

FÉDÉRATION SUISSE DE RINK-HOCKEY  
SCHWEIZERISCHER ROLLHOCKEY-VERBAND

COMMISSION DES ARBITRES – SCHIEDSRICHTERKOMMISSION



# RÈGLEMENT TECHNIQUE

Le présent Règlement technique a été approuvé le 8 octobre 2008, à l'Assemblée Générale du **CIRH** – Comité International de Rink-Hockey – tenue à Yuri-Honjo, au Japon.

En complément des dispositions des Règles du Jeu du Rink-Hockey, le Règlement Technique contient un ensemble de normes et procédures valables pour toutes les institutions et agents sportifs – organes internationaux, fédérations nationales et clubs affiliés – qui sont rattachés à la structure organique et fonctionnelle de la **FIRS** – Fédération Internationale de Roller Sports.

Le Règlement Technique de Rink-Hockey inclut les matières suivantes:

- Chapitre I - Enceinte de jeu – Marquage de la piste et instruments de jeu**
- Chapitre II - Table officielle de chronométrage et enclos des équipes**
- Chapitre III - Arbitrage du jeu – Encadrement fonctionnel**
- Chapitre IV - Equipements, protections et instruments des joueurs**
- Chapitre V - Classement des équipes – Formes de départage en cas d'égalité**

Le présent Règlement Technique a été approuvé le 8 octobre 2008, à l'Assemblée Générale du CIRH – Comité International de Rink-Hockey – tenue à Yuri-Honjo, au Japon.

La plupart de ces règles ne seront introduites en Suisse qu'au cours de la saison 2010/2011.  
Les dérogations sont marquées en rouge.

**SOMMAIRE / INDEX**

<b>INTRODUCTION</b>	<b>Page 1</b>
<b>CHAPITRE I – ENCEINTE DE JEU – MARQUAGE DE LA PISTE ET INSTRUMENTS DE JEU</b>	
ARTICLE 1 ENCEINTE DE JEU – DEFINITION	Page 4
ARTICLE 2 LA PISTE – NORMES ET CONDITIONS A OBSERVER	Pages 4 et 5
ARTICLE 3 MARQUAGE DE LA PISTE	Pages 6 et 7
ARTICLE 4 LA CAGE DE BUT	Pages 8 à 10
ARTICLE 5 BALLE DE JEU	Pages 10 et 11
ARTICLE 6 PUBLICITE SUR LA PISTE ET A L'INTERIEUR DE LA CLOTURE	Page 11
<b>CHAPITRE II – TABLE OFFICIELLE DE CHRONOMÉTRAGE ET ENCLOS DES EQUIPES</b>	
ARTICLE 7 TABLE OFFICIELLE DE CHRONOMÉTRAGE ET ENCLOS DES EQUIPES	Pages 12 et 13
ARTICLE 8 TABLE OFFICIELLE DE CHRONOMÉTRAGE – FONCTIONS DE L'ARBITRE ASSISTANT	Page 14
ARTICLE 9 CHRONOMETRAGE ET FONCTIONS DU CHRONOMETREUR	Pages 14 et 15
<b>CHAPITRE III – L'ARBITRAGE – ENCADREMENT FONCTIONNEL</b>	
ARTICLE 10 L'ARBITRAGE	Page 15
ARTICLE 11 DELEGUES TECHNIQUES – SELECTION, DESIGNATION ET COMPETENCE	Page 16
ARTICLE 12 DESIGNATIONS DES ARBITRES	Page 16
ARTICLE 13 EQUIPEMENT ET INSTRUMENTS DES ARBITRES	Pages 16 à 18
ARTICLE 14 GESTES DE L'ARBITRE DANS LE JEU	Pages 18 à 23
ARTICLE 15 FEUILLE DE MATCH	Pages 23 et 24
<b>CHAPITRE IV – EQUIPEMENT, PROTECTIONS ET INSTRUMENTS DES JOUEURS</b>	
ARTICLE 16 EQUIPEMENT DE BASE DES JOUEURS	Pages 25 et 26
ARTICLE 17 EQUIPEMENT OBLIGATOIRE DE PROTECTION DU GARDIEN DE BUT	Pages 27 à 29
ARTICLE 18 EQUIPEMENT FACULTATIF DE PROTECTION DES JOUEURS	Pages 29 à 31
ARTICLE 19 PUBLICITE SUR L'EQUIPEMENT DES JOUEURS	Page 31
<b>CHAPITRE V – CLASSEMENT DES EQUIPES – DEPARTAGE EN CAS D'EGALITE</b>	
ARTICLE 20 CLASSEMENT DES EQUIPES ET CRITERES DE DEPARTAGE	Page 32

## CHAPITRE I

### Enceinte de jeu – Marquage de la piste et instruments de jeu

#### ARTICLE 1

##### (Enceinte de jeu - définition)

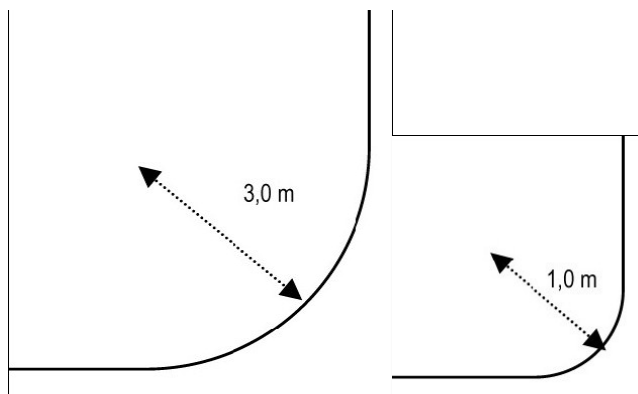
L'enceinte de jeu est l'espace qui comprend la piste de jeu, les vestiaires et tous les accès à ceux-ci.

#### ARTICLE 2

##### (La piste – normes et conditions à observer)

1. La surface de la piste est unie et lisse. Son revêtement est réalisé dans un matériau approuvé non glissant – bois, ciment ou autre – qui garantit l'adhérence et le bon glissement des patins.
2. La piste, rectangulaire, est deux fois aussi longue que large; elle a au
  - 2.1 Minimum 34 (trente-quatre) mètres de longueur sur 17 (dix-sept) mètres de largeur, et au
  - 2.2 Maximum 44 (quarante-quatre) mètres de longueur sur 22 (vingt-deux) mètres de largeur.
3. Le pourtour de la piste est entièrement délimité par une clôture de 1 (un) mètre de hauteur. Les coins de la piste ont la forme de demi-cercles dont le rayon peut varier entre 3 (trois) et 1 (un) mètre(s).

#### Coins de piste



4. Pour la clôture de la piste plusieurs solutions sont possibles:
  - 4.1 Placement d'éléments verticaux opaques, intégralement fabriqués en plastic dur, de couleur blanche.
  - 4.2 Autres types d'éléments verticaux, solidement fixés au sol, tels que:
    - 4.2.1 Des planches en bois – qui forment la structure à la base de la clôture – d'une hauteur de 20 (vingt) centimètres et d'une épaisseur de 2 (deux), entièrement peintes dans une couleur neutre différente de la couleur de la balle.
    - 4.2.2 Des armatures fabriquées en matériaux divers (bois, grillage métallique avec ou sans barreau, structure de plastic transparent, etc.) placées sur les bandes.



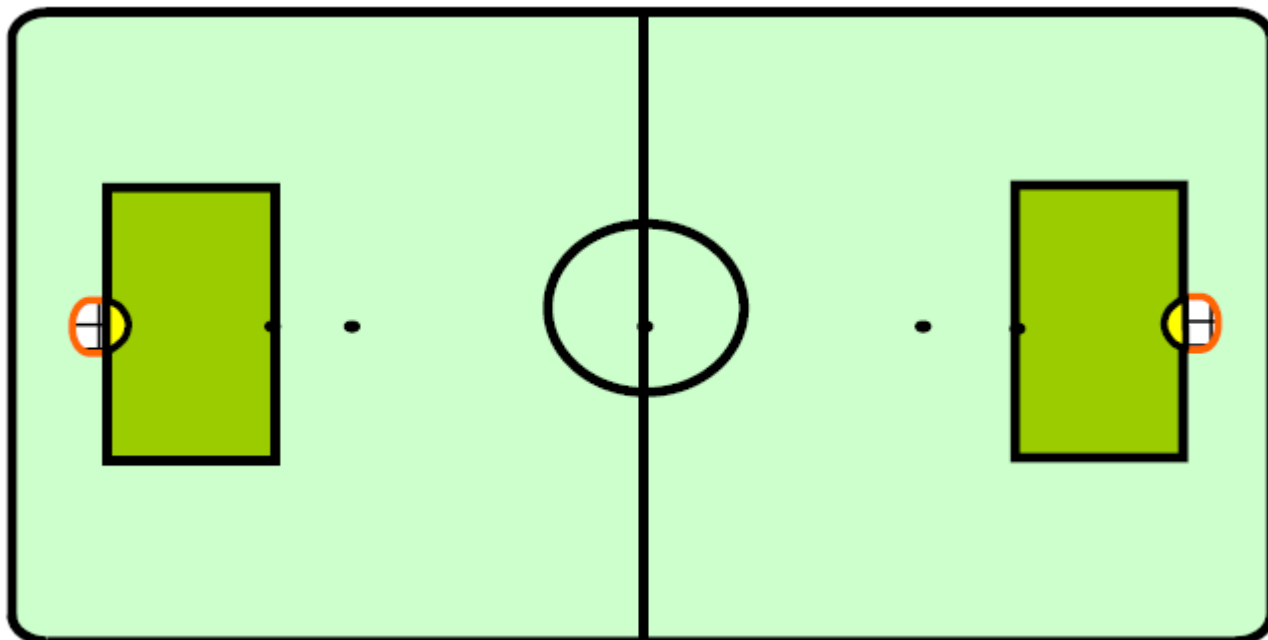
- 4.3** Aux extrémités, sur toute la largeur de la piste, il est obligatoire de placer des filets de protection, de 4 (quatre) mètres de hauteur, mesure prise à partir du sol.



- 4.4** Il doit y avoir deux accès à la piste – les portes ne pouvant pas s'ouvrir sur la piste – situés près des enclos des équipes, à côté de la table officielle de chronométrage.
- 5.** Pour les compétitions internationales de sélections nationales des pays membres de la FIRS, il est obligatoire – à partir de l'année 2010 – d'utiliser des pistes de dimensions standard, c'est-à-dire de 40 (quarante) mètres de longueur sur 20 (vingt) mètres de largeur et des coins en forme de demi-cercle avec un rayon de 3 (trois) mètres.
- 5.1** Dans les compétitions de clubs – autant au niveau national qu'international – il est permis d'utiliser des pistes de dimensions différentes, à condition qu'elles respectent les principes établis au point 2 de cet article.
- 5.2** Les Fédérations nationales peuvent approuver l'utilisation de pistes de dimensions différentes, une différence de 10% (dix pour cent) par rapport aux limites établies au point 2 étant tolérée.

**ARTICLE 3**  
**(Marquage de la piste)**

1. Les lignes de démarcation de la piste doivent être tracées conformément au schéma ci-dessous et aux mesures définies dans les points de cet article.

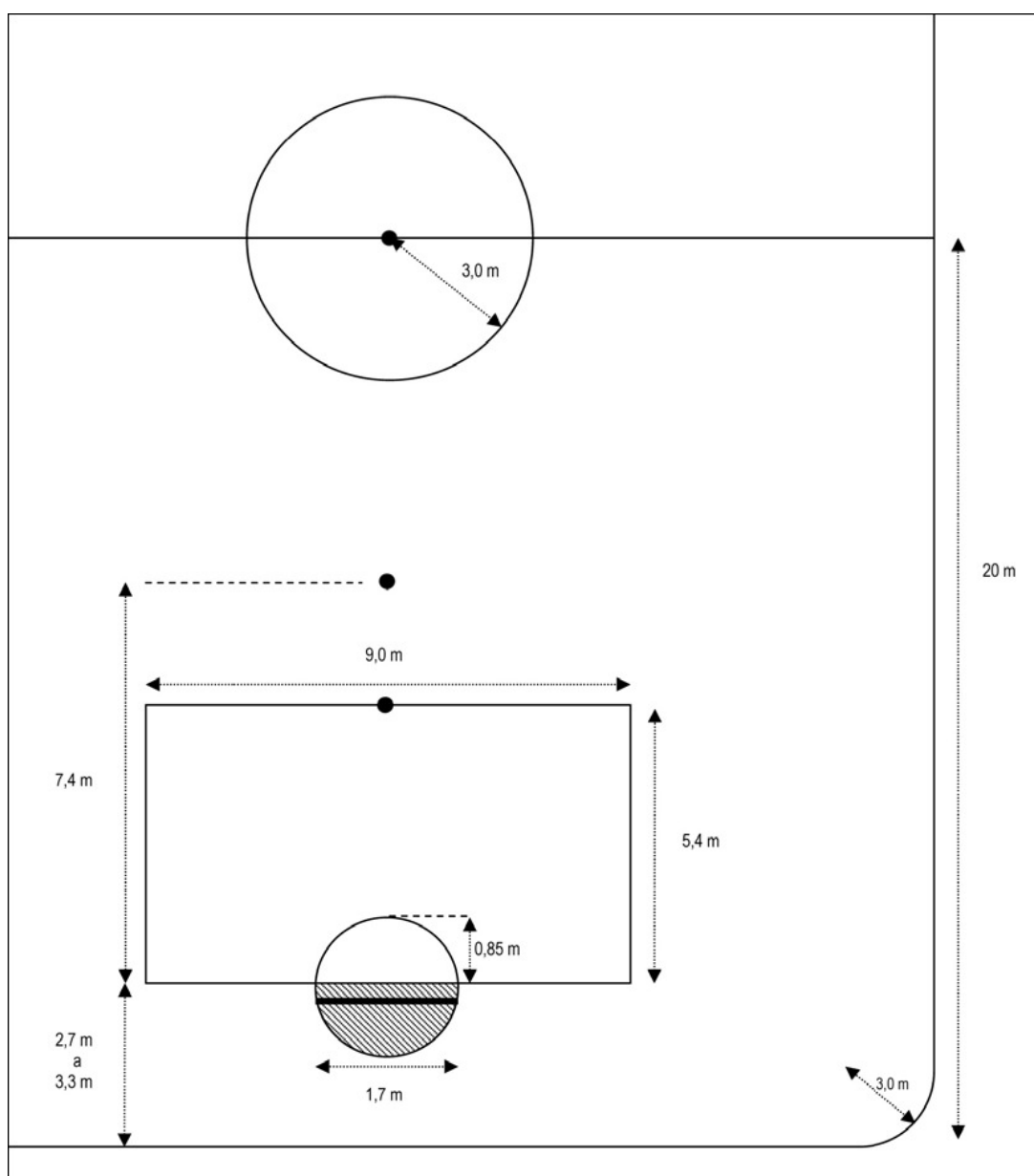


2. La largeur de toutes les lignes de démarcation est obligatoirement de 8 (huit) centimètres. La couleur des lignes doit contraster avec la balle utilisée et avec le sol de la piste, afin de garantir une bonne visibilité.
- 2.1 Pour les compétitions internationales de sélections nationales des pays membres de la FIRS, il ne peut y avoir sur la piste que les lignes de démarcation spécifiques du rink-hockey.
- 2.2 Pour les autres compétitions, la piste peut avoir d'autres lignes, à condition qu'elles n'empêchent pas la bonne visibilité des lignes de démarcation spécifiques du rink-hockey.
3. **SURFACE DE REPARATION**: De forme rectangulaire, la surface de réparation, dans chaque moitié de piste, est délimitée par : quatre lignes – qui en font partie intégrante – tracées comme suite :
- a) deux lignes parallèles au fond de la piste de 9 (neuf) mètres de long
- b) deux lignes parallèles à la longueur de la piste, de 5,40 (cinq virgule quarante) mètres de long.
- 3.1 **LIGNE DE BUT**: Tracée entre les deux postes de la cage de but, la ligne de but a une longueur de 1,70 (un virgule soixante-dix) mètres. Elle est à une distance minimum de 2,70 (deux virgule soixante-dix) mètres et maximum de 3,30 (trois virgule trente) mètres de la planche au fond de la piste.
- 3.2 **SURFACE DE PROTECTION DU GARDIEN**: Surface en arc de cercle – tracé à partir de son centre, situé au milieu de la ligne de but de la cage – de poste à poste.
- 3.3 **POINT DE PENALTY**: Marqué circulaire – de 10 (dix) centimètres de diamètre – tracée sur la ligne de largeur supérieur de chaque surface de réparation, à une distance de 5,40 (cinq virgule quarante) mètres perpendiculairement sur le centre de la ligne de but.
4. **POINT DE COUP FRANC DIRECT**: Marqué circulairement – de 10 (dix) centimètres de diamètre – tracée de chaque moitié de la piste, à une distance de 7,40 (sept virgule quarante) mètres perpendiculairement sur le centre de la ligne de but.
5. **LIGNE MEDIANE**: Ligne tracée sur toute la largeur de la piste, séparant celle-ci en deux camps égaux qui définissent en même temps les deux «zones de jeu»:
- 5.1 La «**ZONE DE DEFENSE**», obligatoirement occupée par les joueurs d'une équipe lors de l'exécution du coup d'envoi au début ou au recommencement du jeu (après la pause), ou après que l'une des équipes a marqué un but.

5.2 La «**ZONE D'ATTAQUE**», correspond à la «zone de défense» de l'équipe adverse.

6. **CERCLE DU CENTRE DE LA PISTE**: Un cercle de 3 (trois) mètres de rayon, dont le centre se trouve au milieu de la ligne médiane, interdit aux joueurs de l'équipe adverse lors de l'exécution de coups d'envoi par une équipe.
7. **POINT DE PARTIE**: Marqué circulairement – de 10 (dix) centimètres de diamètre – située bien au « centre » du cercle central de la piste, sur la ligne médiane.

**Marquage standard de chaque mi-piste**



**ARTICLE 4**  
**(La cage de but)**

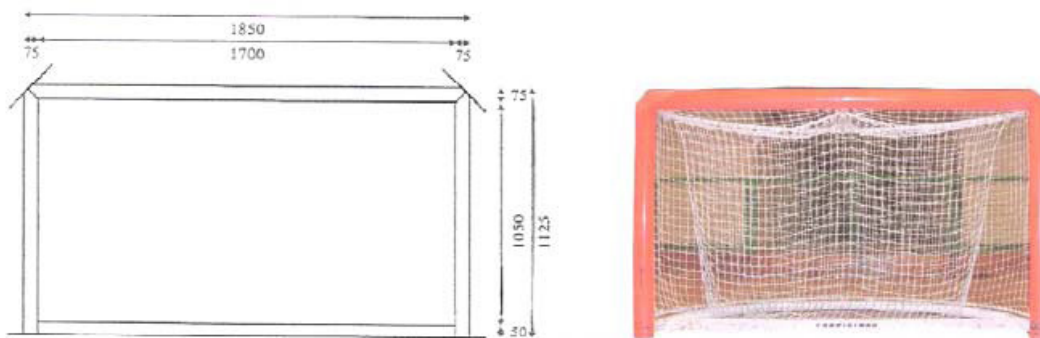
1. La cage de but est constituée par une armature en tube (creux) de fer galvanisé, composée de trois éléments distincts, soudés entre eux:
  - 1.1 La structure frontale, peinte en orange fluorescent, se compose de:
    - 1.1.1 Deux tubes placés verticalement – *les poteaux de la cage* – reliés horizontalement par un tube au sommet – *la latte transversale de la cage*.
    - 1.1.2 Les tubes ont un diamètre de 75 (soixante-quinze) millimètres
    - 1.1.3 Les angles supérieurs externes sont coupés à 45° (quarante-cinq degrés), vus de devant.

**Angles supérieurs de la cage**



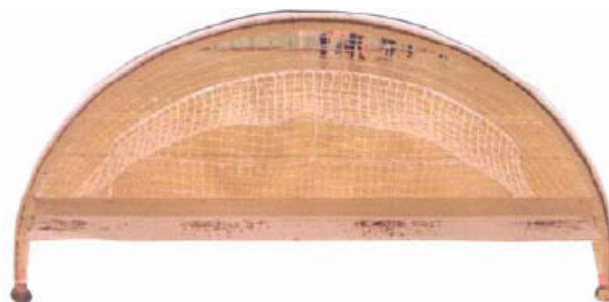
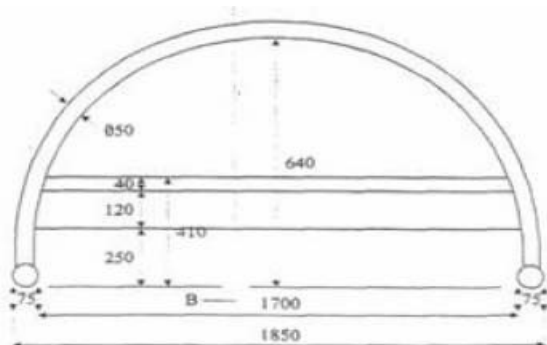
- 1.1.4 Les mesures intérieures de la cage de but sont les suivantes: hauteur de 1'050 (mille cinquante) millimètres et largeur de 1'700 (mille sept cent) millimètres.

**Vue frontale de la cage**



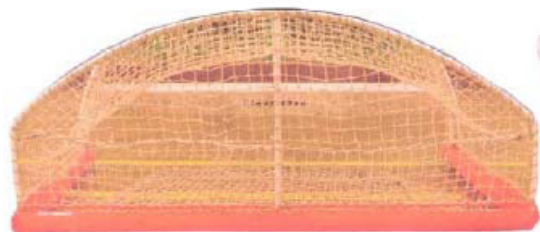
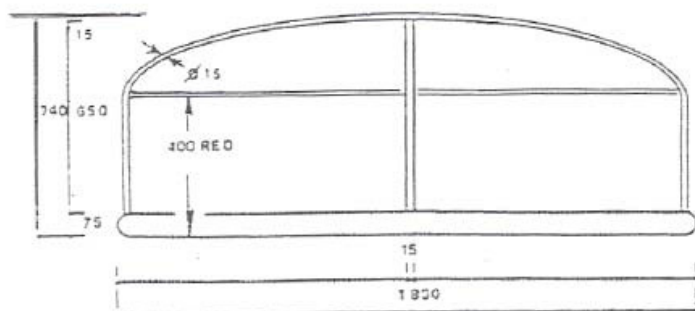
- 1.2 La structure inférieure arrière, peinte en blanc, est composée d'un arc de cercle et, à l'intérieur de celui-ci, d'une barre horizontale, répondant aux normes suivantes:
  - 1.2.1 Le tube de 50 (cinquante) millimètres de diamètre mesurés extérieurement, qui forme l'arc de cercle, est soudé à l'arrière de la structure frontale, et a un rayon de 640 (six cent quarante) millimètres sur le centre de la ligne de but.
  - 1.2.2 La barre horizontale, d'une largeur de 120 (cent vingt) millimètres, est soudée à l'intérieur de l'arc à 250 (deux cent cinquante) millimètres parallèlement à la ligne de but et est inclinée à 20° (vingt degrés) par rapport au sol.

**Projection horizontale de la cage**



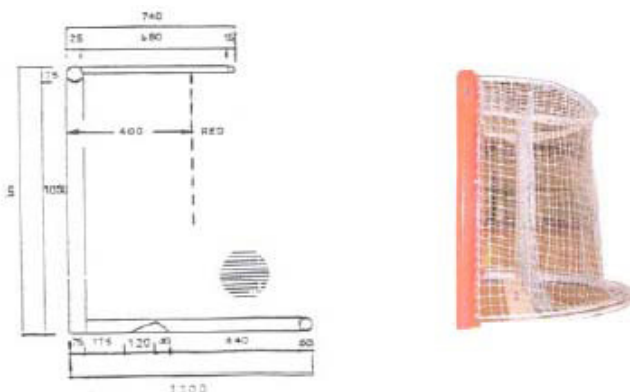
- 1.3** La structure supérieure arrière, peinte en blanc, est formée par un rectangle et un arc:
- 1.3.1** Le rectangle et l'arc sont réalisés en tube de fer de 150 (cent cinquante) millimètres de diamètre, et soudés à la structure frontale de la cage.
- 1.3.2** Les quatre côtés du rectangle sont définis par:
- Deux barres horizontales, chacune de 400 (quatre cents) millimètres, soudées à la partie supérieure de chaque poste de la cage;
  - La barre de la structure frontale de la cage et une barre longitudinale de 1,70 (un virgule soixante-dix) mètres, soudée aux barres horizontales du rectangle.
- 1.3.3** L'arc est soudé à l'arrière du rectangle, et au milieu une autre barre de 650 (six cent cinquante) millimètres relie l'arc avec la barre de la structure frontale.

**Structure supérieure arrière de la cage**



- 2.** Toute la structure arrière de la cage est recouverte par un filet de couleur blanche, à mailles de 25 x 25 (vingt cinq sur vingt cinq) millimètres.
- Le filet peut être en coton, nylon ou corde. L'utilisation de filets métalliques n'est pas permise.
  - Ce filet doit recouvrir les parties latérales, arrière et supérieure de la cage, ainsi que le périmètre de l'arc de la structure inférieure, de façon à empêcher que la balle ne puisse passer de l'extérieur de la cage vers l'intérieur et vice-versa.
- 3.** Un autre filet de couleur blanche et à mailles de 25 x 25 (vingt cinq sur vingt cinq) millimètres est suspendu à l'intérieur de la cage, afin de diminuer la possibilité, quand un but est marqué, que la balle ressorte de la cage.
- Ce filet est en coton ou en nylon – plus fin que le filet extérieur. Il est fixé à la partie supérieure de la cage, et pend librement jusqu'au sol, parallèlement à la ligne de but et à une distance de 400 (quatre cents) millimètres de celle-ci.
  - Ce filet mesure 1,10 (un virgule dix) mètre de haut et 1,80 (un virgule quatre-vingt) mètre de large.

**Vue latérale de la cage**



4. Les cages sont placées, l'une en face de l'autre, sur la ligne de but de chaque côté de la piste, le centre de la cage coïncidant avec le milieu de la ligne de but.

**Vue en perspective**



**ARTICLE 5**  
**(Balle de jeu)**

1. Pour toutes les compétitions officielles, seules les balles agréées officiellement par le CIRH (Comité International de Rink Hockey) sont autorisées. Celles-ci doivent présenter les caractéristiques suivantes:
- 1.1 La balle officielle doit être fabriquée en liège pressé et peser 155 (cent cinquante cinq) grammes, avoir une circonférence de 23 (vingt trois) centimètres et être parfaitement sphérique.
- Dans les catégories Jun. C et D, des balles plus légères sont à utiliser. Seules les balles agréées officiellement par la FSRH sont autorisées.*

**La balle**



- 1.2 La balle officielle doit être d'une seule couleur – *de préférence noire ou orange, éventuellement autre*. La couleur de la balle doit être en contraste avec les couleurs de la piste, des lignes de démarcation et des bandes qui entourent la piste.
- 1.3 Dans le cas d'un match télévisé, l'organisateur de l'épreuve peut imposer la couleur de la balle à utiliser dans ce cas particulier.
2. En cas de désaccord entre les capitaines des deux équipes sur le choix de la balle - *ou si entre les balles présentées aucune n'est agréée officiellement* – les arbitres doivent décider et choisir celle qui leur paraît la plus sphérique et la moins élastique.
  - ~~2.1 Si aucune des balles présentées n'est agréée, les arbitres choisiront celle qui leur paraît la plus sphérique et la moins élastique.~~
  - 2.2 La décision de l'arbitre concernant le choix de la balle est définitive et sans appel.

## **ARTICLE 6**

### **(Publicité sur la piste et à l'intérieur de la clôture)**

1. Dans les compétitions internationales de sélections nationales des pays membres de la FIRS, l'affichage de tout type de publicité sur la surface de la piste est permis.
  - 1.1 Dans les compétitions internationales de clubs, l'organisateur peut autoriser un sponsor d'afficher de la publicité à l'intérieur du cercle central sur la piste, si le matériau utilisé n'affecte pas les conditions d'adhérence et de glisse des patins.
  - 1.2 En outre, les Fédérations nationales peuvent approuver l'affichage de publicité dans d'autres zones de la piste – *excepté à l'intérieur de la surface de réparation* – à condition qu'elle ne masque pas les lignes de démarcation.  
**Les publicités dans le terrain de jeu ne sont soumises à aucune taxe de la part de la FSRH. Sont défendus: les textes choquants, racistes ou sexistes, la publicité pour l'alcool, le tabac et les drogues.**
2. Les publicités apposées à l'intérieur de la balustrade doivent être à 30 (trente) centimètres du sol au moins.
  - 2.1 Les publicités, peintures, posters ou panneaux fixés à l'intérieur de la balustrade ne doivent, en aucun cas, présenter de danger pour les joueurs ni gêner leurs mouvements sur la piste.
  - ~~2.2 Aucun type de publicité n'est permis sur les bandes entourant la piste de jeu.~~

## **CHAPITRE II**

### **Table officielle de chronométrage et enclos des équipes**

#### **ARTICLE 7**

##### **(Table officielle de chronométrage et enclos des équipes)**

1. Un emplacement spécial sera réservé à la table officielle de chronométrage, situé sur le côté de la piste, en position centrale à la hauteur de la ligne médiane, de façon à ce qu'on puisse voir le jeu à tout moment. Cet emplacement sera totalement isolé du public et pourvu des aménagements nécessaires.
2. Pour les compétitions internationales de sélections nationales des pays membres de la FIRS et de clubs, la composition de la table officielle de chronométrage est la suivante:
  - 2.1 1 (un) membre du Comité international responsable (CIRH/CERH)
  - 2.2 1 (un) membre de la Commission internationale d'arbitres (CIA/CEA)
  - 2.3 1 (un) arbitre assistant, désigné par la Commission internationale d'arbitres compétente (CIA/CEA) parmi les arbitres désignés pour diriger les matches des compétitions en question
  - 2.4 1 (un) chronométreur, désigné par l'entité responsable de l'organisation du match
  - 2.5 1 (un) délégué technique, désigné par la Commission internationale d'arbitres (CIA/CEA).

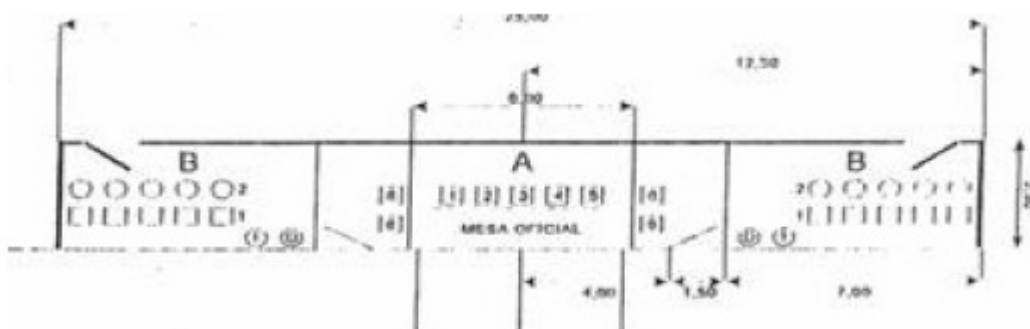


3. Les Fédérations nationales déterminent elles-mêmes la composition de la table officielle de chronométrage dans les épreuves qu'elles organisent. Dans les principales épreuves de clubs, la composition de la table doit toujours inclure:
  - 3.1 Un arbitre assistant pour assurer le contrôle de la table officielle de chronométrage et les enregistrements sur la feuille de match.  
**En Suisse, l'arbitre assistant est remplacé par un officiel, chargé de diriger ces travaux. Cet officiel a une formation spéciale et doit avoir une licence spécifique pour cette activité.**
  - 3.2 Un chronométreur, qui peut être désigné parmi les arbitres affiliés dans le pays ou la région où le match a lieu, ou qui peut être un délégué de l'équipe qui reçoit (ou considérée comme telle).  
**En Suisse, le chronométreur est un délégué de l'équipe qui reçoit.**
4. De chaque côté de la table officielle de chronométrage, un enclos doit être prévu à l'usage des membres des deux équipes inscrites sur la feuille de match. Ces enclos doivent être totalement isolés et protégés du public, et chacun d'eux aménagé avec:
  - 4.1 1 (un) banc pour les joueurs de réserve et les autres membres de l'équipe, permettant d'installer 12 (douze) personnes assises, à savoir:
    - 4.1.1 5 (cinq) joueurs de réserve, y inclus au minimum 1 (un) gardien  
**Cette règle est seulement valable pour les jeux entre des équipes de la LNA.**



- 4.1.2 2 (deux) délégués de l'équipe
  - 4.1.3 1 (un) entraîneur
  - 4.1.4 1 (un) entraîneur adjoint
  - 4.1.5 1 (un) médecin
  - 4.1.6 1 (un) masseur (ou physiothérapeute)
  - 4.1.7 1 (un) mécanicien (ou soigneur)
  - 4.2 2 (deux) chaises – *qui doivent toujours être placées entre l'enclos de l'équipe et la table officielle de chronométrage* – destinées aux joueurs punis de suspension temporaire.
5. Toutes les personnes assises dans l'enclos de l'équipe doivent avoir une bonne visibilité de la piste.
- 5.1 Dans la mesure du possible, l'enclos doit avoir deux niveaux:
    - 5.1.1 Un niveau supérieur, à l'arrière, pour les 5 (cinq) joueurs de réserve.
    - 5.1.2 Un niveau inférieur, près de la balustrade, pour les 7 (sept) autres membres de l'équipe.
  - 5.2 3 (trois) membres de chaque équipe – *l'un d'eux étant l'entraîneur* – peuvent se tenir debout, près de la balustrade en face de l'enclos de leur équipe.
6. Pendant le jeu, les équipes occupent l'enclos qui se trouve en face de leur propre zone de défense et changent d'enclos pendant la pause.

**Table officielle de chronométrage et enclos des équipes**



**ZONE A TABLE OFFICIELLE DE CHRONOMÉTRAGE**

- A.1 Membre du CIRH/CERH
- A.2 Membre du CIA/CEA
- A.3 Arbitre assistant / Officiel
- A.4 Chronométrateur
- A.5 Délégué technique

**ZONE B ENCLOS DE L'ÉQUIPE**

- Banc de punition (zone latérale à la table de chronométrage) 2 chaises destinées aux joueurs punis de suspension
- Un banc pour les joueurs de réserve 7 chaises pour l'équipe technique, les délégués et autres
- Un banc pour les autres membres de l'équipe 5 chaises pour les joueurs de réserve

## **ARTICLE 8**

### **(Table officielle de chronométrage – Fonctions de l'arbitre assistant)**

En Suisse, les compétences sous-mentionnées sont prises en charge par un officiel pour tous les jeux organisés par la FSRH ou un club qui est membre de la FSRH. L'officiel a une formation spéciale et doit posséder une licence spécifique pour cette activité. Cette licence sera introduite au cours de la saison 2010/2011.

1. Le contrôle de la table officielle de chronométrage incombe toujours à l'arbitre assistant / l'officiel. Il doit exercer ses fonctions vêtu de son uniforme d'arbitre, notamment:
  - 1.1 Effectuer tous les enregistrements nécessaires au contrôle efficace des incidents de jeu, à savoir:
    - 1.1.1 Les fautes d'équipe signalées par les arbitres dans le jeu, et signaler – au moyen d'un signal sonore – les fautes qui donnent lieu à un coup franc direct.  
La FSRH introduises les fautes d'équipes pour la saison 2010/2011.
    - 1.1.2 Les mesures disciplinaires prises par les arbitres
    - 1.1.3 Les temps morts concédés à chaque équipe dans chacune des périodes du match.
    - 1.1.4 Le résultat du match, indiquant les buts marqués par chaque équipe dans chacune des périodes du match.
  - 1.2 Mettre à jour les informations à fournir au public, à savoir:
    - 1.2.1 Le résultat du match et le temps de jeu restant, au cas où le tableau électronique ne fonctionnerait pas.
    - 1.2.2 Le nombre accumulé de fautes d'équipe déjà signalisées à chacune d'elles.  
La FSRH introduises les fautes d'équipes pour la saison 2010/2011.
    - 1.2.3 Les temps morts demandés par chaque équipe, en chacune des périodes du match.
    - 1.2.4 Quand une équipe joue en „power-play“, à la suite d'un carton bleu montré à l'entraîneur.
  - 1.3 Informer les arbitres des éventuelles infractions disciplinaires commises par les représentants des équipes dans l'enclos.
  - 1.4 Aider les arbitres à élaborer la feuille de match.
2. L'arbitre assistant / l'officiel doit contrôler et aussi aider le chronométreur, et assurer – en l'absence de celui-ci et à chaque fois que nécessaire – l'exercice de ses fonctions.

## **ARTICLE 9**

### **(Chronométrage et fonctions du chronométreur)**

1. Pour les épreuves officielles reconnues par la FIRS il est recommandé d'utiliser une horloge électronique lumineuse, contrôlée à partir de la table officielle de chronométrage, qui permet d'effectuer le décompte du temps de jeu.
  - 1.1 A chaque arrêt de jeu l'horloge est arrêtée, pour que le public et les joueurs soient parfaitement informés de la durée du match.
  - 1.2 Il est toutefois permis d'utiliser des chronomètres manuels, ce qui oblige la table officielle de chronométrage d'avoir un système bien visible informant le public sur le nombre de minutes qui restent à jouer.
2. La fonction du chronométreur consiste à:
  - 2.1 Contrôler la durée de chaque période de jeu, compte tenu de ce qui suit:
    - 2.1.1 Le décompte du temps commence au coup de sifflet de l'arbitre pour commencer le jeu.
    - 2.1.2 Quand le temps de jeu est terminé, faire un signal sonore pour indiquer aux arbitres qu'ils doivent donner le coup de sifflet final.
    - 2.1.3 Dans tous les cas, le jeu commence et se termine au coup de sifflet de l'arbitre. Le signal sonore des chronométreurs est seulement une indication.
  - 2.2 Contrôler la durée de la pause, et donner un signal sonore à 1 (une) minute de son terme.
  - 2.3 Contrôler les temps morts concédés, et informer le public quelle équipe a demandé le temps mort.
  - 2.4 Contrôler la durée des sanctions disciplinaires – les suspensions de joueurs et le temps de power-play – et tenir compte de ce qui suit:

- 2.4.1 Un joueur suspendu temporairement doit s'asseoir sur une des chaises placées à côté de la table officielle de chronométrage, près de l'enclos de son équipe. Il ne peut retourner sur la piste qu'après avoir achevé la durée de sa suspension.
- 2.4.2 Si, à la fin d'une période de jeu, un joueur n'a pas achevé la durée de sa suspension, il restera suspendu la période suivante jusqu'à achèvement de la peine.
- 2.4.3 Quand la durée de la suspension se termine, le joueur doit en être informé et autorisé à retourner dans l'enclos de son équipe.
- 2.4.4 Quand la durée de la pénalité de power-play infligée à une équipe se termine, le délégué de l'équipe doit en être informé immédiatement.

### CHAPITRE III

#### L'arbitrage – Encadrement fonctionnel

#### ARTICLE 10

##### (L'arbitrage)

1. Les arbitres sont les juges absolus sur la piste et leurs décisions en tout ce qui concerne le jeu sont définitives. Ils doivent agir avec bon sens et impartialité, et appliquer scrupuleusement les Règles du Jeu et les Règlements techniques en vigueur.
  - 1.1 Pour les incidents ou cas non prévus par les Règles du Jeu, les arbitres doivent décider selon leur conscience. Ils doivent essayer de régler tous les incidents, ainsi qu'analyser et juger d'éventuelles réclamations.
  - 1.2 Il est aussi du ressort des arbitres de veiller à ce que toutes les conditions requises pour la réalisation du match soient remplies; ils doivent vérifier l'état de la piste et toute autre situation, y compris l'équipement des joueurs.
2. Les arbitres doivent se présenter sur la piste dûment équipés et à temps. Ils doivent garantir que les matches commencent à l'heure prévue. Les arbitres doivent se déplacer sur la piste de façon à suivre le jeu de près.
  - 2.1 Les arbitres peuvent sanctionner disciplinairement les joueurs et autres membres des équipes, avant le début de jeu ou pendant celui-ci, pendant l'intervalle ou même après le match. Ils agiront avec la sévérité nécessaire pour que le match se déroule correctement et sans brutalité.
  - 2.2 Seulement en cas de problèmes graves liés au comportement du public ou quand un joueur ou autre membre d'une équipe – *qui se trouve dans son enclos ou dans la zone de la table officielle de chronométrage* – refuse de se soumettre aux instructions de l'arbitre, les arbitres peuvent demander l'intervention policière.
3. Dans le but d'améliorer la performance technique des arbitres internationaux, il appartient à la **CIA – Commission Internationale des Arbitres** de:
  - 3.1 Elaborer et diffuser un „Manuel d'arbitrage“, qui systématise les procédures administratives et l'interprétation des Règles du Jeu, dans le but de promouvoir l'application uniforme de celles-ci.
  - 3.2 Elaborer et institutionnaliser un système d'évaluation et de classement annuel des arbitres internationaux, et garantir la promotion de ceux qui se révèlent les plus aptes.
  - 3.3 Recruter, former et sélectionner des délégués techniques, dont la fonction est d'observer et d'évaluer régulièrement l'action et la performance des arbitres internationaux, notamment lors des principales épreuves de niveau mondial et européen.

**ARTICLE 11**

**(Délégués techniques – Sélection, désignation et compétence)**

1. Le délégué technique doit être un observateur rigoureux, il doit juger avec impartialité et évaluer objectivement les capacités techniques des arbitres qu'il observe, et rapporter avec précision:
  - 1.1 Les situations où l'arbitre n'applique pas correctement les Règles et Règlements.
  - 1.2 L'occurrence d'erreurs grossières ou de manque d'objectivité dans l'analyse et le jugement de problèmes disciplinaires.
2. Il appartient au Président de la CIA d'assurer le recrutement, la formation, la sélection et la nomination des délégués techniques pour l'observation et l'évaluation des arbitres internationaux.
  - 2.1 Les membres des organes internationaux d'arbitrage (CIA/CEA), ainsi que les anciens arbitres internationaux forment le terrain préférentiel de recrutement de futurs délégués techniques.
  - 2.2 La sélection des candidats pour la fonction de délégué technique implique un examen technique, à effectuer à la fin d'un cours de formation spécifique que la CIA doit organiser chaque année.
3. Sous la coordination fonctionnelle de la CIA, la fonction des délégués techniques est la suivante:
  - 3.1 Observer et évaluer les actions et la performance des arbitres internationaux de Rink-Hockey. Ils occupent à cette fin la place qui leur est réservée à la table officielle de chronométrage.
  - 3.2 Rédiger un rapport technique d'évaluation pour chaque observation effectuée, décrivant, avec la rigueur et la précision nécessaires, toutes les anomalies, erreurs et/ou infractions éventuellement commises par l'arbitre observé.

**ARTICLE 12**

**(Désignation des arbitres)**

1. Pour les compétitions internationales entre clubs ou entre sélections nationales de pays membres de la FIRS, les matches sont dirigés par 2 (deux) arbitres internationaux, désignés par la Commission internationale d'arbitres (CIA/CEA) concernée par l'épreuve.
2. Pour les compétitions organisées par les Fédérations nationales, les matches peuvent être dirigés par 1 (un) ou 2 (deux) arbitres officiels, en conformité avec le Règlement respectif, désignés par le Conseil d'arbitrage de leur juridiction.
3. Les désignations seront communiquées aux arbitres – par écrit ou par téléphone (avec confirmation postérieure par écrit) – suffisamment à l'avance.

**ARTICLE 13**

**(Equipe et instruments des arbitres)**

1. La tenue à utiliser par les arbitres, y inclus l'arbitre assistant / l'**officiel**, est composée de:
  - 1.1 Une chemise (manches longues ou courtes), avec l'insigne officiel sur la poitrine du côté gauche.
    - 1.1.1 Les arbitres internationaux doivent porter l'insigne de la CIA – Commission Internationale des Arbitres.



- 1.1.2 Les arbitres officiels des Fédérations nationales doivent toujours utiliser l'insigne de leur propre Conseil d'arbitrage.
- 1.2 Pantalon, chaussettes et chaussures de sport de couleur blanche.



2. Les arbitres du jeu doivent être équipés des instruments suivants:
- 2.1 Un sifflet d'un modèle officiel agréé par la CIA.
  - 2.2 Deux cartons de 12 x 9 (douze sur neuf) centimètres, un bleu et un rouge.  
*Trois cartons de 12 x 9 (douze sur neuf) centimètres, un jaune, un bleu et un rouge.*
  - 2.3 Un stylo et un formulaire spécifique pour enregistrer les mesures disciplinaires appliquées pendant le match.
  - 2.4 Une montre et un mouchoir.



3. La couleur de la tenue des arbitres de jeu doit différer des couleurs de l'équipement des équipes.
- 3.1 Dans les matches dirigés par deux arbitres, les deux doivent porter les mêmes couleurs.



3.2 La couleur de la tenue de l'arbitre assistant peut être différente de celle des arbitres de jeu.



4. La publicité est permise sur l'équipement des arbitres, mais doit respecter les limites suivantes:

- 4.1 Deux bandes publicitaires – au maximum 17 (dix-sept) centimètres de haut – sur la chemise, une sur le devant, l'autre sur le dos.
- 4.2 Un logo publicitaire – au maximum (dix) centimètres de haut – sur chacune des manches.
- 4.3 L'utilisation de publicité sur la tenue des arbitres dans les championnats du monde dépend exclusivement du CIRH.
- 4.4 **Sont interdits: les textes choquants, racistes ou sexistes, la publicité pour l'alcool, le tabac et les drogues.**

#### **ARTICLE 14**

#### **(Gestes de l'arbitre dans le jeu)**

Les arbitres utiliseront les gestes établis par les Règles du Jeu et Règlements techniques pour diriger les joueurs sur la piste. Ces gestes doivent être clairs, comme sur les images présentées ci-après:

#### **1. TEMPS DE POSSESSION DE LA BALLE PAR UNE EQUIPE DANS SA ZONE DE DEFENSE**

Quand une équipe est en possession de la balle dans sa zone de défense, les arbitres doivent faire le décompte du temps, en faisant un mouvement intermittent avec les bras à la hauteur de la ceinture au passage de chaque seconde.



## **2. FAUTES D'ÉQUIPES**

L'arbitre lève un bras pour signaler à la table officielle de chronométrage d'enregistrer une faute d'équipe, et pointe l'autre bras vers la zone de défense de l'équipe fautive:

Note importante

Quand l'arbitre concède la règle de l'avantage, et ne siffle pas la faute, il doit cependant la signaler comme indiqué ci-dessus.

Les fautes équipes sont introduites pour la saison 2010/2011.



## **3. POURSUIVRE LE JEU/ REGLE DE L'AVANTAGE**

Il n'est pas obligatoire de signaler l'application de la règle de l'avantage, mais si l'arbitre choisit de le faire, il tiendra les deux bras devant lui de façon à former un angle de plus ou moins 60° avec le corps, la paume de la main tournée vers le haut.



## **4. COUP FRANC INDIRECT**

Pour signaler une „faute technique“ sanctionnée avec un „coup franc indirect“, l'arbitre doit:

1. Tendre un des ses bras pour indiquer l'endroit où la balle doit être placée.
2. Indiquer l'équipe pénalisée avec l'autre bras tendu horizontalement pointant vers la moitié de la piste de l'équipe fautive.



## **5. MESURES DISCIPLINAIRES (CARTONS)**

### **Situation 1**

Avant de montrer le carton à un joueur en piste, l'arbitre doit isoler le fautif et l'obliger à se placer à une distance de 2 mètres (environ).  
Seulement après, l'arbitre montrera le carton, en levant le bras dont la main le tient.



### **Situation 2**

Après avoir montré le carton, l'arbitre indiquera à la table de chronométrage le numéro du joueur fautif – de façon à éliminer tout doute.



### **Situation 3**

Ensuite, l'arbitre désignera la moitié de piste de l'équipe du joueur fautif en étendant un bras perpendiculairement à son corps.



### **Situation 4**

**(Uniquement en cas d'expulsions)**

Quand un joueur est expulsé de manière temporaire, l'arbitre indique à la table de chronométrage le nombre de minutes que le joueur fautif devra purger.



## **6. PENALTY ET COUP FRANC DIRECT**

### **Situation 1**

Pour signaler un penalty ou un coup franc direct, l'arbitre doit se diriger vers la marque, en désignant l'endroit où la balle devra être placée.



### **Situation 2**

A l'exception du joueur qui exécute le coup et du gardien de l'équipe fautive, tous les joueurs se placent dans la surface de réparation de l'équipe qui exécute le coup, ceci sous le contrôle d'un des arbitres. Celui-ci donne le signal à l'autre arbitre quand il peut faire donner l'ordre de tirer.



### **Situation 3**

L'arbitre qui contrôle l'exécution du coup, lève un bras pour indiquer au joueur qu'il peut tirer.

L'arbitre siffle pour débloquer la balle.



#### Moment 4

L'arbitre qui contrôle l'exécution commence avec l'autre bras, le décompte des 5 secondes accordées pour commencer le coup.

L'arbitre siffle pour débloquer la balle.



#### 7. ENTRE-DEUX

Pour signaler un entre-deux, l'arbitre doit lever un bras, la paume de la main tournée vers l'avant et deux doigts bien ouverts (signal en V), tandis que l'autre bras désigne l'endroit où l'entre-deux va être effectué.



#### 8. TEMPS MORT (TIME-OUT)

Pour signaler qu'un temps mort est accordé, l'arbitre tiendra une main, paume ouverte, en position verticale et placera l'autre main sur celle-ci en position horizontale, également paume ouverte.



#### 9. COIN DE PENALTY

Pour signaler que la balle doit être remise en jeu dans l'un des coins de la surface de réparation, l'arbitre placera les bras au-dessus de sa tête, les mains jointes par les bouts des doigts, de façon à former un triangle.



## 10. INDICATION A LA TABLE DE CHRONOMETRAGE DU JOUEUR QUI A MARQUE UN BUT

Pour signaler qu'un but a été marqué, l'arbitre doit siffler et – après avoir pointé vers le centre de la piste – indiquer clairement à la table officielle de chronométrage, le numéro du joueur qui a marqué le but, afin qu'il puisse être enregistré sur la feuille de match.



## 11. AVERTISSEMENT DE PRATIQUE DE JEU PASSIF

Quand l'équipe qui attaque pratique un jeu passif, un des arbitres doit lever les deux bras bien au-dessus de sa tête, pour avertir l'équipe de cette situation. A partir de ce moment, l'équipe attaquante aura 5 (cinq) secondes pour conclure son attaque et tirer sur la cage de l'adversaire.

Note importante :

Dans les matches dirigés par deux arbitres, immédiatement après que l'un des arbitres donne l'avertissement de jeu passif, l'autre arbitre doit assurer, en utilisant les gestes décrits au point 1 de cet article, le décompte des 5 secondes additionnelles pour que soit effectué un tir à la cage de l'équipe adverse, et siffler l'arrêt du jeu si le tir n'a pas lieu.



## ARTICLE 15 (Feuille de match)

1. Pour chaque match des épreuves officielles reconnues par la FIRS, une feuille de match doit être rédigée et signée par les arbitres. La feuille de match doit contenir les informations suivantes:
  - 1.1 Lieu, date et heure du début et de la fin du match
  - 1.2 Résultat final du match, avec indication des buts marqués par chaque équipe dans chaque période du match
  - 1.3 Les joueurs inscrits pour le match, avec indication du numéro du document utilisé pour confirmer leur identité, ainsi que:
    - 1.3.1 Leurs numéros d'ordre
    - 1.3.2 Les joueurs qui ont les fonctions de:
      - a) gardien de but,
      - b) capitaine et capitaine adjoint de l'équipe
    - 1.3.3 Les joueurs qui ont marqué les buts.
  - 1.4 L'identification des autres membres des équipes inscrites dans le jeu, avec indication du numéro de document utilisé pour confirmer leur identité et les fonctions exercées, en tenant compte des limites réglementaires:
    - 1.4.1 2 (deux) délégués d'équipe
    - 1.4.2 1 (un) entraîneur
    - 1.4.3 1 (un) entraîneur adjoint (ou préparateur physique)
    - 1.4.4 1 (un) médecin
    - 1.4.5 1 (un) masseur (ou physiothérapeute)

- 1.4.6 1 (un) mécanicien (ou soigneur)
  - 1.5 Les mesures disciplinaires appliquées pendant le match, aux joueurs et autres membres des équipes, en spécifiant le type de carton montré (**jaune**, bleu et/ou rouge).
  - 1.6 ~~Le nombre de fautes d'équipe signalées à chacune d'elles.~~
  - 1.7 Les temps morts demandés par chaque équipe, dans chaque période du jeu.
  - 1.8 Des informations sur toute réclamation adressée à l'arbitre par le capitaine d'une des équipes.
2. L'identification des arbitres du jeu, ~~l'arbitre assistant~~ **des officiels**, du chronométreur et des autres personnes à la table officielle de chronométrage, avec la spécification de leur fonction.
  3. Après le match, la feuille de match doit être signée par ~~l'arbitre assistant~~ **l'officiel** et par les capitaines des deux équipes.
    - 3.1 Au cas où le capitaine et/ou le capitaine adjoint de l'équipe refusent de signer la feuille de match, l'arbitre doit rédiger un «Rapport confidentiel» sur les faits, destiné aux entités compétentes.
    - 3.2 Au cas où le capitaine et/ou capitaine adjoint auraient été expulsés, la feuille de match sera signée par le joueur qui aura été désigné pour assumer les fonctions de capitaine d'équipe.
  4. Les arbitres doivent signer la feuille de match après avoir vérifié soigneusement les enregistrements effectués et y avoir mentionné (le cas échéant) qu'un *document spécifique et complémentaire (le rapport confidentiel d'arbitrage)* sera envoyé par la suite avec les informations additionnelles, en conformité avec le point 5 de cet article.
    - 4.1 L'original et la copie conforme de la feuille de match restent en possession des arbitres, qui les remettront par la suite – *avec le rapport confidentiel le cas échéant* – à l'organisateur et à l'organe d'arbitrage responsable pour la désignation des arbitres.

**L'original de la feuille de match restent en possession des arbitres, qui le remettront par la suite. Avec le rapport confidentiel le cas échéant – au responsable de la ligue de la Commission Technique. La copie jaune de la feuille de match est envoyée au chef de la Commission d'Arbitre.**
    - 4.2 Chacune des équipes recevra, par le biais d'un de ses délégués, une copie de la feuille de match.
  5. **RAPPORT CONFIDENTIEL D'ARBITRAGE:** Ce rapport n'est élaboré que lors d'incidents graves et spécifiques ou de situations exigeant des informations complémentaires: la description exacte, objective et rigoureuse des faits survenus dans le jeu, à savoir:
    - 5.1 Les expulsions *suite à des cartons rouges* doivent faire l'objet d'un rapport, qui décrit en détail les fautes commises, les circonstances et les causes, en spécifiant clairement:
      - 5.1.1 Les offenses ou injures éventuellement proférées;
      - 5.1.2 Les cas de comportement grossier ou violent – *comme les agressions et/ou les réactions aux agressions* – et comment ils se sont passés – *coup de poing, coup de pied, coup de crosse, etc.* – et la partie du corps atteinte par le coup.
    - 5.2 Les situations qui se rapportent à la non-réalisation ou la fin anticipée d'un match, indiquer les motifs et les circonstances qui ont déterminé la décision des arbitres.
    - 5.3 Les cas de force majeure et les situations où l'intégrité physique des arbitres a été menacée et poussant ceux-ci à s'en aller.
    - 5.4 Toute autre question pertinente, en particulier:
      - 5.4.1 Les raisons et/ou anomalies qui se rapportent à un match qui a commencé en retard sur l'horaire, ou aux arbitres qui sont arrivés en retard sur la piste.
      - 5.4.2 De possibles défauts dans les conditions de l'enceinte de jeu, et également des problèmes constatés avec le nombre de forces de police présentes, ou la présence irrégulière de personnes près des vestiaires des arbitres, de la table de chronométrage ou de l'enclos des équipes.

## CHAPITRE IV

### Equipements, protections et instruments des joueurs

#### ARTICLE 16

#### (Equipement de base des joueurs)

1. Dans le jeu de rink-hockey, les joueurs doivent utiliser l'équipement suivant:
  - 1.1 Maillots, shorts et chaussettes, en conformité avec le point 4 de cet article.
  - 1.2 Une paire de patins à roulettes, en conformité avec le point 5 de cet article.
  - 1.2 Une crosse, en conformité avec le point 6 de cet article.
2. Dans le cas particulier du gardien de but, l'utilisation d'un équipement spécifique de protection est également obligatoire, en conformité avec l'article 17 de ce Règlement. .
3. Tous les joueurs, y inclus le gardien, peuvent porter des équipements de protection, en conformité avec l'article 18 de ce Règlement.
4. Les équipes doivent porter des maillots, shorts et chaussettes aux couleurs de la nation ou du club qu'ils représentent, sauf le gardien, qui peut porter un maillot de couleur différente, mais distincte de celle utilisée par les joueurs de l'équipe adverse (y compris le gardien).
  - 4.1 Les maillots des joueurs, y inclus du gardien, doivent être identifiés par un numéro de 1 (un) à 99 (quatre-vingt-dix-neuf).
    - 4.1.1 Les numéros doivent figurer au dos, être d'une seule couleur qui contraste avec celle du maillot, et avoir au moins 30 (trente) centimètres de haut.
    - 4.1.2 Sans préjudice de l'alinéa précédent, les numéros peuvent également figurer sur le devant des maillots et des shorts.
  - 4.2 Indépendamment des numéros utilisés pour les gardiens, ces derniers doivent être spécifiquement identifiés comme tels sur la feuille de match.

Le gardien de but est identifié comme tel, s'il est inscrit à la première et/ou à la dernière ligne de la composition de l'équipe sur la feuille de match.
  - 4.3 Si les deux équipes – *ou les gardiens* – ont des couleurs identiques ou pouvant prêter à confusion, les arbitres devront procéder comme suit:
    - 4.3.1 Essayer d'arriver à un accord entre les équipes pour éliminer le problème.
    - 4.3.2 Si les équipes n'arrivent pas à se mettre d'accord, l'équipe qui reçoit – *ou considérée comme telle sur le calendrier officiel* – est obligée de changer de couleurs. Ce changement concerne aussi le maillot du gardien, au besoin.
  - 4.4 Le capitaine de chaque équipe est identifié par un brassard dont la couleur doit être différente de celle de son maillot.
    - 4.4.1 Si le capitaine d'équipe est remplacé, il ne doit pas passer son brassard à un coéquipier, mais indiquer aux arbitres qui le remplace sur la piste.
    - 4.3.2 Si le capitaine d'équipe est expulsé – *ou blessé et empêché de continuer dans le jeu* – le brassard doit être passé au capitaine adjoint inscrit sur la feuille de match.
5. Les joueurs doivent porter des chaussures fixées aux patins à roulettes. Chacun des patins a 4 (quatre) roues, *qui doivent rouler librement. Les roues sont placées deux à deux, parallèlement, sur deux axes transversaux.* En aucun cas n'est-il permis d'utiliser des patins en ligne.
  - 5.1 Toute protection métallique placée sur les chaussures, même si elle est recouverte d'un autre matériau, est interdite.
  - 5.2 Les roues ne doivent pas avoir un diamètre inférieur à 3 (trois) centimètres. Aucun type de protection supplémentaire ne peut être placé entre les essieux avant et arrière des roues.

- 5.3** Des freins peuvent être fixés à l'avant, sur la chaussure ou les patins, avec un diamètre jamais supérieur à 5 (cinq) centimètres, à condition qu'ils ne présentent aucun danger pour les autres joueurs.

### Patins des joueurs



- 5.4** Le diamètre des roues des patins des gardiens peut être inférieur à celui des joueurs, ce qui permet une meilleure stabilité dans la défense de leur cage.

### Patins des gardiens



- 6.** La crosse, y compris celle du gardien de but, doit présenter les caractéristiques suivantes:
- 6.1** La crosse doit être en bois ou en plastique ou un autre matériau agréé par le CIRH. Elle ne peut pas être en métal ni avoir des renforcements métalliques. Des bandages adhésifs ou ligatures en toile sont autorisés.
  - 6.2** La partie inférieure de la crosse doit être plate. La longueur de la crosse, mesure prise en suivant la courbe extérieure, est de:
    - 6.2.1** Longueur maximale 115 (cent quinze) centimètres
    - 6.2.2** Longueur minimale 90 (quatre-vingt-dix) centimètres
  - 6.3** Elle doit pouvoir passer au travers d'un anneau de 5 (cinq) centimètres de diamètre et son poids ne peut excéder 500 (cinq cent) grammes. .

### La crosse



**ARTICLE 17**

**(Equipeement obligatoire de gardien de but)**

1. En complément de l'article 16, les gardiens de but sont obligés de porter les protections suivantes:
  - 1.1 Un masque de protection totale ou un casque avec visière, en conformité avec le point 2 de cet article.
  - 1.2 Un plastron, en conformité avec le point 3 de cet article.
  - 1.3 Deux gants de gardien, en conformité avec le point 4 de cet article.
  - 1.4 Deux jambières de gardien, en conformité avec le point 5 de cet article.
  
2. Sous réserve de point 1.3 de l'Article 12 des Règles de Jeu, le gardien de but doit obligatoirement porter – *pour la protection de la tête* - une des protections suivantes :
  - a) une masque de protection intégrale
  - b) un casque et visière

Ces protections sont fabriquées en une pièce ou en deux pièces assemblées, attaché au moyen de lanières. Le casque ou masque est en matière plastique rigide ou un autre matériau qui, s'il y a des pièces en métal, sera capitonné (avec du plastic, du cuir ou du caoutchouc), pour ne pas mettre en danger l'intégrité physique des autres joueurs.

**Masque de protection des gardiens de but**



3. Le port du plastron est obligatoire pour les gardiens de but. Un plastron doit être fait d'une seule pièce – y inclus les épaulières et protections pour les bras – et il est porté sous le maillot. Les protections de la poitrine et des épaules doivent être faites en matière plastique suffisamment flexible pour se serrer contre le corps du gardien. L'épaisseur des protections ne doit en aucun cas être supérieure à 1,5 (un virgule cinq) centimètres.

**Plastron du gardien**



- 3.1 Le port additionnel des pièces de protection suivantes est facultatif:
  - 3.1.1 Un protège-cou, ajusté à celui-ci, d'une hauteur maximale de 5 (cinq) centimètres. Si le gardien utilise un protège-cou, ce dernier doit obligatoirement être porté sous le plastron.
  - 3.1.2 Des cuissards élastiques ou semi-rigides pour les cuisses, en matière plastique. Ils seront ajustés aux cuisses, de forme tubulaire, et d'une épaisseur maximale de 0,5 (zéro virgule cinq) centimètre.
- 3.2 En aucun cas il n'est permis d'utiliser d'autres matériaux, qui permettraient d'augmenter les dimensions naturelles des protections mentionnées ci-dessus.

4. Les matériaux autorisés pour la confection des gants du gardien de but sont le cuir, le tissu, la toile ou les matières synthétiques ou plastiques, ou autres agréés par le CIRH, à condition qu'elles soient malléables et flexibles. Ces protections ne doivent jamais contenir, *que ce soit à l'intérieur ou à l'extérieur*, aucune substance ou armature métallique ni aucun autre matériau qui pourrait être considéré comme dangereux pour l'intégrité physique de l'utilisateur ou des autres joueurs. Les deux gants ne sont pas de la même forme et n'ont pas le même usage, mais chacun doit être confectionné en respectant la forme et les dimensions définies ci-après.
- 4.1 Les gants du gardien de but sont destinés à la protection des mains et partiellement des bras. Les deux gants n'ont pas la même forme, ni le même usage. Chacun des deux gants doit être confectionné en respectant la forme et les dimensions ci-après définies pour chacun d'eux:
- |       |                                  |                             |
|-------|----------------------------------|-----------------------------|
| 4.1.1 | Longueur maximum du gant         | 40 (quarante) centimètres   |
| 4.1.2 | Largeur maximum pouce ouvert     | 25 (vingt-cinq) centimètres |
| 4.1.3 | Largeur maximum 4 doigts ouverts | 20 (vingt) centimètres      |
| 4.1.4 | Épaisseur maximum du gant        | 5 (cinq) centimètres        |
- 4.2 Un des gants doit être flexible et articulé pour permettre au gardien de tenir et de manipuler sa crosse.

### Gant flexible de gardien



- 4.3 L'autre gant peut être confectionné de façon moins flexible, mais à l'intérieur la main doit pouvoir rester ouverte, les doigts séparés.

### Gant semi-rigide de gardien de but



Foto 12: Guantes de Portero

5. Les jambières du gardien de but doivent être fabriquées en cuir ou un autre matériau similaire agréé par le CIRH. Elles sont d'une seule pièce ou de deux pièces assemblées, attachées autour des jambes par des lanières, pour garantir la protection partielle des jambes et des pieds.
- 5.1 Les dimensions maximales des jambières sont définies ci-après.
- |       |                    |  |
|-------|--------------------|--|
| 5.1.1 | Largeur, au sommet | 30 (trente) centimètres                    |
| 5.1.2 | Largeur, au milieu | 27,5 (vingt-sept virgule cinq) centimètres |

- |       |                                |                                |
|-------|--------------------------------|--------------------------------|
| 5.1.3 | Largeur, à la base             | 30 (trente) centimètres        |
| 5.1.4 | Hauteur totale                 | 65 (soixante-cinq) centimètres |
| 5.1.5 | Épaisseur sur toute la hauteur | 5 (cinq) centimètres           |

### Jambières de gardien de but



- 5.2** Les protections des pieds (sabots) peuvent être séparées ou non des jambières, mais en aucun cas, la hauteur totale (sabot + jambièrre) ne doit dépasser le maximum de 65 (soixante-cinq) centimètres (mesures extérieures).
- 5.2.1** Ces protections (sabots) doivent avoir une largeur maximum de 25 (vingt-cinq) centimètres au niveau de l'ajustement à la base de la jambièrre. Le renfort le long de la chaussure doit avoir une hauteur sur les côtés de 11 (onze) centimètres et une profondeur de 20 (vingt) centimètres (mesures extérieures).
- 5.2.2** L'épaisseur maximum autorisée pour ces protections est de 5 (cinq) centimètres.
- 5.2.3** Chaque jambièrre doit être fixée autour de chaque membre inférieur (jambe + pied) par deux ou trois lanières au maximum. Ces lanières peuvent être fixées à travers la partie avant ou à partir de l'extrémité des côtés, mais doivent toujours être autour des jambes.
- 5.3** Les matériaux autorisés pour la confection des jambières sont le cuir, le tissu, la toile, les matières synthétiques ou plastiques à condition qu'elles soient malléables et flexibles. Ces protections ne doivent jamais contenir, *ni à l'intérieur, ni à l'extérieur*, aucune substance ou armature métallique ou autre matériau qui pourrait être dangereux pour l'intégrité physique de l'utilisateur et/ou des autres joueurs.

### **ARTICLE 18**

#### **(Équipement facultatif de protection des joueurs)**

1. Tous les joueurs, y inclus les gardiens, peuvent porter des équipements de protection placés directement sur le corps et parfaitement ajustés à celui-ci, et qui visent exclusivement à préserver leur intégrité physique. Elles ne doivent pas donner à leur utilisateur un quelconque avantage injuste dans le jeu.
2. Les joueurs sont autorisés à utiliser, pour leur protection corporelle, les équipements suivants:
  - 2.1 Des gants rembourrés, de 2,5 (deux virgule cinq) centimètres maximum d'épaisseur. Les doigts des gants doivent être entièrement séparés et la longueur mesurée entre la ligne du poignet et l'avant-bras ne peut dépasser 10 (dix) centimètres.

### Gant des joueurs de champ



- 2.2 Des genouillères rembourrées, de 2,5 (deux virgule cinq) centimètres maximum d'épaisseur, pour protéger exclusivement les genoux.

### Genouillères des joueurs



- 2.3. Des protège-tibias, de 5 (cinq) centimètres maximum d'épaisseur, ajustés sur les jambes et placés sous les chaussettes.

### Protège-tibias des joueurs



- 2.4 Une coquille, en matière plastique résistante, pour protéger les parties génitales.

### Coquille et porte-coquille



- 2.5 Des coudières, fabriquées dans un matériau non rigide, sans danger pour les autres joueurs.

- 2.6 Un casque léger, en cuir ou en plastique non rigide, pour la protection de la tête.

**Seuls les casques autorisés par la FSRH sont permis dans les catégories Jun. B/C/D. Dans toutes les autres catégories le port d'un casque est interdit.**

3. Chaque fois que les arbitres constatent qu'un joueur – et en particulier un gardien de but – porte des équipements ou protections irrégulières, ils doivent immédiatement obliger ce joueur à quitter la piste. Il ne pourra retourner qu'en tenue réglementaire.

- 3.1 Le gardien de but ou joueur exclu du jeu, aux terme du point précédent, devra remettre en ordre les irrégularités détectées. Il appartient à l'arbitre auxiliaire de vérifier la situation.

- 3.2 Après que l'arbitre ait confirmé qu l'équipement et les protections du gardien de but ou du joueur en question sont en ordre, le gardien ou le joueur peut retourner dans l'enclos de son équipe, mais ne pourra retourner sur la piste de jeu quand l'entraîneur en décide.

**ARTICLE 19**

**(Publicité sur l'équipement des joueurs)**

1. La publicité sur les tenues de jeu est permise, à condition qu'elle ne gêne pas l'identification correcte des couleurs des équipes et respecte les dimensions maximales suivantes:
 

1.1 Maillot (devant)	17 (dix-sept) centimètres de haut
1.2 Maillot (dos)	12 (douze) centimètres de haut
1.3 Manches du maillot	10 (dix) centimètres de haut
1.4 Shorts (devant et à l'arrière)	7 (sept) centimètres de haut
1.5 Chaussettes	7 (sept) centimètres de haut
  
2. La publicité sur l'équipement des joueurs peut être commerciale (entreprise ou marques). Toute espèce de propagande de nature politique ou religieuse est totalement interdite.  
**Les textes choquants, racistes ou sexistes, la publicité pour l'alcool, le tabac et les drogues sont interdits.**

**Publicité sur l'équipement des joueurs**



**CHAPITRE V****Classement des équipes – Départage en cas d'égalité****ARTICLE 20****(Classement des équipes et critères de départage)**

1. Dans les épreuves, tournois et compétitions disputés par points, les points sont attribués de la façon suivante:
  - 1.1 **VICTOIRE** 3 (trois) points
  - 1.2 **EGALITE** 1 (un) point
  - 1.3 **DEFAITE** 0 (zéro) points
  - 1.2 **FORFAIT** 0 (zéro) points
  
2. Dans les épreuves, tournois et compétitions où la somme des points obtenus par les équipes détermine le classement final, le vainqueur est celui qui a le plus grand nombre de points.
  
3. Si, à la fin d'une quelconque phase d'une compétition ou épreuve, il y a égalité de points entre deux équipes ou plus, les formules suivantes de départage seront appliquées:
  - 3.1 Dans le cas d'égalité de points entre deux équipes, l'on considère seulement les résultats obtenus dans la phase en question. Le vainqueur est déterminé de la manière suivante:
    - 3.1.1 L'équipe qui a gagné le plus grand nombre de points dans les matches joués entre les deux équipes concernées obtiendra le meilleur classement.
    - 3.1.2 Si l'égalité persiste, le classement sera déterminé par la plus grande différence entre les buts marqués et les buts encaissés dans les matches joués entre les deux équipes.
    - 3.1.3 Si l'égalité persiste encore, le classement sera déterminé par la plus grande différence entre les buts marqués et les buts encaissés dans tous les matches joués dans cette phase de l'épreuve.
    - 3.1.4 S'il y a toujours égalité, le classement se fera par la division du nombre total de buts marqués par le nombre total de buts encaissés dans tous les matches réalisés dans cette phase de l'épreuve.
  - 3.2 Dans le cas d'égalité de points entre trois équipes ou plus, l'on considère seulement les résultats obtenus dans la phase en question. Le départage est effectué ainsi:
    - 3.2.1 Le nombre de points obtenus dans les matches joués entre les équipes concernées déterminera le meilleur classement, en ordre décroissant.
    - 3.2.2 Si l'égalité persiste entre toutes ou plusieurs équipes, le classement sera déterminé par la plus grande différence entre le total des buts marqués et le total des buts encaissés dans les matches réalisés entre les équipes concernées.
    - 3.2.3 Si l'égalité persiste entre toutes ou plusieurs des équipes, le classement sera déterminé par la plus grande différence entre le total des buts marqués et le total des buts encaissés dans les matches réalisés au long de toute la phase de l'épreuve.
    - 3.2.4 Si l'égalité persiste entre toutes ou quelques-unes des équipes, le classement sera déterminé par le meilleur quotient général obtenu en faisant la division du nombre total de buts marqués par le nombre total de buts encaissés dans les matches réalisés entre les équipes concernées.
    - 3.2.5 Si l'égalité persiste entre toutes ou quelques-unes des équipes, le classement sera déterminé par le meilleur quotient général obtenu en faisant la division du nombre total des buts marqués par le nombre total des buts encaissés dans les matches réalisés au long de toute la phase en question.
  - 3.3 Si, malgré l'application des paragraphes 3.1 ou 3.2 de cet article, l'égalité au classement se maintient toujours, le départage sera fait en jouant un nouveau match ou de nouveaux matches entre les équipes en situation d'égalité ou – si ceci n'est pas possible pour des raisons de calendrier – au moyen d'un tirage au sort, qui sera fait par l'organisateur de l'épreuve en présence des délégués des équipes concernées.