26.2 pour les fautifs et pour leur équipe, à savoir : *montrer un carton bleu au fautif et le suspendre pendant 2 minutes, sanctionner son équipe par un « power play » de 2 minutes maximum, la reprise du jeu se fera par un coup franc direct ou un penalty.*
- 6.3.3. En cas de violation du point 4.2 ci-dessus, ordonner la réexécution du coup franc direct ou du penalty.
- 6.3.4. *Dans la situation décrite au point 6.2.2, montrer 2 cartons rouges, l'un au joueur suspendu ou au joueur non enregistré régulièrement avant le début du match et l'autre à l'entraîneur principal, et sanctionner l'équipe du fautif par 2 « power play » distincts « et successifs » de 4 minutes maximum chacun s'il n'y a*

pas de « power play » en cours, sinon par un 2^{ème} « power play » de 8 (4 + 4) minutes qui débute immédiatement. Le jeu reprendra par un coup franc direct.

6.3.5. Si un joueur expulsé entre sur la piste pendant le match (salut au public inclus), il sera automatiquement suspendu pour les 5 (1 + 4) matches suivants avec cette équipe et ne pourra pas participer à aucune autre rencontre (avec son club) tant qu'il n'a pas purgé ces 5 matches de suspension et son entraîneur principal sera sanctionné par un carton rouge et son équipe par une sanction de « power play » précisée au point 6.3.4. ci-dessus. Le jeu reprendra par un coup franc direct.

ARTICLE 17

Jouer la balle – Balle « en jeu » ou « hors jeu »

1. JOUER LA BALLE AVEC LA CROSSE

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

1.1.1. La balle peut seulement être jouée ou shootée avec les côtés plats de la crosse. Il est interdit de couper ou faucher la balle avec le tranchant de la crosse, sauf pour le gardien quand il est dans sa surface de réparation.

1.1.2. Un joueur de champ, en possession de la balle ou impliqué dans l'action du match, ne peut soulever aucune partie de sa crosse au-dessus du niveau de ses épaules. Cette restriction ne s'applique pas pendant l'exécution d'un tir vers le but, à condition que ce mouvement ne mette pas en danger l'intégrité physique de n'importe quel joueur, adversaire ou co-équipier.

1.1.3. Toute infraction au points 1.1.1 ou 1.1.2 est sanctionnée techniquement en appliquant l'article 24, à savoir : aucune sanction disciplinaire et le jeu reprendra par :

- **un penalty, si l'infraction est commise quand le fautif est dans sa surface de réparation.** Toutefois, il n'y a pas de penalty, quand :
 - la balle est, volontairement ou non, élevée à plus de 1,50 m de haut et le jeu reprendra par un coup franc indirect dans l'un des coins supérieur de la surface de réparation,
 - la balle est retenue ou déviée par une action involontaire, comme un rebond sur le corps ou les patins ou la crosse, et les arbitres principaux ne sanctionneront pas cette action.
- **un coup franc indirect dans tous les autres cas. Arrêt immédiat du jeu, sauf si la règle de l'avantage s'applique.**

1.2. Tout but marqué par un attaquant, accidentellement ou non, suite à un rebond de la balle sur n'importe quelle partie du corps ou des patins, ne sera pas validé.

1.3. Cependant, un but marqué par un joueur dans sa propre cage sera toujours validé, peu importe qu'il ait été marqué par la crosse ou suite à un rebond, accidentel ou non, de la balle sur n'importe quelle partie de son corps ou ses patins.

2. RESTRICTIONS DANS LES ACTIONS DE « JEU DE LA BALLE »

2.1. Les arbitres doivent arrêter le jeu et sanctionner par une faute « technique », en appliquant l'article 24 (rappelé ci-dessus), à chaque fois que l'une des situations suivantes se produit :

2.1.1. Un joueur de champ joue la balle alors que sa main ou autre partie de son corps, est en contact avec le sol,

2.1.2. Un joueur de champ joue la balle avec l'aide ses mains, ses bras ou n'importe quelle partie de son corps

2.1.3. Un joueur de champ joue la balle avec sa main ou avec un coup de pied volontaire

2.1.4. Un joueur arrête la balle et la retient immobilisée entre les bords de la balustrade et ses patins ou sa crosse.

2.1.5. Un joueur de champ joue la balle alors qu'il est appuyé ou agrippé à la cage de but

2.1.6. Un joueur conserve la balle dans un des coins de la piste ou derrière la cage de but, alors qu'il est à l'arrêt et dos à la piste. Il n'y a pas de faute si le joueur est à l'arrêt et face à la piste.

2.2. Au cours du jeu, la balle ne doit pas être élevée à plus de 1,50 m de hauteur, exception faite pour le gardien de but quand il est dans sa surface de réparation.

2.2.1. Une infraction à cette disposition sera toujours sanctionnée par un coup franc indirect, même si elle est commise dans la surface de réparation du fautif.

2.2.2. Lorsque la balle s'élève au-delà de la hauteur réglementaire suite à un rebond contre la cage de but ou la balustrade, ou contre le corps, la crosse ou les patins d'un joueur de champ, cela ne sera pas considéré comme une faute, à condition que la balle ne sorte pas de la piste.

3. SANCTIONS DES JOUEURS LORSQU'ILS PARTICIPENT AU JEU AVEC UN EQUIPEMENT NON REGLEMENTAIRE

3.1. Les arbitres principaux doivent arrêter le jeu et signaler une faute, sanctionnée conformément à l'article 25.3.5. à savoir : *une faute « d'équipe »*, lorsqu'un joueur ou un gardien joue la balle ou participe activement au jeu, alors que son équipement n'est pas réglementaire, notamment dans l'une des situations suivantes :

3.1.1. Quand un joueur ou gardien joue la balle alors qu'il ne tient pas fermement sa crosse dans sa ou ses mains.

3.1.2. Quand un joueur ou gardien joue la balle alors que ses patins sont défectueux, roue perdue ou bloquée, platine détachée de la chaussure, etc.

3.1.3. Quand un gardien joue la balle ou défend sa cage de but alors qu'il ne porte pas les équipements spécifiques, casque, plastron, ses 2 gants et ses 2 jambières.

3.2. *Néanmoins*, lorsque l'équipement d'un joueur ou gardien n'est pas réglementaire, mais que celui-ci ne participe pas activement au jeu, les arbitres principaux n'arrêteront pas le jeu. Ils profiteront de l'arrêt de jeu suivant pour faire effectuer le remplacement de ce joueur, si cela n'a pas déjà été fait.

4. BALLE DEFECTUEUSE

Quand une balle devient défectueuse, les arbitres principaux devront arrêter le jeu pour procéder au remplacement et au choix d'une nouvelle balle. Le jeu recommencera par un coup franc indirect en faveur de l'équipe qui était en possession de la balle au moment de l'arrêt du jeu.

5. BALLE « EN JEU »

5.1. La balle est « en jeu » lorsque l'un des arbitres principaux siffle pour commencer ou recommencer le jeu, ou, lorsqu'après un arrêt de jeu pour signaler un coup franc indirect, quand le joueur qui l'exécute touche la balle.

5.2. La balle est toujours « en jeu » si elle touche accidentellement un arbitre ou si elle s'élève accidentellement à plus de 1,50 m de hauteur (*sans toucher le plafond*), suite à un rebond contre une cage de but ou la balustrade, ou suite à un sauvetage du gardien, ou encore suite à un ricochet entre deux crosses.

6. BALLE « HORS-JEU »

6.1. La balle est « hors-jeu » à chaque fois que le jeu est arrêté par les arbitres, ou quand :

6.1.1. La balle vient à se loger dans les jambières du gardien, dans *une partie extérieure du filet* ou au-dessus de la cage de but. Dans ce cas – *sauf lorsque la règle de la durée maximum (5 ou 10 secondes) de possession de la balle dans sa « zone de défense » s'applique* – le jeu sera arrêté et reprendra par un « entre-deux » exécuté dans l'un des coins inférieurs de la surface de réparation.

6.1.2. Lorsque la balle est bloquée entre le bord supérieur de la balustrade et les filets de protections ou sort de la piste en passant par-dessus la balustrade *et sans toucher le plafond*, peu importe que ce soit suite à une action volontaire d'un joueur ou un rebond sur un joueur ou sur les montants de la cage de but, *et sauf lorsque la règle de la durée maximum (5 ou 10 secondes) de possession de la balle dans sa « zone de défense » s'applique*, les arbitres principaux arrêteront le jeu, et il reprendra par un coup franc indirect contre l'équipe fautive.

6.2. *Néanmoins*, lorsque la balle devient « hors-jeu », soit suite à un ricochet entre deux crosses, soit suite à une situation engageant deux ou plusieurs joueurs et que les arbitres ne sont pas sûrs du joueur qui a commis la faute, le jeu recommencera avec un « entre-deux ».

6.3. Lorsque la balle touche le plafond de la salle, soit suite à un rebond sur les montants de la cage de but, soit lorsque les arbitres principaux ne sont pas sûrs du joueur qui a commis la faute, le match reprendra avec un « entre-deux » au centre de la piste.

ARTICLE 18

Valider un but – But « non validé » – Cas particulier : fin d'une période de jeu, prolongation, « contre son camp »

1. VALIDER UN BUT

- 1.1. Quand le jeu se déroule en conditions réglementaires, un but est marqué chaque fois que la balle a franchi entièrement la « ligne de but » et/ou est entrée dans la cage, sans avoir été lancée, transportée ou shootée par les patins ou n'importe quelle partie du corps d'un attaquant.
- 1.2. Un but sera toujours validé, *par deux coups de sifflet*, à chaque fois qu'il est marqué par :
 - 1.2.1. Un tir **régulier**, effectué de n'importe quel endroit de la piste, sauf si lors d'un coup franc indirect ou d'un coup d'envoi, la balle entre directement dans la cage de but sans avoir été touchée par un autre joueur *ou gardien, peu importe l'équipe à laquelle il appartient*.
 - 1.2.2. L'exécution régulière d'un « entre-deux », même si la balle entre directement dans la cage sans avoir été touchée ou jouée par un autre joueur *ou gardien, peu importe l'équipe à laquelle il appartient*.
 - 1.2.3. Un but marqué par un joueur ou gardien dans sa propre cage, que ce soit avec sa crosse ou une partie de son corps, sans tenir compte de sa position sur la piste.
 - 1.2.4. Un but marqué par le gardien adverse, après une intervention régulière pour défendre de sa cage de but, même si la balle entre directement dans la cage de but adverse, sans avoir été touchée ou jouée par un autre joueur *ou gardien, peu importe l'équipe à laquelle il appartient*.
- 1.3. Si la balle s'élève à plus de 1,50 m de hauteur (et sans toucher le plafond), suite à un rebond contre les montants de la cage de but ou contre la balustrade, et en retombant touche le dos du gardien et entre dans la cage, le but sera validé, car il est considéré qu'aucune faute n'a été commise par le joueur qui a effectué le tir.
- 1.4. Si un joueur ou gardien de l'équipe qui défend jette sa crosse ou son casque ou ses gants pour essayer d'empêcher que la balle entre dans la cage, mais toutefois sans succès, les arbitres valideront le but. Puis ils sanctionneront le joueur fautif conformément à l'article 22.8.1. *à savoir : si le fautif est identifié ils lui montreront un carton rouge direct (à défaut ils montreront un carton bleu à l'entraîneur principal et en son absence, un carton rouge au délégué. En l'absence de délégué, un carton bleu au capitaine qui est sur la piste). Dans tous les cas, l'équipe du fautif sera sanctionnée par un simple « power play », correspondant à la couleur du carton montré, et le jeu reprendra par un « coup d'envoi ».*

2. BUT NON VALIDE

- 2.1. Un but ne sera pas validé quand il est suite à :
 - 2.1.1. Un rebond sur une partie du corps ou des patins d'un joueur de l'équipe qui aurait pu bénéficier de ce but, même si ce but est la conséquence d'un accident ou d'une action involontaire de l'attaquant.
 - 2.1.2. L'exécution d'un coup franc indirect et que la balle entre directement dans la cage de but sans avoir été touchée par un autre joueur
 - 2.1.3. L'exécution d'un coup d'envoi et que la balle entre directement dans la cage de but sans avoir été touchée par un autre joueur
 - 2.1.4. Une intervention extérieure au jeu, qui pénètre irrégulièrement sur la piste.
- 2.2. Dans tous les cas ci-dessus, le jeu recommencera par un « entre-deux » qui sera toujours exécuté dans un des coins inférieurs de la surface de réparation où la balle est entrée « invalidement ».

3. BUT MARQUE A LA FIN DU JEU OU A LA FIN DE LA 1^{ère} PERIODE

Si un but « valide » est marqué au même moment que la table de marque signale la fin d'une des périodes régulières de jeu, les arbitres le valideront officiellement en ordonneront un « coup d'envoi » et en sifflant immédiatement pour signaler la fin de la période ou du jeu.

Néanmoins, pour les compétitions nationales et régionales, il est toléré de siffler la fin du match sans procéder à un « coup d'envoi », mais les arbitres devront veiller à ce que le but soit enregistré sur la feuille officielle de match.

4. BUT MARQUE PENDANT LA PROLONGATION DU JEU

Si un but « valide » est pendant la prolongation « but en or », les arbitres siffleront immédiatement la fin du match, validant ainsi le but. Il n'y aura pas de coup d'envoi.

5. BUT MARQUE INTENTIONNELLEMENT DANS SA PROPRE CAGE

Si un joueur ou un gardien marque intentionnellement un but dans sa propre cage, les arbitres principaux le valideront toujours et, en plus, ils devront prendre les sanctions suivantes :

- 5.1. Montrer 2 cartons rouges, l'un au joueur ou au gardien responsable de ce but contre son camp, l'autre à l'entraîneur principal et en son absence, dans l'ordre suivant, à l'entraîneur assistant, au délégué, au capitaine qui se trouve sur la piste.
- 5.2. Sanctionner l'équipe du fautif par 2 « power play » distincts *de chacun 4 minutes maximum et cette équipe reprendra le jeu avec 3 joueurs (gardien compris).*

ARTICLE 19

Bloc – Feinte de bloc – Ecran – Obstruction – Définitions et sanctions des infractions

1. BLOC

Le bloc est une action tactique légale effectuée par un joueur attaquant qui essaie, dans le champ de vision adverse et sans aucun contact physique, d'empêcher un adversaire d'obtenir une position défensive extérieure favorable, et de ce fait gêne l'efficacité de son action.

- 1.1. Le « bloqueur » peut se placer latéralement et effectuer le bloc de manière statique (sans la balle) ou dynamique (avec la balle).
- 1.2. Si le joueur bloqué ne bouge pas, le « bloqueur » peut effectuer le bloc aussi près qu'il le souhaite, mais sans contact physique.
- 1.3. Si le joueur bloqué est en mouvement, le « bloqueur » doit lui laisser assez de place, au moins 50 centimètres, pour que ce dernier puisse essayer d'éviter le bloc ou de se soustraire au bloc en s'arrêtant ou en changeant de direction.
- 1.4. Le « bloqueur » ne peut pas avoir une attitude manifestement agressive. Il doit être légèrement incliné vers l'avant et tenir sa crosse en bas.

2. FEINTE DE BLOC

Une feinte de bloc est une action tactique légale et utile, effectuée par un joueur attaquant, sans aucun contact physique avec l'adversaire défenseur, où il simule le commencement d'un bloc, puis va occuper un espace libre.

3. ECRAN

Un écran est une action tactique légale menée par le joueur attaquant qui, étant ou non le porteur de balle, se déplace devant le défenseur adverse pour le gêner ou l'empêcher d'agir efficacement sur l'action d'attaque menée par le porteur de balle.

4. BLOC IRREGULIER

Un bloc est irrégulier dans les situations suivantes :

- 4.1. Le « bloqueur » effectue un contact physique avec un défenseur adverse.
- 4.2. Le « bloqueur » a une attitude « agressive », tenant sa crosse au-dessus de la ligne de ses patins dans le but de gagner plus d'espace et/ou d'intimider le joueur « bloqué ».
- 4.3. Le « bloqueur » se déplace et ne garde pas la distance minimum de 50 cm du joueur « bloqué » ou quand il pousse ou entre en collision avec le joueur « bloqué ».

5. OBSTRUCTION

L'obstruction est un acte de jeu irrégulier, quand un joueur, attaquant ou défenseur, provoque intentionnellement le contact physique avec un adversaire afin de l'empêcher de faire opposition à une action de jeu et/ou d'avancer sur la piste, comme par exemple :

- 5.1. Couper ou barrer le chemin à un adversaire pour l'empêcher de s'éloigner ou de se démarquer quand il n'a pas la balle ou l'empêcher de participer à l'action en cours.
- 5.2. Presser un adversaire contre la balustrade, de façon à l'empêcher de jouer la balle.
- 5.3. S'accrocher à ou s'appuyer sur la cage de but ou la balustrade ou la partie supérieure de la balustrade, dans le but de barrer le chemin à un adversaire et de le gêner dans ses mouvements.

6. Les blocs irréguliers et les obstructions sont sanctionnés, par les arbitres principaux, par une « FAUTE D'ÉQUIPE », conformément à l'article 25.3.5., à savoir : *procédures générales pour sanctionner une faute d'équipe.*
- 6.1. Toutefois, les arbitres doivent faire une « lecture » et évaluation correcte des situations de jeu, et savoir distinguer entre :
- 6.1.1. Les actions fautives et « punissables », cas d'obstruction et de bloc irrégulier, qui sont commises intentionnellement et qui entraînent un contact physique avec l'adversaire, et :
- 6.1.2. Les actions tactiques et parfaitement légales des joueurs attaquants qui, en tant que telles, rehaussent la compétitivité du jeu et qui ne doivent donc pas être pénalisées.
- 6.2. Quand un joueur, dans l'action du jeu, se trouve sur le chemin de l'adversaire, il n'est pas obligé de s'effacer pour lui laisser la voie libre, il peut se maintenir dans la trajectoire de l'adversaire et rester face à lui tant qu'il est à l'arrêt et aussi longtemps qu'il n'effectue aucun mouvement.

ARTICLE 20

**Autres situations spécifiques de jeu : Déplacement de la cage de but – « entre deux » – Abandon volontaire
Piste impraticable – Joueur blessé sur la piste – Cas un attaquant essaie, illégalement, de bénéficier d'une faute
Arrêt du match avant la fin de la durée réglementaire**

1. DEPLACEMENT DE LA CAGE DE BUT

Si la cage de but vient à être déplacée, les arbitres principaux doivent procéder comme suit :

- 1.1. Si la cage de but a été déplacée intentionnellement par un gardien ou un joueur, de n'importe quelle équipe. L'arbitre arrêtera le jeu immédiatement et montrera un carton bleu au joueur fautif et mettront en place les sanctions correspondantes spécifiées dans l'article 26.2., à savoir : *suspension du fautif pendant 2 minutes, et sauf cas particuliers des fautes « doubles », sanctionner l'équipe du fautif par un « power play » de 2 minutes maximum et le jeu reprendra soit par un coup franc direct, si l'équipe attaquante est fautive, soit par un penalty, si la faute a été commise par un défenseur (gardien compris).*
- 1.2. Si la cage de but a été déplacée involontairement par un joueur ou gardien, de n'importe quelle équipe.
- 1.2.1. L'arbitre doit essayer de remettre la cage à sa place, pour éviter d'arrêter le jeu.
- 1.2.2. Au cas où ce qui est ci-dessus ne serait pas possible, l'arbitre arrêtera le jeu pour replacer correctement la cage. Le jeu reprendra par un coup franc indirect, exécuté par l'équipe qui avait la balle en sa possession au moment de l'arrêt

2. « ENTRE DEUX ». Circonstances où le jeu reprend par un « ENTRE-DEUX » – Modalités d'exécution et sanction.

- 2.1. Lorsque le jeu est arrêté par les arbitres, il reprendra par un « entre-deux » dans les circonstances suivantes :
- 2.1.1. Si l'arrêt du jeu n'est pas pour signaler une faute et que les arbitres ne sont pas sûrs de l'équipe qui avait la possession de la balle au moment de l'arrêt.
- 2.1.2. Si l'arrêt du jeu est pour signaler deux fautes de gravité identique et commises simultanément par deux joueurs adverses, un de chaque équipe.
- 2.1.3. *Pour recommencer le jeu après un but marqué et non validé.*
- 2.1.4. *Si la balle est logée dans les jambières du gardien (sauf si la règle des 5 ou 10 secondes s'applique)*
- 2.1.5. *Si la balle est logée dans une partie extérieure du filet de la cage de but (sauf règle des 5 ou 10 secondes)*
- 2.1.7. *Si la balle sort de la piste suite à un rebond entre deux crosses.*
- 2.1.8. *Si la balle touche le « plafond » suite à un rebond ou action défensive du gardien.*
- 2.2. Pour exécuter un « entre-deux », deux joueurs, un de chaque équipe, se font face, en tournant le dos à leur propre camp et tenant la crosse devant eux, appuyée sur le sol à une distance d'au moins 20 cm de la balle.
- 2.2.1. Exceptés les 2 joueurs qui procèdent à l'exécution de « l'entre-deux », tous les autres joueurs doivent se placer à au moins 3 mètres de distance de l'endroit de son exécution.
- 2.2.2. Les joueurs ne peuvent jouer la balle qu'après le coup de sifflet de l'arbitre.
- 2.2.3. Si un joueur frappe la balle avant le coup de sifflet de l'arbitre *ou provoque l'adversaire à commettre une faute*, l'arbitre sanctionnera immédiatement l'équipe du joueur fautif par un coup franc indirect exécuté au même endroit.

- 2.2.4. Si un joueur, autre que ceux qui exécutent l'entre-deux, ne respecte pas la demande des arbitres de se placer à 3 mètres, son équipe sera sanctionnée par une « faute d'équipe ».
- 2.3. L'endroit d'exécution d'un « entre-deux » sera indiqué par les arbitres avec les gestes appropriés. Il sera exécuté à l'endroit où se trouvait la balle au moment de l'arrêt, sauf lors des situations spécifiques suivantes :
- 2.3.1. Après un but non validé, marqué directement par un tir lors d'un coup d'envoi ou d'un coup franc indirect, il sera exécuté dans l'un des coins inférieurs de la surface de réparation.
- 2.3.2. Si la balle est « hors-jeu » car logée dans les jambières du gardien ou dans une partie extérieure du filet de la cage de but, il sera exécuté dans l'un des coins inférieurs de la surface de réparation.
- 2.3.3. Si la balle touche le plafond de la salle, suite à une action précisée dans l'article 17.6.3, à savoir : *suite à un rebond sur la cage ou une action défensive du gardien ou si l'infracteur n'est pas clairement identifié*, il sera exécuté au centre de la piste.
- 2.3.4. Dans le cas d'interruptions effectuées quand la balle se trouvait à l'intérieur de la surface de réparation ou entre le prolongement de la ligne de but et le fond de la piste, il sera exécuté dans l'un des coins de la surface de réparation, plus précisément le coin le plus proche de l'endroit où se trouvait la balle au moment de l'interruption.
- 2.3.5. *Si l'arrêt a été provoqué pour signaler deux fautes de gravité identique et commises simultanément par deux joueurs adverses, un de chaque équipe, à l'endroit où ces fautes ont été commises, si elles ont eu lieu au même endroit, sinon à l'endroit où se trouve la balle, si les fautes ont été commises à des endroits différents.*

3. ABANDON « VOLONTAIRE » D'UNE EQUIPE AU COURS DU MATCH

- 3.1. *Pour les compétitions internationales*, lorsqu'une équipe abandonne volontairement le jeu, lors d'un tournoi amical ou d'une manifestation officielle, elle sera mise « hors compétition » et sanctionnée par une amende définie par l'organisateur ou l'autorité concernée.
- 3.2. *Pour les compétitions nationales ou régionales, voir point 7 ci-dessous.*

4. PISTE DEVENANT IMPRATICABLE AU COURS DE LA RENCONTRE

Pour les compétitions internationales.

- 4.1. Si pour motif de panne d'électricité, ou de piste devenant humide et glissante ou autre dommage matériel de la piste ou de la balustrade, une interruption du jeu est nécessaire, les arbitres principaux accorderont un délai de 60 minutes maximum pour trouver une solution et redémarrer le jeu.
- 4.2. Cette tolérance de 60 minutes est la durée maximum d'interruption que peuvent accorder arbitres pour trouver une solution et redémarrer le jeu.
- 4.3. A l'expiration des 60 minutes, si le problème n'est pas résolu, les arbitres principaux doivent terminer le jeu, informer les 2 capitaines de leur décision et faire un rapport des faits sur la feuille officielle de match.

Pour les compétitions nationales ou régionales.

L'arbitre observera un arrêt maximum de 60 minutes aux fins d'apprécier si la rencontre peut être reprise.

Si le match ne pouvait être poursuivi, les 2 cas suivants seront à considérer :

- a) *Si l'interruption est intervenue au cours de la 1^{ère} période de jeu ou lors des 15 premières minutes de la seconde période de jeu, le match devra être rejoué dans son intégralité.*
- b) *Si l'interruption est intervenue au-delà des 15 premières minutes de la seconde période de jeu, le score au moment de l'interruption est acquis.*

5. JOUEURS BLESSES SUR LA PISTE

- 5.1. Lorsqu'un joueur est blessé et reste inanimé sur la piste, les arbitres principaux doivent arrêter immédiatement le jeu et autoriser le médecin et/ou le kiné à entrer sur la piste pour lui porter assistance.
- 5.1.1. Tant que se déroule l'assistance sur la piste à un joueur blessé, les arbitres principaux doivent autoriser les autres joueurs à se réunir près de l'enclos de leur équipe ou en tout autre endroit de la piste.
- 5.1.2. Sauf dans le cas où il n'y a pas de joueur « de réserve » disponible, un joueur ou un gardien qui a été secouru sur la piste doit obligatoirement être remplacé, même si entre-temps il se trouve en état de continuer dans le jeu.

5.1.3. S'il n'y a pas de gardien « de réserve » disponible, pour sanctions disciplinaires ou blessure, il doit être remplacé par un joueur de champ « de réserve » conformément à l'article 16.5.1., à savoir : *un délai de 3 minutes sera accordé pour permettre au joueur de s'équiper pour remplacer le gardien secouru.*

5.1.4. La reprise du jeu sera effectuée, en fonction de l'endroit de la balle au moment de l'arrêt du jeu, par :

- a) Un coup franc indirect, en faveur de l'équipe qui avait la possession de la balle au moment de l'arrêt ou
- b) Un « entre-deux », s'il y a des doutes quant à l'équipe qui avait la possession de la balle.

5.1.5. La rentrée en piste d'un gardien ou joueur qui a été secouru sur la piste ne pourra avoir lieu qu'après la reprise du jeu par les arbitres.

5.2. Si un gardien est blessé lors d'une action de sauvetage et que suite à une nouvelle action un but est marqué, les arbitres principaux doivent valider le but.

5.3. Néanmoins, les dispositions précisées aux points 5.1.2, 5.1.3 et 5.1.5 ci-dessous ne sont pas applicables pour les compétitions régionales, la phase régulière de N3, les compétitions féminines, les championnats de France des régions ou des clubs jusqu'à U17 inclus et, pour uniquement les clubs de N3 ou « régionale », jusqu'aux 1/8 de finales (inclus) de Coupe de France.

6. ACTIONS OU UN JOUEUR CHERCHE A BENEFICIER « ILLEGALEMENT » D'UNE FAUTE

6.1. Les arbitres doivent toujours évaluer avec lucidité les situations qui peuvent dissimuler des comportements répréhensibles du point de vue éthique et sportif, telles que les tentatives de joueurs de tromper les arbitres en cherchant à bénéficier de fautes commises par leurs adversaires et qui, en fait, ne le sont pas. Ces comportements se produisent le plus souvent dans certaines situations de jeu, comme :

- 6.1.1. Un joueur, placé dans la surface de réparation de l'adversaire, qui simule avoir souffert d'une faute dans le but de bénéficier d'un penalty.
- 6.1.2. Un joueur, placé en dehors de sa surface de réparation, qui simule avoir souffert d'une faute, dans le but que l'équipe adverse soit ainsi sanctionnée par un coup franc direct, suite au nombre de fautes d'équipe qu'elle a accumulées.
- 6.1.3. Un joueur attaquant, en possession de la balle dans le camp de l'adversaire, qui cherche à bénéficier d'un penalty en essayant que certaines actions de jeu soient considérées comme des fautes de l'adversaire. Par exemple, quand il renonce à l'attaque vers la cage et choisit de diriger la balle dans la direction :
 - a) du corps ou de l'équipement de protection du gardien de but adverse qui, accidentellement, a laissé tomber sa crosse et, désirent vivement la récupérer, laisse sa cage déprotégée.
 - b) du corps d'un joueur **de champ** adverse qui, *étant dans sa surface de réparation*, a glissé et est tombé sur la piste.

6.2. Lors des situations de jeu semblables aux exemples cités ci-dessus, les arbitres principaux doivent appliquer les procédures suivantes :

- 6.2.1. Arrêter immédiatement le jeu et donner un AVERTISSEMENT VERBAL au joueur attaquant fautif, prenant en considération que c'est lui qui a fait une infraction, en essayant, illégalement, que la faute soit attribuée à l'adversaire.
- 6.2.2. Signaler une « faute d'équipe » à enregistrer pour l'équipe de l'attaquant fautif. La reprise du jeu se fera par un coup franc indirect, sauf dans la situation décrite dans l'article 25.3.3.1., à savoir : *le nombre de fautes d'équipe accumulées doit être sanctionné par un coup franc direct.*
- 6.2.3. *Le coup franc indirect sera exécuté au coup de sifflet de l'arbitre :*
 - *si la faute a été commise dans la zone de défense de l'équipe qui en bénéficie, à l'endroit où la balle était, sans qu'il soit nécessaire de la replacer dans un des coins de la surface de réparation*
 - *si la faute est commise derrière la cage de but du fautif, dans un des coins inférieurs de la surface de réparation*
 - *dans tous les autres cas, à l'endroit de la faute*

6.3. Dans le cas où un défenseur qui est dans sa propre surface de réparation simule avoir été victime d'une faute d'un attaquant, sauf dans le cas d'une situation de « but imminent », les arbitres arrêteront immédiatement le jeu, sanctionneront son équipe par un penalty et donneront un AVERTISSEMENT au joueur, en lui expliquant que c'est lui qui a commis une faute, étant donné qu'il avait essayé, de façon illégitime, de faire pénaliser l'équipe adverse.

7. ARRET DU MATCH AVANT LA FIN DE LA DUREE REGLEMENTAIRE – COMPETITIONS NATIONALES ET REGIONALES

7.1. Si lors du match, suite à des blessures ou sanctions, une équipe n'a plus que 2 joueurs (gardien inclus) sur la piste, les arbitres termineront le match immédiatement et noteront sur la feuille de match le moment (temps de jeu) où ils ont déclaré le match comme terminé. Ils feront un rapport d'incident détaillé précisant les circonstances ayant motivé leur décision. Etant spécifié que :

7.1.1. Si une telle situation est déterminée essentiellement par des suspensions ou des expulsions ou par l'abandon injustifié de joueurs, les arbitres déclareront forfait « technique » l'équipe fautive et le Comité Rink Hockey de la FFRS ou CRH/LIGUE validera sa défaite pour le match concerné.

7.1.2. Si la situation est le résultat d'incidents anormaux durant le jeu, comme des blessures invalidantes de joueurs qui auront dû abandonner la piste, la Comité Rink Hockey de la FFRS ou CRH/LIGUE décidera de la suite à donner, match à rejouer ou non, et si oui, entièrement ou en partie.

7.2. Si une rencontre devait être « interrompue et terminée » par les arbitres avant la fin de la durée réglementaire, suite à une bagarre générale, envahissement du terrain, abandon d'une équipe, et après qu'ils aient pris le temps d'en discuter entre eux et éventuellement avec les capitaines et/ou délégués des équipes, afin d'étudier avec eux la possibilité d'un « retour au calme » et d'une reprise du jeu, ou pour tout autre motif que ceux précisés ci-dessus, il devra être fait mention sur la feuille de match du moment précis et de l'heure de cet arrêt. Les deux clubs en présence ainsi que les arbitres seront tenus d'adresser à la Comité Rink Hockey de la FFRS ou CRH/LIGUE, dans les 48 heures, un rapport circonstancié sur les conditions « d'interruption » de ladite rencontre. Le Comité Rink Hockey concernée décidera des suites à donner (soumission éventuelle à l'arbitrage de la Commission de Discipline).

ARTICLE 21

Classification des fautes et des infractions – Règle de l'avantage – Fautes « de crosse contre crosse »

1. Les violations des règles jeu de Rink Hockey sont classées comme suit :

- 1.1. Les infractions et les fautes techniques
- 1.2. Les infractions et les fautes disciplinaires

2. LES INFRACTIONS ET FAUTES DISCIPLINAIRES doivent être différenciées selon leur :

2.1. GRAVITE :

- 2.1.1. Fautes mineures ou légères
- 2.1.2. Fautes « d'équipe »
- 2.1.3. Fautes graves = carton bleu
- 2.1.4. Fautes très graves = carton rouge

2.2. FORME :

- 2.2.1. Fautes verbales
- 2.2.2. Fautes de contact

2.3. MOMENT :

- 2.3.1. Fautes commises quand le jeu en cours
- 2.3.2. Fautes commises quand le jeu arrêté *ou interrompu*

2.4. LIEU :

- 2.4.1. Fautes commises sur la piste
- 2.4.2. Fautes commises sur le banc de réserve/enclos.

3. INFRACTIONS ET REGLE DE L'AVANTAGE

- 3.1. Les arbitres doivent toujours arrêter le jeu pour signaler une faute, excepté dans les situations décrites ci-dessous où ils doivent appliquer la « REGLE DE L'AVANTAGE » et laisser le jeu se poursuivre afin de garantir que l'équipe du fautif ne bénéficie pas de la faute commise par un de ses membres.**
- 3.2. Dans le cas d'une situation de but imminent, les arbitres principaux doivent appliquer la règle de l'avantage, et immédiatement après la fin du tir *ou de l'action*, procéder comme suit :**
- 3.2.1. S'il n'y a pas de but marqué, arrêter immédiatement le jeu et procéder comme indiqué dans le point 3.5.1. a) et b) ci-dessus
- 3.2.2. Si un but est marqué, ils le valideront et, le cas échéant appliqueront les sanctions disciplinaires pour les fautifs et leur équipe. Le jeu reprendra par un « coup d'envoi » au centre de la piste.
- 3.3. Quand il ne s'agit pas d'une situation de but imminent, les arbitres principaux pourront accorder la règle de l'avantage seulement si l'équipe qui a souffert d'une « faute d'équipe » peut bénéficier d'une situation de contre-attaque favorable, c'est-à-dire dans l'une des situations suivantes :
- 3.3.1. Un ou deux joueurs de l'équipe qui a souffert de la faute, dont l'un d'eux avec la balle, avancent en direction de la cage de l'adversaire, avec sur sa/leur trajectoire, en plus du gardien, au maximum un joueur adverse.
- 3.3.2. Trois joueurs de l'équipe qui a souffert de la faute, dont l'un d'eux avec la balle, avancent dans la direction de la cage de l'adversaire, avec une opposition, en plus du gardien, d'au maximum deux joueurs adverses.
- 3.4. Chaque fois que, dans l'une des situations décrites au point 3.3. ci-dessus, les arbitres principaux décident d'appliquer la règle de l'avantage, ils n'arrêteront pas le jeu pour signaler la « faute d'équipe », mais ils devront toujours s'assurer qu'elle a été enregistrée par « l'arbitre assistant », même quand le jeu n'a pas été arrêté.
- 3.5. Sauf dans le cas d'une situation de but imminent décrite au point 3.2 ci-dessus, les arbitres principaux ne doivent pas appliquer la règle de l'avantage et doivent arrêter immédiatement le jeu, si l'une des circonstances suivantes se produit :
- 3.5.1. Dans le cas où une faute grave ou très grave a été commise, les arbitres principaux doivent appliquer en plus les procédures suivantes :
- a) Sanctionner disciplinairement la faute ou infraction, le fautif par un carton bleu ou rouge et aussi son équipe par un « power play ».
- b) Sanctionner techniquement l'équipe fautive par un coup franc direct ou un penalty, en fonction de l'endroit où la faute a été commise.
- 3.5.2. Quand une « faute d'équipe » a été commise et qu'elle détermine un coup franc direct contre l'équipe fautive, conformément à l'article 25.3.3.1., à savoir : 10^{ème}, 15^{ème}, etc. « *faute d'équipe* ».

4. FAUTES COMMISES AVEC LA CROSSE CONTRE LA CROSSE D'UN ADVERSAIRE

- 4.1. Les arbitres principaux doivent être capables d'évaluer correctement et de distinguer toutes les situations de jeu, notamment lors des actions qui peuvent être considérées comme fautives et parmi celles-ci les situations où la règle de l'avantage peut s'appliquer, en tenant compte du point 3 ci-dessus.
- 4.2. Dans le cas spécifique d'actions fautives commises avec la crosse, les arbitres principaux, pour éviter des arrêts de jeu inutiles, doivent être capables d'évaluer les situations pour lesquelles, effectivement, une faute avec la crosse ne peut pas rester impunie, comme dans les exemples suivants :
- 4.2.1. Quand un joueur touche légèrement la crosse d'un adversaire, *avec l'intention manifeste de récupérer la balle*, les arbitres laisseront le jeu se poursuivre, sans signaler de faute.
- 4.2.2. Quand un joueur utilise sa crosse pour donner des coups répétitifs et/ou avec violence sur la crosse d'un adversaire, *ou quand un joueur soulève la crosse d'un adversaire porteur de la balle, ou quand un joueur empêche un adversaire de jouer la balle en mettant sa crosse « sur » celle de l'adversaire ou quand le porteur de la balle bloque l'action d'un adversaire en mettant sa crosse en « opposition » à celle du défenseur et frappe ainsi la crosse du défenseur* les arbitres principaux devront procéder comme suit :

- a) Arrêter immédiatement le jeu, signaler une faute d'équipe et ordonner la reprise du jeu par un coup franc indirect,
ou
- b) Appliquer, le cas échéant, la règle de l'avantage, en tenant compte des points 3.3 et 3.4. ci-dessus, ils n'arrêteront pas le jeu et veilleront à ce que « l'arbitre assistant » enregistre la « faute d'équipe ».

ARTICLE 22

Règles générales concernant les pénalités pour faute

1. Toutes les fautes et violations des règles du jeu de Rink Hockey doivent être sanctionnées par les pénalités appropriées.
 - 1.1. Sanctions pour le fautif, de manière strictement disciplinaire, qui comprennent les situations suivantes :
 - 1.1.1. Avertissement verbal, conformément à l'article 25.2, à savoir : *fautes mineures*
 - 1.1.2. Suspension temporaire, carton bleu, conformément à l'article 26, à savoir : *fautes graves*
 - 1.1.3. Expulsion définitive, carton rouge, conformément à l'article 27, à savoir : *fautes très graves*
 - 1.2. Sanctions pour l'équipe du fautif, de manière technique et disciplinaire, qui comprennent les situations suivantes :
 - 1.2.1. Sanctions techniques pour l'équipe du fautif :
 - a) Coup franc indirect, conformément à l'article 28
 - b) Coup franc direct ou penalty, conformément à l'article 29
 - 1.2.2. Sanctions disciplinaires pour l'équipe du fautif : « power play » avec 1 ou 2 joueurs en moins sur la piste, conformément à l'article 10.
2. Sauf dans les cas où les arbitres principaux doivent appliquer la règle de l'avantage, toutes les fautes commises pendant le jeu doivent être pénalisées en fonction de leur gravité, en tenant compte que : plus une faute contribue à empêcher de marquer un but, plus elle doit être considérée comme grave.
3. **JEU DUR ET INCORRECT**
 - 3.1. Le jeu brutal et incorrect est interdit et devra être pénalisé. Exemples de situation :
 - 3.1.1. Presser un adversaire contre la cage de but ou la balustrade
 - 3.1.2. Charger, pousser un adversaire, et entraver délibérément ses mouvements
 - 3.1.3. Attaquer et frapper un adversaire avec la crosse, accrocher ou retenir un adversaire par une partie de son équipement ou de son corps
 - 3.2. Sauf le gardien quand il est dans sa surface de réparation, aucun joueur ne peut s'accrocher à la cage de but quand il joue la balle
 - 3.3. Frapper ou crocheter un adversaire avec la crosse est un acte particulièrement violent et dangereux, que les arbitres principaux doivent punir sévèrement, techniquement et disciplinairement.
4. **« ENDROIT D'EXECUTION » DES FAUTES**
 - 4.1. Sauf pour le cas 4.2. ci-dessous, « l'endroit d'exécution » de la faute est défini en fonction du lieu où la faute a été commise.
 - 4.2. Lorsque, suite à un shoot vers la cage de but, la balle s'élève à plus de 1,50 m, l'endroit de la faute est le lieu où l'action a débuté, c'est-à-dire le lieu où la balle a été frappée par la crosse de l'attaquant.
5. **COUP FRANC INDIRECT EXECUTE DANS LA ZONE DE DEFENSE DE L'EQUIPE QUI EN BENEFICIE**
 - 5.1. Lorsqu'une équipe bénéficie d'un coup franc indirect, à exécuter dans n'importe quelle partie de sa zone de défense, la balle est immédiatement en jeu, en tenant compte cependant du point 5.2 ci-dessous, sans qu'il soit nécessaire de respecter l'endroit exact où la faute a été commise, ni de placer la balle dans un des coins de la surface de réparation.
 - 5.2. Cependant, avant d'exécuter le coup franc indirect, la balle doit toujours être à l'arrêt.

6. LORSQUE LE JEU EST « ARRETE » POUR LA PENALISER POUR UNE FAUTE GRAVE OÙ TRES GRAVE, INFRACTION ADDITIONNELLE COMMISE PAR UN MEMBRE DE LA MEME EQUIPE

Lorsque le match est arrêté pour sanctionner disciplinairement un ou plusieurs membres d'une équipe par un carton bleu ou rouge, et qu'avant la reprise du jeu, une autre faute grave où très grave est commise par un membre de cette même équipe, le ou les mêmes fautifs ou un autre membre, les arbitres principaux doivent toujours procéder comme suit :

6.1. Sanctions disciplinaires pour les ou les fautifs

- 6.1.1. Si une faute mineure est commise, y compris comportement incorrect ou attitude inconvenante, les arbitres principaux doivent adresser un avertissement verbal au fautif. Cet avertissement sera donné de manière publique et explicite, et il n'a aucune conséquence ni pour le fautif ni pour son équipe.
- 6.1.2. Si, au même moment ou même action de jeu, une récidive de la faute mineure décrite au point 6.1.1. ci-dessus est commise, les arbitres principaux doivent appliquer les procédures définies dans l'article 26.2.1, à savoir : *un carton bleu, si le récidiviste est un joueur ou l'entraîneur principal, ou un carton rouge, si le récidiviste est un autre membre du staff.*
- 6.1.3. Si, au même moment ou même action de jeu, une faute grave est commise, les arbitres principaux doivent appliquer les procédures définies dans l'article 26.2.1., à savoir : *un carton bleu, si le fautif est un joueur ou l'entraîneur principal, ou un carton rouge, si le fautif est un autre membre du staff.*
- 6.1.4. Si, au même moment ou même action de jeu, une faute très grave est commise, les arbitres principaux doivent appliquer les procédures définies dans l'article 27.2.1., à savoir : *un carton rouge.*

6.2. Sanction disciplinaires pour l'équipe du ou des fautifs – « power play »

Dans le cas d'une offense mentionnée à l'un des points 6.1.2., 6.1.3. ou 6.1.4., l'équipe du ou des fautifs sera toujours sanctionnée par 2 « power play » distincts, conformément à l'article 10.

6.3. Sanction technique pour l'équipe du ou des fautifs

- 6.3.1. Sans porter préjudice aux procédures de sanction disciplinaire de l'équipe des fautifs (« power play »), toutes les infractions commises alors le jeu est arrêté ou interrompu, n'ont pas de conséquence pour ce qui concerne la pénalité technique de l'équipe du ou des fautifs, et le jeu reprendra toujours comme décrit au point 6.3.2. ci-dessous.
- 6.3.2. Les arbitres principaux ordonneront toujours la reprise du jeu en prenant en compte la ou les infractions qui ont entraîné l'arrêt du jeu, c'est-à-dire :
 - a) Dans le cas de fautes ou infractions commises au même moment ou lors de la même action de jeu, la reprise du jeu se fera toujours conformément aux dispositions du point 7 ci-dessous.
 - b) Dans toutes les autres situations, la reprise du jeu se fera par un coup franc direct ou un penalty contre l'équipe des fautifs, après avoir pris en considération l'endroit où la faute la plus grave, qui a impliqué l'arrêt du jeu, a été commise.
- 6.4. Sans porter préjudice aux dispositions du point 7 ci-dessous, lorsque le jeu redémarre, les 2 équipes doivent avoir un nombre différent de joueurs sur la piste, pour mémoire :
 - 6.4.1. *Une équipe* qui est sanctionnée pour 2 offenses différentes peut avoir seulement 3 joueurs (gardien compris) sur la piste
 - 6.4.2. *Une équipe* qui est sanctionnée pour 1 simple offense peut avoir seulement 4 joueurs (gardien compris) sur la piste
 - 6.4.3. *Une équipe qui n'est pas sanctionnée jouera avec 5 joueurs (gardien compris) sur la piste*

7. LORSQUE LE JEU EST EN COURS, FAUTES OU INFRACTIONS COMMISES SIMULTANEMENT OU LORS DE LA MEME ACTION DE JEU, PAR UN MEMBRE DE CHAQUE EQUIPE OU PAR DEUX MEMBRES DE LA MEME EQUIPE

- 7.1. Sans porter préjudice au point 7.2 ci-dessous, lorsque deux fautifs, un de chaque équipe, commettent simultanément ou lors de la même action de jeu, des fautes de même nature ou de même gravité, le cas échéant, les deux fautifs seront sanctionnés disciplinairement, et le jeu reprendra par un « entre deux » qui sera exécuté :
 - 7.1.1. A l'endroit où les fautes ont été commises, si c'est le même,
 - 7.1.2. A l'endroit où se trouvait la balle, si les fautes ont été commises à des endroits différents

- 7.2. Lorsque deux fautifs, un de chaque équipe, commettent simultanément ou lors de la même action de jeu, des fautes de même gravité, qui nécessitent d'être sanctionnées par une « faute d'équipe », les arbitres principaux doivent prendre en compte les procédures alternatives suivantes en ce qui concerne la reprise du jeu :
- 7.2.1. Le jeu reprendra par un entre deux, dont l'endroit d'exécution est déterminé comme au point 7.1 ci-dessus, à chaque fois que, conformément à l'article 25.3.3.1. à savoir 10^{ème}, 15^{ème} *faute, etc.*, une des solutions suivantes s'applique :
- Les deux équipes devraient être sanctionnées par un coup franc direct
 - Aucune des deux équipes n'aurait dû être sanctionnée par un coup franc direct
- 7.2.2. Le jeu reprendra par un coup franc direct lorsqu'une seule des deux équipes doit être sanctionnée techniquement par ce type de pénalité.
- 7.3. Lorsque deux fautifs, un de chaque équipe, commettent simultanément ou lors de la même action de jeu, des fautes de gravité différente, le cas échéant, les deux fautifs seront sanctionnés disciplinairement, et les arbitres principaux veilleront à ce que le jeu reprenne par la pénalité technique correspondant à la faute la plus grave, sauf dans le cas 7.4 ci-dessous.
- 7.4. Le jeu reprendra par un « entre deux », dont l'endroit d'exécution est déterminé comme au point 7.1 ci-dessus, lorsque les offenses, quoique de gravité différente, peuvent impliquer la même pénalité technique ou des pénalités techniques similaires pour les deux équipes, notamment :
- 7.4.1. Le fautif de l'une des équipes a commis une faute grave ou très grave, sanctionnée par un carton bleu ou rouge, impliquant comme pénalité technique, un coup franc direct ou un penalty, en fonction du lieu où la faute a été commise.
- 7.4.2. Le fautif de l'autre équipe a commis une faute, qui conformément à l'article 25.3.3.1, à savoir 10^{ème}, 15^{ème} *faute d'équipe, etc.*, doit être sanctionnée par un coup franc direct.
- 7.5. Lorsque deux fautifs de la même équipe commettent simultanément ou lors de la même action de jeu, des fautes de gravité différente, le cas échéant, les deux fautifs seront sanctionnés disciplinairement, et leur équipe sera pénalisée techniquement en prenant en compte la faute la plus grave, sans porter préjudice aux procédures additionnelles suivantes, que les arbitres doivent appliquer le cas échéant :
- 7.5.1. Si une « faute d'équipe » est la moins grave des fautes commises, les arbitres principaux veilleront à ce qu'elle ne soit pas enregistrée, en prenant en compte que l'autre faute est grave ou très grave et qu'elle implique la reprise du jeu par un coup franc direct ou un penalty, en fonction du lieu où la faute a été commise.
- 7.5.2. Si une « faute d'équipe » est la plus grave des fautes commises, les arbitres principaux doivent prendre en compte les procédures alternatives suivantes en ce qui concerne la reprise du jeu :
- L'exécution d'un coup franc direct, le cas échéant et conformément à l'article 25.3.3.1. à savoir 10^{ème}, 15^{ème} *faute d'équipe, etc.* ; ou
 - L'exécution d'un coup franc indirect

8. FAUTES OU INFRACTIONS COMMISES « A DISTANCE » SUR UN ADVERSAIRE QUI EST SUR LA PISTE

- 8.1. Quand la balle est en jeu, et qu'une faute est commise « à distance » par un joueur qui est sur la piste : lancement d'une crosse, d'un casque, d'un gant, etc., vers un adversaire, les arbitres doivent évaluer et pondérer le résultat de l'infraction commise, et choisir les suites à donner en tenant compte des dispositions alternatives suivantes :
- 8.1.1. Quand le fautif est dûment identifié par les arbitres : un carton rouge et expulsion définitive du match.
- 8.1.2. Quand le fautif n'est pas identifié par les arbitres, ils procéderont conformément à l'article 23.2.2, à savoir : *montrer un carton bleu à l'entraîneur principal ou (s'il est déjà expulsé), un carton rouge à un délégué ou (en l'absence de délégué) un carton bleu au joueur qui est sur la piste en tant que capitaine.*
- 8.1.3. Dans tous les cas, l'équipe du fautif est toujours sanctionnée par un seul « power play » correspondant à la couleur du carton montré.
- 8.2. L'équipe du fautif sera aussi pénalisée par un coup franc direct ou un penalty, en tenant compte de
- 8.2.1. L'endroit où se trouvait le joueur atteint, lorsque la faute tentée a réussi.
- 8.2.2. L'endroit où se trouvait la balle, lorsque la faute tentée a échoué car l'adversaire n'a pas été atteint.

- 8.3. Du fait que ce type de faute est toujours sanctionné par un coup franc direct ou un penalty, la règle de l'avantage ne sera pas appliquée, sauf situation de but imminent, et les arbitres principaux arrêteront immédiatement le jeu et procéderont conformément aux points 8.1 et 8.2 ci-dessus.
- 8.4. Lorsqu'un but est marqué, les arbitres principaux le valideront et ensuite, conformément au point 8.1 ci-dessus, appliqueront les sanctions disciplinaires pour le fautif et son équipe, et le jeu reprendra par un « coup d'envoi ».

ARTICLE 23

Fautes commises par des membres situés dans l'enclos

1. TYPE DE FAUTES COMMISES EN DEHORS DE LA PISTE

Les types de fautes ou infractions, graves ou très graves, pouvant être commises en dehors de la piste par les membres de l'équipe, joueurs ou staff, qui sont dans l'enclos/banc de réserve, sont par exemple :

- 1.1. Lancer une crosse ou n'importe quel autre objet sur la piste de jeu.
- 1.2. Protester ou manifester, de forme ostensive, son désaccord avec les décisions des arbitres.
- 1.3. Insulter, menacer ou agresser un quelconque acteur dans le jeu (arbitres, membres de la table de marque, membres de l'équipe adverse ou de sa propre équipe, public).
- 1.4. Pendant que le jeu est en cours (sauf pour les joueurs « de réserve » qui effectuent des remplacements réguliers), entrer sur la piste ou, par tout autre moyen, chercher à gêner les actions des arbitres et/ou des joueurs sur la piste.
- 1.5. Attitude flagrante de comportement déloyal et antisportif.
- 1.6. Manipuler « frauduleusement » le chronomètre, lorsque celui-ci est contrôlé par le délégué d'une équipe
- 1.7. *Sortir de l'enclos réservé à l'équipe et se placer dans une autre zone près de la piste, excepté dans le cas d'un joueur « de réserve » en situation d'échauffement en vue de remplacer un co-équipier.*

2. SANCTIONS DES FAUTES COMMISES EN DEHORS DE LA PISTE

2.1. Cas où l'infracteur est identifié par les arbitres

- 2.1.1. Les joueurs et l'entraîneur principal sont sanctionnés disciplinairement, en fonction de la gravité de la faute, par un carton bleu ou un carton rouge et par les sanctions disciplinaires correspondantes, et en tenant compte des dispositions suivantes
- 2.1.2. Lorsque l'entraîneur principal est sanctionné par un carton bleu, il n'est pas suspendu du jeu, sauf 3^{ème} carton bleu, mais son équipe est sanctionnée par un « power play » de 2 minutes maximum et un joueur doit être retiré de la piste, sur indication de l'entraîneur. Ce joueur n'est pas sanctionné disciplinairement et peut re-entrer sur la piste pour remplacer un co-équipier.
- 2.1.3. Les autres « membres du staff » de l'équipe sont sanctionnés disciplinairement par un carton rouge et expulsés de l'enclos.

2.2. Cas où l'infracteur n'est pas identifié par les arbitres

- 2.2.1. Lors de la 1^{ère} offense « non identifiée », l'entraîneur principal est sanctionné par un carton bleu.
- 2.2.2. L'entraîneur principal qui reçoit un 3^{ème} carton bleu, pour fautes similaires ou non, est sanctionné par un carton rouge « par accumulation » et est expulsé de l'enclos.
- 2.2.3. Au cas où l'entraîneur aurait déjà été expulsé, les arbitres principaux montreront un carton rouge au délégué de l'équipe. En l'absence de délégué, un carton bleu au capitaine.

2.3. Sanctions disciplinaire et technique pour l'équipe du fautif

- 2.3.1. L'équipe du fautif est sanctionnée disciplinairement par un « power-play » (2 ou 4 minutes maximum, en fonction de la couleur du carton montré).
- 2.3.2. L'équipe du fautif est pénalisée techniquement par un coup franc direct, sauf si l'infraction a été commise pendant un arrêt ou une interruption du jeu et dans ce cas le jeu reprendra en fonction de la faute qui avait provoqué l'arrêt du jeu.

ARTICLE 24

Fautes techniques

1. Les fautes techniques sont toutes les infractions commises sur la piste de jeu, dues essentiellement à un non-respect des règles de procédures ou de gestes techniques définis dans les Règles du Jeu, comme par exemple :
 - 1.1. Jouer la balle tout en étant appuyé sur ou accroché à la cage de but, excepté pour le gardien quand il est dans sa surface de réparation.
 - 1.2. Rester arrêté, en possession de la balle et dos à la piste, dans un coin de la piste ou derrière une cage de but. *Il n'y a pas de faute, si le joueur est arrêté et face à la piste.*
 - 1.3. Immobiliser ou bloquer la balle entre la balustrade et les patins ou entre la balustrade et la crosse.
 - 1.4. Commettre une faute lors de l'exécution d'un penalty ou coup franc direct (effectuer une simulation ou jouer la balle après les 5 secondes concédées *pour commencer l'exécution*).
 - 1.5. Elever la balle à plus de 1,50 m, sauf pour le gardien de but quand il se trouve dans sa surface de réparation, peu importe que cette action soit ou non le résultat d'une action de défense de sa cage de but. *Il n'y a pas de faute si la balle s'élève à plus de 1,50 m involontairement, suite à rebond contre la cage, la balustrade ou sur une ou deux crosses, ou suite à un rebond sur la crosse, les patins ou une partie du corps (sauf la main) d'un joueur de champ, même si celui-ci se trouve dans sa surface de réparation et que la balle ne sort pas de la piste*
 - 1.6. Commettre une faute lors de l'exécution d'un « entre-deux », comme jouer la balle avant le coup de sifflet de l'arbitre, provoquer l'adversaire à commettre une faute, etc.
 - 1.7. Excéder la durée autorisée de possession de la balle dans sa zone de défense (règle des 5 ou 10 secondes).
 - 1.8. Empêcher irrégulièrement un but d'être marqué en arrêtant la balle avec la main *ou une partie de son corps* ou les patins.

Pour un joueur de champ, lorsqu'il est dans sa surface de réparation, arrêter volontairement la balle avec les patins, la main ou une autre partie du corps.

 - 1.8.1. *Il n'y a pas de faute, si la balle est arrêtée ou déviée par une action « involontaire » d'un joueur qui se trouve dans sa surface de réparation : rebond sur les patins ou toute autre partie du corps (sauf la main), sauf si cette action « involontaire » ou ce rebond a empêché un but d'être marqué.*
 - 1.9. *Pour un joueur de champ, dégager ou shooter intentionnellement la balle avec n'importe quel patin.*
 - 1.10. Saisir ou retenir la balle avec n'importe quelle main.
 - 1.11. Pour un gardien de but, intentionnellement, se coucher sur la balle, retenir la balle entre les jambes ou avec les gants ou ses manches, afin d'empêcher que la balle puisse être jouée.
 - 1.12. Faire sortir la balle de la piste.
 - 1.13. Crier ou siffler pour « jouer un mauvais tour » à l'adversaire qui a la possession de la balle.
 - 1.14. Lever la crosse au-dessus des épaules, de façon à mettre danger l'intégrité physique d'un adversaire ou coéquipier.
 - 1.15. Couper ou jouer la balle avec la crosse de façon irrégulière, notamment : couper ou faucher la balle avec le côté aigu de la crosse, sauf pour le gardien de but et lorsqu'il se trouve dans sa surface de réparation, peu importe peu importe que cette action soit ou non le résultat d'une action de défense de sa cage de but.
 - 1.16. Entrer ou demeurer sans bouger dans la « zone de protection » du gardien adverse, sans être en possession de la balle.
 - 1.17. Pour un gardien lorsqu'il se trouve en partie ou totalement dans sa surface de réparation avec un ou deux genoux au sol, jouer la balle qui est derrière la ligne de but.
 - 1.18. Pour un gardien, lorsqu'il se trouve entièrement en dehors de sa surface de réparation, jouer la balle avec sa crosse de façon irrégulière, ou si ses gants ou jambières touchent la balle de façon non intentionnelle.
 - 1.19. Pour un joueur de champ, jouer la balle avec sa crosse lorsque sa main ou une partie de son corps est en contact avec le sol de la piste.
2. La pénalisation des fautes techniques s'effectue à l'endroit de la piste où elles ont été commises. Les fautes techniques n'impliquent aucune sanction disciplinaire pour les fautifs, ni pour leur équipe.

- 2.1. Si le joueur fautif se trouve à l'intérieur de sa surface de réparation, le jeu sera arrêté et un penalty sera infligé à son équipe, sauf dans les trois situations spécifiques suivantes précisées dans l'article 29.4.1. à savoir : il n'y a pas de penalty,
- quand la balle est, volontairement ou non, élevée à plus de 1,50 m de haut et le jeu reprendra par un coup franc indirect dans l'un des coins supérieur de la surface de réparation,
 - quand la balle est retenue ou déviée par une action involontaire, comme un rebond sur le corps ou les patins ou la crosse, et les arbitres principaux ne sanctionneront pas cette action
 - Dans le cas où un gardien, qui se trouve en partie ou totalement dans sa surface de « protection » avec un ou deux genoux au sol, joue la balle qui se trouve derrière la ligne de but et qui est « libre », la faute sera sanctionnée par un coup franc indirect qui sera exécuté dans le coin inférieur de sa surface de réparation le plus proche de l'endroit où se trouvait la balle.
- 2.2. Si la « faute technique » a été commise en dehors de la surface de réparation du fautif et a contribué, de façon indiscutable, à empêcher un adversaire de marquer un but, l'équipe du fautif sera sanctionnée par un coup franc direct.
- 2.3. En toute autre situation, et la règle de l'avantage ne s'applique pas, les arbitres principaux arrêteront immédiatement le jeu et signaleront coup franc indirect contre l'équipe du joueur fautif.

ARTICLE 25

Fautes « légères » et fautes « d'équipe »

1. Les fautes « légères » et les fautes « d'équipe » sont les infractions mineures. Elles impliquent cependant des traitements différents et des pénalités différentes, définies comme suit.

2. FAUTES « LEGERES »

- 2.1. Sans porter préjudice au point 3.1. ci-dessous (*fautes « d'équipe »*), les fautes « légères » sont des fautes commises lorsque le jeu est arrêté. Elles comprennent seulement des comportements incorrects, comme dans les exemples suivants :
- 2.1.1. Sauter par-dessus la balustrade de la piste sans la permission des arbitres.
 - 2.1.2. Simuler une blessure ou simuler avoir souffert d'une faute commise par un adversaire
 - 2.1.3. Pour un gardien de but, se diriger vers l'enclos de son équipe pour nettoyer la visière de son masque, ou pour toute autre motif, sans avoir demandé au préalable la permission des arbitres.
 - 2.1.4. Pour un gardien de but, lors de l'exécution d'un coup franc direct ou penalty, bouger avant que le joueur exécutant n'ait joué la balle.
 - 2.1.5. Pour un joueur de champ, lors de l'exécution d'un coup franc direct ou penalty, après s'être positionné correctement dans la surface de réparation de l'équipe qui bénéficie de la faute, se déplacer en direction de la balle, avant que le joueur exécutant ne l'ait jouée
 - 2.1.6. Pour un médecin/kiné, pénétrer sur la piste pour assister un joueur, sans l'autorisation préalable des arbitres
 - 2.1.7. Tarder intentionnellement à se replacer sur la piste quand la fin d'un « temps mort » est signalée.
 - 2.1.8. Pour un gardien, lorsqu'il ne se positionne pas correctement dans sa cage, conformément à l'article 13.1.2. à savoir : *après une action de défense, le gardien doit se remettre sur ses patins avec éventuellement un genou au sol.*
- 2.2. **Si c'est la première fois** que le fautif commet une des fautes « légères » citées ci-dessus, les arbitres principaux procéderont comme suit :
- 2.2.1. Sanctionner le fautif par un **AVERTISSEMENT VERBAL**. Cet avertissement n'implique pas d'autre sanction, ni pour lui, ni pour son équipe.
 - 2.2.2. Les arbitres principaux doivent toujours donner l'avertissement de manière publique, en se tenant près et en face du fautif, si nécessaire en lui demandant de se lever, et avec des gestes explicites, en lui indiquant que c'est la 1^{ère} fois et qu'il ne doit pas récidiver.

- 2.3. **En cas de récidive** du même joueur ou d'un autre membre de son équipe, de la faute décrite au point 2.1.1. ci-dessus (*sauter par-dessus la balustrade*), les arbitres le sanctionneront le joueur ou gardien fautif par un carton bleu, qui implique les sanctions additionnelles prévues dans l'article 26.2. *à savoir : suspension de 2 minutes pour le fautif (expulsion si 3^{ème} carton bleu), « power play » de 2 min maximum (le cas échéant, 2^{ème} « power play ») et reprise du jeu par un coup franc direct, sauf si la faute a été commise lorsque le jeu était arrêté.*
- 2.4. **En cas de récidive** de la faute décrite au point 2.1.6 ci-dessus, les arbitres montreront un carton rouge au médecin et/ou kiné fautif, conformément à l'article 12.7. *à savoir : le médecin et/ou kiné doivent être autorisés par l'arbitre avant de pouvoir entrer sur la piste.*
- 2.5. En cas de récidive d'une autre faute « légère », sauf point 2.3 et 2.4 ci-dessus, les arbitres prendront les mesures suivantes :
- 2.5.1. Si la même faute est répétée au même moment ou même action de jeu, par le même fautif ou par un membre de son équipe, par exemple pendant la même sanction technique (coup franc indirect, coup franc direct ou penalty), ils montreront immédiatement :
- a) Un carton bleu, s'il s'agit d'un joueur ou gardien ou entraîneur principal, et appliqueront les sanctions additionnelles prévues à l'article 26.2, *à savoir : suspension de 2 minutes pour le fautif (expulsion si 3^{ème} carton bleu), « power play » de 2 min maximum (le cas échéant, 2^{ème} « power play ») et la reprise du jeu se fera en fonction de la 1^{ère} faute qui a entraîné l'arrêt du jeu.*
 - b) carton rouge, s'il s'agit d'un autre membre du staff de l'équipe, et appliqueront les sanctions additionnelles prévues à l'article 26.2, *à savoir : expulsion du fautif de l'enclos, « power play » de 4 min maximum (le cas échéant, 2^{ème} « power play ») et la reprise du jeu se fera en fonction de la 1^{ère} faute qui a entraîné l'arrêt du jeu.*
- 2.5.2. Si la même faute est répétée, après le moment ou autre action du jeu où la 1^{ère} faute a été commise, les procédures définies au point 2.2. ci-dessus seront de nouveau appliquées.

3. « FAUTES D'EQUIPE »

- 3.1. Les « fautes d'équipe » sont les infractions mineures décrites ci-dessous.

3.1.1. Quand le jeu est arrêté, mais seulement dans les cas suivants :

- a) Ne pas respecter la distance réglementaire (3 m) lorsqu'un coup franc indirect est en train d'être exécuté contre son équipe
- b) jouer la balle, la déplacer ou la retenir volontairement et retarder ainsi l'exécution d'un coup franc indirect contre son équipe.

3.1.2. Quand le jeu est en cours, les fautes commises par un joueur, par exemple :

- a) Les blocs irréguliers ou les obstructions intentionnelles, conformément à l'article 19.4 et 19.5.
Il y a aussi faute quand dans une situation de bloc, un défenseur met sa crosse « à l'horizontale » pour gêner un adversaire qui recule.
- b) Les actions où un joueur cherche à induire les arbitres en erreur, en simulant une faute ou en essayant illégalement de tirer profit d'une faute contre sa propre équipe, comme précisé dans l'article 20.6. *Toutefois, si un joueur a été victime d'une faute « d'équipe », même s'il « amplifie sa souffrance », les arbitres doivent sanctionner le fautif et donner un avertissement au joueur qui « amplifie sa souffrance ».*
- c) Les fautes de contact sans emploi de violence et sans provoquer de blessure physique sérieuse, comme saisir, retenir ou pousser un adversaire, frapper avec force ou de façon répétitive la crosse ou les protège-tibias d'un adversaire, *retenir avec sa main la crosse d'un adversaire, soulever la crosse d'un adversaire porteur de la balle, empêcher un adversaire de jouer la balle en mettant sa crosse « sur » celle de l'adversaire, le porteur de la balle bloque l'action d'un adversaire en mettant sa crosse en « opposition » à celle du défenseur et frappe ainsi la crosse du défenseur. Il n'y a pas de faute quand un joueur, avec l'intention manifeste de récupérer la balle, utilise sa crosse pour toucher sans violence la crosse ou les protège-tibias d'un adversaire porteur de la balle, ni quand un joueur « pose » la main sur un adversaire pour sentir où il se trouve.*

d) La participation active dans le jeu d'un joueur ou d'un gardien dont l'équipement n'est pas réglementaire, en conformité avec l'article 17.3.1. à savoir : *crose non tenue fermement dans la main, roue perdue ou bloquée, platine détachée de la chaussure, et pour un gardien, ne pas porter les équipements spécifiques (casque, plastron, les 2 gants, les 2 jambières), jouer irrégulièrement la balle qui est derrière la ligne de but.*

3.2. Signalement, enregistrement – Décompte du cumul des « fautes d'équipe »

3.2.1. Sauf pour les cas prévus au point 3.5.1 ci-dessous, à savoir *fautes d'équipe sanctionnée « directement » par un penalty ou un coup franc direct*, les arbitres principaux doivent signaler à « l'arbitre assistant », tous les deux et de façon claire et avec les gestes techniques appropriés, toutes les « fautes d'équipe » commises durant le match, celles qui ont été effectivement sifflées, mais aussi celles qui n'ont pas été sifflées car ils ont appliqué la règle de l'avantage.

3.2.2. « L'arbitre Assistant » est responsable :

a) d'enregistrer le nombre de « fautes d'équipe » signalées par les arbitres.

b) d'informer publiquement du nombre de « fautes d'équipe » enregistrées pour chaque équipe

3.2.3. Le nombre de fautes d'équipe accumulées par chaque équipe doit être tenu à jour en permanence. Les fautes d'équipe se cumulent tout au long du match, de la 1^{ère} période à la 2^{ème} période, et le cas échéant, prolongation comprise.

3.3. Nombre de fautes d'équipe accumulées pendant le match – Sanctions et procédures spécifiques.

3.3.1. Dès qu'une équipe accumule 10 fautes d'équipe, elle sera sanctionnée par un coup franc direct, ainsi que chaque fois qu'elle accumule 5 fautes supplémentaires. *Néanmoins, pour les compétitions nationales et régionales et pour les catégories U11, U13 ou U15, la 5^{ème} faute d'équipe, puis toutes les 3 suivantes, sont sanctionnées par un coup franc direct.*

3.3.2. Dès qu'une équipe accumule 9 « fautes d'équipe », puis chaque fois qu'elle en accumule 5 autres (14, 19, etc.), l'arbitre assistant placera une plaque ou carton informatif (jaune) sur la table de marque, de façon que, lorsqu'une nouvelle faute d'équipe est commise, les arbitres principaux n'accordent pas la règle de l'avantage et sifflent immédiatement un coup franc direct.

3.3.3. Dans tous les cas, à chaque fois qu'une équipe atteint le nombre de fautes d'équipe qui implique un coup franc direct, l'arbitre assistant devra faire une information publique au moyen d'un signal sonore (buzzer, klaxon ou sifflet).

3.3.4. Si le klaxon indiquant la fin d'une période de jeu retentit au même moment où les arbitres principaux signalent une faute d'équipe qui implique un coup franc direct, celui-ci devra être exécuté en respectant les dispositions de l'article 29.6. à savoir : *par un tir direct, sans simulation et sans possibilité de rejouer la balle.*

3.4. Fautes « d'équipe » commises quand le jeu est arrêté – pas de pénalité technique

Sauf dans le cas du point 3.3.1 (10^{ème}, 15^{ème}, ...), les fautes d'équipe commises quand le jeu est arrêté ou interrompu ne sont pas sujettes à aucune sanction technique, elles doivent seulement être enregistrées.

3.5. Fautes « d'équipe » commises quand le jeu est en cours – pénalités techniques « normales »

Sauf dans le cas du point 3.3.1 (10^{ème}, 15^{ème}, ...), la pénalité technique normale des fautes d'équipe commises quand le jeu est en cours est fonction de seulement l'endroit où elles sont été commises, comme suit :

3.5.1. Les arbitres arrêteront immédiatement le jeu, sauf quand la règle de l'avantage s'applique, quand une faute d'équipe est commise et pénaliseront techniquement l'équipe fautive, par

a) Un penalty, à chaque fois que la « faute d'équipe » a été commise dans la surface de réparation de l'équipe du fautif.

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

3.5.2. Dans chacun des cas mentionnés ci-dessus, la faute d'équipe ne sera pas signalée ou comptabilisée par l'arbitre assistant dans le cumul et ne donnera pas lieu à une sanction disciplinaire pour le fautif ou pour son équipe.

3.5.3. Toutes les autres fautes d'équipe commises lorsque le jeu est en cours seront seulement pénalisées par un coup franc indirect, sans aucune sanction disciplinaire pour le fautif ou son équipe.

ARTICLE 26

Fautes graves – Carton bleu

1. Les « fautes graves », sujettes à carton bleu, comprennent les actes qui relèvent de l'insubordination, les injures et les outrages, ainsi que les fautes dangereuses pour l'intégrité physique des personnes qui nécessitent une assistance médicale et/ou qui entraînent une incapacité temporaire à poursuivre le jeu, comme par exemple :
 - 1.1. Protester contre les arbitres principaux ou s'adresser de façon agressive ou importune à un adversaire, arbitre, co-équipier ou une personne dans le public.
 - 1.2. Manifester publiquement son désaccord avec les arbitres principaux, par des paroles, des gestes, hochements de tête ostensibles, etc.
 - 1.3. Se moquer ou crier après les arbitres, co-équipiers, adversaires ou public.
 - 1.4. Déplacer intentionnellement une cage de but.
 - 1.5. Saisir, bousculer ou charger un adversaire dangereusement, y compris plaquer un adversaire contre la balustrade, le faire tomber.
 - 1.6. Frapper, sans violence, un adversaire en dehors des régions protégées par les protège-tibias (tête, tronc, mains, bras, jambes ou genoux).
 - 1.7. Faire trébucher un adversaire et provoquer ainsi sa chute. Faire un croc-en-jambe à un adversaire.
 - 1.8. Crocheter « sans violence » le patin d'un adversaire, intentionnellement ou non et même si le joueur ne tombe pas.
 - 1.9. Crocheter ou donner un coup par derrière sur la crosse d'un adversaire, l'empêchant ainsi de tirer à la cage.
 - 1.10. Effectuer un remplacement irrégulier, le joueur remplaçant pénétrant sur la piste avant que le joueur remplacé ne l'ait quittée.
 - 1.11. *Pour un gardien, lorsqu'il se trouve entièrement en dehors de sa surface de réparation, jouer intentionnellement la balle avec ses gants ou jambières de protection.*
2. Sans porter préjudice aux dispositions de l'article 22.6 et 22.7, à savoir : *faute additionnelle lorsque le jeu est arrêté suite à une faute grave/très grave et fautes commises simultanément*, les fautes graves commises par des membres d'une équipe, joueurs ou « staff », seront sanctionnées comme suit :
 - 2.1. Sanction disciplinaire pour le fautif
 - 2.1.1. Si le fautif est un joueur ou un gardien, les arbitres principaux doivent lui montrer un carton bleu et le suspendre pour 2 minutes (*et 1 minute en catégories U11, U13 et U15*), sauf dans le cas 2.1.4.
 - 2.1.2. Si le fautif est l'entraîneur principal, les arbitres principaux doivent lui montrer un carton bleu, en tenant compte de :
 - a) L'entraîneur principal n'est pas suspendu, sauf point 2.1.4 ci-dessous, mais son équipe est pénalisée par un « power play » de 2 minutes maximum (*et 1 minute en catégories U11, U13 et U15*) et l'entraîneur doit retirer un joueur de la piste
 - b) Si la faute commise par l'entraîneur correspond à une situation de l'article 22.6 à savoir : *faute additionnelle lorsque le jeu est arrêté suite à une faute grave/très grave*, son équipe sera toujours sanctionnée par 2 « power play » distincts, conformément à l'article 10.
 - 2.1.3. Si le fautif est un autre membre du staff, les arbitres principaux doivent lui montrer un carton rouge et l'expulser définitivement de l'enclos.
 - 2.1.4. S'il s'agit du 3^{ème} carton bleu montré au même joueur, gardien ou entraîneur principal, les arbitres principaux lui montreront un carton rouge et l'expulseront définitivement du jeu et le feront quitter l'enclos.
 - 2.2. Sanctions disciplinaire et technique pour l'équipe du fautif
 - 2.2.1. L'équipe du fautif est sanctionnée disciplinairement par un « power play » de 2 minutes maximum (*et 1 minute en catégories U11, U13 et U15*).
 - 2.2.2. Sauf dans le cas 2.2.3 ci-dessous, l'équipe du fautif est pénalisée techniquement par un coup franc direct ou un penalty, en fonction de l'endroit où la faute a été commise.
 - 2.2.3. Lorsque la faute grave est commise alors que le jeu était arrêté ou interrompu (mi-temps, temps mort, etc.), il n'y a pas de pénalité technique.

ARTICLE 27

Fautes très graves – Carton rouge

1. Les « fautes très graves », sujettes à un carton rouge, comprennent les actes très graves d'indiscipline, pouvant impliquer la violence ou de graves dommages, les actes violents qui portent atteinte à l'intégrité physique de tiers, comme par exemple :
 - 1.1. Les comportements suivants, envers une quelconque personne dans le jeu (public, arbitres, table de marque, joueurs et membres du staff de sa propre équipe ou de l'équipe adverse) :
 - 1.1.1. Proférer des menaces, insultes ou injures, faire des gestes obscènes.
 - 1.1.2. Agression ou tentative d'agression.
 - 1.1.3. Réponse ou tentative de réponse à une agression par une attitude agressive et/ou violente.
 - 1.1.4. Tout autre acte violent ou brutal.
 - 1.2. Menacer, bousculer ou essayer d'attaquer un adversaire, lorsque le jeu est arrêté ou interrompu, ou à la fin du jeu.
 - 1.3. Patiner directement sur un adversaire et le faire tomber.
 - 1.4. Frapper violemment un adversaire dans une partie non protégée du corps (tête, tronc, mains, bras, jambes ou genoux, etc.).
 - 1.5. Crocheter avec la crosse, intentionnellement et violemment, le patin d'un adversaire et provoquer sa chute sur la piste.
 - 1.6. *Fautes commises « à distance »* : lancer un objet (*y compris, crosse, casque, jambières ou tout autre équipement*) dans la direction de la balle ou contre les arbitres, les adversaires ou les co-équipiers.
 - 1.7. Provoquer le public par des expressions ou gestes offensants (ou considérés comme tels).
 - 1.8. Commettre une nouvelle faute grave/très grave alors que le fautif est suspendu et que le jeu a repris
 - 1.9. *Frapper la balle avec force et en visant « intentionnellement » les arbitres, les adversaires ou les co-équipiers.*
2. Les fautes très graves commises par les membres d'une équipe (joueurs, gardiens ou membres du staff) seront sanctionnées de la façon suivante :
 - 2.1. Sanction disciplinaire pour le fautif
Les arbitres principaux montreront un carton rouge au fautif, l'expulseront définitivement du jeu et l'obligeront à quitter l'enclos.
 - 2.2. Sanctions disciplinaire et technique pour l'équipe du fautif
 - 2.2.1. L'équipe du fautif est sanctionnée disciplinairement par un « power play » de 4 minutes maximum.
 - 2.2.2. Sauf dans le cas 2.2.3 ci-dessous, l'équipe du fautif est pénalisée techniquement par un coup franc direct ou un penalty, en fonction de l'endroit où la faute a été commise.
 - 2.2.3. Lorsque la faute très grave est commise alors que le jeu était arrêté ou interrompu (mi-temps, temps mort, etc.), il n'y a pas de pénalité technique.

ARTICLE 28

Le coup franc indirect

1. **Un coup franc indirect sera signalé par les arbitres pour :**
 - 1.1. Pénaliser techniquement les fautes mineures commises sur la piste, ainsi que des fautes plus graves dans certaines situations spécifiques de jeu.
 - 1.2. Recommencer le jeu après un arrêt ordonné par l'arbitre sans qu'une faute n'ait été commise. Dans ce cas, le coup franc indirect est accordé à l'équipe qui avait la possession de la balle au moment de l'arrêt.
2. **EXECUTION D'UN COUP FRANC INDIRECT**
 - 2.1. Dans les conditions ordinaires, le coup franc indirect doit être exécuté avec la balle arrêtée, avec un seul coup de crosse, sans que les arbitres principaux n'aient à siffler.

- 2.1.1. Si le joueur qui l'exécute demande aux arbitres principaux que les adversaires se placent à au minimum 3 m de l'endroit où il doit être exécuté, le coup franc indirect ne pourra être exécuté avant le coup de sifflet de l'arbitre.
- 2.1.2. Dans le cas de faute commise près de la balustrade ou quand la balle est sortie de la piste, le coup franc indirect peut être exécuté en plaçant la balle jusqu'à 70 cm de la balustrade.
- 2.1.3. Les joueurs de l'équipe qui en bénéficie, *autres que l'exécutant*, peuvent se placer n'importe où sur la piste, sauf dans la zone « de protection » du gardien adverse.
- 2.1.4. Le joueur qui exécute un coup franc indirect ne pourra rejouer la balle tant que :
 - a) La balle n'a pas été touchée ou jouée par un autre joueur,
ou
 - b) La balle n'a pas touché une partie extérieure de l'une des cages de but.
- 2.1.5. Si le joueur met du temps avant d'exécuter le coup franc indirect, l'arbitre sifflera pour ordonner qu'il l'exécute immédiatement.

- 2.2. Le joueur qui exécute un coup franc indirect peut demander aux arbitres principaux que les adversaires se placent à la distance régulière de 3 m de l'endroit où il doit être exécuté. Dans ce cas, le coup franc indirect ne pourra être exécuté avant le coup de sifflet de l'arbitre.
 - 2.2.1. Si avant le coup de sifflet de l'arbitre, la balle est touchée par l'exécutant, peu importe que ce soit lui ou un autre membre de son équipe qui a demandé la « distance de 3m », l'équipe du fautif sera immédiatement pénalisée par un coup franc indirect, qui sera exécuté au même endroit.
 - 2.2.2. Après le coup de sifflet de l'arbitre, la balle est en jeu et n'importe quel joueur de l'équipe pénalisée peut essayer de prendre possession de la balle et continuer le jeu.
- 2.3. *Les joueurs de l'équipe sanctionnée doivent se placer immédiatement à au moins 3 m de l'endroit d'exécution. Toutefois, l'exécutant peut jouer la balle dès qu'elle est à l'arrêt, sans attendre le placement des adversaires.*
- 2.4. *Dès que l'arbitre a sifflé pour signaler un coup franc indirect, les joueurs de l'équipe sanctionnée ne peuvent pas jouer, déplacer ou renvoyer la balle, ni la retenir intentionnellement pour faire retarder l'exécution du coup franc indirect et doivent obtempérer immédiatement à la demande de l'arbitre, à défaut et dans ces 2 situations, leur équipe sera sanctionnée par une « faute d'équipe ».*

3. ENDROIT D'EXECUTION DU COUP FRANC INDIRECT

L'endroit, où le coup franc indirect est exécuté, est déterminé par le type de la faute commise et par l'endroit où elle a été commise, de la façon suivante :

- 3.1. Dans le cas où la faute a été commise dans la « zone de défense » de l'équipe qui en bénéficie, le coup franc indirect peut être exécuté à n'importe quel endroit de cette zone, conformément à l'article 22.5 à savoir : *dès que la balle est arrêtée, et sans qu'il soit nécessaire de respecter l'endroit exact où la faute a été commise, ni de placer la balle dans un des coins de la surface de réparation.*
- 3.2. Dans le cas où la balle s'élève à plus de 1,50 m de haut, suite à l'action, *volontaire ou non*, de la crosse d'un joueur de champ, qui se trouvait dans sa surface de réparation, le coup franc indirect sera exécuté par l'équipe adverse dans un des coins supérieurs de cette surface de réparation.
- 3.3. Dans le cas où la faute a été commise derrière la cage de but du fautif, le coup franc indirect sera exécuté par l'équipe adverse dans le coin inférieur de la surface de réparation le plus proche de l'endroit où la faute a été commise.
- 3.4. Dans le cas d'un joueur qui a sauté par-dessus la balustrade, *après avoir donné un avertissement au fautif (1^{ère} fois)*, le coup franc indirect sera exécuté près de l'endroit de la faute.
- 3.5. Dans le cas où la durée maximum autorisée pour conserver la balle dans sa « zone de défense » est dépassée (règle des 5 ou 10 secondes) *ou dans le cas de jeu passif (règle des 45 secondes)*, le coup franc indirect est exécuté par l'équipe adverse, conformément à l'article 9.3.2-
- 3.6. Dans tous les autres cas, le coup franc indirect sera exécuté à l'endroit où la faute a été commise.

4. BUT MARQUE LORS DE L'EXECUTION D'UN COUP FRANC INDIRECT.

- 4.1. Un but marqué lors de l'exécution d'un coup franc indirect sera validé seulement si, avant d'entrer dans la cage de but, la balle a été touchée ou jouée par un autre joueur *ou gardien, peu importe son équipe.*
- 4.2. Le but ne sera pas validé si la balle entre directement dans la cage, sans avoir été touchée ou jouée par un autre joueur. Le jeu reprendra par un « entre deux » à exécuter dans un des coins inférieurs de la surface de réparation.

ARTICLE 29

Exécution du coup franc direct et du penalty

1. LIEUX D'EXECUTION DU COUP FRANC DIRECT ET DU PENALTY

Le coup franc direct ou le penalty sont toujours exécutés dans la moitié de la piste de l'équipe du joueur fautif, *la balle sera placée à l'arrêt aux points spécifiques marqués sur la piste, conformément au règlement « technique ».*

2. PROCEDURES A METTRE EN PLACE PAR LES ARBITRES PRINCIPAUX LORS DE L'EXECUTION D'UN COUP FRANC DIRECT OU D'UN PENALTY:

- 2.1. Le joueur qui exécute le coup franc direct ou le penalty, dispose de 5 secondes maximum pour commencer son exécution, cette durée est contrôlée par l'un des arbitres avec des gestes spécifiques, sans que l'arbitre n'ait à siffler.
 - 2.1.1. Le coup franc direct ou le penalty peut être exécuté par le gardien de l'équipe qui en bénéficie, à condition qu'il garde ses jambières et enlève son casque et ses gants
- 2.2. Les joueurs qui ne prennent pas part à l'exécution ou à la défense (gardien) doivent se placer dans l'autre demi-piste et à l'intérieur de la surface de réparation. Ils sont autorisés à bouger et prendre part activement au jeu à partir du moment où la balle a été touchée par l'exécutant, moment signalé par l'arbitre en abaissant son bras.
- 2.3. L'un des arbitres principaux se place face aux joueurs mentionnés au point 2.2 ci-dessus, pour contrôler leurs positions. Quand tout est en ordre, *il va se placer dans la surface de réparation derrière les joueurs (à environ 2 m) et il lève un bras (et ne doit jamais siffler) pour indiquer à l'autre arbitre qu'il peut ordonner l'exécution du coup franc direct ou penalty.*
 - 2.3.1. Les joueurs mentionnés au point 2.2 ci-dessus, sont autorisés à se placer n'importe où dans l'autre demi-piste, et ne peuvent pas participer de nouveau au jeu, lors de l'une des situations suivantes :
 - a) Exécution des tirs au but (après la prolongation du jeu)
 - b) Exécution d'un coup franc direct ou d'un penalty signalé à la fin d'une période de jeu.
- 2.4. L'autre arbitre *(ou dans le cas où il n'y a qu'un seul arbitre) se place, en dehors de la surface de réparation, à partir du coin inférieur : à environ 1 m dans le prolongement de la ligne de but et à environ 1 m devant la ligne de but, de façon à pouvoir contrôler la position du gardien de but et de l'exécutant.* Et après avoir reçu le signal de l'autre arbitre, il procédera comme suit :
 - 2.4.1. Il lève un bras verticalement, pour indiquer le début de l'exécution,
 - 2.4.2. Avec l'autre bras, il fait au maximum 5 gestes, horizontalement et au niveau de la poitrine, un geste par seconde, pour décompter les 5 secondes accordées pour commencer l'exécution.
 - 2.4.3. Le joueur qui exécute le coup franc direct ou le penalty peut frapper ou toucher la balle dès que l'arbitre a levé son bras.
 - 2.4.3.1. *Si le joueur qui exécute le coup franc direct ou le penalty, frappe ou touche la balle avant que l'arbitre n'ait levé son bras, il sera sanctionné par un « avertissement » et en cas de récidive immédiate, le joueur sera sanctionné par un carton bleu. Le coup franc direct ou le penalty sera toujours ré-exécuté.*
 - 2.4.4. L'exécution du coup franc direct ou du penalty reprend au moment où la balle est jouée par l'exécutant, ainsi que le décompte du temps de jeu par la table de marque. Il est signalé par l'abaissement du bras de l'arbitre.

- 2.5. Aucune des équipes ne peut faire entrer de joueur sur la piste, que ce soit pour un remplacement ou une fin de durée de « power play », à partir du moment où l'exécution est signalée par l'arbitre qui lève son bras jusqu'à sa conclusion, moment où l'exécutant frappe ou touche la balle, c'est-à-dire pendant le décompte de 5 secondes.
- 2.5.1. En cas de violation du point ci-dessus, les arbitres principaux n'interrompent pas le jeu immédiatement, ils attendront l'issue de l'exécution et, seulement après, procéderont comme ci-dessous :
- 2.5.2. Si un but est marqué, il doit toujours être validé, puis ils appliqueront les mesures disciplinaires précisées aux alinéas a) et b) du point 2.5.3 ci-dessous.
- 2.5.3. Si aucun but n'est marqué, le jeu est immédiatement arrêté et les arbitres procéderont comme suit :
- Montrer deux cartons rouges l'un au joueur rentré sur la piste et l'autre à l'entraîneur principal (ou dans son absence et dans l'ordre indiqué, à l'entraîneur assistant, à un des délégués, ou au capitaine sur la piste).
 - Sanctionner l'équipe du fautif par 2 « power play » distincts de 4 minutes maximum chacun.
 - Si l'infraction est commise par un joueur de l'équipe sanctionnée, le penalty ou coup franc direct sera ré-exécuté.
 - Si l'infraction est commise par un joueur de l'équipe qui bénéficiait du penalty ou du coup franc direct, un coup franc direct sera signalé contre l'équipe du fautif.
- 2.6. Si le joueur qui exécute coup franc direct ou le penalty commet une faute, mentionnée aux points 4.3. et 5.2 ci-dessous, les arbitres principaux arrêteront immédiatement le jeu, signaleront une faute technique, et son équipe sera pénalisée par un coup franc indirect à exécuter au point de coup franc direct ou de penalty.

3. REGLES GENERALES CONCERNANT LE GARDIEN QUAND IL DEFEND SA CAGE LORS D'UN COUP FRANC DIRECT OU D'UN PENALTY

3.1. PRESENCE OBLIGATOIRE D'UN GARDIEN DANS LA CAGE DE BUT.

Lorsqu'une équipe est pénalisée techniquement par un coup franc direct ou un penalty, la présence d'un gardien chargé de défendre la cage de but de son équipe est obligatoire.

- 3.1.1. Si le gardien était remplacé par un joueur de champ (option technique choisie pendant les 5 dernières minutes de la 2^{ème} période régulière de jeu), le coup franc direct ou le penalty ne sera exécuté qu'après le remplacement du joueur de champ par un gardien.
- 3.1.2. Si suite à des sanctions disciplinaires ou des blessures, il n'y a pas de gardien de « réserve », un joueur de champ devra s'équiper en gardien, conformément à l'article 16.5.1., à savoir : *dans un délai de 3 minutes*

3.2. RESTRICTIONS DANS LES MOUVEMENTS DU GARDIEN LORS D'UN COUP FRANC DIRECT OU D'UN PENALTY

Lorsqu'un coup franc direct ou un penalty est exécuté contre son équipe, le gardien doit :

- 3.2.1. Etre sur ses 2 patins, les freins ou roues « avant » sur la ligne de but.
- 3.2.2. Tenir sa crosse contre ses 2 patins, horizontalement et parallèlement à la ligne de but, *l'extrémité de la crosse peut toucher le sol.*
- 3.2.3. Le « gant » qui tient la crosse ne peut pas toucher le sol ni la cage de but,
- 3.2.4. L'autre « gant » doit rester immobile et ne peut pas toucher la cage de but ni le sol.
- 3.2.5. Il ne peut faire aucun mouvement pour défendre sa cage, à partir du moment où l'arbitre lève le bras jusqu'à ce que le joueur exécutant touche ou frappe la balle.



3.3. SANCTIONS DES FAUTES COMMISES PAR LE GARDIEN LORS D'UN COUP FRANC DIRECT OU D'UN PENALTY

Si lors de l'exécution du coup franc direct ou du penalty, le gardien de but bouge avant que le joueur exécutant n'ait touché la balle, l'arbitre appliquera les procédures suivantes :

- 3.3.1. A la 1^{ère} infraction, le gardien de but est sanctionné par un avertissement verbal. L'arbitre se placera face au fautif, qui doit se tenir debout, et le préviendra qu'il ne peut pas répéter la même faute. Et le coup franc direct ou penalty sera ré exécuté.
- 3.3.2. A la 2^{ème} infraction (récidive lors de la réexécution, du même gardien ou de son remplaçant), le gardien de but est sanctionné par un carton bleu ou, si la faute est commise lors des « tirs au but », par un carton rouge. Et, le gardien ayant été remplacé, le coup franc direct ou penalty sera ré exécuté.
- 3.3.3. L'équipe du gardien fautif sera sanctionnée par un « power play » de 2 minutes maximum, sauf dans le cas des « tirs au but »
- 3.3.4. Si le 1^{er} gardien de réserve est aussi suspendu ou expulsé, en considération des points 3.3.1 et 3.3.2 ci-dessus, le gardien doit être remplacé par un joueur de champ ou le cas échéant, par un autre gardien de réserve, enregistré sur la feuille officielle de match.
- 3.3.5. Si le 2^{ème} gardien de réserve (ou joueur qui le remplace) est aussi suspendu ou expulsé, en considération des points 3.3.1 et 3.3.2. ci-dessus, les arbitres principaux siffleront la fin du match et noteront les faits détaillés sur la feuille officielle de match. *Le match sera déclaré perdu par forfait « technique » pour l'équipe fautive.*

3.4. Lorsque, même si le gardien de but a bougé avant l'exécution, le joueur exécutant effectue, quasiment simultanément, un tir direct et marque un but, les arbitres procéderont comme suit :

- 3.4.1. Le but ne sera pas validé quand l'un des arbitres avait déjà sifflé pour arrêter le jeu, le gardien fautif sera sanctionné en prenant en compte les points 3.3.1, 3.3.2 et 3.3.2 ci-dessus, et le coup franc direct ou penalty sera ré exécuté.
- 3.4.2. Le but sera validé lorsque le jeu n'était pas encore arrêté par l'un des arbitres, le gardien fautif sera sanctionné en prenant en compte les points 3.3.1, 3.3.2 et 3.3.2 ci-dessus

4. FAUTES COMMISES DANS LA SURFACE DE REPARATION

4.1. Fautes qui ne doivent pas être sanctionnées par un penalty.

- 4.1.1. Dans les cas où la balle s'élève à plus de 1,50 m de haut, suite à un mouvement de la crosse d'un joueur qui se trouvait à l'intérieur de sa surface de réparation, peu importe que ce soit intentionnel ou non, cette « faute technique » sera pénalisée par un coup franc indirect, dans un des coins supérieurs de cette surface.
- 4.1.2. Dans le cas où la balle est retenue, arrêtée ou déviée lors d'une action non intentionnelle, rebond sur les patins, la crosse ou tout autre partie du corps (sauf la main) d'un joueur se trouvait à l'intérieur de sa surface de réparation, il n'y a pas de faute. Si le jeu a été arrêté « par mégarde », il reprendra par un « entre-deux ».

4.2. Fautes qui doivent être sanctionnées par un penalty

- 4.2.1. Les arbitres principaux doivent être « stricts » pour punir, par un penalty, toutes les fautes graves ou très graves commises, près ou loin de la balle, par un joueur ou gardien dans sa propre surface de réparation, en tenant compte que les lignes de marquage au sol « font parties » de la surface de réparation.
- 4.2.2. Les arbitres doivent considérer avec une spéciale attention et punir avec le même zèle et la même rigueur toutes les fautes commises contre des adversaires situés dans la surface de réparation du fautif, notamment :
 - a) Quand un gardien empêche intentionnellement la balle d'être jouée, en la couvrant de ses mains, s'allongeant dessus ou la retenant entre ses jambières ou ses gants.
 - b) Quand un joueur ou gardien qui est dans sa surface de réparation, empoigne, pousse, bouscule ou effectue un bloc irrégulier contre un attaquant qui n'a pas la balle (peu importe l'endroit où se trouve la balle) et qui se déplace pour recevoir une passe d'un co-équipier ou pour occuper une position plus favorable près de la cage de but.

- c) Toute faute commise par un défenseur, joueur ou gardien, peu importe qu'elle soit intentionnelle ou non, qui a contribué à empêcher un but d'être marqué.

4.3. Règles générales à respecter par le joueur chargé de l'exécution d'un penalty

- 4.3.1. Le joueur en charge d'exécuter le tir de pénalty, doit être à l'arrêt près de la balle, il doit effectuer un tir direct, en visant obligatoirement la cage de but et en respectant les procédures définies au point 4.3.2. ci-dessous :
- 4.3.2. Sauf dans les situations particulières décrites au point 4.3.4 ci-dessous, après son tir initial, il peut effectuer un autre tir ou rejouer la balle de n'importe quelle façon, quand il récupère la balle suite à :
- une action de défense du gardien
 - un rebond sur la cage de but
 - un rebond sur la partie de la balustrade située derrière la cage de but
- 4.3.3. L'exécution du tir de penalty doit être faite sans simulation et l'exécutant n'est donc pas autorisé à :
- Arrêter ou effectuer un mouvement irrégulier ou indécis avec sa crosse pour frapper la balle
 - Effectuer avant de frapper la balle un mouvement de son corps ou de sa crosse, pour essayer de tromper le gardien et le provoquer à bouger et/ou à faire ainsi une faute punissable disciplinairement.
 - ne pas respecter les procédures du point 4.3.1 ci-dessus
 - Commencer l'exécution du tir après que la durée des 5 secondes soit écoulée.
- 4.3.4. Dans le cas d'un penalty accordé en même temps que la fin d'une période de jeu ou dans le cas des « tirs au but », la balle ne peut pas être jouée, elle n'est plus en jeu aussitôt après l'exécution du tir.

5. FAUTES COMMISES EN DEHORS DE LA SURFACE DE REPARATION DU FAUTIF

5.1. Fautes pénalisées par un coup franc direct

- 5.1.1. Les arbitres principaux doivent être « stricts » pour punir par un coup franc direct toutes les fautes graves ou très graves commises, près ou loin de la balle, par un joueur ou gardien qui se trouve en dehors dans sa propre surface de réparation, en tenant compte que les lignes de marquage au sol « font parties » de la surface de réparation.
- 5.1.2. Les arbitres doivent considérer avec une spéciale attention et punir par un coup franc direct, toute faute « technique » ou « d'équipe », qui a contribué à empêcher un but d'être marqué, commises par un joueur ou gardien qui se trouve en dehors dans sa propre surface de réparation.

5.2. Règles générales à respecter par le joueur chargé de l'exécution d'un coup franc direct

- 5.2.1. Sauf dans la situation particulière décrite au point 5.2.4 ci-dessous, le joueur chargé d'exécuter le coup franc direct peut choisir une des deux méthodes suivantes :
- Tirer directement en visant obligatoirement la cage de but.
 - Se déplacer avec la balle en direction de la cage de but, en essayant de tromper le gardien et/ou en finissant obligatoirement par un tir ou crochet vers la cage.
- 5.2.2. Sauf dans la situation particulière décrite au point 5.2.4 ci-dessous, après son tir initial, il peut effectuer un autre tir ou rejouer la balle de n'importe quelle façon, quand il récupère la balle suite à :
- une action de défense du gardien
 - un rebond sur la cage de but
 - un rebond sur la partie de la balustrade située derrière la cage de but
- 5.2.3. Le joueur chargé de l'exécution du coup franc direct doit respecter les restrictions suivantes :
- Il doit choisir entre l'un des placements suivants :
 - Etre à l'arrêt près de la balle
 - Etre à l'arrêt, à au maximum 3 mètres de la balle, de façon à pouvoir s'élancer vers la balle, sans s'arrêter et sans simulation, pour exécuter le coup franc direct.
 - Il doit jouer sans aucune simulation, il n'est donc pas autorisé à
 - Arrêter ou effectuer un mouvement irrégulier ou indécis avec sa crosse pour frapper la balle

- Effectuer, avant de frapper la balle, un mouvement de son corps ou de sa crosse, pour essayer de tromper le gardien et le provoquer à bouger et/ou à faire ainsi une faute punissable disciplinairement.
 - Ne pas respecter les procédures du point 5.2.1 et 5.2.2 ci-dessus, en choisissant de retenir la balle et d'attendre un co-équipier, sans avoir effectué au préalable une action, tir ou crochet, en direction de la cage de but.
 - Choisir de retenir la balle et de la passer ensuite à un co-équipier, sans avoir effectué au préalable une action, tir ou crochet, en direction de la cage de but.
- c) Il ne peut pas commencer l'exécution du coup franc direct après que la durée des 5 secondes soit écoulée.

5.2.4. Dans le cas d'un coup franc direct accordé en même temps que la fin d'une période de jeu, après l'exécution du tir initial, la balle ne peut pas être rejouée, car elle n'est plus en jeu.

6. EXECUTION DU COUP FRANC DIRECT OU PENALTY, DU COUP FRANC INDIRECT OU D'UN « ENTRE DEUX » LORSQU'IL EST SIGNALÉ À LA FIN D'UNE PÉRIODE DE JEU

- 6.1.** Si une faute (y compris un cumul de fautes d'équipe) qui doit être pénalisée par coup franc direct ou un penalty est commise, au moment même où le klaxon de la table de marque retentit pour signaler la fin d'une période de jeu, les arbitres doivent le faire exécuter, en tenant compte des dispositions ci-dessous :
- 6.1.1. Dans le cas d'un coup franc direct, il doit être comme un tir de penalty par un tir direct, sans simulation et sans pouvoir transporter la balle.
- 6.1.2. Après l'exécution du penalty ou du coup franc direct, il n'est pas autorisé de rejouer la balle
- 6.2.** A l'issue de l'exécution du penalty ou coup franc direct, les arbitres doivent procéder comme suit.
- 6.2.1. Lorsqu'un but valide est marqué, les arbitres doivent le valider officiellement en ordonnant, sauf *dans le cas des « tirs au but »*, un « coup d'envoi » et siffler immédiatement après la fin de la période de jeu ou du jeu.
- 6.2.2. Si, lors de l'exécution, une faute a été commise par le gardien de but et a été sifflée avant que la balle n'entre dans la cage de but, les arbitres ordonneront la réexécution du coup franc direct ou du penalty.
- 6.2.3. Si le but n'est pas marqué, et qu'aucune faute n'a été commise par le gardien, les arbitres siffleront immédiatement la fin de la période de jeu ou du jeu.
- 6.3.** *Si un coup franc indirect ou un « entre-deux » est signalé à la fin d'une des périodes de jeu et que son exécution n'est pas réalisée au moment où le klaxon de la table de marque retentit pour signaler la fin de la période de jeu, les arbitres siffleront immédiatement la fin de la période de jeu (ou du match).*

7. Infractions commises par les joueurs qui ne prennent pas part à l'exécution du coup franc direct ou du penalty.

- 7.1. Sauf dans le cas précisé au point 2.3.1 ci-dessus (des tirs au but ou d'une exécution à la fin d'une période de jeu), un joueur de champ, qui ne participe pas directement à l'exécution du coup franc direct ou du penalty et qui est positionné à l'arrêt dans la surface de réparation de l'équipe qui en bénéficie, sera autorisé à quitter cet endroit ou à patiner en direction de la balle, seulement après que l'exécutant n'ait frappé ou joué la balle.
- 7.2. Sauf dans la situation décrite au point 7.3 ci-dessous, lorsque qu'une violation du point 7.1 ci-dessus se produit, l'arbitre qui contrôle la position de ces joueurs doit procéder comme suit
- 7.2.1. Si c'est la 1^{ère} fois qu'un joueur, peu importe son équipe, commet cette faute, le fautif et son équipe seront sanctionnés par un avertissement les prévenant qu'en cas de récidive, le fautif sera sanctionné par un carton bleu. Ensuite, le coup franc direct ou penalty sera ré-exécuté.
- 7.2.2. A la 2^{ème} infraction, commise par le même joueur ou tout autre joueur de son équipe et lors de l'exécution du même coup franc direct ou penalty, le fautif sera sanctionné par un carton bleu et suspendu du jeu *pendant 2 minutes*, et son équipe sera pénalisée par un « power play » *de 2 minutes maximum*. Ensuite, le coup franc direct ou penalty sera ré-exécuté.
- 7.3. Si la faute est commise après le commencement de l'exécution du **PENALTY**, *c'est à dire à partir du moment où l'arbitre, qui contrôle le gardien et l'exécutant, a commencé le décompte des 5 secondes*, les arbitres doivent toujours attendre la fin de l'exécution du penalty, puis procéder comme suit :

- 7.3.1. Lorsque qu'un but est marqué « *régulièrement* », il sera toujours validé par les arbitres. Puis uniquement si le fautif (ou son équipe) était récidiviste, il sera sanctionné par un carton bleu et une suspension et son équipe par un « *power play* ».
- 7.3.2. Si le but n'est pas marqué, les arbitres arrêteront immédiatement le jeu et procéderont comme suit :
- a) Si la faute est commise par uniquement un ou des joueurs de l'équipe qui bénéficiait du penalty, celui-ci ne sera pas ré-exécuté et le fautif, s'il ou son équipe étaient récidiviste, sera sanctionné par un carton bleu. Le jeu reprendra par un coup franc indirect dans l'un des coins supérieurs de sa surface de réparation.
 - b) Si la faute est commise par un ou des joueurs de l'équipe sanctionnée par le penalty (ou par des joueurs des deux équipes), le penalty sera toujours ré-exécuté, après avoir sanctionné le ou les fautifs, comme aux points 7.2 ci-dessus.
- 7.4. Si la faute est commise après le commencement de l'exécution du **COUP FRANC DIRECT**, les arbitres doivent, en prenant obligatoirement en compte de la méthode choisie par l'exécutant, procéder comme suit
- 7.4.1. Si l'exécutant a choisi de tirer directement vers la cage de but, il sera procédé comme suit :
- a) Lorsque qu'un but est marqué, en respectant le point 7.3.1.
 - b) Lorsque le but n'est pas marqué, en respectant le point 7.3.2.
- 7.4.2. Si l'exécutant a choisi de porter la balle, le jeu sera immédiatement arrêté pour mettre en place les procédures décrites au point 7.3.2 ci-dessus.

ARTICLE 30

Protêts administratif (piste) ou technique (arbitrage)

1. PROTETS ADMINISTRATIFS CONCERNANT LA PISTE

- 1.1. Protêt administratif concernant les irrégularités ou infractions au règlement « technique » (mauvais état de la piste ou des marquages, cages de but irrégulières, etc.)
- 1.2. Un protêt administratif ne sera valable que s'il est signifié aux arbitres par le délégué et/ou par le capitaine de l'équipe, avant le début du match.
- 1.3. Quand un protêt administratif est signifié aux arbitres, ils doivent :
 - 1.3.1. Informer le délégué et/ou le capitaine de l'autre équipe du protêt formulé.
 - 1.3.2. Enregistrer les fondements du protêt formulé sur la feuille de match et la faire signer, à l'endroit destiné à la déclaration de protêt, par les délégués et/ou capitaines des deux équipes.
 - 1.3.3. Procéder, ensemble avec les délégués et/ou capitaines des deux équipes, à l'identification des irrégularités invoquées, afin de confirmer si le protêt est ou non pertinent et, si oui, vérifier si les irrégularités existantes peuvent être corrigées et/ou si elles compromettent la réalisation du match.
- 1.4. Si les arbitres considèrent que le match ne peut avoir lieu sur la piste en question, ils devront immédiatement prendre les mesures nécessaires pour que le match puisse se réaliser, en conformité avec l'article 7.2.
- 1.5. Dans tous les cas, les arbitres doivent, en complément à la feuille de match, faire un rapport des mesures et décisions prises concernant le protêt.

2. PROTETS TECHNIQUES ET MENTION « RAPPORT SUIT »

- 2.1. Un protêt technique concerne les éventuelles « erreurs de droit » ou « erreurs alléguées » d'arbitrage, qui peuvent être commises par les arbitres dans la direction du jeu.
- 2.2. Un protêt technique ne sera valable que s'il est signifié sur la piste, par le capitaine de l'équipe qui le formule, aux arbitres du jeu, lors d'un arrêt de jeu ou immédiatement après le signalement de la fin du match.
- 2.3. Quand un protêt technique est signifié aux arbitres, ils doivent :
 - 2.3.1. Informer immédiatement le capitaine de l'autre équipe, ou en son absence le joueur qui le représente sur la piste, que le match fait l'objet d'une déclaration de protêt de la part de l'équipe adverse.
 - 2.3.2. Noter sur la feuille de match, dans la colonne observation, les motifs du protêt, et immédiatement après faire signer la feuille de match par les délégués et les capitaines des deux équipes.

3. CONFIRMATION DES PROTETS

Tous les protêts, administratif ou technique, doivent ensuite être confirmés par l'autorité responsable de l'équipe qui a « porté protêt » (le président de la fédération nationale du club concerné, pour les compétitions internationales et le président du club pour les compétitions nationales), par une lettre officielle, accompagnée du montant de la taxe correspondante, et dans le délai fixé dans le règlement établi par l'organisateur de la compétition, notamment :

- 3.1. Le CIRH ou Le CERH dans le cas des compétitions internationales, entre clubs ou entre sélections nationales
- 3.2. La fédération nationale concernée

4. PROTETS ADMINISTRATIFS CONCERNANT LES LICENCES

Si l'arbitre constatait une anomalie lors de l'examen des licences, des joueurs, des membres du staff ou des personnes de la table de marque, après en avoir averti les capitaines et/ou les délégués, il fera disputer la rencontre sous « PROTÊT » et le précisera sur la feuille de match (cadre : observation).

- *Dès réception de la feuille de match, un contrôle sera effectué par la FFRS.*
- *L'équipe qui aura nécessité que la rencontre se déroule « sous protêt » en supportera les conséquences dans le cas où le contrôle des licences ferait apparaître une fraude.*

En cas d'accident au cours de la rencontre, la FFRS et les arbitres, seront déchargés de toute responsabilité et seul le Président du club du joueur fautif sera tenu pour responsable.

- *La Commission de Discipline se réserve le droit de sanctionner le club fautif de peines plus sévères.*

- 4.1. *Dans le cas où l'arbitre n'aurait pas signalé de « protêt » sur la feuille de match (licences « mal » vérifiées) et qu'un contrôle effectué après le match par la FFRS, ferait apparaître qu'un joueur non licencié ou dont la licence ne l'autorisait pas, à la date de la rencontre à y prendre part régulièrement, est enregistré sur la feuille de match, son équipe perdra automatiquement le match par FORFAIT « TECHNIQUE ». Cependant, s'il s'agit d'un membre du staff ou de la table de marque, le match ne sera pas perdu par forfait « technique ».*
- 4.2. *Tout club qui aurait présenté un faux ou inscrit sur une feuille de match un joueur non licencié se verra infliger une amende dont le montant sera égal à 10 fois le montant de la licence senior compétiteur.*
- 4.3. *Dans le cas où un membre du staff ou de la table de marque, non licencié à la date de la rencontre, y aurait pris part, son club disposera de 8 jours, après la notification faite par la FFRS (par mail), pour saisir sa licence, à défaut il sera pénalisé par une amende dont le montant sera égal à 10 fois le montant de la licence senior compétiteur.*