

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

### REGLEMENT TECHNIQUE

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

### ARTICLE 101

#### La salle de sports

La salle de sport comprend la piste, les vestiaires et leurs accès.

### ARTICLE 102

#### La piste

1. La surface de la piste est unie et lisse. Son revêtement est réalisé dans un matériau approprié : c'est-à-dire qui offre une bonne adhérence et un bon roulage à la fois. Exemple : sol à déformation surfacique (*parquet, parquet recouvert d'une couche d'usure dure et non glissante*), sol dur (*béton de ciment*)...
2. La piste est rectangulaire, sa longueur doit toujours être le double de sa largeur, dans les limites suivantes :
  - 2.1. Minimum 34 (*trente-quatre*) mètres de longueur sur 17 (*dix-sept*) mètres de largeur
  - 2.2. Maximum 44 (*quarante-quatre*) mètres de longueur sur 22 (*vingt-deux*) mètres de largeur
3. Le pourtour de la piste est entièrement délimité par une balustrade d'un mètre de haut et dont les 4 angles sont en arc de cercle dont le rayon est compris entre 3 m maximum et 1 m minimum, *réalisée dans un matériau rigide qui doit pouvoir résister à la charge simultanée de 2 patineurs élancés, sans rupture ni déformation résiduelle*. Les espaces réservés à l'accueil du public (gradins/tribunes, etc.) doivent permettre que le public se tienne à au moins un mètre de la balustrade. Pour des raisons de sécurité, le public n'est pas autorisé à s'accouder sur la balustrade.
4. Pour la balustrade, les solutions possibles sont :
  - 4.1. Des panneaux en plastique dur, de couleur blanche
  - 4.2. Des montants verticaux, ancrés solidement dans le sol,
    - 4.2.1. Le bas de la balustrade doit être équipé d'une plinthe de 20 cm de hauteur et 2 cm maximum d'épaisseur, de couleur unie (*il est recommandé de ne pas utiliser le noir et le orange car ce sont les couleurs les plus utilisées pour les balles*). Elle doit être réalisée en bois ou dans un matériau uniforme permettant de résister aux impacts de balles et doit offrir un rebond de la balle satisfaisant. Il est recommandé d'arrondir l'arrête supérieure de cette plinthe par un chanfrein de 3 à 5mm
    - 4.2.2. Les panneaux peuvent être en bois, en grillage métallique, en plastique transparent, avec ou sans « main courante »

Aucun élément de fixation de la balustrade ne doit dépasser vers l'intérieur de la piste.

Il est possible de réaliser cette balustrade avec, par exemple, un côté en plexiglas et les 3 autres cotés en bois ou plastique opaque, etc.
  - 4.3. Aux extrémités, sur toute la largeur de la piste, il est obligatoire de placer des filets de protection, de 4 (*quatre*) mètres de hauteur, mesure prise à partir du sol. Ces filets peuvent être :
    - amovibles et flottant, dans ce cas, le haut du filet est fixé dans une glissière et le bas du filet repose sur le sol, derrière la balustrade
    - tendus et fixés à la balustradeDans les cas où la salle permet d'accueillir du public jusqu'à la perpendiculaire des angles de la piste, il est recommandé de prolonger les filets sur 3 m au minimum sur les longueurs de la piste.
- 4.4. La balustrade doit être pourvue de 2 portes pour accéder à la piste, situées près des enclos de chaque équipe, de part et d'autre de la table officielle de marque. Elles doivent impérativement s'ouvrir vers l'extérieur de la piste.
5. Pour les compétitions internationales de sélections nationales des pays membres de la FIRS, il est obligatoire d'utiliser une balustrade de 40m x 20 m dont les coins sont arrondis en quart de cercles de 3 m de rayon
  - 5.2. Pour les rencontres entre clubs, internationales ou nationales, la piste doit être conforme au point 2 ci-dessus.
  - 5.1. Les fédérations nationales peuvent autoriser des pistes avec une marge d'erreur de 10 % en ce qui concerne les dimensions précisées au point 2 ci-dessus

*Des dérogations (dimensions de la piste et clôture) pourront être accordées pour les compétitions régionales (voire pour la N3).*

### EXEMPLES

Balustrade



Portes d'accès à la piste



Filets de protection aux extrémités de la piste



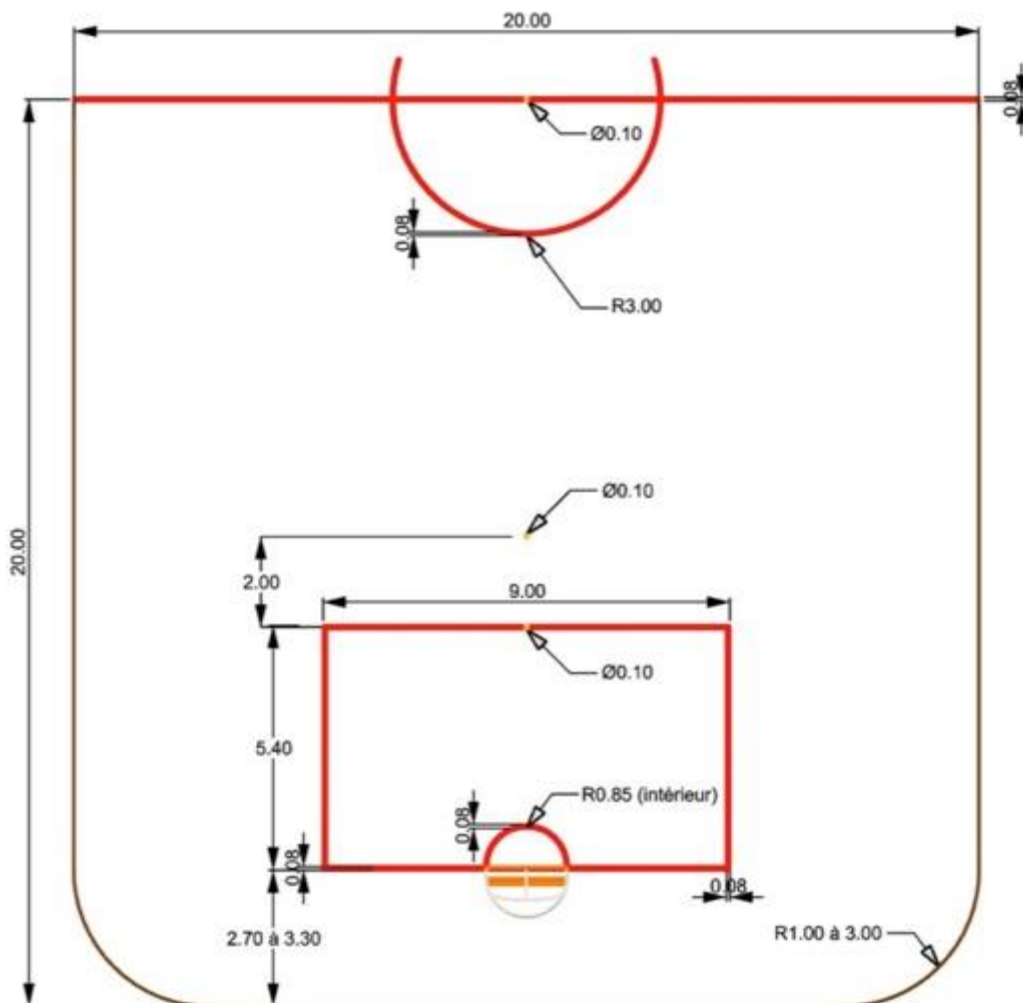
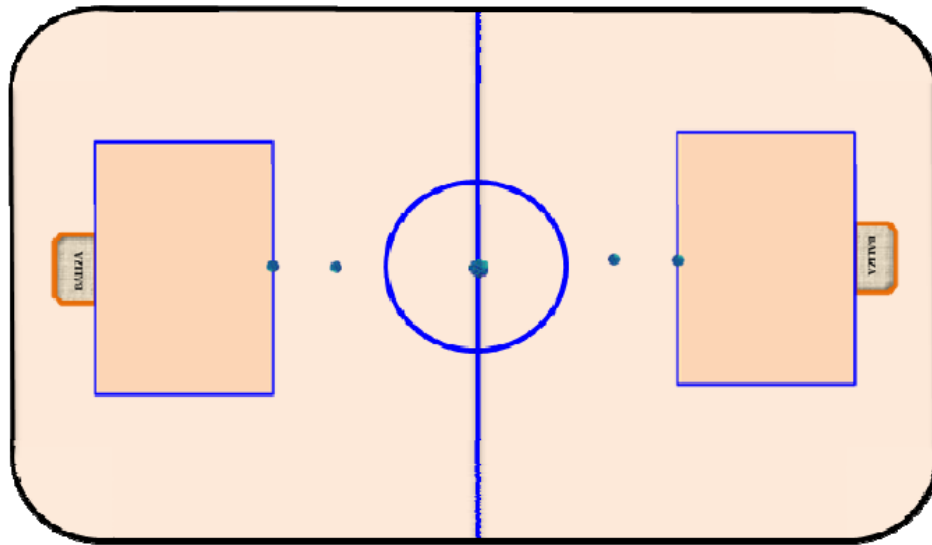
### ARTICLE 103

#### Marquage de la piste

1. Les lignes de démarcation de la piste doivent être tracées conformément aux mesures définies dans les points de cet article, illustrées dans un schéma ci-dessous.
2. La largeur de chaque ligne de démarcation est de huit centimètres. Les mesures de ces lignes sont prises sur le bord extérieur des surfaces qu'elles délimitent. La couleur des lignes doit être visible et contraster avec celle de la piste elle-même, afin de garantir une bonne visibilité (*il est recommandé de ne pas utiliser le noir et l'orange car ce sont les couleurs les plus utilisées pour les balles*). Les lignes font partie de la surface ou zone qu'elles délimitent.
  - 2.1. Pour les compétitions internationales de sélections nationales des pays membres de la FIRS, il ne peut y avoir sur la piste que les lignes de démarcations spécifiques du rink hockey.
  - 2.2. Pour les compétitions de clubs, au niveau national ou international, la piste peut avoir d'autres lignes, à condition qu'elles n'empêchent pas la bonne visibilité des lignes de démarcation spécifiques du rink-hockey.
3. **LA SURFACE DE REPARATION** est un rectangle, marqué dans chaque demi-piste, de dimensions extérieures : 9 m x 5,40 m, délimité par quatre lignes – qui en font partie intégrante – tracées comme suit :
  - a) Deux lignes « centrées » sur la largeur de la piste et parallèles à celle-ci de 9 m de long
  - b) Deux lignes parallèles à la longueur de la piste et de 5,40 m de long
  - 3.1. **LA LIGNE DE BUT** est la partie de la ligne inférieure, située entre les deux montants de la cage de but. Cette ligne inférieure doit être tracée à une distance minimum de 2,70 m et maximum de 3,30 m de la planche/balustrade au fond de la piste.
  - 3.2. **LA SURFACE DE PROTECTION DU GARDIEN** est délimitée par un demi-cercle – de poteau à poteau de la cage de but – dont le centre est situé au milieu de la ligne inférieure de la surface de réparation, de rayon (*intérieur*) 0.85m
  - 3.3. **LE POINT DE PENALTY** est un disque de 10 cm de diamètre, tracé sur la ligne supérieure de la surface de réparation, au milieu de celle-ci
4. **LE POINT DE COUP FRANC DIRECT** est un disque de 10 cm de diamètre, tracé dans chaque moitié de piste, dont le centre est situé à 2 mètres du centre du point de penalty, perpendiculairement au milieu la ligne supérieure de la surface de réparation.
5. **LA LIGNE MEDIANE** est tracée sur toute la largeur de la piste, séparant la piste en deux camps égaux qui définissent en même temps, pour chaque équipe, deux « zones de jeu » :
  - 5.1. La « **zone de défense** », zone où doivent se trouver les joueurs lors d'un « coup d'envoi » pour commencer chaque période de jeu ou reprendre le jeu après un but validé.
  - 5.2. La « **zone d'attaque** », qui correspond à la zone de défense de l'équipe adverse.

*Toutefois, et sauf pour les compétitions internationales réunissant des équipes nationales seniors, cette ligne médiane peut être une ligne déjà tracée pour un autre sport.*
6. **LE CERCLE « CENTRAL » DE LA PISTE** est situé au centre de la piste, de 3 mètres de rayon, dont le centre se trouve au milieu de la ligne médiane. Lors d'un « coup d'envoi » les membres de l'équipe adverse ne peuvent être à l'intérieur de ce cercle
7. **LE POINT DE PARTIE** est un disque de 10 cm de diamètre, situé au centre du cercle central de la piste.

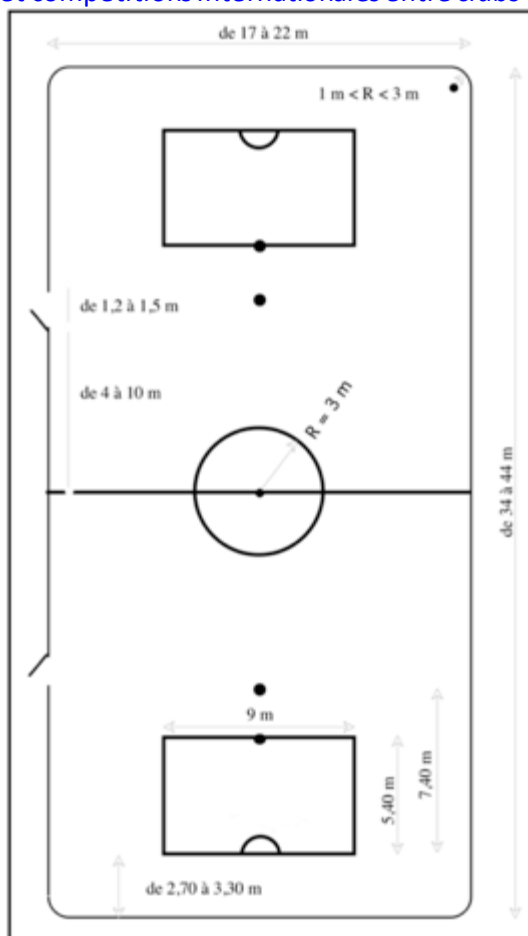
Bench - Team "A"      Game Table      Bench - Team "B"



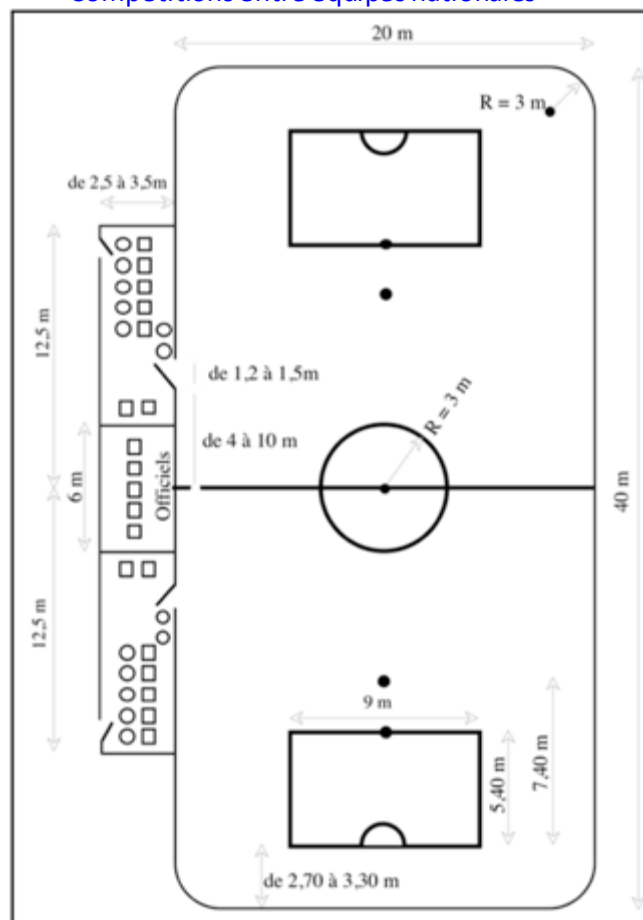
Détail marquage de la piste



Pistes nationales  
et compétitions internationales entre clubs



Piste internationale – FIRS  
Compétitions entre équipes nationales



### ARTICLE 104

#### La cage de but

1. La cage de but est constituée par une armature en tube (creux) de fer galvanisé, composée de trois éléments distincts, soudés entre eux:

1.1. La structure frontale, peinte en orange fluorescent fort, est composée de trois segments de tube :

1.1.1. Deux tubes verticaux, les montants, reliés par un tube horizontal, la barre transversale, horizontalement en leur sommet.

1.1.2. Ces tubes ont une section de 75 (soixante-quinze) millimètres de diamètre (mesure extérieure).

1.1.3. Les angles supérieurs externes sont coupés à 45° (quarante-cinq degrés), vue de face.

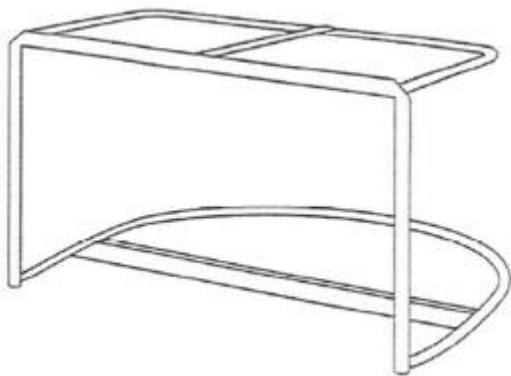
1.1.4. Les mesures intérieures de la cage de but sont : 1.050 (mille et cinquante) millimètres de hauteur et de 1.700 (mille sept cent) millimètres de largeur.

*Il est conseillé d'installer des bouchons en plastique pour fermer les tubes en contact avec le sol.*

1.2. La structure inférieure arrière, peinte en blanc, est composée d'un arc de cercle relié par une barre horizontale

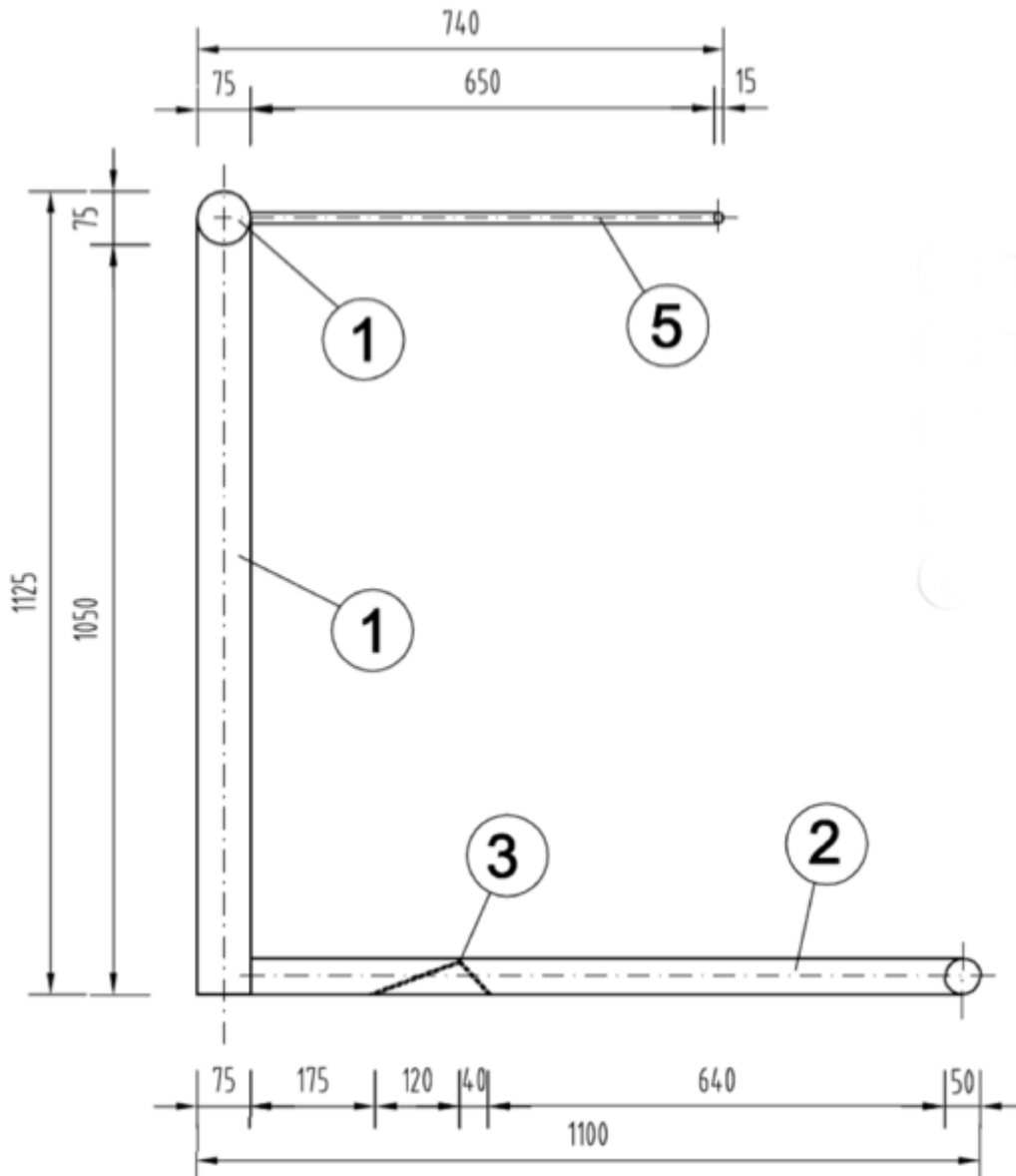
1.2.1. L'arc de cercle est un tube métallique de 50 (cinquante) millimètres de diamètre (mesure extérieure), en arc de cercle de 873 (huit cent soixante-treize) millimètres de rayon (mesure intérieure) dont le centre est situé à 177 millimètres perpendiculairement au milieu de la ligne inférieure de la surface de réparation.

- 1.2.2. La barre horizontale, soudée à l'intérieur de l'arc de cercle, à 250 (*deux cent cinquante*) millimètres parallèlement à la ligne inférieure de la surface de réparation, à une distance comprise entre 0.5 et 2.5 mm du sol, est une plaque métallique de 3 (*trois*) millimètres d'épaisseur, de 120 (*cent vingt*) millimètres de largeur, pliée pour former un angle de 20° (*vingt degrés*) avec le sol.
- 1.3.** La structure supérieure arrière, peinte en blanc, est formée de 3 tubes métalliques horizontaux, soudés perpendiculairement à l'arrière de la barre transversale (*un à chaque extrémité et un au centre*), et d'un tube en arc de cercle. Chacun de ces tubes à une section de 15 (*quinze*) millimètres de diamètre.
- a) les deux tubes soudés aux intersections de la barre transversale et des postes de la cage mesurent 400 (*quatre cents*) millimètres de longueur
  - b) Le tube soudé au centre de la barre transversale mesure de 650 (*six cent cinquante*) millimètres de longueur
  - c) Le tube en arc de cercle relie ces trois tubes à leur autre extrémité (celle qui n'est pas soudée à la barre transversale).
- 2.** Toute la structure arrière de la cage est recouverte par un filet de couleur blanche, maille de 25 x 25 (*vingt-cinq sur vingt-cinq*) millimètres.
- 2.1. Le filet peut être en coton, nylon ou corde. L'utilisation de filets métalliques n'est pas permise.
  - 2.2. Ce filet doit recouvrir les parties latérales, arrière et supérieure de la cage, ainsi que le périmètre de l'arc de la structure inférieure, de façon à empêcher que la balle ne puisse passer de l'extérieur de la cage vers l'intérieur et vice-versa.
- 3.** Un autre filet de couleur blanche et maille de 25 x 25 (*vingt-cinq sur vingt-cinq*) millimètres est suspendu à l'intérieur de la cage, afin de diminuer la possibilité que la balle ressorte de la cage quand un but est marqué.
- 3.1. Ce filet est en coton ou nylon – *plus fin que le filet extérieur*. Il est fixé à la partie supérieure de la cage, et pend librement jusqu'au sol, parallèlement à la ligne de but et à une distance de 400 (*quatre cent*) millimètres de celle-ci.
  - 3.2. Ce filet mesure 1,10 (un virgule dix) mètre de haut et 1,80 (*un virgule quatre-vingt*) mètres de large.
- 4.** Les cages sont placées, l'une en face de l'autre, sur la ligne de but de chaque côté de la piste et le centre de la cage coïncidant avec le centre de la ligne de but.



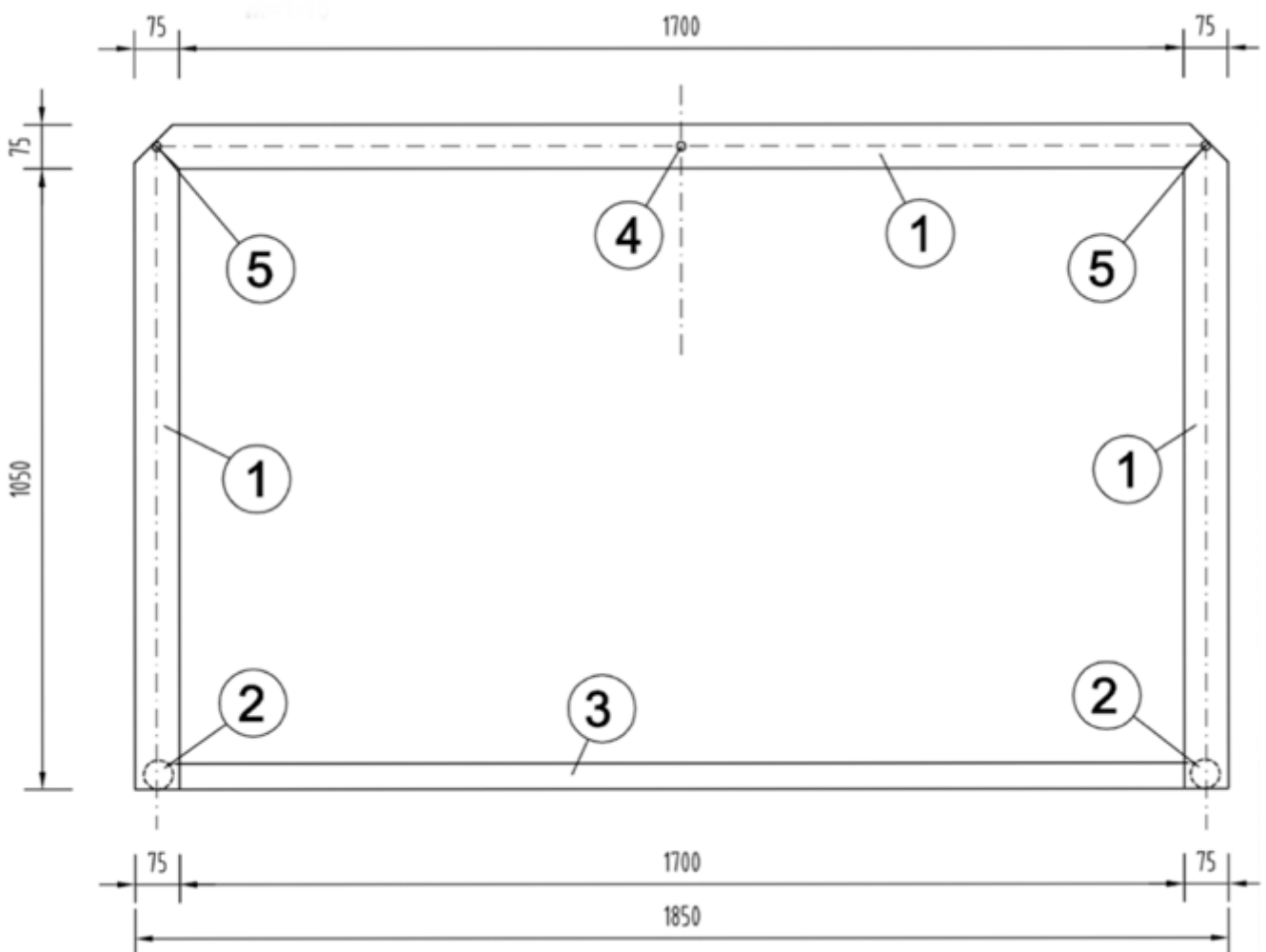


Vue latérale



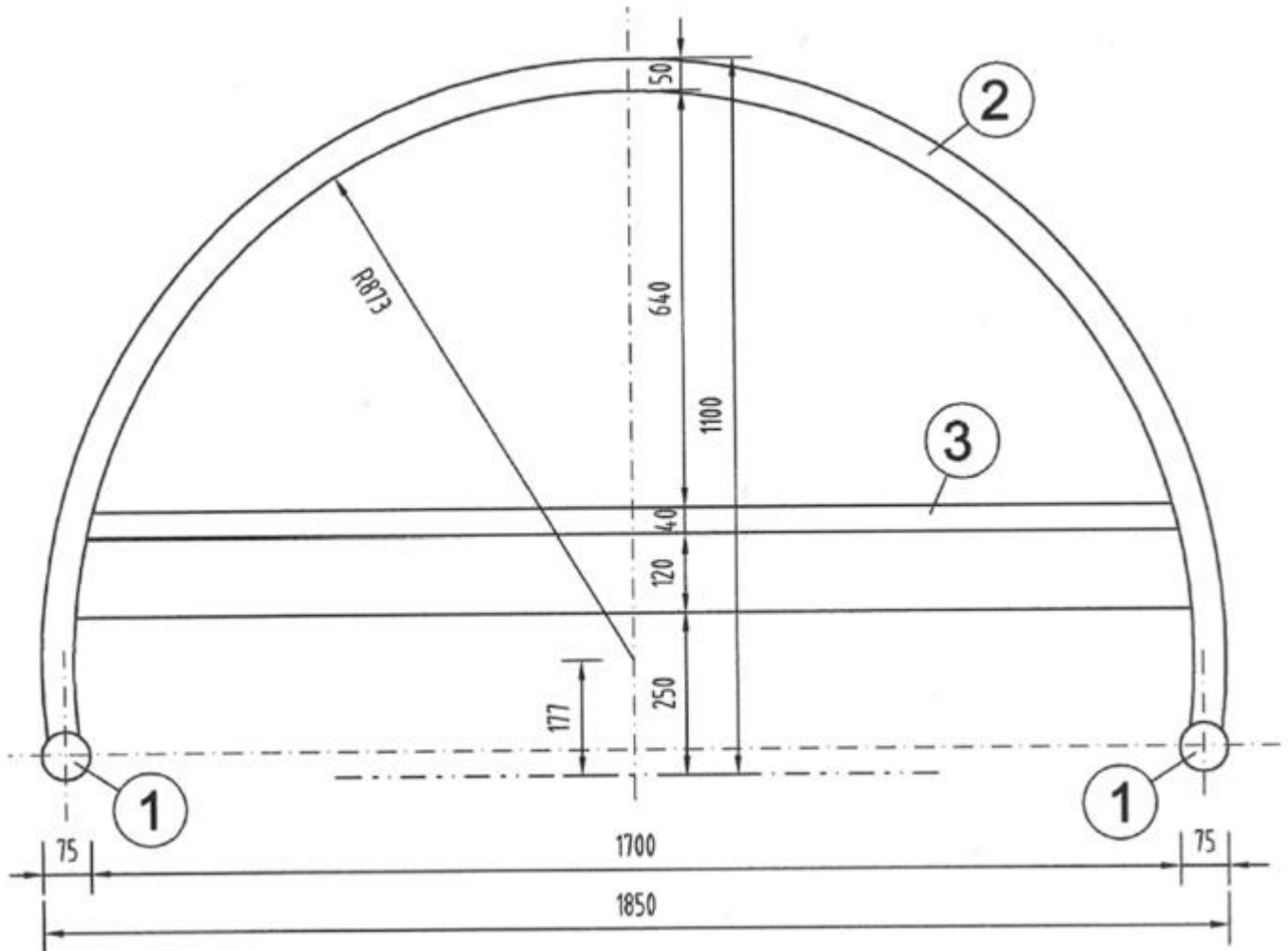
- ① Tube métallique de 75mm de diamètre
- ② Tube métallique de 50mm de diamètre
- ③ Plaque métallique de 3mm d'épaisseur
- ⑤ Tube métallique de 15mm de diamètre

Vue frontale



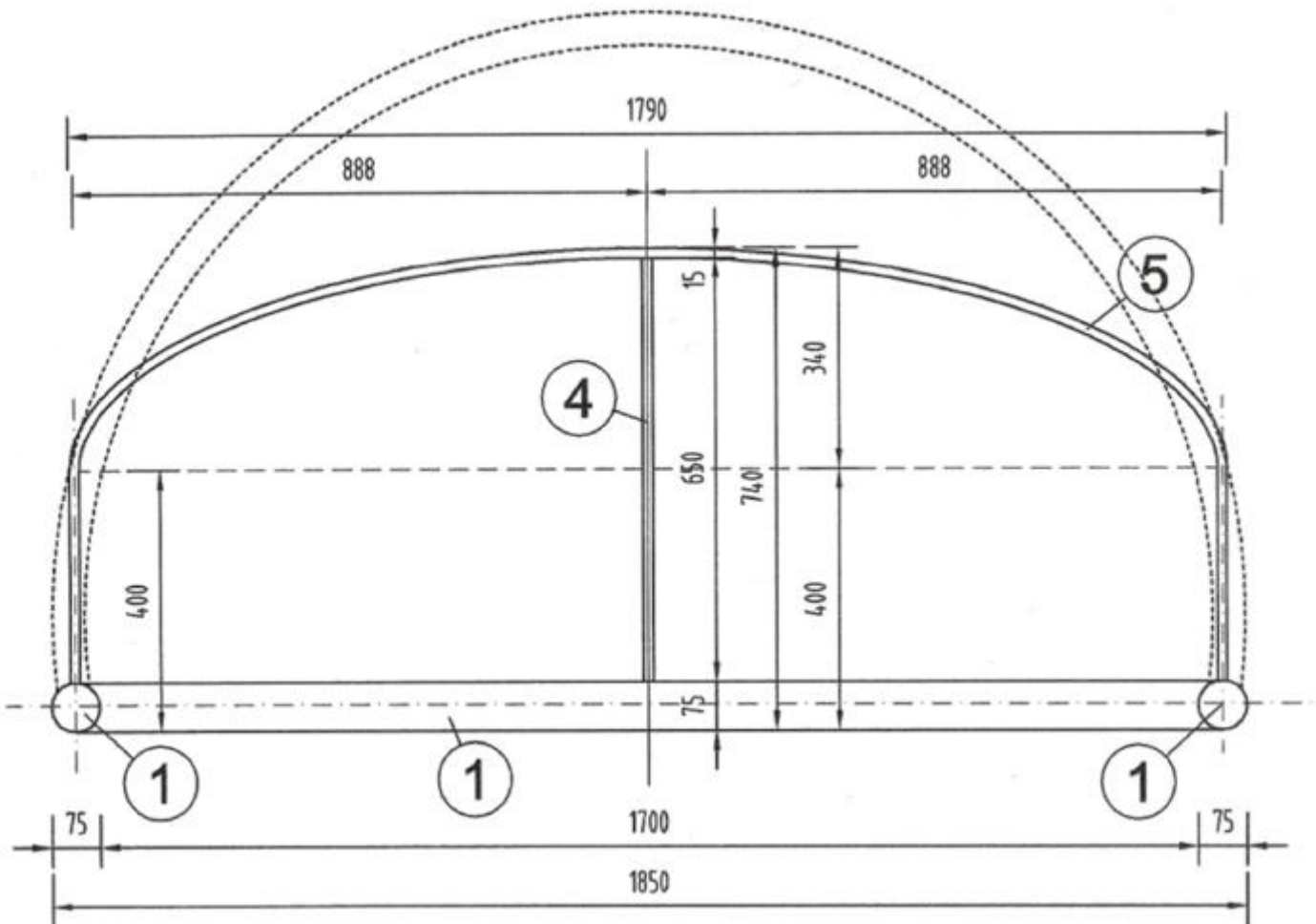
- ① Tube métallique de 75mm de diamètre
- ② Tube métallique de 50mm de diamètre
- ③ Plaque métallique de 3mm d'épaisseur
- ④ Tube métallique de 15mm de diamètre
- ⑤ Tube métallique de 15mm de diamètre

Vue inférieure –arrière



- ① Tube métallique de 75mm de diamètre
- ② Tube métallique de 50mm de diamètre
- ③ Plaque métallique de 3mm d'épaisseur

Vue supérieure – arrière



- ① Tube métallique de 75mm de diamètre
- ④ Tube métallique de 15mm de diamètre
- ⑤ Tube métallique de 15mm de diamètre

### ARTICLE 105

#### Balle de jeu

1. Pour toutes les compétitions officielles, seules les balles agréées officiellement par le CIRH (Comité International de Rink Hockey) sont autorisées. Les balles doivent être en conformité avec les caractéristiques suivantes :
  - 1.1. La balle officielle doit être fabriquée en liège pressé et peser 155 (*cent cinquante cinq*) grammes, avoir 23 (*vingt trois*) centimètres et être parfaitement sphérique.
  - 1.2. La balle officielle doit être d'une seule couleur – *de préférence le noir ou l'orange, mais peut varier*. La couleur de la balle doit être en contraste avec les couleurs de la surface de la piste, la couleur des lignes de démarcation et la couleur des planches qui entourent la piste.
  - 1.3. Dans le cas d'un match télévisé, l'organisateur de l'épreuve peut imposer la couleur de la balle à utiliser.
2. En cas de désaccord, entre les capitaines des deux équipes, sur le choix de la balle, les arbitres doivent décider et choisiront celle qui leur paraît la plus sphérique et la moins élastique.
  - 2.1. Si aucune des balles présentées n'est agréée, les arbitres choisiront celle qui leur paraît la plus sphérique et la moins élastique.
  - 2.2. La décision de l'arbitre concernant le choix de la balle est définitive et sans appel.



### ARTICLE 106

#### Publicités sur la piste et à l'intérieur de la balustrade

1. Dans les compétitions internationales de sélections nationales des pays membres de la FIRS, l'affichage de tout type de publicité sur la surface de la piste est permis. *Cependant, la FIRS ou la CERS peuvent se réserver le cercle central.*
  - 1.1. Dans les compétitions internationales de clubs, l'organisateur peut donner l'autorisation à un sponsor d'afficher de la publicité à l'intérieur du cercle central sur la piste, à condition que le matériau utilisé n'affecte pas les conditions d'adhérence et de glisse des patins.
  - 1.2. En outre, les clubs peuvent afficher de la publicité en d'autres zones de la piste – *excepté à l'intérieur de la surface de réparation* – à condition de ne pas gêner la bonne visibilité des lignes de démarcation.
2. Les publicités apposées à l'intérieur de la balustrade doivent être à 30 centimètres minimum du sol.
  - 2.1. Les publicités, peintures, posters ou panneaux fixés à l'intérieur de la balustrade ne peuvent, en aucun cas, présenter de danger pour les joueurs ni gêner leurs mouvements sur la piste.
  - 2.2. Aucun type de publicité n'est permis sur les « plinthes » entourant la piste de jeu.

### ARTICLE 107

#### Arbitrage et chronométrage des compétitions internationales - Désignations

1. Pour les compétitions internationales entre clubs, ou entre sélections nationales, les matches seront obligatoirement dirigés par 3 arbitres internationaux, 2 d'entre eux seront désignés comme « arbitres principaux » et le 3<sup>ème</sup> comme « arbitre assistant ». Ce dernier pouvant être un arbitre international du pays où se déroule le match.
2. La fonction de chronométreur sera assurée par un arbitre international ou un technicien désigné par le Comité organisateur de cette manifestation internationale, ou le cas échéant par le club qui joue à domicile.
3. La désignation des 3 arbitres et du chronométreur est du ressort exclusif du Comité organisateur de cette manifestation internationale.
4. Les informations, y compris à destination du public, concernant le score, les fautes d'équipe et le temps de jeu seront assurées au moyen d'un tableau électronique, dont la commande est gérée par le chronométreur.
5. Dans le but d'encourager l'amélioration de la qualité générale des arbitres internationaux, du point de vue technique, la Commission Internationale des Arbitres a la responsabilité d'assurer :
  - 5.1. La réalisation et la diffusion d'un « manuel des arbitres », synthétisant les méthodes et procédures et facilitant l'interprétation des règles du jeu, pour obtenir une uniformisation de leur application.



- 5.2. La préparation et la mise en place d'une observation, évaluation et classification annuelle des arbitres garantissant la promotion de ceux qui prouveront qu'ils sont les plus compétents.
- 5.3. Le recrutement, la formation, la sélection et désignation de « délégués techniques » pour observer et évaluer les performances des arbitres internationaux, notamment lors des compétitions majeures.

### ARTICLE 108

#### Arbitrage et chronométrage des compétitions nationales – Désignations – Absence ou blessure de l'arbitre

1. Pour les compétitions nationales chaque fédération nationale a la charge de désigner pour chaque match les arbitres principaux, l'arbitre assistant et le chronométreur selon les procédures qui lui semblent les plus appropriées et en tenant toujours compte de ce qui suit.
2. Les compétitions concernant les clubs qui évoluent dans la plus haute division senior homme doivent respecter les conditions suivantes :
  - 2.1. Tous les matches doivent être conduits par 3 arbitres qualifiés par la fédération nationale, 2 arbitres principaux et 1 arbitre assistant.
  - 2.2. Les informations, y compris à destination du public, concernant le score, les fautes d'équipe et le temps de jeu seront assurées au moyen d'un tableau électronique, dont la commande est gérée par le chronométreur.
3. Les matches des autres compétitions nationales seront conduits par 1 ou 2 arbitres principaux. Il est autorisé que :
  - 3.1. Les fonctions d'arbitre assistant et de chronométreur soient assurées par des personnes officiellement qualifiées par la fédération nationale à cette fin ; où
  - 3.2. La fonction d'arbitre assistant soit assurée par l'équipe reçue et celle de chronométreur par l'équipe qui reçoit.

#### **4. Désignation des arbitres pour les compétitions organisées par le CRH/FFRS ou le CRH/LIGUE.**

*Les arbitres sont :*

- *nommés par la CNA, Commission Nationale des Arbitres, pour les championnats de N1–Elite, N2, Coupe de France (y compris la finale four), compétitions nationales de la catégorie U20 « mixte », et, suivant le cas, les « barrages N3/N2 ».*
- *nommés par la CRA, Commission Régionale des Arbitres, pour les championnats de N3, N1-F, et les compétitions régionales.*
- *proposés par les équipes pour les tournois nationaux des catégories jeunes (sauf U20), championnats de France des ligues féminines et suivant le cas « barrages N3/N2 ». Ces propositions doivent être validées par la CNA.*

#### **5. Si, lors d'une rencontre nationale ou régionale officielle, l'arbitre désigné était absent ou venait à être blessé**

- 5.1. *Si un ou des arbitres sont présents dans la salle, un ou deux arbitres seraient désignés par entente entre les deux clubs en présence et de la façon suivante :*
  - 5.1.1. *L'arbitre le plus gradé a la priorité.*
  - 5.1.2. *En cas de litige entre deux arbitres de même qualification, l'arbitre sera tiré au sort.*
  - 5.1.3. *Si l'arbitre le plus gradé est l'entraîneur d'une des 2 équipes et est « volontaire » pour occuper la fonction d'arbitre, l'arbitre de la rencontre sera tiré au sort.*
  - 5.1.4. *L'arbitre ainsi désigné percevra l'indemnité d'arbitrage, mais ne pourra pas demander le remboursement de ses frais de déplacement.*
- 5.2. *Si aucun arbitre n'était présent ou n'acceptait d'officier ou ne pouvait être désigné par entente entre les deux équipes, le capitaine de chaque équipe désignera un de ses joueurs pour arbitrer le match (double arbitrage). Si le ou les joueurs désignés sont des gardiens, la rencontre se déroulera « sans gardien(s) remplaçant(s) ».*
- 5.3. *Au cas où l'arbitre viendrait à être blessé au cours du match et ne pourrait plus assumer sa fonction, un arrêt de jeu de 10 minutes maximum sera accordé pour désigner 1 ou 2 arbitres remplaçants, en respectant les dispositions ci-dessus.*
- 5.4. *En l'absence de l'arbitre désigné ou en cas de blessure de l'arbitre au cours du match, les équipes ne peuvent refuser de jouer sous peine de forfait « technique ».*

### ARTICLE 109

#### Attributions et rôle des arbitres principaux

1. Les arbitres principaux sont les juges absolus sur la piste. Leurs décisions concernant le jeu sont sans appel. Elles doivent être prises avec compétence, honnêteté, responsabilité, bon sens et impartialité et dans le strict respect des règles du jeu.
  - 1.1. Dans les situations non prévues dans les règles du jeu, les arbitres principaux doivent décider selon leur conscience. Ils devront solutionner tous les cas par les moyens qu'ils jugent nécessaires et évaluer et juger toutes réclamations éventuelles.
  - 1.2. Les arbitres principaux doivent aussi vérifier si toutes les conditions sont requises pour jouer le match, comme la vérification des divers équipements de la piste et de ceux des joueurs et gardiens
2. Les arbitres principaux sont épaulés dans leurs actes par l'arbitre assistant et le chronométrateur, qui font partie de la table officielle de marque, et dont les attributions et responsabilités sont définies dans les articles 110 et 111.
3. Les arbitres principaux doivent se déplacer sur la piste de façon à suivre le jeu de près. Ils ont le droit de sanctionner disciplinairement les joueurs et les membres du staff de l'équipe, avant et pendant le jeu, lors de la « mi-temps » et même après la fin du jeu, ils doivent agir avec la fermeté nécessaire pour assurer un jeu correct et non-violent.
4. Depuis la 1<sup>ère</sup> jusqu'à la dernière minute du jeu, les arbitres principaux doivent maintenir une concentration maximum et accompagner correctement le jeu, et punir, comme il faut, toute attitude d'indiscipline, tout acte violent, toute action qui peut porter atteinte à l'intégrité physique d'un participant, ainsi que les actions fautives commises dans la surface de réparation, près ou loin de la balle, et susceptibles de provoquer un contact entre joueurs, notamment lorsqu'un attaquant est retenu, poussé ou bloqué par un adversaire.
5. Il est aussi essentiel que les arbitres principaux, avec l'aide de l'arbitre assistant, assurent une observation stricte et effective du comportement disciplinaire des membres de l'équipe qui se trouvent dans l'enclos, avec une attention particulière en fin de match lorsque le risque de situations compliquées est élevé. Il est donc important que les arbitres soient perspicaces et lucides et prennent avec sérénité les décisions les plus adaptées.
6. Les arbitres principaux doivent toujours, conformément à l'article 3, mettre en place les procédures de correction des erreurs ou irrégularités qu'ils ont détectées pendant le match et favoriser une stricte et fidèle application des règles du jeu, dans le respect de l'éthique sportive.
7. Seuls les arbitres principaux peuvent demander l'intervention de la police, lorsqu'il y a des problèmes sérieux de comportement du public ou lorsqu'un membre d'une équipe (joueur ou staff), qui est expulsé suite à un carton rouge, refuse de quitter l'enclos.

### ARTICLE 110

#### Attributions et rôle de « l'arbitre assistant »

1. L'arbitre assistant est responsable de la table officielle de marque, il doit être habillé convenablement et remplir ses missions, notamment :
  - 1.1. Enregistrer tous les faits de jeu et prendre les notes nécessaires pour le contrôle effectif du jeu, comme :
    - 1.1.1. Les fautes « d'équipe » signalées par les arbitres principaux. Lorsqu'une faute « d'équipe » doit être pénalisée par un coup franc direct, il doit avertir les arbitres principaux par un signal sonore.
    - 1.1.2. Les mesures disciplinaires prises par les arbitres principaux (*cartons*).
    - 1.1.3. Les temps morts accordés à chaque équipe lors de chaque période régulière du jeu.
    - 1.1.4. Le score du match, nombre de buts marqués par chaque équipe pendant chaque période du jeu.
  - 1.2. Tenir à jour les informations qui doivent être communiquées au public, notamment :
    - 1.2.1. Le score du jeu et la durée écoulée, au cas où le tableau électronique tomberait en panne.
    - 1.2.2. Le cumul du nombre de fautes « d'équipe » de chaque équipe.
    - 1.2.3. Les demandes de « temps mort » effectuées par chaque équipe lors de chaque période régulière du jeu.
    - 1.2.4. L'équipe pénalisée par un « power play » suite à un carton bleu montré à l'entraîneur principal
  - 1.3. Informer les arbitres principaux des infractions disciplinaires commises dans l'enclos/banc de réserve *ou commises par un joueur suspendu*.

- 1.4. Assister les arbitres principaux dans la détection et la correction des irrégularités et/ou erreurs graves commises pendant le jeu.
- 1.5. Aider les arbitres principaux à rédiger la feuille de match, *et pour les compétitions nationales et régionales, notamment pour le contrôle des licences avant le match.*
2. L'arbitre assistant devra aussi superviser et aider le chronométrateur, et, en son absence ou si cela est nécessaire, assumer ses fonctions de chronométrateur.

### ARTICLE 111

#### Table officielle de marque – Attributions et rôle du chronométrateur

1. Pour les compétitions internationales *et les compétitions nationales, la salle doit être équipée* d'un chronomètre mural électronique lumineux, relié à une table de commande située sur la table officielle de marque, pour décompter le temps de jeu de chaque période. *Néanmoins, une dérogation est possible en N3.*
  - 1.1. A chaque arrêt de jeu, la table de marque arrête le « chronomètre électronique » mural, permettant au public et membres des équipes d'avoir une information correcte et transparente du temps de jeu.
  - 1.2. A défaut de chronomètre mural, il est toutefois permis d'utiliser des chronomètres manuels, ce qui oblige la table officielle de marque à avoir un système d'information au public, bien visible, sur le nombre de minutes qui restent à jouer.
2. Le chronométrateur est chargé de :
  - 2.1. Contrôler la durée de chaque période de jeu *et de décompter la durée de jeu écoulée*, en tenant compte de :
    - 2.1.1. La durée du jeu débute au coup de sifflet de l'arbitre
    - 2.1.2. A la fin de la durée de jeu, il doit en avertir les arbitres principaux par un signal sonore, pour qu'ils sifflent la fin de la période de jeu ou du jeu.
    - 2.1.3. Dans tous les cas, le jeu commence, s'arrête et se termine au coup de sifflet de l'arbitre. Le signal sonore des chronométrateurs est une information destinée exclusivement aux arbitres (et non aux joueurs). *Le décompte du temps commence au coup de sifflet de l'arbitre, sauf éventuellement lors d'un coup franc indirect et lors d'un coup franc direct ou penalty où le jeu reprend dès que la balle est jouée.*
  - 2.2. De contrôler la durée du temps de repos entre les périodes de jeu, et donner un signal sonore une minute avant son terme.
  - 2.3. De contrôler la durée des « temps morts » accordés à chaque équipe, et d'en informer le public.
  - 2.4. De contrôler les durées des sanctions disciplinaires : suspensions de joueurs et « power play », sachant que :
    - 2.4.1. Un joueur suspendu doit s'asseoir sur une des chaises placées à côté de la table officielle de marque, près de l'enclos de son équipe. Il ne peut retourner dans l'enclos qu'après avoir achevé entièrement la durée de sa suspension.
    - 2.4.2. Si, à la fin d'une période de jeu, un joueur n'a pas entièrement achevé la durée de sa suspension, il restera suspendu au recommencement du jeu, jusqu'à l'achèvement de la peine.
    - 2.4.3. Quand la durée de la suspension se termine, le « délégué de l'équipe » doit en être informé ainsi que le joueur. Ce dernier doit retourner immédiatement dans l'enclos de son équipe.
    - 2.4.4. Quand la durée maximum de la pénalité de « power play » infligée à une équipe se termine, le « délégué de l'équipe » doit en être informé immédiatement.
3. *Pour les compétitions nationales et régionales, tous les « officiels » placés à la table de marque devront être obligatoirement en possession de leur licence. Et, pour les compétitions seniors et nationales jeunes, ils devront être âgés de 16 ans minimum. Chaque équipe peut déléguer un des membres du staff à la table de marque auprès du chronométrateur.*

### ARTICLE 112

#### Evaluation et supervision des arbitres – Rôle du « délégué technique » ou du « superviseur »

1. Dans le but d'encourager l'amélioration de la qualité générale des arbitres internationaux, du point de vue technique, la Commission Internationale des Arbitres a la responsabilité d'assurer :
  - 1.1. La préparation et la mise en place d'une observation, évaluation et classification annuelle des arbitres garantissant la promotion de ceux qui prouveront qu'ils sont les plus compétents pour exercer ces fonctions.
  - 1.2. Le recrutement, la formation, la sélection et désignation de « délégués techniques » (ou « superviseurs ») pour observer et évaluer les performances des arbitres internationaux, notamment lors des compétitions majeures.
2. Le président de la CIA doit assurer le recrutement, la formation, la sélection et la désignation des délégués techniques qui seront chargés de l'observation et de l'évaluation des arbitres internationaux.
  - 2.1. Les candidats pour être « délégués techniques » (ou « superviseurs ») seront recrutés de préférence parmi les arbitres internationaux ou ceux qui l'ont été.
  - 2.2. La sélection des candidats qui agiront en tant que « délégués techniques » (ou « superviseurs ») requiert qu'ils aient passé un examen technique à l'issue d'une formation qui sera faite chaque année par la CIA.
3. Les délégués techniques (ou « superviseurs ») sont chargés, sous l'autorité de la CIA, de :
  - 3.1. D'observer et d'évaluer les performances des arbitres internationaux, en étant donc placés à la table officielle de marque.
  - 3.2. De rédiger un rapport d'évaluation technique pour chaque observation relatant et décrivant, fidèlement et en détail, toute anomalie ou erreur et/ou faute commise par l'arbitre pendant cette observation.
4. Les délégués techniques (ou « superviseurs ») doivent être des observateurs attentifs et doivent juger avec impartialité et objectivité les arbitres observés. Ils doivent établir un rapport objectif et précis
  - 4.1. des situations où les règles du jeu n'ont pas été appliquées correctement,
  - 4.2. des erreurs de jugement flagrantes et du manque d'objectivité dans l'évaluation des problèmes disciplinaires et des décisions prises par les arbitres.

### ARTICLE 113

#### Composition de la table officielle de marque – Composition du « banc de réserve »

1. Un emplacement spécial sera réservé à la table officielle de marque. Il sera situé sur le côté et à l'extérieur de la piste, en position centrale, de façon à ce que les officiels puissent voir le jeu à tout moment. Cet emplacement sera totalement isolé du public et pourvu des aménagements nécessaires.
2. Pour les compétitions internationales entre sélections nationales ou entre clubs, la table officielle de marque sera composée comme suit.
  - 2.1. Un membre du comité international concerné.
  - 2.2. Un membre de la commission internationale des arbitres concernée
  - 2.3. Un arbitre assistant, désigné parmi les arbitres internationaux par la commission internationale des arbitres concernée
  - 2.4. Un chronométrateur désigné par l'organisateur
  - 2.5. Un délégué technique (ou « superviseur »), désigné par la commission internationale des arbitres concernée.



# REGLEMENT SPORTIF – COMITE RINK HOCKEY

## PARTIE I – REGLES DU JEU – REGLEMENT TECHNIQUE

3. Les fédérations nationales définiront la composition de leur table officielle de marque, en tenant compte que pour les rencontres de plus haut niveau, elle doit toujours être composée d'au moins :
  - 3.1. Un arbitre assistant, chargé de superviser la table officielle et de remplir la feuille de match.
  - 3.2. Un chronométreur qui peut être désigné parmi les arbitres du pays ou région où se tient le match, ou à défaut, le chronométrage sera assuré par un délégué de l'équipe qui reçoit ou par l'organisateur de l'événement.
4. De chaque côté de la table de marque, un enclos, totalement isolé et protégé du public, sera réservé aux membres de chaque équipe, enregistrés sur la feuille de match, et qui doit être équipé de :
  - 4.1. Un ou deux bancs ou des chaises pour les joueurs de réserve et autres membres de l'équipe, permettant d'installer 12 personnes assises, à savoir :
    - 4.1.1. 5 joueurs de réserve, dont obligatoirement au moins un gardien (*sauf pour certaines compétitions nationales précisées dans l'article 11.1.3*)



- 4.1.2. 2 délégués d'équipe,
- 4.1.3. 1 entraîneur,
- 4.1.4. 1 entraîneur adjoint (ou préparateur physique),
- 4.1.5. 1 médecin, 1 masseur (ou infirmier ou kinésithérapeute),
- 4.1.6. 1 mécanicien (ou régisseur).
- 4.2. Deux chaises – *qui doivent toujours être placées entre l'enclos de l'équipe et la table officielle de marque* – destinées aux joueurs suspendus temporairement.
5. Tous les membres situés dans l'enclos doivent pouvoir, lorsqu'ils sont assis, avoir une bonne vue du jeu.
  - 5.1. Lorsque cela est possible, l'enclos doit avoir deux niveaux séparés
    - 5.1.1. Le niveau supérieur, situé en arrière, pour les 5 joueurs de réserve
    - 5.1.2. Le niveau inférieur, situé près de la balustrade, pour les 7 membres du staff
  - 5.2. Au maximum 3 membres de chaque équipe – *l'un d'eux étant l'entraîneur principal* – peuvent se tenir debout, près de la balustrade, tous les autres doivent être assis.
6. Les équipes doivent toujours utiliser l'enclos situé en face de leur « zone de défense ». Elles changeront donc d'enclos à la « mi-temps ».





### ARTICLE 114

#### Tenue et accessoires des arbitres

1. La tenue officielle des arbitres principaux et l'arbitre assistant est :
  - 1.1. Une chemise ou un polo, avec, l'écusson officiel d'arbitre, sur la poitrine gauche
    - a) Les arbitres internationaux doivent utiliser l'écusson de la CIA
    - b) Les arbitres des fédérations nationales doivent porter, *s'il existe*, l'écusson de leur commission des arbitres.
  - 1.2. *Pour les compétitions internationales*, un pantalon long blanc, des chaussettes blanches et des chaussures blanches.  
*Pour les compétitions nationales, le nouveau maillot d'arbitre, un pantalon long noir, des chaussettes noires et des chaussures noires.*

#### Tenue des arbitres pour les compétitions internationales



#### Tenue des arbitres pour les compétitions nationales et régionales

*Photo non contractuelle*

#### Nouveau maillot (septembre 2014)



2. Les accessoires que les arbitres doivent avoir lorsqu'ils officient :
  - 2.1. Un sifflet d'un modèle officiel agréé par la CIA *ou* CNA.
  - 2.2. Deux cartons de 12 x 9 centimètres, un bleu et un rouge (*Modèle officiel agréé par la CIA ou CNA*).
  - 2.3. Un stylo et un formulaire spécifique pour enregistrer les mesures disciplinaires prises pendant le match.
  - 2.4. Une montre



3. La couleur de la chemise ou du polo des arbitres ne doit pas être similaire à celle des couleurs des équipes.
  - 3.1. Dans les matches arbitrés par deux arbitres principaux, ils doivent porter la même couleur.
  - 3.2. L'arbitre assistant peut porter une couleur différente de celle des arbitres principaux.



4. Les tenues des arbitres peuvent comporter des publicités ou logos d'un ou de plusieurs « sponsors », à condition de respecter les dispositions suivantes :
  - 4.1. Au maximum deux « logos » sur la chemise, l'un devant et l'autre dans le dos, de maximum 17 cm de haut.
  - 4.2. Sur chaque manche, un « logo » de sponsor, de maximum 10 cm de haut.
5. Pour les championnats du monde, ces éventuels logos de sponsors sont du ressort du CIRH.

### ARTICLE 115

#### « Gestes » des arbitres principaux

Les arbitres utiliseront les gestes établis par les Règles du Jeu et le Règlement technique pour commander les joueurs sur la piste. Ces gestes doivent être clairs, comme sur les images présentées ci-dessous

*(Les photos des tenues des arbitres ne sont pas contractuelles)*

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

Quand une équipe a la possession de la balle dans sa zone de défense, les arbitres doivent faire le décompte du temps (5 ou 10 secondes), en faisant un mouvement intermittent avec les bras à la hauteur de la ceinture au passage de chaque seconde.



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

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



### 3. ENTRE-DEUX

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



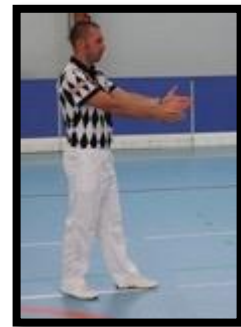
### 4. TEMPS MORT

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



### 5. POURSUIVRE LE JEU / REGLE DE L'AVANTAGE

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



### 6. COIN DE SURFACE

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



### 7. COUP FRANC INDIRECT

Pour signaler l'exécution d'un "coup franc indirect", l'arbitre doit :

1. Indiquer l'équipe pénalisée avec un bras tendu horizontalement, pointant vers la moitié de la piste de l'équipe fautive
2. En fonction de la zone où le coup franc indirect doit être exécuté,
  - 2.1. Dans la zone de défense de l'équipe qui en bénéficie : s'assurer, sans autre geste, que la balle est arrêtée avant d'être jouée
  - 2.2. Dans la zone d'attaque de l'équipe qui en bénéficie : indiquer, en tendant l'autre bras, l'endroit où la balle doit être placée à l'arrêt.
3. Si nécessaire, indiquer le respect de la distance des « 3 mètres »



### 8. MESURES DISCIPLINAIRES (CARTONS)

#### MOMENT 1

Avant de montrer le carton à un joueur en piste, l'arbitre doit isoler le fautif et l'obliger de se placer, face à lui, à une distance de 2 mètres environ.

Seulement après, l'arbitre montrera le carton, avec le bras de la main qui tient le carton bien levé verticalement.



#### MOMENT 2

Après avoir montré le carton, l'arbitre indiquera à la table de marque le numéro du joueur fautif – de façon à ne pas y avoir de doutes.



#### MOMENT 3

Ensuite, l'arbitre indiquera à la table de marque, l'équipe à laquelle appartient le joueur fautif, en pointant vers la moitié de la piste de cette équipe, le bras levé à l'horizontale faisant un angle de 90° avec son corps.





### 9. FAUTE D'EQUIPE

Quand l'arbitre siffle une faute d'équipe, il indique avec un bras l'équipe fautive (bras horizontal) et avec l'autre, la faute à la table de marque (bras vertical).



### 10. AVERTISSEMENT DE PRATIQUE DE JEU PASSIF

L'équipe attaquante s'expose à une sanction pour « pratique un jeu passif » dans les cas suivants :

1. Quand un ou plusieurs joueurs se trouvent clairement dans une situation de marquer un but, mais évitent de le concrétiser
2. Quand une équipe garde la balle durant une période supérieure à 45 secondes

**Avant de sanctionner cette pratique, les arbitres doivent en « avertir » l'équipe de la façon suivante :**

Dans le cas des matches dirigés par 2 arbitres,  
L'un des arbitres doit lever les deux bras bien au-dessus de sa tête, pour « avertir » l'équipe attaquante de cette situation et qu'à partir de ce moment, elle aura 5 secondes pour conclure son attaque et tirer vers la cage de but adverse.



*Dans le cas de la « règle des 45 secondes », l'information doit être donnée dès que la balle a été conservée pendant 40 secondes*

*L'autre arbitre doit assurer, en utilisant les gestes décrits au point 1 de cet article, le décompte des 5 secondes et siffler l'arrêt du jeu si le tir n'a pas lieu.*

**NB. Si l'arbitre qui a « averti » voit que son collègue n'assure pas le décompte des 5 secondes, il doit le faire.**

### 11. PENALTY ET COUP FRANC DIRECT

#### MOMENT 1

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



#### MOMENT 2

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





### MOMENT 3

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

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

Dès que le joueur touche la balle, l'arbitre doit baisser son bras pour indiquer à tous les joueurs et à la table de marque que le jeu a recommencé.



### ARTICLE 116

#### Contrôle de la feuille officielle de match par les arbitres – Avant et à la fin du match

1. Pour chaque match officiel, les arbitres doivent enregistrer sur la feuille match, les renseignements suivants
  - 1.1. Le lieu, la date, l'heure de début et l'heure de fin du match
  - 1.2. Le score final, ainsi que les scores de chaque équipe pour chacune des périodes de jeu
  - 1.3. Le contrôle *des licences* des joueurs des deux équipes (*n° de licence, période de validité, club d'appartenance, identité*), ainsi que :
    - 1.3.1. Le n° de maillot
    - 1.3.2. La fonction des joueurs :
      - a) Gardien ou joueur de champ
      - b) Capitaine et capitaine « ajointe »
    - 1.3.3. Les buts marqués.
  - 1.4. Le contrôle *des licences* des autres membres (staff) des deux équipes enregistrés sur la feuille de match, leur identité et leur fonction, conformément aux règles :
    - 1.4.1. Un entraîneur principal
    - 1.4.2. Un entraîneur assistant (ou préparateur physique)
    - 1.4.3. Deux délégués
    - 1.4.4. Un médecin
    - 1.4.5. Un kiné (ou infirmier)
    - 1.4.6. Un mécanicien (ou régisseur)
  - 1.5. Les sanctions disciplinaires prises par les arbitres principaux pendant le match, contre des joueurs et les membres du staff, avec la couleur du ou des cartons montrés (bleu ou rouge)
  - 1.6. Le nombre de fautes « d'équipe » accumulées par chacune des deux équipes
  - 1.7. Les « temps mort » accordés à chaque équipe lors de chacune des deux périodes régulières, *et leur moment*
  - 1.8. Les *éventuels* protêts déposés auprès des arbitres principaux par le capitaine de chaque équipe
2. Les arbitres principaux, l'arbitre assistant, le chronométreur, ainsi que toutes les personnes de la table de marque doivent aussi être enregistrés sur la feuille de match, en précisant leur fonction *ainsi que leur n° de licence*.
  - 2.1. *Néanmoins, pour les tournois nationaux le contrôle des licences incombe au délégué de la CRH/FFRS.*
3. Immédiatement après la fin du match, la feuille doit être signée par l'arbitre assistant et le capitaine de chacune des deux équipes.
  - 3.1. Si l'un des capitaines ou son « adjoint » refuse de signer la feuille de match, les arbitres principaux devront faire un rapport d'incident, décrivant les faits, à destination de l'autorité compétente.
  - 3.2. Si l'un des capitaines et son « adjoint » ont été expulsés, la feuille de match sera signée par le joueur désigné pour assumer la fonction de capitaine.
4. Après avoir vérifié avec soin toutes les mentions enregistrées sur la feuille de match, et, éventuellement, mentionné qu'un rapport confidentiel (ou d'incident) suivra, les arbitres principaux signeront la feuille de match.

### 5. RAPPORT CONFIDENTIEL DES ARBITRES (OU RAPPORT D'INCIDENT)

Ce rapport doit être produit uniquement s'il y a eu des incidents ou des situations graves ou spécifiques ou lorsqu'une information complémentaire est nécessaire, pour donner une description exacte, objective et fidèle des faits qui se sont produits lors du jeu. Le rapport est obligatoire dans les situations suivantes :

- 5.1. Expulsions suite à des cartons rouges. Le rapport donnera une description détaillée des infractions, des circonstances et des motifs, et particulièrement :
  - 5.1.1. Les termes des outrages et injures proférées
  - 5.1.2. Dans le cas d'un comportement grossier ou violent, comme des agressions et/ou réactions aux agressions, le rapport précisera la manière, coups de poing, coups de pied, coups de crosse, etc., ainsi que la partie du corps qui a été frappée.
- 5.2. Lorsqu'un match n'a pas eu lieu ou lorsqu'il s'est terminé avant la fin du temps de jeu réglementaire. Il comportera une description précise des faits et circonstances qui ont amenés les arbitres à prendre cette décision.
- 5.3. Dans le cas de force majeure ou de situations de menaces d'atteinte à l'intégrité physique des arbitres, les ayant amenés à quitter la piste et/ou la salle de sports
- 6.4. Dans tout autre situation en rapport, avec :
  - 6.4.1 Des retards pour débiter le match ou interruptions pendant le match, et leurs motifs, même si cela concerne aussi les arbitres eux-mêmes
  - 6.4.2 Salle de sport ou équipements défectueux, résultats de l'intervention des forces de police, présence indue ou illégale de personnes près du vestiaire des arbitres, de la table officielle de marque ou d'un enclos/banc de réserve d'une équipe.

*6. Pour les compétitions nationales et régionales, le rapport d'incident doit être rédigé sur le « modèle officiel », qui est en téléchargement sur le site internet de la FFRS et dans un délai de 3 jours maximum après le match.*

### ARTICLE 117

#### Equipement de base ou obligatoire pour les joueurs

1. Les joueurs doivent utiliser l'équipement suivant :
  - 1.1. Maillot, shorts et chaussettes, en conformité avec le point 4 de cet article.
  - 1.2. Une paire de patins à roulettes, en conformité avec le point 5 de cet article.
  - 1.3. Une crosse, en conformité avec le point 6 de cet article.
2. Le gardien de but doit porter d'un équipement spécifique de protection comme précisé dans l'article 118
3. Tous les joueurs, y compris le gardien, peuvent porter des équipements de protection, précisés dans l'article 119.
4. Les joueurs de champ doivent porter des maillots, shorts et chaussettes avec les couleurs du club ou de la nation qu'ils représentent. Le gardien, doit porter un maillot de couleur différente, mais distincte de la couleur utilisée par les joueurs (y compris le gardien) de l'équipe adverse.
  - 4.1. Les maillots des joueurs, y inclus du gardien, doivent être identifiés par un numéro de 1 à 99.
    - 4.1.1. Les numéros doivent figurer au dos, être d'une seule couleur qui contraste avec celle du maillot, et avoir au moins 30 (trente) centimètres de haut.
    - 4.1.2. Les numéros peuvent également figurer sur le devant des maillots et des shorts.
  - 4.2. Indépendamment des numéros utilisés pour les gardiens, ces derniers doivent être spécifiquement identifiés et enregistrés comme tels sur la feuille de match.
  - 4.3. Dans le cas où les deux équipes et/ou les gardiens auraient des couleurs identiques ou pouvant prêter à confusion, les arbitres devront procéder comme suit :
    - 4.3.1. Essayer d'arriver à un accord entre les équipes visant à éliminer le problème.
    - 4.3.2. Si les équipes n'arrivent pas à se mettre d'accord, l'équipe qui reçoit, ou est considérée comme telle sur le calendrier officiel, doit changer de couleurs, le cas échéant, la couleur du maillot du gardien.

- 4.3.3. *Néanmoins, en N1-Elite et en N2 et dans le cas où la convocation expédiée à l'équipe reçue, précise clairement les couleurs de l'équipe qui reçoit (avec photo éventuellement), l'équipe reçue doit s'organiser pour se présenter avec des couleurs différentes. A défaut, l'équipe qui reçoit devra quand même changer de couleurs pour que le match ait lieu, mais l'équipe reçue perdra automatiquement le match par forfait « technique ».*
- 4.4. Le capitaine de chaque équipe est identifié par un brassard, dont la couleur doit être différente de celle de son maillot.
- 4.4.1. Quand le capitaine est remplacé, il ne doit pas passer son brassard à un co-équipier, mais doit indiquer aux arbitres qui le remplace dans ses fonctions sur la piste.
- 4.4.2. Au cas où le capitaine serait expulsé, ou blessé et incapable de continuer le match, le brassard doit être passé au capitaine « adjoint », enregistré comme tel, sur la feuille de match.
5. Les joueurs doivent porter des chaussures fixées aux patins à roulettes (« quad »). Chacun des patins a 4 roues, qui doivent rouler librement. Les roues sont placées deux à deux, parallèlement, sur deux axes transversaux. *Néanmoins, les patins en ligne sont autorisés pour les compétitions nationales et régionales.*
- 5.1. Toute protection métallique placée sur les chaussures, même si elle est recouverte d'un autre matériau, est interdite.
- 5.2. Les roues ne peuvent avoir un diamètre inférieur à 3 (trois) centimètres. Aucun type de protection supplémentaire ne peut être placé entre les essieux avant et arrière des roues.
- 5.3. Des freins, de diamètre maximum 5 (cinq) centimètres, peuvent être fixés à l'avant, sur la chaussure ou les patins, à condition qu'ils ne présentent aucun danger pour les autres joueurs.
- 5.4. Le diamètre des roues des patins des gardiens peut être inférieur à celui des joueurs, ce qui permet une meilleure stabilité dans la défense de leur cage.
6. La crosse utilisée par les joueurs, gardien compris, doit satisfaire aux caractéristiques suivantes :
- 6.1. La crosse doit être en bois ou en plastique ou autre matériau agréé par le CIRH. Elle ne peut pas être en métal ni avoir des renforcements métalliques. Il est permis d'utiliser des bandages en toile ou adhésifs.
- 6.2. La partie inférieure de la crosse doit être plate des deux côtés. La longueur de la crosse, mesure prise en suivant la courbe extérieure, est de :
- 6.2.1. Maximum 115 (cent quinze) centimètres
- 6.2.2. Minimum 90 (quatre-vingt-dix) centimètres
- 6.3. Elle doit pouvoir passer au travers d'un anneau de 5 cm de diamètre et son poids ne peut excéder 500 g.

### ARTICLE 118

#### Equipements de protection pour le gardien de but : « obligatoires » et « facultatifs »

1. En plus des équipements de base précisés dans l'article 117, les gardiens de but sont obligés de porter les protections suivantes :
- 1.1. Un masque de protection totale ou un casque avec visière, en conformité avec le point 2 de cet article.
- 1.2. Un plastron, en conformité avec le point 3 de cet article.
- 1.3. Deux gants de gardien, en conformité avec le point 4 de cet article.
- 1.4. Deux jambières de gardien, en conformité avec le point 5 de cet article.
2. Le masque de protection intégrale ou le casque et visière, utilisé par les gardiens, sont fabriqués en une pièce ou en deux pièces assemblées, attachées au moyen de lanières. Le casque ou masque est en matière plastique rigide ou un autre matériau. S'il y a des pièces métalliques, elles devront être recouvertes ou capitonnées (avec du plastique, du cuir ou du caoutchouc), pour ne pas mettre en danger l'intégrité physique des autres joueurs.
3. Le port du plastron est obligatoire pour les gardiens de but. Un plastron doit être fait d'une seule pièce – y inclus les épaulières et protections pour les bras -, et est porté sous le maillot. Les protections de la poitrine et des épaules doivent être faites en matière plastique suffisamment flexible pour épouser le corps du gardien. L'épaisseur des protections ne peut en aucun cas être supérieure à 1,5 (un virgule cinq) centimètres.

- 3.1. Le port additionnel des pièces de protection suivantes est facultatif :
  - 3.1.1. Un protège-cou, ajusté à celui-ci et de 5 (cinq) centimètres maximum de hauteur, porté sous le plastron.
  - 3.1.2. Des cuissards élastiques ou semi-rigides pour les jambes, en matière plastique. Ils seront ajustés aux jambes, de forme tubulaire comme une « manche », et de 0,5 centimètres maximum d'épaisseur.
- 3.2. En aucun cas il n'est permis d'utiliser d'autres matériaux, qui permettraient d'augmenter les dimensions naturelles des protections ci-dessus mentionnées.
4. Les gants du gardien de but sont fabriqués avec un matériau flexible comme le cuir, le tissu, la toile, ou les matières synthétiques ou plastiques, agréé par le CIRH. Ces protections ne peuvent jamais contenir, que ce soit à l'intérieur ou à l'extérieur, aucune substance métallique, ni aucun autre matériau qui pourrait être considéré comme dangereux pour l'intégrité physique de l'utilisateur ou des autres joueurs.
  - 4.1. Les gants du gardien de but doivent protéger les mains et les avant-bras. Leur forme et confection ne sont pas nécessairement identiques du moment où ils respectent les dimensions suivantes :
    - 4.1.1. Longueur maximum du gant ..... 40 (*quarante*) centimètres
    - 4.1.2. Largeur maximum pouce ouvert ..... 25 (*vingt-cinq*) centimètres
    - 4.1.3. Largeur maximum 4 doigts ouverts ..... 20 (*vingt*) centimètres
    - 4.1.4. Epaisseur maximum du gant..... 5 (*cinq*) centimètres
  - 4.2. Un des gants doit être flexible et articulé pour permettre au gardien de tenir et de manipuler sa crosse.
  - 4.3. L'autre gant peut être confectionné de façon moins flexible, mais à l'intérieur la main doit pouvoir rester ouverte, les doigts séparés.
5. Les jambières du gardien de but doivent être fabriquées en cuir ou un autre matériau similaire agréé par le CIRH. Elles sont d'une seule pièce ou de deux pièces assemblées, attachées autour des jambes par des lanières, pour garantir la protection partielle des jambes et des pieds.
  - 5.1. Les dimensions maxima des jambières sont définies ci-après :
    - 5.1.1. Largeur, au sommet ..... 30 (*trente*) centimètres
    - 5.1.2. Largeur, au milieu ..... 27,5 (*vingt-sept virgule cinq*) centimètres
    - 5.1.3. Largeur, à la base ..... 25 (*vingt-cinq*) centimètres
    - 5.1.4. Hauteur totale ..... 65 (*soixante-cinq*) centimètres
    - 5.1.5. Epaisseur sur toute la hauteur ..... 5 (*cinq*) centimètres
  - 5.2. Les protections des pieds (sabots) peuvent être séparées, ou non, des jambières, mais en aucun cas la hauteur totale (sabat + jambière) ne peut dépasser le maximum de 65 centimètres (mesures extérieures).
    - 5.2.1. Ces protections (sabots) doivent avoir une largeur maximum de 25 centimètres au niveau de l'ajustement à la base de la jambière. Le renfort au long de la chaussure doit avoir, au maximum, une hauteur sur les côtés de 11 centimètres et une profondeur de 20 centimètres (mesures extérieures).
    - 5.2.2. L'épaisseur maximum autorisée pour ces protections est de 5 centimètres.
    - 5.2.3. Chaque jambière doit être fixée autour de chaque membre inférieur (*jambe + pied*) par deux ou trois lanières. Ces lanières peuvent être fixées en traversant la partie avant ou à partir de l'extrémité des côtés, mais doivent toujours être autour des jambes.
  - 5.3. Les matériaux autorisés pour la confection des jambières sont le cuir, le tissu, la toile, les matières synthétiques ou plastiques à condition qu'elles soient malléables et flexibles. Ces protections ne peuvent jamais contenir, ni à l'intérieur, ni à l'extérieur, de substance métallique ou autre matériau qui pourrait être dangereux pour l'intégrité physique de l'utilisateur et/ou des autres joueurs
6. Les équipements des gardiens doivent être vérifiés et certifiés conformes par l'autorité, internationale ou nationale, responsable de la compétition.

### ARTICLE 119

#### Equipement facultatif de protection des joueurs

1. Tous les joueurs, y compris les gardiens, peuvent porter des équipements de protection, non métalliques, placés directement sur le corps et parfaitement ajustés à celui-ci, et qui visent exclusivement à préserver leur intégrité physique. Les protections ne peuvent en aucun cas être susceptibles de donner à leur utilisateur un quelconque avantage injuste dans le jeu.
2. Les joueurs sont autorisés à utiliser les équipements suivants :
  - 2.1. Des gants rembourrés, de 2,5 cm maximum d'épaisseur. Les doigts des gants doivent être entièrement séparés et la longueur mesurée entre la ligne du poignet et l'avant-bras ne peut dépasser 10 centimètres.
  - 2.2. Des genouillères rembourrées, de 2,5 cm maximum d'épaisseur, pour protéger exclusivement les genoux.
  - 2.3. Des protège-tibias, de 5 cm maximum d'épaisseur, ajustés sur les jambes et placés sous les chaussettes.
  - 2.4. Une coquille, en matière plastique résistante et textile, pour protéger les parties génitales.
  - 2.5. Des coudières, fabriquées dans un matériau non rigide ou tout autre matériau sans danger pour l'utilisateur et les autres joueurs.
  - 2.6. Un casque souple (type « rugby »), sans danger pour l'intégrité physique de l'utilisateur et des autres joueurs. Les casques « rigides » de type gardien de but de rink hockey ou joueur de champ de roller in line hockey ou hockey sur glace ne sont pas autorisés.
  - 2.7. Des lunettes ou un masque (type « sport »), sous réserve que les « verres » soient incassables et leur fixation soit effectuée par bande élastique ou monture souple, sans danger pour l'utilisateur et les autres joueurs.
  - 2.8. Des protège-dents.
  - 2.9. Un masque de protection du nez.
3. A chaque fois que les arbitres constatent qu'un joueur, et en particulier un gardien de but, porte des équipements ou protections irrégulières, ils doivent immédiatement l'obliger à quitter la piste. Il ne pourra revenir qu'après s'être équipé en conformité avec les règlements.
  - 3.1. Le gardien ou joueur exclu du jeu, aux termes du point précédent, devra remédier les irrégularités détectées. Il appartient à l'arbitre assistant de vérifier que cela a été fait.
  - 3.2. Lorsque l'arbitre assistant a confirmé que l'équipement et les protections du gardien ou joueur sont en conformité avec les règles, il peut retourner dans l'enclos de son équipe, mais ne pourra retourner sur la piste que lorsque son entraîneur le décidera.
4. L'arbitre devra vérifier que les joueurs ne portent pas d'objets pouvant être dangereux pour eux-mêmes ou pour les autres joueurs, tels que certaines boucles d'oreille ou pendentifs, plâtre, ... A la demande de l'arbitre, tout joueur devra ôter ces objets (ou les protéger s'il ne peut les ôter) avant de pouvoir participer au jeu.





### ARTICLE 120

#### Publicités sur les équipements des joueurs

1. Les publicités sont autorisées sur les équipements de jeu, à condition qu'elles ne gênent pas une bonne identification des couleurs de base de l'équipe.
2. La publicité sur l'équipement des joueurs peut être commerciale (entreprises ou marques). Toute propagande de nature politique ou religieuse est totalement interdite.



### ARTICLE 121

#### Décompte des points – Classements – Egalité de points

1. Dans toute compétition officielle, internationale, nationale ou régionale, le décompte des points sera le suivant :
 

1.1 Match gagné .....	<b>3 (trois) points</b>
1.2 Match nul .....	<b>1 (un) point</b>
1.3 Match perdu .....	<b>0 (zéro) points</b>
1.4 Match forfait	
1.4.1 <b>Compétition officielle internationale</b> .....	<b>0 (zéro) points</b>
1.4.2 <b>Compétition nationale ou régionale</b> .....	<b>- 1 (déduction d'un) point</b>

*Match forfait en France : Dans le cas de FORFAIT (y compris de FORFAIT « TECHNIQUE »), le score sera de 0 – 10 en défaveur du club défaillant.*

*Dans le cas où les deux équipes seraient « forfait », le score sera de 0 – 0.*
2. A l'issue de toute compétition, où le système des points est utilisé, le classement final se fera au nombre de points acquis, dans l'ordre décroissant.
3. Lorsqu'à l'issue d'une phase ou d'une compétition, deux ou plusieurs équipes sont à d'égalité de points, elles seront départagées de la manière suivante.
 

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

### 3.1. EGALITE DE POINTS ENTRE DEUX ÉQUIPES

Seuls les points obtenus au cours de la « même phase » seront pris en considération. Les deux équipes seront départagées de la manière suivante :

- 3.1.1. L'équipe qui totalise le plus grand nombre de points lors des matches joués entre ces deux équipes sera la mieux classée.
- 3.1.2. Si l'égalité persiste, le classement sera déterminé par la plus grande différence entre les buts marqués et les buts encaissés par chacune de ces deux équipes lors des matches joués entre ces deux équipes.
- 3.1.3. Si l'égalité persiste, le classement sera déterminé par la plus grande différence entre les buts marqués et les buts encaissés par chacune de ces deux équipes pendant la totalité des matches de la phase ou de la compétition.
- 3.1.4. Si l'égalité persiste, le classement se fera selon le meilleur quotient obtenu en faisant la division du nombre de buts marqués par celui des buts encaissés par chacune de ces deux équipes pendant la totalité des matches de la compétition.
- 3.1.5. Si l'égalité persiste, le classement se fera selon le plus grand nombre de buts marqués par chacune de ces deux équipes pendant la totalité des matches de la compétition

### 3.2. EGALITE DE POINTS ENTRE TROIS ÉQUIPES OU PLUS DE TROIS EQUIPES.

Seuls les points obtenus au cours de la « même phase » seront pris en considération. Les équipes seront départagées de la manière suivante

- 3.2.1. Le nombre de points acquis pendant les matches effectués entre les équipes concernées déterminera le classement, en ordre décroissant.
  - 3.2.2. Si l'égalité persiste, entre toutes ou quelques-unes de ces équipes, le classement sera déterminé par la plus grande différence entre les buts marqués et les buts encaissés par chaque équipe concernée lors des matches joués entre les équipes concernées.
  - 3.2.3. Si l'égalité persiste, entre toutes ou quelques-unes de ces équipes, le classement sera déterminé par la plus grande différence entre les buts marqués et les buts encaissés par chaque équipe concernée pendant la totalité des matches de la compétition.
  - 3.2.4. Si l'égalité persiste, entre toutes ou quelques-unes de ces équipes, le classement sera déterminé par le meilleur quotient obtenu en faisant la division du nombre de buts marqués par celui des buts encaissés par chaque équipe concernée pendant la totalité des matches de la compétition.
  - 3.2.5. Si l'égalité persiste, le classement se fera selon le plus grand nombre de buts marqués par chacune de ces équipes pendant la totalité des matches de la compétition.
- 3.3. Pour les compétitions internationales, si l'application des points 3.1. ou 3.2. ci-dessus ne permet pas de départager les équipes, le dénouement se fera en jouant un nouveau match de « tie-break » entre les équipes « à égalité », en prenant en considération, dans le cas particulier d'une concentration internationale, les dispositions suivantes :
- 3.3.1. Le match de « tie-break » doit être joué avant le début de la phase suivante de la compétition
  - 3.3.2. Lorsque le match de « tie-break » se termine à la fin de la durée réglementaire de jeu par un match « nul », le vainqueur sera obtenu, en procédant directement à des séries de tirs au but, conformément à l'article 5.2., sans jouer de « prolongation de jeu ».

### 3.4. *Pour les compétitions nationales ou régionales, si l'égalité persiste*

- 3.4.1. *Lors d'un tournoi national en catégories « jeunes », du tournoi final de N3 ou du tournoi de l'accession N3/N2 : les équipes seront départagées par un tirage au sort qui sera fait par le délégué du CRH/FFRS en présence des délégués (ou capitaines) des équipes concernées.*
- 3.4.2. *Dans les autres cas, le CRH/FFRS ou le CRH/LIGUE pourra organiser un nouveau ou des nouveaux matches pour les départager. Si cela n'est pas possible, pour des raisons de calendrier, les équipes seront départagées par un tirage au sort qui sera fait par le CRH concerné en présence des délégués (ou capitaines) des équipes concernées.*