

COMMISSION TECHNIQUE DE RINK HOCKEY

REGLEMENT OFFICIEL

- Règles du Jeu
- Règlement Technique
- Règles d'Arbitrage

Mise à jour : juin 2026

Effectif pour les événements européens et intercontinentaux dès août 2026, pour l'Afrique, l'Amérique et l'Océanie dès janvier 2027.

INDEXES

<u>INDEX REGLES DU JEU</u>	<u>5</u>
<u>INDEX REGLEMENT TECHNIQUE</u>	<u>45</u>
<u>INDEX REGLES D'ARBITRAGE</u>	<u>72</u>

INDEX REGLES DU JEU

CHAPITRE I	A PROPOS DU JEU	5
ARTICLE 1	(Jeu de Rink Hockey)	5
ARTICLE 2	(Composition des Équipes)	5
ARTICLE 3	(Temps de Jeu)	6
ARTICLE 4	(Zones de Jeu)	7
CHAPITRE II	SITUATIONS SPECIFIQUES	8
ARTICLE 5	(Commencer et Reprendre le Jeu)	8
ARTICLE 6	(Jouer la Balle)	8
ARTICLE 7	(Marquer et Valider un But)	9
ARTICLE 8	(Remplacements)	10
ARTICLE 9	(Temps Morts)	12
ARTICLE 10	(Jeu Passif et Antijeu)	13
ARTICLE 11	(Nombre Minimum de Joueurs)	14
ARTICLE 12	(Placement et Intervention des Gardiens de But)	15
ARTICLE 13	(Entre-deux)	15
ARTICLE 14	(Joueurs Blessés sur la Piste)	16
CHAPITRE III	INFRACTIONS ET FAUTES	17
ARTICLE 15	(Fautes Techniques)	17
ARTICLE 16	(Avertissements)	18
ARTICLE 17	(Fautes d'Équipe)	19
ARTICLE 18	(Fautes Graves)	20
ARTICLE 19	(Fautes très Graves)	21

CHAPITRE IV	SANCTIONS TECHNIQUES	24
ARTICLE 20	(Questions Générales)	24
ARTICLE 21	(Fautes Techniques)	25
ARTICLE 22	(Cartons Jaunes)	26
ARTICLE 23	(Fautes d'Équipe)	26
ARTICLE 24	(Fautes Graves)	27
ARTICLE 25	(Fautes très Graves)	28
 CHAPITRE V	 EXECUTION DES SANCTIONS	 29
ARTICLE 26	(Loi de l'Avantage)	29
ARTICLE 27	(Coup Franc Indirect)	29
ARTICLE 28	(Coup Franc Direct)	31
ARTICLE 29	(Penalty)	31
ARTICLE 30	(Problèmes Courants lors de Coup Franc Direct et Penalty)	32
ARTICLE 31	(Jouer en Infériorité Numérique)	34
 CHAPITRE VI	 PROLONGATIONS, TIRS AU BUT ET CLASSEMENT	 36
ARTICLE 32	(Prolongations et Tirs au But)	36
ARTICLE 33	(Points et Classement)	38
 CHAPITRE VII	 SITUATIONS ADMINISTRATIVES	 41
ARTICLE 34	(Protêts)	41
ARTICLE 35	(Non-Présentation et Abandon)	42

CHAPITRE I - A PROPOS DU JEU

ARTICLE 1 (Jeu de Rink Hockey)

1. Le jeu de Rink Hockey se pratique sur une surface rectangulaire, plane et lisse, et entre deux équipes.
2. Les matchs se jouent sur des pistes intérieures ou extérieures, sous différentes conditions météorologiques, de jour comme de nuit, à la lumière naturelle ou artificielle.
3. Les joueurs utilisent des patins à roulettes équipés de quatre roues disposées parallèlement le long de deux axes transversaux. L'utilisation de patins à roulettes en ligne est également autorisée, à condition qu'ils répondent à toutes les exigences de sécurité et couvrent l'ensemble du pied. Les joueurs tentent de marquer un but dans la cage adverse uniquement à l'aide de leur crosse.
4. Un ou deux arbitres principaux sont chargés de faire appliquer les règles du jeu. Ils sont assistés dans le contrôle des temps de jeu par un arbitre auxiliaire, également désigné officiellement, qui gère la table officielle du jeu située à l'extérieur de la piste, en position centrale et collée à la bande.

ARTICLE 2 (Composition des Équipes)

1. Une équipe est composée de dix (10) joueurs et six (6) représentants techniques, avec :
 - a. Huit (8) joueurs de champ et deux (2) gardiens de but.
 - b. Un (1) délégué officiel de l'équipe.
 - c. Un (1) entraîneur principal.
 - d. Un (1) entraîneur adjoint ou le préparateur physique.
 - e. Un (1) médecin.
 - f. Un (1) kinésithérapeute, infirmier ou physiothérapeute.
 - g. Un (1) mécanicien.
2. En conditions normales, sur la piste, chaque équipe doit avoir un (1) gardien de but et quatre (4) joueurs de champ.
3. Une rencontre de rink hockey ne peut commencer que lorsque chaque équipe est représentée par au moins :
 - a. Deux (2) gardiens de but, un titulaire et un remplaçant.
 - b. Trois (3) joueurs de champ.
 - c. Un (1) délégué officiel de l'équipe.
 - d. Un (1) entraîneur principal.
 - e. En cas d'absence de l'entraîneur principal ou du délégué, le match peut également commencer, mais les arbitres principaux devront notifier cette absence dans les observations sur la feuille de match officielle.

4. Lors de compétitions internationales entre nations qui se déroulent sur plusieurs jours consécutifs, chaque fédération nationale participante peut inscrire un total de douze (12) joueurs, dont trois (3) gardiens de but ; cependant, seul un maximum de dix (10) joueurs pourront être inscrit sur la feuille de match officielle.
5. L'inscription d'un joueur agissant en tant qu'entraîneur dans une compétition n'est pas autorisée.
6. Lorsque l'un des représentants techniques indiqués aux sections b. à g. de l'alinéa 1 ne peut pas être inscrit sur la feuille de match, la présence sur le banc d'un autre représentant dans la même fonction qui n'est pas inscrit n'est pas autorisée.
7. L'inscription sur la feuille de match officielle et l'identification des joueurs des équipes se fait au moyen de numéros différents, compris entre un (1) et quatre-vingt-dix-neuf (99). Le numéro zéro (0) ne peut pas être utilisé. Le numéro sera inscrit au dos du maillot ; il devra être visible et lisible et pourra, éventuellement, être inscrit sur le short.
8. Chaque équipe peut présenter des représentants techniques supplémentaires avant le début de la rencontre, sous réserve de leur inscription préalable sur la feuille de match officielle.
9. Seul un (1) des représentants qui sont sur le banc des remplaçants de chaque équipe, y compris l'entraîneur principal, peut rester debout. Le reste des membres doit rester assis.
10. A l'exception des joueurs remplaçants, les autres représentants des équipes doivent porter l'accréditation pendant le match.
11. Catégories de joueurs
 - a. Femmes
 - i. MOINS DE 19 ANS - Joueuse ayant atteint l'âge minimum de 14 ans au cours de l'année de la compétition, mais n'ayant pas encore atteint l'âge de 19 ans au 31 décembre de l'année de la compétition.
 - ii. SENIOR - Joueuse ayant atteint l'âge minimum de 15 ans au 31 décembre de l'année de la compétition.
 - b. Hommes
 - i. MOINS DE 19 ANS - Joueur ayant atteint l'âge minimum de 15 ans au cours de l'année de la compétition, mais n'ayant pas encore atteint l'âge de 19 ans au 31 décembre de l'année de la compétition.
 - ii. SENIOR - Joueur ayant atteint l'âge minimum de 17 ans au 31 décembre de l'année de la compétition.

ARTICLE 3 (Temps de Jeu)

1. Dans la catégorie U-15, la durée de la rencontre est de trente (30) minutes, répartie en deux périodes de quinze (15) minutes.

2. Dans la catégorie U-17, la durée de la rencontre est de quarante (40) minutes, répartie en deux périodes de vingt (20) minutes. Dans les compétitions sous l'égide d'une zone continentale ou d'une fédération affiliée, la durée de la rencontre pour la catégorie U-17 Femmes peut être de trente (30) minutes, répartie en deux périodes de quinze (15) minutes.
3. Dans la catégorie U-19, U-23 et SENIOR, la durée de la rencontre est de cinquante (50) minutes, réparties en deux périodes de vingt-cinq (25) minutes. Dans les compétitions sous l'égide d'une zone continentale ou d'une fédération affiliée, la durée de la rencontre, pour la catégorie U-19 Hommes, est de quarante (40) minutes, réparties en deux périodes de vingt (20) minutes.
4. Dans toutes les catégories, une période de repos de dix (10) minutes doit être accordée, entre la fin de la première période et le début de la deuxième période de jeu.

ARTICLE 4 (Zones de Jeu)

1. La ligne médiane divise le terrain en une zone offensive et une zone défensive pour chaque équipe, avec des temps de possession de la balle correspondants, en fonction de la zone dans laquelle se trouve l'équipe.
2. La zone défensive. Temps de possession de la balle et contrôle correspondant.
 - a. Lorsqu'une équipe prend possession de la balle dans sa zone défensive, elle a dix (10) secondes pour lui faire franchir la ligne médiane et passer dans la zone d'attaque. Le décompte de ce temps commence lorsque le joueur contrôle ou a la possibilité de contrôler la balle.
 - b. Après avoir initié une action offensive en zone d'attaque, une équipe peut renvoyer la balle dans sa zone défensive, en ayant cinq (5) secondes pour la faire repasser dans sa zone d'attaque. Le décompte de ce temps commence lorsque la balle passe la ligne médiane.
3. La zone d'attaque. Temps de possession de la balle et contrôle correspondant.
 - a. Les équipes disposent d'un temps maximum de quarante-cinq (45) secondes de jeu pour mettre fin à leurs attaques, afin de marquer un but. Ce temps est contrôlé par tableaux électroniques ; s'ils ne sont pas à disposition, les arbitres principaux doivent compter le temps.
 - b. Le décompte du temps de possession de balle n'est réinitialisé que lorsque :
 - 1) L'équipe qui l'a eue en sa possession bénéficie d'un coup franc direct ou d'un penalty.
 - 2) La balle touche l'un des poteaux du but ou barre transversale de la cage de l'adversaire ou est touchée par le gardien de but.
 - 3) La possession de la balle passe clairement à l'autre équipe.
 - 4) Un entre-deux est sifflé.

CHAPITRE II - SITUATIONS SPECIFIQUES

ARTICLE 5 (Commencer et Reprendre le Jeu)

1. Le jeu commence avec un coup de sifflet de l'arbitre et se termine avec le signal sonore du chronomètreur. S'il n'y a pas de signal sonore ou si celui-ci est endommagé, l'arbitre auxiliaire siffle le coup final, sinon c'est l'arbitre principal qui s'en charge.
2. Au début de chaque période du jeu et lorsqu'un but est marqué, la balle est placée au centre du rond central. Le match débute avec une passe, après le coup de sifflet des arbitres.
3. L'équipe visiteuse exécute le coup d'envoi de la première période du match ou de sa prolongation ; l'équipe à domicile prend le coup d'envoi pour la deuxième période du match ou de la prolongation.
4. L'équipe qui encaisse un but reprend le jeu en exécutant le coup d'envoi, sauf :
 - a) si le but a été marqué à la fin d'une période de jeu.
 - b) pour les buts marqués lors de la série de penalties.
5. Lors de l'exécution du coup d'envoi, tous les joueurs restent dans leur moitié de terrain et seuls deux d'entre eux, celui qui l'exécute et un coéquipier, peuvent rester dans le rond central de leur propre terrain.
6. Après le coup de sifflet des arbitres principaux, la balle est en jeu et les joueurs adverses peuvent essayer de la récupérer.
7. Lors de l'exécution du coup d'envoi, la balle peut être envoyée dans la moitié de terrain adverse ou envoyée dans sa propre moitié de terrain, situation dans laquelle l'équipe exécutante a cinq secondes pour faire passer celle-ci en zone d'attaque.
8. Si le joueur en charge de l'exécution du coup d'envoi décide, après le coup de sifflet de l'arbitre, de tirer directement sur le but adverse et parvient à marquer un but sans que la balle soit touchée ou jouée par un autre joueur, le but ne sera pas valide. La reprise du jeu s'effectuera avec le signalement d'un coup franc indirect exécuté dans l'angle inférieur de la surface de réparation la plus proche où la balle est entrée.

ARTICLE 6 (Jouer la Balle)

1. Le début ou la reprise du jeu ne peut se faire qu'avec les parties plates de la crosse. Lors le reste du jeu, la balle peut être jouée avec la crosse, avec le patin ou avec l'un des membres inférieurs à partir de la hanche, y compris la hanche.
2. Les gardiens de but ou les joueurs de champ peuvent tirer vers la cage de l'adversaire avec l'extrémité de la crosse, s'ils se trouvent dans la surface de réparation.

3. La balle ne peut pas être élevée à plus de 1,50 mètres de hauteur, à l'exception du gardien de but lorsqu'il se trouve dans sa surface de réparation.
4. Lorsque la balle devient défectueuse, elle est remplacée et le jeu reprend avec un coup franc indirect en faveur de l'équipe qui avait la possession de la balle au moment de l'arrêt.
5. La balle est en jeu quand :
 - a. Les arbitres principaux sifflent pour commencer ou reprendre le match.
 - b. Lorsque le joueur qui profite d'une faute touche la balle pour la mettre en jeu.
 - c. Lorsque la balle monte accidentellement à plus de 1,50 mètres, soit parce qu'elle touche la cage de but, les bandes latérales ou filets, en raison de l'action défensive du gardien de but ou à la suite d'un rebond entre deux crosses.
 - d. Lorsque la balle touche accidentellement un arbitre principal. Toutefois, si ce contact entraîne un changement de possession de la balle, le jeu est immédiatement arrêté et la possession de la balle revient à l'équipe qui l'avait avant le contact.
6. La balle est hors-jeu lorsque l'un des événements suivants se produit :
 - a. Elle sort de la piste ou est coincée entre la bande et le filet de protection. Dans cette situation, le match est interrompu par les arbitres principaux, la reprise du jeu se fait au coup de sifflet, et selon les alternatives suivantes :
 - 1) Par un coup franc indirect contre l'équipe fautive, lorsque les arbitres n'ont aucun doute sur le joueur qui a fait sortir la balle en dehors de la piste.
 - 2) Par un entre-deux, lorsque les arbitres ont des doutes sur le joueur qui a fait sortir la balle en dehors de la piste
 - b. La balle est coincée dans les protections du gardien de but ou une des parties extérieures de la cage de but. Dans ces situations, les arbitres principaux doivent interrompre le jeu, puis le font repartir par un entre-deux, qui s'effectue dans l'un des coins inférieurs de la surface de réparation en question.
 - c. La balle touche le plafond de la salle (plate-forme, filet, lumières, poutres, paniers, etc.). Au moment de l'impact, les arbitres principaux arrêtent le jeu et la reprise de celui-ci s'effectue avec un entre-deux au centre du terrain.

ARTICLE 7 (Marquer et Valider un But)

1. Un but est marqué chaque fois que, avec le jeu en cours et dans les conditions réglementaires, la balle franchit complètement la ligne de but située entre les poteaux et sous la barre transversale, sans que la balle soit lancée, transportée ou propulsée avec le pied ou toute partie du corps du joueur attaquant.
2. Un but est validé s'il résulte de :

- a. Un tir réalisé à partir de n'importe quelle partie du terrain.
 - b. L'exécution d'un entre-deux, même lorsque la balle entre directement dans le but, sans avoir été touchée ou jouée par un autre joueur.
 - c. Un tir d'un joueur vers son propre but, soit avec la crosse, soit à la suite, accidentellement ou non, d'un rebond de la balle sur n'importe quelle partie de son corps ou d'un rebond sur ses propres patins. Ou dans le cas où la balle a été poussée de manière délibérée et intentionnelle par un joueur ou un gardien de but dans son propre but.
 - d. Un gardien dégageant la balle et celle-ci entre directement dans le but adverse sans être jouée ou touchée par un autre joueur sur la piste.
 - e. La balle s'élevant à plus de 1,50 mètres de haut, après avoir heurté l'un des poteaux de but, ou contre les bandes latérales, et en tombant entre dans le but.
3. Un but n'est pas validé s'il résulte de :
- a. Un rebond volontaire ou non, sur les patins ou sur toute partie du corps d'un joueur de l'équipe qui a marqué le but.
 - b. L'exécution d'un coup franc indirect ou d'un coup d'envoi, lorsque la balle entre directement dans le but de l'équipe adverse, sans avoir été touchée ou jouée par un autre joueur.
 - c. Un soulèvement intentionnel de la balle au-dessus du but pour effectuer soit un tir, soit une passe.
 - d. Dans les situations décrites dans les points précédents, le jeu reprend avec l'exécution d'un coup franc indirect contre l'équipe fautive à l'un des angles inférieurs de la surface de réparation en question.
 - e. Suite à l'intervention d'un élément étranger au jeu qui pénètre indûment sur la piste, le jeu reprend avec un entre-deux exécuté à l'un des angles inférieurs de la surface de réparation en question.
4. Dans le cas où un but valide est marqué en même temps que le chronométrateur indique la fin d'une période de jeu, l'arbitre valide ce but mais renonce à effectuer le coup d'envoi correspondant et met immédiatement fin à la période de jeu.

ARTICLE 8 (Remplacements)

1. Les remplacements peuvent être effectués autant de fois que les équipes le souhaitent. Les joueurs de chaque équipe entrent et sortent de la piste par la porte se trouvant à côté de leur banc.
2. Règles générales
 - a. Les remplacements des joueurs et/ou de gardiens de but peuvent être effectués avec le jeu en cours ou avec le jeu arrêté. Si le remplacement est effectué alors que le jeu est en cours, le joueur remplaçant ou le gardien de but ne peut pas entrer sur la piste avant que le joueur ou le gardien de but remplacé soit sorti de la piste.

- b. Les remplacements sont autorisés avant que les arbitres principaux aient terminé le placement des joueurs dans la surface de réparation opposée pour l'exécution d'un coup franc direct ou d'un penalty.
 - c. Les gardiens de but peuvent être remplacés par un joueur de champ à tout moment pendant le match.
 - d. Un gardien de but ou un joueur assisté médicalement sur la piste ne peut rentrer à nouveau sur celle-ci seulement après que les arbitres principaux aient sifflé la reprise du jeu.
3. Remplacements obligatoires
- a. Joueur ou gardien de but, qui reçoit une assistance sur la piste, à condition qu'il y ait un remplaçant disponible.
 - b. Lorsque le gardien de but qui se trouve sur la piste souffre d'un problème technique au niveau de ses patins ou de son équipement. Si le jeu est interrompu et qu'il obtient l'autorisation des arbitres principaux, il peut se rendre sur le banc pour nettoyer le casque et/ou réparer les protections. Pendant un temps mort ou lors de l'assistance d'un joueur sur la piste, il n'est pas nécessaire pour le gardien d'obtenir la permission des arbitres principaux pour se rendre au banc.
 - c. Lorsque le gardien de but qui se trouve sur la piste se rend à son banc des remplaçants sans l'autorisation préalable des arbitres principaux.
4. Si le gardien de but qui défend ou le joueur qui exécute un penalty ou un coup franc direct reçoit un carton jaune, il ne peut pas être remplacé et doit continuer à jouer, sauf s'il est blessé.
5. Règles spécifiques pour le remplacement d'un gardien de but
- a. Les gardiens de but peuvent être remplacés dans les mêmes conditions que les autres joueurs, et leur équipe peut choisir de demander aux arbitres principaux de se voir accorder trente (30) secondes pour effectuer le remplacement par le gardien de but remplaçant, une fois le match arrêté.
 - b. Lorsque le remplacement du gardien de but est requis et qu'il n'y a pas de gardien de but de remplacement disponible, trois (3) minutes sont allouées à un joueur de champ pour effectuer ce remplacement, en mettant le casque et tout autre équipement de protection pour les gardiens de but.
 - c. Si le gardien de but à remplacer refuse de céder son équipement de protection au joueur ou au gardien de but qui va le remplacer, les arbitres principaux demandent l'intervention des délégués de l'équipe et/ou du capitaine sur la piste, afin que le problème soit résolu rapidement. Si ces procédures n'aboutissent pas, les arbitres principaux sifflent la fin du match, et font un rapport détaillé sur la feuille de match officielle.
6. Si un joueur ou un gardien de but tombe accidentellement en dehors de la piste en raison d'une action du jeu, les arbitres principaux autorisent le retour de celui-ci en sautant par-dessus la bande, afin de pouvoir reprendre le jeu.

7. Remplacements irréguliers
 - a. Un joueur remplaçant entre avant que le joueur sur la piste ne soit sorti.
 - b. Un joueur saute par-dessus la bande pour entrer sur la piste.
 - c. Un joueur ou gardien de but qui a été temporairement ou définitivement exclu du match ou qui n'a pas été dûment inscrit sur la feuille de match officielle entre sur la piste.
 - d. Dans ces cas, le jeu redémarre avec un coup franc direct à l'encontre de l'équipe fautive.
8. Une équipe ne peut jamais avoir six (6) joueurs ou plus sur la piste, à l'exception des temps morts mais aucun des représentants techniques ne peut entrer sur celle-ci.

ARTICLE 9 (Temps Morts)

1. Les équipes peuvent demander deux temps morts d'une minute (1), à chaque période du match. Le jeu ne peut pas reprendre avant l'écoulement total de la durée du temps mort.
2. Le temps mort peut être demandé avec le match en cours, et est accordé à la première interruption du jeu qui suit. Il peut également être effectué lorsque le match est interrompu, à condition que la reprise du jeu soit signalée par le coup de sifflet de l'arbitre principal.
3. Pendant les prolongations d'un match, aucun temps mort n'est accordé.
4. Les temps morts sont demandés à l'arbitre auxiliaire, soit par le délégué, soit par l'entraîneur principal.
5. Une fois demandé, l'arbitre auxiliaire place un signal d'information spécifique sur la table officielle du match, du côté de l'équipe qui le demande. Quand le match est interrompu, il prévient les arbitres principaux, par un signal sonore, qu'un temps mort a été demandé. Dès qu'une équipe demande un temps mort, celui-ci doit être pris.
6. Le temps mort commence dès que l'arbitre principal en donne le signal. S'il y a des joueurs blessés, les arbitres doivent donner le signal une fois que les soins ont pris fin et que les joueurs blessés ont quitté la piste.
7. Pendant le temps mort, les joueurs se rassemblent devant leur banc et les équipes sont autorisées à effectuer les remplacements.
8. Les arbitres principaux se placent dans le rond central, pour contrôler les joueurs et les autres membres du banc et gardent la balle en leur possession.
9. Lorsqu'il reste 15 secondes pour terminer le temps mort, l'arbitre auxiliaire émet un avertissement sonore. La même chose sera faite à la fin du temps mort.
10. Le reprise du jeu se fait au moyen d'un coup de sifflet.

11. Si une équipe tarde à retourner sur la piste retardant la reprise du match après l'annonce de la fin du temps mort, les arbitres principaux adressent un carton jaune à l'entraîneur principal de l'équipe en question, et s'il a été suspendu de façon permanente, à l'entraîneur adjoint, au délégué ou au capitaine.

ARTICLE 10 (Jeu Passif et Antijeu)

1. Une équipe pratique le jeu passif lorsque, après avoir entamé une action d'attaque, l'une des situations suivantes se produit :
 - a. Un ou plusieurs joueurs a/ont une situation évidente de but et évite(nt) de la concrétiser.
 - b. Une équipe conserve la possession de la balle après les 45 secondes dont elle dispose pour terminer son attaque.
2. Lorsqu'une équipe pratique un jeu passif, les arbitres principaux doivent sanctionner immédiatement cette situation.
3. Les arbitres principaux ne peuvent en aucun cas admettre quelque exception que ce soit à la sanction du jeu passif, même si l'équipe joue infériorité numérique.
4. Lorsqu'il ne reste plus cinq (5) secondes pour terminer son attaque de quarante-cinq (45) secondes, les arbitres principaux sont tenus d'effectuer un « avertissement ». Cet « avertissement » doit être effectué conformément aux procédures suivantes :
 - a. Un des arbitres principaux, de préférence celui le plus proche de la balle, fait « l'avertissement » en question, en levant les deux bras vers le haut pour avertir l'équipe attaquante qu'à partir de ce moment, il ne lui reste que cinq (5) secondes pour conclure son attaque.
 - b. S'il n'y a pas d'affichage électronique, l'autre arbitre principal commence à compter les cinq (5) secondes.
 - c. Si l'arbitre principal ne commence pas immédiatement à décompter le temps, l'arbitre qui fait « l'avertissement » du jeu passif doit également assurer son comptage.
 - d. A chaque fois que l'équipe attaquante ne termine pas son action offensive, les arbitres sifflent immédiatement, sanctionnant l'équipe fautive avec un coup franc indirect, qui doit être exécuté conformément aux dispositions suivantes :
 - 1) Si la balle était dans la « zone défensive » et à l'extérieur de la surface de réparation de l'équipe fautive, le coup franc indirect doit être exécuté au même endroit où la balle se trouvait au moment de l'interruption.
 - 2) Si la balle était dans la « zone défensive » et à l'intérieur de la surface de réparation de l'équipe fautive, le coup franc indirect doit être exécuté dans l'un des coins supérieurs de la surface de réparation de l'équipe fautive.
 - 3) Si la balle était derrière la cage de but de l'équipe fautive, le coup franc indirect doit être exécuté dans l'un des coins inférieurs de la surface de réparation de l'équipe fautive.

- 4) Si la balle se trouvait dans la « zone d'attaque » de l'équipe fautive, le coup franc indirect peut être exécuté n'importe où dans cette demi partie de la piste sans qu'il soit nécessaire de respecter strictement l'endroit exact où la faute est commise.
5. L'antijeu se produit lorsque l'équipe qui possède la balle ne veut pas attaquer le but de l'adversaire pour marquer un but et, en même temps, l'autre équipe adopte une attitude totalement passive, sans intention de récupérer la balle.
6. Lorsque les deux équipes s'engagent dans la pratique de l'antijeu, les arbitres principaux doivent intervenir pour qu'un esprit de compétition puisse être restauré dans le jeu, en appliquant les procédures suivantes :
 - a. Les arbitres principaux arrêtent le jeu et rassemblent les deux capitaines ou leur suppléant au centre de la piste pour les avertir de mettre fin à l'antijeu, puis ordonnent la reprise du jeu avec un entre-deux à l'endroit où se trouvait la balle au moment de l'interruption.
 - b. Si cet avertissement n'est pas respecté et que les deux équipes continuent l'antijeu, les arbitres principaux sifflent immédiatement, interrompant le jeu, et sanctionnant les deux capitaines, ou leur suppléant, d'un carton bleu. Ils ordonnent ensuite la reprise du jeu par un entre-deux à l'endroit où se trouvait la balle, au moment de l'interruption.
 - c. Dans le cas où ce nouvel avertissement n'aurait pas non plus de résultat positif, les deux équipes persistant dans la pratique de l'antijeu, les arbitres principaux sifflent immédiatement et ordonnent la fin du match en rapportant, en détail, les événements circonstanciés.
 - d. Si les arbitres principaux n'interviennent pas pour corriger ce comportement antisportif, il incombe au membre de la Commission Internationale, présent à la table officielle, d'intervenir immédiatement, profitant de la première interruption du match pour appeler les arbitres principaux et exiger qu'ils se conforment et fassent respecter ce qui est établi aux points précédents de cet article.

ARTICLE 11 (Nombre Minimum de Joueurs)

1. Si pendant le match et à la suite de blessures ou de pénalités, une équipe reste sur la piste avec seulement trois (3) joueurs de champ ou un (1) gardien de but et deux (2) joueurs de champ, les arbitres principaux considèrent le match comme terminé, en indiquant sur la feuille de match officielle, les circonstances qui ont motivé cette décision.
 - a. Si cette décision est consécutive à des blessures, l'entité organisatrice peut choisir de faire rejouer le match, en tout ou en partie, selon le moment où le match en question a été définitivement arrêté.

- b. Si cette décision est consécutive à des expulsions, les arbitres principaux indiquent sur la feuille de match officielle une non-présentation de l'équipe fautive.
 - c. Si la situation a été causée par l'abandon injustifié de certains joueurs, les arbitres principaux notent sur la feuille de match officielle l'« abandon du match » par l'équipe fautive.
2. Parce que cela constitue une violation très grave de l'éthique sportive, aucune équipe qui a à sa disposition des joueurs disponibles, ne peut jouer avec quatre (4) joueurs ou un (1) gardien de but et trois (3) joueurs de champ. Lorsque cette situation se produit, les arbitres principaux doivent interrompre immédiatement le match et appliquer la sanction correspondante.

ARTICLE 12 (Placement et Intervention des Gardiens de But)

1. Le gardien de but, comme le reste des joueurs, doit s'appuyer sur ses patins ; bien qu'il soit autorisé à garder l'un de ses genoux au sol, sauf en cas de penalty ou d'un coup franc direct à l'encontre de son équipe.
2. Pour défendre son but, dans la tentative de défendre un tir ou d'empêcher son équipe d'encaisser un but, le gardien peut s'agenouiller, s'asseoir, s'allonger ou ramper, en étant autorisé d'arrêter la balle avec n'importe quelle partie de son corps, même en étant temporairement en contact avec la piste, mais en ayant toujours sa crosse en main.
3. Si le gardien de but perd un élément de son équipement de protection (casque, gants et/ou jambières), il peut continuer à défendre un tir son but. Une fois l'action terminée, les arbitres principaux doivent interrompre le jeu pour permettre au gardien de remettre son équipement de protection.
4. Le gardien de but, lorsqu'il se trouve en dehors de la surface de réparation, ne peut pas utiliser ses protections spécifiques de gardiens.

ARTICLE 13 (Entre-deux)

1. Le jeu reprend avec un entre-deux, lorsqu'il est interrompu par les arbitres principaux, lorsque :
 - a. Sans signaler de faute, il est impossible de déterminer l'équipe en possession de la balle au moment de l'interruption du jeu.
 - b. Deux fautes de même gravité et commises au même moment du jeu par un joueur de chaque équipe sont signalées ; sauf dans le cas où l'une des équipes est sanctionnée par l'exécution d'un coup franc direct en raison de l'accumulation de fautes d'équipe.
2. Pour l'exécution d'un entre-deux, un (1) joueur de chaque équipe se tient face à face, dos à sa propre cage de but, en posant sa crosse au sol et à une distance de

vingt (20) centimètres de la balle. Les autres joueurs sont placés à une distance de trois (3) mètres de l'endroit où est exécuté l'entre-deux.

3. Le lieu d'exécution d'un entre-deux est déterminé en fonction de l'endroit où se trouvait la balle au moment de l'interruption du jeu, sauf dans les situations détaillées ci-après :
 - a. Dans le cas où la balle est coincée dans les jambières du gardien de but ou dans les filets de la cage du but, l'entre-deux est exécuté dans l'un des coins inférieurs de la surface de réparation.
 - b. Si la balle touche le plafond de la salle, l'entre-deux est exécuté au point d'engagement dans le rond central.
 - c. Dans le cas d'interruptions du jeu effectuées lorsque la balle est à l'intérieur de la surface de réparation et entre le prolongement de la ligne de but et la bande, l'entre-deux est exécuté dans le coin inférieur de la surface de réparation le plus proche de l'endroit où était la balle, au moment de l'interruption du jeu.
4. Après le coup de sifflet de l'arbitre, n'importe quel joueur est autorisé à jouer la balle.

ARTICLE 14 (Joueurs Blessés sur la Piste)

1. Si un gardien de but ou un joueur est blessé et a besoin d'assistance sur la piste, les arbitres principaux doivent immédiatement interrompre le match, et autoriser le médecin et/ou le masseur à entrer sur la piste pour fournir l'assistance nécessaire, même s'ils ont été expulsés de la rencontre.
2. Pendant que le joueur blessé est assisté médicalement sur la piste, les autres joueurs peuvent se rassembler proche de leur banc des remplaçants.
3. Chaque fois qu'un joueur ou gardien reçoit une assistance sur la piste, il est obligatoirement remplacé, excepté dans le cas où il n'y aurait pas de joueurs disponibles pouvant participer à la reprise du jeu.
4. Seuls les arbitres principaux peuvent décider si un joueur doit ou non être assisté sur la piste.

CHAPITRE III - INFRACTIONS ET FAUTES

ARTICLE 15 (Fautes Techniques)

1. Les fautes techniques comprennent toutes les infractions commises sur la piste et liées au non-respect des règles du jeu, telles que :
 - a. Rester immobile en possession de la balle et en tournant le dos à la piste, à n'importe quel coin du terrain ou derrière une cage de but.
 - b. Immobiliser ou maintenir la balle immobilisée entre la bande et les patins ou entre la bande et la crosse.
 - c. Faire une erreur dans l'exécution d'un coup franc direct ou d'un penalty.
 - d. Lever la balle au-dessus de la hauteur autorisée, excepté dans le cas du gardien de but.
 - e. Jouer la balle, lors de l'exécution d'un coup franc indirect, avant le coup de sifflet des arbitres principaux, et après avoir demandé que les adversaires soient placés à la distance réglementaire.
 - f. Lors de l'exécution d'un entre-deux, déplacer la balle avant le coup de sifflet de l'arbitre.
 - g. Dépasser le temps alloué pour la possession de la balle dans la zone défensive.
 - h. Envoyer la balle sur le dessus de la cage de but ou la coincer dans l'un des filets externes qui délimitent la cage de but.
 - i. Empêcher un but en arrêtant la balle avec n'importe quelle partie du corps, si le joueur se trouve dans la zone de protection du gardien.
 - j. Prendre, attraper ou jouer la balle avec la main, les bras ou toute autre partie du corps par un joueur de champ sur la piste. Bloquer ou saisir la balle à la main, par le gardien de but.
 - k. Pour le gardien de but, s'allonger sur la balle de manière intentionnelle ou de la bloquer entre les jambes afin qu'elle ne puisse pas être jouée.
 - l. Crier ou siffler pour tromper l'adversaire qui est en possession de la balle.
 - m. Lever la crosse au-dessus des épaules lorsque ce geste met en danger l'intégrité physique des adversaires ou des joueurs de sa propre équipe.
 - n. Jouer la balle avec le bord de la crosse de manière, sauf pour le gardien de but ou lors d'un tir à l'intérieur de la surface de réparation adverse.
 - o. Entrer ou rester immobile dans la zone de protection du gardien adverse, sans être en possession de la balle.
 - p. Jouer la balle en s'aidant ou en s'accrochant à une cage de but, à l'exception du gardien de but lorsqu'il est dans sa surface de réparation.
 - q. Jouer la balle lorsque les mains ou toute autre partie du corps touchent le sol, à l'exception du gardien de but dans la surface de réparation.

- r. Pour le gardien de but qui se trouve en dehors de sa surface de réparation, jouer la balle avec sa crosse lorsqu'une partie quelconque de son corps touche la piste ; ou si la balle touche ses protections.
- s. Pour le gardien de but qui se trouve dans sa surface de réparation, sans être sur ses patins, jouer le ballon situé à l'extérieur de la surface de réparation avec sa crosse.

ARTICLE 16 (Avertissements)

1. Les infractions commises par un joueur ou membre de l'équipe et qui, après avoir été sifflées, obligent les arbitres principaux à adresser un carton jaune au joueur ou membre de l'équipe qui les commet.
2. Les arbitres doivent noter tous les cartons jaunes qu'ils adressent pendant un match et ceux-ci sont enregistrés sur la feuille de match officielle.
3. Voici les infractions qui obligent les arbitres principaux à montrer à la personne fautive un carton jaune :
 - a. Simuler une blessure ou simuler une faute commise par un adversaire.
 - b. Entrer ou sortir de la piste, sans autorisation préalable des arbitres principaux, en sautant par-dessus la bande avec le jeu en cours ou arrêté.
 - c. Médecin et/ou kinésithérapeute qui pénètre sur la piste pour assister un joueur ou un gardien de but, sans l'autorisation des arbitres principaux.
 - d. Le gardien de but se rend à son banc des remplaçants sans l'autorisation des arbitres principaux. Lors d'un temps mort ou lorsqu'un joueur est soigné sur le terrain, il n'est pas nécessaire d'obtenir l'autorisation des arbitres principaux.
 - e. Un joueur ou un gardien de but qui se prépare pour l'exécution d'un penalty ou d'un coup franc direct se rend à son banc des remplaçants et/ou en tout autre endroit de la piste sans l'autorisation préalable de l'arbitre.
 - f. Joueur qui joue intentionnellement la balle sans sa crosse.
 - g. Joueur dont les patins sont endommagés (ex. perte ou blocage d'une roue, platine séparée de la chaussure, etc.) et qui joue intentionnellement la balle.
 - h. Gardien qui joue ou défend la balle sans porter tous ses éléments de protection (casque, plastron, deux gants et deux jambières) ; ou lorsque le gardien intervient activement dans le jeu et que ses protections ne sont pas conformes aux conditions réglementaires.
 - i. Joueur qui envoie la balle - sans intention de marquer un but - contre le corps du gardien de but ou contre son équipement de protection, parce que le gardien de but n'a pas de crosse en main à ce moment-là ; ou contre le corps d'un joueur adverse qui est par terre.
 - j. Entraîneur, joueur ou autre représentant de l'équipe qui exprime un désaccord avec une décision d'arbitrage, sans utiliser d'injures ou d'insultes.
 - k. Entraîneur qui retarde délibérément le retour des joueurs pour reprendre le jeu après un temps mort.

- l. Joueur adverse qui se déplace vers la balle pendant l'exécution d'un coup franc direct ou d'un penalty, avant que l'arbitre ne siffle la reprise du jeu.
- m. Gardien qui défend un coup franc direct ou un penalty et qui se déplace avant que l'arbitre ne siffle.
- n. Joueur qui exécute le coup franc direct ou le penalty sans que l'arbitre ait sifflé pour qu'il soit exécuté.

ARTICLE 17 (Fautes d'Équipe)

1. Ce sont des infractions mineures. Elles peuvent être commises pendant un arrêt de jeu ou avec le jeu en cours.
2. Elles doivent être enregistrées par l'arbitre auxiliaire, sur indication des arbitres principaux. L'enregistrement du nombre cumulé de fautes d'équipe est constamment mis à jour, et les fautes sont retransmises d'une période de la rencontre à la suivante.
3. Lorsque le jeu est arrêté, les fautes d'équipe sont uniquement les suivantes :
 - a. Ne pas respecter la distance réglementaire lors de l'exécution d'un coup franc indirect.
 - b. Déplacer ou retenir intentionnellement la balle, retardant ainsi l'exécution du coup franc indirect à l'encontre de son équipe.
4. Lorsque le jeu est en cours, les fautes d'équipe sont les suivantes :
 - a. Les fautes de contact pratiquées sans utiliser la violence et sans conséquences physiques graves, telles que saisir ou pousser un adversaire, frapper successivement la crosse de l'adversaire et avec intensité, ou frapper l'adversaire dans les protège-tibias.
 - b. Gardien de but qui, quand la balle se trouve dans la zone derrière la ligne de but et donc de la surface de réparation, frappe avec sa crosse, la crosse ou les patins d'un adversaire et/ou des protège-tibias de celui-ci, sans provoquer sa chute.
 - c. Bloc irrégulier lorsque le joueur qui effectue le blocage provoque un contact physique avec un défenseur adverse. Lorsque le joueur qui effectue le blocage adopte une position agressive, en plaçant sa crosse au-dessus de la hauteur des patins, en gagnant de l'espace supplémentaire ou en intimidant le joueur bloqué, ou encore lorsque le joueur qui effectue le blocage est en mouvement et ne respecte pas la distance de cinquante (50) centimètres par rapport au joueur bloqué.
 - d. Obstruction délibérée d'un adversaire, c'est-à-dire une action dans laquelle un joueur provoque intentionnellement un contact physique avec un adversaire. Par exemple, faire obstacle à la trajectoire d'un adversaire ou l'empêcher de participer à une action en cours. Maintenir un adversaire contre la barrière, l'empêchant ainsi de jouer la balle. S'agripper ou s'appuyer sur le but ou sur le haut de la bande dans le but d'empêcher le déplacement d'un adversaire.

- e. Les avertissements donnés à un joueur impliquent en complément l'attribution d'une faute d'équipe dans les situations suivantes :
- 1) Joueur ou gardien de but qui simule une blessure ou une faute commise par un adversaire.
 - 2) Joueur qui envoie la balle - sans intention de marquer un but - contre le corps du gardien de but ou contre son équipement de protection, parce que le gardien de but n'a pas de crosse en main à ce moment-là ; ou contre le corps d'un joueur adverse qui est par terre.
 - 3) Joueur qui joue intentionnellement la balle sans sa crosse.
 - 4) Joueur dont les patins sont endommagés (ex. perte ou blocage d'une roue, platine séparée de la chaussure, etc.) et qui joue intentionnellement la balle.
 - 5) Gardien qui joue ou défend la balle sans porter tous ses éléments de protection (casque, plastron, deux gants et deux jambières) ; ou lorsque le gardien intervient activement dans le jeu et que ses protections ne sont pas conformes aux conditions réglementaires.
- f. La balle est délibérément jouée hors du terrain afin de retarder la reprise du jeu.

ARTICLE 18 (Fautes Graves)

1. Voici les infractions qui contraignent les arbitres principaux à adresser au joueur fautif un carton bleu :
 - a. Actes ou faits déshonorants qui révèlent une insubordination, des injures, des infractions, ainsi que des fautes commises sur le terrain par les joueurs qui mettent en danger l'intégrité physique d'un tiers, l'obligeant à recevoir une assistance médicale ou l'empêchant temporairement de continuer à participer au jeu.
 - b. Comportement incorrect du joueur sur le terrain, en signe de désaccord avec une décision des arbitres principaux et/ou des membres de la table officielle du match, par des mots, des gestes, etc.
 - c. Comportement déplacé envers un adversaire, un arbitre, un coéquipier ou le public.
 - d. Déplacer intentionnellement la cage de but de son emplacement réglementaire.
 - e. Saisir, pousser ou bousculer de manière dangereuse un adversaire, incluant aussi les collisions avec la bande, qui provoquent la chute de l'adversaire.
 - f. Sans violence, frapper un adversaire en dehors des zones protégées par les protège-tibias (tronc, mains, bras, jambes ou genoux).
 - g. Mettre la crosse, le pied ou la jambe devant le pied ou la jambe ou, entre les pieds ou les deux jambes de l'adversaire afin qu'il trébuche et tombe.

- h. Accrocher la crosse d'un joueur adverse avec sa crosse, même si cela se produit involontairement et que le joueur adverse ne chute pas.
- i. Accrocher ou frapper sur la crosse d'un adversaire l'empêchant de tirer au but.
- j. Effectuer un remplacement irrégulier : joueur ou gardien de but qui, avec le jeu en cours, entre sur le terrain avant que son partenaire ne le quitte ; ou saute par-dessus la bande pour entrer dans le terrain.
- k. Dans son action pour défendre la cage, le gardien qui lance sa crosse, son casque ou gant pour essayer, même sans y parvenir, d'arrêter la balle et éviter l'encaissement d'un but.
- l. Gardien de but qui, quand il se trouve à l'extérieur de sa surface de réparation, joue intentionnellement la balle avec des gants ou des jambières.
- m. Gardien de but qui essaye de jouer la balle qui se trouve derrière sa ligne de but et qui, en frappant avec sa crosse les patins et/ou les protège-tibias d'un joueur adverse, entraîne la chute de celui-ci.
- n. Joueur ou gardien de but qui se voit attribuer un deuxième carton jaune.
- o. Deuxième carton jaune adressé au capitaine ou capitaine suppléant lorsque leurs équipes pratiquent une situation d'antijeu.
- p. Lancer la crosse, le casque, les protège-tibias ou tout autre objet en direction de la balle ou en direction des arbitres, adversaires ou coéquipiers sans les toucher, ni toucher la balle.
- q. Gardien de but qui commet une deuxième infraction passible d'un carton jaune et dont l'équipe doit être sanctionnée par une période d'infériorité numérique, sauf si la deuxième infraction est commise lors de l'exécution d'un penalty durant la séance de tirs au but.

ARTICLE 19 (Fautes Très Graves)

1. Voici les infractions qui contraignent les arbitres principaux à adresser au joueur fautif un carton rouge :
 - a. Des actes très graves d'indiscipline, ainsi que des actes de violence pouvant mettre en danger l'intégrité physique des autres participants.
 - b. Menacer, insulter ou faire des gestes obscènes à l'encontre des joueurs, des représentants des équipes, des arbitres, des membres de la table officielle du match ou des spectateurs, que le jeu soit arrêté ou en cours.
 - c. Agresser ou tenter d'agresser des joueurs, des représentants d'équipe, des arbitres, des membres de la table officielle du match ou des spectateurs, que le jeu soit arrêté ou en cours.
 - d. Répondre ou tenter de répondre à une agression en utilisant une attitude agressive et/ou violente.

- e. Pratiquer tout autre acte de violence ou de brutalité contre les autres joueurs, les représentants des équipes, les arbitres, les membres de la table officielle du match, ou les spectateurs.
- f. Maintenir un comportement incorrect, protester et/ou manifester un désaccord public à une décision des arbitres principaux, des membres de la table officielle du match, en étant suspendu temporairement du match.
- g. Patiner avec force en direction d'un adversaire et le percuter pour le faire tomber.
- h. Frapper, avec violence, un adversaire en dehors des zones protégées par les protège-tibias (tronc, mains, bras, jambes ou genoux).
- i. Lancer la crosse, le masque, les protège-tibias ou tout autre objet en direction de la balle ou en direction des arbitres, adversaires ou coéquipiers tout en les touchant ou en touchant la balle.
- j. Provoquer le public avec des gestes ou des expressions à caractère offensant.
- k. Interférer directement dans une action de jeu depuis le banc, empêchant le déroulement normal du jeu, que ce soit à l'encontre de l'équipe adverse ou de sa propre équipe.
- l. Joueur ou gardien temporairement suspendu, ou qui n'est pas inscrit sur la feuille de match officielle, qui entre irrégulièrement sur le terrain.
- m. Joueur qui quitte le banc des remplaçants, alors qu'il purge une suspension temporaire.
- n. Marquer intentionnellement un but dans sa propre cage de but. Lorsque cette infraction est commise, l'entraîneur doit également se voir attribuer un carton rouge, en son absence et par ordre de priorité, à l'entraîneur adjoint, au délégué, au capitaine.
- o. Remplacement effectué après qu'un coup franc direct ou un penalty a été accordé, que celui-ci ait déjà commencé ou non. Lorsque cette infraction est commise, l'entraîneur doit également se voir attribuer un carton rouge, en son absence et par ordre de priorité, à l'entraîneur adjoint, au délégué, au capitaine.
- p. Gardien de but qui essaye de jouer la balle qui se trouve derrière sa ligne de but et qui, frappe avec sa crosse un joueur adverse, dans une partie du corps qui n'est pas protégée.
- q. Représentants d'une équipe qui se trouvent sur le banc qui se voient attribuer un deuxième carton jaune. En cas de carton rouge suite à deux cartons jaunes, le carton rouge entraîne l'exclusion du match, sans autre conséquence disciplinaire pour les matchs à venir et sans qu'un rapport de l'arbitre soit nécessaire.
- r. Jouer volontairement avec quatre (4) joueurs ou trois (3) joueurs de champ et un (1) gardien de but, en ayant encore des joueurs disponibles sur le banc des remplaçants. Dans ce cas, le carton rouge sera attribué à l'entraîneur ou, en

son absence et par ordre de priorité, à l'entraîneur adjoint, au délégué, au capitaine.

CHAPITRE IV - SANCTIONS TECHNIQUES

ARTICLE 20 (Questions Générales)

1. Toutes les fautes et infractions identifiées dans ce règlement doivent être sifflées par les arbitres principaux, et sanctionnées selon leur gravité, en tenant compte du fait qu'une faute est d'autant plus grave qu'elle a contribué à empêcher un but d'être marqué.
2. Le lieu à prendre en considération lors d'une infraction est celui où l'infraction a été commise. Si la balle monte au-dessus de 1.50 mètres à la suite d'une déviation, l'endroit où l'action a commencé est considéré comme le lieu de la faute, c'est-à-dire l'endroit où la crosse a frappé la balle et non l'endroit où la balle dépasse la hauteur autorisée.
3. Quand une équipe qui se trouve en défense bénéficie d'un coup franc indirect, pour une faute qui a été commise n'importe où dans sa zone défensive, son exécution peut être effectuée immédiatement, à condition que la balle soit complètement arrêtée, sans qu'il soit nécessaire, de respecter rigoureusement l'endroit exact où la faute a été commise, ni de la replacer dans l'un des coins de la surface de réparation ou à un autre endroit sur le terrain.
4. Lorsque, avec le jeu en cours deux joueurs, un joueur de chaque équipe, commettent simultanément des fautes de même gravité, la reprise du jeu aura lieu au regard de la situation et selon les procédures suivantes :
 - a. Par l'exécution d'un entre-deux, si les deux équipes devaient être techniquement sanctionnées par l'exécution d'un coup franc direct ou d'un penalty.
 - b. Par l'exécution d'un coup franc direct lorsque les deux équipes sont sanctionnées simultanément d'une faute d'équipe et que l'une d'entre elles peut bénéficier de l'exécution d'un coup franc direct, car l'autre équipe atteint un nombre cumulé de fautes d'équipe sanctionnable par un coup franc direct.
5. Lorsque le jeu est interrompu, après qu'un ou plusieurs membres d'une équipe aient été sanctionnés par un carton bleu et/ou rouge, et que de nouvelles infractions sont commises par un (des) membre(s) de cette même équipe, pouvant être la (les) même(s) personne(s) que celle(s) initialement sanctionnée(s), les arbitres principaux appliqueront les procédures suivantes :
 - 1) Si une infraction mineure se produit et si c'est la première infraction de ce type notifiée au membre en question, un carton jaune lui est attribué ; s'il est récidiviste de l'une des infractions passibles d'un carton jaune, les arbitres principaux lui adressent un carton bleu.
 - 2) Si une faute grave se produit, les arbitres adressent un carton bleu.
 - 3) Si une faute très grave se produit, les arbitres adressent un carton rouge.
6. Lorsque des fautes telles que le lancement de la crosse, des protections ou du casque se produisent, les arbitres principaux appliquent les procédures suivantes :

- a. Si l'élément jeté sur le terrain touche la balle, un joueur de l'une des deux équipes ou l'un des arbitres principaux, un carton rouge est adressé au joueur fautif.
- b. Si l'élément jeté sur le terrain ne touche ni la balle, ni un joueur de l'une des équipes ou l'un des arbitres principaux, un carton bleu est adressé au joueur fautif.
- c. Face aux deux situations précédentes, si la personne responsable du jet de l'élément ne pouvait être identifiée, les arbitres principaux adressent un carton rouge à l'entraîneur. Si celui-ci a déjà été expulsé, un carton rouge est adressé au délégué de l'équipe. En son absence, un carton bleu est présenté au capitaine de l'équipe sur la piste. Dans ce cas, le carton rouge signifie uniquement l'exclusion du match, sans autres conséquences disciplinaires pour les matchs futurs, et aucun rapport d'arbitre n'est nécessaire.
- d. Toutes les fautes graves commises par des joueurs ou des représentants techniques sur le banc doivent toujours être considérées comme des fautes très graves.
- e. Si les joueurs remplaçants ou les autres représentants de l'équipe commettent une infraction sur le banc des remplaçants, les arbitres principaux sanctionnent ces fautes en tenant compte du fait que :
 - a. Si le fautif est un joueur ou l'entraîneur principal et que celui-ci est identifié par les arbitres principaux, il se verra adresser un carton jaune ou rouge, selon la gravité de la faute.
 - b. Si le fautif ne pouvait être identifié, les arbitres principaux adressent un carton rouge à l'entraîneur. Si celui-ci a déjà été expulsé, un carton rouge est adressé au délégué de l'équipe. En son absence, un carton rouge est présenté au capitaine de l'équipe. Dans ce cas, le carton rouge signifie uniquement l'exclusion du match, sans autres conséquences disciplinaires pour les matchs futurs, et aucun rapport d'arbitre n'est nécessaire.

ARTICLE 21 (Fautes Techniques)

1. La sanction dépend uniquement de l'endroit où elles ont été commises, sans impliquer aucun autre type de conséquences disciplinaires pour le joueur fautif.
2. Lorsque la faute est commise par un défenseur à l'intérieur de sa surface de réparation, elle est sanctionnée par l'exécution d'un penalty. À l'exception de la situation suivante : quand la balle monte à plus de 1.50 mètres de hauteur, et qu'elle est le résultat d'un mouvement de la crosse de la part d'un défenseur, que ce soit intentionnel ou non. Cette infraction est sanctionnée par un coup franc indirect exécuté depuis l'un des coins supérieurs de la surface de réparation.

3. Une faute technique est sanctionnée par l'exécution d'un coup franc indirect contre l'équipe du joueur fautif, sauf lorsque la règle de l'avantage peut être appliquée.

ARTICLE 22 (Cartons Jaunes)

1. Quand le même fautif répète l'une des infractions sanctionnables par un carton jaune, les arbitres lui montreront :
 - a. Un carton bleu, si c'est un joueur de champ ou un gardien de but.
 - b. Un carton rouge, si c'est un joueur ou un gardien sur le banc ou un autre représentant de l'équipe. Dans ce cas, le carton rouge signifie uniquement l'exclusion du match, sans autres conséquences disciplinaires pour les matchs futurs, et aucun rapport d'arbitre n'est nécessaire.

ARTICLE 23 (Fautes d'Équipe)

1. Les fautes d'équipe commises en cours de jeu sont sanctionnées par l'octroi d'un coup franc indirect en faveur de l'équipe adverse. Sauf si la faute d'équipe empêche une occasion manifeste de marquer un but, auquel cas un coup franc direct est accordé à la place. Si la faute d'équipe est commise dans la surface de réparation de l'équipe fautive, un penalty est accordé à la place.
2. Chaque fois qu'une faute d'équipe est commise, les arbitres principaux doivent indiquer celle-ci à l'arbitre auxiliaire, en utilisant la gestuelle appropriée, afin qu'elle puisse être enregistrée sur la feuille de match officielle.
3. Quand une équipe totalise (10) fautes d'équipe, elle est sanctionnée par l'exécution d'un coup franc direct, une sanction qui est répétée chaque fois qu'une même équipe cumule cinq (5) fautes d'équipes supplémentaires.
4. Quand une équipe totalise (9) fautes d'équipe dans une des périodes de la rencontre ou, à chaque fois que cette même équipe cumule quatre (4) fautes d'équipe supplémentaires dans les périodes suivantes, l'arbitre auxiliaire place un signal visuel sur la table de match, pour indiquer que la prochaine faute d'équipe qui sera commise sera sanctionnée par l'exécution d'un coup franc direct à l'encontre de l'équipe fautive.
5. Lorsqu'une équipe totalise le nombre de fautes d'équipe devant être sanctionnée par l'exécution d'un coup franc direct, l'arbitre auxiliaire doit signaler cette situation, en utilisant un signal sonore.
6. Si une faute d'équipe est commise, impliquant l'exécution d'un coup franc direct et que, au même moment, la table de marque indique la fin du temps réglementaire, et ce quelle que soit la période de la rencontre, l'exécution du coup franc direct se fera par un tir direct orienté vers le but, sans possibilité de reprise après le résultat de l'action.
7. Si la faute d'équipe empêche une occasion de but manifeste ou est commise dans

la surface de réparation de l'équipe qui défend, elle est sanctionnée par un coup franc direct ou un penalty, mais la faute d'équipe n'est pas prise en compte et n'est pas enregistrée.

8. Les fautes d'équipe commises lors d'une interruption de jeu continuent d'être sanctionnées par un coup franc direct s'il s'agit de la dixième, quinzième, etc. faute.

ARTICLE 24 (Fautes Graves)

1. Sanctions pour le joueur fautif.

- a. Lorsqu'un joueur ou un gardien de but commet une infraction grave, les arbitres principaux lui attribuent un carton bleu et il sera temporairement suspendu du match, pour une période de deux (2) minutes.
- b. Si l'infraction est commise par un représentant technique, les arbitres principaux devront lui octroyer un carton rouge, l'expulsant définitivement de la rencontre et l'obligeant à quitter le banc des remplaçants et à retourner au vestiaire de son équipe.
- c. Si un représentant technique de l'équipe reçoit un carton rouge, aucune autre sanction ne sera infligée à l'équipe.
- d. Si un joueur ou un gardien reçoit trois (3) cartons bleus, l'arbitre principal doit lui montrer un carton rouge, l'exclure du match et l'obliger à quitter le banc des remplaçants et à rester dans les vestiaires. Dans ce cas, un carton rouge suite à trois cartons bleus signifie uniquement l'exclusion du match, sans autres conséquences disciplinaires pour les matchs futurs, et aucun rapport d'arbitre n'est nécessaire.
- e. Le joueur qui a reçu un carton bleu doit s'asseoir sur le banc des remplaçants de son équipe et ne peut le quitter avant la fin de leur exclusion. Ce joueur ne peut revenir sur le terrain qu'après avoir purgé la totalité de sa pénalité. Lorsqu'un joueur a purgé sa pénalité, il en est immédiatement informé.
- f. Lorsqu'un joueur ou un autre représentant d'une équipe ne se plie pas à la décision arbitrale en refusant de quitter le banc de son équipe, les arbitres principaux devront demander l'intervention de la police pour faire appliquer leurs décisions.

2. Sanction pour l'équipe du joueur fautif.

- a. Elle est sanctionnée par une période d'infériorité pour chaque carton infligé à l'un de ses membres.
- b. Si la faute est commise alors que le jeu est en cours, l'équipe fautive est sanctionnée par un coup franc indirect, si la faute a été commise en dehors de sa surface de réparation, ou par un penalty, si elle a été commise dans cette surface. Si la faute est commise dans une situation où un but est imminent et où le joueur victime de la faute se dirige seul vers le but, le jeu reprend par un coup franc direct.

ARTICLE 25 (Fautes très Graves)

1. Sanction pour le joueur fautif.
 - a. A chaque fois qu'un gardien de but, un entraîneur ou tout autre représentant de l'équipe commet une infraction qualifiée de très grave, les arbitres principaux doivent lui octroyer un carton rouge, l'expulser du terrain et il devra rester dans les vestiaires.
 - b. Tout joueur ou représentant qui a reçu un carton rouge perd le droit d'aller au banc des remplaçants et doit rester dans les vestiaires.
2. Sanction pour l'équipe du joueur fautif.
 - a. Elle est sanctionnée par une période d'infériorité pour chaque carton qui est adressé à l'un de ses membres.
 - b. Si la faute est commise alors que le jeu est en cours, l'équipe fautive est sanctionnée par un coup franc indirect si la faute a été commise en dehors de sa surface de réparation, ou par un penalty si elle a été commise dans cette surface. Si la faute est commise dans une situation où un but est imminent et où le joueur victime de la faute se dirige seul vers le but, le jeu reprend par un coup franc direct.

CHAPITRE V - EXECUTION DES SANCTIONS

ARTICLE 26 (Loi de l'Avantage)

1. Les arbitres principaux doivent interrompre le match en cas de faute, sauf dans les situations où la règle de l'avantage doit être appliquée, dès lors qu'ils sont certains que le fautif ne tire aucun avantage de la faute en question.
2. Le jeu ne sera pas interrompu lorsque le joueur victime de la faute peut conserver le contrôle de la balle et est en train de mener une action offensive. Dans ce cas, une faute d'équipe volante doit être signalée, pendant que le jeu se poursuit.
3. En cas de situation de but éminent, les arbitres principaux accordent la loi de l'avantage et, après l'achèvement de l'action, ils doivent agir comme suit :
 - a. Si le but n'est pas marqué, les arbitres principaux doivent immédiatement interrompre le jeu, et :
 - 1) Montrent un carton bleu ou rouge au joueur fautif, et infliger à l'équipe fautive une période d'infériorité correspondant à la couleur du carton.
 - 2) Ordonnent l'exécution d'un coup franc direct ou d'un penalty.
 - b. Si le but est marqué, les arbitres principaux le valident, puis sanctionnent le fautif par une exclusion temporaire ou définitive, et son équipe par la période d'infériorité numérique correspondante, avant de faire reprendre le match par une remise en jeu centrale.
4. Dans toutes les situations autres que celle du but imminent, la loi de l'avantage n'est pas appliquée par les arbitres principaux, qui devront interrompre immédiatement le jeu lorsqu'il y a :
 - a. Une faute grave ou une faute très grave.
 - b. Une faute d'équipe qui implique l'exécution d'un coup franc direct, pour cumul de la dixième, la quinzième, etc. faute d'équipe.
5. Les arbitres principaux doivent savoir différencier et évaluer correctement toutes les situations de jeu, en particulier lorsqu'ils font face à des actions qui peuvent être considérées comme sanctionnables et, parmi celles-ci, les situations dans lesquelles la loi de l'avantage doit être accordée. Lorsqu'un joueur donne un léger "coup" sur la crosse d'un adversaire, les arbitres principaux doivent permettre au jeu de se poursuivre normalement, sans signaler de faute.

ARTICLE 27 (Coup Franc Indirect)

1. Le coup franc indirect est l'action qui permet de reprendre le jeu, après que les arbitres principaux aient sanctionné une faute, à l'exception des sanctions qui doivent être reprises par un coup franc direct ou un penalty. Il est aussi utilisé, après que le jeu ait été interrompu sans qu'aucune des équipes n'ait commis de faute. Dans ce cas, la balle est redonnée à l'équipe qui était en possession de la balle, au moment de l'interruption.

2. L'exécution du coup franc indirect.

- a. Le coup franc indirect est exécuté avec la balle arrêtée, d'une seule touche et sans que les arbitres principaux n'aient besoin de siffler.
- b. Tous les joueurs de l'équipe sanctionnée sont placés à une distance d'au moins trois (3) mètres par rapport au point où la faute est remise en jeu.
- c. Les arbitres principaux donneront un coup de sifflet quand :
 - 1) Le joueur qui effectue la remise en jeu retarde l'exécution du coup franc indirect.
 - 2) Le joueur chargé d'effectuer la remise en jeu demande aux arbitres principaux de placer les joueurs adverses à la distance réglementaire de trois (3) mètres, une situation dans laquelle le coup franc indirect ne peut être exécuté qu'après le coup de sifflet des arbitres principaux.
 - 3) La balle est sortie du terrain.
 - 4) Lors de la reprise du jeu, après un temps mort.
- d. Si une faute est commise à proximité de la bande ou si la balle sort de la piste, le coup franc indirect doit être joué en plaçant la balle à une distance de soixante-dix (70) centimètres de cette bande.
- e. Les joueurs de l'équipe qui bénéficie de la faute peuvent se placer n'importe où sur le terrain, excepté dans la zone de protection du gardien adverse.
- f. Le joueur qui exécute le coup franc indirect ne peut pas rejouer la balle avant qu'elle ne soit touchée ou jouée par un autre joueur ou qu'elle ne touche l'arceau extérieur de la cage de but.
- g. Après le coup de sifflet des arbitres principaux, la balle est en jeu et tout joueur de l'équipe sanctionnée peut en prendre possession et continuer à jouer.

3. Lieu d'exécution du coup franc indirect.

- a. Comme règle générale, le lieu pour exécuter un coup franc indirect est celui où la faute a été commise, à l'exception des cas suivants :
- b. Lorsqu'un joueur commet une faute dans sa zone d'attaque, l'équipe adverse peut exécuter le coup franc indirect n'importe où dans sa zone défensive, sans qu'il soit nécessaire de faire revenir la balle et respecter l'endroit exact où la faute a été commise.
- c. Lorsque la balle est soulevée à plus de 1.50 mètres de hauteur, à la suite d'une déviation de la crosse d'un joueur qui se trouve à l'intérieur de sa surface de réparation, le coup franc indirect est exécuté dans l'un des coins supérieurs de cette surface de réparation en question.
- d. Si la faute est commise par un défenseur derrière sa cage de but, le coup franc indirect est exécuté dans l'un des coins inférieurs de la surface de réparation de l'équipe fautive.
- e. Si un joueur a sauté par-dessus la bande, le coup franc indirect est exécuté à l'endroit où la faute a été commise.

- f. Si le temps de possession de balle pour terminer une action d'attaque est dépassé, le coup franc indirect est exécuté selon les dispositions des points suivants :
- 1) Si la balle se trouve dans la zone défensive et à l'extérieur de la surface de réparation de l'équipe fautive, elle est exécutée au même endroit où la balle se trouvait, au moment de l'interruption.
 - 2) Si la balle se trouve dans la zone défensive et à l'intérieur de la surface de réparation de l'équipe fautive, il est exécuté dans l'un des coins supérieurs de la surface de réparation cette équipe fautive.
 - 3) Si la balle se trouve derrière la cage de but de l'équipe fautive, il est exécuté dans l'un des coins inférieurs de la surface de réparation de cette équipe fautive.
 - 4) Si la balle se trouve dans la zone d'attaque de l'équipe fautive, le coup franc indirect peut être exécuté sans avoir à respecter l'endroit exact où la balle se trouvait au moment de l'interruption.

ARTICLE 28 (Coup Franc Direct)

1. L'exécution d'un coup franc direct correspond aux fautes graves ou très graves provoquées par un joueur sur un adversaire, en possession ou non de la balle, et qui sont commises avec le jeu en cours et à l'extérieur de la surface de réparation de l'équipe fautive.
2. Un coup franc direct est également exécuté lorsqu'une faute technique et/ou une faute d'équipe est commise en dehors de la surface de réparation de l'équipe fautive, empêchant de façon évidente une possibilité de marquer ou d'aller marquer un but.
3. Le point spécifique d'où il est exécuté est situé à sept mètres et quarante centimètres (7,40 m) de la ligne de but et centré face à la cage.
4. Le joueur qui exécute le coup franc direct peut l'initier après le coup de sifflet de l'arbitre et peut choisir de tirer directement au but ou de déplacer la balle en direction du but adverse pour tenter de contourner le gardien de but.
5. Le joueur qui exécute le coup franc direct a le choix de tirer depuis une position statique à côté de la balle ou de s'élancer à une distance maximale de trois (3) mètres de la balle.
6. Lors de l'exécution du coup franc direct, il n'est pas permis de retenir la balle, de la passer à un coéquipier ou de la prendre derrière la cage de but adverse.

ARTICLE 29 (Penalty)

1. L'exécution d'un penalty correspond aux fautes subies par un adversaire, en possession ou non de la balle, et qui sont commises sur celui-ci avec le jeu en cours dans la surface de réparation de l'équipe du joueur fautif, et en tenant compte

du fait que les lignes qui la délimitent sont incluses dans la surface de réparation.

2. Le point précis d'où il est exécuté est situé à cinq mètres et quarante centimètres (5,40 m) du centre de la ligne de but
3. Si la balle dépasse la hauteur de 1.50 mètres suite à un mouvement de la crosse d'un joueur se trouvant dans sa surface de réparation, l'action n'est pas sanctionnée par un penalty.
4. Le joueur qui exécute le penalty ne peut le faire qu'après le coup de sifflet de l'arbitre. Il doit se trouver dans une position statique près de la balle, tous les mouvements du corps et de la crosse étant autorisés après le coup de sifflet. Le joueur peut soit tirer directement au but, soit déplacer la balle vers le but adverse et tenter de contourner le gardien de but.

ARTICLE 30 (Problèmes Courants lors de Coup Franc Direct et de Penalty)

1. Quand une équipe est pénalisée par l'exécution d'un coup franc direct ou d'un penalty, la présence d'un gardien de but est toujours obligatoire pour défendre le but de l'équipe fautive.
2. Le joueur effectuant le coup franc direct ou le penalty et le gardien de but défendant doivent se trouver en position statique. Le gardien de but défendant ne doit pas bouger avant que l'arbitre n'ait sifflé, ensuite il est libre de bouger.
3. Le gardien de but de l'équipe qui bénéficie du coup franc direct ou du penalty peut exécuter un coup franc direct ou un penalty, à condition qu'il garde ses jambières de protection et sans porter son casque ni ses gants.
4. Les joueurs qui n'interviennent pas directement dans l'exécution d'un coup franc direct ou d'un penalty sont placés à l'intérieur de la surface de réparation de l'équipe qui profite de la faute, et ne peuvent intervenir dans le jeu qu'après le coup de sifflet de l'arbitre.
5. Le chronométrage du temps de jeu recommence au moment où l'arbitre siffle.
6. Lorsque le gardien de but ou l'un des joueurs de la surface de réparation se bouge avant le coup de sifflet de l'arbitre, les arbitres principaux ne doivent pas interrompre le match. Ils doivent attendre le résultat de l'action, puis ils prendront les mesures disciplinaires correspondantes.
7. Dans le cas où une équipe n'a plus de gardien de but disponible parce que ceux-ci purgent une sanction ou en raison d'une blessure, un joueur de champ le remplacera.
8. Un joueur exécutant un coup franc direct ou un penalty peut rejouer la balle après qu'elle a été touchée par le gardien de but adverse, ou qu'elle a touché la cage de but ou la bande.
9. Si, au même moment que le chronométrage indique la fin de n'importe quelle période du jeu, il se produit une faute qui nécessite l'exécution d'un coup franc

direct ou d'un penalty, l'exécution doit être faite avec un tir direct et sans possibilité de reprise.

10. En fonction du résultat de l'exécution du coup franc direct ou du penalty à la fin du temps de jeu réglementaire, les arbitres principaux doivent appliquer les procédures suivantes :
 - a. Si un but est marqué, il est validé et le jeu s'arrête immédiatement, sans qu'un coup d'envoi soit effectué.
 - b. Si aucun but n'est marqué mais que le gardien de but a commis une infraction pendant l'exécution de cette sanction, les arbitres principaux ordonnent la répétition du coup franc direct ou du penalty.
 - c. Si aucun but n'est marqué, les arbitres principaux sifflent immédiatement, mettant fin au temps de jeu en question.
11. Lors de l'exécution d'un coup franc direct ou d'un penalty contre son équipe, le gardien de but est tenu de :
 - a. Être sur les patins, avec l'axe des roues avant (freins ou roues des patins), placés sur la ligne de but.
 - b. Garder la crosse à côté des patins, dans une position horizontale et parallèle à la ligne de but ; garantissant que la main qui tient la crosse n'est pas appuyée sur le but ou sur le sol et que la main libre reste dans une position statique, sans aucun contact avec la cage de but ou le sol.



- c. Ne faire aucun mouvement avant que l'arbitre n'ait sifflé.
12. Lors de l'exécution d'un coup franc direct ou d'un penalty, le gardien de but ne peut pas bouger avant que l'arbitre ait sifflé. Si cela se produit malgré tout, les procédures suivantes doivent être appliquées :
 - a. Si le gardien de but bouge avant le coup de sifflet de l'arbitre, il est sanctionné par un carton jaune.
 - b. Si le gardien commet une deuxième infraction, il reçoit un carton bleu et son équipe doit jouer une phase en infériorité numérique, sauf si la deuxième infraction a été commise pendant les tirs au but décisifs.

- c. Si le remplaçant du gardien de but est à son tour suspendu, il est remplacé par un joueur de champ ou un autre gardien de but inscrit sur la feuille de match.
 - d. Si le remplaçant du deuxième gardien de but est à son tour suspendu, les arbitres principaux sifflent la fin au match, et font un rapport circonstancié sur la feuille de match.
13. Si le joueur qui exécute le coup franc direct ou le penalty le fait avant que l'arbitre n'ait sifflé, un coup franc indirect est accordé contre lui, exécuté depuis le même point.
14. Les joueurs qui ne participent pas directement à l'exécution d'un penalty ou d'un coup franc direct doivent rester dans la surface de réparation de l'équipe qui bénéficie du coup franc, et ne peuvent bouger qu'après le coup de sifflet de l'arbitre.
- 1. Si le joueur qui bouge avant le coup de sifflet de l'arbitre est un joueur de l'équipe qui tire et que le tir ne mène pas à un but, cette action est sanctionnée par un coup franc indirect pour l'équipe adverse dans l'un des coins supérieurs de la surface de réparation du joueur fautif, ainsi que par un carton jaune.
 - 2. Si la personne qui bouge avant le coup de sifflet de l'arbitre est un joueur de l'équipe qui défend et que le tir ne donne pas lieu à un but, le tir est répété et un carton jaune est octroyé.
 - 3. Si des joueurs des deux équipes bougent simultanément avant que l'arbitre principal ne siffle l'exécution du tir et qu'aucun but n'est marqué, les cartons jaunes correspondants doivent être adressés et le tir doit être répété.
15. Pour exécuter un penalty ou un coup franc direct alors qu'il reste moins de trois secondes au chronomètre avant la fin du match (ou d'une mi-temps, ou de la première moitié des prolongations, ou de la deuxième moitié des prolongations) et qu'un penalty ou un coup franc direct est accordé, le chronomètre doit être remis à cinq secondes, ce qui correspond au temps nécessaire au joueur pour exécuter le penalty ou le coup franc direct. Les feintes sont autorisées, mais pas les deuxième tentatives.

ARTICLE 31 (Jouer en Infériorité Numérique)

- 1. C'est la sanction qui pénalise l'équipe dont les représentants reçoivent un carton bleu ou rouge.
- 2. Un carton bleu implique une période d'infériorité de deux (2) minutes.
- 3. Un carton rouge implique une période d'infériorité de quatre (4) minutes.
- 4. Si une équipe joue en infériorité numérique, elle ne peut aligner que quatre (4) joueurs de champ si elle joue sans gardien de but, sinon elle doit jouer avec trois (3) joueurs de champ et un (1) gardien de but.
- 5. L'arbitre auxiliaire informe le délégué de l'équipe sanctionnée lorsque le temps

est écoulé.

6. Le début de la période d'infériorité survient au moment où le jeu reprend.
7. La période d'infériorité prend fin lorsque la durée de la peine prononcée est écoulée.
8. Si, au même moment du jeu, ou à un moment différent, un représentant de la même équipe reçoit un carton bleu ou rouge, son équipe est sanctionnée d'une période d'infériorité supplémentaire, en tenant compte du fait que :
 - a. Les remplacements correspondants doivent être effectués.
 - b. Si le match peut continuer, l'équipe du fautif est sanctionnée d'une période d'infériorité supplémentaire, d'une durée maximale de deux (2) minutes si son membre a reçu un carton bleu ou quatre (4) minutes si celui-ci a reçu un carton rouge.
 - c. Cette seconde période d'infériorité débutera à la fin de la première période.
 - d. La fin de la deuxième période d'infériorité se terminera lorsque sa durée sera écoulée.

CHAPITRE VI - PROLONGATIONS, TIRS AU BUT ET CLASSEMENT

ARTICLE 32 (Prolongations et Tirs au But)

1. Lorsqu'à la fin d'un match, il est nécessaire de décider quelle est l'équipe gagnante, une prolongation est jouée.
2. Tout joueur suspendu à la fin du temps de jeu réglementaire ne peut pas participer à la prolongation tant qu'il n'a pas terminé l'intégralité de son temps de suspension.
3. Une pause de trois (3) minutes est toujours accordée entre la fin du temps réglementaire et le début de la prolongation, sans que les équipes puissent se rendre aux vestiaires.
4. Le temps de jeu de cette prolongation est le suivant :
 - a. Dans les catégories U-15 et U-17, le temps de jeu des prolongations est de six (6) minutes, réparties en deux (2) périodes de trois (3) minutes chacune.
 - b. Dans toutes les autres catégories, le temps de jeu des prolongations est de dix (10) minutes, divisé en deux périodes de cinq (5) minutes chacune.
5. A la fin de la première période de prolongation, une pause de deux (2) minutes est accordée, les équipes devant rester sur le terrain, et changer de zone défensive et de banc des remplaçants.
6. Lorsqu'à la fin de la prolongation, le résultat reste à égalité, les équipes restent sur le terrain pour que le vainqueur soit désigné en fonction de l'exécution, par chaque équipe, d'une ou plusieurs séries de tirs au but.
7. Les arbitres principaux effectueront un tirage au sort avec les capitaines pour déterminer quelle sera la cage de but utilisée pour l'exécution des tirs au but et pour déterminer l'équipe qui débutera l'exécution de la série de tirs au but.
8. Avant le début de la série de tirs au but, l'entraîneur fournit à l'arbitre auxiliaire les numéros des joueurs qui effectueront la première série de tirs au but. L'ordre indiqué par l'entraîneur devra être respecté.
9. L'arbitre auxiliaire est placé au centre du rond central, c'est lui qui indique alternativement et selon l'ordre déterminé lors du tirage au sort, quel est le joueur qui doit se présenter pour l'exécution de chaque tir au but.
10. Les joueurs qui participent aux tirs au but doivent être équipés de façon réglementaire (casque inclus dans le cas des gardiens de but), et se tenir debout tous ensemble et placés par équipe sur la ligne médiane, de chaque côté et latéralement à l'arbitre auxiliaire.
11. Lorsque commence l'exécution d'un penalty en faveur de son équipe, son gardien de but, celui qui est désigné pour défendre le penalty suivant, devra être placé dans l'un des coins de la bande qui se trouve derrière la cage de but où tous les penalties seront exécutés.
12. Lors de l'exécution de la première série de penalties, chaque équipe peut utiliser les joueurs et/ou les gardiens de but inscrits sur la feuille de match officielle, à

l'exception des joueurs expulsés définitivement du match pour s'être vu attribué un carton rouge et de ceux qui n'ont pas terminé leur suspension temporaire, correspondant à l'attribution d'un carton bleu.

13. Chaque équipe exécute en alternance et en utilisant des joueurs différents, les cinq (5) tirs au but de cette première série. Mais chaque équipe peut faire appel à un seul gardien de but pour défendre tous les tirs au but.
14. Si l'une des équipes joue avec moins de cinq (5) joueurs disponibles pour l'exécution des penalties, les tirs sont exécutés à tour de rôle, avec les joueurs et/ou les gardiens de but disponibles. Lorsque tous les joueurs disponibles auront au moins tiré une fois, l'arbitre auxiliaire devra être informé, quels seront les joueurs qui seront amenés à tirer de nouveau pour finir cette première série.
15. Si avant la fin de cette première série de tirs au but, une équipe n'a plus la possibilité d'égaliser les buts de son adversaire, les arbitres principaux siffleront la fin du match, l'équipe ayant marqué le plus de buts sera déclarée le vainqueur de la rencontre.
16. Lorsque cette première série se termine par une égalité, une série supplémentaire de tirs au but est organisée pour décider du vainqueur, dans laquelle chaque équipe effectuera alternativement un penalty jusqu'à ce qu'une équipe marque un but et que l'autre échoue. L'équipe qui marque le but est déclarée comme le vainqueur de la rencontre.
17. Dans cette série supplémentaire, un joueur peut tirer tous les penalties de son équipe, et chaque équipe peut faire appel à un seul gardien pour tenter de défendre tous les penalties.
18. L'un des arbitres principaux est placé dans le coin inférieur de la surface de réparation, et est chargé d'indiquer le début de l'exécution du penalty, de contrôler l'action du tireur mais aussi du gardien qui défend la cage de but, et ce, en faisant respecter les procédures réglementaires relatives à l'exécution du penalty.
19. L'autre arbitre principal se tient du côté opposé de la surface de réparation, dans le prolongement de la ligne de but, pour valider les buts.
20. Lors de l'exécution d'un penalty, si la balle, après avoir rebondi sur la bande située derrière la cage de but vient ensuite rebondir sur le gardien de but avant de finir par rentrer dans le but, le but en question n'est pas valide.
21. Lors de l'exécution d'un penalty, si la balle après avoir touché les poteaux, vient ensuite rebondir sur le gardien de but avant de finir par rentrer dans le but, le but est valide.
22. L'exécution du coup d'envoi n'est pas nécessaire pour valider les buts marqués dans le cadre de la série des tirs au but.
23. Lors d'une séance de tirs au but :
 - a. Les cartons jaunes attribués aux joueurs et aux gardiens pendant le match ne sont plus pris en compte.
 - b. Si un joueur ou un gardien reçoit un deuxième carton jaune, il se voit attribuer un carton rouge, ce qui l'exclut du match, mais il peut rejoindre le banc des remplaçants. En cas de carton rouge suite à deux cartons jaunes, le carton

rouge entraîne uniquement l'exclusion du match, sans autre conséquence disciplinaire pour les matchs à venir, et aucun rapport de l'arbitre n'est nécessaire.

- c. Lors de l'exécution d'un penalty pendant la séance de tirs au but, les joueurs ont cinq secondes pour tirer le penalty et les feintes sont autorisées.

ARTICLE 33 (Points et Classement)

1. Dans les épreuves, tournois et compétitions dont le classement est défini par les points obtenus à chaque match, ceux-ci seront répartis comme suit :
 - a. Victoire : Trois (3) points
 - b. Égalité : Un (1) point
 - c. Défaite : Zéro (0) point
 - d. Non-présentation/abandon : Zéro (0) point
2. Aux événements, tournois et compétitions joués avec le système de points, le classement final est défini, par ordre décroissant, par la somme des points obtenus par chacune des équipes.
3. Égalité au classement entre deux équipes.

Si, à la fin d'un événement, d'un tournoi ou d'une compétition, deux équipes sont à égalité de points, les critères suivants sont utilisés pour les départager :

 - a. Un seul tour :
 - 1) Premièrement, seul le match joué entre les deux équipes impliquées est à prendre en considération, l'équipe ayant marqué le plus grand nombre de buts sera la mieux classée.
 - 2) Si l'égalité persiste, l'équipe qui a obtenu la plus grande différence entre le nombre total de buts marqués et le nombre total de buts encaissés sera en position la mieux classée.
 - 3) Si l'égalité persiste, l'équipe la mieux classée sera celle avec le ratio de buts le plus élevé, résultant de la division du nombre total de buts marqués par le nombre total de buts encaissés.
 - b. Deux tours :
 - 1) Premièrement, seuls les matchs joués entre les deux équipes impliquées, sont à prendre en considération, l'équipe ayant marqué le plus grand nombre de points au total des deux rencontres sera la mieux classée.
 - 2) Si l'égalité persiste, l'équipe qui a obtenu la plus grande différence entre le nombre total de buts marqués et le nombre total de buts encaissés sera en position la mieux classée.
 - 3) Si l'égalité persiste, l'équipe la mieux classée sera celle avec le ratio de buts le plus élevé, résultant de la division du nombre total de buts marqués par le nombre total de buts encaissés.
 - 4) Si l'égalité persiste, tous les matchs disputés au cours de toutes les phases de la compétition doivent être pris en compte :

- a) L'équipe qui a obtenu la plus grande différence entre les buts marqués et les buts encaissés.
 - b) Si l'égalité persiste, l'équipe à la position la mieux classée sera celle avec le ratio de buts le plus élevé résultant de la division du nombre total de buts marqués par le nombre total de buts encaissés.
4. Égalité au classement entre trois équipes ou plus. Si à la fin d'un événement, d'un tournoi ou d'une compétition, trois équipes ou plus sont à égalité de points, les critères suivants seront utilisés pour les départager.
- a. Un seul tour :
- 1) Premièrement, seuls les matchs joués entre les trois équipes ou plus impliquées, sont à prendre en considération, les équipes ayant marqué le plus grand nombre de points au total des rencontres entre elles seront les mieux classées.
 - 2) Si l'égalité persiste, les équipes qui ont obtenu la plus grande différence entre le total de buts marqués et le total de buts encaissés, seront classées par ordre décroissant.
 - 3) Si l'égalité persiste, les équipes aux positions les mieux classées seront celles avec le ratio de buts le plus élevé, résultant de la division du total de buts marqués par le nombre total de buts encaissés.
 - 4) Si l'égalité persiste, tous les matchs disputés au cours de toutes les phases de la compétition doivent être pris en compte :
 - a) Les équipes qui ont obtenu la plus grande différence entre les buts marqués et les buts encaissés.
 - b) Si l'égalité persiste, les équipes seront classées par ordre décroissant au regard du ratio de buts le plus élevé, résultant de la division du nombre total de buts marqués par le nombre total de buts encaissés.
- b. Deux tours :
- 1) Premièrement, seuls sont considérés les matchs joués entre les trois équipes ou plus concernées, les équipes ayant le plus grand nombre de points, seront classées aux positions les plus élevées.
 - 2) Si l'égalité persiste, les équipes qui ont obtenu la plus grande différence entre le total de buts marqués et le total de buts encaissés, dans les matchs avec les trois équipes ou plus concernées, seront classées aux positions les plus élevées.
 - 3) Si l'égalité persiste, les équipes classées aux positions les plus élevées seront celles avec le ratio de buts le plus élevé, résultant de la division du total des buts marqués par le total des buts encaissés, dans les matchs avec les trois équipes ou plus concernées.
 - 4) Si l'égalité persiste, tous les matchs disputés au cours de toutes les phases de la compétition doivent être pris en compte :
 - a) Les équipes qui ont obtenu la plus grande différence entre les buts marqués et les buts encaissés.

- b) Si l'égalité persiste, les équipes classées aux positions les plus élevées seront celles avec le ratio de buts le plus élevé, résultant de la division du nombre total de buts marqués par le nombre total de buts encaissés.
- 5. Dans le cas où l'égalité persiste au classement, après tous les critères utilisés, le World Skate-RHTC décidera des critères de départage final, après consultation des équipes impliquées ou affectées.

CHAPITRE VII - SITUATIONS ADMINISTRATIVES

ARTICLE 34 (Protêts)

1. Protêts administratifs.

- a. Les protêts administratifs sont basés sur des irrégularités et/ou des violations présumées des règles ou règlements techniques de la discipline, telles que l'éligibilité des équipes et/ou des joueurs, les mauvaises conditions de la piste, l'utilisation irrégulière d'une tenue vestimentaire de l'équipe, etc.
- b. Pour qu'un protêt administratif soit considéré comme valide, les arbitres principaux du match doivent être avertis avant le début du match par le délégué et le capitaine de l'équipe qui le soulève.
- c. Lorsque les arbitres principaux sont avertis d'un protêt administratif, ils informent le délégué et le capitaine de l'équipe adverse du protêt présenté par l'équipe rivale.
- d. Les arbitres principaux doivent préparer, en complément de la feuille de match officielle, un rapport circonstancié et confidentiel de toutes les procédures et décisions prises par rapport au protêt en question.
- e. Lors du traitement du protêt, à la suite d'un défaut présenté par la piste, les arbitres principaux prendront les mesures correspondantes pour commencer le match.

2. Protêts techniques.

- a. Les protêts techniques sont basés sur d'éventuelles erreurs de droit ou des erreurs techniques ou autres jugements erronés prononcés lors d'un match par les arbitres, en violation du règlement officiel en vigueur ou qui auraient pu avoir une influence directe sur le résultat final d'un match.
- b. Pour qu'un protêt technique soit valable, il doit être notifié par le capitaine de l'équipe qui le soulève, sur la piste, aux arbitres principaux du match, en profitant de toute interruption de jeu, ou immédiatement après la fin de la rencontre.
- c. Les arbitres principaux informent immédiatement le capitaine de l'équipe adverse que le match a fait l'objet d'une déclaration de protêt par l'équipe adverse.
- d. Les arbitres principaux nécessitent d'assurer, immédiatement après, la signature obligatoire de la feuille de match officielle par les délégués et capitaines de chacune des équipes.

3. Confirmation des protêts.

Tous les protêts doivent être confirmés ultérieurement par l'entité responsable de l'équipe qui les a soulevées, au moyen d'une lettre officielle, accompagnée du moyen de paiement des frais correspondants, et envoyés à l'entité organisatrice de la compétition et à l'entité compétente pour l'événement : WORLD SKATE-RHTC ou ZONE CONTINENTALE, dans le cas d'une compétition internationale ou la

Fédération d'affiliation, dans le cas d'une compétition nationale.

ARTICLE 35 (Non-Présentation et Abandon)

1. En ce qui concerne l'heure officielle du début du match, toute équipe dispose d'une marge de quinze (15) minutes pour se présenter sur le terrain, dans les conditions pour jouer le match.
2. Si après ce délai, une équipe n'est pas sur le terrain ou ne présente pas le nombre minimum de joueurs pour débiter le match, les arbitres principaux doivent suivre les procédures suivantes :
 - a. Les joueurs de l'équipe présents sur le terrain pour disputer le match sont identifiés, confirmant la présence du nombre minimum requis à cet effet.
 - b. Ensuite, les arbitres principaux effectuent le salut au public, sifflant immédiatement pour mettre fin au match.
 - c. Sur la feuille de match, les arbitres enregistrent, en détail, les circonstances qui ont conduit à la décision d'attribuer une non-présentation à l'équipe en question.
3. En ce qui concerne la mi-temps d'un match, toute équipe dispose de cinq (5) minutes supplémentaires pour apparaître sur la piste, dans des conditions réglementaires afin de poursuivre le match.
 - a. Lorsque le délai de cinq (5) minutes est épuisé et qu'une des équipes n'est pas sur la piste ou que le nombre minimum de joueurs n'est pas présent pour que le match puisse commencer, les arbitres principaux doivent mettre fin au match en raison d'un abandon du match de l'équipe en question.
 - b. Sur la feuille de match, les arbitres notent en détail le minutage et les circonstances qui les ont menés à notifier l'abandon du match.
4. Non-présentation d'une équipe.

L'équipe qui ne se présente pas est considérée comme vaincue dans le match en question, par un résultat de dix buts encaissés et zéro but marqué (0 - 10).
5. Abandon du match.

L'équipe qui abandonne le match est éliminée de la compétition ou de l'événement en question. La décision est formalisée par l'autorité organisatrice compétente.
6. Lorsqu'il y a une impossibilité temporaire ou permanente d'utiliser la piste, les arbitres principaux doivent accorder une marge de quinze (15) minutes pour résoudre ou réparer le défaut. Si après cela, l'impossibilité persiste, les procédures suivantes s'appliquent :
 - a. S'il existe une preuve de force majeure, due à une panne de courant grave, une inondation ou une surface glissante, etc., qui empêche l'utilisation de la salle à l'heure indiquée pour le départ, le match doit se dérouler dans un autre lieu, accordant une marge supplémentaire de quatre-vingt-dix (90) minutes, y

compris le temps de transfert des équipes d'un site à un autre.

- b. Si l'impossibilité d'utiliser la piste est due à une faute réparable ou à une déficience ou parce qu'un autre match de rink hockey est joué avant, une marge supplémentaire de trente (30) minutes est accordée pour que le match puisse commencer.
- c. Face à l'impossibilité de résoudre le problème, les arbitres principaux informent les équipes que le match ne sera pas joué, et enregistrent sur la feuille de match officielle le minutage et les circonstances qui ont déterminé cette prise de décision.
- d. Si le problème est résolu et que le match peut être joué, les équipes ont une période de vingt (20) minutes pour s'échauffer sur la piste.

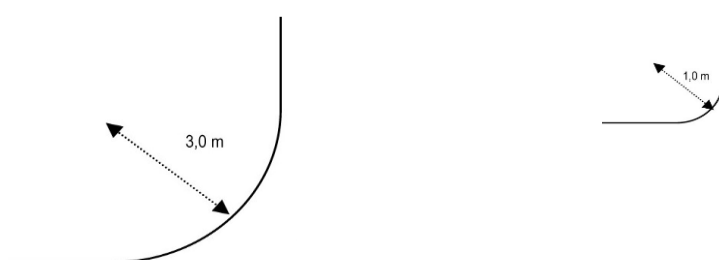
INDEX REGLEMENT TECHNIQUE

CHAPITRE I	AIRE DE JEU	45
ARTICLE 1	(Locaux et Piste)	45
ARTICLE 2	(Marquage sur la Piste)	47
ARTICLE 3	(Cages de But)	50
ARTICLE 4	(Balle de Jeu)	54
ARTICLE 5	(Publicité sur la Piste et à l'Intérieur de la Bande)	54
ARTICLE 6	(Table Officielle de Match)	55
ARTICLE 7	(Équipement Électronique Auxiliaire pour le Contrôle du Match)	56
CHAPITRE II	ÉQUIPEMENT DES JOUEURS	59
ARTICLE 8	(Équipement de Base des Joueurs)	59
ARTICLE 9	(Équipement de Protection Obligatoire des Gardiens de But)	63
ARTICLE 10	(Équipement Optionnel de Protection des Joueurs)	66
ARTICLE 11	(Publicité sur l'Équipement des Joueurs)	69
CHAPITRE III	SÉLECTION DES JOUEURS POUR LES ÉQUIPES NATIONALES	70
ARTICLE 12	(Sélection des Joueurs pour les Équipes Nationales)	70

CHAPITRE I - AIRE DE JEU

ARTICLE 1 (Locaux et Piste)

1. Les locaux du match comprennent tous les espaces tels que la piste, les vestiaires, ainsi que tous les accès à ceux-ci.
2. Le sol de la piste est une surface plane et lisse, construite avec un matériau en bois, ciment ou autre matériau approuvé, qui permet une bonne adhérence et un bon glissement des patins.
3. La piste a une forme rectangulaire et des dimensions proportionnelles, en respectant toujours le rapport 2 : 1 entre sa longueur et sa largeur, en tenant compte des limites suivantes :
 - a. Une dimension minimale de 34 mètres de long sur 17 mètres de large.
 - b. Une dimension maximale de 44 mètres de long sur 22 mètres de large.
4. L'ensemble du périmètre de la piste est limité par une bande fermée de 1 mètre de haut avec quatre coins arrondis de format semi-circulaire, dont le rayon peut varier entre un maximum de 3 mètres et un minimum de 1 mètre.



5. Les barrières peuvent être constituées de panneaux pleins ou de poteaux verticaux entre lesquels sont placés des panneaux.
 - a. La base de la barrière doit avoir une hauteur de 20 centimètres et une épaisseur de 2 centimètres, et être peinte dans une couleur neutre différente de celle de la balle.
 - b. Les cadres peuvent être fabriqués à partir de différents matériaux : bois opaque, filet métallique, plastique, etc.



6. Des filets de protection sont placés sur les bandes arrières, avec une hauteur de 4 mètres mesurée à partir du sol, et peuvent être mobiles.



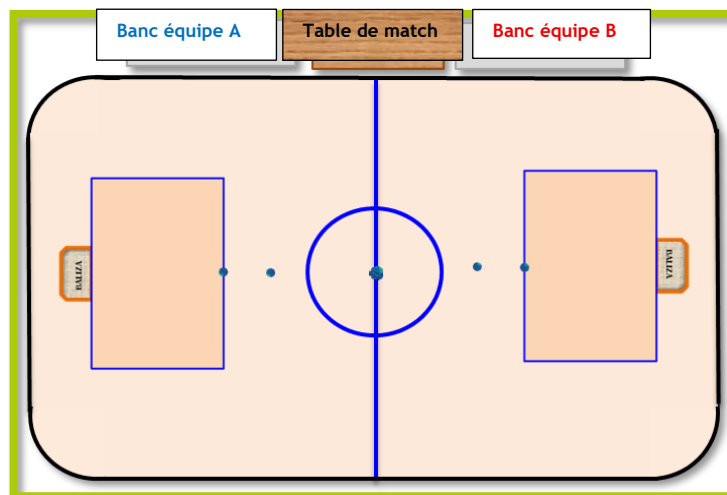
7. Le long de la bande, il y a deux portes d'accès à la piste, qui ne peuvent pas s'ouvrir vers l'intérieur de la piste, situées à côté des bancs de chaque équipe et latéralement à la table officielle de match.



8. Dans les compétitions internationales des équipes nationales des pays membres de WORLD SKATE, l'utilisation de pistes de dimension standard, d'une longueur de 40 mètres et d'une largeur de 20 mètres avec des coins en demi-cercle d'un rayon de 3 mètres, est obligatoire.
- a. Dans les compétitions interclubs, des pistes de dimensions différentes peuvent être utilisées, à condition que les mesures établies au point 3 de cet article soient respectées.
 - b. Les fédérations nationales peuvent agréer des pistes dont les dimensions ne respectent pas les limites définies au point 3, avec une tolérance de plus / moins 10%.

ARTICLE 2 (Marquage sur la Piste)

1. La piste de jeu comporte es marquages spécifiques suivants :



2. Les marquages de la piste seront faits comme indiqué sur le dessin ci-dessus.

- a. Les lignes de marquage de la salle intègrent toujours l'aire ou la zone du terrain qu'elles délimitent. Leur largeur est de 8 centimètres et d'une couleur différente de la couleur de la balle et du sol lui-même, pour garantir une bonne visibilité.
- b. Dans les compétitions internationales auxquelles participent les équipes nationales des pays membres de WORLD SKATE, la piste ne peut avoir que les marquages spécifiques pour le Rink Hockey.
- c. Dans les autres compétitions, le terrain peut avoir d'autres marques, à condition qu'elles ne gênent pas la bonne visibilité des marques spécifiques du rink hockey.

3. La surface de réparation.

Elle est de forme rectangulaire et est marquée sur chaque demi-terrain. La surface de réparation est délimitée par quatre lignes, qui font partie intégrante de la zone, disposées comme suit :

- a. Deux lignes parallèles à la bande arrière, d'une longueur de 9 mètres.
- b. Deux lignes parallèles aux bandes latérales, d'une longueur de 5.40 mètres.

4. La ligne de but.

Elle est située entre les deux poteaux de chaque cage de but. Elle mesure 1.70 mètres de long, à une distance de la bande arrière comprise entre un minimum de 2.70 mètres et un maximum de 3.30 mètres.

5. Zone de protection du gardien.

C'est un demi-cercle, situé au milieu de la ligne de but de chaque cage de but et qui se développe de poteau en poteau.

6. Point de Penalty.

Il s'agit d'un point circulaire d'un diamètre de 10 centimètres, marqué à une distance de 5.40 mètres du centre de la ligne de but.

7. Point de coup franc direct.

C'est un point circulaire d'un diamètre de 10 centimètres, marqué à une distance de 7.40 mètres du centre de la ligne de but.

8. La ligne médiane.

Elle est tracée sur toute la largeur de la piste, parallèle aux bandes arrières, séparant la piste en deux camps égaux, permettant à chaque équipe de disposer des deux zones de jeu suivantes :

a. La zone de défense, occupée par les joueurs de l'équipe qui exécute le coup d'envoi, pour commencer chaque période de jeu ou reprendre le jeu après un but validé.

b. La zone d'attaque, qui correspond à la zone de défense de l'équipe adverse.

9. Le rond central de la piste

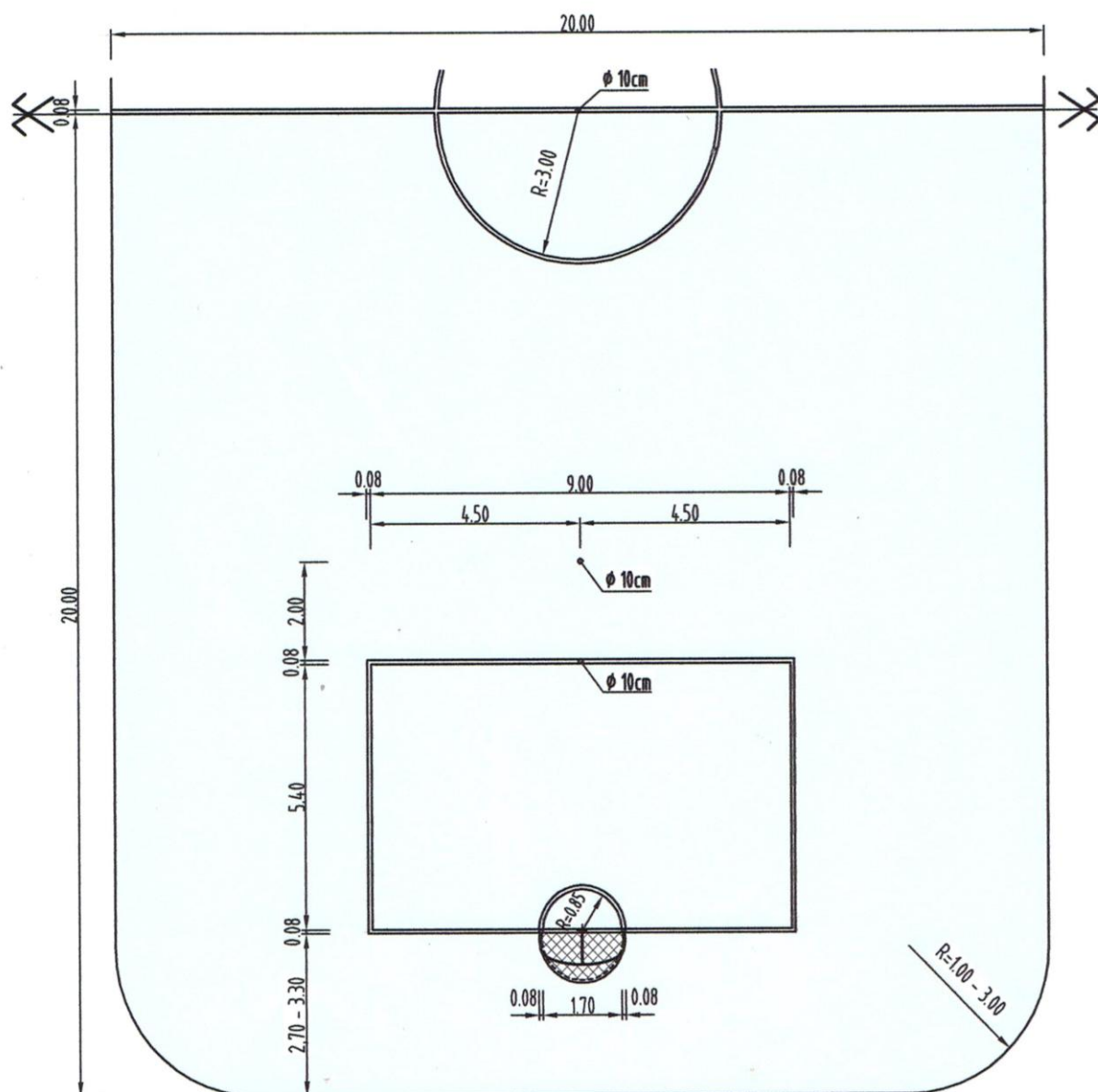
Il est situé au centre de la piste, de 3 mètres de rayon dont le centre se trouve au milieu de la ligne médiane. Lors du coup d'envoi, les membres de l'équipe adverse ne peuvent pas se situer à l'intérieur de ce cercle.

10. La marque pour commencer et faire repartir le jeu.

C'est un point de 10 cm de diamètre qui est situé au centre du rond central et qui se trouve sur la ligne médiane.

Marking on the Rink (each Half)

M=1:125



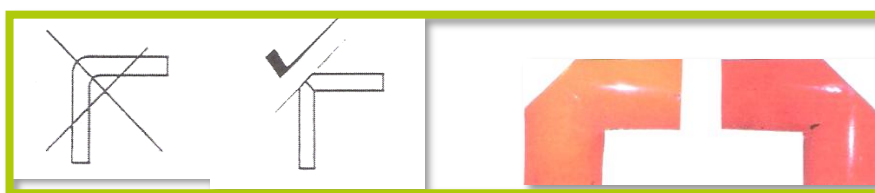
ARTICLE 3 (Cages de But)

1. Toutes les mesures appropriées sont établies sur les schémas, à la fin du présent article.



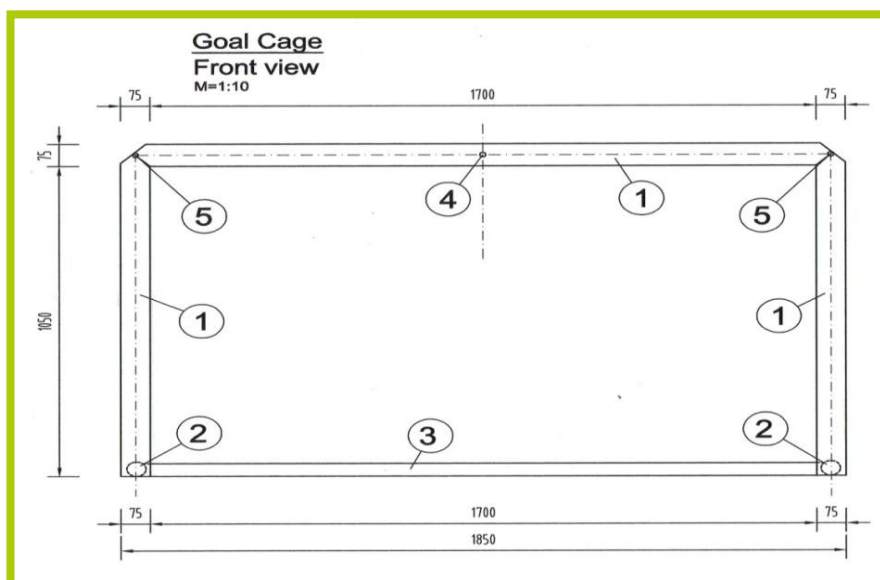
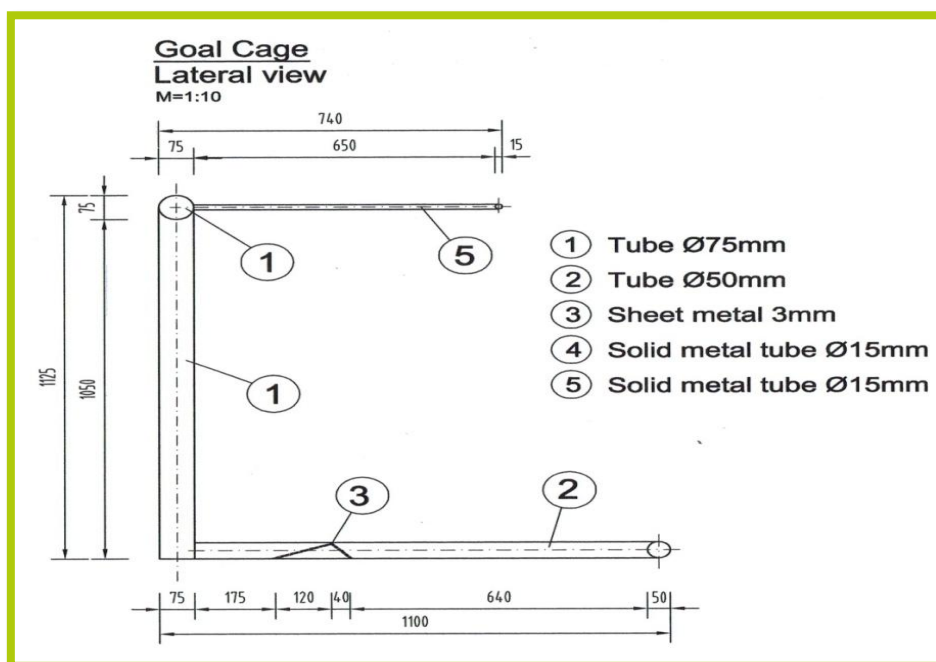
2. Elle est constituée d'une ossature de tubes creux en fer galvanisé, composée de trois éléments distincts soudés entre eux :
 - a. La structure frontale, peinte en orange fluorescent, est composée de trois segments de tubes, dont les normes d'assemblage sont les suivantes :
 - 1) Deux tubes verticaux qui sont les poteaux de la cage de but et un tube circulaire placé horizontalement à leurs sommets qui est la barre transversale, qui joint l'ensemble.
 - 2) Ces tubes ont une section de 7.5 centimètres de diamètre.
 - 3) Les angles supérieurs de la cage de but seront coupés à 45 degrés, vue de face.

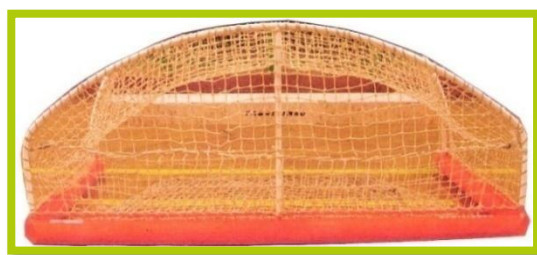
ANGLES DE LA CAGE DE BUT - SCHEMA + "DETAIL" PHOTO



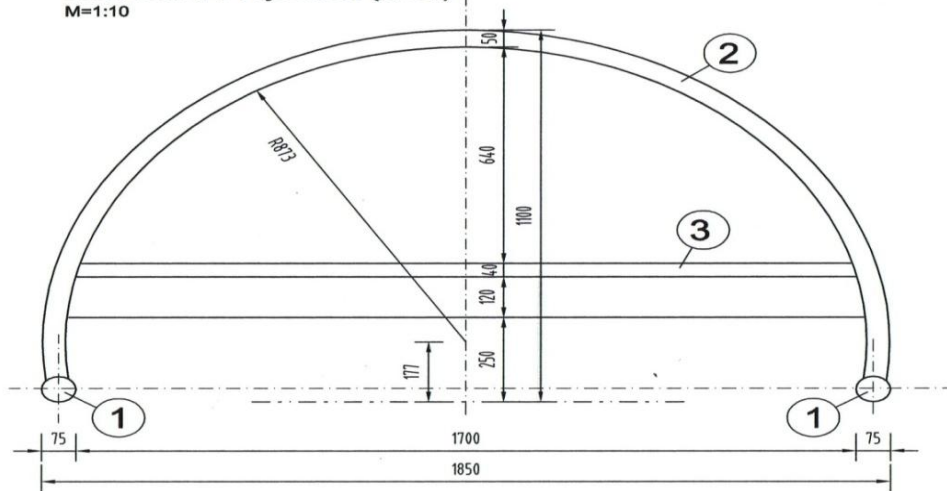
- 4) Les mesures intérieures de la cage de but sont de 105 centimètres de hauteur et de 170 centimètres de largeur.
- b. La structure arrière basse est peinte en blanc, est composée d'un arc de cercle et est relié à une barre horizontale dont les normes spécifiques sont les suivantes :

- 1) L'arc de cercle est un tube métallique qui est soudé à la structure avant, d'une section de 5 centimètres de diamètre, étant façonné sur la base d'un rayon de 64 centimètres, basé sur le centre de la ligne de but.
- 2) La barre horizontale est soudée à l'intérieur de l'arc de cercle, d'une largeur de 12 centimètres et placée parallèlement à 25 centimètres de la ligne de but, et pliée pour former un angle de 20 degrés par rapport au sol.
- c. La structure arrière haute est peinte en blanc, intégrant une composition d'un rectangle et d'un demi-arc, dont les normes de construction sont les suivantes :
 - 1) Le rectangle et le demi-arc sont construits en acier massif de 1.50 centimètres de diamètre, soudés à la structure avant de la cage de but.
 - 2) Les quatre côtés de la partie rectangulaire sont formés par :
 - a) Deux barres verticales d'une dimension de 40 centimètres et soudées dans la partie supérieure de chacun des poteaux de but ;
 - b) La barre de la structure avant du but et la barre longitudinale d'une dimension de 170 centimètres, soudées aux barres verticales de la partie rectangulaire.
 - 3) Le demi-arc soudé aux deux sommets supérieurs du rectangle, également soudé à une autre barre d'une dimension de 65 centimètres fixée perpendiculairement à la partie centrale de la barre de la structure avant.
3. Toute la structure arrière de la cage de but est recouverte d'un filet blanc dont le maillage a une dimension de 2.50 x 2.50 centimètres.
 - a. Le filet utilisé peut être en corde, coton ou nylon.
 - b. Le filet doit envelopper les parties latérales, arrières et supérieures de la structure avant de la cage de but, ainsi que tout le périmètre de l'arche de la structure inférieure, pour empêcher l'entrée de la balle de l'extérieur vers l'intérieur de la cage de but et vice versa.
4. Un autre filet blanc, dont le maillage a également la dimension de 2.50 x 2.50 centimètres, est suspendu à l'intérieur de chacune des cages de but, de sorte que, lorsqu'un but est marqué, la possibilité que la balle puisse sortir de la cage de but est réduite.
 - a. Ce filet est fixé au sommet de la cage de but afin qu'il pende librement au sol, se tenant parallèle à la ligne de but et s'éloignant de celle-ci de 40 centimètres.
 - b. Il a une hauteur de 110 centimètres et une largeur de 180 centimètres.
5. Les cages de but sont placées, l'une en face de l'autre, sur la ligne de but de chaque zone respective et le centre de la largeur du but coïncide avec le centre de la largeur de la ligne de but.

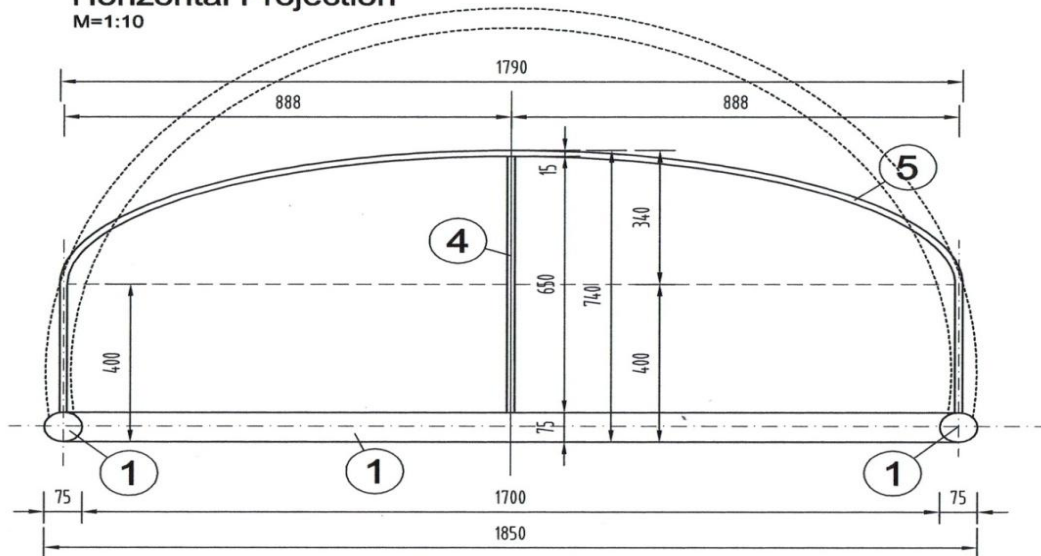




Goal Cage
Horizontal Projection (floor)
M=1:10



Goal Cage
Horizontal Projection
M=1:10



ARTICLE 4 (Balle de Jeu)

1. Dans tous les matchs des compétitions officielles de rink hockey, les balles doivent être conformes aux caractéristiques suivantes :
 - a. Elle est faite de caoutchouc / plastique pressé avec un noyau intérieur en liège.
 - b. Elle doit peser 150g avec une oscillation de ± 5 g.
 - c. Elle a une dimension de 72 millimètres de diamètre et est parfaitement sphérique.
 - d. La balle doit être noire ou jaune (en fonction du contraste de la piste avec la balle).

DESCRIPTION	La balle de jeu officielle en compétition
COMPOSITION	Caoutchouc / plastique pressé Remplissage intérieur
DIMENSION	Diamètre de 72 millimètres
POIDS	150 grammes $\pm$ 5 grammes
COULEUR	Noire / Jaune



2. Lorsqu'un match est diffusé à la télévision, l'organisateur de l'événement peut imposer la couleur de la balle, à utiliser spécifiquement dans le match en question.
3. En cas de désaccord entre les capitaines lors du choix de la balle à utiliser, les arbitres principaux décideront quelle balle sera utilisée.

ARTICLE 5 (Publicité sur la Piste et à l'Intérieur de la Bande)

1. Aux compétitions internationales pendant lesquelles jouent des équipes nationales des pays membres de WORLD SKATE, la publicité est autorisée sur le sol de la piste, conformément à ce qui suit :
 - a. Dans les compétitions internationales de clubs, l'entité organisatrice peut autoriser l'un de ses sponsors à insérer de la publicité à l'intérieur du rond central de la piste, à condition que le matériel utilisé à cet effet n'affecte pas les conditions d'adhérence et de glissement des patins des joueurs.

- b. Les fédérations nationales peuvent approuver le placement de publicités dans d'autres zones de la piste, sauf dans les zones intérieures des surfaces de réparation et à condition que cela n'entrave pas la bonne visibilité des marques spécifiques du jeu.
- 2. La mise en place de panneaux publicitaires à l'intérieur de la bande de la piste est autorisée, à condition qu'une distance minimale de trente (30) centimètres par rapport au sol soit respectée.
- 3. Les peintures, bannières ou affiches publicitaires qui sont fixées à l'intérieur de la bande ne doivent pas constituer un danger ou gêner l'action des joueurs sur la piste.

ARTICLE 6 (Table Officielle de Match)

- 1. Lors des rencontres de rink hockey, une zone en position centrale, en dehors de la piste, isolée du public et avec les équipements nécessaires, est réservée à la table officielle de match.
- 2. La composition de la table officielle de match est la suivante, désignée par l'entité organisatrice de l'événement :
 - a. Un chronométreur chargé de gérer le tableau d'affichage.
 - b. Un commissaire qui est chargé de diriger la table officielle de match.
 - c. Un secrétaire qui assure la gestion de la feuille de match, électroniquement ou manuellement.
 - d. Un arbitre auxiliaire qui contrôle les fautes d'équipe et la discipline des équipes sur les bancs, aidant et/ou clarifiant, si nécessaire et possible, les incidents du match.
 - e. Un arbitre assistant qui assure le contrôle de la possession de la balle par chaque équipe, lorsque le système électronique approprié est disponible sur la piste.
- 3. Aux compétitions internationales, l'organisateur de l'événement doit prévoir que la table officielle de match soit équipée de l'équipement et du matériel suivants :
 - a. Cinq (5) chaises.
 - b. Un (1) ordinateur portable et une imprimante avec numérisation, y compris le remplacement de tout le matériel nécessaire à son fonctionnement.
 - c. Deux (2) indicateurs manuels informatifs pour les fautes d'équipe accumulées pendant le match.
 - d. Deux (2) tours pour garantir les informations concernant un temps mort qui sera accordé lors de la prochaine interruption du jeu ; et si une nouvelle faute d'équipe qui déterminera un coup franc direct contre l'équipe fautive.
 - e. Deux (2) panneaux d'information pour le contrôle du temps de possession de la balle par chacune des équipes.

4. Il appartient aux fédérations nationales de définir la composition de la table officielle de match. Il est cependant obligatoire que, lors des manifestations nationales des clubs, qu'au moins un chronométreur et un arbitre auxiliaire soient toujours désignés.

DÉTAIL DE LA TABLE OFFICIELLE DE MATCH ET DES BANCS DES ÉQUIPES

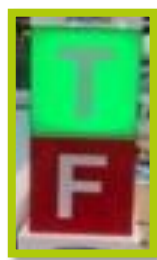


LÉGENDE

- | | | |
|---|---|---------------------------------|
| 1. Joueurs remplaçants - Équipe A | - | Joueurs remplaçants - Équipe B |
| 2. Autres représentants - Équipe A | - | Autres représentants - Équipe B |
| 3. Commissaire nommé par WS-RHTC ou zone continentale | | |
| 4. Secrétaire de la table officielle du match (opérateur du compte rendu de match électronique) | | |
| 5. Chronométreur et minuterie et opérateur du panneau électronique | | |
| 6. Arbitre 3 - Arbitre auxiliaire (contrôle les fautes d'équipe et la discipline sur le banc) | | |
| 7. Arbitre 4 - Arbitre assistant (contrôle le temps de possession de la balle de chaque équipe) | | |

ARTICLE 7 (Équipement Électronique Auxiliaire pour le Contrôle du Match)

1. Chaque fédération nationale, club ou autre entité responsable de l'organisation de matchs internationaux de rink hockey, nations ou clubs, est tenu d'utiliser l'équipement électronique qui garantit les informations établies ci-dessous.
2. Demander de temps mort.
 - a. Lorsqu'une équipe demande un temps mort, l'arbitre auxiliaire adopte les procédures suivantes :
 - 1) La signalisation rétroéclairée verte de la tour située du côté de la table officielle de match le plus proche du banc de remplacement de l'équipe requérante, est activée.



- 2) Dans le cas où il n'y a pas d'équipement électronique, un drapeau ou autre objet servant à indiquer la demande de temps mort en question est placé sur le bord de la table. Dans ce cas, l'arbitre auxiliaire doit informer verbalement l'autre équipe de la demande de temps mort.
- b. L'arbitre auxiliaire émet un signal sonore lors du prochain arrêt de jeu afin de s'assurer que le temps mort soit bien accordé, puis éteindra le voyant lumineux.
3. Informations concernant la prochaine exécution d'un coup franc direct dû à l'accumulation de fautes d'équipe.
 - a. Lorsqu'un nombre cumulé de fautes d'équipe (9, 14, 19, 24, etc.) est atteint, cela implique que la prochaine faute d'équipe sera sanctionnée par un coup franc direct et l'arbitre auxiliaire assure les procédures suivantes :
 - 1) La signalisation rétroéclairée rouge de la tour située sur le côté de la table officielle de match, la plus proche du banc de remplacement de l'équipe qui atteint ce nombre, est activée.



- 2) En l'absence de matériel électronique, un drapeau ou autre objet est placé sur le côté de la table officielle de match, le plus proche du banc de remplacement de l'équipe qui atteint ce nombre.
- b. L'arbitre assistant utilisera un signal sonore pour signaler l'octroi du coup franc direct correspondant, puis éteindra le voyant lumineux.
4. Contrôle du temps de possession de la balle.
 - a. La console qui assure à chaque équipe un temps de possession de la balle de quarante-cinq (45) secondes maximum est placée sur la table officielle de match.



- 1) Les panneaux lumineux d'information sur le temps de possession de la balle sont placés derrière les filets de protection, à une distance comprise entre un et deux mètres derrière chacune des cages de but.



- 2) La base pour le placement des panneaux lumineux est placée à une hauteur minimale de 1.40 mètres.
- b. L'utilisation de ces équipements est obligatoire dans les compétitions internationales, nations ou clubs, organisées par WS-RHTC ou par les différentes zones continentales et leur gestion sera assurée par l'arbitre assistant, désigné pour chaque match.
 - 1) Durant les compétitions organisées par les différentes fédérations nationales, l'utilisation de cet équipement est recommandée dans les compétitions seniors.
 - 2) Il appartient aux différentes zones continentales de décider si l'utilisation de cet équipement est obligatoire dans les championnats nationaux organisés par les fédérations affiliées.
 - c. Le klaxon de l'équipement de contrôle qui signale la fin du temps de possession de la balle est purement indicatif, puisque c'est le coup de sifflet des arbitres principaux qui valide l'interruption du match.
 - d. Dans des situations normales, les arbitres principaux ne doivent pas interférer ni faire de signal à l'arbitre assistant.
 - e. Cependant, les arbitres principaux devront réaliser :
 - 1) Un signal d'avertissement, levant les bras, lorsque l'équipe en possession de la balle a cinq (5) secondes pour mettre fin au temps de possession.
 - 2) Les signaux pour compter, avec l'un des bras, le temps de possession de la balle, lorsqu'une équipe est dans sa zone défensive et qu'il n'y a pas d'affichage électronique.
 - 3) Le signalement d'une faute par un coup franc indirect contre l'équipe qui dépasse le temps de possession de la balle dans sa zone défensive ou dépasse le temps de possession.

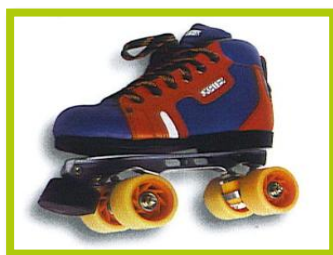
CHAPITRE II - EQUIPEMENT DES JOUEURS

ARTICLE 8 (Équipement de Base des Joueurs)

1. Chaque joueur doit utiliser l'équipement de base suivant :
 - a. Le maillot, le short et les chaussettes doivent être aux couleurs de la nation ou du club qu'ils représentent et recouvrir entièrement les protège-tibias. Si des chaussettes raccourcies sont utilisées, les protège-tibias ne doivent être visibles à aucun endroit. Si un joueur porte d'autres chaussettes sous les chaussettes principales, celles-ci ne doivent être visibles à aucun endroit de la jambe.
 - b. Une paire de chaussures fixées sur des patins à roulettes.
 - c. Une (1) crosse.
2. Les gardiens de but doivent utiliser leur équipement de protection spécifique.
3. En plus, les joueurs et les gardiens de but peuvent utiliser différentes protections.
4. Les maillots, shorts et chaussettes utilisés par les joueurs de chaque équipe doivent être confectionnés aux couleurs de la nation ou du club qu'ils représentent, sauf ceux des gardiens de but, qui porteront un maillot d'une couleur différente de celui des joueurs de champ, ne pouvant pas être confondu avec les couleurs des joueurs et du gardien de but adverses.
 - a. Les maillots des joueurs, y compris ceux des gardiens de but, seront identifiés par des numéros différents entre un (1) et quatre-vingt-dix-neuf (99).
 - 1) Les numéros sont marqués au dos des maillots, d'une hauteur d'au moins trente (30) centimètres, avec une seule couleur et en contraste avec la couleur des maillots.
 - 2) De façon optionnelle et sans déroger aux dispositions du point précédent, les numéros des joueurs peuvent également être placés sur le devant des maillots et des shorts.
 - b. Quel que soit le numéro utilisé par chaque gardien de but, ils doivent être spécifiquement identifiés, en tant que tels, sur la feuille de match.
 - c. Lorsque les deux équipes, ou les gardiens, apparaissent sur la piste avec les mêmes couleurs ou qui peuvent être confondues, les arbitres doivent suivre les procédures suivantes :
 - 1) Trouver un accord entre les équipes, pour résoudre le problème.
 - 2) Si un accord n'est pas trouvé entre les équipes, l'équipe à domicile est celle qui change sa couleur de maillot, y compris, si nécessaire, le maillot de ses gardiens de but.
 - d. Le capitaine de chaque équipe doit être identifié en portant un brassard de couleur différente de celle de son maillot.
 - 1) Dans le cas où le capitaine de l'équipe est remplacé, il n'a pas à passer le brassard à un coéquipier, il en informe simplement les arbitres qui le remplacent, en tant que capitaine, sur la piste.

- 2) Dans le cas où le capitaine de l'équipe est expulsé ou est blessé et ne peut pas continuer le jeu, le brassard est transmis au capitaine suppléant, inscrit sur la feuille de match officielle.
5. Les joueurs portent des bottes avec des patins, avec quatre (4) roues placées deux par deux sur deux axes transversaux. L'utilisation de patins à roulettes en ligne est autorisée, à condition qu'ils répondent à toutes les exigences de sécurité et couvrent l'ensemble du pied.
- a. Il est interdit d'appliquer tout type de renfort métallique sur les bottes, même s'il est recouvert d'un autre matériau.
 - b. Les roues des patins ne peuvent avoir un diamètre inférieur à trois (3) centimètres, et aucun type de protection supplémentaire n'est autorisé.
 - c. A condition qu'ils ne représentent pas de danger pour les autres joueurs, l'utilisation de freins placés sur la pointe avant des patins ou des chaussures, d'un diamètre ne dépassant jamais cinq (5) centimètres, est autorisée.
 - d. Les gardiens peuvent utiliser des patins avec des roues plus petites, favorisant ainsi une meilleure stabilité de leur position dans la défense de la cage de but.

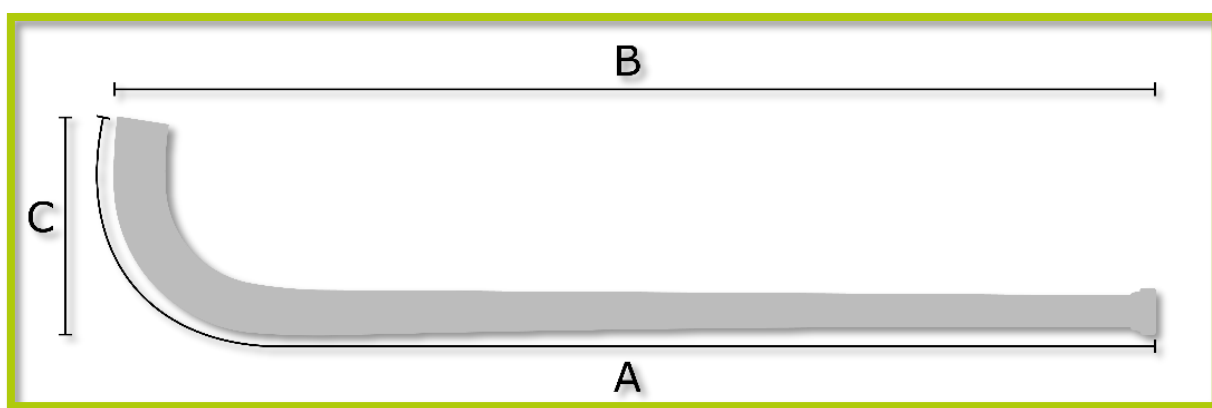
PATINS DES JOUEURS DE CHAMP PATINS DES GARDIENS



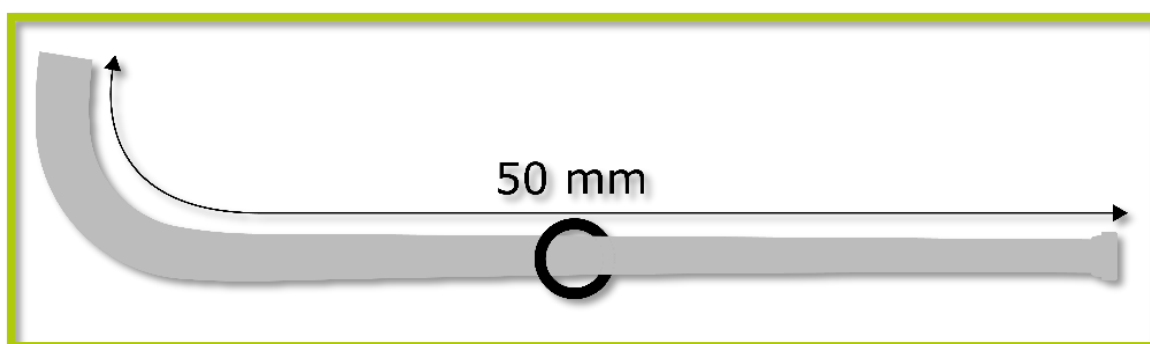
6. La crosse doit toujours avoir deux éléments, un manche et une palette courbée.
- a. Les dimensions de la crosse sont indiquées ci-dessous. En plaçant la crosse sur une surface plane, comme illustré sur l'image suivante, les lignes tracées permettront de déterminer la longueur totale (A), la longueur (B) et la hauteur (C) de la crosse.
 - b. Il doit être fabriqué à partir de matériaux qui ne présentent aucun danger pour les joueurs ou pour le jeu. Tous les matériaux utilisés doivent avoir été préalablement approuvés par World Skate.
 - c. Elle ne doit pas peser plus de 500 g avec une tolérance maximale de ± 50 g. (Une crosse d'un joueur de champ ne peut excéder le poids réglementé et sa tolérance, soit 550 g).
 - d. La crosse doit répondre aux exigences de dimension.
 - e. Un anneau de diamètre intérieur de 5cm garantira le respect de la dimension transversale de la crosse. Pour tester cette exigence, l'anneau doit entrer et sortir à l'extrémité opposée.
 - f. La dimension A ne doit pas dépasser 115 cm.

- g. La dimension B ne doit pas dépasser 105 cm. La dimension C doit être comprise entre 17 cm et 22 cm. La somme des dimensions B et C ne doit pas dépasser 124 cm, comme indiqué dans les dessins 3, 4 et 5.

DESCRIPTION	CROSSE POUR JOUEURS
MATERIAU	Bois et/ou fibre.
DIMENSIONS	Comme spécifiées sur les photos.
POIDS	450 - 550 grammes.
COULEURS	Adhésifs : selon le fabricant et le bois Finition : selon la conception et la finition.



Dessin N° 1 - Dimensions de la crosse



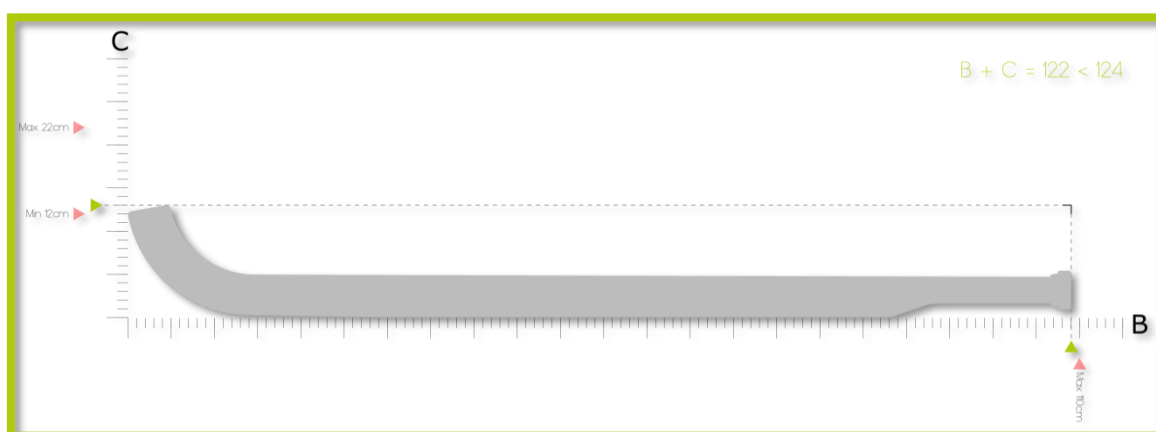
Dessin N° 2 - Illustration du test de la règle de l'anneau



Dessin N° 3 - Illustration des dimensions d'une crosse d'un joueur de champ.



Dessin N° 4 - Illustration des dimensions d'une crosse de gardien de but.



Dessin N° 5 - Illustration des dimensions d'une crosse à courte palette pour gardien.

ARTICLE 9 (Équipement de Protection Obligatoire des Gardiens de But)

1. L'utilisation des équipements de protection suivants par le gardien de but est obligatoire :
 - a. Un masque de protection intégrale ou un casque et une visière.
 - b. Un plastron poitrinaire.
 - c. Une paire de gants de gardien.
 - d. Une paire de jambières de gardien de but.
2. Le masque de protection intégrale pour la tête et le casque et la visière utilisés par les gardiens de but sont constitués d'une ou deux pièces interconnectées, fixées par des sangles enveloppantes, en plastique rigide ou autres matériaux. S'ils ont une partie métallique, ils doivent être recouverts de plastique, de cuir ou de caoutchouc, afin qu'ils ne mettent pas en danger l'intégrité physique des autres joueurs.

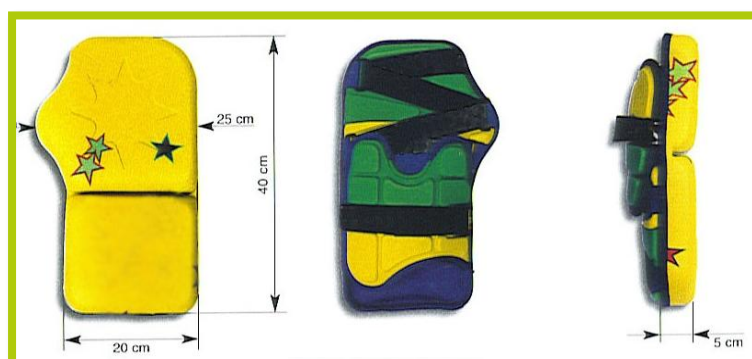
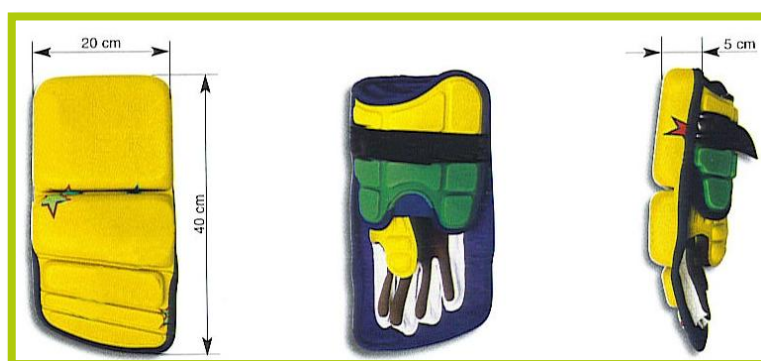


3. Pour la protection des gardiens de but, l'utilisation d'un plastron placé sous le maillot de match et composé d'une seule pièce, est obligatoire. Il comprend des épaulettes et une protection du haut du bras, en matériau plastifié et suffisamment flexible pour s'adapter au corps de l'utilisateur. L'épaisseur des pièces ne doit pas dépasser 1.5 cm.



- a. Ils peuvent, s'ils le souhaitent, utiliser les pièces de protection suivantes :
 - 1) Une protection du cou, d'une hauteur maximale de 5 centimètres et placée sous le plastron.
 - 2) Une protection élastique ou semi-rigide pour les cuisses en matière plastifiée et en forme de manchon, ajustée à la cuisse. L'épaisseur de la protection ne peut excéder 0.5 cm.

- b. Le placement de tout autre matériau augmentant les dimensions naturelles des protections susmentionnées n'est pas autorisé.
4. Les gants de gardien doivent être en cuir, en tissu, en toile, en produits synthétiques ou en plastique, à condition que les matériaux utilisés soient malléables et flexibles. L'utilisation d'éléments métalliques ou avec des revêtements métalliques est interdite, ainsi que tout autre pouvant endommager l'intégrité physique de ses utilisateurs et/ou d'autres joueurs.
- a. Les gants de gardien de but sont destinés à la protection des mains et d'une partie des avant-bras, ne devant pas nécessairement être uniformes dans leur configuration, leur préparation et leur utilisation. Ils doivent respecter les dimensions suivantes :
- 1) Hauteur maximale de 40 centimètres.
 - 2) Largeur maximale du gant avec pouce ouvert de 25 centimètres.
 - 3) Largeur maximale du gant avec les 4 doigts ouverts de 20 centimètres.
 - 4) Épaisseur maximale des gants de 5 centimètres.
- b. Un gant doit être flexible et articulé pour permettre au gardien de tenir et de manipuler sa crosse.
- c. L'autre gant peut être moins flexible, mais permettant à la main d'être ouverte à l'intérieur et avec les doigts écartés et séparés.



5. Les jambières de gardien de but sont constituées d'une ou deux pièces interconnectées fixées par des sangles enveloppantes autour des jambes, de manière à garantir la protection partielle des jambes et des gardiens.
- a. Les jambières des gardiens de but ont les mesures maximales suivantes :
- 1) Largeur de la partie supérieure de 30 centimètres.
 - 2) Largeur de la partie centrale de 27.50 centimètres.
 - 3) Largeur de la partie inférieure de 25 centimètres.
 - 4) Hauteur totale de 65 centimètres.
 - 5) Épaisseur maximale sur toute sa hauteur de 5 centimètres.



- b. La protection du pied peut ou non être une pièce individuelle, séparée de la jambe, mais doit respecter la hauteur maximale de 65 centimètres, et dans son ensemble, ne peut pas agrandir la dimension référencée de bout en bout.
- 1) Cette protection a une largeur maximale de 25 centimètres, ajustée à la partie inférieure de la jambe, avec un renfort latéral avec une mesure maximale de 11 centimètres de hauteur et 20 centimètres entre les extrémités et dans le sens de la longueur de la chaussure.
 - 2) L'épaisseur maximale autorisée pour ces pièces est de 5 centimètres.
 - 3) La fixation à la jambe et au pied de chaque élément de protection est réalisée indépendamment, au moyen de deux ou trois sangles, fixes traversant les parties avant de chacune des pièces ou des extrémités latérales de celles-ci, mais dans le sens de l'implication des jambes.
- c. Les matériaux pour fabriquer les jambières peuvent être des produits en tissu, en toile, en synthétique ou en plastique, pourvu qu'ils soient malléables et flexibles, mais ne peuvent pas contenir d'éléments métalliques ou tout produit pouvant mettre en danger l'intégrité physique de ses utilisateurs et/ou les autres joueurs.

6. L'équipement de protection des gardiens de but doit être certifié par l'organisme chargé de l'organisation des compétitions, tant au niveau international qu'au niveau national, par les fédérations respectives.

ARTICLE 10 (Équipement Optionnel de Protection des joueurs)

1. Tous les joueurs, y compris les gardiens de but, peuvent utiliser un équipement de protection non métallique, placé directement sur le corps et entièrement ajusté à celui-ci, exclusivement pour préserver leur intégrité physique et à condition que son utilisation n'entraîne aucun type d'avantage pour ses utilisateurs.
2. L'utilisation des éléments de protection physique suivants pour les joueurs est autorisée :
 - a. Gants rembourrés, d'une épaisseur maximale de 2.50 centimètres, avec les doigts totalement séparés et sans pouvoir dépasser 10 centimètres de la ligne du poignet à l'avant-bras.



- b. Genouillères rembourrées, d'une épaisseur maximale de 2.50 centimètres, pour une protection exclusive des genoux.



- c. Protège-tibias d'une épaisseur maximale de 5 centimètres. Ils sont placés sous les chaussettes, ajustés autour des jambes.



- d. Coquille en tissu ou en matière plastique résistante, pour la protection des organes génitaux.



- e. Coudières, en matériau non rigide ou qui peut mettre en danger le reste des autres joueurs.
3. Protections pour la tête ou le visage d'un joueur de champ.
- a. L'utilisation d'une protection de tête ou d'une protection de visage n'est pas soumise à l'autorisation par WORLD SKATE-RHCT, la fédération continentale ou les fédérations nationales.
 - b. Une protection intégrale du visage doit être connectée à la protection de la tête. La protection de tête doit être fixé au menton avec un cordon pendant tout le match.
 - c. Cet équipement de protection n'est permis que si décrit dans ce WORLD SKATE REGLEMENT TECHNIQUE et approuvé ou autorisé par WORLD SKATE-RHCT.

Chaque produit fabriqué doit être inspecté pour garantir la conformité aux exigences suivantes :

DESCRIPTION	CASQUE OFFICIEL DE JOUEUR DE CHAMP
MATERIAU	<u>Fixation de la tête</u> : caoutchouc EVA haute résistance 8 mm <u>Visière</u> : plaque transparente de PETG copolyester transparent de 4 mm
DENSITÉ DE LA VISIÈRE	1.27 g/cm ³ (ISO 1183)
POIDS	280 grammes pour la taille L
COULEUR	<u>Fixation de la tête</u> : libre <u>Visière</u> : transparente - incolore



ARTICLE 11 (Publicité sur l'Équipement des Joueurs)

1. La publicité sur l'équipement des joueurs est autorisée, à condition qu'elle n'empêche pas l'identification correcte de sa couleur de base.
2. La publicité avec de la propagande politique ou religieuse n'est pas autorisée.



CHAPITRE III - SÉLECTION DES JOUEURS POUR LES ÉQUIPES NATIONALES

ARTICLE 12 (Sélection des Joueurs pour les Équipes Nationales)

1. Tous les clubs sont tenus d'autoriser l'intégration des joueurs de leurs équipes dans leurs équipes nationales respectives lorsque ceux-ci sont officiellement convoqués par les fédérations nationales membres de World Skate.
2. Les joueurs convoqués doivent être disponibles pour leurs équipes nationales (au minimum) :
 - a. 21 jours calendaires avant le début d'un championnat du monde ou continental.
 - b. 8 jours pendant la période de Pâques (du lundi au lundi, ces deux jours inclus).
 - c. Pendant une semaine (du lundi au dimanche, ces deux jours inclus) à une date fixée par WORLD SKATE-RHTC avant le 1er janvier de chaque année.

INDEX REGLES D'ARBITRAGE

CHAPITRE I LES ARBITRES	72
ARTICLE 1 (Composition de l'Équipe d'Arbitrage et Nomination)	72
ARTICLE 2 (Fonctions)	74
ARTICLE 3 (Absence ou Remplacement des Arbitres Désignés - Procédures)	76
ARTICLE 4 (Évaluation des Arbitres - Fonctions des Délégués Techniques)	78
ARTICLE 5 (Actes et Procédures Préliminaires au Match)	78
ARTICLE 6 (Équipement des Arbitres)	80
ARTICLE 7 (Rapports de Match- Procédures Nécessaires)	82
ARTICLE 8 (Systèmes Complémentaires d'Arbitrage)	83
 CHAPITRE II SIGNES DE L'ARBITRE	 91
ARTICLE 9 (Signes Utilisés par les Arbitres)	91

CHAPITRE I - LES ARBITRES

ARTICLE 1 (Composition de l'Équipe d'Arbitrage et Nomination)

1. Pour les matchs des compétitions internationales de rink hockey, l'équipe d'arbitrage est composée de trois ou quatre arbitres internationaux dont les fonctions sont réparties comme suit :
 - a. Deux arbitres principaux, qui sont responsables du contrôle du match. L'arbitre principal désigné comme arbitre N°1 est celui qui exerce les fonctions de chef de l'équipe d'arbitrage.
 - b. Un arbitre auxiliaire, responsable de :
 - 1) Contrôler la discipline des bancs et des joueurs suspendus temporairement du match.
 - 2) Contrôler les temps morts accordés à chaque équipe et contrôler l'enregistrement des fautes d'équipe commises.
 - 3) Informer le public et les équipes, par voie électronique ou tout autre moyen alternatif, concernant :
 - a) La demande de temps mort par chaque équipe.
 - b) Le nombre de fautes d'équipe cumulées, qui sera complété par un avertissement spécifique, chaque fois qu'une équipe arrive à une faute avant d'être sanctionnée d'un coup franc direct.
 - c. Un arbitre assistant peut intégrer l'équipe de l'arbitre pour assurer la surveillance de l'équipement électronique permettant le contrôle du temps de possession de la balle, par chacune des équipes.
 - d. Un chronométreur, qui intègre la table officielle du match, qui assure le support des actions sur la piste, des arbitres principaux.
2. La nomination de l'équipe d'arbitrage pour les différentes compétitions internationales est de la responsabilité de :
 - a. WORLD SKATE-RHTC, qui a juridiction sur toutes les compétitions mondiales.
 - b. Les différentes ZONES CONTINENTALES, concernant les compétitions organisées dans la zone géographique qui est sous leur juridiction.
3. Dans les compétitions mondiales, tous les matchs sont dirigés par des équipes d'arbitrage de catégorie ÉLITE, selon le classement officiel établi par WORLD SKATE-RHTC.
4. Nonobstant ce qui est établi dans les points suivants, dans les différentes compétitions continentales, les matchs sont dirigés par des équipes d'arbitrage officiellement désignées par la zone continentale organisatrice.
5. Les aires continentales organisatrices peuvent demander la collaboration de WORLD SKATE-RHTC, pour garantir la nomination d'arbitres internationaux affiliés à d'autres aires.
6. Il est totalement interdit, pour toute zone continentale, sans l'autorisation préalable et formelle de WORLD SKATE-RHTC, de faire une invitation à tout arbitre

affilié à une autre zone continentale, pour être arbitre dans les matchs de cette zone continentale.

7. Dans les compétitions nationales des différents pays, ce sont les fédérations nationales affiliées à WORLD SKATE qui désignent l'équipe d'arbitrage pour chaque match, conformément aux procédures qu'elles jugent appropriées et en tenant compte des dispositions des points suivants.
 - a. Aux compétitions de clubs seniors, il est obligatoire que :
 - 1) Dans tous les matchs, trois arbitres soient officiellement désignés par la fédération nationale en question, deux étant désignés comme arbitres principaux et un comme arbitre auxiliaire.
 - 2) Un arbitre auxiliaire est désigné pour contrôler et informer le public du résultat du match, des fautes d'équipe et du temps de jeu, qui doit être effectué par les systèmes électroniques appropriés, commandés depuis la table officielle.
 - b. Aux autres compétitions nationales de clubs, les matchs peuvent être dirigés par un ou deux arbitres principaux, en admettant que les fonctions de l'arbitre auxiliaire et du chronométreur puissent être remplies par :
 - 1) Les éléments officiellement autorisés par la fédération nationale en question ; ou
 - 2) L'arbitre auxiliaire proposé par l'équipe visiteuse et le chronométreur proposé par l'équipe locale.
8. Dans les compétitions nationales, tous les matchs sont contrôlés par des équipes d'arbitrage composées d'arbitres affiliés à la fédération organisatrice, en respectant les dispositions des points suivants :
 - a. Les fédérations nationales organisatrices peuvent demander la collaboration de la zone continentale de leur affiliation, pour garantir la nomination d'arbitres affiliés à d'autres fédérations nationales.
 - b. Il est interdit à toute fédération nationale d'effectuer, sans l'autorisation préalable et formelle de sa zone continentale, toute invitation à tout arbitre, actif ou retraité, qui est ou était affilié à une autre fédération nationale, à être arbitre sur ses compétitions.
9. Tous les arbitres de rink hockey ont le devoir de respecter et de faire appliquer les règles officielles du jeu et autres règlements émanant des instances internationales et nationales dans lesquelles ils sont intégrés, en particulier en ce qui concerne les diverses dispositions, règles, procédures, interprétations et clarifications liées à son activité d'arbitre de rink hockey.

ARTICLE 2 (Fonctions)

1. La coordination entre les arbitres qui font partie de l'équipe d'arbitrage est importante et pertinente pour l'exercice de leurs fonctions, exigeant une mobilité et un positionnement corrects sur la piste et une répartition adéquate des tâches.
2. Les arbitres principaux sont les responsables absolus sur la piste et leurs décisions, concernant le jeu, doivent être prises avec une compétence effective et une responsabilité totale, toujours guidées par leur impartialité et par le respect scrupuleux des règles du jeu et autres règlements en vigueur.
3. Les arbitres principaux doivent se déplacer sur la piste afin de pouvoir suivre le jeu de près, ayant le droit d'exercer des mesures disciplinaires contre les joueurs et autres représentants de toute équipe, avant, pendant ou à la fin du match, agissant avec la rigueur nécessaire pour que le jeu soit correct et fair-play.
4. Si nécessaire, avec le jeu arrêté, les arbitres principaux interrogent l'arbitre auxiliaire pour clarifier toute question qui se produit à côté de la table officielle de match. Dans ces situations, la présence de joueurs ou de représentants d'équipes n'est pas autorisée, sauf autorisation préalable.
5. Les arbitres principaux peuvent demander l'intervention de la police lorsqu'il y a de graves problèmes liés au comportement du public ou lorsqu'un joueur ou autre représentant situé sur le banc ou à la table officielle de match, refuse de se conformer aux ordres des arbitres.
6. Dans les incidents ou omissions qui ne sont pas inclus dans les règles du jeu, les arbitres principaux doivent décider selon leur conscience, en essayant de résoudre tous les cas par les actions qu'ils jugent nécessaires et en évaluant et jugeant les protêts qui peuvent survenir, en s'assurant toujours pour corriger les irrégularités et/ou les erreurs graves qui peuvent être détectées pendant le match, privilégiant toujours une application rigoureuse des règles en vigueur, en défense de l'éthique et de la vérité sportive.
7. En ce qui concerne son intervention dans le déroulement du match, il n'y a pas de différence entre l'arbitre considéré comme la tête de l'équipe d'arbitrage et l'autre arbitre principal.
8. L'arbitre N° 1 est chargé des fonctions suivantes :
 - a. Vérifier, avant le début de la rencontre, les questions spécifiques suivantes :
 - 1) Les conditions de la piste et du système utilisé pour le chronométrage du match.
 - 2) L'identification des joueurs et autres représentants des deux équipes.
 - 3) Le système d'information qui peut être mis à disposition du public, par rapport au déroulement du match.
 - 4) L'équipement électronique qui contrôle le temps de possession de la balle de chacune des équipes.

- b. Lorsqu'il est nécessaire de choisir la balle de match, appeler les capitaines en sa présence.
 - c. Vérifier si tous les participants sont prêts, siffler pour le début ou la reprise de chacune des périodes du match, prolongations comprises.
 - d. En cas de doute sur les décisions d'arbitrage pendant le match, l'arbitre N°1 doit consulter les autres membres de l'équipe d'arbitrage et décider de toute divergence, problème ou difficulté pouvant survenir dans n'importe quelle situation de match, en tenant compte de :
 - 1) L'application correcte des règles et règlements.
 - 2) La résolution des incidents susceptibles de survenir, en mettant en œuvre les mesures correctives jugées nécessaires après évaluation du problème.
 - 3) Préparer et signer le rapport confidentiel des arbitres et confirmer la préparation correcte du compte rendu officiel du match et des autres documents officiels, en apportant les rectifications nécessaires.
 - 4) Remettre le compte rendu officiel du match et d'autres documents de contrôle, y compris le rapport confidentiel, à l'autorité internationale ou nationale organisant la compétition.
9. Le contrôle de la table officielle de match est la responsabilité de l'arbitre auxiliaire, qui doit :
- a. Assurer un contrôle rigoureux et efficace du comportement disciplinaire des membres du banc de chaque équipe en informant les arbitres principaux des infractions qui se produisent hors de la piste.
 - b. Aider les arbitres principaux dans la détection et la correction des irrégularités et/ou des erreurs graves commises pendant le match.
 - c. S'assurer que les informations relatives au déroulement du match soient fournies au public et aux équipes présentes, en particulier :
 - 1) Le score actuel du match.
 - 2) Le temps de jeu restant.
 - 3) Le nombre cumulé de fautes d'équipe déjà commises par chaque équipe.
 - 4) Les temps morts demandés par chaque équipe.
 - 5) Prendre toutes les notes et enregistrements nécessaires au contrôle des incidents du match, en collaborant avec les arbitres principaux dans l'élaboration du procès-verbal du match, concernant :
 - a) Le relevé des fautes d'équipes signalées par les arbitres principaux, en leur indiquant toujours le moment où un coup franc direct doit être signalé contre l'équipe fautive.
 - b) Les mesures disciplinaires prises contre les joueurs et les représentants.
 - c) Les temps morts accordés à chaque équipe à chaque période de temps de jeu normal.
 - d) Le résultat final du match, avec le détail des buts obtenus par chaque équipe, dans chacune des périodes de jeu.

- d. Il doit également contrôler et soutenir l'action du chronométreur, rectifier d'éventuelles défaillances et informer les arbitres principaux si nécessaire, en profitant d'une interruption, concernant tout problème et/ou éventuelle infraction disciplinaire imputable au chronométreur.
- 10. Dans les épreuves officielles, reconnues par WORLD SKATE-RHTC, un chronomètre électronique sera utilisé, permettant l'enregistrement, dans chaque partie du jeu, du temps de jeu décroissant qui reste à remplir.
- 11. Le chronomètre est arrêté à chaque arrêt de jeu, permettant ainsi au public et aux représentants des équipes d'avoir une information correcte et transparente sur le temps de jeu. Des chronomètres manuels peuvent être utilisés, une option qui oblige la table officielle de match à disposer, de manière très visible, d'un système d'information publique sur le nombre de minutes restantes jusqu'à la fin de chaque partie du jeu.
- 12. Le chronométreur est responsable du contrôle du temps de chaque période de jeu, en tenant compte du fait que :
 - a. Le chronomètre commence à compter à partir du coup de sifflet de l'arbitre au début de la partie.
 - b. Lorsque la fin du temps de jeu est atteinte, un signal sonore est émis pour signaler aux arbitres que le match est terminé.
 - c. Le jeu commence avec le coup de sifflet de l'arbitre et se termine avec le signal sonore du chronométrage.
 - d. Besoin de contrôler la durée de la pause, en émettant un signal d'avertissement sonore lorsqu'il reste deux (2) minutes à sa fin.
 - e. Nécessité de faire le contrôle des temps morts accordés à chaque période de jeu, en informant le public quelle équipe les a demandés.
 - f. Nécessité de contrôler le respect des sanctions aux joueurs, telles que les périodes d'infériorité.

ARTICLE 3 (Absence ou Remplacement des Arbitres Désignés - Procédures)

- 1. Un match a lieu même si l'équipe d'arbitrage qui avait été officiellement désignée est absente. Une fois cette absence vérifiée, une tolérance de trente (30) minutes est accordée, après quoi les procédures établies ci-dessous seront adoptées :
 - a. En l'absence des deux arbitres principaux désignés, le match est dirigé par l'arbitre auxiliaire.
 - b. En l'absence de l'un des arbitres principaux désignés, le match est dirigé par :
 - 1) L'autre arbitre principal, qui sera à la tête de l'équipe d'arbitrage.
 - 2) L'arbitre auxiliaire.
 - 3) Si, après le début du match, l'arbitre principal qui était absent se présente, il ne peut pas participer au match.

- c. Si tous les arbitres désignés sont absents, les délégués de chaque équipe désignent une personne, selon les procédures et critères suivants :
 - 1) S'il y a un ou plusieurs arbitres en activité dans la salle, le match est dirigé par celui qui a le grade le plus élevé, et en cas d'égalité, par le plus âgé.
 - 2) S'il n'y a pas d'arbitre en activité dans la salle mais un ou plusieurs arbitres retraités est/sont présent(s), le match est mené par celui qui détient le grade le plus élevé au moment de sa retraite, et en cas d'égalité, par celui qui a le plus heure d'activité.
 - 3) En l'absence de ce qui précède, le match est dirigé par un arbitre non officiel qui est accepté par des délégués des deux équipes.
 - 4) S'il n'y a pas d'accord entre les délégués de chaque équipe, le match est conduit, dans chaque mi-temps, par un entraîneur ou un délégué de chaque équipe, en tenant compte du fait que l'arbitre désigné par le club local sera l'arbitre pendant la première période du match, et en suivant les mêmes critères en cas de prolongation.
2. En cas de blessure ou d'incapacité physique de l'un des arbitres principaux, il doit quitter le jeu et les procédures suivantes sont appliquées :
 - a. Lorsque le match était dirigé par deux arbitres principaux, aucun remplacement n'est effectué et le match continue d'être dirigé uniquement par l'autre arbitre principal.
 - b. Lorsque le match était dirigé par un seul arbitre, son remplacement est effectué par l'arbitre auxiliaire ou, s'il est également absent, le remplacement est décidé d'un accord entre les délégués de chaque équipe, comme expliqué dans le point 1.
 - c. Lorsqu'un ou les deux arbitres qui ont commencé le match décident de l'interrompre et d'y mettre fin, après avoir subi une agression ou pour toute autre raison liée à leur sécurité, aucun autre arbitre ne peut les remplacer pour continuer le match.
3. Lorsque, simultanément, se produit l'absence d'une des équipes et également l'absence de tous les membres désignés de l'équipe d'arbitrage, le délégué officiel de l'équipe présente doit appliquer les procédures suivantes :
 - a. Essayer de trouver parmi le public un arbitre actif ou retraité.
 - b. Si cela n'est pas possible, le même délégué doit demander l'intervention de l'un des éléments suivants :
 - 1) Un membre dirigeant de l'entité organisatrice sur la compétition.
 - 2) Un membre dirigeant de la fédération nationale d'affiliation du club en question.
 - 3) Deux personnes appropriées qui sont dans le public, de préférence qui ont un lien avec la discipline du rink hockey.
 - c. La personne choisie prépare et signe les documents présentés par le délégué officiel de l'équipe présente :

- 1) Le formulaire relatif au contrôle des licences des équipes qui sert de certification et d'identification du cas présent dans le rapport officiel du match.
 - 2) En plus d'identifier les représentants présents, le compte rendu officiel du match doit enregistrer les événements qui se sont produits.
- d. L'ensemble de ces documents de match sera transmis à l'institution responsable de l'organisation de la compétition liée au match qui n'a pas eu lieu.

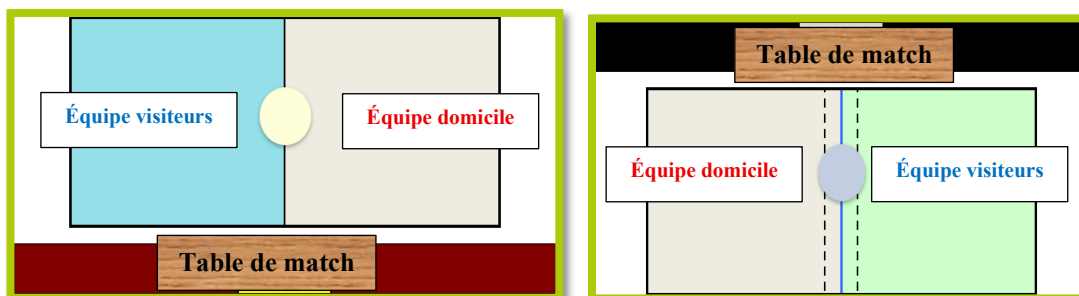
ARTICLE 4 (Évaluation des Arbitres - Fonctions des Délégués Techniques)

1. Encourager le développement qualitatif, en termes techniques, des arbitres internationaux, relève de la responsabilité de WORLD SKATE-RHTC, qui doit :
 - a. Préparer et institutionnaliser un système annuel d'observation et d'évaluation des arbitres internationaux.
 - b. Recruter, former, sélectionner et nommer des délégués techniques pour observer et évaluer la performance des arbitres internationaux dans les principales compétitions internationales.
 - c. Préparer et diffuser un « Manuel de performance » pour les arbitres de rink hockey, systématisant les processus et procédures et favorisant l'interprétation des règles du jeu et l'unification des critères.
2. Sous la coordination du WS-RHTC, les délégués techniques sont chargés de :
 - a. L'observation et l'évaluation des actions des arbitres internationaux.
 - b. L'élaboration du « Rapport d'Évaluation Technique », correspondant à chaque observation faite, où toutes les anomalies, erreurs et/ou infractions commises par lesdits arbitres seront rapportées et décrites avec rigueur et précision.
 - c. Coopérer avec la Commission de rink hockey dans le cadre d'initiatives de formation destinées aux arbitres internationaux de rink hockey.
3. Le délégué technique n'est pas autorisé à occuper une place à la table officielle de match, devant observer le match dans les tribunes ou dans une place réservée par l'entité organisatrice.

ARTICLE 5 (Actes et Procédures Préliminaires au Match)

1. Tous les membres de l'équipe des arbitres nommés pour chaque match doivent arriver au lieu du match 90 minutes avant l'heure de début du match.
 - a. Ils doivent être correctement équipés et assurent le respect de tous les actes et procédures définis dans les points suivants.
 - b. Avant le début de l'échauffement des équipes et des arbitres principaux sur la piste, l'arbitre auxiliaire, ou en son absence, l'un des arbitres principaux, doit contacter les délégués de chaque équipe, en s'assurant de :
 - 1) L'inscription dans le procès-verbal officiel du match de la liste et les licences des représentants de chaque équipe, y compris de l'identification des numéros de maillot des joueurs.

- 2) L'indication des couleurs de la tenue des joueurs et des gardiens de chaque équipe.
2. L'équipe jouant à domicile occupe le demi-terrain situé à droite de la table officielle de match, aussi bien pendant l'échauffement avant le match que pendant la première période du match ou de celle de la prolongation. L'équipe visiteuse est en charge d'exécuter le coup d'envoi de la première période du match ou des prolongations.



3. L'entité organisatrice des compétitions internationales, de nations ou de clubs, garantit, la veille du match et si cela n'est pas possible, le matin du premier jour de compétition, la disponibilité des installations sportives de la compétition, pour que les équipes participantes effectuent un entraînement d'adaptation à la piste, pour une durée minimale de trente (30) minutes.
4. L'espace réservé à la séance d'échauffement des arbitres principaux est délimité au moyen de cônes, occupant la bande centrale qui se trouve de chaque côté de la piste, à une distance d'environ un mètre de la ligne médiane.
5. Dans des conditions normales, les séances d'échauffement des équipes se terminent 15 minutes avant l'heure officielle du début du match.
6. La piste doit être disponible pour l'échauffement pendant 30 minutes avant l'heure fixée pour le début du match. S'il y a un retard dans l'heure de début du match, les arbitres principaux désignés informent préalablement les délégués et les capitaines de chaque équipe que :
- a) Ils disposeront d'une période minimale de vingt minutes pour s'échauffer.
 - b) L'échauffement se fera avec la tenue de match.
 - c) Ils ne pourront pas se retourner dans leurs vestiaires une fois l'échauffement terminé.
7. L'équipe d'arbitrage doit entrer sur le terrain 15 minutes avant l'heure officielle du match, en s'assurant de :
- a. La sortie immédiate de la piste des joueurs des équipes qui s'échauffaient.
 - b. La vérification de l'état des deux cages de but.
8. Les joueurs de chaque équipe doivent entrer sur la piste 10 minutes avant l'heure officielle du début du match.

9. L'entité qui a la juridiction de la compétition peut fournir les balles utilisées dans le match. Cependant, l'équipe à domicile est tenue de fournir les balles nécessaires à chaque match. Le club visiteur a également le droit de fournir des balles à utiliser pendant le match.
10. Les capitaines de chaque équipe doivent profiter de la période d'échauffement pour parvenir à un accord concernant la balle avec laquelle le match est joué, et la remettront aux arbitres principaux, après être entré sur le terrain. Dans tous les cas, le choix de la balle pour le match est toujours sous la responsabilité des arbitres principaux du match, en particulier si les deux capitaines ne parviennent pas à un accord.
11. Présentation des joueurs et des arbitres et salutations aux autorités et au public.
 - a. Avant le début du match, les arbitres doivent s'aligner avec l'ensemble des joueurs, dans la partie centrale de la piste, en tenant compte que cet alignement nécessite :
 - 1) La présence de tous les joueurs de chaque équipe qualifiée pour participer au jeu.
 - 2) L'utilisation de l'équipement à utiliser pendant le match, à l'exception des gardiens de but, qui n'ont pas besoin de mettre leur casque ou leurs gants et ne sont pas autorisés à garder le maillot à l'extérieur du short et les chaussettes baissées. Les joueurs, qui sont sur le terrain au moment du début de la première mi-temps, ainsi que de la seconde, doivent porter le maillot à l'intérieur de leur short.
 - b. Tout d'abord, l'arbitre principal, désigné comme arbitre n° 1, veille à adresser un salut officiel aux autorités et au public présent, qui doit être effectué en se référant à la table officielle de match, et ce des deux côtés de la patinoire, sauf s'il n'y a qu'une seule tribune pour les spectateurs.
 - c. Ensuite, les noms des joueurs et de l'entraîneur principal de chaque équipe et les composants de l'équipe d'arbitrage du match sont annoncés.
 - d. Après la présentation, les joueurs de chaque équipe saluent les arbitres et tous les représentants de l'équipe adverse.
 - e. Enfin, les arbitres principaux exécutent les étapes supplémentaires qu'ils jugent nécessaires pour s'assurer que le match commence conformément à l'horaire officiel.

ARTICLE 6 (Équipement des Arbitres)

1. L'équipement des arbitres comprend :
 - a. Maillot ou T-shirt, qui porte le badge officiel sur le côté gauche de la poitrine, en gardant à l'esprit que :
 - 1) Dans les compétitions mondiales, ils portent la tenue fournie par WORLD SKATE-RHTC.

- 2) Dans les compétitions continentales, ils portent la tenue fournie par leurs zones continentales.
 - 3) Dans les compétitions nationales, ils portent la tenue fournie par leur fédération nationale respective.
- b. Pantalons, chaussettes et baskets à semelles en caoutchouc.



2. Les arbitres principaux sont tenus d'avoir sur eux :
 - a. Un sifflet.
 - b. Trois cartons : un jaune, un bleu et un rouge.
 - c. Un stylo et une feuille pour enregistrer les cartons et les buts.
3. Les couleurs de la tenue des arbitres ne peuvent être confondues avec les couleurs de l'une ou l'autre équipe.
 - a. Dans les matchs impliquant deux arbitres principaux, ils conviennent de décider de la couleur de la tenue à utiliser.
 - b. L'arbitre auxiliaire et/ou l'arbitre assistant peuvent utiliser un maillot de la même couleur ou d'une couleur différente de celui utilisé par les arbitres principaux.



4. Il est permis d'afficher de la publicité sur les tenues des arbitres de rink hockey, à condition que les limites suivantes soient respectées :
 - a. Deux bandes publicitaires sur le maillot, une sur le devant et une dans le dos.
 - b. Une référence publicitaire sur chacune des manches.
5. Dans les compétitions mondiales, WORLD SKATE est responsable des tenues.

ARTICLE 7 (Rapports de Match - Procédures Nécessaires)

1. Les arbitres principaux doivent enregistrer tous les incidents importants survenus pendant le match en utilisant les formulaires officiels suivants :
 - a. Rapport de match officiel.
 - b. Rapport confidentiel.
2. Lors de chaque match officiel, les arbitres doivent enregistrer dans le procès-verbal officiel :
 - a. Lieu, date, heures de début et de fin du match.
 - b. Résultat final, ainsi que les buts marqués par chaque équipe à chacune des périodes du match.
 - c. La liste des joueurs de chaque équipe, avec le numéro de leur licence ou document d'identification ayant servi à confirmer leur identification, ainsi que le numéro du maillot de chaque joueur, la fonction des joueurs, en indiquant spécifiquement les gardiens et le capitaine et capitaine suppléant.
 - d. Joueurs qui ont marqué des buts.
 - e. La fonction des autres représentants d'équipes inscrits au match, avec le numéro de leur licence ou pièce d'identité qui a servi à confirmer leur identification.
 - f. Mesures disciplinaires appliquées par les arbitres principaux pendant le match, aux joueurs et aux représentants des équipes, en précisant les cartons attribués.
 - g. Le nombre de fautes d'équipe commises par chaque équipe.
 - h. Les temps morts demandés par chaque équipe, à chacune des périodes de jeu.
 - i. Informations relatives à tout protêt présenté aux arbitres principaux par l'une des équipes et signé par le capitaine de l'équipe.
3. Les éléments suivants doivent également être identifiés :
 - a. L'équipe d'arbitrage nommée pour le match.
 - b. Les personnes présentes à la table officielle de match, en précisant leurs fonctions.
 - c. Le délégué technique désigné pour l'évaluation des arbitres.
4. Immédiatement après la fin du match, rapport de match officiel doit être signé par les capitaines des équipes.
 - a. Si le capitaine et/ou le capitaine suppléant refusent de signer le rapport de match officiel, les arbitres principaux feront un rapport confidentiel détaillant ce qui s'est passé.
 - b. Si le capitaine et le capitaine suppléant ont été expulsés, le rapport de match officiel sera signé par le joueur désigné pour agir en tant que capitaine.

5. Tous les membres de l'équipe d'arbitrage nommés pour le match signent le rapport de match officiel après l'avoir vérifié.
6. Rapport confidentiel.
 - a. Ce document est produit dans des situations où il est nécessaire d'envoyer des informations supplémentaires pour garantir une description exacte, objective et précise des événements pertinents qui se sont produits dans le jeu.
 - b. Il sera toujours rédigé si :
 - 1) Un carton rouge est attribué, expliquant les infractions, les circonstances et les raisons, détaillant spécifiquement l'infraction commise et/ou les termes injurieux prononcés. Il en est de même dans les cas de comportement grossier ou violent, tels que les agressions et/ou réactions aux agressions, et les détails des comportements et des coups produits par les contrevenants, comme les coups de poing, les coups de pied, les coups de crosse, etc., et dans quelles parties le corps a été touché.
 - 2) Un match n'a pas été joué ou dans les situations liées à la non-conclusion ou à l'arrêt anticipé, en indiquant clairement quelles raisons et circonstances ont déterminé la décision des arbitres.
 - 3) Il y a un retard, expliquant les raisons et/ou les anomalies qui l'ont causé.
 - 4) Il existe d'éventuelles lacunes ou irrégularités détectées par les arbitres par rapport aux protections utilisées par tout joueur et/ou gardien de but, informant des mesures prises pour remédier à la situation et du résultat :
 - a) Si la situation a été régularisée et que le joueur ou le gardien de but a été autorisé à jouer le match.
 - b) Si la situation n'a pas été régularisée et que le joueur ou le gardien de but n'a pas été autorisé à jouer le match.
 - 5) Il y a toute autre question pertinente, telle que :
 - a) Les retards survenant au début ou pendant le match, et leurs raisons, y compris lorsqu'ils sont imputables aux arbitres principaux.
 - b) Mauvais état de la piste et/ou de l'aire de jeu, problèmes avec le nombre de policiers présents ou problèmes éventuels liés à la présence non autorisée de personnes à proximité des vestiaires des arbitres, de la table officielle de match ou des bancs de remplacement de l'une des équipes.

ARTICLE 8 (Systèmes Complémentaires d'Arbitrage)

1. Le système VAR, en tant que système complémentaire d'assistance à l'arbitrage, est autorisé dans toutes les compétitions, dans le respect d'un protocole et de règles spécifiques définis au cas par cas.
2. La nomination d'un troisième arbitre pour un match afin d'apporter un soutien supplémentaire à l'arbitre est autorisée dans toutes les compétitions, à condition

qu'une procédure spéciale de nomination et de désignation décidée au cas par cas soit définie.

3. VÉRIFICATION DU MATÉRIEL VRS

- a) À son arrivée sur le site avant le match, l'équipe d'arbitrage doit vérifier le matériel VRS et également :
 - I Contacter l'équipe de production télévisuelle afin d'établir la communication et la méthode de travail avec le réalisateur.
 - II Vérifier les capacités de la VRS, des moniteurs et des casques, et comprendre les fonctions spécifiques de l'appareil VRS disponible ainsi que la meilleure façon d'y accéder.
 - III Vérifier le nombre et le nom des caméras de télévision, leur angle et leur emplacement, ainsi que leurs caractéristiques.
 - IV Lors de la réunion d'avant-match, informer sur les situations de match et le protocole d'utilisation de la VRS.
 - V Imprimer une copie de la liste de contrôle et la placer au poste de révision VRS.
 - VI S'assurer que la table officielle de match dispose de l'équipement nécessaire (ordinateur, écran, liste de contrôle).

4. PROCÉDURE DE RÉVISION

- a) Les deux arbitres principaux doivent participer à la révision.
- b) Pendant la révision vidéo, l'arbitre assistant doit s'assurer qu'aucune personne non autorisée n'ait accès à l'écran de la VRS. Tous les joueurs doivent se trouver à l'endroit indiqué par les arbitres et tous les remplaçants ainsi que les représentants techniques doivent rester sur leur banc. Il est interdit de se diriger vers l'écran du système de révision ou de s'en approcher, ainsi que de s'approcher des arbitres effectuant la révision. Les arbitres auxiliaires et assistants sont chargés de contrôler l'accès à la zone où se déroule la révision, en maintenant la distance de sécurité nécessaire pour éviter toute interférence dans le processus de révision. Le non-respect de cette consigne ou l'expression de protestations, sous forme de gestes, de commentaires bruyants ou d'utilisation d'un langage grossier, est passible d'une sanction disciplinaire pouvant aller d'un carton jaune à un carton rouge.
- c) La révision doit avoir lieu avant l'octroi de tout temps mort et avant toute intervention d'assistance à un joueur sur la piste.
- d) À l'issue de la révision, l'arbitre ayant signalé l'infraction doit communiquer la décision finale et le match doit reprendre en conséquence.
- e) La décision du ou des arbitres ne peut être modifiée que si la révision vidéo fournit des preuves visuelles claires et concluantes justifiant une correction.

5. PROTOCOLE VRS - PENDANT LE MATCH

a) Situations de match pouvant faire l'objet d'une révision

I Sur décision de l'équipe d'arbitres :

(I) Situations sur la ligne de but

Vérifier si la balle franchit entièrement la ligne de but, entre les poteaux et sous la barre transversale, lorsqu'elle se trouve :

- À mi-hauteur ;
- Masquée par le gardien de but ou d'autres éléments ;
- Dans une situation rapide pouvant être imperceptible à l'œil nu.

(II) Conflit

Dans les situations de conflit impliquant un groupe de participants, toutes les images disponibles doivent être visionnées dans leur intégralité par les arbitres afin d'identifier l'implication des membres des équipes dans tout acte de violence.

II À la demande des équipes, dans la limite de 1 + 1 (uniquement si la première demande est acceptée) par mi-temps, pour des situations signalées ou non liées à :

(I) Des fautes graves et très graves ;

(II) Des penalty et des coups francs directs (à l'exception de leur exécution) ;

(III) Une faute d'équipe entraînant un coup franc direct dans les 5 dernières minutes du match et le cas échéant pendant les prolongations.

III Pendant toute la durée des prolongations, chaque équipe peut demander 1 révision (si la demande est acceptée, aucune autre demande ne sera possible).

IV Toutes les demandes des équipes doivent être formulées dans les 10 secondes (au chronomètre) suivant la situation à examiner et ne peuvent être formulées pendant ou après les temps morts et les interruptions destinées à porter assistance à un joueur sur la piste.

6. COMMUNICATION

- a) La communication entre les arbitres pendant le processus de la VRS est définie par un protocole d'échange de messages clairs, tant avant la décision d'utiliser la VRS que pendant l'examen de chaque situation réglementaire.
- b) Le protocole consiste en une série de questions et de messages standardisés, formulés de manière séquentielle, cohérente et précise, afin d'obtenir une réponse s'inscrivant dans une fourchette prédéterminée de réponses possibles pour chaque cas.
- c) Les situations relevant de la VRS sont liées à des moments de tension dans le match ; par conséquent, la communication doit être précise et complète.

7. PROCESSUS DÉCISIONNEL

- a) Afin de garantir une utilisation efficace de la VRS, les arbitres doivent suivre un processus décisionnel chaque fois qu'ils ont besoin de l'utiliser.



b) ÉTAPE 1 - DÉCISION INITIALE

I Sur décision des arbitres

(I) Situations sur la ligne de but

L'arbitre principal qui décide de valider ou non un but se consulte avec le reste de l'équipe d'arbitrage pour signaler que la situation peut susciter des doutes.

(II) Conflit

Révision obligatoire.

II À la demande des équipes

(I) Chaque équipe dispose de deux demandes de révision vidéo pendant le match, une par mi-temps, conformément à ce qui a été défini aux points 5.a) II et 5.a) III ;

(II) Pour demander une révision, il faut disposer d'un temps mort ;

(III) Chaque demande est formalisée par un carton vert remis par un représentant technique de l'équipe à l'arbitre assistant ;

- (IV) L'arbitre assistant enregistre immédiatement le temps de jeu, active le voyant de temps mort de cette équipe, et en informe les arbitres principaux ;
 - (V) Seules les situations survenues au cours des trente dernières secondes à compter du moment où la demande de révision est formulée peuvent faire l'objet d'une vérification ;
 - (VI) Si le jeu n'est pas interrompu, les images seront examinées lors du prochain arrêt naturel du jeu ;
 - (VII) Le représentant technique qui demande la révision indique aux arbitres principaux quelle action il souhaite voir réexaminée.
- c) ÉTAPE 2 - Communication préalable
- I L'équipe d'arbitrage tient une réunion au cours de laquelle le chef de l'équipe d'arbitrage pose les questions suivantes :
 - (I) « Quelle action allons-nous réexaminer ? »
 - (II) « Pouvons-nous utiliser la VRS dans cette situation ? »
 - NON - Maintenir la décision initiale
 - OUI - Passer aux étapes suivantes
 - (III) « Est-il nécessaire d'utiliser la VRS dans cette situation ? »
 - (IV) « Savons-nous clairement ce que nous voulons réexaminer ? »
- d) ÉTAPE 3 - Examen des images
- I Si une décision doit être réexaminée à l'aide du système VRS, le chef de l'équipe d'arbitrage effectue le signal correspondant à un écran TV (en dessinant un rectangle dans les airs).
 - II Les arbitres principaux visionnent les images à l'emplacement désigné.
- e) ÉTAPE 4 - Exigences en matière d'informations
- I Devant l'écran, les arbitres doivent clairement définir ce qu'ils souhaitent voir et ne peuvent réexaminer que ce qui est autorisé par le règlement.
 - II La séquence doit être rejouée en commençant 10 secondes avant l'action et visionnée à vitesse normale.
 - III Les arbitres principaux sélectionnent ensuite les images et les angles disponibles à examiner.
 - IV Analyse des situations de contact :
 - (I) Quel est le point de contact (ou la situation) que nous recherchons ?
 - (II) Qui a initié le contact ?
 - (III) Quand le contact s'est-il produit ?

(IV) S'agit-il d'une action/d'un jeu normal au rink hockey ?

V En cas de refus d'une occasion manifeste :

(I) Où la balle se dirigeait-elle ?

(II) Était-elle entièrement maîtrisée ?

(III) Aurait-elle pu être maîtrisée ?

VI En cas de situations de conflit :

(I) Une agression directe a-t-elle été constatée ?

(II) Des joueurs ont-ils quitté le banc ?

(III) Des entraîneurs ou d'autres membres sont-ils intervenus pendant le conflit ?

VII Techniques pour confirmer la décision :

(I) Caméra principale - vitesse normale

(II) Arrêt sur image au moment du contact / du tir / du contact avec la ligne

(III) Sélectionner les meilleurs angles

(IV) Ralenti et gros plan si possible

(V) Relancer la vidéo à vitesse normale et confirmer :

(VI) Confirmer l'intégralité de l'action (et pas seulement l'action/situation spécifique)

(VII) Confirmer les participants impliqués, puis l'action

VIII Pendant l'examen des images, les membres de l'équipe ne doivent pas être autorisés à s'approcher de la zone ; les arbitres assistants et les assistants sont chargés de faire respecter cette règle. Tout manquement doit être sanctionné immédiatement.

f) ÉTAPE 5 - Preuve visuelle claire et concluante

I Afin de parvenir à une décision claire et concluante, le chef de l'équipe d'arbitrage dirige l'examen, mais la décision finale résulte de la collaboration entre les arbitres principaux.

II Les deux arbitres principaux doivent visionner les images et s'accorder sur la décision de la VRS ; dans le cas contraire, la décision prise sur la piste est maintenue.

III Une fois l'action et l'instant identifiés, le processus de sélection de la meilleure image ou du meilleur angle commence afin d'étayer la décision finale.

IV Les images doivent être parfaitement nettes et concluantes pour modifier la décision prise sur la piste ; dans le cas contraire, elles sont considérées comme non concluantes.

g) ÉTAPE 6 - DÉCISION FINALE

- I La décision initiale ne peut être corrigée que si la VRS fournit des preuves visuelles claires et concluantes.
 - II Le chef de l'équipe d'arbitrage annonce la décision de la VRS verbalement, à voix haute, sans recourir à la communication non verbale.
 - III Les procédures de correction doivent alors être appliquées.
 - IV Si les images ne sont pas concluantes, le jeu reprend conformément à la raison de l'arrêt.
 - V Si la décision prise sur le terrain n'est pas modifiée, la demande est considérée comme utilisée.
- h) Quinze secondes après la fin de chaque mi-temps, la VRS ne peut plus être utilisé.

8. PRODUCTION TÉLÉVISUELLE

a) PRODUCTION TÉLÉVISUELLE STANDARD

- I Pour toutes les compétitions utilisant la VRS, World Skate fournira des manuels spécifiques contenant les exigences approuvées.
- II Ce manuel présentera notamment les principes de base d'un plan de production télévisuelle.
- III Les arbitres doivent prendre contact avec les techniciens de production afin de vérifier le plan de placement des caméras de production télévisuelle et de mettre en place le protocole de communication avec l'équipe de production télévisuelle pendant le match.
- IV L'équipe d'arbitrage doit disposer d'une copie imprimée du plan de placement des caméras de la production télévisée, afin de prendre des notes sur l'emplacement exact ou la numérotation des caméras. Ce plan doit être placé à côté du moniteur de la VRS, afin de faciliter la communication avec l'équipe de production télévisée.

b) NOMS DES CAMÉRAS UTILISÉES DANS LA VRS

- I Chaque caméra utilisée par l'équipe de production télévisuelle pendant un match doit porter un nom qui identifie sa position sur la piste, ainsi que ses caractéristiques et sa résolution.
- II Les arbitres doivent connaître les noms et les différentes capacités de chaque caméra, et savoir comment demander leur utilisation afin de visionner le match sous le meilleur angle possible.
- III En fonction du système de production utilisé, le nombre de caméras disponibles peut varier, mais une configuration de base est décrite comme suit :
- IV CAMÉRA PRINCIPALE - Située en hauteur et au centre, c'est la caméra qui suit le match en permanence.

- V CAMÉRA DE BASE - Située au niveau de la piste, elle couvre les différentes zones ; elle est de préférence placée du côté opposé à la caméra principale, ce qui permet d'obtenir des angles de ralenti.

9. DÉFINITIONS

a) SYSTÈME DE RÉVISION VIDÉO

Système permettant aux arbitres de revoir une situation définie par les règles et de modifier la décision prise sur le terrain, uniquement si des preuves visuelles claires et concluantes sont trouvées.

b) SYSTÈME TECHNIQUE VRS

- I Installation technique faisant partie de la production télévisuelle et permettant de revoir toutes les images. Elle comprend :
- II Un écran situé au poste de révision VRS ;
- III Des images pouvant être examinées immédiatement, affichant en permanence le chronomètre du match, ainsi que le panneau indiquant les 45 secondes de possession de la balle ;
- IV Des angles de prise de vue multiples, des fonctions de ralenti et de zoom ;
- V Un nombre optimal standard de 5 caméras, le système pouvant être utilisé avec moins de caméras ou, idéalement, avec davantage ;
- VI Un ordinateur de bonne qualité ;
- VII Une bonne connexion avec la production télévisuelle.

c) CONCLUANT

Désigne les séquences vidéo contenant des preuves visuelles claires permettant de vérifier ce qui s'est passé pendant le match.

d) NON CONCLUANT

Désigne les séquences vidéo ne contenant pas de preuves visuelles claires permettant de vérifier ce qui s'est passé pendant le match. Si l'arbitre n'est pas en mesure de voir clairement ce qui s'est produit, la révision est jugée « non concluante ».

CHAPITRE II - SIGNES DE L'ARBITRE

ARTICLE 9 (Signes Utilisés par les Arbitres)

Les arbitres principaux utilisent les signes indiqués ci-dessous :

1. Temps de possession de la balle par une équipe dans sa zone défensive.

Lorsqu'une équipe a la possession de la balle dans sa zone défensive, les arbitres doivent compter le temps correspondant, en effectuant, avec l'un des bras placé à la taille, un mouvement intermittent qui indique le passage de chaque seconde. S'il y a un affichage électronique, aucun signe n'est donné.



2. Temps Mort.

Pour signaler qu'un temps-mort a été accordé, l'arbitre place les mains en forme de T à la hauteur de la tête.



3. Entre-deux.

Pour signaler un entre-deux, l'arbitre doit lever l'un des deux bras, la paume de la main tournée vers l'avant et les deux doigts grands ouverts, en forme de V, et avec l'autre bras indiquer l'endroit où l'entre-deux doit être exécuté.



4. Loi de l'avantage.

Pour signaler la décision de laisser le jeu se poursuivre, l'arbitre place les deux bras dans une position parallèle et les place, de sorte qu'ils forment un angle d'environ soixante degrés avec le corps, en gardant les paumes des mains vers le haut.



5. Avertissement de pratique du jeu passif.

Pour avertir une équipe que son temps de possession de la balle va prendre fin dans 5 secondes, les arbitres lèvent les deux bras et les maintiennent à la verticale jusqu'à ce que la balle soit tirée ou jusqu'à la fin du temps imparti pour effectuer le tir.



6. Remise en jeu dans l'un des coins.

Pour signaler que la balle doit être mise en jeu dans un coin de la surface de réparation, l'arbitre placera ses bras au-dessus de la tête, les mains jointes par le bout des doigts, de manière à ce qu'elles forment une forme de losange.



7. Coup franc indirect.

Pour signaler un coup franc indirect, l'arbitre doit garder les deux bras à horizontale, formant un angle de 90 degrés entre eux :

- a. L'un des bras pointe vers l'endroit où la faute doit être exécutée ;
- b. L'autre bras est tendu, indiquant quelle est l'équipe fautive.



8. Faute d'Équipe.

L'arbitre signalant la faute lève un bras tendu à la verticale et pointe l'autre bras en direction de la zone défensive de l'équipe fautive, de sorte que la faute d'équipe soit enregistrée par la table officielle de match.



9. Attribution d'un carton.

- a. L'arbitre se tient à une distance d'environ deux mètres du joueur fautif. Puis il montre le carton correspondant, avec le bras de la main qui tient le carton à la verticale.



- b. Une fois le carton brandi, l'arbitre indique le numéro de maillot du joueur fautif à la table officielle, et s'il ne s'agit pas d'un joueur, de sa fonction dans l'équipe.



- c. Enfin, l'arbitre indique à la table officielle à quelle équipe appartient le joueur fautif, en désignant le côté de la piste sur lequel cette équipe joue.



10. Indication à la table officielle de match du joueur qui marque un but.

Pour indiquer qu'un but a été marqué, l'arbitre doit siffler deux fois de manière brève et forte, puis montrer le numéro de dossard du buteur depuis le rond central en direction de la table de chronométrage.



11. Penalties et coups francs directs.

- a. Pour signaler un penalty ou un coup franc direct, l'arbitre se dirige vers le point de penalty ou le point de coup franc direct, pour indiquer l'endroit où la balle doit être placée.



- b. À l'exception du joueur qui effectue le penalty ou le coup franc direct et le gardien de but de l'équipe fautive, tous les autres joueurs se placent à l'intérieur de la surface de réparation de l'équipe chargée de l'exécuter, étant sous le contrôle de l'un des arbitres, qui signale à l'autre arbitre de commencer l'exécution du penalty ou du coup franc direct.



DISPOSITIONS FINALES

Le respect des dispositions du présent règlement est obligatoire tant lors des compétitions officielles de World Skate que lors des compétitions officielles des fédérations nationales membres de World Skate.



MAISON DU SPORT INTERNATIONAL
AV. DE RHODANIE, 54
1007 LAUSANNE
SWITZERLAND

PHONE : +41 213 01 18 77

WWW.WORLDSKATE.ORG
SECRETARIAT@WORLDSKATE.ORG
INFO@WORLDSKATE.ORG