

FÉDÉRATION SUISSE DE RINK-HOCKEY
SCHWEIZERISCHER ROLLHOCKEY-VERBAND
FEDERAZIONE SVIZZERA DI HOCKEY SU ROTELLE
COMMISSION DES ARBITRES – SCHIEDSRICHTERKOMMISSION



RÈGLES DE JEU

Les présentes Règles de jeu ont été élaborées spécifiquement pour la FSRH (Fédération Suisse de Rink-Hockey) sur la base du règlement de la FIRS (Fédération Internationale de Roller Sports). A partir du **1er août 2011**, les matches de championnats nationaux organisés par la FSRH seront joués conformément à ce règlement.

En complément des dispositions du Règlement Technique de la discipline de rink-hockey, les Règles de jeu contiennent un ensemble de normes et procédures valables pour tous les clubs et responsables de la FSRH.



SOMMAIRE / INDEX

INTRODUCTION		Page 2
CHAPITRE I – LE JEU DE RINK-HOCKEY – DEFINITION ET ENCADREMENT		
ARTICLE 1	LE JEU DE RINK-HOCKEY	Page 3
ARTICLE 2	DURÉE NORMALE DE JEU	Page 3
ARTICLE 3	ERREURS D'ARBITRAGE DETECTÉES DURANT LE MATCH – PROCÉDURES DE CORRECTION	Pages 3 et 4
ARTICLE 4	ACTION DISCIPLINAIRE DES ARBITRES	Pages 4 et 5
ARTICLE 5	ÉGALITÉ – PROCÉDURES A CONSIDÉRER	Page 6
ARTICLE 6	PRELIMINAIRES	Page 7
ARTICLE 7	NON-PRESENTATION – TOLÉRANCE POUR LE DÉBUT DU JEU	Page 7
CHAPITRE II – CATEGORIES DE JOUEURS – ZONES DE JEU, ANTIJEU ET "POWER-PLAY"		
ARTICLE 8	CATEGORIES DE JOUEURS, PAR GENRE ET ECHELON D'ÂGE	Page 8
ARTICLE 9	ZONES DE JEU – DEFINITION D'ANTIJEU OU JEU PASSIF	Pages 9 et 10
ARTICLE 10	"POWER PLAY" – DEFINITION ET ENCADREMENT NORMATIF	Pages 10 au 12
CHAPITRE III - EQUIPES DE RINK-HOCKEY		
ARTICLE 11	EQUIPES DE RINK-HOCKEY – COMPOSITION ET ENCADREMENT NORMATIF	Page 12
ARTICLE 12	ENCLOS DE L'EQUIPE – MEMBRES DES EQUIPES EN JEU	Pages 12 et 13
ARTICLE 13	ACTION ET INTERVENTION DES GARDIENS DE BUT DANS LE JEU	Pages 13 et 14
CHAPITRE IV - SITUATIONS SPECIFIQUES DE JEU – ENCADREMENT NORMATIF		
ARTICLE 14	COMMENCER ET RECOMMENCER LE JEU – COUP D'ENVOI	Page 14
ARTICLE 15	TEMPS - MORT	Pages 14 et 15
ARTICLE 16	ENTREES ET SORTIES DE LA PISTE - REMPLACEMENTS	Pages 15 et 16
ARTICLE 17	JOUER LA BALLE	Pages 17 et 18
ARTICLE 18	MARQUER ET VALIDER UN BUT	Pages 18 et 19
ARTICLE 19	BLOCAGE ET OBSTRUCTION – DEFINITION ET ENCADREMENT NORMATIF	Pages 19 et 20
ARTICLE 20	AUTRES SITUATIONS SPECIFIQUES DE JEU	Pages 20 au 22
CHAPITRE V - FAUTES ET PÉNALISATION – REGLE DE L'AVANTAGE		
ARTICLE 21	TYPES DE FAUTES ET INFRACTIONS – REGLE DE L'AVANTAGE	Pages 22 et 23
ARTICLE 22	PENALISATION DES FAUTES – REGLES GENERALES	Pages 23 et 24
ARTICLE 23	FAUTES COMMISES EN DEHORS DE LA PISTE – DEFINITION, ENCADREMENT ET PENALISATION	Pages 24 et 25
ARTICLE 24	FAUTES TECHNIQUES – DEFINITION, ENCADREMENT ET PENALISATION	Pages 25 et 26
ARTICLE 25	FAUTES LEGERES ET FAUTES D'EQUIPE – DEFINITION, ENCADREMENT ET PUNITION	Pages 26 au 28
ARTICLE 26	FAUTES GRAVES / CARTON BLEU – DEFINITION, ENCADREMENT ET PUNITION	Pages 28 et 29
ARTICLE 27	FAUTES TRES GRAVES / CARTON ROUGE – DEFINITION, ENCADREMENT ET PENALISATION	Pages 29 et 30
CHAPITRE VI - PÉNALISATION TECHNIQUE		
ARTICLE 28	LE COUP-FRANC INDIRECT – DEFINITION ET ENCADREMENT	Pages 30 et 31
ARTICLE 29	LE COUP-FRANC DIRECT ET LE PENALTY – DEFINITION ET ENCADREMENT	Pages 31 au 35
CHAPITRE VII - PROTETS		
ARTICLE 30	PROTETS – DEFINITION ET ENCADREMENT NORMATIF	Pages 35 et 36
CHAPITRE VIII - DISPOSITIONS FINALES ET TRANSITOIRES		
ARTICLE 31	REGLAMENTATION DU RINK-HOCKEY – APPROBATION, ENTREE EN VIGUER ET CHANGEMENTS FUTURS	Page 36



INTRODUCTION

En complément des dispositions du Règlement Technique de la discipline de Rink-Hockey, les Règles du Jeu contiennent un ensemble de normes et procédures valables pour toutes les institutions et agents sportifs – *organes internationaux, fédérations nationales et clubs affiliés* – associés à la structure organique et fonctionnelle de la **FIRS – Fédération Internationale de Roller Sports** et de la **WADA – World Anti-Doping Agency**.

Les Règles du Jeu de Rink-Hockey portent sur les matières suivantes:

CHAPITRE I	- LE JEU DE RINK-HOCKEY – DEFINITION ET ENCADREMENT
CHAPITRE II	- CATEGORIES DE JOUEURS – ZONES DE JEU, ANTIJEU ET "POWER-PLAY"
CHAPITRE III	- EQUIPES DE RINK-HOCKEY
CHAPITRE IV	- SITUATIONS SPECIFIQUES DE JEU – ENCADREMENT NORMATIF
CHAPITRE V	- FAUTES ET PÉNALISATION – REGLE DE L'AVANTAGE
CHAPITRE VI	- PÉNALISATION TECHNIQUE
CHAPITRE VII	- PROTETS
CHAPITRE VIII	- DISPOSITIONS FINALES ET TRANSITOIRES

Ces Règles du Jeu sont complétées par le **Règlement Technique de Rink-Hockey**, qui contient d'autres normes et procédures vinculativas relativement aux matières suivantes:

- **ENCEINTE DE JEU – MARQUAGE DE LA PISTE ET INSTRUMENTS DE JEU**
- **ARBITRAGE – TABLE OFFICIELLE DE MARQUE ET ENCLOS DES EQUIPES**
- **ARBITRES – EQUIPEMENT, SIGNAUX ET FEUILLE DE MATCH/RAPPORT**
- **EQUIPEMENT, PROTECTIONS ET INSTRUMENTS DES JOUEURS**
- **CLASSEMENT DES EQUIPES – FORMULES DE DEPARTAGE EN CAS D'EGALITE**
- **ANNEXES (*Feuille de match, Tableau de contrôle du match et Inscription et contrôle des représentants des équipes*)**

Le **CIRH – Comité International de Rink-Hockey** veillera également à la mise à jour permanente de la réglementation du Rink-Hockey, dans le but d'assurer – *en fonction des "cas" et des "situations" concrètes de jeu qui se présentent* – la diffusion des critères que tous les arbitres principaux doivent utiliser, ayant pour fondement la correcte interprétation des Règles du jeu et visant leur application toujours uniforme.



CHAPITRE I

LE JEU DE RINK-HOCKEY – DEFINITION ET ENCADREMENT

ARTICLE 1 (LE JEU DE RINK-HOCKEY)

1. Le jeu de Rink-Hockey se pratique sur une piste rectangulaire, de surface égale et lisse, et est disputé entre deux équipes de 5 (*cing*) joueurs chacune, dont un est le gardien de but. Les joueurs chaussent des patins à roulettes, dont les roues sont placées parallèlement sur deux axes transversaux, et utilisent une crosse pour jouer la balle.
2. Pour commencer le match, les équipes occupent la moitié de la piste qui leur est attribuée par tirage au sort, et changent de côté après l'intervalle. Chaque joueur cherche à introduire, uniquement à l'aide de sa crosse, la balle dans la cage de but de l'équipe adverse et de marquer un but.
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 sont chargés de faire respecter les règles du jeu. Ils sont assistés, pour le contrôle du temps de jeu, par un arbitre auxiliaire désigné officiellement, qui dirige la table officielle de marque. Celle-ci est située à l'extérieur de la piste, au niveau de la ligne médiane et près de la clôture.

ARTICLE 2 (DURÉE NORMALE DE JEU)

1. Dans la catégorie **moins-15 masculins** le temps de jeu effectif est de 30 (*trente*) minutes, réparties sur deux périodes de 15 (*quinze*) minutes chacune.
2. Dans les catégories **seniors masculins**, **seniors féminins**, **sous-20 masculins**, **sous-18 féminins** et **sous-17 masculins** le temps de jeu effectif est de 40 (*quarante*) minutes, réparties sur deux périodes de 20 (*vingt*) minutes chacune.
3. Dans les épreuves et compétitions de clubs au niveau international ainsi que national, l'organisateur – *Confédération continentale ou Fédération nationale* – pourra délibérer que les matches se disputent avec des temps de jeu différents des temps définis aux points ci-dessus de cet Article, mais à la condition de ne pas dépasser la limite maximum de 50 (*cinquante*) minutes de temps utile, réparties sur deux périodes de 25 (*vingt-cinq*) minutes chacune.
4. Dans toutes les catégories, il est accordé un intervalle de 10 (*dix*) minutes, entre la fin de la première période et le début de la deuxième.

ARTICLE 3 (ERREURS D'ARBITRAGE DETECTÉES DURANT LE MATCH – PROCÉDURES DE CORRECTION)

1. Les conditions à observer en ce qui concerne l'arbitrage des différentes compétitions internationales et nationales se trouvent dûment et spécifiquement établis aux **Chapitres II et III du Règlement Technique de Rink-Hockey**, notamment:
 - 1.1 Les arbitres sont juges absolus sur la piste. Leurs décisions, en tout ce qui concerne le jeu, sont sans appel. Ils doivent toujours agir avec impartialité et en stricte conformité aux règles du jeu et autres règlements en vigueur.
 - 1.2 En cas d'incidents et de situations de jeu exceptionnelles omises dans ses règles, les arbitres décideront selon leur conscience. Ils ont le droit d'interrompre le jeu à chaque fois qu'ils le jugent nécessaire.
 - 1.3 Toujours que – *le jeu étant inactif* – les arbitres principaux se dirigent à l'arbitre assistant pour éclaircir quelque question, les zones limitrophes de la Table officielle de marque – *autant en dehors que sur la piste* – sont considérées "interdites" à la présence de tout joueur ou autre membre des équipes, sauf si préalablement autorisé par les Arbitres principaux.
2. Quand l'on constate qu'une erreur a été commise dans la direction du jeu – *par lapsus ou méprise du chronométrateur, de l'arbitre assistant ou des arbitres principaux* –, les arbitres principaux doivent arrêter le jeu immédiatement – *le cas échéant* – et se rendre à la Table officielle de marque pour, ensemble avec l'arbitre assistant et le chronométrateur, accorder les procédures de correction à assurer, ainsi que le temps de jeu qui reste à disputer, en fonction de la situation spécifique qui aura été détectée.



- 2.1 Si l'irrégularité est détectée en dehors de la piste – *soit par l'arbitre assistant lui-même, soit par une réclamation qui lui est présentée par le délégué de l'une des équipes* – il appartient à l'arbitre assistant, au premier arrêt naturel du jeu, d'appeler les arbitres principaux à la Table officielle et de les informer de l'occurrence.
- 2.2 En tous cas, les arbitres principaux n'exécuteront les procédures de correction envisagées aux points suivants que quand les irrégularités et/ou erreurs graves aient été **détectées, au maximum, dans les 5 (cinq) minutes après l'occurrence.**
3. Si l'irrégularité ou l'erreur grave constatée aurait, directement ou indirectement, une influence sur le cours et/ou résultat du jeu – *remplacement irrégulier non détecté, joueur exclu ou suspendu participant au jeu, 10^{ème} faute d'équipe non sanctionnée d'un coup-franc direct, etc.* – les arbitres principaux doivent toujours délibérer ensemble pour mieux élucider la situation, et s'assurer ensuite d'effectuer la correction qui semble la plus pertinente ou, en alternative, faire poursuivre le jeu sans rien changer à son cours normal.
 - 3.1 Les procédures de correction, lorsque pertinentes, peuvent impliquer des pénalisations techniques – *coup-franc direct ou répétition d'un coup-franc direct, par exemple* – ou la sanction disciplinaire des infracteurs et de leurs équipes. Les arbitres principaux devront s'assurer, au préalable, que le **chronomètre soit repositionné au temps de jeu qui resterait à disputer** au moment où l'irrégularité et/ou l'erreur en question s'est donnée, étant annulées tous les actions survenues dans le jeu (*y inclus un but qui aurait été marqué*), sauf dans le cas au point 3.2 ci-après.
 - 3.2 Les procédures de correction indiquées au point 3.1 ci-dessus n'annuleront jamais un carton rouge direct, dans le cas de sanction disciplinaire de l'infracteur (*mais les sanctions de l'équipe de l'infracteur restent annulées, c'est-à-dire qu'il n'y a pas lieu au power-play ni à autre sanction technique*).
 - 3.3 Par conséquent, la **reprise du jeu sera ordonnée par les arbitres principaux en fonction de chaque situation concrète.** Mais – *au cas où les arbitres principaux entendent ne pas procéder à une correction* – la reprise du jeu doit être assurée en fonction de l'arrêt qui avait été effectué pour élucider la situation.
4. Quand, par méprise du chronométrateur et/ou des arbitres principaux, l'une des périodes de jeu soit donnée comme terminée avant que la durée de jeu réglementaire n'est entièrement décomptée, les arbitres principaux doivent ordonner la reprise du jeu – *et, si nécessaire, faire retourner les équipes sur la piste, sauf dans le cas au point 4.2 de cet Article* – avec un ENTRE-DEUX, à exécuter sur la marque du COUP D'ENVOI au centre de la piste.
 - 4.1 Les arbitres principaux doivent assurer que l'information sur le temps de jeu qui reste à disputer soit réintroduite dans le chronomètre, après accord avec le chronométrateur.
 - 4.2 La reprise du jeu ne sera ordonnée par les arbitres que si cela ait lieu avant que **5 (cinq) minutes maximum** ne soient écoulées à compter du moment où la période de jeu en cause avait été terminée.
5. Les situations d'irrégularités et/ou d'erreurs éventuelles ou alléguées survenues durant le match feront toujours objet d'un **Rapport confidentiel**, dans lequel les arbitres principaux fourniront en détail la nature et les fondements des décisions prises, soit quant aux procédures de correction appliquées, soit quant à l'absence de tout changement dans le cours normal du jeu.

ARTICLE 4 **(ACTION DISCIPLINAIRE DES ARBITRES)**

1. Les arbitres peuvent recourir aux procédures et sanctions suivantes:
 - 1.1 **Avertissement verbal**, en cas de fautes légères, notamment de comportements incorrects ou attitudes peu convenables.
 - 1.2 Montrer un **carton bleu**, et procéder ensuite en conformité avec les points 2.1 et 2.2 de l'Article 26 des Règles du jeu;
 - 1.3 Montrer un **carton rouge**, et procéder ensuite en conformité avec les points 2.1 et 2.2 de l'Article 27 des Règles du jeu;
2. Si, avant que le jeu n'ait commencé, un joueur ou un autre membre d'une équipe aurait été expulsé par les arbitres principaux, ce joueur ou membre d'équipe pourra être remplacé sur la feuille de match, sans préjudice de la rédaction d'un rapport détaillé des faits qui avaient donné lieu à cette punition.
3. Si, lors de la pause du match, un joueur ou autre membre d'une équipe est expulsé par les arbitres principaux, ceux-ci appliqueront – *lors de la reprise du jeu* – les procédures établies aux points 2.1 et 2.2 de l'Article 27 de ces Règles.
4. Les arbitres principaux doivent être très stricts dans le contrôle disciplinaire des membres des équipes dans l'enclos des réserves – *l'arbitre assistant aidera également à ce contrôle* –. Ils ne permettront pas que plus de 3 (trois) membres se tiennent debout dans l'enclos et ne



manqueront de punir, avec la sévérité qui se justifie, toutes les protestations ou gestes publics qui révèlent un désaccord public avec les décisions arbitrales.

- 4.1** Avec l'**entraîneur principal de chacune des équipes**, les arbitres principaux doivent **consentir qu'il y ait un "dialogue élocidatif"** sur leurs décisions, pourvu que ce dialogue ait lieu correctement et que sa durée soit courte. Ils ne peuvent consentir que le dialogue se prolonge ou qu'il se transforme en une claire contestation publique, au lieu d'un éclaircissement.
- 4.2** Cependant, et en ce qui concerne les autres membres dans l'enclis de l'équipe, les arbitres principaux ne leur donneront point de trêve et sanctionneront tous ceux qui gesticulent, se tenant ou non debout dans l'enclis.
- 4.3** Tout membre d'équipe dans l'enclis qui se met debout doit recevoir *- au moins -* un avertissement verbal des arbitres principaux, effectué de façon publique et transparente, en se dirigeant à l'infacteur et *- au cas où celui-ci est déjà assis -* exiger qu'il se mette debout, et l'avertir *- au moyen de signaux appropriés -* qu'il ne peut répéter telle faute sous peine d'être puni avec:
- 4.3.1** Un **carton bleu**, si le récidiviste est un gardien de but, joueur de champ ou entraîneur principal, engageant *- pour l'infacteur et son équipe -* les sanctions additionnelles établies au **point 2 de l'Article 26 de ces Règles**.
- 4.3.2** Un **carton rouge**, si le récidiviste est un autre membre de l'équipe, engageant *- pour lui et pour son équipe -* les sanctions additionnelles établies au **point 2 de l'Article 27 de ces Règles**.
- 5.** Vers la fin du match il se peut qu'il arrive des situations plus compliquées. Il est important que les arbitres principaux ne perdent pas la perspective des faits et qu'ils prennent avec sérénité les décisions les plus correctes, n'hésitant pas *- toujours que nécessaire -* d'échanger entre eux des impressions pour délibérer quelle est la meilleure décision à prendre, notamment dans le cas de tumultes ou protestations généralisées, où il est conseillé que les arbitres principaux s'appuient mutuellement et se maintiennent en communication.

6. ACCOMPLISSEMENT DES SUSPENSIONS TEMPORAIRES – PUNITION D'EVENTUELS INFRACTEURS

- 6.1** Les joueurs et gardiens expulsés temporairement du jeu doivent accomplir leur peine assis sur les chaises qui sont placées à cette fin à côté de la Table officielle de marque, et en aucun cas dans l'enclis de leur équipe.
- 6.2** S'il y a **violation du disposé au point 6.1 ci-dessus**, l'arbitre assistant doit profiter d'un arrêt du jeu pour informer les arbitres principaux de cette irrégularité, afin de procéder d'immédiat à leur **expulsion définitive du jeu** au moyen d'un **carton rouge**.
- 6.3** Si *- en outre de la violation du point 6.1 de cet Article -* le joueur ou gardien suspendu entre irrégulièrement sur la piste *- remplaçant un coéquipier avant d'avoir accompli la totalité du temps de suspension -* l'arbitre assistant doit actionner immédiatement un signal sonore pour aviser les arbitres principaux de l'infraction *- afin d'arrêter le jeu immédiatement, le cas échéant -* et de prendre les mesures suivantes:
- 6.3.1** Montrer deux cartons rouges, expulsant définitivement le joueur ou gardien de but infacteur, ainsi que l'entraîneur principal *(ou dans son absence et dans l'ordre indiqué, l'entraîneur adjoint, un des délégués ou le capitaine en piste)*.
- 6.3.2** L'équipe en faute jouera en "Power-play", eu égard au **point 3 de l'Article 10** de ces Règles.
- 6.3.3** Le jeu reprendra de la façon suivante:
- a)** Si le jeu avait été arrêté par les arbitres principaux par force de l'infraction, un COUP-FRANC DIRECT sera ordonné contre l'équipe des infracteurs.
- b)** Si le jeu se trouvait déjà arrêté avant l'occurrence de l'infraction, le jeu reprendra en fonction de l'action qui avait causé l'arrêt.
- 6.4** Si un joueur ou gardien entre sur la piste lorsque son équipe est en train de jouer en "power-play" *- avant d'avoir reçu la permission de l'arbitre assistant -* ce dernier actionnera immédiatement un signal sonore pour aviser les arbitres principaux de cette infraction *- afin d'arrêter le jeu d'immédiat, le cas échéant -* et de prendre, ensuite, les mesures déjà indiquées aux **points 6.3.1, 6.3.2 et 6.3.3 de cet Article**.
- 6.5** Si toutefois la rentrée en piste irrégulière d'un joueur ou gardien a lieu à la suite d'une erreur de l'arbitre assistant *- et celui-ci reconnaît sa faute auprès des arbitres principaux -* ces derniers devront assurer les mesures prévues au **point 3 de l'Article 3** de ces Règles.
- 7.** Seulement l'action disciplinaire exercée par les arbitres principaux en ce qui concerne les cartons bleus et rouges sera inscrite sur la feuille de match.
- 8. Pour chaque carton rouge direct**, les arbitres principaux rédigeront un **Rapport Confidentiel**, détaillant avec clarté et rigueur les situations et circonstances ayant mené à l'expulsion des infracteurs.



ARTICLE 5 (ÉGALITÉ – PROCEDURES A CONSIDERER)

A chaque fois qu'un match termine à égalité, et s'il y a nécessité de désigner un vainqueur, les arbitres procéderont comme suit pour départager le résultat :

1. PROLONGATION DU JEU

- 1.1 Un joueur qui se trouve suspendu à la fin de la durée normale de jeu doit achever intégralement le temps de suspension qu'il lui reste à faire avant de pouvoir participer dans la prolongation du match.
- 1.2 Dans toutes les catégories, un intervalle de 3 (*trois*) 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 Sous réserve du point 1.4 de cet Article, la durée de la prolongation sera comme suit:
 - 1.3.1 Dans le cas d'un match de la catégorie **sous-15 masculins**, la durée de la prolongation est de 5 (*cing*) minutes, répartis sur deux périodes de 2 (*deux*) minutes et 30 (*trente*) secondes chacune.
 - 1.3.2 Dans le cas d'un match des **autres catégories**, la durée de la prolongation est de 10 (*dix*) minutes, réparties sur deux périodes de 5 (*cing*) minutes chacune.
- 1.4 La prolongation prend fin au moment où l'une des équipes marque un but; celle-ci étant immédiatement déclarée vainqueur (*but en or*). Les Arbitres doivent siffler pour confirmer la validation du but et, d'immédiat, terminer le jeu, l'exécution du coup d'envoi correspondant étant dispensé.
- 1.5 A la fin de la première période de la prolongation il y a un intervalle de 2 (*deux*) minutes pendant lequel les équipes changent de côté de la piste ainsi que d'enclos.

2. SERIES DE PENALTY

Si à la fin de la prolongation les équipes sont toujours à égalité, le vainqueur sera décidé au moyen de séries de penalty - *autant que nécessaires* - en conformité avec les normes établies ci-dessous:

- 2.1 Les arbitres réalisent un tirage au sort, en pleine piste et en présence des capitaines des deux équipes, pour désigner la cage de but où seront tirés les penalty et l'équipe qui commencera.
- 2.2 Les penalty doivent obligatoirement être exécutés directement vers la cage de but, d'un seul tir. Il n'est pas permis de rejouer la balle.
- 2.3 Les équipes ne peuvent désigner pour l'exécution des penalty que des joueurs aptes de jouer, c'est-à-dire qui soient inscrits sur la feuille de match, n'aient pas été expulsés ni en train d'accomplir - *à la fin de la prolongation* - une suspension temporaire.
- 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 série de penalty:

2.4.1 PREMIERE SERIE DE CINQ PENALTY

Chaque équipe exécute à son tour, utilisant des joueurs différents - *mas tenant compte du disposé au point suivant* - chacun des penalty de la série. Le gardien de but de l'équipe peut toujours être le même.

2.4.2 Si moins de 5 (*cing*) joueurs d'une équipe sont en condition d'exécuter les pénalty, cette série sera exécutée de façon rotative par les joueurs disponibles.

2.4.3 Quand on constate, *avant la conclusion de la série*, qu'une des équipes a déjà marqué plus de buts que l'autre ne pourra en inscrire avec les penalty qui lui restent à tirer, les arbitres termineront le match et déclareront comme vainqueur l'équipe qui a marqué le plus de buts.

2.4.4 Si à la fin de la première série le score est toujours à égalité, le départage sera effectué comme disposé au point suivant:

2.4.5 SERIES SUCCESSIVES D'UN PENALTY

Chaque équipe exécute à son tour le penalty de chaque série, jusqu'à ce qu'une équipe manque le coup et l'autre réussit à marquer. La dernière est immédiatement considérée vainqueur.

2.4.6 Dans cette série, une équipe peut opter pour utiliser toujours le même joueur, ainsi que le même gardien de but.

- 2.5 Ce n'est pas nécessaire d'exécuter un COUP D'ENVOI pour valider un but marqué pendant la série de penalty pour départager le résultat.



ARTICLE 6 (PRELIMINAIRES)

1. Les arbitres principaux et l'arbitre assistant doivent se présenter au match en équipement réglementaire, assez de temps en avance pour s'assurer que les matches commencent à l'heure fixée.
2. Au moins 10 (*dix*) minutes avant l'horaire officiel prévu pour le début du match, les arbitres procéderont, en présence des capitaines et/ou délégués des deux équipes, au tirage au sort (*pile ou face*) qui déterminera le choix du camp.
 - 2.1 Le délégué ou le capitaine de l'équipe qui gagne le tirage au sort peut opter entre:
 - 2.1.1 Choisir le camp que son équipe utilisera pendant la première partie du jeu; dans ce cas l'autre équipe donnera le coup d'envoi pour commencer le jeu; et
 - 2.1.2 Choisir de donner le coup d'envoi; dans ce cas l'autre équipe choisira le camp.
 - 2.2 Ensuite, les arbitres choisiront la balle à utiliser pendant le match parmi les balles présentées par les délégués ou capitaines des deux équipes, compte tenu de ce qui suit:
 - 2.2.1 L'équipe qui "reçoit" - *ou considérée comme telle* - est obligée de fournir une quantité suffisante de balles du jeu.
 - 2.2.2 L'équipe qui "visite" a, cependant, le droit de présenter d'autres balles pour le choix des arbitres.
3. La piste de jeu doit être disponible pour l'échauffement des équipes au moins 20 (*vingt*) minutes avant l'horaire officiel prévu pour le début du match.
4. Immédiatement avant le début du jeu, les arbitres doivent assurer le salut formel au public. Celui-ci est effectué d'un seul côté de la piste, face à l'endroit réservé aux officiels, même s'ils ne sont pas présents.
 - 4.1 Les arbitres et tous les joueurs qui vont commencer le match doivent obligatoirement participer au salut. La participation des joueurs de réserve est facultative.
 - 4.2 Les arbitres, ainsi que les joueurs qui y participent, doivent être en tenue de jeu; il n'est pas permis de maintenir le maillot en dehors des shorts ou les bas tombés, ni d'utiliser un «training».
 - 4.3 Pendant la présentation au public les Gardiens de but ne sont pas obligés à porter la masque et les gants de protection.

ARTICLE 7 (NON PRÉSENTATION – TOLÉRANCE POUR COMMENCER OU RECOMMENCER LE JEU)

1. Après l'horaire officiel fixé pour le début du match, chaque équipe peut bénéficier d'une tolérance de 15 (*quinze*) minutes pour se présenter sur la piste prête à jouer.
 - 1.1 Une fois passé le délai de tolérance et si une ou les deux équipes ne se trouvent pas sur la piste en état de jouer ou incomplètes, les arbitres procéderont de la façon suivante:
 - 1.1.1 Quand une des équipes ne comparait pas, les arbitres identifieront les joueurs de l'équipe qui se trouve en piste pour confirmer la présence du nombre minimum de joueurs requis.
 - 1.1.2 Ensuite, les arbitres salueront le public, et siffleront immédiatement après 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 A l'équipe qui perd un match par forfait (*non-présentation*) est appliquée le résultat de 10-0 (*dix buts «contre» et aucun but marqué*).
2. Quand la piste de jeu est temporairement ou définitivement inutilisable, les arbitres concéderont une tolérance initiale de 15 (*quinze*) minutes. Si après l'écoulement de ce temps la piste continue inutilisable, il faudra procéder de la façon suivante:
 - 2.1 S'il est constaté une raison de force majeure (*panne grave d'éclairage, inondation, piste glissante, etc.*) qui empêche l'utilisation de la piste à l'heure fixée, le jeu devra être joué sur une autre piste. Les arbitres concéderont à cet effet une tolérance additionnelle de 90 (*quatre-vingt-dix*) minutes, qui inclut déjà le temps du transfert des équipes d'une piste à l'autre.
 - 2.2 Si la piste est inutilisable par force de panne ou défaut réparable, ou parce qu'un autre match de Rink-Hockey est en train de s'y dérouler, les arbitres concéderont une tolérance additionnelle de 30 (*trente*) minutes pour que le match puisse commencer.
 - 2.3 Si dans les cas mentionnés aux points précédents, et après écoulement de la tolérance additionnelle, il s'est avéré impossible de résoudre le problème, les arbitres informeront les équipes que le match ne se réalisera pas, et fera un rapport détaillé sur la feuille de match des faits qui ont déterminé sa décision.
 - 2.4 Si le problème est résolu et le match peut avoir lieu, les arbitres concéderont 15 (*quinze*) minutes pour l'échauffement des équipes en piste. Ce temps commencera à compter du moment où la piste est rendue disponible pour le match.



CHAPITRE II

CATEGORIES DE JOUEURS – ZONES DE JEU, ANTIJEU ET "POWER-PLAY"

ARTICLE 8

(CATEGORIES DE JOUEURS, PAR GENRE ET ECHELON D'AGE)

1. Les joueurs de Rink-Hockey sont classés, au niveau international, en catégories compétitives en fonction de leur genre et échelon d'âge.

1.1 CATEGORIES DE JOUEURS MASCULINS

SOUS-15 Masculins	12 a 14 ans
SOUS-17 Masculins	13 a 16 ans
SOUS-20 Masculins	14 a 19 ans
SOUS-23 Masculins	14 a 22 ans
Seniors Masculins	= > 14 ans

1.2 CATEGORIES DE JOUEURS FEMININS

SOUS-18 Féminins	13 a 17 ans
Seniors Féminins	= > 14 ans

2. L'intégration d'un joueur dans une catégorie s'effectue toujours en fonction de son année de naissance et de l'année où se disputent les épreuves pour lesquelles il/elle est inscrit:

2.1 JOUEURS MASCULINS

2.1.1 CATEGORIE SOUS-15 MASCULINS

Le joueur qui a atteint l'âge minimum de 12 (*douze*) ans et qui n'a pas atteint 15 (*quinze*) ans au 31 décembre de l'année à laquelle se rapporte l'inscription.

2.1.2 CATEGORIE SOUS-17 MASCULINS

Le joueur qui a atteint l'âge minimum de 13 (*treize*) ans et qui n'a pas atteint 17 (*dix-sept*) ans au 31 décembre de l'année à laquelle se rapporte l'inscription.

2.1.3 CATEGORIE SOUS-20 MASCULINS

Le joueur qui a atteint l'âge minimum de 14 (*quatorze*) ans et qui n'a pas atteint 20 (*vingt*) ans au 31 décembre de l'année à laquelle se rapporte l'inscription.

2.1.4 CATEGORIE SOUS-23 MASCULINS

Le joueur qui a atteint l'âge minimum de 14 (*quatorze*) ans et qui n'a pas atteint 23 (*vingt-trois*) ans au 31 décembre de l'année à laquelle se rapporte l'inscription.

2.1.5 CATEGORIE SENIOR MASCULINS

Le joueur qui a atteint l'âge minimum de 14 (*quatorze*) ans ou plus.

2.2 JOUEURS FEMININS

2.2.1 CATEGORIE SOUS-18 FEMININS

La joueuse qui a atteint l'âge minimum de 13 (*treize*) ans et qui n'a pas atteint 18 (*dix-huit*) ans au 31 décembre de l'année à laquelle se rapporte l'inscription.

2.2.2 CATEGORIE SENIORS FEMININS

La joueuse qui a atteint l'âge minimum de 14 (*quatorze*) ans ou plus au 31 décembre de l'année à laquelle se rapporte l'inscription.

3. Pour les joueurs de moins de 12 (*douze*) ans les Fédérations nationales peuvent définir d'autres catégories pour encadrer les épreuves et tournois spécifiques des différents échelons d'âge.



ARTICLE 9
(ZONES DE JEU – DEFINITION D'ANTIJEU OU JEU PASSIF)

1. ZONES DE JEU

Eu égard au point 5 de l'Article 3 du Règlement Technique, la ligne divisant la piste permet de délimiter, pour chacune des équipes, deux "zones" de jeu – une "ZONE DE DEFENSE" et une "ZONE D'ATTAQUE" – auxquelles correspondent différents temps de possession de la balle, comme spécifié ci-suit.

1.1 ZONE DE DEFENSE – TEMPS DE POSSESSION DE LA BALLE ET CONTROLE RESPECTIF

- 1.1.1 Quand une équipe prend possession de la balle dans sa zone de défense, elle dispose de **10 (dix) secondes** – dont le décompte est assuré par les arbitres principaux, au moyen de gestes spécifiques – pour commencer une action d'attaque et de conduire la balle dans sa zone d'attaque, en croisant la ligne de mi-piste.
- 1.1.2 Après une première situation d'attaque – et sous réserve du point 2.1.2 de cet Article – la balle peut être renvoyée dans la zone de défense de l'équipe attaquante, mais celle-ci n'a alors que **5 (cinq) secondes** pour reconduire la balle de nouveau dans sa zone d'attaque.
- 1.1.3 Quand, après avoir conduit la balle dans la zone d'attaque une équipe retourne la balle dans sa zone de défense, les arbitres principaux doivent – au moyen de gestes spécifiques – compter **5 (cinq) secondes** depuis le moment où la balle croise la ligne de mi-piste.
- 1.1.4 Toujours que le temps réglementaire de possession de la balle dans la zone de défense est excédé – eu égard aux points 1.1.1 et 1.1.2 de cet Article – l'équipe est punie avec un **COUP-FRANC INDIRECT** – tiré dans l'un des coins supérieurs de sa surface de réparation – même si, avant l'écoulement du temps, la balle soit envoyée en dehors de la piste ou vient à se loger dans la partie supérieure de la cage ou derrière celle-ci.

1.2 ZONE D'ATTAQUE – TEMPS DE POSSESSION DE LA BALLE ET CONTROLE RESPECTIF

- 1.2.1 Quand une équipe tient la balle en sa possession, elle doit chercher à tirer vers la cage de l'adversaire – avec l'intention de marquer un but –. Ces actions doivent être conclues dans un laps de temps raisonnable **qui ne doit excéder 45 (quarante-cinq) secondes de possession de la balle en chaque action d'attaque.**
- 1.2.2 Le **décompte du temps de possession de la balle dans les actions d'attaque d'une équipe doit être assuré par les arbitres principaux** – soit en consultant le marqueur électronique du temps de jeu, soit en comptant mentalement – mais en observant toujours **les "critères" établis aux points suivants.**
- 1.2.3 Le **décompte du temps de possession de la balle ne peut être interrompu** dans aucune des situations suivantes:
- L'équipe qui a la possession de la balle dans sa zone d'attaque choisit de la reconduire dans sa zone de défense.
 - Une faute est signalée qui favorise l'équipe qui a la possession de la balle.
 - La possession de la balle revient à l'équipe qui la détenait, après qu'une des situations suivantes ait eu lieu:
 - Un **ENTRE-DEUX** a été signalé.
 - Un coup a été tiré vers la cage de l'adversaire, mais sans que la balle ait touché la partie frontale de la cage (*barre transversale ou montants verticaux*) et/ou le gardien de but, indépendamment si ce tir avait été mal exécuté ou si la balle a rebondi ou été déviée par un adversaire ou co-équipier.
- 1.2.4 Sans préjudice du disposé au point suivant de cet Article, le décompte **du temps de possession de la balle ne peut être interrompu** – bien qu'éventuellement repris si la balle retourne à la possession de l'équipe qui l'avait – lorsqu'un tir est effectué à la cage de l'adversaire et qu'il est constaté que:
- La balle touche ou est défendue par le gardien de but adverse.
 - La balle bat contre la partie frontale (*barre transversale ou montants verticaux*) de la cage de l'adversaire.
- 1.2.5 Le décompte **du temps de possession de la balle sera toujours interrompu** quand l'équipe qui a la possession de la balle bénéficie d'un **penalty ou d'un coup-franc direct.**

2. DEFINITION DE JEU PASSIF

2.1 Sous réserve du point 2.3 de cet Article, **Une équipe attaquante pratique un jeu passif** quand – après avoir engagé une attaque – elle se trouve dans une des situations suivantes:

- 2.1.1 Un ou plusieurs joueurs **beneficient d'une évidente opportunité de marquer un but, mais évitent de le faire.**
- 2.1.2 Ses joueurs retournent – **5 (cinq) fois de suite** – **la balle intentionnellement dans leur zone de défense**, soit en la conduisant, soit en la passant à un co-équipier.



2.1.3 L'équipe continue en possession de la balle sans qu'elle n'ait effectué – après écoulement d'environ 45 (quarante-cinq) secondes – une tentative reconnaissable de tirer à la cage de l'adversaire, eu égard aux points 1.2.1 et 2.2 de cet Article.

2.2 Quand – eu égard aux dispositions du point précédent – une équipe pratique un jeu passif, **les arbitres principaux ne peuvent sanctionner cette situation immédiatement**, une fois qu'ils sont obligés d'appliquer les procédures définies aux points 3.1 et 3.2 de cet Article.

2.3 **EXCEPTIONS À LA PUNITION DE JEU PASSIF**: Le jeu passif sera admis, à titre d'exception, dans les situations spécifiques suivantes:

2.3.1 Quand pratiqué par l'équipe qui – sanctionnée avec "power-play" – joue en situation d'infériorité numérique par rapport à l'adversaire.

2.3.2 Quand – déjà vers la fin de la seconde partie d'un match – une des équipes a un avantage significatif de nombre de buts marqués.

3. PROCÉDURES A SUIVRE PAR LES ARBITRES PRINCIPAUX EN CAS DE JEU PASSIF – AVERTISSEMENT ET PUNITION

3.1 Quand une équipe pratique un jeu passif, **les arbitres principaux doivent aviser** – avant et de façon bien visible – **que le jeu pourra être arrêté pour signaler la faute**. Cet "avertissement" – qui vise à indiquer que le temps de 40 (quarante) secondes de possession de balle e chaque action d'attaque ne peut être dépassé – doit être fait de la façon suivante:

3.1.1 Un des arbitres principaux – de préférence celui qui se trouve le plus près de l'endroit où se trouve la balle – doit lever les deux bras bien haut au-dessus de la tête pour avertir l'équipe attaquante qu'à partir de ce moment-là elle ne dispose plus que de 5 (cinq) secondes pour conclure son attaque et tirer à la cage de l'adversaire.

3.1.2 En constatant cet "avertissement", l'autre arbitre principal doit commencer immédiatement – utilisant des signaux spécifiques – le décompte des 5 (cinq) secondes concédées pour que l'équipe en question exécute un tir à la cage de l'adversaire.

3.1.3 Si l'autre arbitre principal n'assure pas immédiatement le décompte gestuel du temps, ceci devra être fait par l'arbitre qui avait donné l'"avertissement".

3.2 Toujours que l'équipe attaquante ne conclut pas son attaque – ne tirant pas à la cage dans les 5 (cinq) secondes concédées – l'arbitre principal responsable pour le décompte arrêtera le jeu immédiatement et sanctionnera l'équipe fautive avec un COUP-FRANC INDIRECT, à exécuter dans l'un des coins supérieurs de sa surface de réparation.

4. DEFINITION D'ANTIJEU

La pratique d'antijeu constitue une évidente violation des principes de l'éthique sportive. Il y a 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, au même temps que l'autre équipe prend une attitude passive, ne montrant aucune intention de gagner la possession de la balle, renonçant elle aussi à toutes tentatives de marquer un but.

5. PROCÉDURES DES ARBITRES PRINCIPAUX EN CAS D'ANTIJEU

La pratique d'antijeu par les 2 (deux) équipes exige la prompte intervention des arbitres principaux pour que soit réintroduit un esprit compétitif sain. Les arbitres devront procéder de la façon suivante:

5.1 Les arbitres principaux arrêtent le jeu et se réunissent au centre de la piste avec les capitaines des 2 (deux) équipes – ou avec leurs remplaçants en piste – pour les aviser qu'elles doivent abandonner immédiatement la pratique d'antijeu. Le jeu reprend avec un entre-deux, à exécuter à l'endroit où se trouvait la balle au moment de l'arrêt.

5.2 Si cet avertissement n'a aucun effet, les arbitres principaux siffleront un nouvel arrêt pour montrer un carton bleu aux capitaines des deux équipes – les deux sont suspendus du jeu pour 2 (deux) minutes. Le jeu reprendra avec un entre-deux à l'endroit où se trouvait la balle au moment de l'arrêt.

5.3 Au cas où ce dernier avertissement n'a également pas d'effet et les deux équipes poursuivent la pratique d'antijeu, les arbitres principaux siffleront la fin du match et feront un rapport détaillé des faits sur la feuille de match.

5.4 Quand les arbitres ne prennent aucune mesure pour corriger le comportement antisportif des équipes, il appartient au membre du Comité International présent à la Table officielle de marque d'intervenir et, au premier arrêt du jeu, d'interpeller les arbitres principaux et d'exiger qu'ils appliquent les procédures définies aux points précédents de cet Article.

ARTICLE 10

("POWER PLAY" – DEFINITION ET ENCADREMENT NORMATIF)

1. "POWER-PLAY" est une sanction disciplinaire qui pénalise l'équipe dont les membres commettent des fautes disciplinaires graves, et qui les oblige – bien que temporairement – de jouer en situation d'infériorité numérique face à l'adversaire.



- 1.1 Si un carton bleu et/ou un carton rouge est montré à un joueur ou un autre membre de l'équipe qui ne se trouve pas sur la piste, l'équipe – *eu égard au point 3 de cet Article* – est punie avec "power play", un joueur devant être retiré de la piste sur indication de l'entraîneur.
 - 1.1.1 Le joueur retiré de la piste occupera une place dans l'enclos des réserves de son équipe, étant donné qu'il n'a pas reçu de sanction disciplinaire.
 - 1.1.2 Par conséquent, le joueur retiré de la piste peut y retourner pour remplacer un co-équipier quand l'entraîneur en décide ainsi, bien qu'il doit maintenir la situation d'infériorité numérique de moins un ou deux joueurs en piste, le cas échéant.
- 1.2 A chaque fois qu'il y a suspension ou expulsion définitive – *simultanément ou au même moment du jeu* – du même nombre de joueurs dans chacune des équipes, la sanction de "Power-Play" n'est pas appliquée et les infracteurs peuvent être remplacés par d'autres joueurs.
2. Si l'équipe qui joue en situation d'infériorité numérique encaisse un but, elle assure l'entrée immédiate en piste d'un de ses joueurs – *pour chaque but souffert un des joueurs pénalisés peut être remplacé* – mais jamais par un joueur qui a été exclu ou se trouve temporairement suspendu.
 - 2.1 L'entrée en piste du joueur remplaçant peut avoir lieu même si – *à la suite du coup-franc direct ou du penalty qui avait été signalé pour l'infraction qui a donné lieu au "power-play"* – le but encaissé ait eu lieu immédiatement, déterminant que l'équipe en question n'arrive pas à être effectivement punie.
 - 2.2 Un but valide marqué par l'équipe jouant en "power-play" n'implique aucun changement à la punition en cours. Cette équipe continuera de jouer avec le même nombre de joueurs.
 - 2.3 Sans préjudice du point 5 de l'Article 18 de ces Règles, quand un but est marqué par un joueur dans sa propre cage – *à la suite d'une action intentionnelle, lorsque son équipe est en train de jouer en "Power-play"* – le but en question n'aura aucun effet sur la durée du temps de "power-play".
3. Les "limites maxima" de temps de "power-play" à accomplir par les équipes sont établies en tenant compte du type de sanction disciplinaire appliqué aux infractions commises par les membres de l'équipe dans le jeu, de la manière suivante:
 - 3.1 **DEUX MINUTES**, dans le cas de fautes sanctionnées avec un carton bleu.
 - 3.2 **QUATRE MINUTES**, dans le cas de fautes sanctionnées avec un carton rouge.
4. Le décompte du temps de "power-play" commence à partir de:
 - 4.1. Le début du "power-play" correspond au moment (*temps de jeu*) où a lieu la faute ou l'infraction qui détermine la sanction, sous réserve du point 5 de cet Article.
 - 4.2 La fin du "power-play" correspond au moment (*temps de jeu*) où:
 - a) un but a été attribué ou
 - b) quand le temps maximum de la punition en question est écoulé, le délégué de l'équipe sanctionnée doit en être immédiatement informé par l'arbitre auxiliaire qui contrôle la Table officielle de marque.
5. Si une équipe se trouve réduite à 1 (un) gardien de but et à peine 2 (deux) joueurs de piste et l'un d'eux – *ou un autre membre de la même équipe* – commet une faute disciplinaire grave ou très grave, les procédures suivantes devront être adoptées:
 - 5.1 **Quand il y a un remplaçant disponible**
 - 5.1.1 L'infracteur accomplira la punition disciplinaire correspondante et devra donc – *dans le cas d'un gardien de but ou d'un autre joueur qui était dans le jeu* – quitter la piste afin d'être remplacé par un joueur de réserve. Ceci qui peut impliquer les procédures prévues au point 5.1 de l'Article 16 de ces règles au cas où il est nécessaire de remplacer un gardien de but par un joueur de piste.
 - 5.1.2 La "limite maximum" du "power play" correspondant à la faute en question – *et que l'équipe de l'infracteur devra accomplir* – sera additionnée au temps de "power play" qui reste à accomplir et qui concernait le dernier des infracteurs de la même équipe qui avait été sanctionnée auparavant.
 - 5.2 **Quand il n'y a pas de remplaçant disponible**, les arbitres termineront le jeu, en tenant compte du point 3.2 de l'Article 11 de ces règles.
6. Lorsque – *immédiatement après avoir reçu un carton bleu* – un membre de l'équipe (*entraîneur principal, joueur ou gardien de but*) commet une faute additionnelle que les arbitres considèrent comme grave ou très grave, la **durée maximum de POWER-PLAY de l'équipe de l'infracteur sera toujours augmentée à 4 (quatre) minutes**, compte-tenu également que:
 - 6.1 Seulement un joueur de cette équipe devra être retiré de la piste (*le fautif lui-même ou un autre joueur, selon le cas*).
 - 6.2 L'infracteur sera toujours sanctionné eu égard au point 3 de l'Article 26.



7. Lorsque – *après la reprise du jeu à la suite d'un carton bleu* – une faute grave ou très grave est commise par un joueur ou gardien en train de servir une suspension temporaire à côté de la table officielle de marque, **les arbitres lui montreront un carton rouge direct**, tandis que son équipe est sanctionnée avec **un "nouveau" POWER-PLAY de 4 (quatre) minutes**, et doit retirer de la piste un autre joueur, sous réserve du point 5 de cet Article.

CHAPITRE III

EQUIPES DE RINK-HOCKEY

ARTICLE 11

(EQUIPES DE RINK-HOCKEY – COMPOSITION ET ENCADREMENT NORMATIF)

- 1 Le jeu de Rink-Hockey est disputé par deux équipes de 5 (*cing*) joueurs (*un gardien de but et quatre joueurs de champ*). Dans la composition de l'équipe il existe obligatoirement 1 (*un*) gardien de réserve.
- 1.1 Le gardien de réserve ne doit être présent que jusqu'à ce que le jeu commence. Donc, en cas d'indisposition ou d'expulsion, il peut abandonner l'enclou de l'équipe ou le match, sans qu'il soit nécessaire de le remplacer.
- 1.2 En outre, chaque équipe peut utiliser 4 (*quatre*) joueurs de réserve, pouvant être des joueurs de champ (*l'option la plus commune*) ou des gardiens de but. Chaque équipe peut ainsi inscrire sur la feuille de match un maximum de 10 (*dix*) joueurs, dont au moins 2 (*deux*) doivent être gardiens de but.
2. Dans les épreuves internationales de la catégorie seniors masculins réservées aux sélections nationales des pays membres de la FIRS, disputées en jours successifs, chaque équipe peut inscrire un nombre maximum de 11 (*onze*) joueurs, dont au moins 3 (*trois*) gardiens de but, cette disposition excluant pas, pour chaque match individuel, le respect de celles définies au point précédent.
3. Le jeu ne peut commencer que quand chaque équipe se présente sur la piste avec **un minimum de 5 (cing) joueurs** en état de joueur, y inclus obligatoirement 2 (*deux*) gardiens de but, un effectif l'autre réserve, sous peine de forfait.
- 3.1 A tout moment du jeu, les équipes peuvent faire entrer en piste les joueurs restants, dans la mesure où ils auront été préalablement inscrits sur la feuille de match.
- 3.2 Si lors du match, suite à blessures ou sanctions, une équipe n'a plus que 2 (*deux*) joueurs en piste, les arbitres arrêteront le match immédiatement et le termineront, annotant sur la feuille de match les circonstances ayant motivé leur décision. Etant spécifiée que:
- 3.2.1 Si une telle situation est déterminée essentiellement par des expulsions ou par l'abandon injustifié de joueurs, l'organisateur déclarera forfait (*non-présentation*) à l'équipe fautive et sa défaite dans le match concerné.
- 3.2.2 Si la situation est le résultat d'incidents anormaux durant le jeu, comme des blessures invalidantes de joueurs qui auront dû abandonner la piste, l'organisateur peut opter pour la répétition du match, entièrement ou en partie, dépendant du moment où le match a été suspendu définitivement.
4. Il s'agit d'une **violation très grave de l'éthique sportive** lorsqu'une équipe – *ayant des joueurs disponibles dans l'enclou des réserves et en état d'entrer en piste* – se présente en jeu avec un nombre de joueurs inférieur au nombre exigé par les Règles. Cette occurrence déterminera les mesures suivantes à prendre par les arbitres principaux:
- 4.1 Arrêter immédiatement le jeu, et montrer un **carton rouge à l'entraîneur principal** ou – *en son absence et par ordre de préférence* – à l'entraîneur adjoint, à un des délégués de l'équipe ou au capitaine sur la piste.
- 4.2 Sanctionner disciplinairement l'équipe fautive avec POWER-PLAY, eu égard au point 3 de l'Article 10 de ces Règles.
- 4.3 Exiger que l'équipe fautive ait sur la piste le nombre de joueurs exigé par les Règles, c'est-à-dire, si l'équipe fautive jouait volontairement avec **un joueur en moins**, **cette situation se maintiendra** lors du POWER-PLAY.
- 4.4 Appliquer la punition technique à l'équipe fautive, un **COUP-FRANC DIRECT**.
5. L'inscription officielle et l'identification des joueurs de chaque équipe, y inclus les gardiens de but, sur la feuille de match est faite au moyen de numéros distincts, de 1 (*un*) à 99 (*quatre-vingt-dix-neuf*), le numéro zéro n'étant pas utilisé. Ces numéros doivent obligatoirement se trouver sur les maillots et, optionnellement, sur les shorts de l'équipement de jeu.

ARTICLE 12

(ENCLOS DE L'EQUIPE – MEMBRES DES EQUIPES EN JEU)

1. En accord avec le point 4 de l'Article 7 du Règlement Technique de Rink-Hockey chaque équipe peut avoir 12 (*douze*) représentants dans l'enclou de l'équipe:
- 1.1 5 (*cing*) joueurs de réserve, y inclus au moins 1 (*un*) gardien de but.
- 1.2 2 (*deux*) délégués de l'équipe



- 1.3 | *(un)* entraîneur
 - 1.4 | *(un)* entraîneur adjoint *(ou préparateur physique)*
 - 1.5 | *(un)* médecin
 - 1.6 | *(un)* masseur *(ou infirmier ou kinésithérapeute)*
 - 1.7 | *(un)* mécanicien
- 2 Les équipes doivent occuper l'enclos des réserves en face de leur propre zone de défense, et changer d'enclos pendant l'intervalle.
 - 3 Pendant le jeu, toutes les personnes dans l'enclos de l'équipe doivent rester assises, à l'exception de 3 (*trois*) membres de chaque équipe (*l'un d'eux étant l'entraîneur*) qui peuvent rester debout, près de la balustrade dans l'enclos respectif.
 - 3.1 A l'exception des joueurs de réserve, tous les autres membres d'équipe inscrits sur la feuille de match et installés dans l'enclos de l'équipe doivent être munis d'une carte d'accréditation émise par la Commission d'organisation de la compétition. La carte doit identifier le porteur (*l'équipe qu'il représente, nom et fonction, et une photo à couleurs*) et doit être portée au cou.
 - 3.2 En cas d'égarment ou de perte d'une carte d'accréditation, les arbitres ne pourront permettre la présence de cette personne dans l'enclos de l'équipe, au moins que la Commission d'organisation l'autorise expressément.
 4. Toute anomalie sans gravité constatée dans les enclos des équipes sera corrigée par les arbitres profitant d'un arrêt du jeu. Le délégué de l'équipe sera requis d'assurer l'immédiate correction de la situation.
 5. Toute infraction disciplinaire grave constatée dans l'enclos d'une équipe sera punie en conformité avec l'Article 23 de ces Règles.
 6. Tout joueur ou autre membre d'une équipe qui a reçu un carton rouge perd le droit de demeurer dans l'enclos de l'équipe et est expulsé par les arbitres.
 - 6.1 Les joueurs qui ont reçu un carton bleu sont suspendus du jeu et doivent occuper temporairement un des sièges placés entre l'enclos de l'équipe et la table officielle de marque.
 - 6.2 Si un membre de l'équipe - *qui a été expulsé ou pour un autre motif* - demeure dans l'enclos de l'équipe malgré les injonctions des arbitres, ceux-ci demanderont l'intervention policière pour garantir l'exécution de leurs décisions.
 7. Outre les joueurs de réserve lorsqu'ils font un remplacement, seuls le médecin et/ou le masseur peuvent, après avoir reçu la permission des arbitres, entrer sur la piste pour donner assistance à un joueur, et ce même s'ils avaient été expulsés de l'enclos de l'équipe.
 - 7.1 Si le médecin et/ou le masseur se rendent sur la piste sans la permission préalable des arbitres, ils seront réprimandés oralement après avoir donné assistance au joueur blessé.
 - 7.2 S'il y a récurrence de la faute mentionnée au point précédent, les arbitres montreront le carton rouge aux infracteurs, qui seront expulsés de l'enclos de l'équipe, après avoir donné assistance au joueur blessé.

ARTICLE 13

(ACTION ET INTERVENTION DES GARDIENS DE BUT DANS LE JEU)

1. Le gardien de but, comme les autres joueurs, doit accomplir son rôle sur ses patins. Il bénéficie toutefois de droits spécifiques lorsqu'il est en train de défendre sa cage de but - *pour autant qu'il reste à l'intérieur de sa surface de réparation* - comme suit:
 - 1.1 Pendant qu'il essaie d'arrêter un tir ou d'empêcher son équipe de prendre 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, 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 peut tenir un genou au sol, excepté lors d'un coup-franc direct ou d'un penalty contre son équipe, en conformité avec les dispositions figurant au point 3 de l'Article 29.
 - 1.3 Si le gardien perd son masque (*ou casque*) alors qu'il effectue un arrêt, aucune faute n'est signalée. Les arbitres appliqueront la règle de l'avantage et seulement après, si nécessaire, ils arrêteront le jeu pour que le gardien puisse remettre son masque (*ou casque*).
2. Le gardien n'est pas autorisé à retenir la balle avec ses mains, ni à agir intentionnellement pour rendre la balle indisponible, par exemple, en restant couché dessus ou en la retenant entre ses jambes.
3. A chaque fois que le gardien de but est avec son corps totalement en dehors de sa surface de réparation, il est considéré comme un joueur de champ et, par conséquent, il ne peut pas utiliser ses instruments spécifiques de protection. S'il commet une infraction aux règles du jeu, il sera sanctionné comme n'importe quel joueur sur la piste:
 - 3.1 Si le gardien joue la balle avec ses gants ou jambières de protection, le jeu est arrêté immédiatement par les arbitres, qui montreront un carton bleu au gardien infracteur et assureront les sanctions et pénalisations correspondantes tel que disposé au point 2 de l'Article 26 de ces Règles.
 - 3.2 Si le gardien joue la balle avec sa crosse de façon irrégulière, les arbitres signaleront à la table officielle de marque qu'il y a "faute d'équipe". Toutefois, le jeu ne sera interrompu par les arbitres - *sanctionnant l'action d'un coup-franc indirect, sans autre mesure disciplinaire* - que s'il n'y a pas lieu à l'application de la règle de l'avantage.



4. FAUTES COMMISES PAR LE GARDIEN DE BUT EN DEHORS DE SA SURFACE DE REPARATION

Quand la balle se trouve dans une zone plus éloignée de la zone de but, il est fréquent que les gardiens de but commettent certaines fautes, comme frapper un adversaire avec la crosse, ou jouer la balle irrégulièrement. Ce sont des situations qui obligent les arbitres principaux à arrêter le jeu immédiatement et punir l'équipe du gardien fautif de la façon suivante:

- 4.1 Signaler une **FAUTE TECHNIQUE** – avec un **COUP-FRANC INDIRECT** dans le coin inférieur de la surface de réparation le plus proche de l'endroit de la faute, sans exercer d'action disciplinaire – à chaque fois que le gardien de but en question joue la balle irrégulièrement avec sa crosse parce qu'il ne s'appuie exclusivement sur ses patins et tient un ou les deux genoux sur le sol.
- 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 de la faute, sans exercer d'action disciplinaire – à chaque fois que le gardien de but en question frappe avec sa crosse
 - a) la crosse d'un adversaire;
 - b) les patins et/ou jambières d'un adversaire, mais sans le faire tomber et sans employer de violence.
- 4.3 Signaler un **COUP-FRANC DIRECT** – après avoir montré un **carton bleu** au gardien de but fautif – à chaque fois que celui-ci frappe avec sa crosse un adversaire sur les patins et/ou jambières et cause sa chute sur la piste.
- 4.4 Signaler un **COUP-FRANC DIRECT** – après avoir montré un **carton rouge** au gardien fautif – à chaque fois que celui-ci frappe un adversaire avec sa crosse, sur une zone non protégée de son corps (*jambes, bras, tronc, etc.*)

CHAPITRE IV

SITUATIONS SPECIFIQUES DE JEU – ENCADREMENT NORMATIF

ARTICLE 14

(COMMENCER ET RECOMMENCER LE JEU – COUP D'ENVOI)

1. En toute situation, le jeu commence et se termine au coup de sifflet de l'arbitre. Le signal sonore des chronométrateurs n'est qu'un indicateur.
2. Pour commencer chacune des périodes du jeu et à chaque fois qu'un but a été marqué, la balle est placée sur la marque du coup d'envoi, au centre du cercle sur la ligne médiane de la piste. Le coup d'envoi est exécuté après le coup de sifflet de l'arbitre par l'équipe désignée pour le faire:
 - 2.1 Pour commencer la première période du match, l'équipe désignée par tirage au sort joue la balle; l'autre équipe commencera la deuxième période.
 - 2.2 Après chaque but accordé, l'équipe contre laquelle le but a été marqué recommence le jeu, sous réserve du point 1.4 et 2.5 de l'Article 5 de ces Règles.
3. Pendant le coup d'envoi, seul le joueur qui va 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 la piste et en dehors du cercle central.
 - 3.1 Au coup de sifflet de l'arbitre, la balle est en jeu, et le joueur chargé du coup d'envoi doit frapper la balle dans la direction de la moitié de la piste adverse. S'il hésite ou met trop de temps, un joueur de l'équipe adverse peut jouer la balle.
 - 3.2 Lors de l'exécution d'un coup d'envoi, il est permis que :
 - a) la balle puisse être lancée dans la direction de la moitié de piste opposée ou ;
 - b) dans la direction de la moitié de piste du joueur exécutant. Si le joueur choisit d'envoyer la balle en direction de sa propre moitié de la piste, son équipe ne dispose que de 5 (*cing*) secondes pour passer la balle dans la moitié de piste opposée. Les arbitres devront procéder en conformité avec le point 1.1.4 de l'Article 9 de ces Règles.
4. Si, après le coup de sifflet de l'arbitre, le joueur chargé du coup d'envoi décide de tirer directement vers la cage de but de l'adversaire et que la balle entre dans la cage de but sans avoir été touchée ni jouée par un autre joueur, ce but ne sera pas validé par les arbitres. Dans ce cas, l'arbitre ordonnera un entre-deux, dans l'un des coins inférieurs de la surface de réparation devant la cage 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 d'une minute maximum.
 - 1.1 Une équipe qui n'a pas demandé son temps-mort pendant la première période ne peut pas réclamer deux temps-morts pendant la deuxième période.
 - 1.2 Pendant les prolongations, il ne peut être accordé de temps-morts, même si une équipe n'a demandé aucun temps-mort pendant la durée normale de jeu.
2. Les demandes de temps-morts doivent être effectuées auprès de la table officielle de marque, par le délégué de l'équipe. L'arbitre auxiliaire, au premier arrêt de jeu suivant et en conformité avec le point 3 de cet Article, doit :



- 2.1 Informer les arbitres, les équipes et le public en général de la demande présentée, 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 en question.
 - 2.2 Aviser les arbitres - *par un signal sonore ou coup de sifflet, à effectuer lors du premier arrêt du jeu et en conformité avec le point 3 de cet Article* - de la demande du temps-mort et l'équipe qui l'a présentée, 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, en émettant un signal sonore ou coup de sifflet à la fin du temps.
 - 2.4 Assurer l'enregistrement sur la Feuille de match les temps-morts accordés à chaque équipe.
3. Un temps mort demandé ne peut être accordé et concrétisé qu'après confirmation des arbitres à la table officielle de marque, et après un coup de sifflet et gestes spécifiques.
- 3.1 Si les arbitres 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 par la suite, et ce dès lors que la table officielle de marque en a déjà donné l'indication aux arbitres.
 - 3.3 Si l'équipe qui a demandé le temps-mort ne souhaite pas utiliser la durée maximum autorisée, l'arbitre doit faire recommencer le jeu immédiatement, sans attendre l'expiration de la minute.
4. Pendant le temps-mort, les joueurs qui sont sur la piste sont autorisés à se regrouper sur le côté de la balustrade près de l'enclos réservé à leur équipe. Des remplacements de joueurs peuvent avoir lieu pendant le temps-mort, mais aucun autre membre de l'équipe ne peut entrer en piste.
- 4.1 Les arbitres doivent se placer au centre de la piste, de manière à observer et contrôler les joueurs et les membres dans l'enclos des équipes; ils garderont la balle.
 - 4.2 A l'expiration du temps-mort, les arbitres siffleront pour reprendre le jeu.

ARTICLE 16

(ENTRÉES ET SORTIES DE LA PISTE - REMPLACEMENTS)

1. Les joueurs de chaque équipe - *y inclus les gardiens de but* - entrent et sortent de la piste par la porte d'accès près de leur enclos respectif, notamment pour effectuer un remplacement.
2. **ENTRER ET SORTIR DE LA PISTE EN SAUTANT PAR-DESSUS LA BALUSTRADE**
 - 2.1 Si un gardien de but ou un joueur de champ, dans l'action du jeu, tombe en dehors de la piste, les arbitres principaux peuvent permettre qu'il revienne sur la piste en sautant par-dessus la balustrade.
 - 2.2 Aucun gardien ou joueur ne peut sauter par-dessus la balustrade sans l'autorisation préalable et spécifique des arbitres principaux. En cas d'infraction, les arbitres procéderont comme suit:
 - 2.2.1 **Lorsqu'il s'agit de la première infraction commise par le gardien ou joueur en question**, le jeu ne sera pas arrêté, sans préjudice - *lors du premier arrêt du jeu* - de l'application des mesures définies au **point 2.2 de l'Article 25 de ces Règles**.
 - 2.2.2 **En cas de récidive de la même infraction**, les arbitres arrêteront le jeu immédiatement, et assureront ensuite les procédures définies au **point 2.3 de l'Article 25 de ces Règles**.
 - 2.3 Un remplacement irrégulier, en plus effectué par un joueur qui saute par-dessus la balustrade pour entrer sur la piste, est considéré une faute d'autant plus grave et, en tant que telle, les arbitres principaux appliqueront les mesures indiquées au **point 6 de cet Article**.
3. **REPLACEMENTS OBLIGATOIRES**
 - 3.1 **Excepté dans la situation où il n'y a pas de remplaçants disponibles**, un gardien ou joueur assisté sur la piste doit obligatoirement être remplacé, même s'il se trouve déjà en bonne condition physique pour pouvoir continuer dans le jeu.
 - 3.2 **Sous réserve du point 1.3 de l'Article 13 de ces Règles**, quand les arbitres principaux constatent que l'équipement du gardien de but en piste est défectueux ou endommagé, ils doivent arrêter le jeu immédiatement et assurer qu'il soit immédiatement remplacé par le gardien de réserve, excepté dans le cas où il n'y a pas de gardien de réserve disponible.
 - 3.2.1 Le remplacement du gardien de but n'est pas obligatoire lorsque celui-ci, mettant à profit un arrêt du jeu, demande aux arbitres principaux la permission de se rendre rapidement à l'enclos de son équipe pour nettoyer la visière de son masque ou ajuster les fixations des jambières ou autre pièce de son équipement de protection.
 - 3.2.2 Lors d'un temps-mort ou lorsqu'un joueur ou gardien blessé reçoit assistance en piste, nettoyer la visière ou ajuster l'équipement du gardien de but n'exige pas l'autorisation préalable des arbitres principaux.



3.3 Sous réserve du point 3.2.2 de cet Article, à chaque fois qu'un gardien de but se dirige à l'enclos de son équipe pour nettoyer sa visière – *ou pour n'importe quel autre motif* – sans en demander la permission aux arbitres principaux, ceux-ci assureront:

3.3.1 Les procédures établies au point 2.2 de l'Article 25 de ces Règles.

3.3.2 Le remplacement obligatoire du gardien fautif par le gardien de réserve, excepté dans le cas où il n'y a aucun gardien de réserve disponible.

4. REMPLACEMENTS – NORMES GENERALES

Les remplacements de joueurs et/ou gardiens peuvent être effectués avec le jeu en cours ou le jeu arrêté, compte-tenu de ce qui est établi dans les points suivants.

4.1 Si le remplacement est effectué avec le jeu en cours, le joueur ou gardien remplaçant ne peut entrer en jeu avant que le joueur ou gardien remplacé n'ait quitté la piste, eu égard au point 6 de cet Article.

4.2 Il est permis de faire des remplacements avant que les arbitres principaux aient terminé le positionnement des joueurs pour l'exécution d'un PENALTY ou COUP-FRANC DIRECT; mais il n'est pas permis d'effectuer des remplacements après l'autorisation de l'exécution du coup, c'est-à-dire, pendant les 5 (*cing*) secondes accordées pour concrétiser le PENALTY ou COUP-FRANC DIRECT.

4.3 Les gardiens de but – *inscrits en cette qualité sur la feuille de match* – ne peuvent remplacer qu'un autre gardien de but, sauf *dans le cas du point 5.2 de cet Article* où ils peuvent remplacer un joueur de champ.

4.4 La réentrée en piste d'un gardien ou joueur qui a été assisté sur la piste ne peut être effectuée qu'après la reprise du jeu ordonnée par les arbitres principaux.

5. NORMES SPECIFIQUES A CONSIDERER DANS LE REMPLACEMENT DE GARDIENS DE BUT

Les gardiens de but peuvent être remplacés dans les mêmes conditions que les autres joueurs. Toutefois, l'équipe peut demander aux arbitres principaux – *à l'occasion d'un arrêt de jeu* – qu'il soit accordé un délai de 30 (*trente*) secondes pour concrétiser le remplacement par le gardien de réserve.

5.1 Quand – *pour des raisons disciplinaires ou par force du point 3 de cet Article* – le remplacement du gardien en piste est obligatoire et il n'y a pas de gardien de réserve disponible, les arbitres principaux accorderont 3 (*trois*) minutes pour qu'un autre joueur puisse faire le remplacement et s'équiper avec les protections spécifiques du gardien de but.

5.1.1 Si le gardien remplacé refuse de céder son équipement spécifique de protection au joueur remplaçant, les arbitres principaux demanderont l'intervention du capitaine en piste et/ou des délégués de l'équipe en question afin de résoudre rapidement le problème.

5.1.2 Lorsque ces efforts n'ont pas de succès, les arbitres principaux termineront le match, et feront le rapport détaillé des faits sur la feuille de match.

5.2 Par option technique – mais seulement dans les 5 (*cing*) dernières minutes de la seconde partie du temps normal de jeu – le gardien peut être remplacé par un joueur de champ, mais celui-ci ne peut bénéficier des droits spéciaux des gardiens dans la défense de leur cage, ni utiliser les jambières et protections spécifiques du gardien de but.

6. REMPLACEMENT IRREGULIER ET PUNITION DES INFRACTEURS

6.1 Il n'y a pas de remplacement irrégulier lorsque le jeu est arrêté ou interrompu, mais seulement quand le jeu est actif et en cours et dans les circonstances suivantes:

6.1.1 Le joueur ou gardien remplaçant entre en piste avant que le joueur ou gardien remplacé n'ait quitté la piste.

6.1.2 Un joueur ou gardien de but participe au jeu sans y être habilité, soit parce qu'il était exclu temporairement ou définitivement, soit parce qu'il n'était pas inscrit réglementairement sur la feuille de match.

6.2 Lorsqu'ils constatent un remplacement irrégulier, les arbitres principaux arrêteront le jeu immédiatement et prendront les mesures suivantes:

6.2.1 Montrer un carton bleu au joueur ou gardien remplaçant.

6.2.2 Appliquer la mesure disciplinaire définie au point 2 de l'Article 26 de ces Règles, à l'infacteur aussi bien qu'à son équipe.

6.2.3 Ordonner – *dans le cas d'une infraction définie au point 4.2 de cet Article* – que le jeu soit repris avec le PENALTY ou COUP-FRANC DIRECT qui était en cours.



ARTICLE 17 (JOUER LA BALLE)

1. JOUER OU TIRER LA BALLE AVEC LA CROSSE

- 1.1 La balle peut seulement être jouée avec la crosse. Mais elle peut être arrêtée avec le patin ou avec le corps, mais jamais avec la main – *et dès que le joueur en question ne se trouve pas dans une des surfaces de réparation.*
- 1.1.1 La balle peut seulement être jouée ou tirée avec les côtés plats de la crosse. Il est interdit de "couper" ou "faucher" la balle, c'est-à-dire de jouer la balle avec le côté aigu de la crosse.
- 1.1.2 Un joueur en possession de la balle – *ou impliqué dans l'action du jeu* – ne peut soulever aucune partie de sa crosse au-dessus du niveau de ses épaules. Néanmoins, cette restriction ne s'applique pas pendant l'exécution d'un tir au but, à condition que ce mouvement ne mette en danger l'intégrité physique d'un autre joueur en piste, adversaire ou co-équipier.
- 1.1.3 Les situations irrégulières mentionnées aux points 1.1.1 et 1.1.2 de cet Article sont punissables avec une **FAUTE TECHNIQUE**, eu égard à Article 24 de ces Règles.
- 1.2 Un but marqué – *accidentellement ou non* – par l'effet d'un rebond de la balle sur une partie du corps ou patins d'un joueur de l'équipe qui bénéficierait du but ne peut être validé.
- 1.3 Cependant, un but marqué par un joueur dans son propre but, soit avec sa crosse soit par l'effet – accidentel ou non – d'un rebond de la balle sur une partie de son corps ou de ses propres patins sera toujours validé.

2. RESTRICTIONS A L'INTERVENTION DES JOUEURS POUR JOUER LA BALLE

- 2.1 Les arbitres principaux arrêteront le jeu et signaleront une **FAUTE TECHNIQUE** – *punissable aux termes de l'Article 24 de ces Règles* – à chaque fois qu'un joueur commet une des fautes suivantes:
- 2.1.1 Jouer la balle tandis que – *en outre des patins* – ses mains ou une autre partie de son corps est en contact avec la piste, à l'exception du gardien lorsque dans sa surface de réparation.
- 2.1.2 Jouer la balle à l'aide des mains, des bras ou une autre partie du corps.
- 2.1.3 Arrêter la balle avec la main ou intentionnellement donner un coup de pied dans la balle.
- 2.1.4 Immobiliser ou garder la balle immobile entre la bordure de la piste et les patins ou entre la bordure et la crosse.
- 2.1.5 Jouer la balle tandis qu'appuyé ou accroché à la cage, excepté le gardien de but lorsque dans sa surface de réparation.
- 2.1.6 S'arrêter, tandis qu'en possession de la balle, dans un des coins de la piste ou derrière une des cages de but.
- 2.2 Pendant le jeu, la balle ne peut être élevée plus haut que 1,50m (*un mètre et demi*), sauf par le gardien de but lorsque dans sa surface de réparation.
- 2.2.1 En cas d'infraction, les arbitres **sanctionneront toujours l'équipe de l'infacteur avec un COUP-FRANC INDIRECT**, même si l'infraction a été commise dans la surface de réparation de l'équipe de l'infacteur.
- 2.2.2 Toute situation où la balle s'élève au-dessus de la hauteur réglementaire à la suite d'un rebond de la balle – *sur la cage ou les bords de la piste, sur le corps, la crosse ou les patins d'un joueur de champ* – ne sera pas considérée comme une infraction, à condition que la balle ne sorte de la piste.

3. PARTICIPATION DANS LE JEU DE JOUEURS AVEC EQUIPEMENT NON REGLEMENTAIRE – PUNITION DES FAUTES

- 3.1 Sous réserve du point 3.2 de cet Article, les arbitres principaux doivent également arrêter le jeu et signaler une **FAUTE D'EQUIPE** – *punissable aux termes du point 3.1.2 de l'Article 25 de ces Règles* – quand un joueur ou gardien de but joue la balle ou participe activement dans le jeu avec son équipement en conditions non réglementaires, notamment quand ils constatent une des situations suivantes:
- 3.1.1 Un joueur qui joue la balle sans tenir convenablement la crosse dans l'une des mains, intentionnellement.
- 3.1.2 Un joueur qui joue la balle avec un patin endommagé (*roue perdue ou bloquée, roue détaché de la chaussure, etc.*)
- 3.1.3 Un gardien qui joue ou défend la balle sans être équipé avec toutes ses protections spécifiques (*masque ou casque, plastron, deux gants et deux jambières*).
- 3.2 Lorsque les arbitres aperçoivent un joueur dont l'équipement est en conditions non réglementaires, **mais qui n'intervient pas activement dans le jeu**, ils n'arrêteront pas le jeu, mais lors d'un arrêt ils assureront le remplacement de ce joueur, au cas où ce remplacement n'aurait pas encore eu lieu.



4. BALLE DEFECTUEUSE

Quand une balle devient défectueuse, les arbitres principaux arrêteront le jeu pour procéder au remplacement de la balle, choisie par eux. Le jeu recommencera avec un COUP-FRANC INDIRECT à faveur de l'équipe qui était en possession de balle au moment de l'arrêt.

5. BALLE "EN JEU"

5.1 La balle est "en jeu" au coup de sifflet de l'arbitre pour commencer ou recommencer le jeu et quand – *après un arrêt ordonné par les arbitres principaux pour signaler un COUP-FRANC INDIRECT* – le joueur qui bénéficie de la faute touche la balle.

5.2 La balle continue "en jeu" quand elle touche accidentellement un des arbitres principaux ou quand – *de forme accidentelle* – elle s'élève à plus de 1,50m (*un mètre et cinquante centimètres*) de hauteur, suite à un rebond contre la 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"

La balle est "hors-jeu" à chaque fois que le jeu est arrêté par les arbitres principaux et:

6.1 Quand la balle vient à se loger dans les jambières du gardien, dans la balustrade ou – sous réserve du point 1.1.4 de l'Article 9 – dans une partie extérieure de la cage de but. Dans ces cas, les arbitres principaux arrêteront le jeu et ordonneront un ENTRE-DEUX dans un des coins inférieurs de la surface de réparation.

6.2 Quand la balle vient à sortir de la piste, dans les situations suivantes:

- Parce qu'elle a été lancée intentionnellement par un joueur;
- Parce qu'elle a touché un joueur, même si accidentellement;
- Parce qu'elle avait été tirée contre la barre horizontale ou les montants de la cage et rebondit en dehors de la piste.

Dans ces situations, le jeu sera arrêté par les arbitres principaux et repris – *sous réserve du point 1.1.4 de l'Article 9* – avec un COUP-FRANC INDIRECT contre l'équipe de l'infracteur.

6.3 Quand la balle vient à sortir de la piste – suite à un ricochet entre deux crosses, ou à la suite d'une situation engageant deux joueurs ou plus, et les arbitres principaux ne sont pas sûrs du joueur qui a commis la faute – le jeu reprendra avec un ENTRE-DEUX.

6.4 Quand la balle touche le plafond de la salle – par l'effet d'une défense du gardien ou par l'effet d'un tir contre la barre ou les montants d'une cage, ou si les arbitres ne sont pas sûrs du joueur qui a commis la faute, eu égard au point 2.2 de cet Article – le jeu recommencera avec un ENTRE-DEUX au centre de la piste.

ARTICLE 18 (MARQUER ET VALIDER UN BUT)

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" marquée entre les deux montants verticaux et sous la barre transversale supérieure de la cage de but, sans qu'elle n'ait été lancée, transportée ou poussée avec le pied ou toute autre partie du corps du joueur attaquant.

1.2 Un but sera validé à chaque fois qu'il résulte de:

1.2.1 Un tir régulier, effectué de n'importe quel endroit de la piste, excepté s'il résulte de l'exécution d'un coup-franc indirect ou d'un coup d'envoi et que la balle entre directement dans la cage, sans avoir été touchée ou jouée par un autre joueur.

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.

1.2.3 Un but marqué par un joueur dans sa propre cage, que ce soit avec sa crosse ou n'importe quelle partie de son corps et indépendamment de la position qu'il occupait sur la piste.

1.3 Si la balle s'élève à plus de 1,50 mètre (*un mètre et cinquante centimètres*) de hauteur, suite à un rebond contre les montants ou la barre de la cage ou contre la balustrade, et en retombant touche le dos du gardien et entre dans la cage, le but sera validé, et ce dans la mesure où aucune faute n'a été commise par le joueur en tirant.

1.4 Si un joueur de l'équipe qui défend jette sa crosse, son masque ou ses gants pour essayer d'empêcher que la balle entre dans la cage, mais toutefois sans succès, les arbitres valideront le but et prendront des mesures disciplinaires contre le joueur fautif, eu égard au point 7.1 de l'Article 22 de ces Règles.

2. BUTS NON VALIDES

2.1 Un but ne sera pas validé s'il résulte de:



- 2.1.1 Un rebond sur une partie du corps ou patins du joueur de l'équipe qui en bénéficierait, indépendamment si ce but aurait été obtenu à la suite d'une action accidentelle ou non intentionnelle du joueur en question.
 - 2.1.2 L'exécution d'un coup-franc indirect et que la balle entre directement dans la cage de l'adversaire, sans avoir été touchée ou jouée par un autre joueur.
 - 2.1.3 L'exécution d'un coup d'envoi et que la balle entre directement dans la cage de l'adversaire, sans avoir été touchée ou jouée par un autre joueur.
 - 2.1.4 L'intervention d'un élément étranger au jeu, qui pénètre irrégulièrement sur la piste.
- 2.2 Dans tous ces cas, le jeu recommence avec un entre-deux, qui sera toujours exécuté dans un des coins inférieurs de la zone de la cage où un but non validé avait été marqué.

3. BUT MARQUÉ A LA FIN DU JEU OU A LA FIN DE LA PREMIERE PERIODE

Si un but "valide" est marqué au même moment que la table officielle de marque signale la fin d'une des périodes de jeu, les arbitres valideront le but et ordonneront un coup d'envoi. Ils siffleront immédiatement après la fin de la période ou du jeu.

4. BUT MARQUÉ LORS DE LA PROLONGATION DU JEU

Si un but valide a été marqué lors de la prolongation du jeu ("*but d'or*"), les arbitres doivent suivre les procédures inscrites au point 1.4. de l'Article 5 de ces Règles, et siffler immédiatement pour terminer le jeu et confirmer ainsi le but, sans besoin d'exécuter le coup d'envoi correspondant.

5. BUT MARQUÉ INTENTIONNELLEMENT DANS LA PROPRE CAGE

Les arbitres principaux doivent toujours valider un but marqué intentionnellement par un joueur ou gardien de but dans la propre cage. D'autre part, ils devront – *en outre* – appliquer les mesures suivantes:

- 5.1 Montrer deux cartons rouges, un au joueur ou gardien responsable pour le but et l'expulser définitivement du jeu, l'autre à l'entraîneur principal, ou – *dans son absence et dans l'ordre indiquée* – à l'entraîneur adjoint, ou à un des délégués, ou au capitaine en piste.
- 5.2 Pénalisation disciplinaire de POWER-PLAY, eu égard aux points 2.3 et 3 de l'Article 10 de ces Règles.

ARTICLE 19

(BLOCAGE ET OBSTRUCTION – DEFINITION ET ENCADREMENT NORMATIF)

1. BLOCAGE

Le blocage est une action tactique légale effectuée par un joueur attaquant qui, dans le champ de vision d'un adversaire et *sans aucun contact physique*, essaie d'empêcher qu'un adversaire obtienne une position défensive plus favorable, afin de gêner l'efficacité de son action.

- 1.1 Le "bloqueur" peut prendre une position latérale, frontale ou diagonale par rapport à l'adversaire et effectuer le blocage de forme statique (*sans la balle*) ou dynamique (*avec la balle*).
- 1.2 Si le joueur bloqué est en arrêt, le "bloqueur" peut effectuer le blocage aussi près qu'il le souhaite, dès qu'il ne provoque aucun contact physique.
- 1.3 Si le joueur bloqué est en mouvement, le "bloqueur" doit lui laisser assez de place – *au moins 50 (cinquante) centimètres* – pour que le joueur bloqué puisse encore essayer d'éviter le blocage en s'arrêtant ou en changeant de direction.
- 1.4 Le "bloqueur" doit toujours maintenir une posture sans aucun type d'agressivité, en gardant le tronc légèrement incliné et tenant la crosse en bas.

2. DEFAIRE LE BLOCAGE

Défaire un blocage est une action légale de grande utilité tactique où l'attaquant n'occupe pas d'espace et qui est exécutée sans aucun contact physique avec l'adversaire défenseur.

3. RIDEAU:

Le rideau est une action tactique menée par le joueur attaquant qui, avec ou sans la balle, se déplace devant l'adversaire pour que celui-ci soit gêné dans sa lecture tactique de la situation et affecté dans l'efficacité de son action.

4. BLOCAGE IRRÉGULIER

- 4.1 Un blocage est irrégulier lorsque effectué dans le dos de l'adversaire (*blocage aveugle*) ou quand le "bloqueur" provoque un contact physique avec le joueur bloqué, comme par exemple:
- 4.2 Le "bloqueur" adopte une position "agressive", tenant sa crosse au-dessus de la ligne de ses patins, comme moyen de gagner plus de place et/ou d'intimider le joueur "bloqué".
- 4.3 Le "bloqueur" est en mouvement et ne garde pas la distance minimum de 50 (*cinquante*) centimètres du joueur "bloqué", ou il bouscule celui-ci ou provoque un bousculement avec le joueur "bloqué".



5. OBSTRUCTION

L'obstruction est un acte de jeu irrégulier, où un joueur 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 gêner son déplacement sans la balle ou l'empêcher de participer à une 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 la cage ou à la balustrade dans le but de barrer le chemin à un adversaire et le gêner dans ses mouvements.

6. Les obstructions sont sanctionnées par une "faute d'équipe", en conformité avec le point 3.5 de l'Article 25 de ces Règles.

6.1 Cependant, les arbitres doivent faire une "lecture" et évaluation correcte des situations de jeu, et savoir distinguer entre:

- Les actions fautives et "punissables" – *les cas d'obstruction et de blocage irrégulier* – ayant trait à des actions intentionnellement fautives et qui engagent le contact avec l'adversaire; et
- Les actions tactiques et parfaitement légales des joueurs attaquants qui, en tant que telles, valorisent la compétitivité du jeu et ne doivent pas être pénalisées.

6.2 Quand un joueur, dans l'action du jeu, se trouve dans le chemin de l'adversaire, il n'est pas obligé de s'effacer pour lui laisser la voie libre, mais peut se maintenir dans le trajet de l'adversaire, s'arrêter devant lui, dès qu'il s'abstient de faire tout mouvement.

ARTICLE 20

(AUTRES SITUATIONS SPECIFIQUES DE JEU)

1. DEPLACEMENT DE LA CAGE DE BUT

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

1.1 Si la cage de but a été déplacée intentionnellement par un gardien de but ou un joueur, de n'importe quelle équipe, l'arbitre arrêtera le jeu immédiatement pour montrer le carton bleu au joueur fautif, et assurer les sanctions correspondantes en conformité avec le point 2 de l'Article 26 de ces Règles et en tenant également compte du suivant:

- 1.1.1 Si l'infraction est commise par un **joueur qui "attaque" la cage déplacée**, un coup franc direct doit être signalé contre l'équipe du joueur fautif.
- 1.1.2 Si l'infraction est commise par le **gardien de but ou par un joueur qui "défend" la cage déplacée**, un penalty doit être signalé contre l'équipe du fautif.

1.2 Si la cage de but a été déplacée involontairement par un joueur, de n'importe quelle équipe, l'arbitre doit procéder ainsi:

- 1.2.1 Essayer de remettre la cage à sa place, sans qu'il soit nécessaire d'arrêter le jeu.
- 1.2.2 Au cas où ceci ne s'avère pas possible, l'arbitre arrêtera le jeu pour replacer 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

2.1 Lorsque le jeu est arrêté, la partie reprendra par un entre-deux dans les circonstances suivantes:

- 2.1.1 Le jeu a été arrêté sans qu'il n'y ait raison de signaler une faute et quand les arbitres ne sont pas sûrs de qui avait la possession de la balle au moment de l'arrêt.
- 2.1.2 Le jeu a été arrêté pour signaler deux fautes de gravité identique et commises en simultané par deux joueurs adverses, un de chaque équipe.

2.2 Pour exécuter l'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 (*vingt*) centimètres de la balle.

2.2.1 Excepté les joueurs qui procèdent à l'exécution de l'entre-deux, tous les autres joueurs doivent se placer à au moins 3 (*trois*) mètres de distance de l'endroit de l'exécution de l'entre-deux.

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, celui-ci sanctionnera immédiatement l'équipe du joueur fautif par un coup-franc indirect exécuté au même endroit.

2.3 L'endroit d'exécution d'un entre-deux sera indiqué par les arbitres en fonction de l'endroit où se trouvait la balle au moment de l'arrêt, sous réserve des situations spécifiques suivantes :

2.3.1 Après un but non validé, marqué directement par un tir lors du coup d'envoi ou d'un coup-franc indirect, l'entre-deux sera exécuté dans l'un des coins inférieurs de la surface de réparation.

2.3.2 Si la balle est hors-jeu, logée dans les jambières du gardien ou dans une partie extérieure du filet de la cage de but, l'entre-deux 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 – *eu égard au [point 6.4 de l'Article 17 de ces Règles](#)* – l'entre-deux 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, l'entre-deux 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.

3. ABANDON DU JEU

Une équipe qui abandonne volontairement un match au cours d'une épreuve, qu'elle soit amicale ou officielle, sera exclue de la suite de la compétition en question et se verra infliger une amende dont le montant est fixé par les autorités responsables.

4. PANNES OU DOMMAGES PENDANT LE JEU

4.1 S'il y a lors du match des pannes d'électricité ou d'autres interruptions causées par des défauts de la piste, ou parce que la piste est mouillée et glissante, les arbitres accorderont une tolérance supplémentaire de 60 (*soixante*) minutes, au maximum, pour permettre de résoudre les problèmes et reprendre le jeu.

4.2 La tolérance supplémentaire mentionnée à l'alinéa précédente équivaut à la durée totale des interruptions qui peuvent être accordées par les arbitres pour résoudre les pannes ou les défauts qui puissent survenir lors du déroulement du jeu.

4.3 Une fois écoulé la limite de 60 (*soixante*) minutes sans que les problèmes ne soient résolus, les arbitres termineront le match et informeront les capitaines des équipes de leur décision. Les faits seront enregistrés sur la feuille de match.

5. JOUEURS BLESSÉS

5.1 Si un joueur venait à être blessé, et tombe inanimé sur la piste, les arbitres arrêteront immédiatement le jeu, permettant au médecin et/ou masseur d'entrer en piste et de donner l'assistance nécessaire.

5.1.1 Tant que découle l'assistance à un joueur blessé en piste, les arbitres doivent permettre que les autres joueurs (*gardiens de but inclus*) se réunissent près de l'enclos de leur équipe ou en n'importe quel autre endroit de la piste.

5.1.2 **Excepté s'il n'y a pas de joueurs de réserve disponibles**, un gardien de but ou un joueur assisté en pleine piste doit obligatoirement être remplacé, même si entretemps il se trouve en état de continuer dans le jeu.

5.1.3 Si, pour des raisons de sanction disciplinaire ou de blessure, il n'y a pas de gardien disponible, le remplacement sera assuré par un joueur de champ, eu égard au [point 5.1 de l'Article 16](#).

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 de but ou un joueur qui ait été assisté sur la piste ne pourra avoir lieu qu'après la reprise du jeu par les arbitres.

5.2 Si un gardien est blessé lors du sauvetage d'un tir au but, suivi d'un autre tir qui se concrétise par un but marqué, ce but doit être validé par les arbitres.

6. ACTIONS OÙ UN JOUEUR ATTAQUANT CHERCHE A BÉNÉFICIER D'UNE FAUTE DE FAÇON ILLEGITIME

6.1 Les arbitres principaux doivent toujours évaluer clairement les situations et les comportements répréhensibles du point de vue éthique et sportif, tel que les tentatives de joueurs de tromper les arbitres et de bénéficier – *de façon illégitime* – de fautes qui, en fait, ne le sont pas. Ces situations sont susceptibles d'arriver plus fréquemment en certaines situations de jeu, ainsi que:

6.1.1 Un joueur – *qui se trouve dans la surface de l'adversaire* – simule d'avoir souffert une faute dans le but de bénéficier d'un penalty.

6.1.2 Un joueur – *quoique en dehors de la surface de l'adversaire* – simule d'avoir souffert une faute, cherchant à ce que l'adversaire soit pénalisé.

6.1.3 Un joueur attaquant – *en possession de la balle, dans la surface de l'adversaire* – cherche à bénéficier d'un penalty, essayant de faire considérer comme des fautes certaines actions de jeu, comme par exemple, quand il renonce à l'attaque à la cage et choisit de diriger la balle dans la direction de:

a) du corps ou de l'équipement de protection du gardien de but adverse qui, accidentellement, avait laissé tomber sa crosse et – *ayant besoin de la récupérer* – laisse sa cage déprotégée.

b) du corps du joueur adverse qui avait glissé et se trouvait tombé sur le sol.



- 6.2 Dans des situations de jeu semblables à celles illustrées au point précédent de cet Article, les arbitres principaux doivent appliquer les procédures suivantes:
- 6.2.1 Arrêter le jeu immédiatement et donner un avertissement verbal au joueur attaquant, pour avoir considéré que c'est celui-ci qui a commis une faute, étant donné qu'il avait essayé *- de façon illégitime -* que l'équipe adverse soit pénalisée.
- 6.2.2 Prévenir ensuite l'arbitre assistant d'enregistrer une FAUTE D'EQUIPE au joueur attaquant, et faire recommencer le jeu avec un COUP-FRANC INDIRECT contre son équipe, sous réserve du point 3.3.1 de l'Article 25 de ces Règles.

CHAPITRE V

FAUTES ET PENALISATION – REGLE DE L'AVANTAGE

ARTICLE 21

(TYPES DE FAUTES ET INFRACTIONS – REGLE DE L'AVANTAGE)

1. Les infractions et les fautes commises dans le 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 sont distinguées selon la:
 - 2.1 GRAVITÉ:
 - 2.1.1 Fautes légères
 - 2.1.2 Fautes d'équipe
 - 2.1.3 Fautes graves = Carton bleu
 - 2.1.4 Fautes très graves = Carton rouge
 - 2.2 TYPE:
 - 2.2.1 Fautes verbales
 - 2.2.2 Fautes de contact
 - 2.3 SITUATION:
 - 2.3.1 Fautes commises avec le jeu en cours
 - 2.3.2 Fautes commises avec le jeu arrêté
 - 2.4 LIEU:
 - 2.4.1 Fautes sur la piste
 - 2.4.2 Fautes dans l'enclos de l'équipe
3. INFRACTIONS ET REGLE DE L'AVANTAGE
 - 3.1 Les arbitres principaux doivent toujours arrêter le jeu pour signaler une faute, excepté dans les situations où ils doivent appliquer la "REGLE DE L'AVANTAGE" *- eu égard aux points suivants -* et laisser le jeu se poursuivre afin de garantir que l'équipe du fautif ne bénéficie pas de la faute en question.
 - 3.2 Dans une situation de but imminent les arbitres principaux doivent appliquer la "REGLE DE L'AVANTAGE" et, tout de suite après la conclusion du coup, procéder comme suit:
 - 3.2.1 Si aucun but n'est marqué, les arbitres principaux arrêteront le jeu immédiatement pour prendre les mesures indiquées aux alinéas a) et b) du point 3.5.1 de cet Article.
 - 3.2.2 Si un but est marqué, les arbitres principaux le valideront, et appliqueront ensuite *- le cas échéant -* la punition disciplinaire aux infracteurs et à l'équipe. Le jeu recommence avec le COUP D'ENVOI correspondant au but marqué.
 - 3.3 Quand la situation n'est pas de but imminent, les arbitres principaux ne doivent appliquer la "REGLE DE L'AVANTAGE" que lorsque l'équipe qui a souffert une FAUTE D'EQUIPE peut bénéficier d'une situation de contre-attaque qui lui soit "favorable", c'est-à-dire, dans une des situations suivantes:
 - 3.3.1 Un ou deux joueurs de l'équipe qui ont souffert la faute suivent avec la balle en direction de la cage de l'adversaire, avec l'opposition *- en outre du gardien de but -* de seulement un ou même d'aucun autre adversaire.
 - 3.3.2 Trois joueurs de l'équipe, l'un d'eux avec la balle, avancent dans la direction de la cage de l'adversaire, avec l'opposition *- en outre du gardien de but -* de deux, un ou aucun autre adversaire.



- 3.4** A chaque fois que les arbitres principaux décident d'appliquer la "REGLE DE L'AVANTAGE" – *eu égard au point 3.3 de cet Article* – de ne pas arrêter le jeu pour signaler une faute, ils devront toujours indiquer à l'arbitre assistant d'enregistrer la **FAUTE D'EQUIPE** commise par le joueur fautif, même si elle n'a pas donné lieu à un arrêt de jeu.
- 3.5** Sous réserve du point 3.2 de cet Article, la "REGLE DE L'AVANTAGE" ne doit pas être appliquée par les arbitres principaux – *ils doivent arrêter le jeu pour signaler immédiatement la faute* – dans les circonstances suivantes:
- 3.5.1** Dans le cas d'une faute grave ou très grave, les arbitres principaux doivent prendre les mesures additionnelles suivantes:
- Appliquer l'action disciplinaire correspondante à la faute commise, par rapport au fautif (*carton bleu ou carton rouge, selon le cas*), ainsi que par rapport à son équipe (*POWER-PLAY*).
 - Assurer la punition technique de l'équipe du fautif: un COUP-FRANC DIRECT ou un PENALTY, en fonction de l'endroit où la faute a été commise.
- 3.5.2** Dans le cas d'une **FAUTE D'EQUIPE** qui – *de soi et eu égard au point 3.3.1 de l'Article 25* – détermine un COUP-FRANC DIRECT contre l'équipe du fautif.

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

- 4.1** Les arbitres doivent savoir différencier et évaluer correctement toutes les situations de jeu, notamment quand il y a des actions qui peuvent être considérées comme fautives et, parmi elles, celles qui permettent de concéder la "REGLE DE L'AVANTAGE", eu égard aux Articles précédents de ce chapitre.
- 4.2** Dans le cas particulier des **actions fautives commises avec la crosse**, les arbitres principaux doivent savoir évaluer – *afin d'éviter des arrêts inutiles* – les situations où, effectivement, une faute de crosse ne peut rester impunie, comme dans les exemples suivants.
- 4.2.1** Quand un joueur touche légèrement la crosse d'un adversaire, les arbitres principaux doivent permettre que le jeu continue normalement, sans signaler une faute.
- 4.2.2** Quand un joueur utilise sa crosse pour frapper plusieurs fois de suite et/ou avec force la crosse d'un adversaire, les arbitres principaux doivent prendre les mesures suivantes:
- Arrêter le jeu immédiatement et signaler une **FAUTE D'EQUIPE**, et assurer ensuite la punition technique du fautif, eu égard au point 3.5 de l'Article 25 de ces Règles; ou
 - Appliquer la "REGLE DE L'AVANTAGE" – *le cas échéant, eu égard aux points 3.3 et 3.4 de cet Article* – et, sans arrêter le jeu indiquer à l'arbitre assistant l'enregistrement de la **FAUTE D'EQUIPE** en question.

ARTICLE 22 **(PENALISATION DES FAUTES – REGLES GENERALES)**

- 1.** Toutes les fautes et infractions aux Règles du Jeu seront sanctionnées par les arbitres avec la pénalisation appropriée. Il y a deux types de pénalités à considérer:
- 1.1** **Pénalités techniques**, comprenant:
- Le coup-franc indirect;
 - Le coup-franc direct; et
 - Le penalty
- 1.2** **Pénalités pour l'équipe du fautif en termes techniques et disciplinaires**, comprenant:
- 1.2.1** En ce qui concerne la sanction technique de l'équipe du fautif:
- Un **COUP-FRANC INDIRECT**; eu égard à l'Article 28 de ces Règles.
 - Un **COUP-FRANC DIRECT** ou un **PENALTY**, eu égard à l'Article 29 de ces Règles.
- 1.2.2** En ce qui concerne la sanction disciplinaire de l'équipe du fautif: celle-ci jouera avec moins 1 (*un*) ou moins 2 (*deux*) joueurs en piste (*"POWER-PLAY"*) en conformité avec l'Article 10 de ces Règles.
- 2.** Sous réserve des situations où les arbitres doivent appliquer la "REGLE DE L'AVANTAGE", toutes les fautes qui sont commises durant le match seront pénalisées en fonction de la gravité de la faute.
- 3. JEU DUR ET DELOYAL**
- 3.1** Le jeu dur et incorrect n'est pas permis dans le Rink-Hockey. L'arbitre devra sanctionner toute conduite irrégulière, comme:
- Presser un adversaire contre la cage de but ou la balustrade;
 - Les charges et bousculades, les obstructions délibérées contre un adversaire;
 - Se bagarrer avec la crosse, frapper un adversaire avec sa crosse ou le saisir vivement par une partie de son équipement ou de son corps;



3.1.4 Les bagarres, les coups de poing, les coups de pied, ou n'importe quelle autre conduite agressive.

3.2 A l'exception du gardien de but lorsqu'il est à l'intérieur de sa surface de réparation, aucun joueur n'est autorisé à se tenir à la cage de but tout en jouant la balle.

3.3 Frapper ou crocheter un joueur avec la crosse est un acte particulièrement violent et dangereux, qui sera sévèrement sanctionné, à la fois techniquement et disciplinairement.

4. ENDRIT DES FAUTES

4.1 Sauf l'établi dans le point suivant, l'endroit de la faute est défini en fonction de "**l'endroit où la faute est commise**".

4.2 Si à la suite d'un tir, la balle s'élève à plus de 1,50 mètre (*un mètre et cinquante centimètres*), l'endroit de la faute est l'endroit où l'acte a eu lieu, c'est-à-dire l'endroit où la crosse a frappé la balle.

5. FAUTES DANS LA ZONE DE DEFENSE DE L'ÉQUIPE QUI EN BÉNÉFICIE

5.1. Sous réserve du point 5.2 de cet Article, quand l'équipe qui défend bénéficie d'un coup-franc indirect commise à l'intérieur de sa zone de défense, la balle peut être immédiatement remise en jeu, sans qu'il soit nécessaire de respecter rigoureusement l'endroit exact où la faute a été commise, ni de la transporter vers l'un des coins de la surface de réparation.

5.2 Cependant, pour exécuter la pénalité la balle doit être complètement arrêtée.

6. FAUTES OU INFRACTIONS COMMISES SIMULTANÉMENT

6.1 Si deux joueurs, un de chaque équipe, commettent simultanément des fautes semblables, les deux sont punis disciplinairement, et le jeu recommence par un entre-deux exécuté:

6.1.1 A l'endroit où les fautes ont été commises, si l'endroit est le même; ou

6.1.2 A l'endroit où se trouve la balle, si les fautes ont été commises à des endroits différents.

6.2 Si deux joueurs, un de chaque équipe, commettent simultanément des fautes différentes, les deux sont punis disciplinairement et une faute technique sera signalée contre l'équipe que a commis la faute la plus grave.

6.3 Si deux joueurs, de la même équipe, commettent simultanément des fautes de nature différente, les deux seront punis disciplinairement, et le jeu reprendra avec la pénalisation la plus grave contre l'équipe fautive.

7. FAUTES OU INFRACTIONS COMMISES A DISTANCE SUR DES ADVERSAIRES EN PISTE

7.1 Dans le cas de fautes commises à distance - *lancement d'une crosse, d'un masque, d'un gant, etc. et tant que la balle est en jeu* - les arbitres doivent toujours pondérer les conséquences pratiques de la faute commise, et envisager différentes possibilités d'action :

7.1.1 Quand le **fautif est dûment identifié par les arbitres : un carton rouge et expulsion définitive du match.**

7.1.2 Quand le **fautif n'est pas identifié par les arbitres: les procédures prévues au point 2.2 de l'Article 23 de ces Règles.**

7.1.3 Dans tous les cas, l'équipe du fautif est toujours punie avec le temps de "power play" correspondant au carton montré par les arbitres, en considération de l'Article 10 de ces Règles.

7.2 Dans les situations indiquées aux points 7.1.1, 7.2.2 et 7.3 de cet Article, le jeu reprend avec un coup franc direct ou un penalty contre l'équipe des fautifs, en tenant compte de:

7.2.1 L'endroit où se trouvait le joueur atteint, quand la faute est "tentée et concrétisée".

7.2.2 L'endroit où se trouvait la balle au moment de l'arrêt, quand la faute est "tentée mais non réussie", et l'adversaire n'a pas été atteint.

7.3 Etant donné que ce type de faute correspond toujours à un coup-franc direct ou un penalty, **la règle de l'avantage ne s'applique pas**. Les arbitres arrêteront le jeu immédiatement et prendront les mesures stipulées aux points 7.1 et 7.2 de cet Article.

7.4 **Si un but est marqué**, celui-ci doit être validé et, ensuite, - *en considération du point 7.1 de cet Article* - les arbitres appliqueront la sanction disciplinaire aux fautifs et à leur équipe et ordonneront la reprise du jeu avec un coup d'envoi correspondant au but marqué.

ARTICLE 23

(FAUTES COMMISES EN DEHORS DE LA PISTE – DEFINITION, ENCADREMENT ET PÉNALISATION)

1. Les exemples de fautes ou infractions graves ou très graves commises par des membres des équipes (*joueurs, délégués, équipe technique et assistants*) dans l'enclos de l'équipe sont:

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;

Désobéir, de façon persistante, aux instructions des arbitres relatives aux attitudes et comportements dans l'enclos de l'équipe;

1.3 Insulter, menacer ou agresser un quelconque acteur dans le jeu (*arbitres, membres de la table de marque, membres d'une des équipes, public*)



- 1.4 Pendant le jeu, entrer sur la piste ou, par tout autre moyen, chercher à gêner les arbitres et/ou les joueurs sur la piste
- 1.5 Maintenir de façon flagrante une conduite ou un comportement antisportif
- 1.6 Manipulation mal intentionnée du chronomètre, quand il est placé sous le contrôle d'un délégué d'une des équipes en jeu.

2. Les fautes commises en dehors de la piste sont sanctionnées de la façon suivante:

2.1 PUNITION DE L'INFRACTEUR IDENTIFIÉ PAR LES ARBITRES

- 2.1.1 Les joueurs et l'entraîneur principal sont pénalisés, en fonction de la gravité de la faute, avec un carton bleu ou rouge et la sanction correspondante, sous réserve du point suivant:
- 2.1.2 Sous réserve du point 2.1.4 de l'Article 26 de ces Règles, l'entraîneur principal sanctionné d'un carton bleu n'est pas suspendu du jeu, mais son équipe est sanctionnée avec 2 (*deux*) minutes de "power-play". Un joueur, à désigner par l'entraîneur, est retiré de la piste, mais sans aucune pénalisation disciplinaire (*il peut remplacer un co-équipier*).
- 2.1.3 Les autres membres de l'équipe – *délégués, entraîneurs assistants, autres membres de l'équipe technique et assistants* – sanctionnés d'un carton rouge sont expulsés de l'enclos de l'équipe.

2.2 PUNITION DE L'INFRACTEUR NON IDENTIFIÉ PAR LES ARBITRES

- 2.2.1 A la première infraction non identifiée, l'entraîneur est sanctionné d'un carton bleu, mais il n'est pas suspendu.
- 2.2.2 En cas de récidive (*situation du même type*), l'entraîneur est sanctionné d'un carton rouge et expulsé de l'enclos de l'équipe.
- 2.2.3 Au cas où l'entraîneur aurait déjà été expulsé, le délégué de l'équipe ou, dans l'absence de celui-ci, le capitaine de l'équipe est sanctionné d'un carton bleu et 2 (*deux*) minutes de suspension.

2.3. PUNITION DE L'ÉQUIPE DU JOUEUR FAUTIF

- 2.3.1 En termes de sanction disciplinaire, l'équipe est punie avec "power-play" (*deux ou quatre minutes, en fonction du carton montré au joueur*).
- 2.3.2 En termes de sanction technique, l'équipe est pénalisée avec un coup-franc direct, sauf si l'infraction a été commise pendant un arrêt du jeu qui ne donne pas lieu à une sanction technique.

ARTICLE 24

(FAUTES TECHNIQUES – DEFINITION, ENCADREMENT ET PÉNALISATION)

1. Les fautes techniques sont toutes les infractions commises sur la piste de jeu, essentiellement pour ne pas respecter les normes, procédures ou gestes techniques définis dans les Règles du Jeu, comme par exemple:
 - 1.1 Jouer la balle tandis qu'appuyé sur ou accroché à la cage de but, excepté le gardien quand dans sa surface de réparation.
 - 1.2 Rester arrêté, en possession de la balle, dans un coin de la piste ou derrière une cage de but.
 - 1.3 Immobiliser ou clouer 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 mouvoir la balle après les 5 secondes concédées pour l'exécution*)
 - 1.5 Elever la balle plus haut que permis, excepté dans le cas du gardien de but – *quand il se trouve dans sa surface de réparation* – et indépendamment si c'est en résultat d'une défense, ou non.
 - 1.6 Commettre une faute lors de l'exécution d'un ENTRE-DEUX (*mouvoir la balle avant le sifflet de l'arbitre, provoquer l'adversaire à commettre une faute, etc.*).
 - 1.7 Excéder le temps permis de possession de la balle dans sa zone de défense (*dix ou cinq secondes*).
 - 1.8 Éviter un but de façon irrégulière (*intercepter la balle avec la main, les patins ou une autre partie du corps*)
 - 1.9 Intentionnellement donner un coup de pied (*patin*) dans la balle.
 - 1.10 Attraper la balle avec la main.
 - 1.11 Action intentionnelle du gardien de but – *saisir la balle, se coucher sur la balle, la prendre entre les jambes ou les gants* – de façon à empêcher que la balle continue d'être jouée.
 - 1.12 Jouer la balle en dehors de la piste.
 - 1.13 Crier ou siffler, cherchant à tromper l'adversaire qui a la possession de la balle.
 - 1.14 Lever la crosse au-dessus des épaules, mais seulement si ce geste technique met en danger l'intégrité physique d'un adversaire ou co-équipier.
 - 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* – excepté le gardien – *lorsqu'il se trouve dans sa surface de réparation* – et indépendamment si cette action est le résultat d'une défense effectuée ou non.



- 1.16 Entrer et demeurer sans bouger dans la zone de protection du gardien de but adverse, sans avoir le contrôle de la balle.
2. La punition des **FAUTES TECHNIQUES** dépend uniquement de l'endroit de la piste où elles ont été commises, sans aucune conséquence disciplinaire pour les fautifs, en conformité avec ce qui suit:
- 2.1 **Excepté dans le cas du point 4.1 de l'Article 29 de ces Règles**, à chaque fois que la **FAUTE TECHNIQUE** est commise dans la surface du fautif, les arbitres principaux arrêteront le jeu immédiatement pour signaler un **penalty** contre son équipe.
- 2.2 Dans toutes les autres situations – et dans le cas où la "RÈGLE DE L'AVANTAGE" n'est pas applicable – les arbitres principaux arrêteront le jeu immédiatement pour assurer un **COUP-FRANC INDIRECT** contre l'équipe du fautif, eu égard au point 2 de l'Article 28 de ces Règles.

ARTICLE 25

(FAUTES LÉGERES ET FAUTES D'ÉQUIPE – DEFINITION, ENCADREMENT ET PUNITION)

1. Autant les fautes légères que les fautes d'équipe sont des infractions mineures. Elles sont cependant l'objet de procédures différenciées, en conformité avec les points suivants de cet Article.
2. **FAUTES LÉGERES**
- 2.1 Sous réserve du point 3.3 de cet Article, les **fautes légères** sont des fautes commises quand le jeu est **arrêté**. Il s'agit d'incorrections légères de comportement, dont exemple le type de fautes suivant:
- 2.1.1 Sauter par-dessus la balustrade de la piste sans la permission des arbitres.
- 2.1.2 Effectuer un coup franc indirect avant le coup de sifflet de l'arbitre, et après que le joueur exécutant avait demandé que les adversaires soient placés à la distance réglementaire.
- 2.1.3 Simuler une blessure ou simuler d'avoir souffert une faute commise par un adversaire.
- 2.1.4 Un gardien de but qui se dirige à l'enclos de son équipe pour nettoyer la visière de son masque, ou pour une autre raison quelconque, sans qu'il en ait reçu la permission des arbitres.
- 2.1.5 Un gardien de but qui en défendant sa cage – *lors de l'exécution d'un coup franc direct ou penalty* – se mouvant avant que le joueur exécutant n'ait joué la balle.
- 2.1.6 Un joueur qui – *lors de l'exécution d'un coup franc direct ou penalty et se trouvant dans la surface de réparation de l'équipe qui bénéficie de la faute* – se mouvant dans la direction de la balle, avant que le joueur exécutant ne l'ait jouée.
- 2.1.7 Un médecin et/ou masseur qui pénètre sur la piste pour assister un joueur, sans la permission préalable des arbitres.
- 2.1.8 Perdre du temps intentionnellement quand un temps-mort est signalé.
- 2.1.9 Un gardien de but qui maintient une position non réglementaire dans sa cage, en violation du disposé au point 1.2 de l'article 13 de ces règles.
- 2.2 Si c'est la première fois qu'un fautif commet une des fautes mentionnées au point précédent, les arbitres procéderont comme suit:
- 2.2.1 Donner un **AVERTISSEMENT** au fautif, sans d'autres conséquences pour lui ou pour son équipe.
- 2.2.2 L'avertissement doit être effectué de **forme publique et transparente**. Les arbitres se dirigeront au fautif – *l'obligeront, si nécessaire, à se mettre debout* – et utiliseront des gestes clairs pour expliquer que, bien que ce soit une première infraction, elle ne doit pas se répéter.
- 2.3 S'il y a récidive de la faute mentionnée au point 2.1.1 de cet Article, les arbitres principaux montreront un **CARTON BLEU** au gardien ou joueur fautif, impliquant – *pour le récidiviste et son équipe* – les sanctions additionnelles établies au point 2 de l'Article 26 de ces Règles.
- 2.4 S'il y a récidive de la faute mentionnée au point 2.1.7 de cet Article, les arbitres principaux montreront un **CARTON ROUGE** au médecin et/ou physiothérapeute fautif, eu égard au point 7 de l'Article 12 de ces Règles.
- 2.5 Sous réserve des points 2.3 et 2.4 de cet Article, la récidive d'une des autres fautes légères déterminera les procédures suivantes:
- 2.5.1 Si la faute est répétée au même moment ou même action du jeu – *ou quand il fallait répéter l'exécution de la première sanction (COUP-FRANC INDIRECT, COUP-FRANC DIRECT ou penalty)* – les arbitres principaux arrêteront le jeu (*le cas échéant*) et s'assureront de:
- a) Montrer un **carton bleu**, si le fautif est un gardien, un joueur de champ ou l'entraîneur principal, impliquant – *pour le fautif récidiviste et son équipe* – les sanctions additionnelles établies au point 2 de l'Article 26 de ces Règles.
- b) Montrer un **carton rouge**, si le fautif est un autre membre de l'équipe, impliquant – *pour le fautif récidiviste et son équipe* – les sanctions additionnelles établies au point 2 de l'Article 27 de ces Règles.



2.5.2 Si la faute est répétée postérieurement au moment où l'action de jeu qui avait déterminé la première faute, les arbitres suivront les procédures définies au point 2.2 de cet Article.

3. FAUTES D'EQUIPE

3.1 Les fautes d'équipe comprennent seulement les fautes de moindre gravité, pouvant être commises:

3.1.1 Avec le **jeu arrêté ou interrompu**, même si elles comprennent seulement une des deux fautes suivantes:

- a) Ne pas respecter la distance réglementaire lors de l'exécution d'un COUP-FRANC INDIRECT contre son équipe.
- b) Déplacer ou retenir intentionnellement la balle, retardant l'exécution d'un COUP-FRANC INDIRECT contre son équipe.

3.1.2 Avec le **jeu actif et en cours**. Sont exemple les fautes suivantes:

- a) Effectuer un blocage illégal ou une obstruction intentionnelle d'un adversaire, eu égard aux points 4 et 5 de l'Article 19 de ces Règles.
- b) Tromper les arbitres, simulant une faute ou cherchant à bénéficier, de façon illégitime, d'une faute en faveur de son équipe, eu égard au point 6.1 de l'Article 20 de ces Règles.
- c) Fautes de contact sans emploi de violence et sans provoquer des dommages physiques graves, comme, par exemple, saisir ou pousser un adversaire, frapper la crosse ou les jambières.
- d) L'intervention active dans le jeu d'un gardien ou joueur dont l'équipement n'est pas en conditions réglementaires, eu égard au point 3.1 de l'Article 17 de ces Règles.

3.2 INFORMATION ET ENREGISTREMENT DES FAUTES D'EQUIPE ACCUMULEES PAR CHAQUE EQUIPE

3.2.1 Sous réserve des alinéas a) et b) du point 3.5.1 de cet Article, les arbitres principaux indiqueront à l'arbitre assistant *- de façon visible et au moyen de signaux spécifiques (que les deux effectueront) - toutes les FAUTES D'EQUIPE commises au cours du jeu*, aussi bien celles qui ont été effectivement signalées, que celles qui *- même non signalées -* sont objet de l'application de la REGLE DE L'AVANTAGE.

3.2.2 L'arbitre assistant à la Table de marque est chargé de:

- a) Actualiser le registre du nombre accumulé de **FAUTES D'EQUIPE**, en fonction des informations spécifiques transmises par les arbitres principaux ;
- b) Informer le public des **FAUTES D'EQUIPE** signalées à chaque équipe.

3.2.3 Le registre du nombre accumulé des **FAUTES D'EQUIPE** sera constamment actualisé, et transite de la première partie du match à la deuxième, ainsi que *- le cas échéant -* de la fin du temps normal de jeu à la prolongation.

3.3 FAUTES D'EQUIPE ACCUMULEES PENDANT LE JEU - SANCTIONS ET PROCEDURES SPECIFIQUES

3.3.1 Quand une équipe accumule 10 (dix) FAUTES D'EQUIPE elle est sanctionnée techniquement avec un **COUP-FRANC DIRECT** ; la même sanction sera appliquée à chaque fois que cette équipe accumule 5 (cinq) FAUTES D'EQUIPE additionnelles.

3.3.2 Quand une équipe accumule 9 (neuf) FAUTES D'EQUIPE dans la première période de jeu *- ou quand elle accumule 5 (cinq) FAUTES D'EQUIPE additionnelles (un total de 14, 19, etc.) dans les périodes suivantes* - l'arbitre assistant placera une plaque sur la Table officielle de marque *- ou montrera un carton informatif* - de façon à ce que *- si une autre FAUTE D'EQUIPE est commise* - les arbitres principaux signalent d'immédiat un COUP-FRANC DIRECT, sans concéder la REGLE DE L'AVANTAGE.

3.3.3 En tout cas, à chaque fois qu'une équipe atteint le nombre accumulé de **FAUTES D'EQUIPE** qui obligent à un COUP-FRANC DIRECT, l'arbitre assistant donnera l'avis correspondant au moyen d'un signal sonore ou coup de sifflet.

3.3.4 Si *- au même moment que la Table officielle indique la fin d'une période de jeu* - les arbitres principaux signalent une **FAUTE D'EQUIPE** qui *- eu égard au point 3.3.2 de cet Article* - oblige à un **COUP-FRANC DIRECT** contre l'équipe du joueur fautif, l'exécution du coup doit toujours être assuré en conformité avec le point 6 de l'Article 29 de ces Règles.

3.4 FAUTES D'EQUIPE COMMISES AVEC LE JEU ARRÊTÉ OU INTERROMPU - SANS PUNITION

Sous réserve du point 3.3.1 de cet Article, les **FAUTES D'EQUIPE commises avec le jeu arrêté ou interrompu** ne seront autrement sanctionnées *- elles sont seulement signalées par les arbitres principaux pour être enregistrées par l'arbitre assistant*.

3.5 FAUTES D'EQUIPE COMMISES AVEC LE JEU ACTIF ET EN COURS - PUNITION NORMALE

Sous réserve du point 3.3.1 de cet Article, la punition normale des **FAUTES D'EQUIPE commises avec le jeu actif et en cours** dépend uniquement de l'endroit de la piste où elles ont été commises, en conformité avec ce qui suit:



- 3.5.1** Les arbitres principaux doivent immédiatement arrêter le jeu – *en tenant compte que la REGLE DE L'AVANTAGE ne peut être appliquée* – quand une FAUTE D'EQUIPE est commise qui doit être sanctionnée techniquement avec:
- a) Un PENALTY contre l'équipe du fautif**, à signaler toujours que la FAUTE D'EQUIPE est commise à l'intérieur de la surface de réparation du fautif.
 - b) Un COUP-FRANC DIRECT contre l'équipe du fautif**, à signaler toujours que la FAUTE D'EQUIPE – *bien que commise en dehors de la surface de réparation du fautif* – ait contribué, de façon indiscutable, à empêcher clairement un but d'être marqué favorable à l'équipe adverse.
- 3.5.2** Dans les deux situations mentionnées dans le point précédent, les FAUTES D'EQUIPE en question ne pourront être indiquées ou inscrites dans le registre de l'arbitre assistant, et ne donneront pas non plus lieu à la punition disciplinaire du fautif ou de son équipe.
- 3.5.3** Toutes **les autres FAUTES D'EQUIPE commises avec le jeu actif et en cours** seront seulement punies avec un **COUP-FRANC INDIRECT**, sans qu'il y ait lieu à la sanction disciplinaire du fautif ou de son équipe.

ARTICLE 26

(FAUTES GRAVES / CARTON BLEU – DEFINITION, ENCADREMENT ET PUNITION)

- Les "fautes graves" – *sanctionnées avec un carton bleu* – comprennent les actes qui relèvent de l'insubordination, les injures et les outrages, ainsi que les fautes pratiquées par les joueurs et autres membres des équipes qui sont dangereuses pour l'intégrité physique et qui impliquent le besoin d'assistance médicale et/ou l'impossibilité temporaire de continuer dans le jeu, comme par exemple:
 - 1.1 Protester contre les arbitres ou se diriger de façon agressive ou intempestive à un adversaire, arbitre, co-équipier ou une personne dans le public.
 - 1.2 Manifester publiquement son désaccord avec les arbitres, par paroles ou par gestes.
 - 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, presser un adversaire contre la balustrade, faire tomber un adversaire.
 - 1.6 Frapper, sans violence, un adversaire en dehors des régions protégées par les protège-tibias (*tronc, mains, bras ou genoux*).
 - 1.7 Faire un croc-en-jambe à un adversaire.
 - 1.8 Crocheter le patin d'un adversaire, même sans intention et même si ce joueur ne chute 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
- Les fautes disciplinaires graves commises par les membres des équipes (joueurs, délégués, équipe technique et assistants) seront sanctionnées de la façon suivante:
 - 2.1 SANCTION DISCIPLINAIRE DU JOUEUR FAUTIF**
 - 2.1.1 Dans le cas d'un joueur, celui-ci est sanctionné d'un carton bleu et d'une suspension temporaire de 2 (*deux*) minutes, sous réserve du point 2.1.4 de cet Article.
 - 2.1.2 Dans le cas de l'entraîneur principal de l'équipe, celui-ci est sanctionné d'un carton bleu, mais sans suspension temporaire – *en conformité avec le point 2.1.2 de l'Article 23 de ces Règles* – sous réserve du point 2.1.4 ci-après.
 - 2.1.3 Dans le cas de tout autre membre de l'équipe, celui-ci est sanctionné d'un carton rouge, en conformité avec le point 2.1.3 de l'Article 23 de ces Règles. Etant expulsé définitivement du jeu il doit quitter l'enclos de l'équipe.
 - 2.1.4 Si un joueur ou l'entraîneur principal de l'équipe est sanctionné, par accumulation, d'un troisième carton bleu, Il sera sanctionné d'un carton rouge et expulsé définitivement et obligé de quitter l'enclos de l'équipe
 - 2.2 SANCTION DISCIPLINAIRE ET PENALISATION TECHNIQUE DE L'EQUIPE DE L'INFRACTEUR**
 - 2.2.1 Comme sanction disciplinaire, l'équipe du joueur fautif doit jouer en "power-play" pour la durée maximum de 2 (*deux*) minutes, en conformité avec l'Article 10 de ces Règles.
 - 2.2.2 Sous réserve de l'alinéa ci-après, la sanction technique infligée à l'équipe du joueur fautif est un coup-franc direct ou penalty en fonction de l'endroit où la faute a été commise.
 - 2.2.3 Si la faute a été commise pendant un arrêt du jeu ou pendant la mi-temps, il n'y a lieu à aucune sanction technique.
- 3. FAUTES ADDITIONNELLES COMMISES PAR UN JOUEUR QUI A DEJA REÇU UN CARTON BLEU**

Quand – *avec le jeu arrêté et après déjà avoir reçu un carton bleu* – un membre de l'équipe (*entraîneur principal, joueur ou gardien de but*) commet une faute grave ou très grave, les arbitres procéderont comme suit:



- 3.1** Si la nouvelle faute est considérée très grave, les arbitres principaux montreront un **carton rouge**, et expulseront le fautif définitivement du jeu.
- 3.2** Si la nouvelle faute est considérée grave, les arbitres principaux montreront un **nouveau carton bleu**, qui suspend le fautif temporairement de la participation au jeu.
- 3.2.1** Quand il s'agit du **troisième carton bleu** montré, **par accumulation**, à un joueur ou gardien ou encore à l'entraîneur principal de l'équipe, les arbitres principaux montreront également **un carton rouge**, expulsant le fautif définitivement du jeu, et l'obligeront à abandonner l'enclos des réserves en conformité avec le point 2.1.4 de cet Article.
- 3.2.2** Quand il s'agit du deuxième carton bleu montré au même fautif – *dans le cas d'un joueur au gardien de but* – la durée de sa suspension temporaire sera aggravée à un total de 4 (*quatre*) minutes.
- 3.3** Dans toutes les situations définies aux points 3.1 et 3.2 de cet Article, le temps maximum de POWER-PLAY de l'équipe du fautif sera toujours augmentée à 4 (*quatre*) minutes, compte-tenu du point 6 de l'Article 10 de ces Règles.
- 4. FAUTES ADDITIONNELLES COMMISES APRES LA REPRISE DU JEU PAR UN INFRACTEUR EN TRAIN D'ACCOMPLIR UNE SUSPENSION TEMPORAIRE**
- Si, **après la reprise du jeu**, un joueur ou gardien de but – *en train d'accomplir une suspension temporaire à côté de la Table officielle de marque* – commet une nouvelle infraction grave ou très grave, les arbitres principaux doivent procéder comme suit:
- 4.1** Arrêter le jeu immédiatement et sanctionner le fautif avec un **CARTON ROUGE DIRECT**, déterminant son expulsion définitive du jeu.
- 4.2** Sanctionner l'équipe du fautif avec un POWER-PLAY de 4 (quatre) minutes, et s'assurer qu'un joueur de cette équipe soit retiré de la piste, *sauf dans le cas du point 5 de l'Article 10*.
- 4.3** Recommencer le jeu avec un **COUP-FRANC DIRECT** contre l'équipe du fautif.
- 5. NOUVEAU CARTON AVEC LE JEU ARRETE A UN DES FAUTIFS SUSPENDUS EN SIMULTANE**
- Avec le jeu arrêté et déjà après le remplacement d'un joueur ou gardien de chacune des équipes – *eu égard au point 1.2 de l'Article 10, pour une faute grave et en simultané* – un nouveau carton (*bleu ou rouge*) est montré à un des fautifs concernés. Cette situation doit être sanctionnée par les arbitres de la façon suivante:
- 5.1** Sanctionner le fautif et son équipe, en conformité avec le point 3 de cet Article.
- 5.2** Ordonner la sortie de la piste d'un joueur de chaque équipe, prenant en considération que les remplacements effectués antérieurement devront être annulés, étant donné que, à partir de maintenant, il y a des temps différents de POWER-PLAY à accomplir par chacune des équipes.

ARTICLE 27

(FAUTES TRES GRAVES / CARTON ROUGE – DEFINITION, ENCADREMENT ET PENALISATION)

- 1.** Les "fautes très graves", sanctionnées avec un carton rouge, comprennent les actes très graves d'indiscipline, pouvant impliquer la violence ou de graves dommages, ainsi que des actes violents qui peuvent mettre en danger l'intégrité physique de tiers, comme par exemple:
- 1.1.** Manifester, envers une quelconque personne dans le jeu (public, arbitres, table officielle de marque, joueurs et autres membres de la propre équipe ou de l'adversaire) – les comportements suivants:
- 1.1.1** Proférer des menaces et des insultes, 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** Pratiquer des actes violents ou brutaux.
- 1.2** Menacer, bousculer ou essayer d'attaquer un adversaire, lorsque le jeu est arrêté (*arrêt, intervalle de mi-temps ou 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 (tronc, mains, bras, jambes ou genoux)*
- 1.5** Crocheter intentionnellement le patin d'un adversaire, en provoquant qu'il chute dans la piste
- 1.6** Lancer la crosse, le masque, les jambières ou tout autre objet dans la direction de la balle ou contre les arbitres, adversaires ou co-équipiers sur la piste
- 1.7** Provoquer le public avec des gestes ou expressions de caractère offensif (*ou considérés comme tel*)
- 2.** Les fautes disciplinaires très graves commises par les membres des équipes (*joueurs, délégués, équipe technique et assistants*) sont sanctionnées de la façon suivante:



2.1 SANCTION DISCIPLINAIRE DU JOUEUR FAUTIF

Les arbitres doivent montrer un carton rouge et expulser définitivement le joueur fautif, qui doit quitter l'enclos de l'équipe.

2.2 SANCTION DISCIPLINAIRE ET PENALISATION TECHNIQUE DE L'ÉQUIPE DU JOUEUR FAUTIF

2.2.1 Comme sanction disciplinaire, l'équipe du joueur fautif doit jouer en "power-play" pour la durée maximum de 4 (quatre) minutes, en conformité avec l'Article 10 de ces Règles.

2.2.2 Sous réserve de l'alinéa ci-après, la sanction technique infligée à l'équipe du joueur fautif est un coup-franc direct ou penalty, en fonction de l'endroit où la faute a été commise.

2.2.3 Si la faute a été commise pendant un arrêt du jeu ou pendant l'intervalle de mi-temps, il n'y a lieu à aucune sanction technique.

CHAPITRE VI PÉNALISATION TECHNIQUE

ARTICLE 28 (LE COUP-FRANC INDIRECT – DEFINITION ET ENCADREMENT)

1. Un coup-franc indirect sera infligé par l'arbitre pour:

- 1.1 Sanctionner techniquement les fautes moins graves commises sur la piste, ainsi que des fautes plus graves dans certaines situations de jeu.
- 1.2 Recommencer le jeu après un arrêt ordonné par l'arbitre sans qu'une faute n'ait été commise. Le coup 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 En conditions normales, le coup-franc indirect est exécuté avec la balle arrêtée. La balle ne peut être frappée qu'une seule fois, sans que l'arbitre n'ait à siffler.
 - 2.1.1 Lors de l'exécution d'un COUP-FRANC INDIRECT tous les joueurs de l'équipe punie doivent se placer à une distance de, au moins, 3 (*trois*) mètres par rapport au point d'exécution.
 - 2.1.2 Si une faute est commise près de la balustrade – *ou si la balle sort de la piste* – le COUP-FRANC INDIRECT correspondant peut être exécuté avec la balle placée jusqu'à une distance de 70 (*soixante-dix*) centimètre de la balustrade.
 - 2.1.3 Les joueurs de l'équipe qui bénéficient de la faute peuvent se placer à n'importe quel endroit de la piste, excepté dans la zone de protection du gardien adverse.
 - 2.1.4 Le joueur qui exécute le COUP-FRANC INDIRECT ne peut rejouer la balle avant que
 - a) La balle n'ait été touchée ou jouée par un autre joueur; ou
 - b) La balle n'ait touché la partie extérieure de l'une des cages de but.
 - 2.1.5 Si le joueur s'allonge à exécuter le COUP-FRANC INDIRECT, les arbitres principaux siffleront pour recommencer le jeu immédiatement.
- 2.2 Le joueur exécutant peut demander aux arbitres principaux que les adversaires se placent à la distance réglementaire de 3 (*trois*) mètres. Dans cette situation, le COUP-FRANC INDIRECT peut seulement être exécuté après le sifflet des arbitres principaux.
 - 2.2.1 Après le sifflet des arbitres principaux, la balle est en jeu et n'importe quel joueur de l'équipe punie peut prendre possession de la balle et continuer le jeu.
 - 2.2.2 Toute infraction dans l'exécution du COUP-FRANC INDIRECT sera punie en accord avec le point 2.2 et – *le cas échéant* – le point 2.5 de l'Article 25 de ces Règles

3. ENDRIT D'EXECUTION DE COUP-FRANC INDIRECTS

L'endroit d'exécution d'un COUP-FRANC INDIRECT est défini en fonction de la faute spécifique et de l'endroit où la faute a été commise, compte-tenu du suivant:

- 3.1 Dans le cas de fautes commises par l'infracteur dans la zone de défense de l'adversaire, le COUP-FRANC INDIRECT correspondant peut être exécuté à n'importe quel endroit de cette "zone", eu égard au point 5 de l'Article 22 de ces Règles.
- 3.2 Si la balle s'élève à plus de 1,50m (*un mètre et demi*) de hauteur, à la suite d'un mouvement de crosse d'un joueur qui se trouvait "à l'intérieur" de sa surface de réparation, le COUP-FRANC INDIRECT correspondant sera exécuté par l'équipe adverse dans l'un des coins supérieurs de la surface en question.



- 3.3 Si la faute a été commise derrière la cage de l'équipe du fautif, le COUP-FRANC INDIRECT correspondant sera exécuté par l'équipe adverse dans l'un des coins inférieurs de la surface de réparation de l'équipe fautif.
- 3.4 Dans le cas d'un joueur qui a sauté par-dessus la balustrade, le COUP-FRANC INDIRECT est exécuté près de l'endroit de l'infraction.
- 3.5 Si la durée permise de possession de la balle dans la zone de défense de l'équipe fautive est dépassée, le COUP-FRANC INDIRECT correspondant sera exécuté dans l'un des coins supérieurs de la surface de réparation de l'équipe fautive.
- 3.6 Dans le cas d'autres fautes, le COUP-FRANC INDIRECT correspondant sera exécuté au même endroit où la faute avait été commise.

4. BUT MARQUE SUR UN COUP-FRANC INDIRECT

- 4.1 Lors d'un coup-franc indirect un but n'est accordé que si la balle, avant qu'elle n'entre dans la cage de but, a été touchée ou jouée par un autre joueur, peu importe l'équipe à laquelle il appartient.
- 4.2 Lors d'un coup-franc indirect, si la balle pénètre dans la cage de but sans avoir préalablement été touchée ou jouée par un autre joueur que celui qui exécute le coup-franc, le but sera refusé. Le jeu recommencera avec un entre-deux.

ARTICLE 29

(LE COUP-FRANC DIRECT ET LE PENALTY – DEFINITION ET ENCADREMENT)

- 1. Un coup-franc direct et un penalty sont toujours exécutés dans la moitié de la piste de l'équipe du joueur fautif et seront infligés pour sanctionner techniquement les situations spécifiques indiquées dans ces Règles du Jeu.
 - 1.1 Le **PENALTY**, sur la marque située sur la ligne supérieure de la surface de réparation, à une distance de 5,40m (*cinq mètres et quarante centimètres*) du centre de la ligne de but.
 - 1.2 Le **COUP-FRANC DIRECT**, sur la marque située à 7,40m (*sept mètres et quarante centimètres*) en face de la ligne de la cage.
- 2. **PROCEDURES DES ARBITRES PRINCIPAUX LORS DE L'EXECUTION DU PENALTY ET DU COUP-FRANC DIRECT**
 - 2.1 Le joueur qui exécute le PENALTY ou le COUP-FRANC DIRECT dispose d'un maximum de 5 (*cinq*) secondes pour commencer l'exécution du coup, avec la balle arrêtée – *le temps est contrôlé par un des arbitres principaux au moyen de signaux spécifiques* – mais sans qu'un des arbitres n'ait à siffler.
 - 2.1.1 Le COUP-FRANC DIRECT ou le PENALTY – *même si, dans ce dernier cas, il s'agit de défaire l'égalité* – peut être exécuté par le gardien de but, à condition que celui-ci garde ses jambières de protection, mais pas le masque et les gants de protection.
 - 2.2 Les joueurs qui n'interviennent pas dans l'exécution ou la défense du coup doivent se placer dans l'autre moitié de la piste, dans la surface de réparation. Ils ne peuvent se mouvoir ni participer activement dans le jeu qu'après que la balle n'a été touchée pour l'exécution du PENALTY ou du COUP-FRANC DIRECT.
 - 2.3 Un des arbitres principaux se place devant les joueurs mentionnés au point ci-dessus, à environ 1 (*un*) mètre de distance, pour contrôler leur position, et – *quand tout est en ordre* – il lève un bras verticalement pour informer l'autre arbitre que celui-ci peut commencer l'exécution du PENALTY ou du COUP-FRANC DIRECT.
 - 2.3.1 Dans les situations suivantes, les joueurs mentionnés au point 2.2 de cet Article ne peuvent plus intervenir dans le jeu – mais ils peuvent se placer n'importe où dans l'autre moitié de piste –:
 - a) Exécution de PENALTY pour le départage du résultat.
 - b) Exécution du PENALTY ou COUP-FRANC DIRECT signalé à la fin du temps d'une période de jeu.
 - 2.4 L'autre arbitre principal se place au centre de la ligne latérale de la surface de réparation, pour contrôler la position du gardien de but, et – *après le signal de l'autre arbitre, mais sans siffler* – il procédera comme suit:
 - 2.4.1 Il lève un bras verticalement pour indiquer que l'exécution du PENALTY ou du COUP-FRANC DIRECT peut commencer;
 - 2.4.2 Il effectue avec l'autre bras *horizontalement à la hauteur de la ceinture* – un maximum de 5 (*cinq*) mouvements latéraux – *un mouvement pour chaque seconde* – pour contrôler le temps maximum de 5 (*cinq*) secondes concédées pour commencer l'exécution du PENALTY ou du COUP-FRANC DIRECT.
 - 2.4.3 Le joueur qui exécute le PENALTY ou le COUP-FRANC DIRECT peut toucher ou frapper la balle immédiatement après que l'arbitre principal lève le bras pour indiquer qu'il peut commencer l'exécution du coup.
 - 2.4.4 Le décompte du temps de jeu est repris au moment où la balle est touchée ou frappée par le joueur exécutant le PENALTY ou le COUP-FRANC DIRECT.
 - 2.5 Aucun joueur n'est autorisé à rentrer sur la piste – *ni pour effectuer un remplacement, ni pour restituer un joueur au jeu après conclusion du temps de "POWER-PLAY"* – à partir du moment où un PENALTY ou COUP-FRANC DIRECT est signalé et jusqu'à ce que celui-ci soit conclu.



- 2.5.1 En cas d'infraction de cette règle, les arbitres principaux n'arrêteront pas le jeu immédiatement – *mais ils attendront le résultat de l'exécution du PENALTY ou du COUP-FRANC DIRECT* – et assureront après les procédures suivantes:
- 2.5.2 **Si un but est marqué**, celui-ci **doit toujours être validé**, sans préjudice de – *postérieurement* – l'application des mesures disciplinaires établies aux alinéas a) et b) du point 2.5.3 de cet Article.
- 2.5.3 **Si aucun but n'est marqué**, le jeu est immédiatement arrêté pour assurer les procédures suivantes:
- Montrer un **CARTON ROUGE** au joueur rentré sur la piste ainsi qu'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 avec POWER-PLAY, en conformité avec le point 3 de l'Article 10.
 - Si l'**infraction est commise par un joueur de l'équipe sanctionnée**, le PENALTY ou COUP-FRANC DIRECT sera **répété**.
 - 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 chargé de l'exécution du PENALTY ou du COUP-FRANC DIRECT commet une faute – *eu égard aux points 4.3 et 5.2 de cet Article* – les arbitres principaux arrêteront le jeu immédiatement, et signaleront une **FAUTE TECHNIQUE** au joueur et puniront l'équipe d'un **COUP-FRANC INDIRECT**, à exécuter sur la marque de PENALTY ou de COUP-FRANC DIRECT.

3. NORMES GENERALES CONCERNANT LE GARDIEN DE BUT DANS LA DEFENSE D'UN PENALTY OU COUP-FRANC DIRECT

3.1 PRESENCE OBLIGATOIRE D'UN GARDIEN DANS LA DEFENSE DE LA CAGE

Quand une équipe est punie techniquement avec un PENALTY ou un COUP-FRANC DIRECT, la **présence d'un gardien de but est obligatoire pour défendre la cage**.

- 3.1.1 Si le gardien avait été remplacé par un joueur de champ, l'exécution du PENALTY ou COUP-FRANC DIRECT ne peut s'effectuer qu'après que ce dernier n'ait été remplacé par un gardien de but effectif.
- 3.1.2 Si – *en raison de sanction disciplinaire ou de blessure* – il n'y a pas de gardien de but disponible, il doit être remplacé par un joueur de champ, en conformité avec les conditions établies au point 5.1 de l'Article 16.

3.2 RESTRICTIONS AUX MOUVEMENTS DU GARDIEN DANS LA DEFENSE D'UN PENALTY ET COUP-FRANC DIRECT

Lors d'un PENALTY ou COUP-FRANC DIRECT contre son équipe, le gardien de but:

- 3.2.1 Doit se tenir sur ses deux patins, les axes transversaux avant (*freins ou roues*) placés sur la ligne de but.
- 3.2.2 Doit tenir la crosse contre les deux patins en position horizontale et parallèle à la ligne de but, et aussi:
- La main qui tient la crosse ne peut s'appuyer sur la cage ou sur la piste.
 - La main libre doit rester en position statique, sans être en contact avec la cage ou avec la piste.



- 3.2.3 Ne peut faire aucun mouvement pour défendre sa cage avant que la balle n'ait été frappée ou mouvementée par le joueur chargé de l'exécution du PENALTY ou du COUP-FRANC DIRECT.

3.3 PUNITION DES INFRACTIONS DU GARDIEN DANS LA DEFENSE D'UN PENALTY OU COUP-FRANC DIRECT

Si lors de l'exécution d'un PENALTY ou COUP-FRANC DIRECT le gardien de but bouge avant que le joueur chargé du coup touche la balle, les procédures suivantes seront observées:

- 3.3.1 A la **première infraction** du gardien de but, celui-ci reçoit un **avertissement** des arbitres principaux, qui se placeront devant le gardien debout, et aviseront en public qu'il ne peut répéter la même faute.
- 3.3.2 A la **deuxième infraction du même gardien de but** – *lors de l'exécution du même PENALTY ou COUP-FRANC DIRECT* – il lui sera montré un **CARTON BLEU** ou – *si la deuxième infraction est commise lors de l'exécution d'un penalty pour départager le résultat* – un **CARTON ROUGE**.
- 3.3.3 Eu égard au point 3 de l'Article 10, l'équipe du gardien fautif est punie de "POWER-PLAY", excepté dans les situations où le PENALTY est destiné à départager le résultat.



- 3.3.4** Si le premier gardien de but de réserve est également suspendu ou expulsé – *eu égard aux points 3.3.1 et 3.3.2 de cet Article* – il sera remplacé par un joueur de champ ou, éventuellement, par un autre gardien inscrit sur la feuille de match.
- 3.3.5** Si un deuxième gardien de but de réserve est également suspendu – *eu égard aux points 3.3.1 et 3.3.2 de cet Article* – les arbitres principaux termineront le match, reportant tous les détails sur la feuille de match.
- 3.4** Quand – *malgré que le gardien ait bougé avant l'exécution du PENALTY ou du COUP-FRANC DIRECT* – le joueur chargé du PENALTY ou COUP-FRANC DIRECT effectuée – *presque simultanément* – un tir direct à la cage résultant dans un but marqué, les arbitres principaux procéderont comme suit:
- 3.4.1** Ne pas valider le but, lorsqu'un des arbitres principaux a déjà sifflé pour arrêter le jeu, et punir ensuite – *eu égard aux points 3.3.1, 3.3.2 et 3.3.3 de cet Article* – le gardien fautif et faire répéter l'exécution du PENALTY ou du COUP-FRANC DIRECT en question.
- 3.4.2** Valider le but, lorsque le jeu n'a pas été arrêté par les arbitres principaux, et punir ensuite – *eu égard aux points 3.3.1, 3.3.2 et 3.3.3 de cet Article* – le gardien fautif.

4. INFRACTIONS COMMISES "A L'INTERIEUR" DE LA SURFACE DE REPARATION DE L'INFRACTEUR

4.1 FAUTES NON PUNISSABLES DE PENALTY

Les fautes suivantes ne doivent pas être sanctionnées d'un PENALTY:

- 4.1.1** Quand la balle s'élève plus haut que 1,50m (*un mètre et cinquante centimètres*), à la suite d'un mouvement de crosse d'un joueur qui se trouvait "à l'intérieur" de sa surface de réparation – *indépendamment de s'agir (ou non) d'une faute commise intentionnellement* – les arbitres principaux sanctionneront cette faute avec un COUP-FRANC INDIRECT, qui devra être exécuté dans l'un des coins supérieurs de la surface de réparation concernée.
- 4.1.2** Quand la balle est retenue ou déviée par une action non intentionnelle – *rebond sur le corps, sur les patins ou sur la crosse* – d'un joueur qui se trouvait "à l'intérieur" de sa surface de réparation, cette situation ne doit pas être sanctionnée par les arbitres principaux.

4.2 FAUTES PUNISSABLES D'UN PENALTY

- 4.2.1** Les arbitres principaux doivent punir avec rigueur – *signalant le PENALTY correspondant* – toutes les fautes graves et/ou très graves qui – *avec ou sans la balle au près* – soient commises sur des adversaires qui se trouvent "dans" la surface de réparation du joueur ou gardien fautif, compte-tenu que – *en conformité avec le point 3 de l'Article 3 du Règlement technique* – la "surface" inclut les "lignes" de démarcation.
- 4.2.2** Les arbitres principaux doivent également prêter une attention spéciale et punir avec le même zèle et rigueur toutes les fautes commises sur des adversaires qui se trouvent dans la surface de réparation de l'infacteur, notamment:
- Infraction commise par un gardien de but qui – *de façon intentionnelle* – empêche la balle de continuer d'être jouée, en la saisissant dans la main, se couchant sur elle ou la prenant entre les jambes ou avec les gants.
 - Un joueur ou gardien qui accroche, pousse, charge ou bloque illégalement un adversaire qui – *sans que la balle soit présente* – se mouvant pour recevoir la balle d'un co-équipier ou pour occuper une position plus favorable près de la cage du fautif.
 - Une faute commise, en défense de sa cage de but, par un gardien ou joueur qui – *intentionnellement ou non* – ait contribué à empêcher qu'un but soit marqué contre l'équipe du joueur ou gardien fautif.

4.3. NORMES GENERALES A CONSIDERER DANS L'EXECUTION DU PENALTY

- 4.3.1** Le joueur chargé d'exécuter le PENALTY doit toujours le faire d'un tir direct – *dirigé obligatoirement vers la cage adverse* – à partir d'une position arrêtée, près de la balle, sur la marque correspondante située dans la zone de défense de l'équipe sanctionnée.
- 4.3.2** Il n'est pas permis au joueur chargé d'exécuter le PENALTY de faire des simulations; pour cela il ne peut pas:
- Effectuer un arrêt ou un mouvement non uniforme quand il mouvemente sa crosse pour frapper la balle;
 - Effectuer – *avant de frapper la balle avec la crosse* – un mouvement du corps ou de la crosse, pour essayer de tromper le gardien de but et provoquer que celui-ci commette une faute punissable disciplinairement;
 - Effectuer un tir direct qui ne soit pas dirigé vers la cage de l'adversaire;
 - Commencer l'exécution du PENALTY après l'écoulement des 5 (*cing*) secondes concédées à cet effet.



- 4.3.3 Après le premier coup – *et profitant du rebond de la balle sur le gardien, la cage ou les planches au fond de la piste* – le joueur chargé du PENALTY peut choisir entre effectuer un nouveau tir ou jouer la balle d'une autre façon, sous réserve du point suivant de cet Article.
- 4.3.4 Dans le cas d'un PENALTY exécuté à la fin d'une des périodes de jeu ou d'un PENALTY exécuté pour départager le résultat, la balle ne peut être jouée ou frappée de nouveau, étant donné qu'elle n'est plus en jeu après l'exécution du coup.

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

5.1 FAUTES PUNISSABLES D'UN COUP-FRANC DIRECT

- 5.1.1 Les arbitres principaux doivent punir strictement – *en signalant un COUP-FRANC DIRECT* – toutes les fautes graves et/ou très graves qui – *avec la balle présente ou non* – soient commises sur des adversaires qui se trouvent "en dehors" de la surface de réparation du joueur ou gardien fautif, compte-tenu que – en conformité avec le point 3 de l'Article 3 du Règlement technique – la "surface" inclut les "lignes" de démarcation.
- 5.1.2 Les arbitres principaux doivent également prêter attention et punir avec un COUP-FRANC DIRECT toutes les FAUTES TECHNIQUES et/ou FAUTES D'EQUIPE qui – *commises "en dehors" de la surface de réparation du joueur fautif* – aient contribué, de façon indiscutable, à empêcher l'équipe adverse de marquer un but.

5.2 NORMES GENERALES A CONSIDERER DANS L'EXECUTION DU COUP-FRANC DIRECT

- 5.2.1 Le joueur chargé de l'exécution du COUP-FRANC DIRECT peut – *à partir de la marque correspondante située dans la zone de défense de l'équipe sanctionnée* – opter pour l'une des formes suivantes:
- Effectuer un tir direct et obligatoirement dirigé vers la cage de l'adversaire.
 - Transporter la balle en direction de la cage de l'adversaire, essayant de tromper le gardien et/ou effectuer ensuite un tir à la cage.
- 5.2.2 L'exécution du COUP-FRANC DIRECT doit obéir aux conditions suivantes:
- Le joueur chargé du COUP-FRANC DIRECT doit opter entre:
 - Une position arrêtée, près de la balle, ou
 - Un mouvement lancé – *sans arrêts ni simulations* – effectué depuis une distance maximum de 3 (trois) mètres de la marque correspondante.
 - Il n'est pas permis au joueur chargé d'exécuter le COUP-FRANC DIRECT de faire des simulations; pour cela il ne peut pas:
 - Effectuer un arrêt ou un mouvement non uniforme quand il mouvemente sa crosse pour frapper la balle;
 - Effectuer – *avant de frapper la balle avec la crosse* – un mouvement du corps ou de la crosse, pour essayer de tromper le gardien de but et provoquer que celui-ci commette une faute punissable disciplinairement;
 - Effectuer un tir direct qui ne soit pas dirigé vers la cage de l'adversaire;
 - Retenir la balle et la passer ensuite à un co-équipier, sans effectuer de tir ou envoi de la balle en direction de la cage.
 - Commencer l'exécution du COUP-FRANC DIRECT après l'écoulement des 5 (cinq) secondes concédées à cet effet.
- 5.2.3 Après le premier coup – *et profitant du rebond de la balle sur le gardien, la cage ou les planches au fond de la piste* – le joueur chargé du COUP-FRANC DIRECT peut choisir entre effectuer un nouveau tir ou jouer la balle d'une autre façon, sous réserve du point suivant de cet Article.
- 5.2.4 Dans le cas d'un COUP-FRANC DIRECT exécuté à la fin d'une des périodes de jeu ou d'un COUP-FRANC DIRECT exécuté pour départager le résultat, la balle ne peut être jouée ou frappée de nouveau, étant donné qu'elle n'est plus en jeu après l'exécution du coup.

6. PENALTY OU COUP-FRANC DIRECT SIGNALÉ A LA FIN D'UNE PERIODE DE JEU

- 6.1 Si – *au même moment où la Table officielle indique la fin du temps d'une période de jeu* – une faute est commise qui doit être punie avec un PENALTY ou un COUP-FRANC DIRECT – *y inclus, le cas échéant, les situations dans lesquelles s'applique le point 3.3.1 de l'Article 25 de ces Règles* – les arbitres principaux doivent garantir l'exécution de celui-ci – *eu égard, respectivement, aux points 4.3 ou 5.2 de cet Article* – et compte-tenu des conditions suivantes:
- 6.1.1 Dans le cas du COUP-FRANC DIRECT – *et tel qu'il est établi pour le PENALTY* – celui-ci doit être obligatoirement effectué au moyen d'un tir direct; il n'est pas permis de simuler ni de transporter la balle.
- 6.1.2 Après l'exécution du PENALTY ou du COUP-FRANC DIRECT il n'est pas permis de tirer de nouveau.
- 6.2 En fonction du résultat de l'exécution du PENALTY ou COUP-FRANC DIRECT effectué à la fin du temps réglementaire du jeu, les arbitres procéderont comme suit:



- 6.2.1 Sous réserve des points 1.4 et 2.5 de l'Article 5 de ces Règles, si un but valide est marqué, les arbitres principaux doivent le reconnaître formellement, ordonnant un "COUP D'ENVOI", et siffler immédiatement après pour conclure le temps de jeu.
- 6.2.2 Si un but n'est pas valide par force d'irrégularités commises par le gardien de but défenseur lors de l'exécution du coup, l'exécution du PENALTY ou du COUP-FRANC DIRECT sera répétée.
- 6.2.3 S'il n'y a pas de but marqué - *et sans que le gardien défenseur n'ait commis une faute ou irrégularité* - les arbitres principaux siffleront immédiatement pour terminer le temps de jeu.

7. PUNITION DES FAUTES DE JOUEURS QUI N'INTERVIENNENT PAS DANS L'EXECUTION DU PENALTY OU COUP-FRANC DIRECT

- 7.1 Sous réserve du point 2.3.1 de cet Article, un joueur qui - *n'intervenant pas directement dans l'exécution du PENALTY ou du COUP-FRANC DIRECT et se trouve dans la surface de réparation de l'équipe qui bénéficie de la faute* - peut seulement sortir de cet endroit ou se mouvoir en direction de la balle après que le joueur chargé du PENALTY ou du COUP-FRANC DIRECT a touché ou frappé la balle.
- 7.2 En cas d'infraction au point précédent - *mais sous réserve de ce qui est établi spécifiquement au point 7.3 de cet Article* - l'arbitre principal qui contrôle la position de ces joueurs doit assurer - *eu égard au point 2.2 de l'Article 25 de ces Règles* - les procédures suivantes:
- 7.2.1 S'agissant de la première faute commise - *lors du PENALTY ou COUP-FRANC DIRECT en cause* - par un joueur d'une des équipes, celui-ci doit recevoir un avertissement. Il sera avisé - *ainsi que les autres joueurs de son équipe* - qu'une nouvelle faute impliquera un carton bleu pour le fautif. Ensuite, le PENALTY ou COUP-FRANC DIRECT en question sera répété, sous réserve de l'alinéa a) du point 7.3.2 de cet Article.
- 7.2.2 Si, lors de la répétition de ce même PENALTY ou COUP-FRANC DIRECT, une nouvelle faute est commise - *par le même joueur ou par un autre joueur de la même équipe* - ceci résultera immédiatement dans un CARTON BLEU pour le fautif, impliquant sa suspension du jeu et la sanction correspondante de "POWER-PLAY" pour son équipe, eu égard au point 3 de l'Article 10 de ces Règles.
- 7.3 Si la faute est commise après que l'exécution du PENALTY ait commencé, les arbitres principaux doivent toujours attendre le résultat du penalty, et après procéder comme suit:
- 7.3.1 Si un but est marqué, celui-ci doit toujours être validé; ensuite - *mais seulement dans le cas de récurrence de la même faute* - appliquer la sanction disciplinaire au fautif et à son équipe, eu égard au point 7.2 de cet Article.
- 7.3.2 Si aucun but n'est marqué, les arbitres principaux arrêteront immédiatement le jeu, et procéderont comme suit:
- a) Si la faute est commise seulement par des joueurs de l'équipe qui bénéficiait du PENALTY, celui-ci ne sera pas répété; le jeu recommence - *après l'application de la mesure disciplinaire définie au point 7.2 de cet Article* - avec un COUP-FRANC INDIRECT contre l'équipe du fautif, à exécuter dans l'un des coins supérieurs de la surface de réparation.
- b) Si la faute est commise seulement par des joueurs de l'équipe sanctionnée avec le PENALTY - *ou par des joueurs des deux équipes* - son exécution sera toujours répétée, immédiatement après l'application de la mesure disciplinaire définie au point 7.2 de cet Article.
- 7.4 Relativement au COUP-FRANC DIRECT - *étant donné qu'il faut prendre en considération la forme d'exécution choisie par le joueur chargé de la faire* - les arbitres principaux doivent assurer les procédures suivantes:
- 7.4.1 Quand le joueur exécutant le COUP-FRANC DIRECT choisit de tirer directement à la cage de l'adversaire:
- a) S'il marque un but, appliquer ce qui est défini au point 7.3.1 de cet Article.
- b) S'il ne marque pas de but, appliquer ce qui est défini au point 7.3.2 de cet Article.
- 7.4.2 Quand le joueur exécutant le COUP-FRANC DIRECT choisit de transporter la balle, le jeu sera immédiatement arrêté, pour assurer ensuite les procédures définies au point 7.3.2 de cet Article.

CHAPITRE VII

PROTETS

ARTICLE 30

(PROTETS - DEFINITION ET ENCADREMENT NORMATIF)

1. PROTETS ADMINISTRATIFS

- 1.1 Un protêt administratif concerne 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 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 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 capitaines des deux équipes.
 - 1.3.3 Procéder, ensemble avec les délégués et 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 le point 2 de l'Article 7 de ces Règles.
- 1.5 En tous cas, les arbitres doivent, en complément à la feuille de match, faire un rapport confidentiel des mesures et décisions prises concernant le protêt.

2. PROTETS TECHNIQUES

- 2.1 Un protêt technique concerne les éventuels "erreurs de droit" – *ou erreurs alléguées d'arbitrage* – qui peuvent être commises par les arbitres dans l'arbitrage d'un match.
- 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 sous-capitaine, que le match fait l'objet d'une déclaration de protêt de la part de l'équipe adverse.
 - 2.3.2 Immédiatement après, faire signer la Feuille de match, à l'endroit destiné à la déclaration de protêt, par les délégués et les capitaines des deux équipes.

3 CONFIRMATION DES PROTETS

Tous les protêts, administratifs ou techniques, doivent par la suite être confirmés, dans le délai fixé, par lettre officielle de l'autorité responsable de l'équipe qui les avait formulés, accompagnée d'une caution de protêt, adressée à l'autorité organisatrice de l'épreuve, notamment:

- 3.1 **CIRH** ou **Confédération Continental**, dans le cas d'épreuves internationales (*de sélections nationales ou de clubs*)
- 3.2 **Fédérations nationales**, dans le cas d'épreuves organisées dans les pays membres de la FIRS.

CHAPITRE VIII

DISPOSITIONS FINALES ET TRANSITOIRES

ARTICLE 31

(RÈGLES DU JEU – APPROBATION, ENTREE EN VIGUER ET CHANGEMENTS FUTURS)

1. Les Règles du Jeu et le Règlement Technique ont été approuvées à L'Assemblée générale du **CIRH – Comité International de Rink Hockey** -, tenue le 8 octobre 2008 à Yuri-Honjo, au Japon. Les corrections postérieures et explications ont été approuvées par le Comité Exécutif du CIRH en 2009 et 2010.
2. Les présentes Règles du jeu et le Règlement technique entrent en vigueur aux dates suivantes: **le 1^{er} janvier 2011, pour toutes les Confédérations internationales et Fédérations de la FIRS.**
3. Toute proposition ultérieure de changement aux Règles du jeu et Règlement technique de Rink-Hockey doit être soumise pour approbation en conformité avec les Statuts et Règlement générale de la FIRS/CIRH.