



# L'Essentiel de l'Arbitrage

International Floorball Federation  
(Commission d'Arbitrage)



# Présentation

Le Floorball en tant que sport continue à grandir et pour accélérer son développement il est devenu essentiel de mettre en place un document de référence pour l'arbitrage, pour partager ce que les arbitres doivent savoir à propos du Floorball et ce à quoi ils doivent être habitués, le jeu en lui même et les fonctions basiques d'un arbitre. Ce document a été conçu à partir de ressources nationales existantes, à partir de différents pays membres de l'IFF et des documents des séminaires de développement IFF.

Ce document donne une bonne connaissance de base des règles, comment se placer sur le terrain ainsi que les signes corrects pour arbitrer du Floorball. De plus, il donne les directions à suivre pour être un Leader du Jeu et la philosophie derrière ce concept. Diriger différents types de personnes peut être très exigeant par moment et cela requiert une forte implication personnelle et une volonté de réussir encore plus forte.

Un modèle de test physique a été inclus dans ce document. Être arbitre de floorball nécessite une bonne condition physique, une bonne technique de déplacement et tous les éléments physiques que cela implique. Le test a été créé pour vous motiver à améliorer votre condition physique et vos techniques de déplacement.

Etant donné qu'on exige des arbitres d'être toujours neutres et impartiaux, quelques principes éthiques sur comment agir en tant qu'arbitre ont aussi été inclus dans ce document, tirés de la Fédération Finlandaise d'Arbitrage, qui étaient à la base prévus pour tous types d'arbitres.

25.09.2009

International Floorball Federation

Commission d'Arbitrage



# Références

- Règles du jeu officielles IFF
- Documents éducatifs d'arbitrage des pays suivants
  - » Danemark
  - » Finlande
  - » Pays-Bas
  - » Norvège
  - » Suède
  - » Suisse
- Les personnes suivantes ont aidé à écrire ce document
  - » Klaus Koskela (FIN)
  - » Johan Kruseman (NED)
  - » Thomas Thim (SWE)
  - » Pasi Kylmämaa (FIN)
  - » Vincent Grieu (FRA, Traduction française)



# Table des matières

1. Introduction
2. Rôle de l'Arbitre comme Leader (diapo 6)
3. Signes de l'Arbitre (diapo 30)
4. Mouvements, Placement de l'Arbitre (diapo 33)
5. Tests Physiques IFF des Arbitres (diapo 78)
6. Principes Ethiques (diapo 85)
7. Règles du Jeu (diapo 95)



# Introduction

Cet Essentiel de l'Arbitrage vous donne des informations pour savoir comment en tant qu'Arbitre de Floorball vous pouvez commencer au mieux à arbitrer puis à développer votre technique d'arbitrage par la suite. Tout athlète commence débutant, il en va de même pour les arbitres. Avec l'expérience, les connaissances techniques et tactiques augmentent; ainsi le niveau visé d'arbitrage peut être élevé. Personne ne peut jamais être préparé à tout, mais tout le monde peut devenir vraiment meilleur.

Il y a une vaste section couvrant les règles du Floorball dans ce document, que l'arbitre peut utiliser pour améliorer ses connaissances ou celles des autres. Agir en tant qu'arbitre ne se restreint pas qu'aux activités à l'intérieur et pendant le jeu, mais consiste aussi en un développement personnel permanent et en une tentative de s'adapter à l'environnement changeant qui nous entoure. Ce sont les raisons principales pour lesquelles sont inclus une partie sur comment diriger des personnes et le document vous donne aussi quelques informations de base à propos de Leadership, Collaboration, Psychologie du Sport, Communication ainsi que comment vous préparer pour un match de Floorball.

Ce document a pour but de susciter des questions et d'améliorer l'image de l'arbitrage pour les débutants ou les arbitres qui n'officient que depuis quelques années.

Sur la partie concernant les déplacements et le placement sur le terrain, le document essaye de donner un modèle générique global pour décrire comment les arbitres devraient se déplacer sur le terrain de jeu. Il est essentiel dans un sport très rapide comme le Floorball, que les arbitres se déplacent en accord avec les besoins du sport et qu'ils possèdent les techniques nécessaires, avec lesquelles ils peuvent à la fois voir au mieux les situations de jeu, ainsi que les juger rapidement et correctement. Le test physique dans ce document a été inclus pour motiver les arbitres à s'entraîner, comme le font les athlètes, pour améliorer leur propre condition physique et apprendre les bonnes techniques de déplacement.

Un point essentiel pour le respect que les arbitres obtiennent des joueurs consiste en la confiance qu'on peut leur accorder en tant qu'élément neutre et impartial du jeu. Il est donc extrêmement important que les arbitres possèdent et suivent des valeurs éthiques strictes quand ils agissent en tant que juges du Floorball. Ces valeurs ont aussi été incluses dans ce document, et elles doivent être respectées et suivies par tous les arbitres de Floorball.



# Chapitre 2

## L'Essentiel de l'Arbitrage

### Rôle de l'Arbitre comme Leader

International Floorball Federation  
(Commission d'Arbitrage)



# Définition du leadership

”Faire qu’un groupe de personnes agissent et avancent ensemble vers la même direction”



# Rôle de l'arbitre en tant que Leader





# 1. Connaissances

- Règles du jeu
- Connaissances de la loi
- Connaissances à propos du développement des enfants et des jeunes

L'arbitre doit connaître le livre des règles du jeu, ainsi que les interprétations et conseils donnés dans celui-ci, car c'est un prérequis de base pour être un bon arbitre et ainsi diriger un match de manière fluide.

Il est pratique d'avoir des informations à propos des équipes qui jouent, mais sans avoir aucun préjugé. Il est notamment important de savoir de quelle manière les équipes jouent, et comment s'était déroulée la dernière rencontre entre les équipes.

Comme un arbitre est amené à diriger des matchs où des jeunes et des enfants jouent, il est important pour l'arbitre de connaître – ainsi que pour lui-même – des informations sur le développement des enfants et des jeunes.



## 2. Faculté à diriger

### ➤ Personnalité de leader

L'arbitre est un leader. Il n'a pas pour but de dominer le terrain, mais il dirige et aide les équipes à jouer leur match de la meilleure des manières tout en essayant d'être le plus invisible possible.

Le rôle du leader du match est que le match soit joué dans les limites des règles du jeu et des autres règlements. En gagnant la confiance des joueurs, l'arbitre crée la possibilité de faire du match une expérience positive pour les joueurs et les spectateurs.

### **L'arbitre obtient la confiance et le respect:**

- ...en ayant le bon type de personnalité de leader
- ...en étant déterminé mais humble sur sa fonction
- ...en étant clair et objectif
- ...en prenant des décisions rapidement
- ...en acquérant un bon sens de l'humour
- ...en étant un bon exemple



## 2. Faculté à diriger

### ➤ Cohérence

La cohérence est d'une part la capacité de faire les mêmes choix dans de nouvelles situations, et d'autre part la capacité d'interpréter les règles de la même manière quand des situations similaires se produisent au cours d'un match.

Les équipes comprennent que l'arbitre peut faire une erreur ou mal interpréter des situations de jeu. Pour elles, le plus important est que l'arbitre soit neutre et objectif. L'arbitre ne devrait jamais compenser l'erreur qu'il a fait, car cela amène de plus en plus d'erreurs et tend à faire perdre aux équipes la confiance qu'ils ont en l'arbitre.

Les actions cohérentes de l'arbitre permettent aussi de développer la confiance en soi pour interpréter les règles et la capacité de résoudre les différentes situations qui se produisent dans un match.



## 2. Faculté à diriger

### ➤ Jugement

L'arbitre doit se débarrasser de tout possible préjugé sur les équipes et les joueurs. L'arbitre doit pouvoir avoir la possibilité de refuser d'arbitrer des matchs d'équipes envers lesquelles il ressent de l'aversion.

L'arbitre doit se préparer pour les matchs de la même manière que les joueurs le font. Il ne peut pas sous-estimer le match quel que soit le niveau ou le type du match. Un match entre des filles de 13 ans est aussi important pour les joueuses que la finale du dernier championnat adulte masculin.



# 3. Communication

## ➤ Langage corporel

Dans la plupart des cas le langage corporel peut avoir un effet plus important que ce que vous prononcez de manière orale. Vous devez en conséquence être conscient des effets de votre attitude et de votre présence physique. Essayez d'apprendre à comprendre ce que votre langage corporel signifie aux joueurs et aux officiels.

### Assurez vous que...

- ... vous dégagez de la confiance et du charisme
- ... vous montrez que vous aimez votre rôle
- ... vous utilisez des signes clairs et appropriés





# 3. Communication

## ➤ Conversation et relations

L'arbitre doit se rappeler qu'un match dirigé avec succès est aussi basé sur une bonne relation avec les joueurs et officiels. Ainsi un arbitre doit communiquer avec les joueurs et officiels avec compréhension et respect.

### **Assurez vous que...**

... vous évitez de longues conversations avec certains joueurs

... vous êtes capables d'admettre que vous avez mal compris une règle ou une situation de jeu

... vous n'injuriez pas les joueurs ou officiels mais que vous agissez calmement et de manière appropriée

**La maîtrise de soi est une vertu !**



# 4. Caractère physique

## ➤ Caractère physique

Le Floorball est un sport intensif et les arbitres prennent part au match sans avoir la possibilité de se reposer ne serait-ce qu'une minute. Ceci – en plus du fait que tout le monde s'attend à ce que l'arbitre prenne la bonne décision en toute situation - a pour conséquence que l'arbitre doit avoir une bonne endurance physique et être en forme.

Un arbitre avec une mauvaise condition physique perdra facilement sa concentration pendant le match, ses décisions en sont affectées et sa performance en tant qu'arbitre diminue.

Un arbitre a également besoin d'une bonne condition physique pour rester auprès des situations de jeu pendant tout le match. De plus, l'endurance physique aide à garder un bon équilibre mental sous la pression.

Le caractère physique d'un arbitre est en corrélation avec sa technique et sa capacité à se déplacer correctement sur le terrain.



# 5. Caractère psychologique

## ➤ Caractère psychologique

L'arbitre est un facteur important du match et ses performances sont déterminées par sa réactivité et son niveau de préparation. Ces points découlent directement de l'entraînement.

C'est pourquoi un arbitre doit s'entraîner systématiquement et avec un plan clair en tête. L'arbitre doit aussi être préparé à rencontrer toutes les situations qui peuvent émerger pendant le jeu.

## La psychologie du sport donne des techniques pour cela:

- Motivation:** Vous donne de l'énergie.
- Confiance en soi:** Vous fait croire en votre capacité à assumer votre rôle.
- Supporter la pression:** Contrôle du stress et de la pression.
- Concentration:** Centralisation de votre attention.
- Définition de buts:** Définir les buts affecte votre motivation et votre concentration envers la tâche.
- Visualisation:** Contrôle dirigé de votre vision interne.
- Technique respiratoire:** Être relaxé et affiner votre concentration en contrôlant le rythme de votre respiration.



# 6. Compréhension du jeu

## ➤ Compréhension du jeu

Comprendre le jeu signifie avoir la capacité de lire les aspects techniques et tactiques du jeu. Cela signifie que l'arbitre doit comprendre quand siffler rapidement et quand donner l'avantage, en laissant les joueurs continuer le jeu sans siffler.



# 7. Coopération

## ➤ Coopération

### Paire d'arbitres

La coopération sur le terrain entre les deux arbitres doit être fluide.

### Secrétariat de Match

L'arbitre et le secrétariat de match doivent former une équipe qui font tout leur possible pour conduire le match. Les arbitres doivent donc toujours s'assurer que le contact et la communication avec le secrétariat de match soient excellents. Ne vous énervez pas si le secrétariat de match demande quelque chose qui semble évident. De cette manière, vous évitez la possibilité d'avoir des incompréhensions.

### Collègues

La coopération doit aussi s'effectuer dans votre groupe d'arbitres, au niveau régional et national.



# Equipement obligatoire

- ✓ Vêtements désignés par la fédération régionale ou nationale :
  - maillot, short et chaussettes
- ✓ Chaussures de sport d'intérieur, de préférence noires
- ✓ Sifflet d'intérieur (de taille moyenne)
- ✓ Mètre ruban pour mesurer
- ✓ Carton rouge
- ✓ Carnet de reçus
- ✓ Règles du jeu  
(à utiliser seulement entre les périodes, pas pendant le match)



# Equipement facultatif

- ✓ Survêtement, sans symbole de club
- ✓ Crayon et papier
- ✓ Feuille de match
- ✓ Scotch pour les buts et/ou les zones de substitution
- ✓ Outil pour mesurer la courbure des palettes



# Préparations du match

- Avant le début du match
- Pendant le match
- Après le match



# Avant le début du match

## ➤ Arrivée

Soyez relaxés, en bonne condition et préparés avec un état d'esprit calme.

Partez suffisamment tôt vers le gymnase. L'arrivée au gymnase devrait être au moins 30/60 minutes avant le début du match.

Arrivez avec des vêtements civils neutres.

Informez l'équipe domicile de votre arrivée et trouvez l'endroit du vestiaire arbitre.

Présentez vous aux équipes et montrez qu'il y a un humain en dessous de l'équipement d'arbitre.



# Avant le début du match

## ➤ Procédures au gymnase

Vérifiez le terrain de jeu, les lignes, les buts et tout élément potentiellement dangereux près du rink. Ces éléments doivent être vérifiés bien avant le début du match, car les corriger peut prendre plus de temps que prévu.

(Note: C'est la responsabilité de l'équipe domicile/de l'organisateur de corriger toute irrégularité sur le terrain – pas celle des arbitres.)

Les buts doivent être contrôlés après la fin de l'échauffement.

Vérifiez la Feuille de Match. Fermez tous les champs qui n'ont pas été remplis par les équipes, en les barrant d'un trait. Un officiel d'équipe doit signer la Feuille de Match avant que le match ne commence. Vérifiez que les gardiens et les capitaines des équipes soient correctement marqués.

Echauffez vous mais pas sur le terrain de jeu.



# Avant le début du match

## ➤ Inspection de l'équipement

Assurez vous que les joueurs ne portent aucun élément qui pourrait provoquer une blessure, à eux ou à leurs adversaires.

Il peut être nécessaire d'enlever ou de recouvrir/attacher/scotcher les colliers, boucles d'oreilles, etc.



# Pendant le match

## ➤ Rôle de l'arbitre en tant que leader

Soyez précis dans vos actions. Montrez que vous savez ce que vous faites.

N'oubliez pas de garder un contact visuel avec votre partenaire arbitre.

Soyez positifs.

Montrez que vous êtes un être humain, si c'est ce que la situation requiert.

Restez alertes et utilisez votre bon sens.

Ne recherchez pas activement des erreurs de la part des équipes.

Evitez les regroupements sur le terrain.



# Pendant le match

## ➤ Communication

Soyez calme, ferme et restez à l'essentiel dans vos commentaires.

Si quelqu'un d'autre que le capitaine de l'équipe pose une question : Donnez une réponse courte. Si une réponse plus longue est nécessaire, reportez la à l'interruption entre les périodes.

Evitez les regroupements sur le terrain.



# Pendant le match

## ➤ Coups de sifflet, mouvements et signes

Sifflez clairement.

Montrez les signes clairement.

Ne sifflez pas en marchant, courez ! Cependant, utilisez du bon sens sur le terrain, et ne gaspillez pas votre énergie en courant dans tous les sens.



# Entre les périodes

- Discussions
- Performance
- Vestiaire

Ne restez pas debout sur le terrain, allez au vestiaire pour vous reposer et changer d'environnement.

Ne vous asseyez jamais sur le rink.

Ne discutez pas avec les spectateurs.

Ne discutez pas avec les joueurs ou les officiels d'équipe sur le terrain – si besoin, faites le ailleurs.

Discutez des périodes qui se sont déroulées avec votre partenaire arbitre.



# Après le match

- Performance
- Feuille de match
- Discussions

Présentez vous pour les cérémonies de fin de match.

Surveillez les équipes pour déceler de possibles conflits et altercations.

Marquez les possibles pénuries sur la feuille de match (pénurie de personnes au secrétariat de match, pénurie dans l'équipement des joueurs et autres défauts).

Signez la feuille de match après que tout le reste ait été pris en charge et donnez des copies aux équipes. Remerciez le secrétariat de match !

Si besoin, signez la feuille de match dans le vestiaire.

S'il y a des actions disciplinaires à prendre, la discussion sur le verdict doit prendre place dans le vestiaire d'arbitre dans les 15 minutes après la fin du match. Les arbitres ont droit à une pause de 15 minutes après le match. S'il y a besoin d'actions supplémentaires, informez en toute les parties nécessaires.



# Chapitre 3

## L'Essentiel de l'Arbitrage

### Signes de l'Arbitre

International Floorball Federation  
(Commission d'Arbitrage)



# Signes de l'arbitre

Les signes d'arbitrage sont une partie essentielle pour diriger le jeu. Un bon leader de jeu connaît tous les signes et sait comment et quand les montrer.

Les signes aident les équipes et les spectateurs à comprendre pourquoi l'arbitre a pris une décision. Cependant, trop de signes ou des signes mal réalisés peuvent aussi être source de confusion et d'irritation chez les joueurs et les coachs.

Une règle de base est de toujours montrer la direction d'abord et seulement ensuite le signe. Si la faute est évidente, considérez si vous devez montrer le signe, mais faites le toujours quand une pénalité a été donnée.



# Exemples de signes

## 8 SIGNES DE CONSEQUENCES

**801**  
Arrêt du chronomètre/Temps mort  
*(les doigts tenus perpendiculaires  
à la paume de la main)*



**802**  
Engagement (Bully)  
*(les avants-bras tenus à l'horizontale,  
les paumes de la main vers le bas)*

**803**  
Sortie de jeu (touche)  
*(les bras tenus à l'horizontale en  
direction de l'avantage, la paume  
de la main vers le bas)*



**804**  
Coup-franc  
*(les bras tenus à l'horizontale en  
direction de l'avantage, la paume  
de la main vers le bas)*



**805**  
Avantage  
*(le bras tenu dans la direction de l'avantage,  
les paumes de main vers le haut)*

**806**  
Penalty





# Chapitre 4

## L'Essentiel de l'Arbitrage

### Mouvements, Placement de l'Arbitre

International Floorball Federation  
(Commission d'Arbitrage)



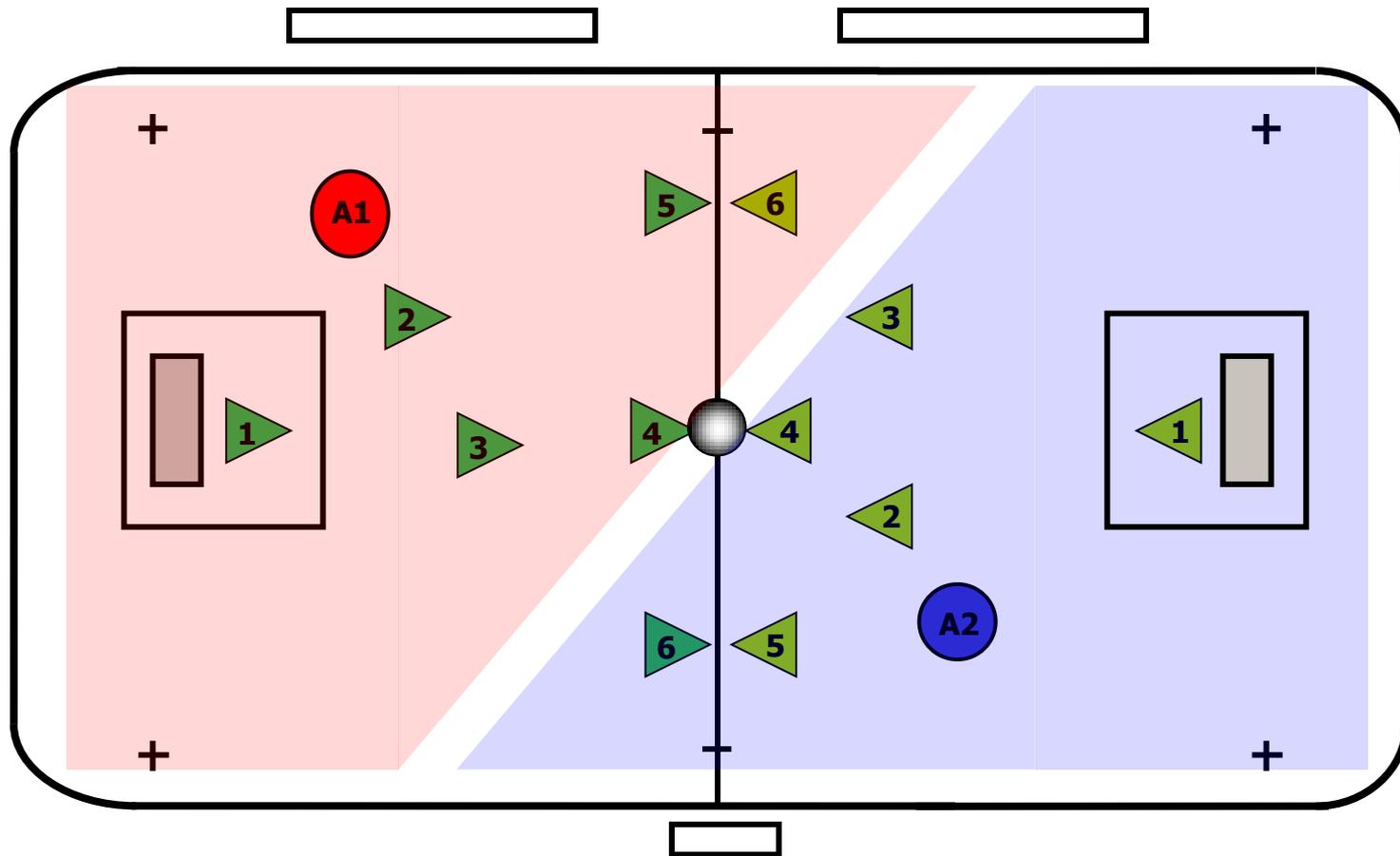
# Mouvements

Les diapositives suivantes donnent les connaissances d'arbitrage pour savoir comment se déplacer sur le terrain, où se placer et le type de coopération nécessaire.

Pour pouvoir se déplacer rapidement et correctement sur le terrain, l'arbitre doit être en bonne condition physique.



# Distribution basique du terrain



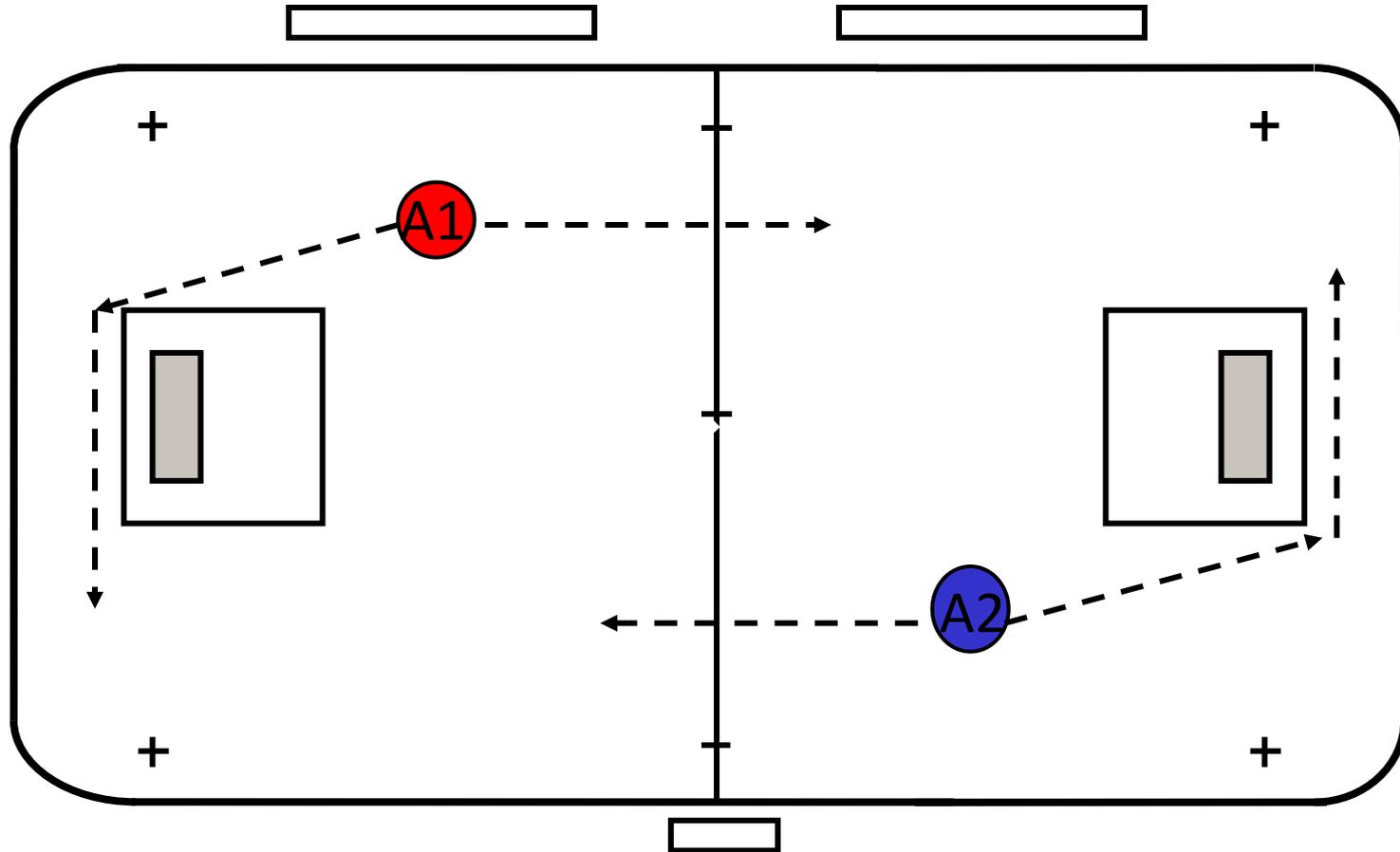


# Distribution basique du terrain

- Les arbitres doivent suivre un style de déplacement diagonal pour pouvoir suivre les changements rapides de situations de jeu.
- Dans les situations près du but, l'autre arbitre doit être positionné de manière à pouvoir surveiller la ligne de but.
- Evitez de toucher ou d'approcher de trop près les joueurs.



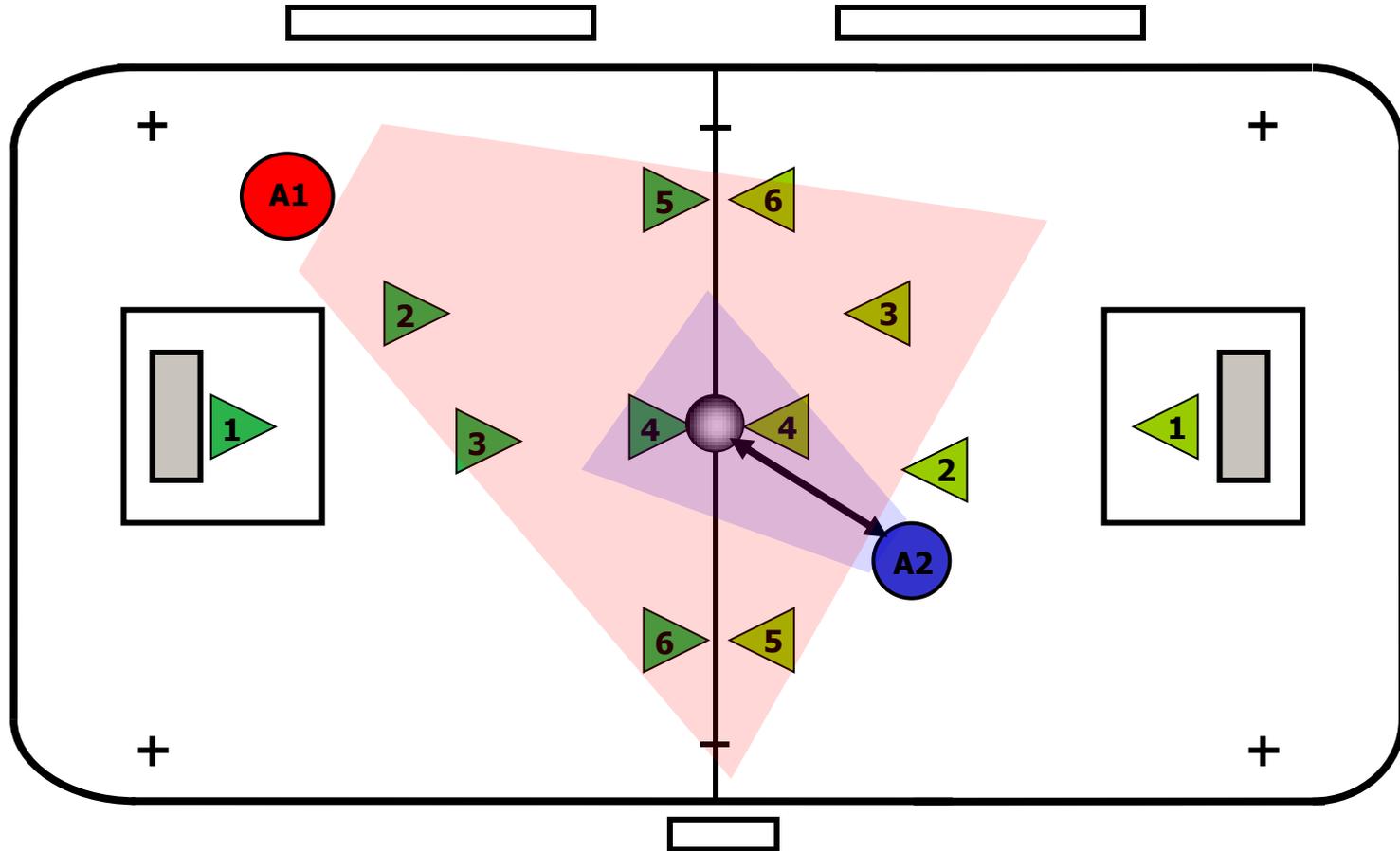
# Diagonales de base



Instructions basiques pour le placement et les mouvements



# Engagements sur le point central



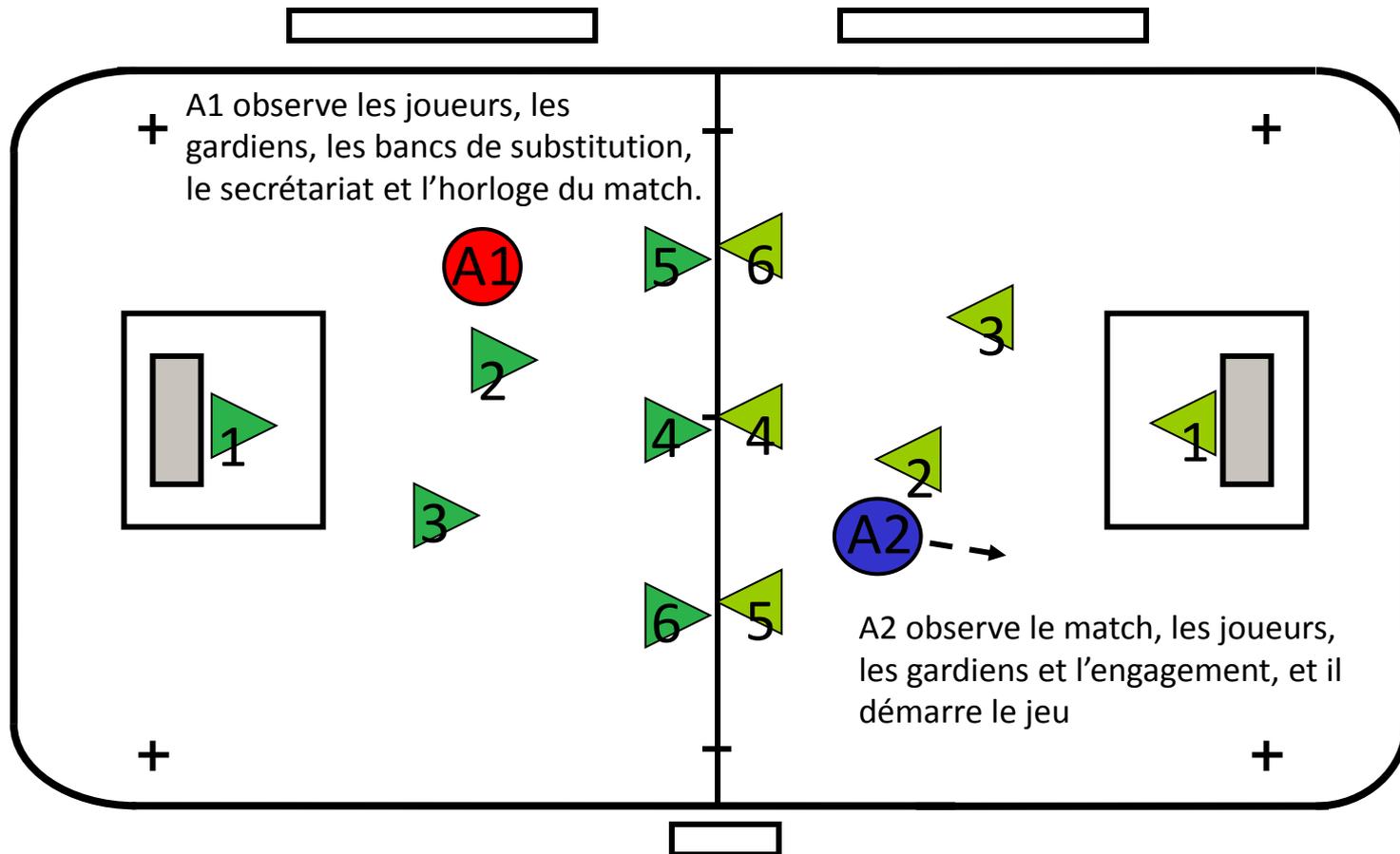


# Engagements sur le point central

- L'arbitre 1 se place de manière à avoir un contact visuel avec le secrétariat. L'arbitre 1 vérifie que les gardiens sont prêts à jouer, et le nombre de joueurs sur le terrain.
- L'arbitre 2 vérifie que les joueurs à l'engagement sont prêts à commencer puis se retire vers le rink.
- Si l'engagement se déroule suite à un but, les arbitres se placent de manière à ce que l'arbitre 2 soit en face du banc de l'équipe qui vient de marquer.
- Un arbitre donne un signe "prêt !" (convenu) et l'autre siffle le jeu pour qu'il commence (convenu auparavant).



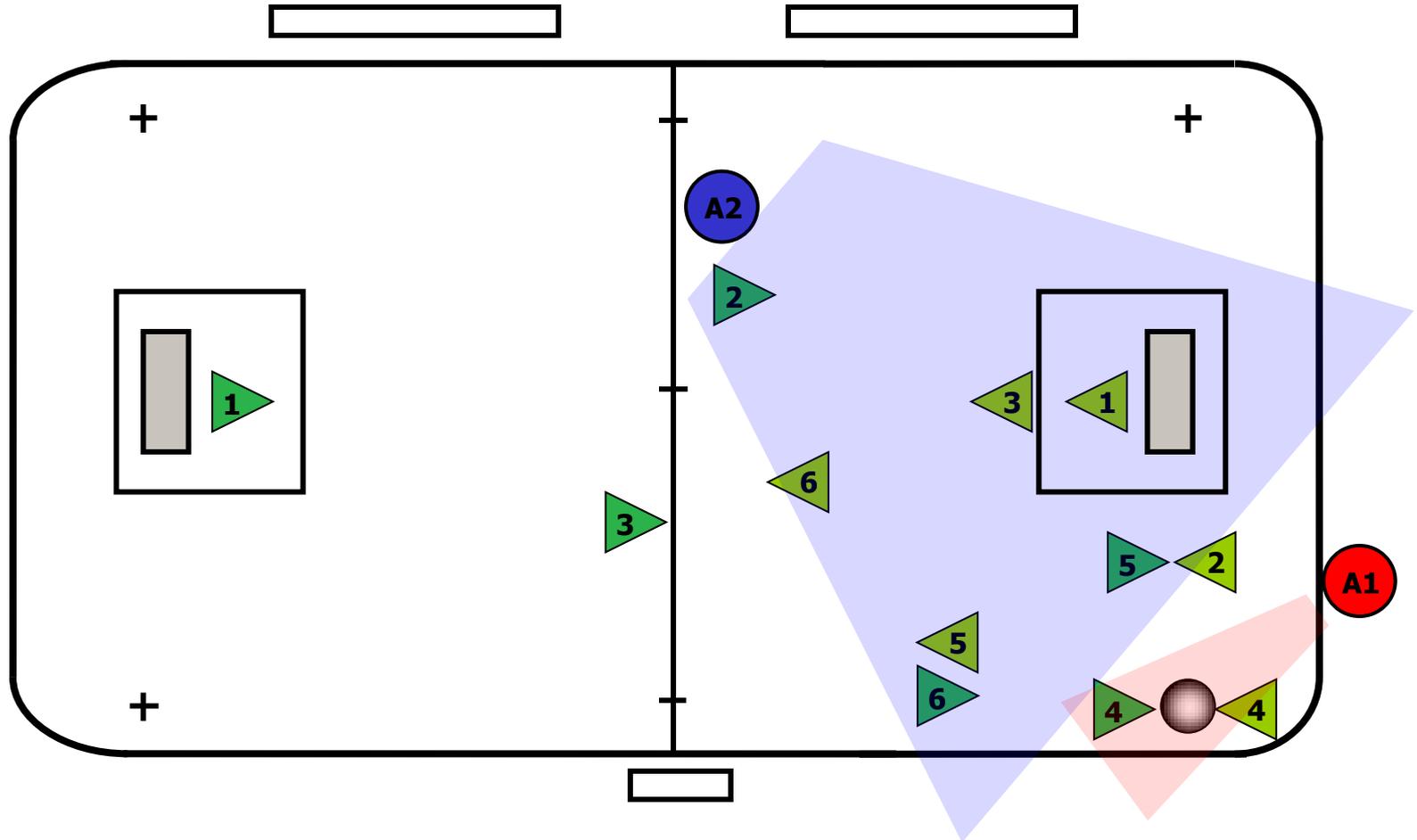
# Engagement sur le point central



Instructions basiques pour le placement et les mouvements



# Engagement dans les coins





# Engagement dans les coins

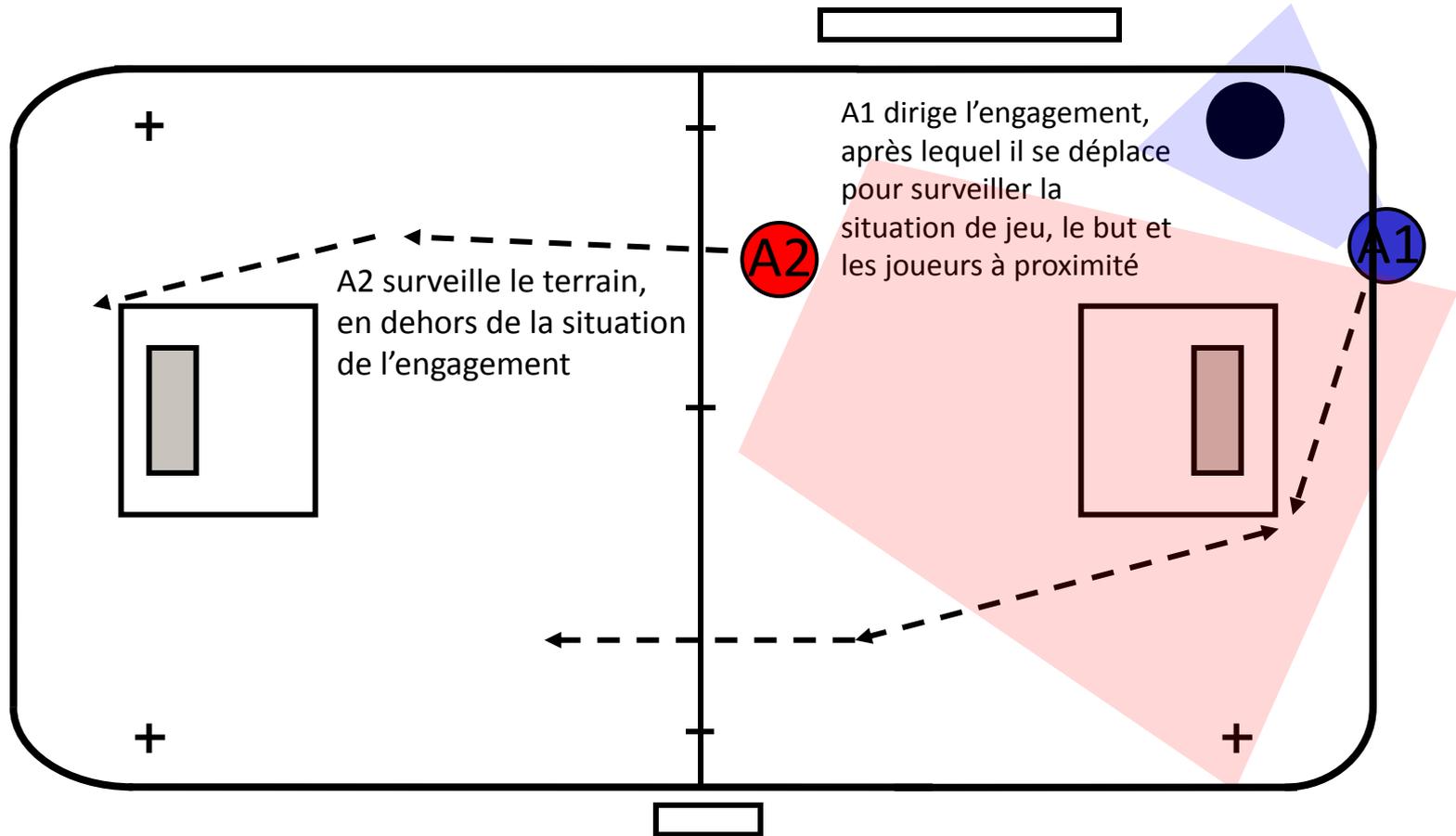
L'arbitre 1 se place de manière à pouvoir contrôler la ligne de but sans être juste devant les joueurs. L'arbitre peut aussi quand c'est possible se placer en dehors de la zone de jeu.

L'arbitre 2 se place du côté opposé, pour pouvoir contrôler les situations devant le but et se replier en suivant le jeu en cas de contre-attaque rapide.

L'arbitre 1 commence le jeu d'un coup de sifflet.

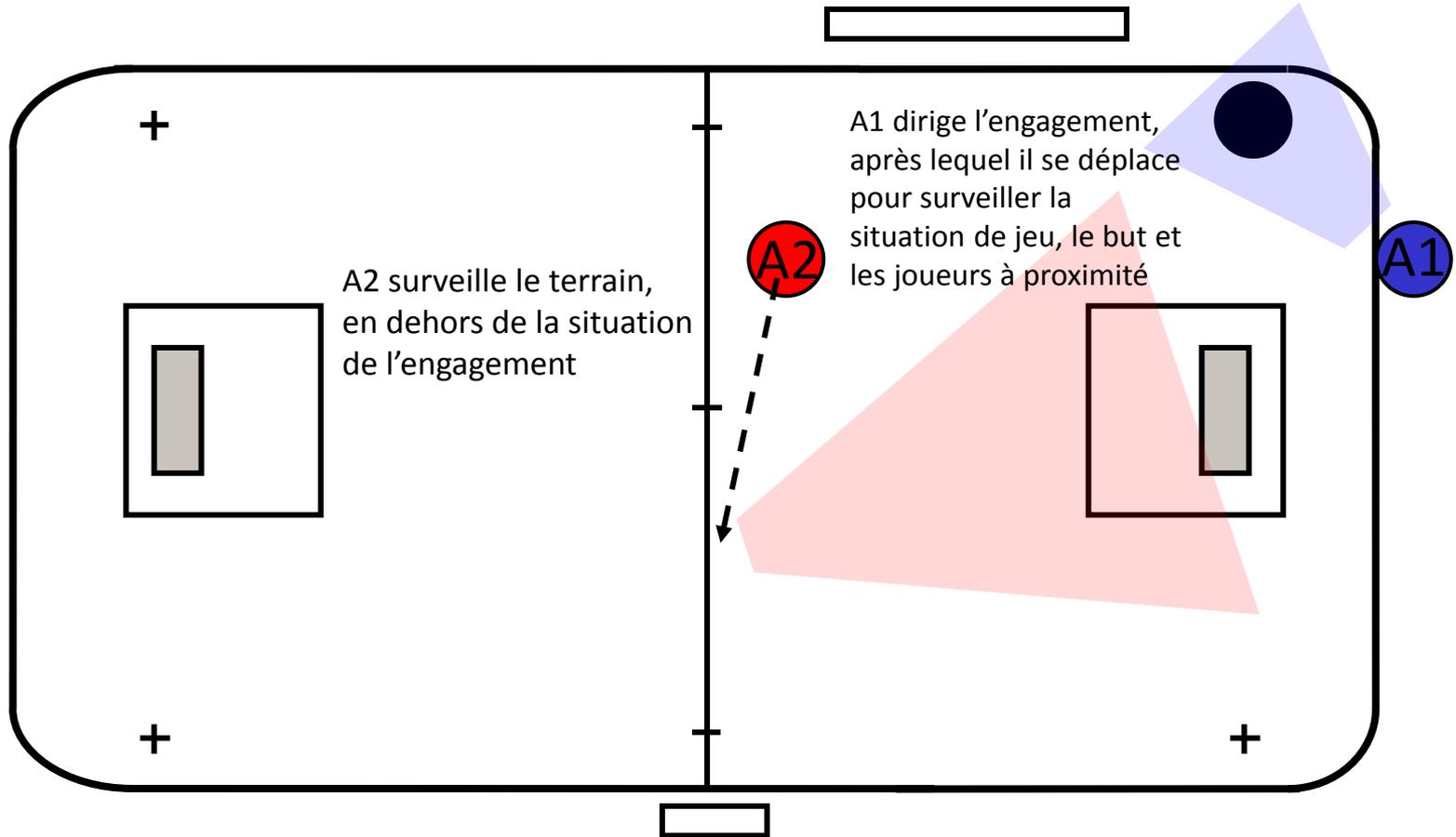


# Engagement dans les coins 1a



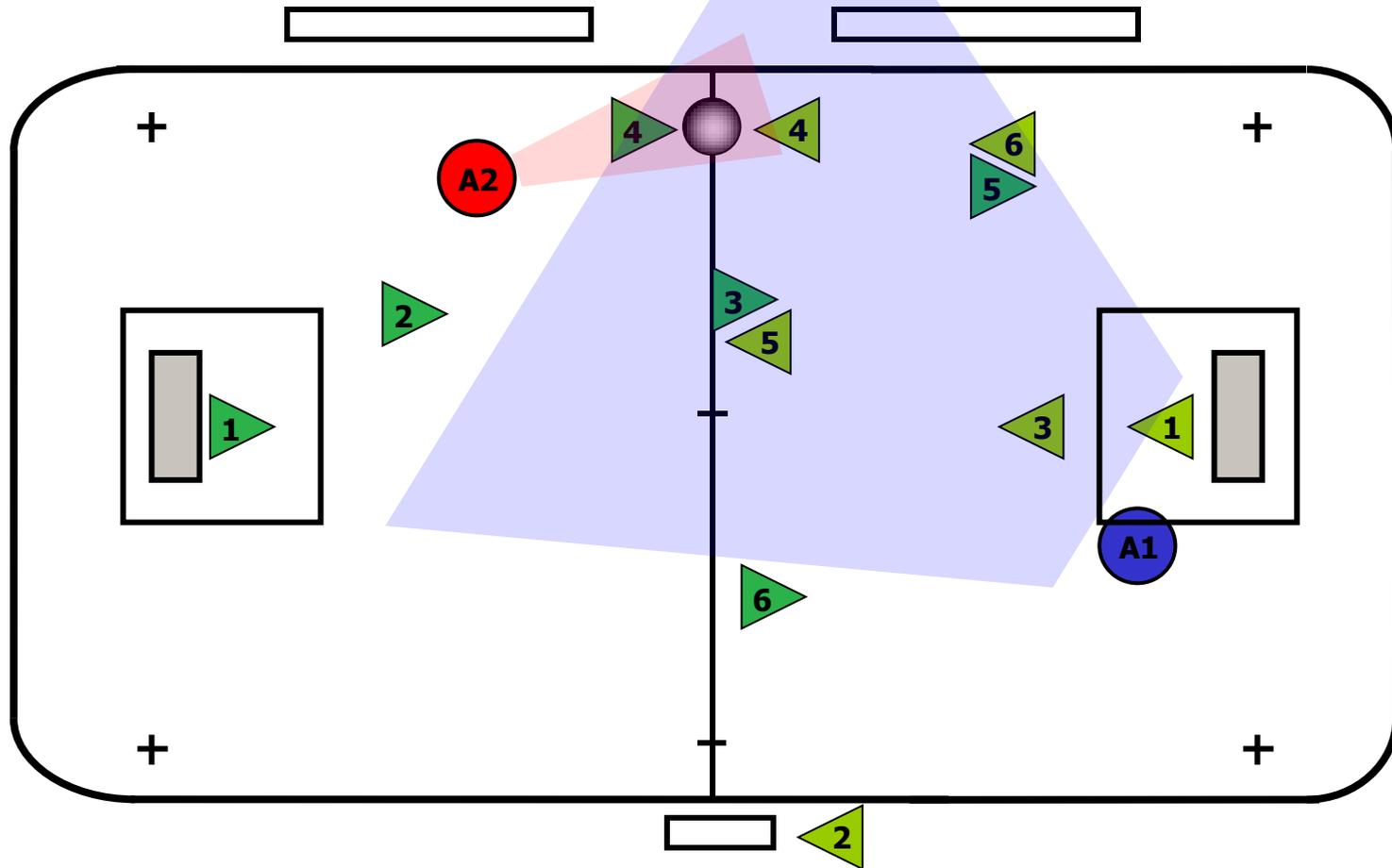


# Engagement dans les coins 1b





# Engagement sur la ligne centrale



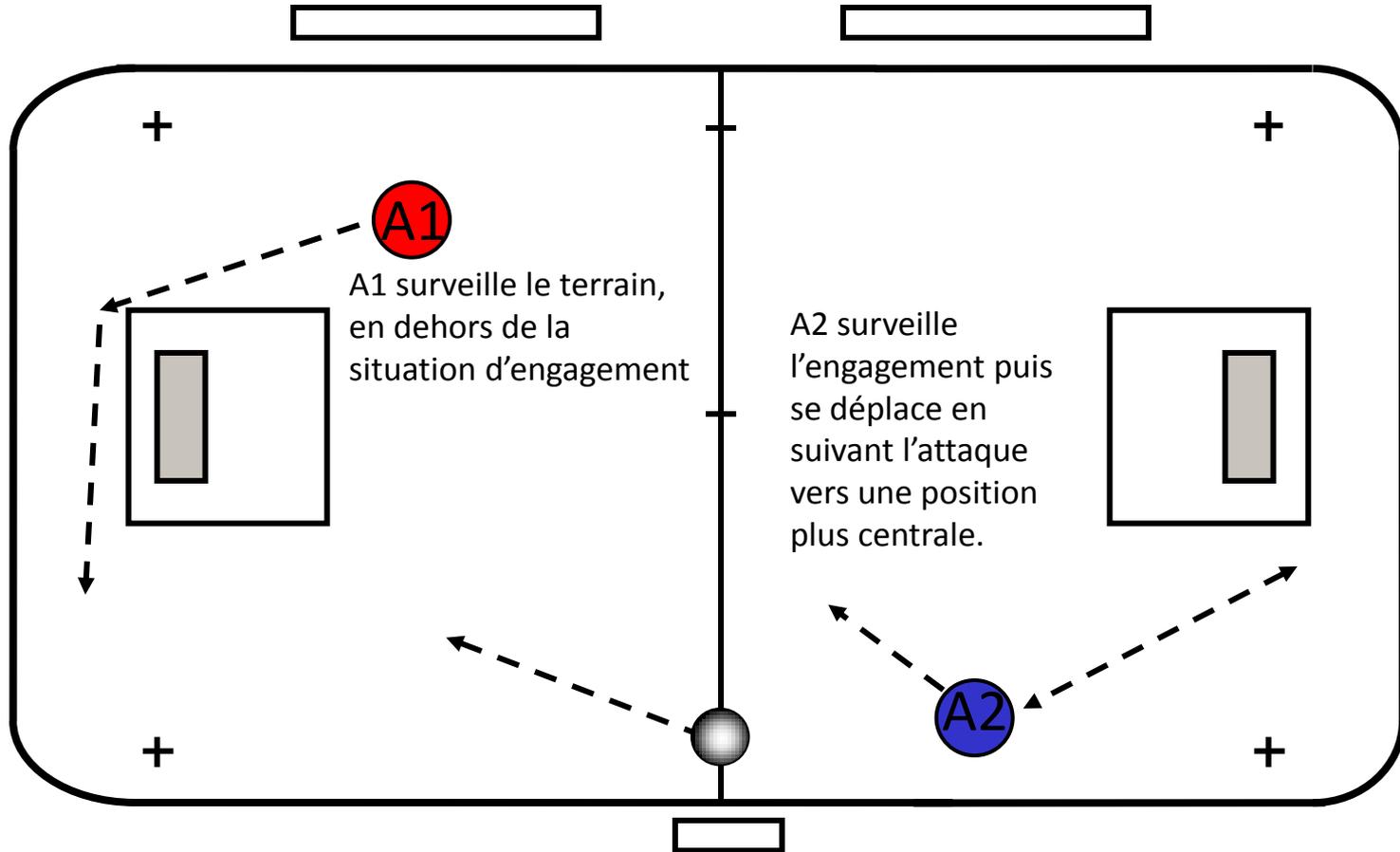


# Engagement sur la ligne centrale

- L'arbitre 2 se place de manière à superviser l'engagement, sans risquer de gêner les joueurs ou de se trouver sur le chemin d'une contre-attaque rapide.
- L'arbitre 1 se place du côté opposé, pour pouvoir suivre à distance des attaques rapides dans les deux sens.
- Si une équipe met la pression (par exemple à 5 contre 4), il est bon de se placer de manière à ce que l'arbitre 1 soit du côté qui défend.
- L'arbitre 2 commence le jeu d'un coup de sifflet.

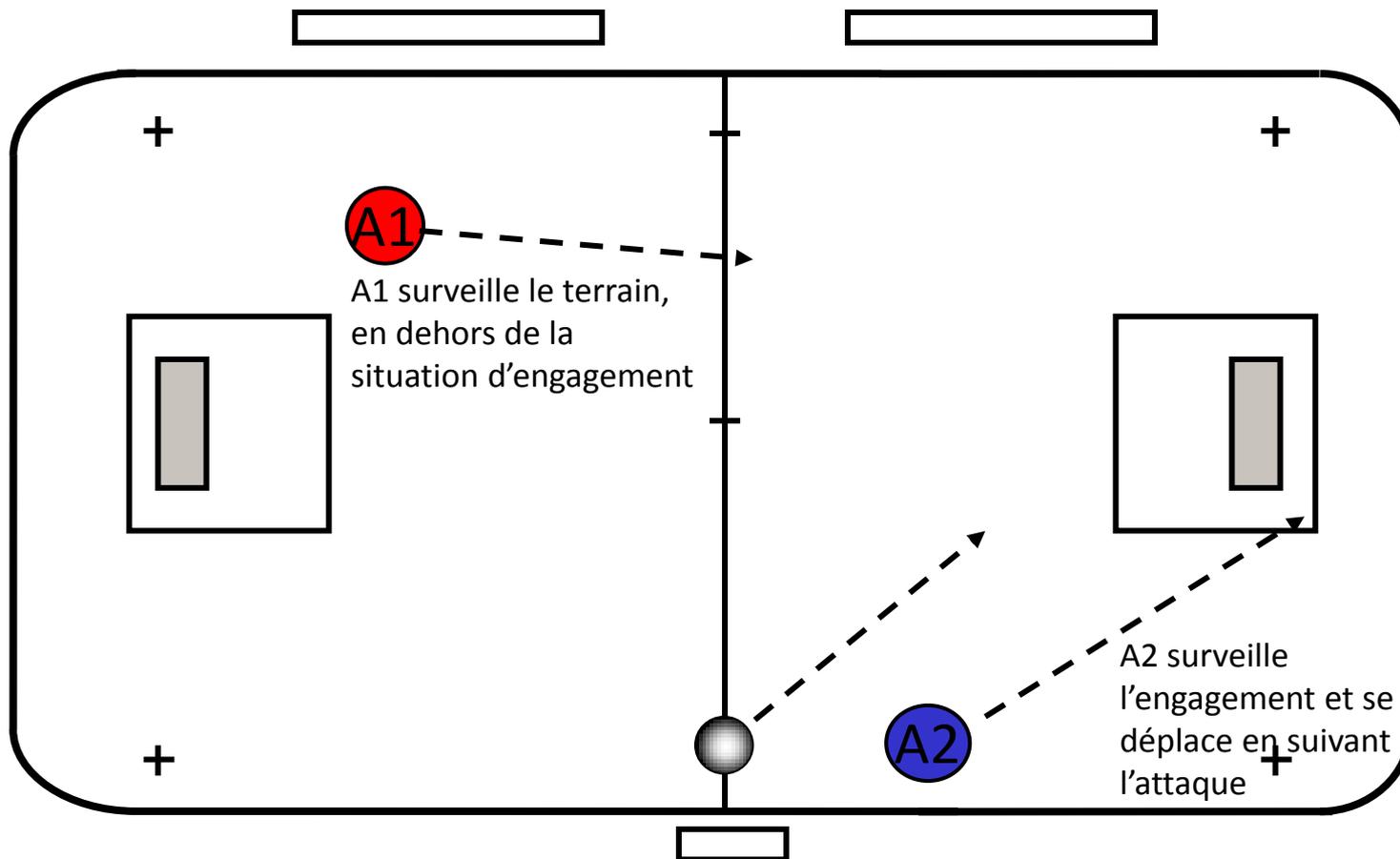


# Engagement sur la ligne centrale 1a



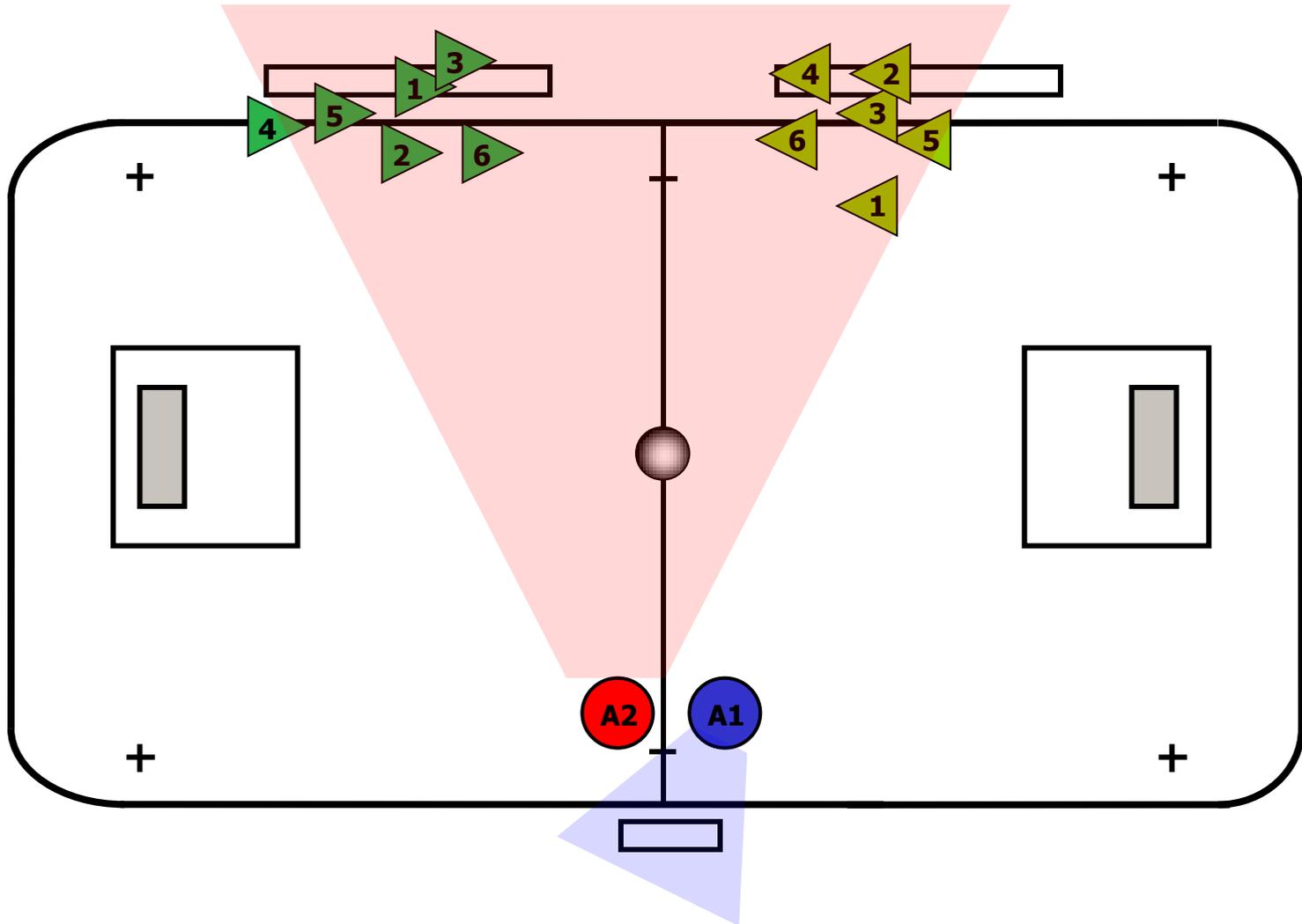


# Engagement sur la ligne centrale 1b





# But et Temps mort





# But

L'arbitre 1 siffle le but en le pointant avec sa main, et vérifie que l'autre arbitre n'a pas une opinion différente.

Après cela, l'arbitre 1 pointe sa main dans la direction du point central.

Un arbitre ou les deux courent vers le secrétariat, tout en vérifiant que rien d'inapproprié n'arrive sur le terrain.

Les arbitres s'accordent sur le buteur et le passeur en se rassemblant à côté du secrétariat.

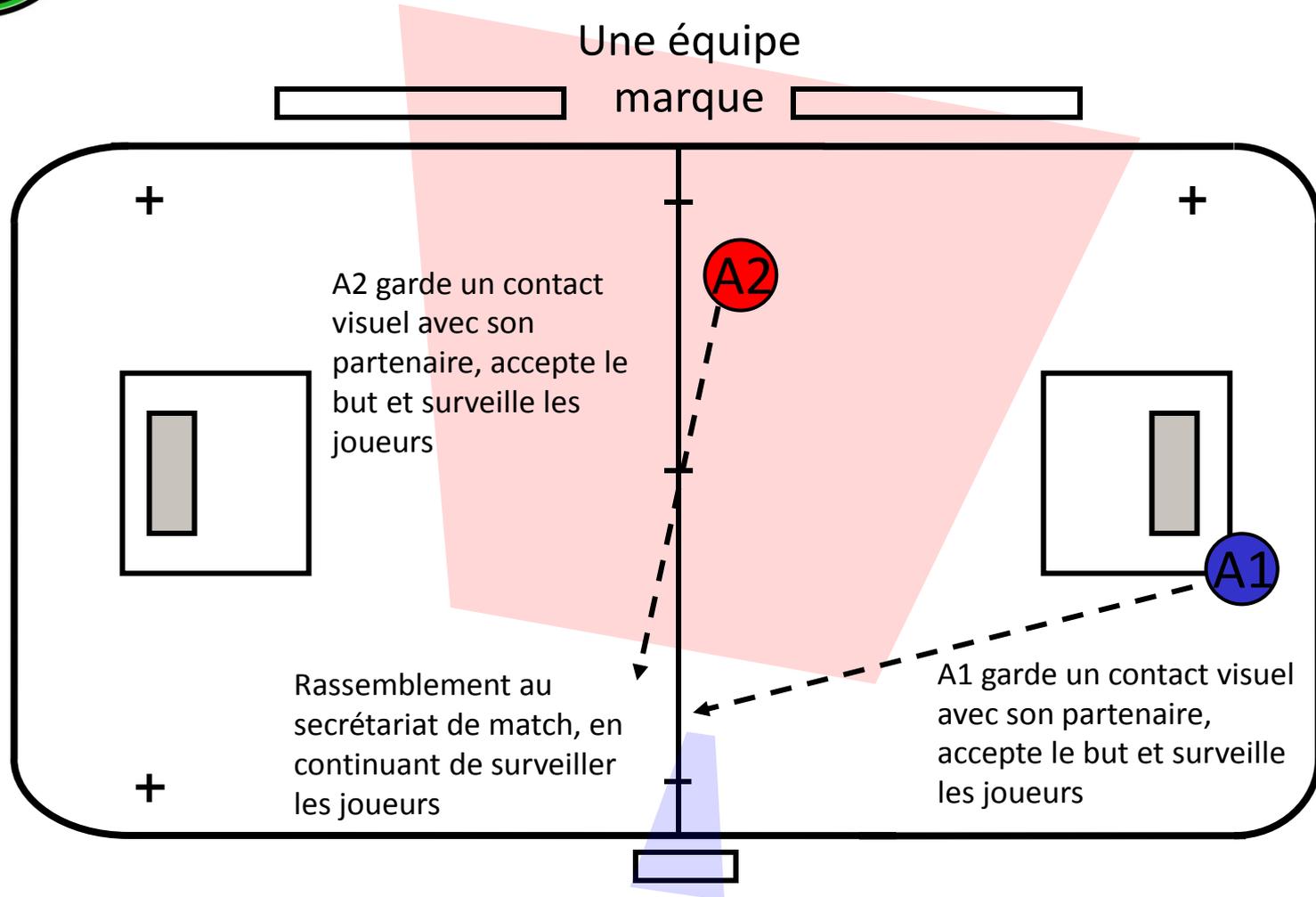
L'arbitre 1 annonce le buteur et le passeur au secrétariat, et l'arbitre 2 contrôle le terrain.

L'arbitre 1 attend la confirmation que le joueur est bien trouvé sur la feuille de match.

C'est une bonne occasion pour les arbitres de changer de côtés (diagonales).

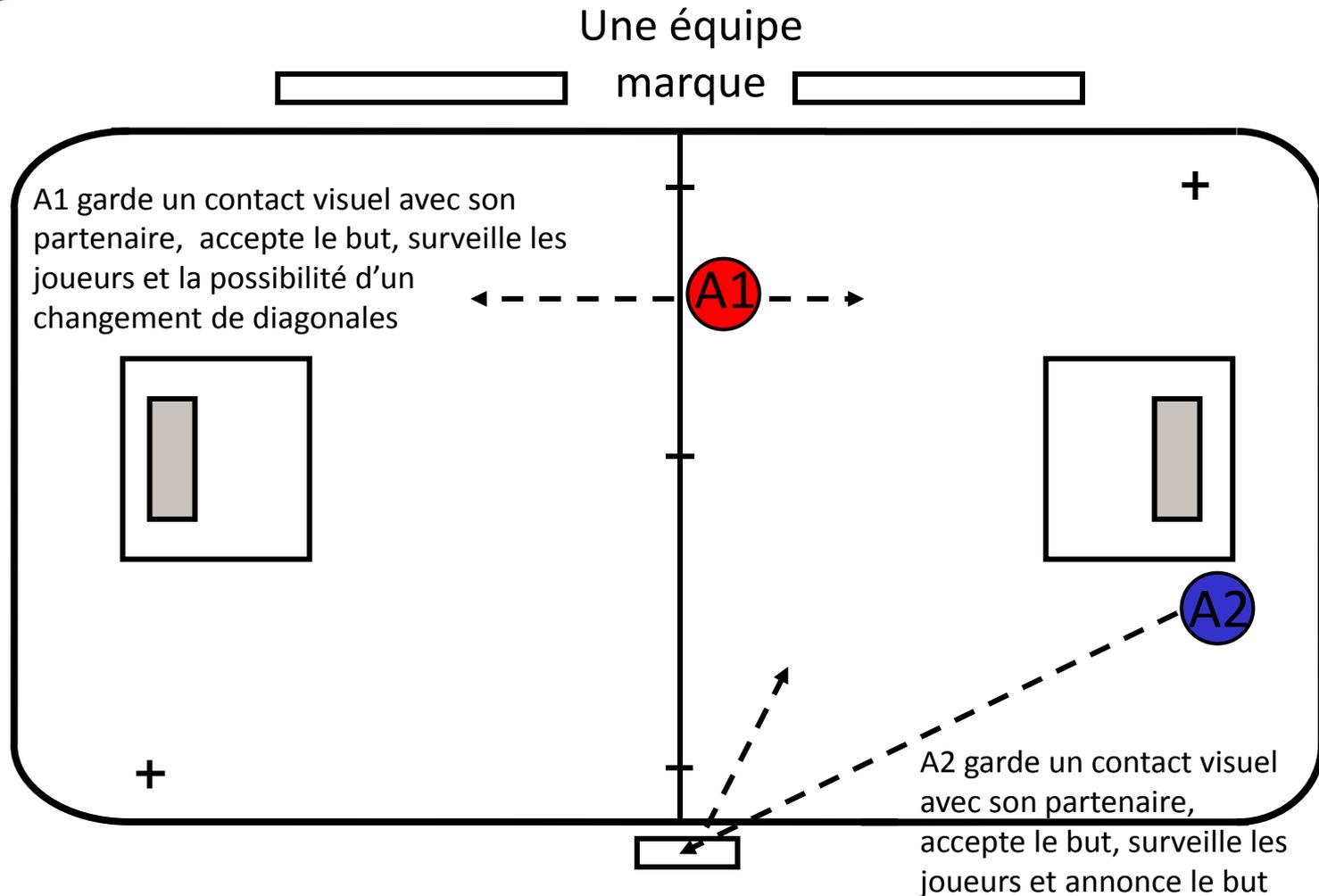


## Placement et mouvement quand un but est marqué 1a (modèle parfois privilégié)





# Placement et mouvement quand un but est marqué 1b (modèle privilégié)





# Temps mort

L'arbitre qui a reçu la demande de temps mort siffle et fait le signe de temps mort. Il peut aussi annoncer clairement qu'il s'agit d'un temps mort, pour que les joueurs comprennent. L'autre arbitre répète le signe pour que tout le monde dans le gymnase comprenne ce qui se passe.

Les deux arbitres courent vers le secrétariat tout en contrôlant le terrain de jeu.

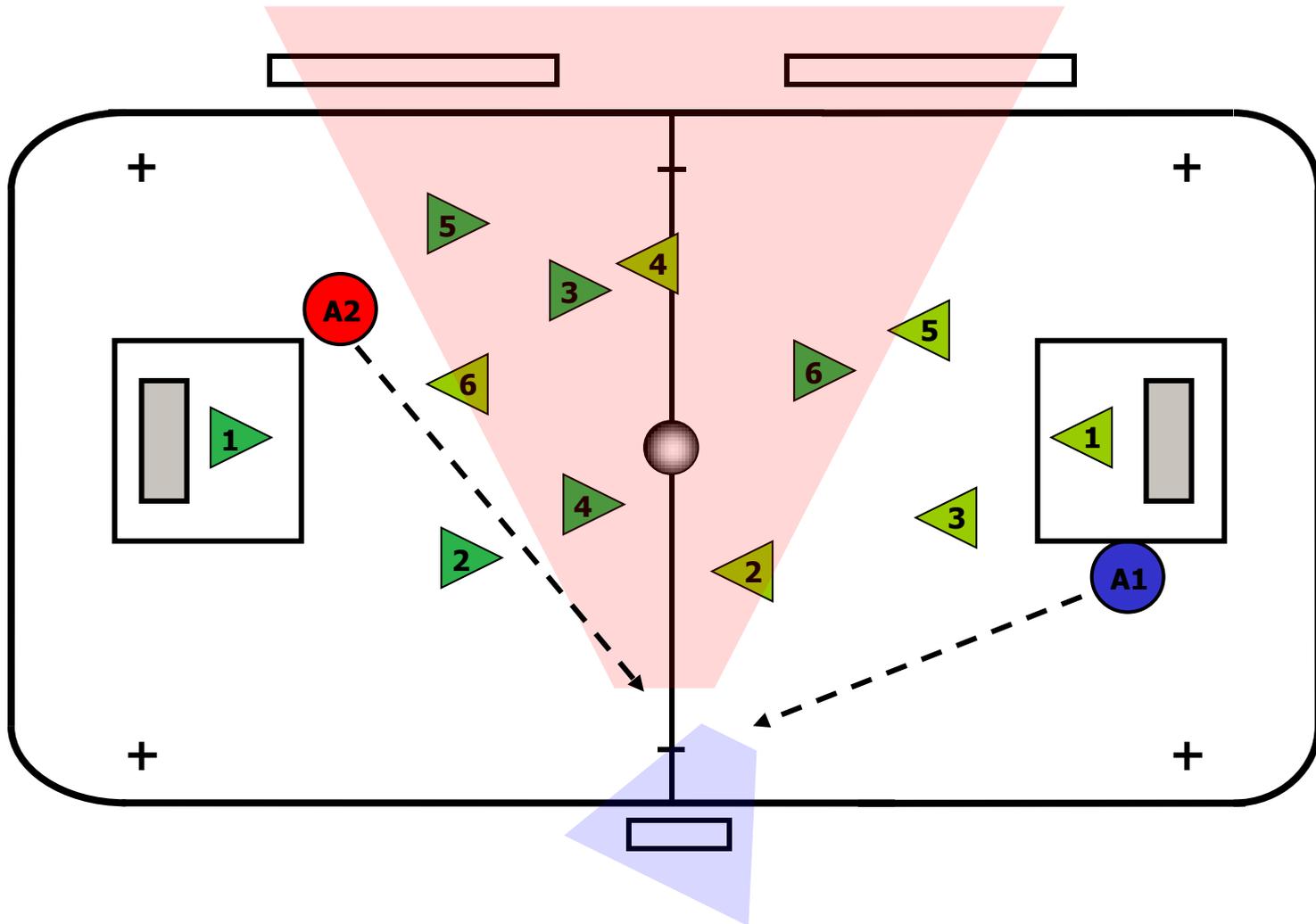
Un arbitre annonce quelle équipe a demandé le temps mort et l'autre contrôle le terrain.

Quand les deux équipes sont dans leur zone de remplacement, un arbitre siffle le temps mort et montre le signe.

Les arbitres doivent se rappeler où continuer le jeu après le temps mort, pour que le jeu soit poursuivi correctement.

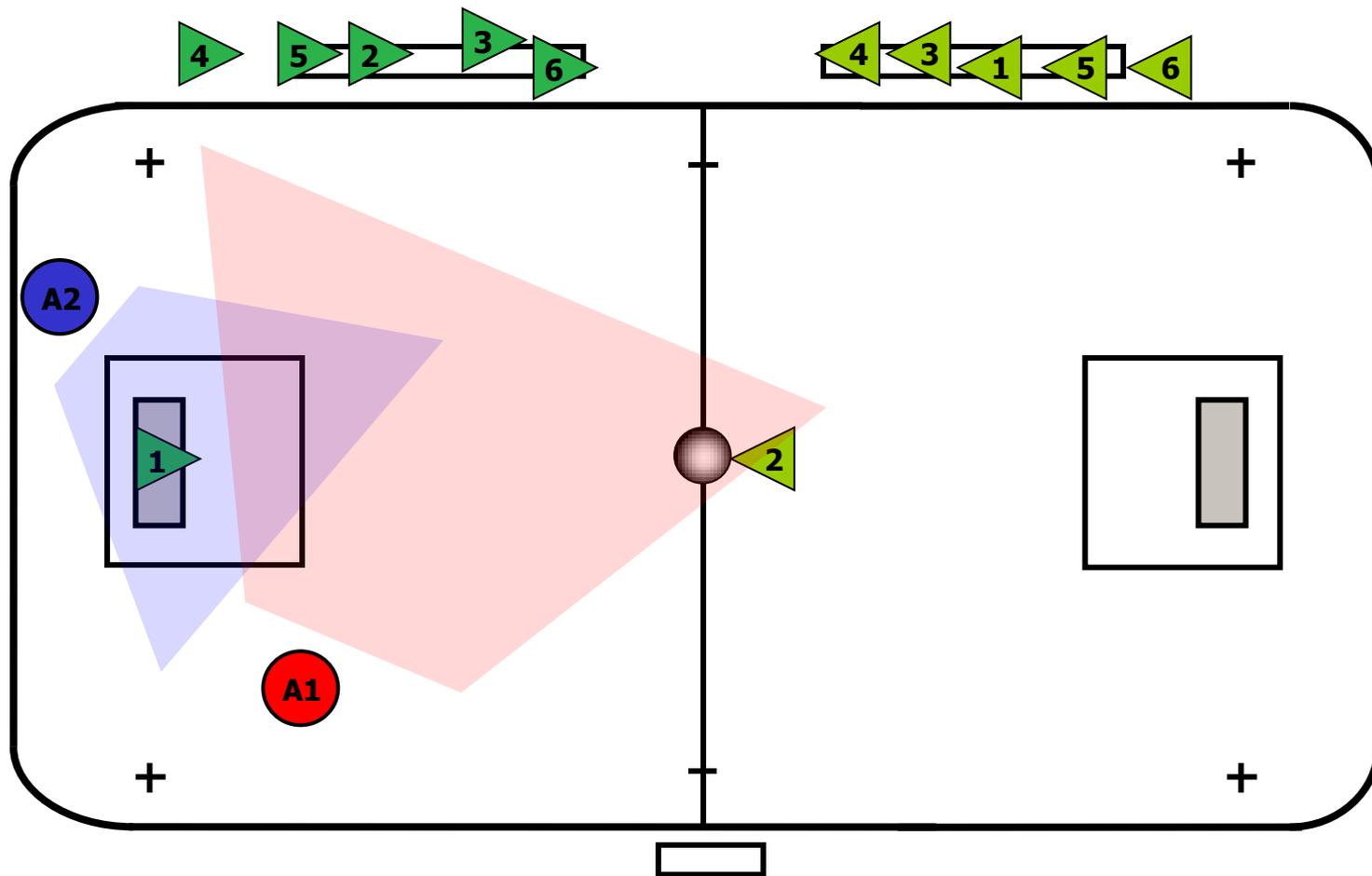


# Temps mort





# Pénalty





# Pénalty

L'arbitre 2 se place de manière à contrôler parfaitement la ligne de but. L'arbitre doit être placé pour pouvoir voir le tireur et le gardien pendant toute la durée du pénalty.

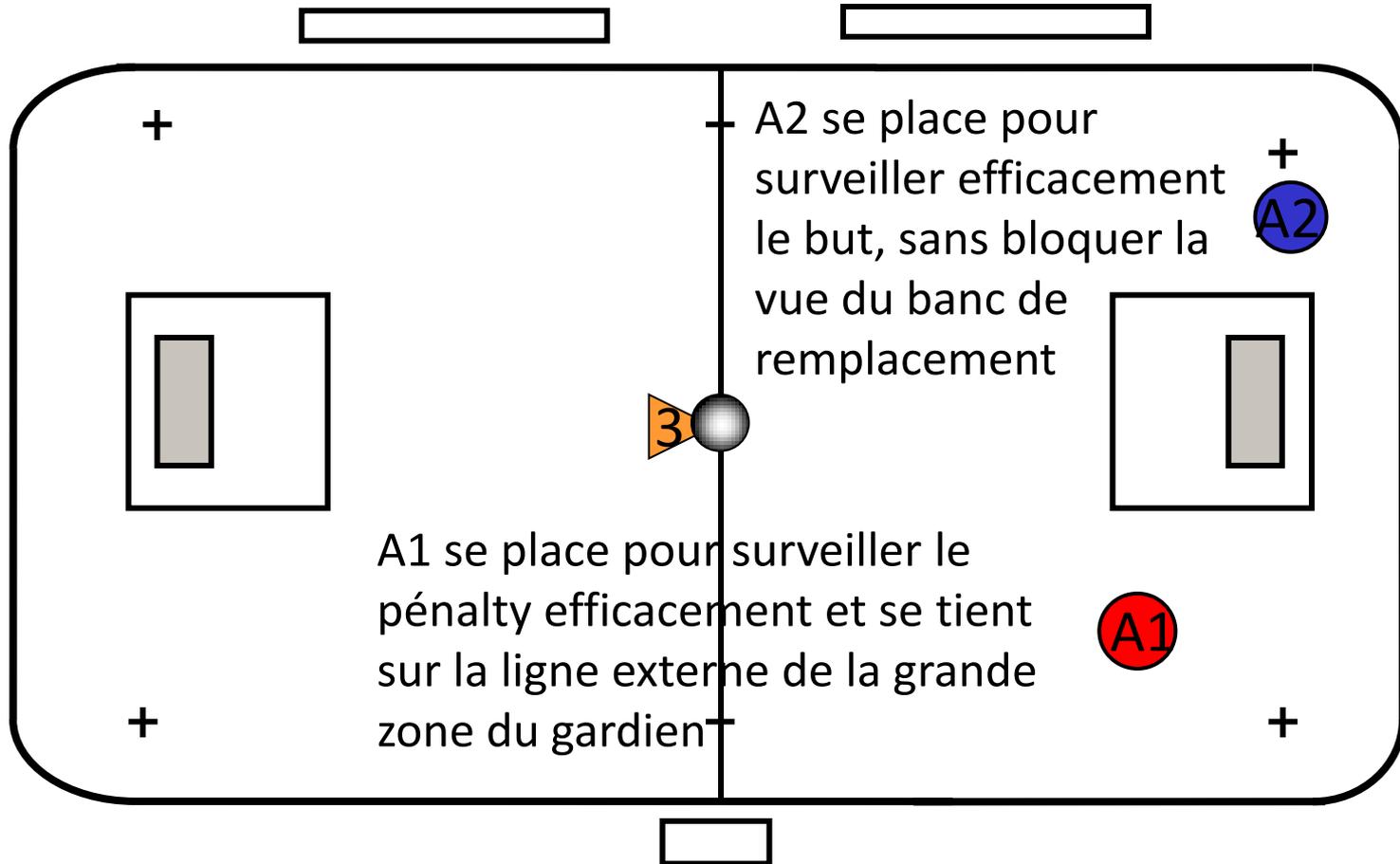
L'arbitre 1 est placé à 1 mètre de la zone du gardien, car c'est là que la possibilité que la balle recule est alors la plus probable.

Le placement des arbitres est le plus intelligent de cette manière, puisque l'arbitre 1 ne devrait pas être juste devant le banc de l'équipe défendante.

L'arbitre 1 commence le pénalty d'un coup de sifflet, quand le gardien et le tireur sont prêts.

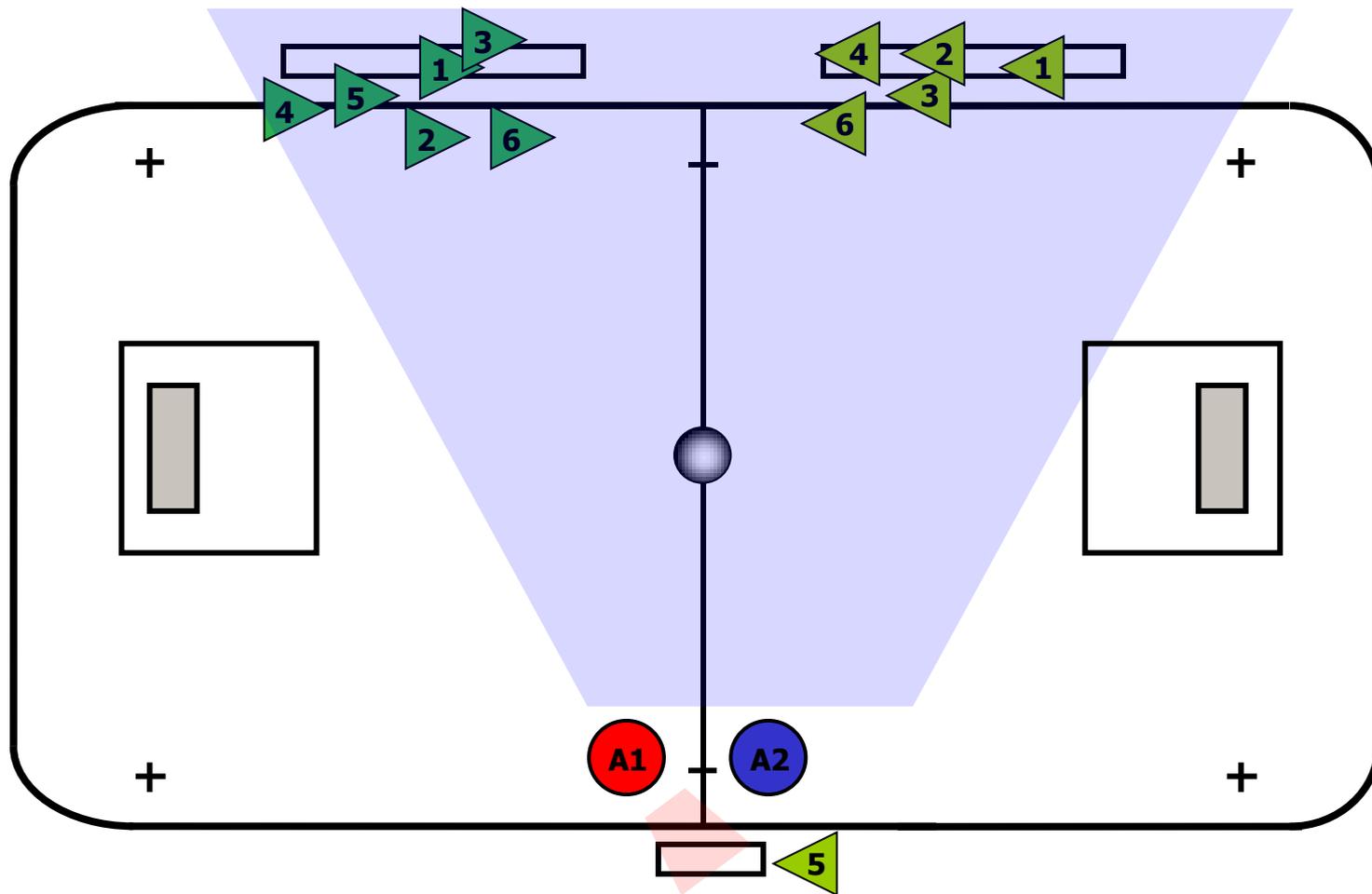


# Position pendant les pénaltys





# Pénalités





# Pénalités

L'arbitre annonce la pénalité et montre le signe associé. L'arbitre ne doit pas courir en s'éloignant de la situation avant que le joueur n'aie compris qu'il reçoit une pénalité. L'autre arbitre répète le signe pour montrer qu'il soutient la décision de son partenaire, et pour que tout le monde dans le gymnase comprenne à quoi le coup de sifflet correspond.

Les deux arbitres courent vers le secrétariat sans arrêter de contrôler le terrain de jeu.

Un arbitre annonce au secrétariat le joueur qui reçoit la pénalité, la longueur de la pénalité, et la faute. L'autre arbitre contrôle le terrain de jeu.

L'arbitre attend que le joueur soit trouvé sur la feuille de match. C'est une bonne occasion de changer de diagonales.

Evitez de courir au milieu des joueurs ou de vous tenir devant le banc de l'équipe qui a reçu la pénalité.

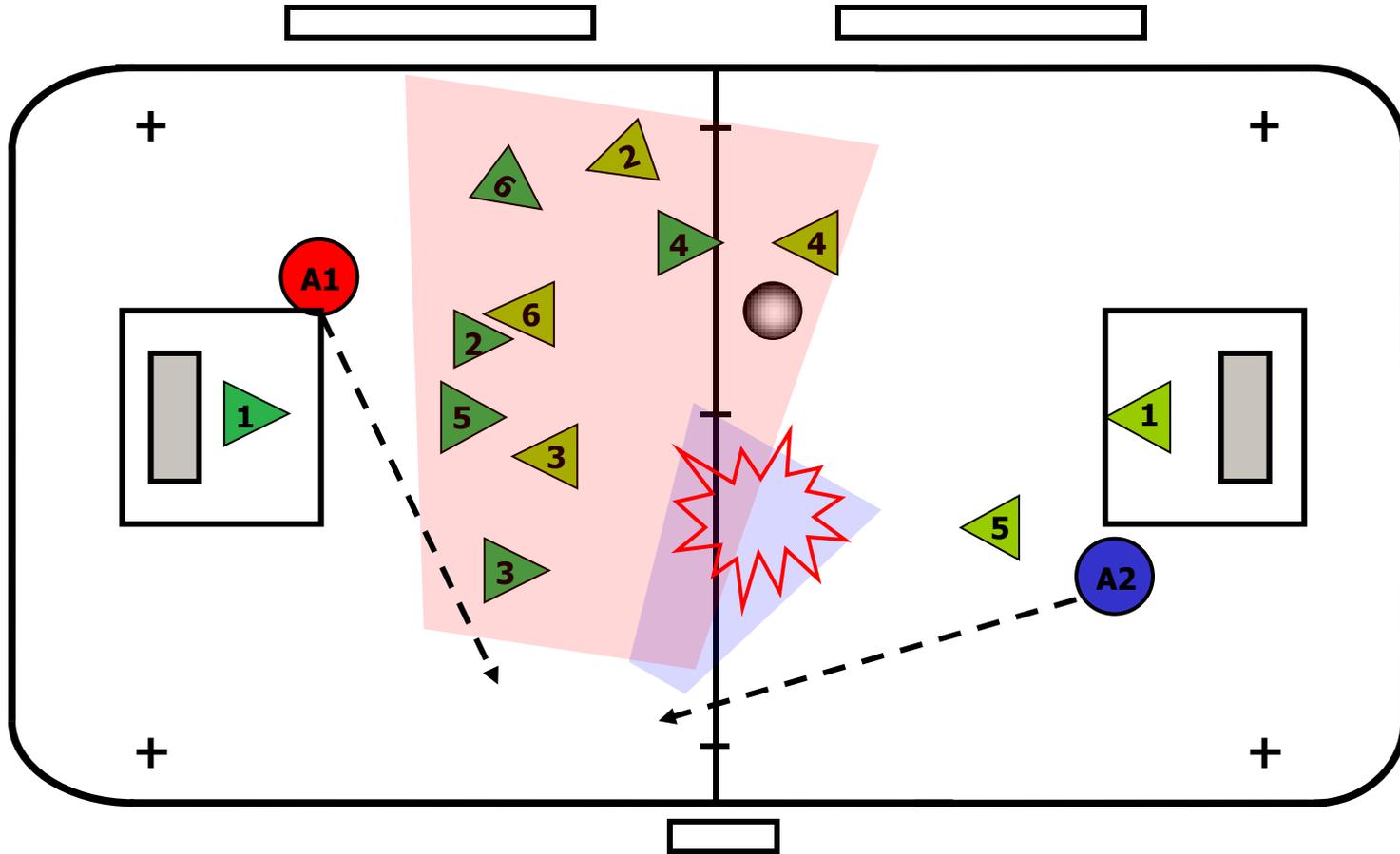


# Blessure

- L'arbitre va voir si le joueur blessé a besoin d'aide. Les soigneurs sont appelés si nécessaire.
- Les deux arbitres se déplacent en zone neutre sans perdre le contrôle du terrain de jeu.
- La zone devant le secrétariat est choisie comme zone neutre du moment que la blessure n'est pas arrivée à cet endroit.
- Souvenez vous de discuter des possibles problèmes qui sont arrivés pendant le match.
- C'est une bonne occasion de changer de diagonales.



# Blessure



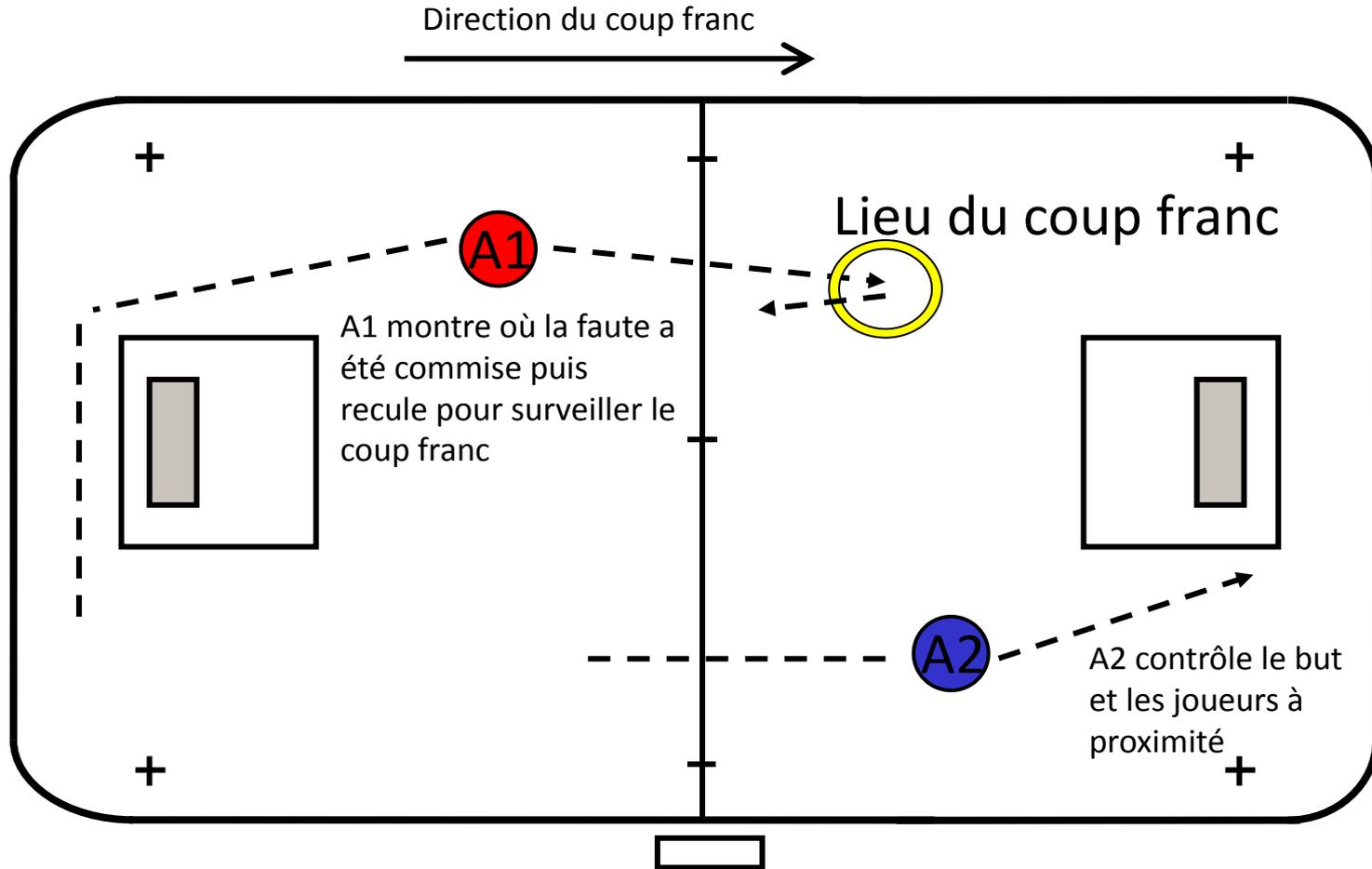


# Coup franc pour l'équipe attaquante

- L'arbitre 1 court vers le lieu et pointe l'endroit du coup franc.
- L'arbitre 2 court vers le prolongement de la ligne de but. Il est important que les arbitres aient un contact visuel pour que l'arbitre 2 puisse courir droit vers le prolongement de la ligne de but.
- L'arbitre 1 commence le jeu d'un coup de sifflet.
- Si le coup franc est pour l'équipe défendante, il est suffisant que l'arbitre 1 aille vers le lieu et montre l'endroit du coup franc avant de revenir à sa position d'origine.

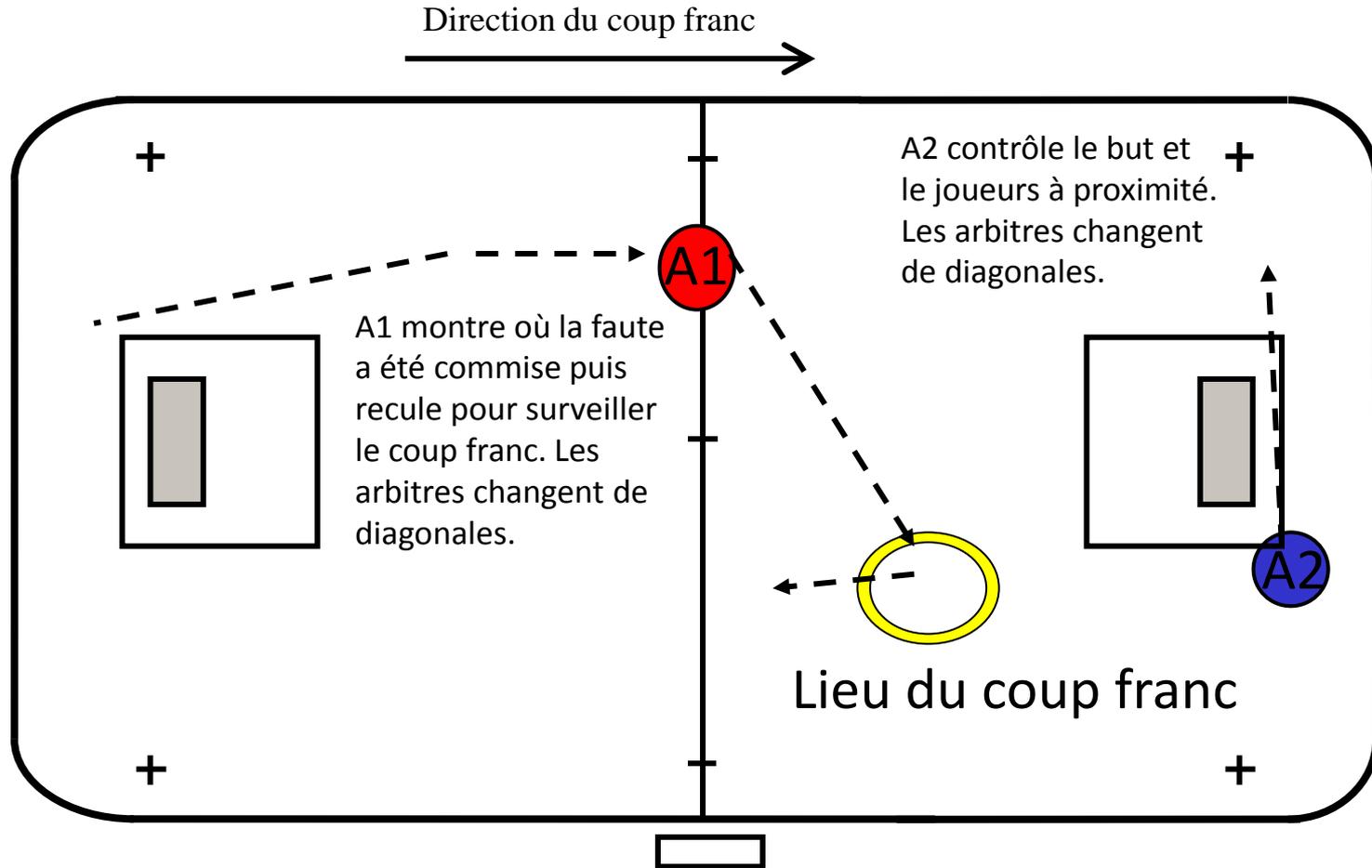


# Coup franc pour l'équipe attaquante 1a



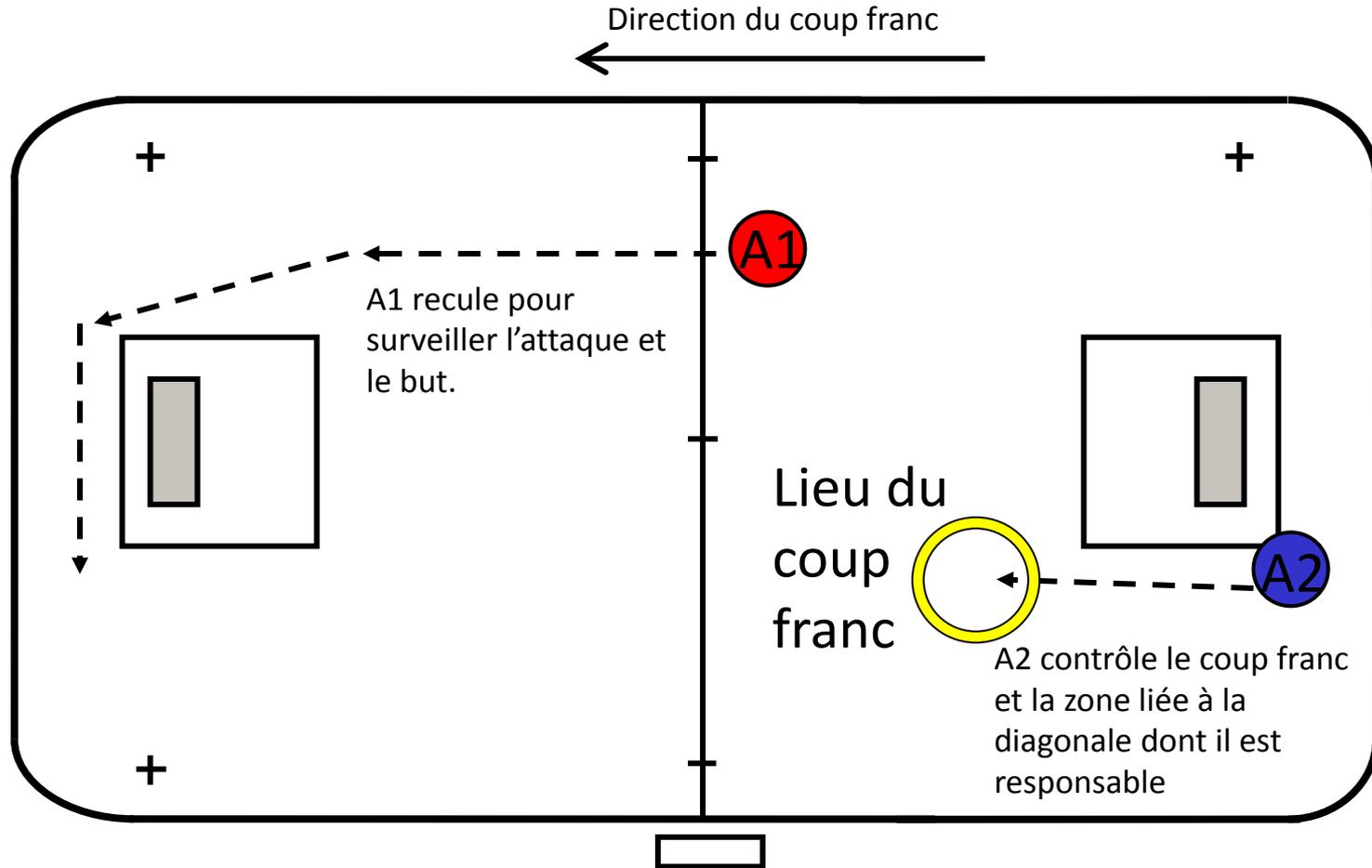


# Coup franc pour l'équipe attaquante 1b



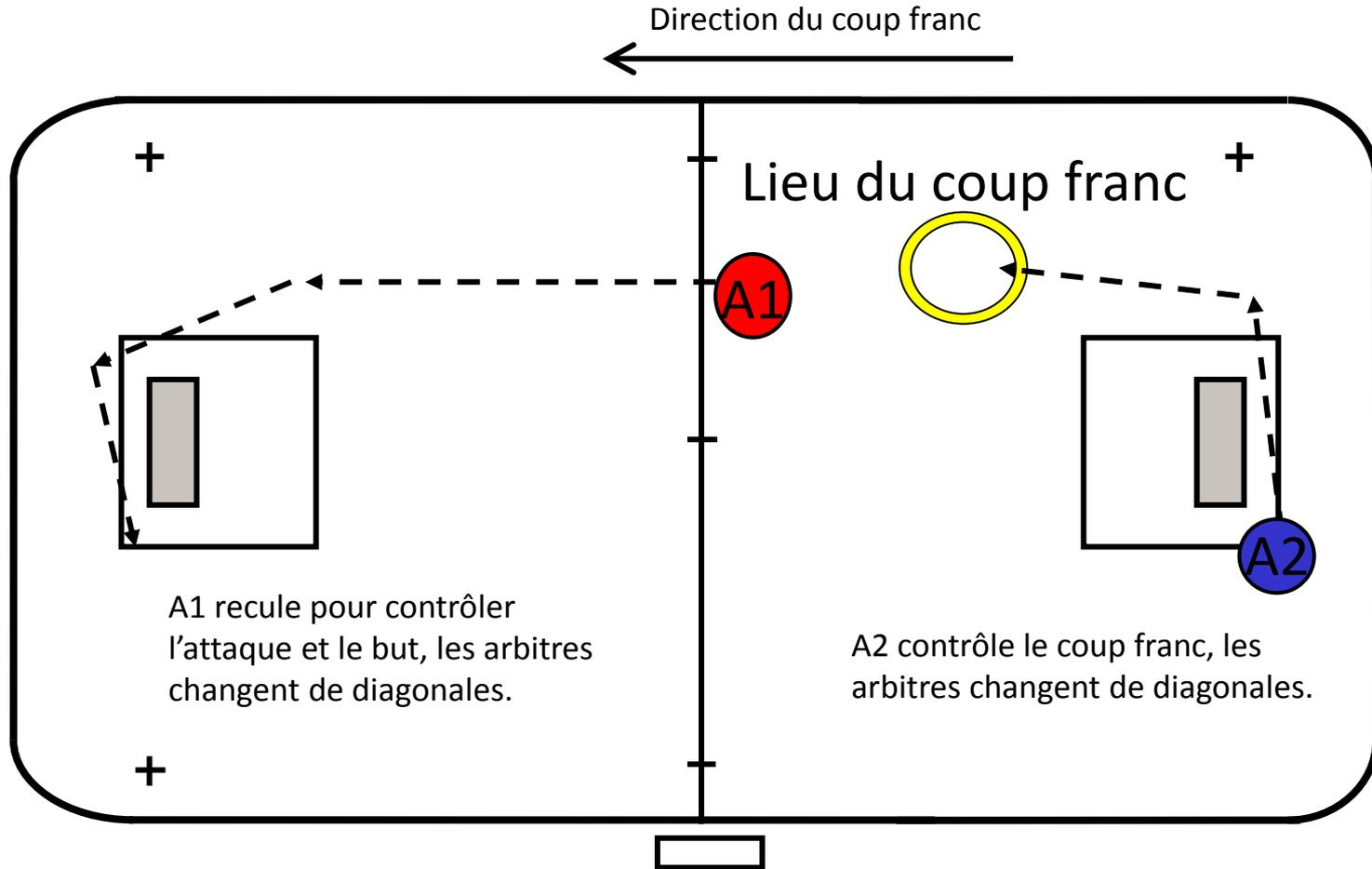


# Coup franc pour l'équipe défendante 1a



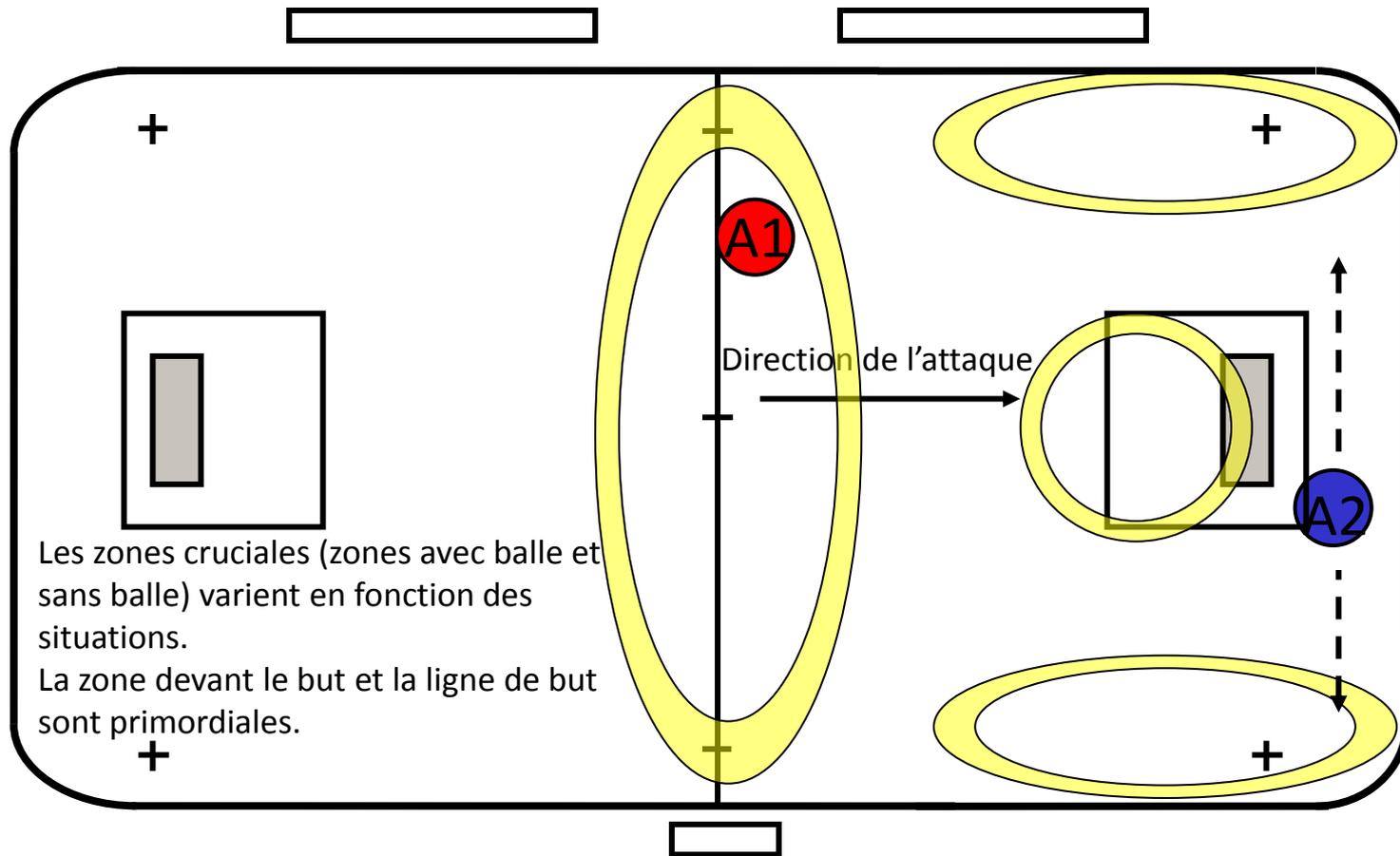


# Coup franc pour l'équipe défendante 1b



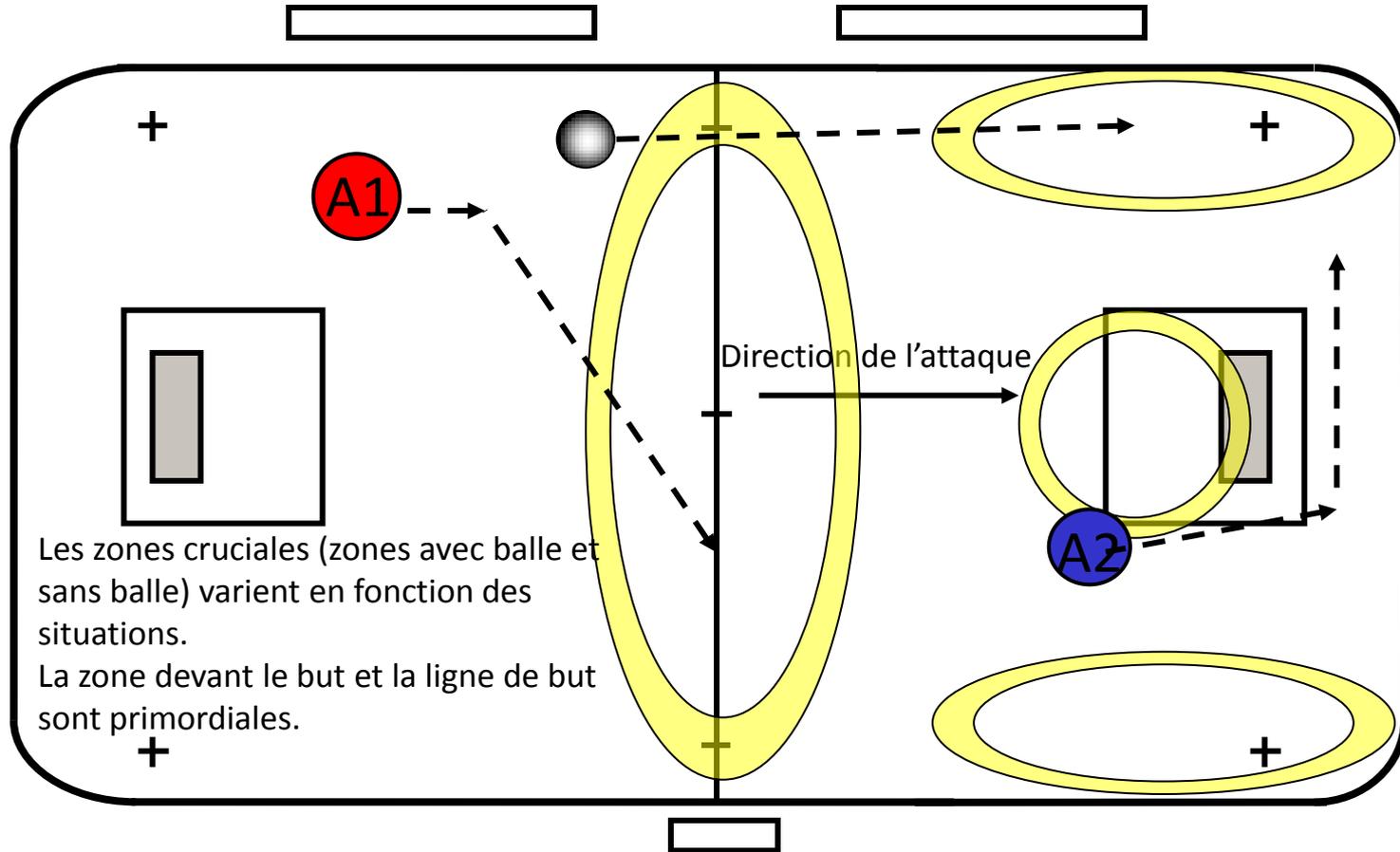


# Zones cruciales du terrain 1a





# Zones cruciales du terrain 1b (déplacement à travers)



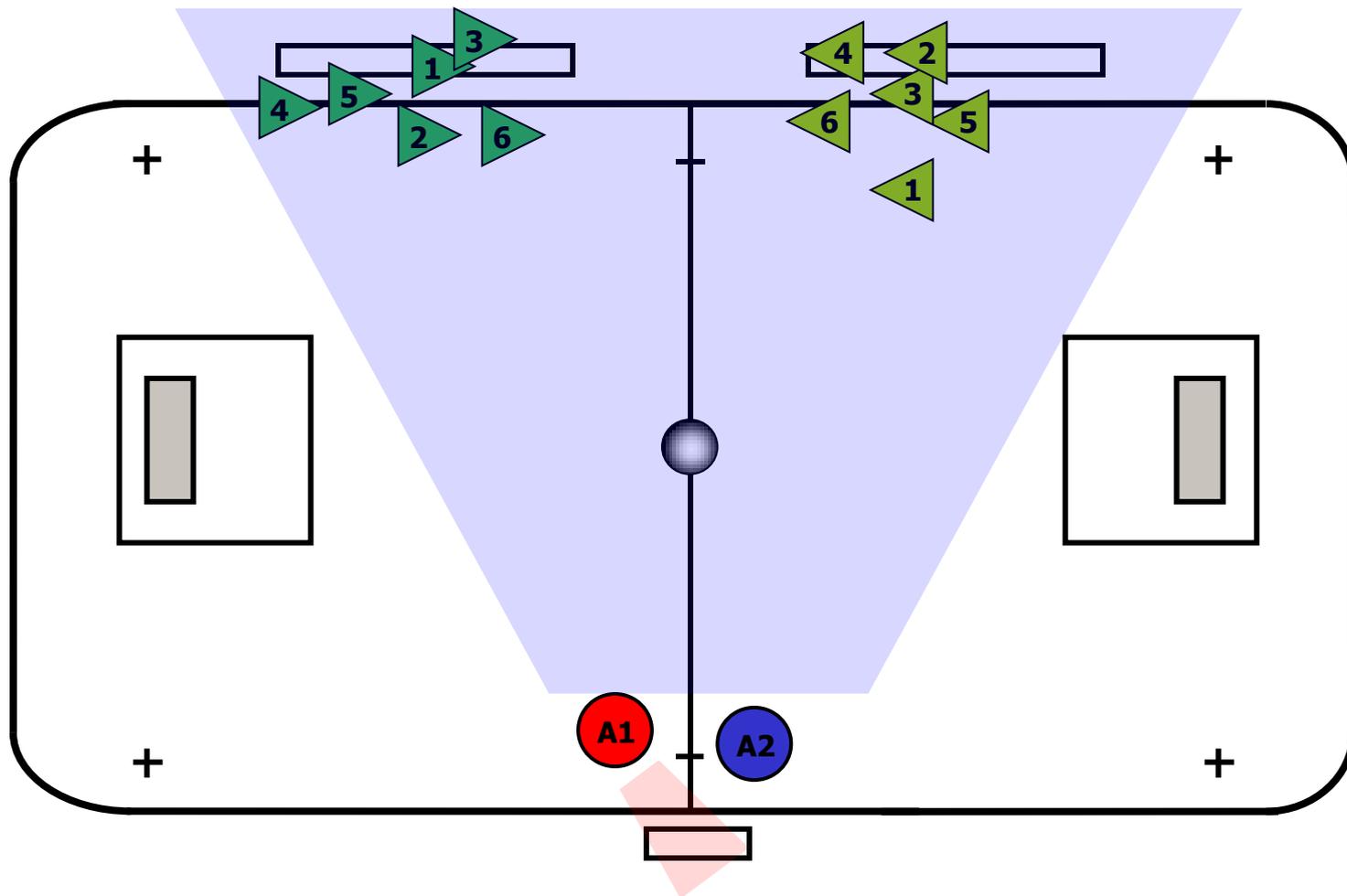


# Comment agir au secrétariat

- Décidez d'un lieu de rendez-vous, où le premier arbitre s'arrête et attend l'autre.
- Le point d'engagement sur le côté de la ligne centrale est à une bonne distance du secrétariat. Les secrétaires n'ont pas besoin de connaître le contenu des discussions des arbitres. Un arbitre fait toujours face au terrain pour pouvoir le contrôler.
- L'autre arbitre se tourne et donne les informations au secrétariat.



# Comment agir au secrétariat



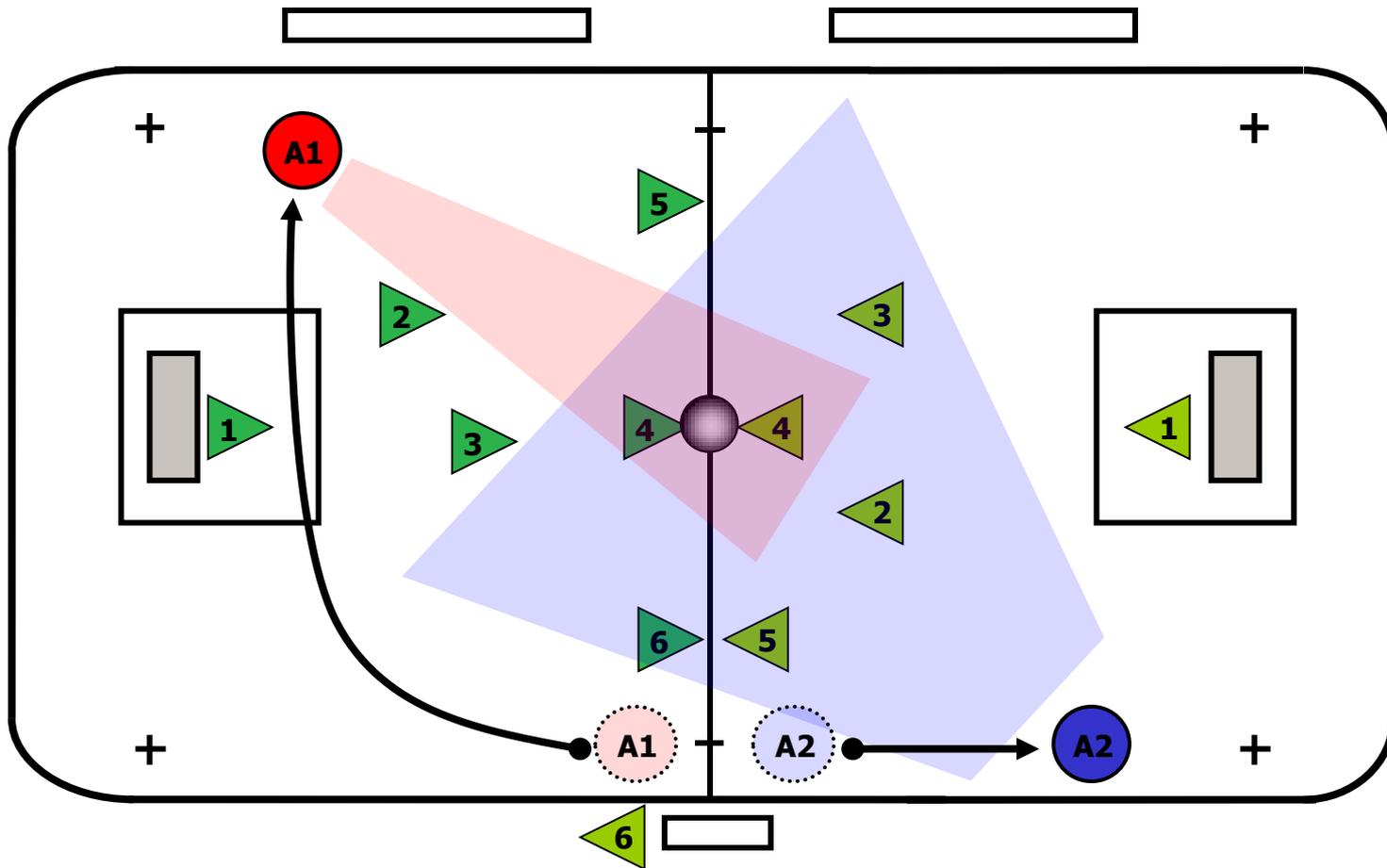


# Comment se déplacer après avoir été au secrétariat

- L'arbitre qui doit se rendre au côté opposé au secrétariat doit choisir son parcours de manière à éviter de passer au milieu du groupe des joueurs.
- Ne courez jamais à travers deux équipes qui sont prêtes à commencer.
- Il ne sert à rien de donner une possibilité aux équipes de faire des commentaires négatifs.
- Positionnez vous toujours après un but ou une pénalité devant l'équipe "positive".



# Comment se déplacer après avoir été au secrétariat



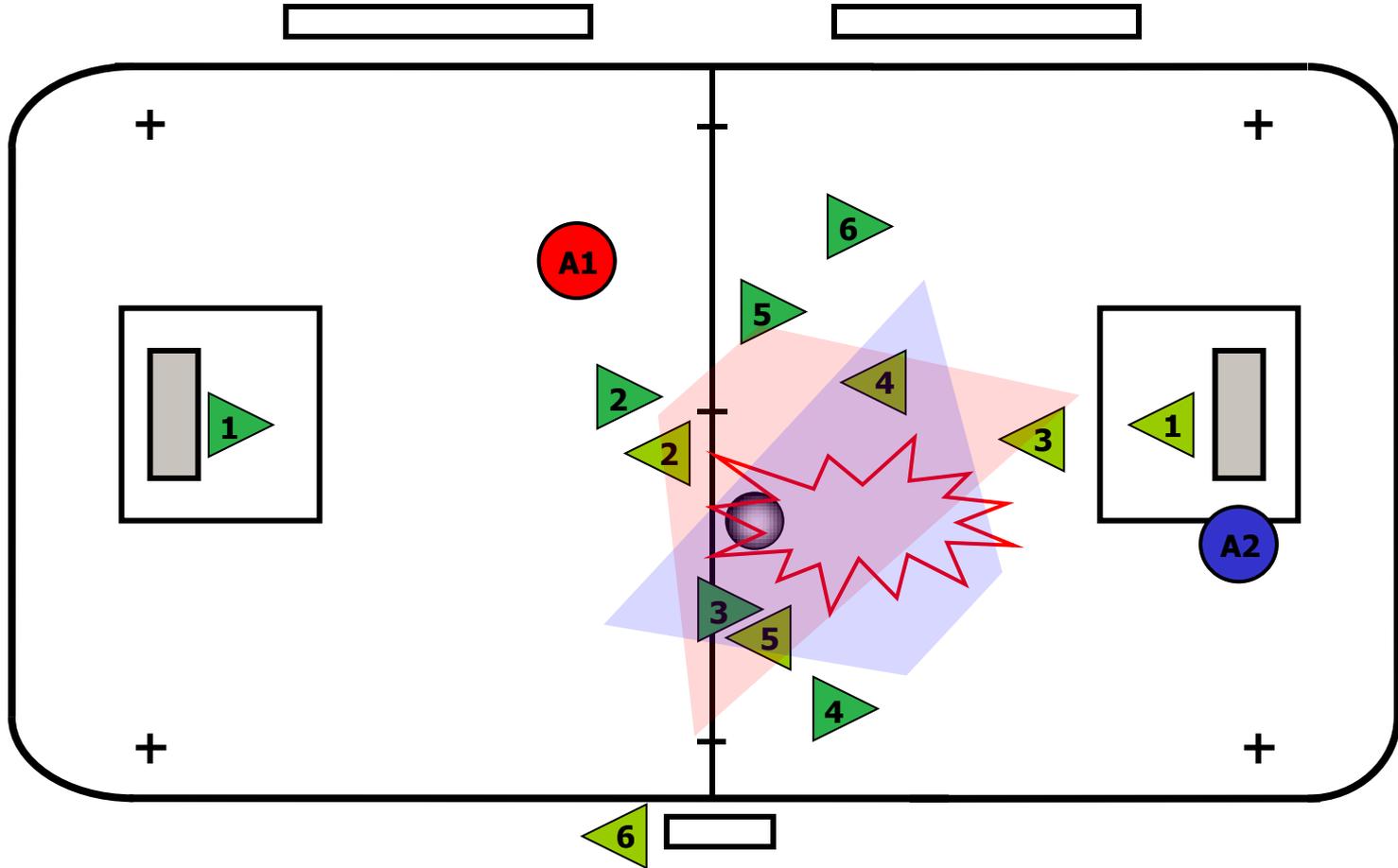


# Comportement envers les conflits sur le terrain

- Si vous pouvez vous mettre en travers de ces situations, faites le ! Seulement un seul des arbitres ! L'autre arbitre contrôle le fait qu'il n'y ait pas d'autres conflits qui se développent.
- L'autre arbitre observe également qui doit être sanctionné.
- Pour des plus gros conflits, les deux arbitres restent en dehors de la situation et observent quels joueurs devront être sanctionnés et pour quelles raisons.



# Comportement envers les conflits sur le terrain



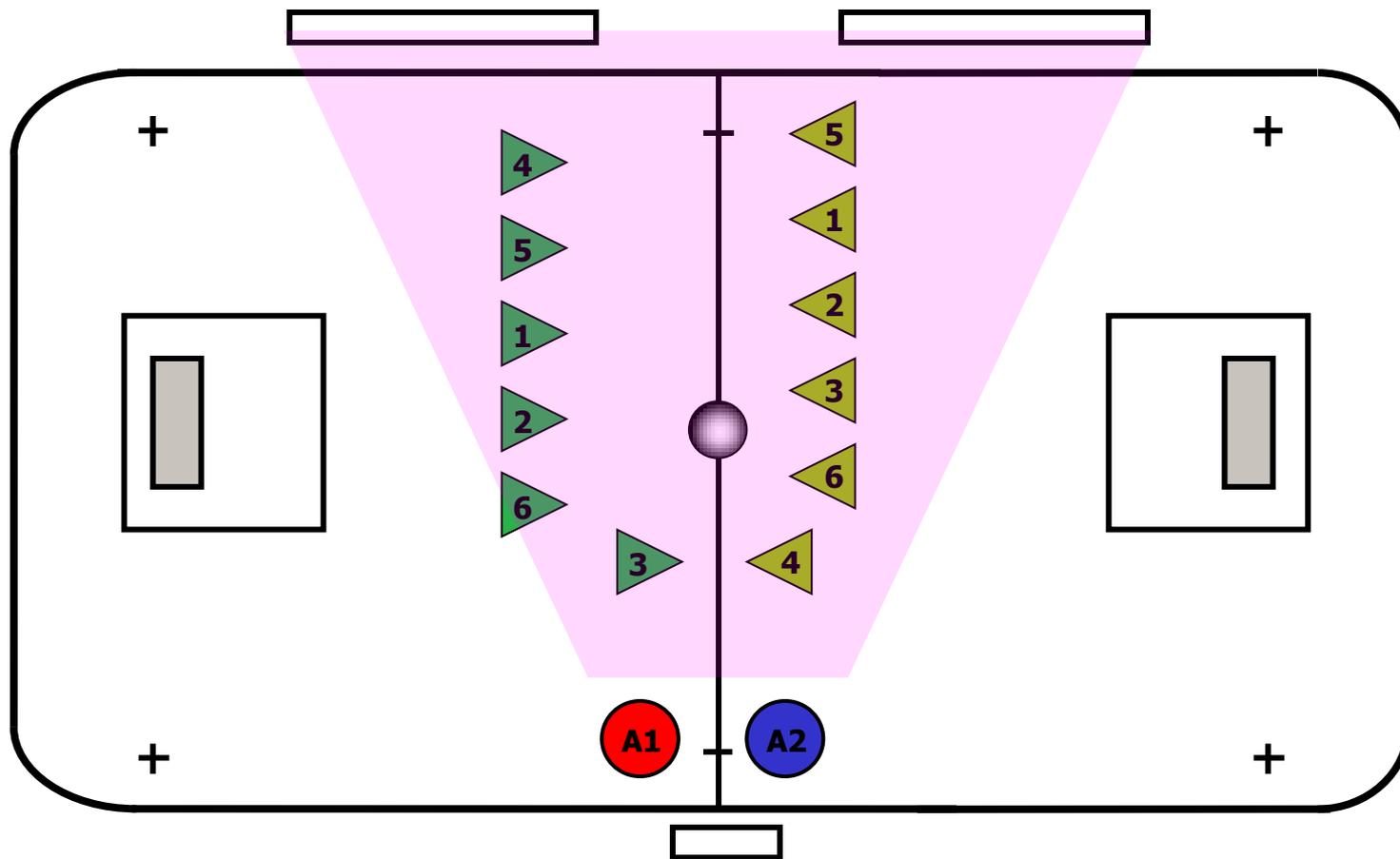


# Fin du match

- Les deux arbitres courent du côté opposé aux bancs des équipes.
- Les arbitres font face aux équipes jusqu'à ce qu'elles se soient saluées et qu'elles quittent le terrain.
- Les arbitres doivent si possible être placés de manière à ce que les équipes ne soient pas proches d'eux.
- Si le secrétariat et les bancs sont du même côté, alors le côté opposé est choisi comme zone neutre après les buts, les pénalités et à la fin du match. Dans ces cas, un seul des deux arbitres va au secrétariat pour donner les informations.



# Fin du match





# Chapitre 5

## L'Essentiel de l'Arbitrage

### Tests Physiques IFF des Arbitres

International Floorball Federation  
(Commission d'Arbitrage)



# Tests physiques

Le Floorball est un sport intensif et les arbitres prennent part au match sans avoir la possibilité de se reposer ne serait-ce qu'une minute. Ceci – en plus du fait que tout le monde s'attend à ce que l'arbitre prenne la bonne décision en toute situation - a pour conséquence que l'arbitre doit avoir une bonne endurance physique et être en forme.

Un arbitre avec une mauvaise condition physique perdra facilement sa concentration pendant le match, ses décisions en sont affectées et sa performance en tant qu'arbitre diminue.

Un arbitre a également besoin d'une bonne condition physique pour rester auprès des situations de jeu pendant tout le match. De plus, l'endurance physique aide à garder un bon équilibre mental sous la pression.

Le caractère physique d'un arbitre est en corrélation avec sa technique et sa capacité à se déplacer correctement sur le terrain. Si un arbitre peut rester au plus près possible des situations de jeu, il est dans les meilleures conditions pour observer et contrôler le match.

Les buts principaux des tests physiques sont de donner aux arbitres une motivation pour s'entraîner physiquement, et de leur montrer de quel type d'entraînement un arbitre de Floorball a besoin – exercices physiques d'endurance, force, agilité, déplacement, etc.



# Test Physique pour les Arbitres de Floorball

## Déroulement

- Le test doit être complété en 60-90 minutes dans l'ordre suivant.
- Chaque partie du test peut être répétée, mais au maximum 3 fois, si elle n'a pas été réussie avant.
- Les limites de temps sont différentes pour les arbitres certifiés Or, Or-Argent, Argent et Bronze
  1. Test d'endurance; course de 1500 mètres
  2. Repos de quinze minutes / footing / étirements
  3. Test de vitesse et agilité, aller-retour sur 10 mètres
  4. Repos de dix minutes / footing / étirements
  5. Parcours technique
  6. Repos de dix minutes / footing / étirements
  7. Test de vitesse et agilité, aller-retour sur 10 mètres
  8. Repos de dix minutes / footing / étirements
  9. Parcours technique



# Test Physique pour les Arbitres de Floorball

## Conseils

1500 m : avant la course, faites un jogging léger pour réchauffer le corps. Étirez vous un peu. Si vous n'êtes pas sûr de votre condition, utilisez tout le temps du test pour la course.

4 x 10 m : ce test nécessite des compétences techniques. Entraînez vous sur votre technique de course – démarrage et arrêt. Rappelez vous qu'un pas de plus signifie une seconde de plus.

Parcours technique : Entraînez vous sur les virages. Le plus souvent, la dernière partie en marche arrière est la plus dure.



# Test Physique pour les Arbitres de Floorball

## N° 1 : Endurance

**1500 mètres**



**Limites de temps : varie d'un pays à l'autre,  
de 6.30 à 7.00 minutes**



# Test Physique pour les Arbitres de Floorball

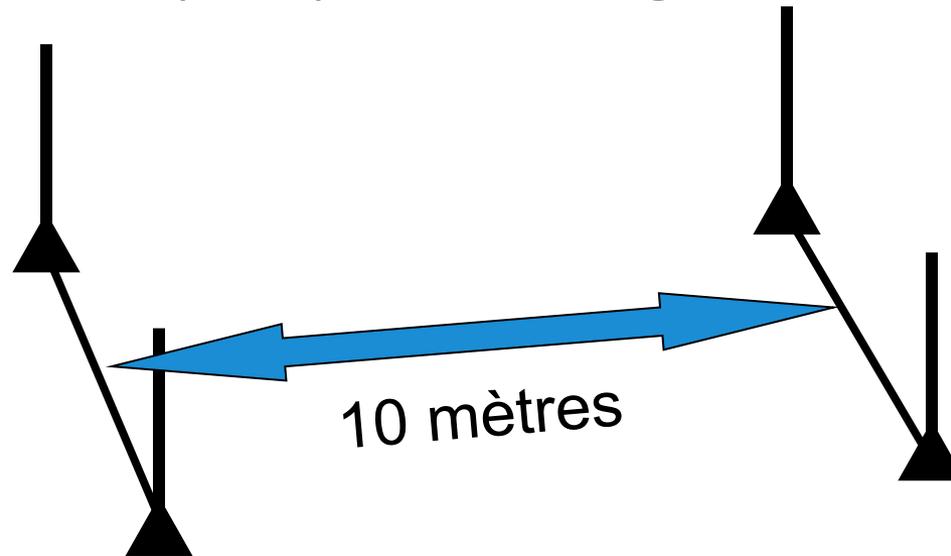
## N° 2 : Vitesse & Agilité

4 x 10 mètres

Limites de temps: varie d'un pays à l'autre, de 11 à 13 secondes.

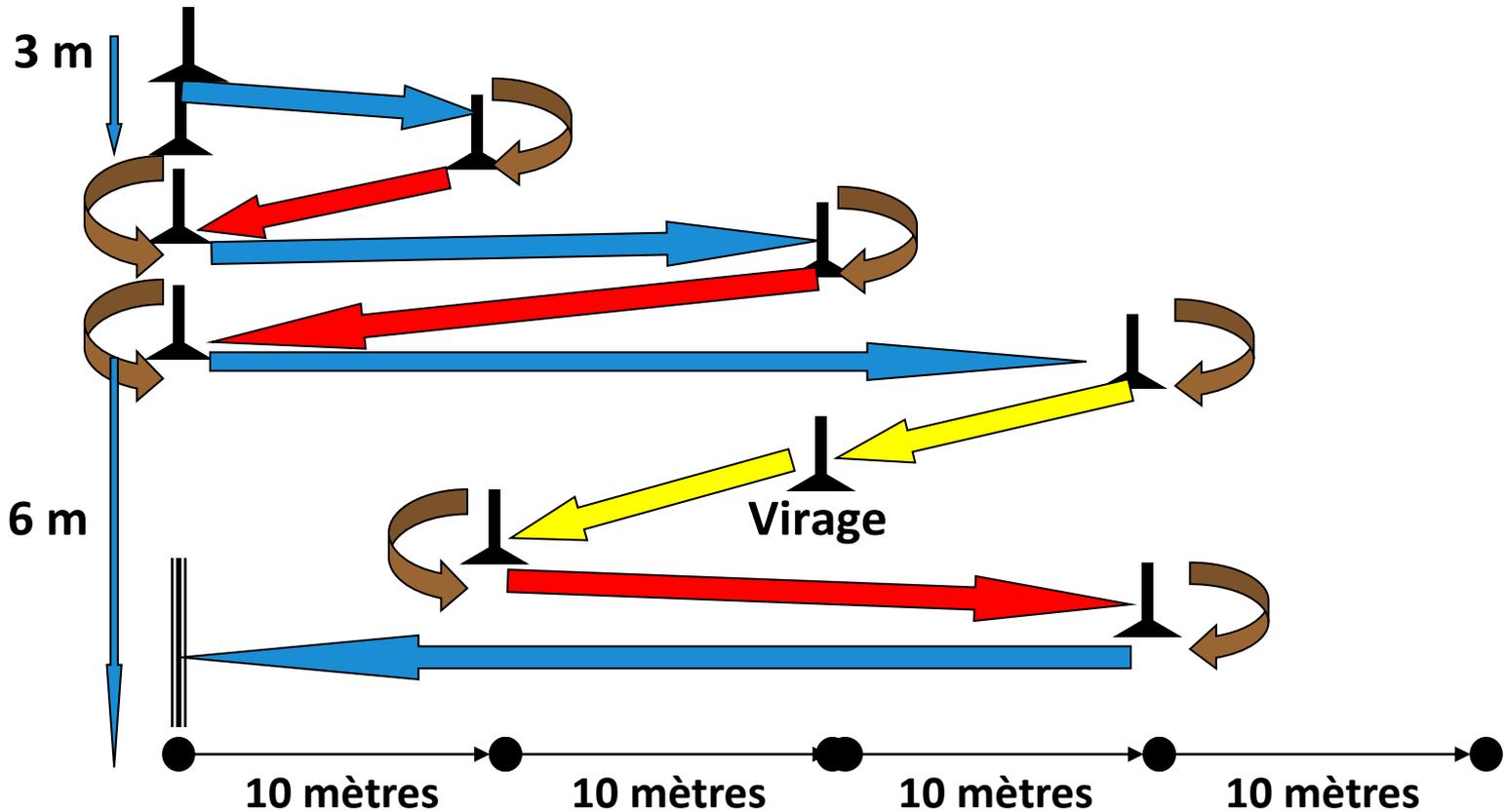
Commencez en marche arrière, puis marche avant, etc.

Au départ, mettez vos deux pieds l'un à côté de l'autre derrière la ligne. Pour la suite, un pied qui touche la ligne est suffisant.





# Test Physique pour les Arbitres de Floorball N° 3 : Parcours technique



En avant



En arrière



De côté

Limite de temps : varie d'un pays à l'autre,  
de 42 secondes à 48 secondes



# Chapitre 6

# L'Essentiel de l'Arbitrage

# Principes Ethiques

International Floorball Federation  
(Commission d'Arbitrage)



L'objectif principal des principes éthiques est d'aider l'arbitre à comprendre les valeurs fondamentales sur lesquels se basent un arbitrage bon, fiable et équitable.

C'est le devoir de l'arbitre d'assurer le fait qu'un match ou une compétition se jouent dans les règles et avec un esprit de fair-play. L'arbitre est la personne qui a la responsabilité du fair-play.



# EQUITE

L'équité est la base la plus essentielle de l'arbitrage et elle est présente en tout point dans le sport.

# HONNETETE

L'honnêteté est une partie importante de l'impartialité.

L'arbitre doit être honnête envers le sport, envers les compétiteurs et envers lui-même.



# HONNETETE

Il est important d'être honnête envers soi-même. L'arbitre doit être capable d'admettre ses erreurs et d'accepter le fait qu'il puisse prendre des décisions mauvaises ou erronées. Les joueurs et coaches respectent et apprécient un arbitre capable d'admettre ses propres erreurs.

Ce type d'arbitre peut aussi s'améliorer lui et ses actions, car il est bien connu qu'un des meilleurs moyens de progresser est d'apprendre de ses erreurs.



# OBJECTIVITE

L'arbitre doit être objectif. Cela implique que l'arbitre doit éviter les liens émotionnels et économiques avec les joueurs ou la compétition, qui peuvent compromettre son objectivité.

C'est le devoir de l'arbitre d'assurer le caractère équitable et impartial du match ou de la compétition. Si certains gestes ou actions semblent suspects et non objectifs, alors son impartialité est compromise.

Un match dirigé avec succès requiert de la communication avec les joueurs, les coaches et l'organisation avant, pendant et après le match.



# INDEPENDANCE

Le résultat du match ou de la compétition ne doit avoir aucune importance pour l'arbitre.

Il est parfaitement clair que l'arbitre ne doit pas placer de pari sur un match auquel il participe. En fait, il vaut mieux que l'arbitre ne parie pas du tout sur le sport qu'il arbitre.



# RESPONSABILITE

L'arbitre doit être conscient de sa responsabilité envers le déroulement du match et envers la sécurité des joueurs.

L'arbitre doit aussi pouvoir prendre en compte les circonstances, l'âge des joueurs, le niveau de jeu et l'importance du match.

L'arbitre doit se souvenir que pour les joueurs, le match est souvent le temps fort du jour ou de la semaine, et qu'il faut donc respecter le match. Un arbitre responsable doit prendre l'éducation au sérieux et essayer de se développer pour avoir la possibilité de gérer toutes les tâches d'arbitrage qu'on lui confie.

Responsabilité signifie également engagement. L'arbitre doit se préparer pour le match avec attention et arriver sur place suffisamment tôt avant le match.



# RESPONSABILITE

L'arbitre doit connaître les régulations concernant le sport et la sécurité, et obéir précisément aux règles. Il doit connaître les règles du jeu et comprendre l'esprit du jeu. De plus, l'arbitre doit être capable de lire le jeu pour que la sécurité des joueurs ne soit pas compromise, et que personne ne tire d'avantage à violer les règles du jeu. En lisant correctement le jeu, l'arbitre doit maintenir l'ordre sur le terrain.

L'arbitre responsable est loyal envers le sport, les organisateurs de la compétition ainsi que les participants et les autres arbitres. Il tient ses engagements et prend soin des tâches d'arbitrage qui lui sont confiées.



# OUVERTURE D'ESPRIT

L'arbitre doit être ouvert et constructif avec les joueurs, les coaches, les spectateurs et les autres arbitres.

Il doit admettre ses erreurs et accepter les critiques.



# EGALITE

Le sport doit être ouvert à tous. Chaque personne, indépendamment de son âge, sexe, race ou nationalité, doit bénéficier d'une opportunité égale de participer.

L'égalité fait partie du fair-play. C'est le rôle de l'arbitre de s'assurer que le fair-play soit appliqué. Il doit immédiatement réagir à un comportement insultant ou qui peut être considéré comme raciste.

Le sport est principalement un mouvement de la jeunesse où l'arbitre a un rôle important d'éducateur. Il doit connaître par cœur les "règles du jeu" de la vie et de la société et guider les joueurs à agir en accord avec celles-ci. Améliorer l'interaction sociale entre les joueurs fait aussi partie du rôle de l'arbitre.



# Chapitre 7

# L'Essentiel de l'Arbitrage

# Règles du Jeu

International Floorball Federation  
(Commission d'Arbitrage)



# Règles du Jeu

L'arbitre de Floorball doit bien connaître les règles du jeu et doit savoir comment interpréter et ajuster ces règles en tant qu'arbitre d'un match de Floorball.

De plus, l'arbitre doit avoir de bonnes connaissances des règles internationales de compétition en place, connaître les bases du fonctionnement d'un secrétariat de match et savoir comment remplir une feuille de match.

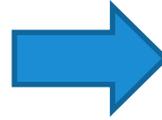
Comme les règles de la compétition et les feuilles de matchs varient entre les fédérations nationales, nous ne les verrons pas ici.

Les diapositives suivantes présentent les fondamentaux des règles et éclairent quelques points importants.



# Règles du Jeu

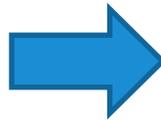
Généralement, tout le monde a le sentiment qu'il "**VOIT**" les situations "**CORRECTEMENT**" en fonction de leur propre relation avec le match en cours



- arbitre
- observateur d'arbitre
- joueur (propre ↔ adversaire)
- spectateur (propre ↔ adversaire)
- journaliste
- autre



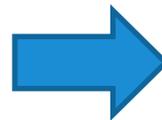
**Ainsi une même situation peut être interprétée de nombreuses manières différentes**



"Tu n'as pas poussé ?!" ↔ "La balle était au milieu !"  
"Charge !" ↔ "Epaule contre épaule !"  
"Qu'est-ce que j'ai fait ?!" ...



**CEPENDANT, LA DECISION DE COMMENT CONTINUER LE JEU EST TOUJOURS PRISE PAR L'ARBITRE**



**=> PAS DE FAUTE**  
**=> AVANTAGE**  
**=> COUP FRANC**  
**=> PENALITE ...**



# REGLES DU JEU IFF

## Les Règles du Jeu comportent 10 chapitres :

- Chapitres 1 - 4: Rink, Temps de jeu, Participants, Equipement
- Chapitre 5: Situations arrêtées
  - » Engagement, remise en jeu, coup franc, pénalty
- Chapitre 6: Pénalités
  - » 2 min, 5 min, 2 + 10 min et Pénalités de Match 1-3
- Chapitre 7: Buts
  - » buts accordés, buts correctement et incorrectement marqués
- Chapitres 8 – 9: Signes de situations de jeu, signes de fautes
- Chapitre 10: Plan du terrain de jeu

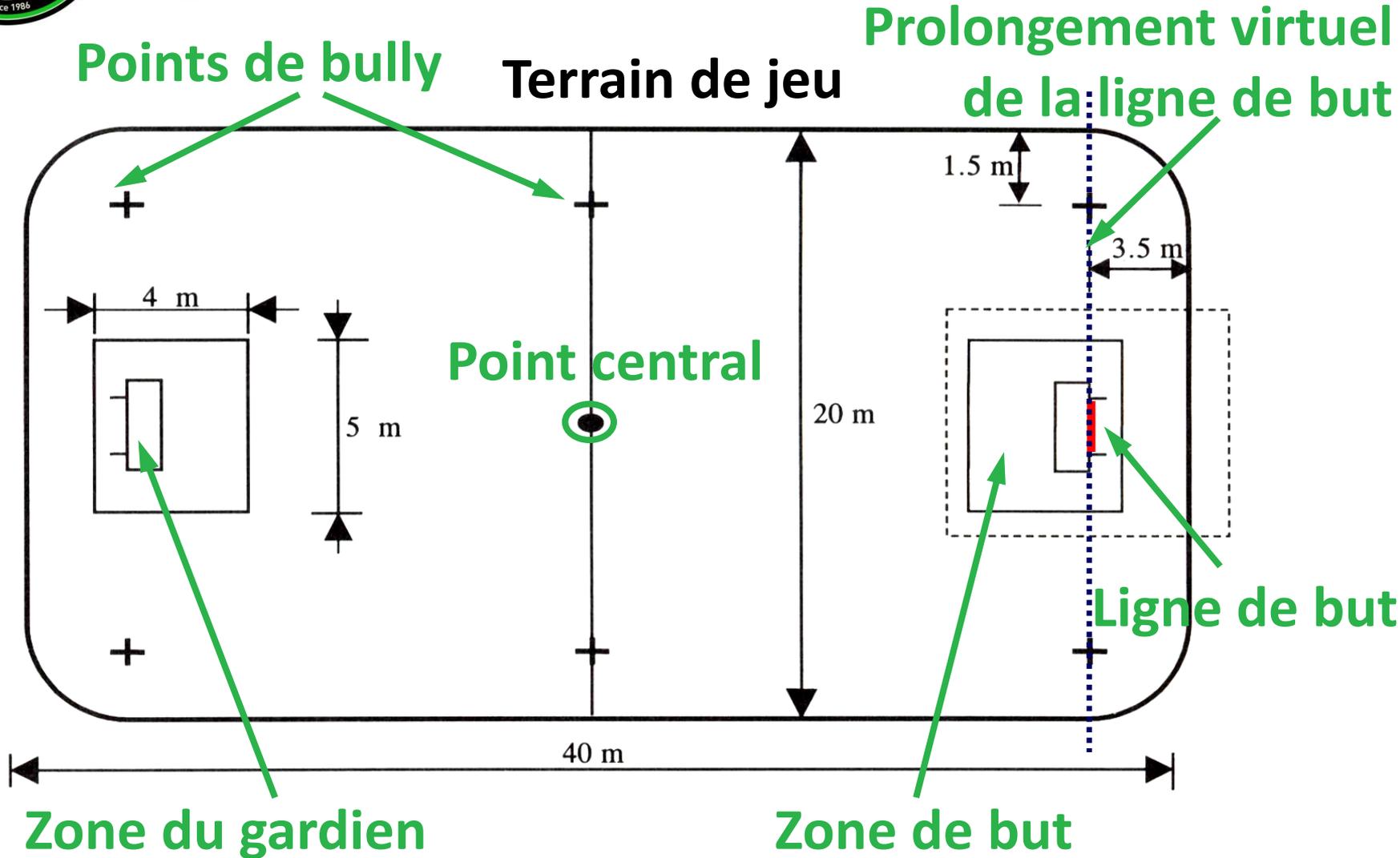


# ZONE DE JEU

- Dimensions du terrain **101**
- Marquages du terrain **102**
- Buts **103**
- Zones de remplacement **104**
- Secrétariat et banc des pénalités **105**
- **Inspection du terrain 106**
  - » vérifiez la zone de jeu bien avant le début du match
  - » portez une attention particulière aux filets de but, marquages du terrain, marquages des zones de remplacement et sécurité autour du rink
  - » assurez vous que les défauts possibles soient corrigés



# PLAN DU TERRAIN DE JEU





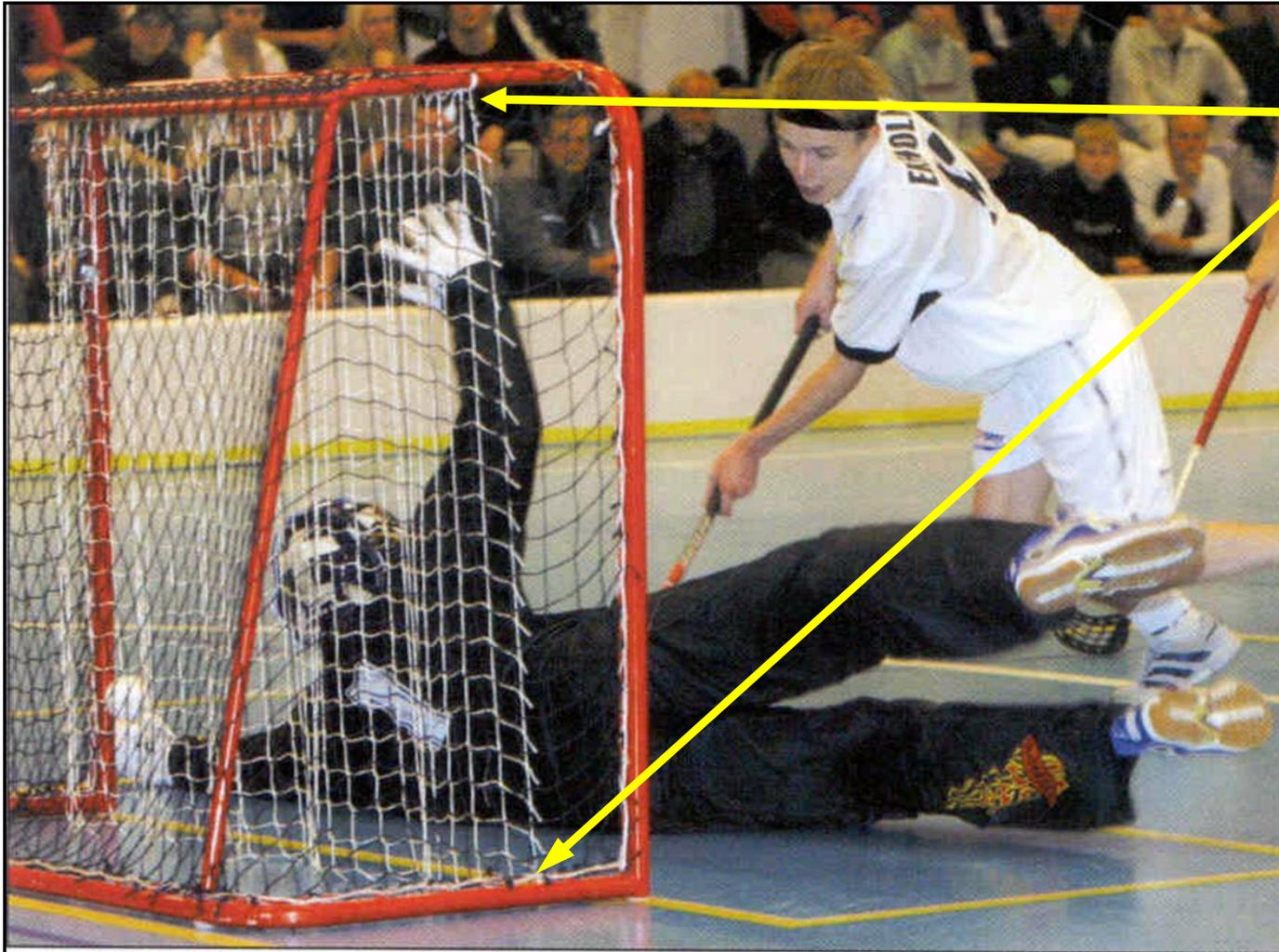
# PLAN DU TERRAIN DE JEU



Ligne de but

Zone du  
gardien

Zone de but

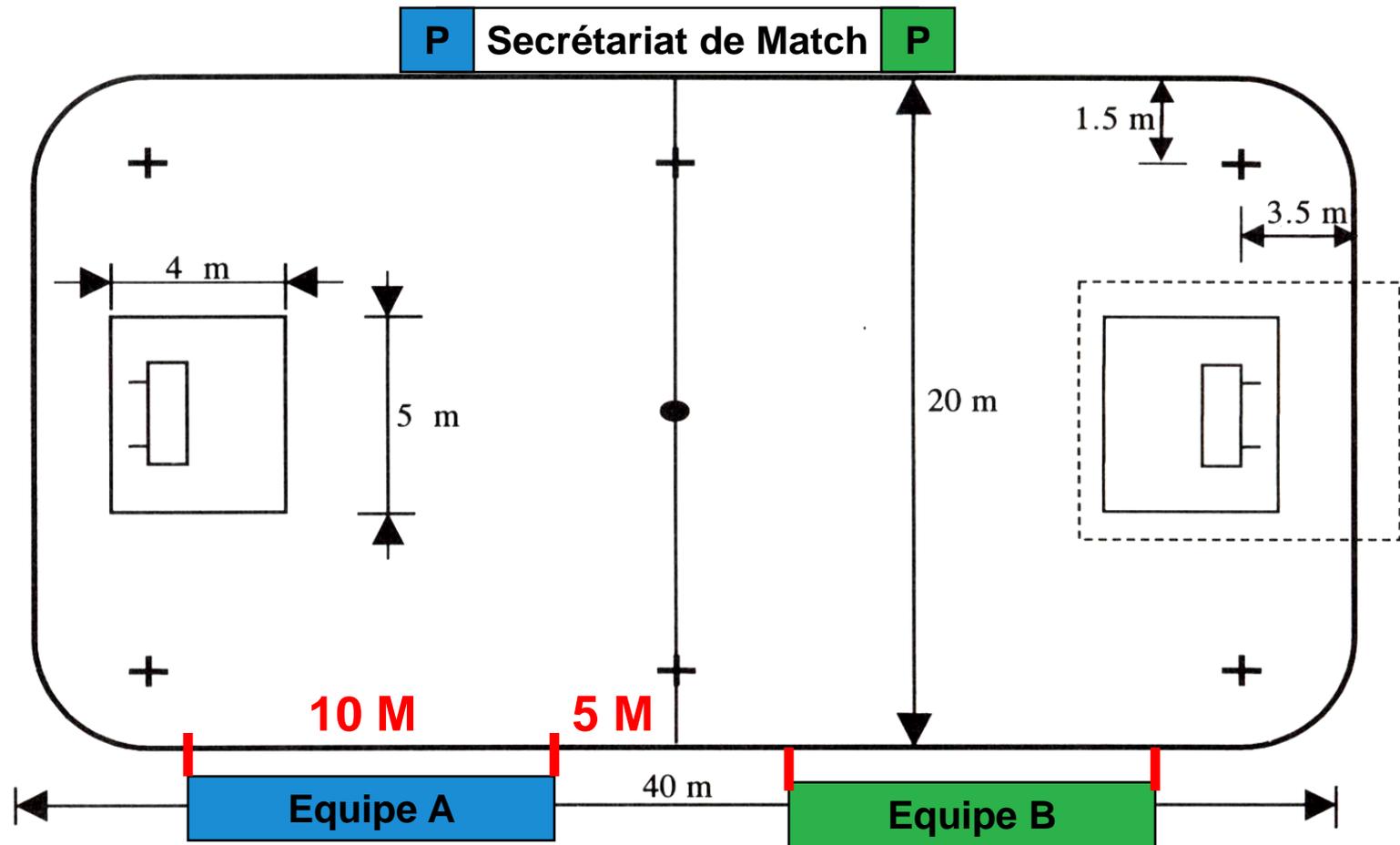


## Filet interne

- 20 cm derrière la barre transversale
- Attaché seulement en haut



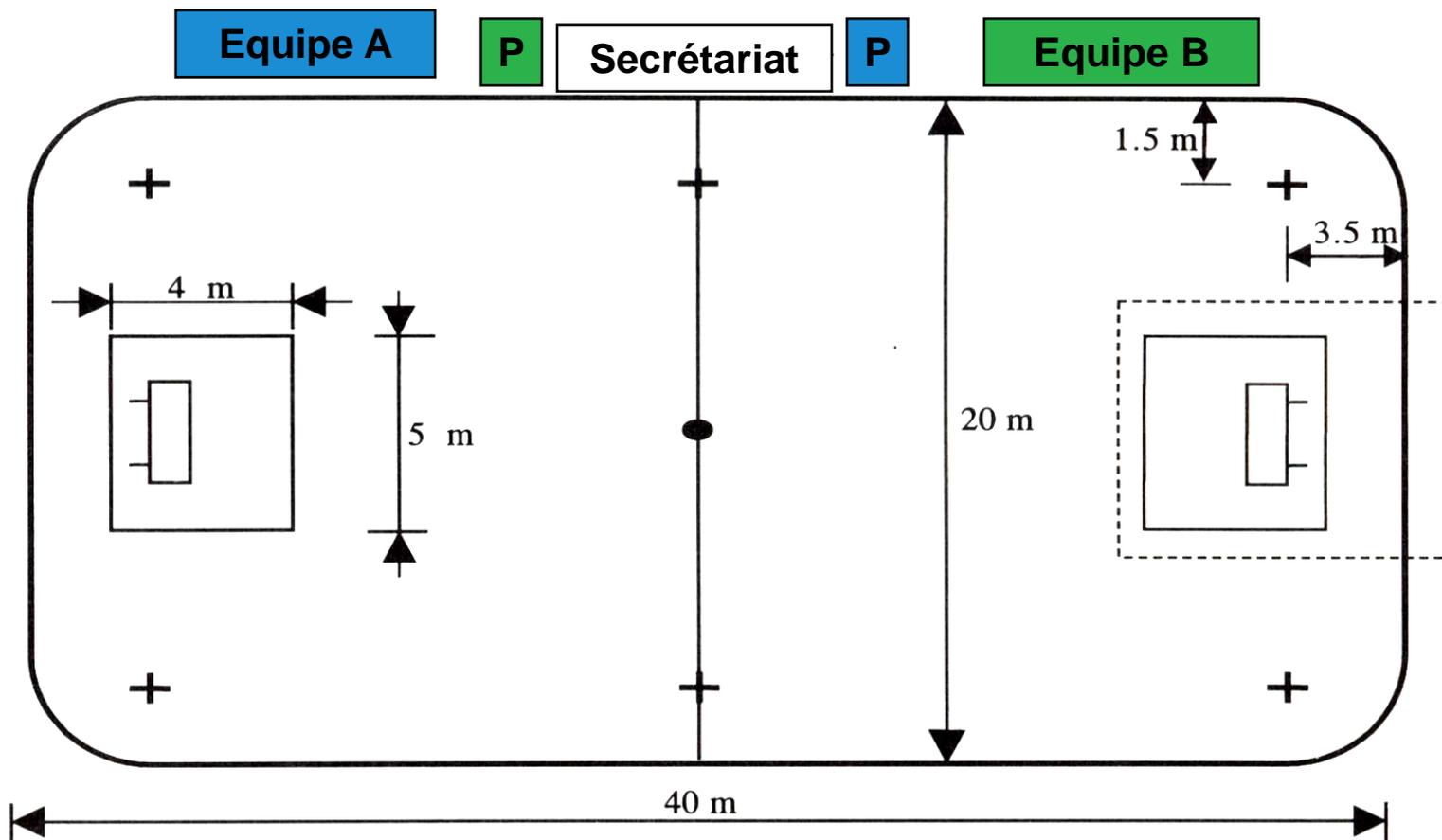
# Secrétariat et bancs de remplacement sur les côtés opposés du rink





# Secrétariat et bancs de remplacement sur le même côté du rink

Dans ce cas il doit y avoir un espace de 2 m. minimum  
entre les bancs de pénalité et les bancs de remplacement



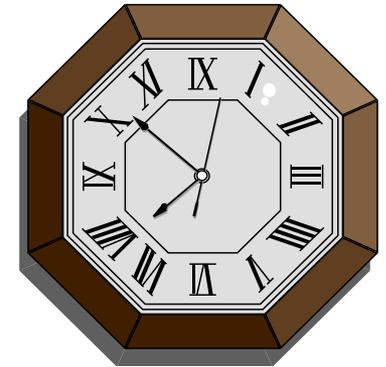


# 2 TEMPS DE JEU

## 201 TEMPS DE JEU REGULIER

1 3 \* 20 min, pauses de 10 min

- 3 \* 15 min (2 \* 15 min), pauses de 2 min
  - » Le chronométrage de la pause doit commencer immédiatement à la fin de la période
  - » Les équipes sont responsables du fait d'être revenues sur le terrain à temps pour reprendre le jeu immédiatement après que la pause soit terminée.
- L'**équipe domicile** choisit son côté bien avant le début du match
  - » S'il y a un changement de côtés au milieu de la 3<sup>ème</sup> période, le changement doit être décidé bien avant le début de la 3<sup>ème</sup> période





# 2 TEMPS DE JEU



- Le temps de jeu doit être arrêté pour :
  - » buts
  - » pénalités
  - » pénaltys
  - » temps mort
  - » signe de l'arbitre
  - » 3 dernières minutes du match
- Les équipes ont droit à une pause de 10 minutes entre les périodes (seulement en match de 3 x 20 min.)
- Temps mort



# 201 TEMPS DE JEU REGULIER

## 201 TEMPS DE JEU REGULIER

### 2 Temps de jeu effectif

- Le temps doit être **arrêté à chaque fois que l'arbitre siffle**
- Le temps doit être **démarré**, quand la **balle** est en jeu = **a bougé**
- Arrêt exceptionnel → Triple sifflet de l'arbitre + signe
  - » balle endommagée
  - » morceaux du rink qui se séparent
  - » blessure
  - » mesure de l'équipement
  - » personnes ou objets non autorisés sur le terrain
  - » lumières qui s'éteignent en partie ou totalement
  - » déclenchement accidentel du signal sonore de fin





# 201 TEMPS DE JEU REGULIER

- 2 En cas de temps de jeu continu (non effectif), le chronomètre **doit être arrêté en cas de:**
- **But**
  - **Pénalité**
  - **Penalty**
  - **Temps mort**
  - **Triple sifflet de l'arbitre** pour arrêt exceptionnel
  - Les **3 dernières minutes** de temps régulier doivent toujours être en temps effectif



# 202 TEMPS MORT

## 202 TEMPS MORT

- 1 Pendant le match, chaque équipe a le droit de demander un seul temps mort
  - Peut être demandé à n'importe quel moment par un **capitaine / membre du staff d'une équipe y compris en rapport aux buts et pénaltys, pénaltys tirés après les prolongations exclus**
  - S'il est demandé pendant une interruption, il doit être effectué immédiatement, mais si les arbitres considèrent que cela affecte négativement la situation de jeu pour l'équipe opposée, le temps de jeu devra être effectué à la prochaine interruption





# 202 TEMPS MORT

## 1 SUITE

- Un temps mort demandé doit **toujours** être effectué
  - » sauf après un but, où une équipe peut retirer la demande
  - » un joueur pénalisé ne peut pas participer
- Durée : **30 secondes**
  - » l'arbitre siffle le début et la fin





# 203 PROLONGATION

## 203 PROLONGATION

- 1 Si un match, qui doit être non nul, termine sur un score de parité
  - Une prolongation de 10 min doit être jouée jusqu'à ce qu'une équipe marque
  - Avant la prolongation, pause de 2 minutes, pas de changement de côté
  - Les mêmes règles de démarrage et arrêt du temps que pendant le temps de jeu régulier s'appliquent



# 203 PROLONGATION

## 203 SUITE

- Les temps de pénalités restantes après le temps de jeu régulier doivent continuer pendant la prolongation
- 601, 2: un joueur pénalisé ne peut pas quitter le banc des pénalités pendant la pause entre temps de jeu régulier et prolongation



# 204 PENALTYS

- 1 Cinq joueurs de champ de chaque équipe doivent tirer un pénalty chacun
  - **L'arbitre** décide quel **but** sera utilisé
  - L'arbitre effectue un tirage au sort entre les capitaines des équipes.  
Le **gagnant du tirage au sort** décide quelle équipe commencera les pénaltys.





# 204 PENALTYS

- Le capitaine ou officiel d'équipe doit donner une liste écrite à l'arbitre et au secrétariat avec le **nombre (5) de joueurs et l'ordre** dans lequel ils tireront les pénaltys
  - » Les arbitres sont responsables d'assurer que l'ordre soit respecté
  - » Un joueur pénalisé peut participer aux pénaltys s'il n'a pas reçu une pénalité de match
  - » Si un joueur inscrit reçoit une pénalité quelconque pendant les pénaltys, le capitaine de l'équipe doit choisir un nouveau joueur de champ pour remplacer le joueur pénalisé
  - » Si un gardien reçoit une pénalité quelconque pendant les pénaltys, il doit être remplacé par le 2<sup>eme</sup> gardien. S'il n'y a pas de 2<sup>eme</sup> gardien, l'équipe a au maximum 3 minutes pour équiper un joueur de champ qui n'est pas déjà inscrit, mais aucune partie de ce temps ne peut être utilisée pour s'échauffer
  - » Les gardiens (joueurs inscrits comme gardien sur la feuille de match) peuvent être échangés autant de fois que l'équipe le souhaite



# 204 PENALTYS

- Les pénaltys sont tirés une équipe après l'autre. Si après cela le score est toujours à égalité, les mêmes joueurs tirent un pénalty chacun jusqu'à ce qu'un résultat décisif soit atteint
  - » pendant les pénaltys supplémentaires, **l'ordre des joueurs peut être changé**
  - » un joueur ne doit pas tirer son 3<sup>ème</sup> pénalty tant que tous les joueurs inscrits de son équipe n'en ont pas tiré au moins deux, etc.
- L'équipe gagnante doit être considérée comme ayant gagnée avec un but supplémentaire
- Une équipe qui n'est pas en mesure d'inscrire 5 joueurs de champ ne sera autorisée à tirer qu'autant de pénaltys qu'elle a de joueurs inscrits. Ceci est également valable pendant de possibles pénaltys supplémentaires.



# 204 PENALTYS

- **Si le numéro du joueur qui va tirer/a tiré un pénalty est pas sur la feuille de match et le numéro est inscrit dans la liste des joueurs pour les pénaltys**, une erreur de l'arbitre s'est produite. L'équipe nominera un nouveau joueur sur la feuille de match pour remplacer le joueur qui n'est pas sur la feuille de match. Les performances du joueur qui n'est pas sur la feuille de match restent inchangées (but ou pas). Les arbitres doivent rapporter la situation.
- **Si le joueur inscrit pour tirer le pénalty est sur la feuille de match, mais le joueur n'est pas présent** ou pour une autre raison, **comme une blessure**, ne peut pas tirer le pénalty, l'équipe peut remplacer le joueur par un autre joueur. Les arbitres doivent rapporter la situation.



# 3 PARTICIPANTS

## 301 JOUEURS

**1** Chaque équipe peut utiliser un maximum de 20 joueurs

- Les joueurs peuvent être des **joueurs de champ** ou des **gardiens**
- Seuls les joueurs inscrits sur la **feuille de match** peuvent participer au match ou être dans la zone de remplacement



# 301 JOUEURS

## 301 JOUEURS

- 2 Pendant le jeu, au maximum 6 joueurs par équipe dont un seul gardien ou 6 joueurs seulement, peuvent être simultanément sur le terrain
- Pour que les arbitres puissent commencer un match, chaque équipe doit avoir au moins **5 joueurs de champ** et un **gardien** correctement équipé
  - **Pendant le jeu**, chaque équipe doit pouvoir jouer avec au moins **4 joueurs**
  - En cas de possible **forfait**, le score final sera 5 – 0



# Joueurs de champ

## CAPITAINE D'EQUIPE

Le capitaine doit porter un brassard. Le capitaine doit être inscrit avec "C" sur la feuille de match.

## CROSSE

Les crosses et palettes des joueurs doivent porter une marque de certification IFF. La palette ne doit pas être tranchante et la courbure ne doit pas dépasser 30 mm.

Palette et manche doivent être produits par la même marque.



## EQUIPEMENT

Les joueurs ne doivent pas porter d'équipement qui puisse provoquer des blessures



## JOUEURS

Max 20 joueurs.

6 (5+1) joueurs sur le terrain simultanément.

Remplacements libres.

## VETEMENTS

Tenues similaires:  
Maillots, shorts,  
chaussettes

L'équipe visiteur change de tenue si les arbitres estiment que les équipes ne peuvent être différenciées.

Tous les joueurs doivent porter des chaussures de sport.



## PENALITES

Si un gardien reçoit une ou plusieurs pénalités de 2 minutes, le capitaine doit choisir un joueur de champ qui n'est pas déjà pénalisé, pour purger la pénalité.

Le gardien est considéré comme un joueur de champ s'il quitte entièrement sa zone pendant le jeu.



# Gardiens

## EQUIPEMENT

Le gardien doit être équipé d'un maillot et d'un pantalon long.

Le gardien ne doit pas utiliser de crosse et doit porter un casque facial.

Le gardien doit être inscrit avec "G" sur la feuille de match.

## EN CAS DE BLESSURE

L'équipe a au maximum 3 minutes pour équiper correctement un remplaçant.



# 302 REMPLACEMENT DE JOUEURS

## 302 REMPLACEMENT DE JOUEURS

- 1 Peuvent se dérouler à n'importe quel moment et un nombre de fois illimité pendant un match
  - Doivent être effectués dans **la propre zone de remplacement** d'une équipe
  - Le joueur qui quitte le terrain doit être en train de passer par-dessus le rink avant qu'un remplaçant puisse entrer.
    - » Un joueur blessé qui quitte le terrain en dehors de sa propre zone de remplacement ne doit pas être remplacé avant que le jeu ne soit interrompu



# 303 GARDIENS

## 303 REGLES PARTICULIERES POUR LES GARDIENS

- 1 Tous les gardiens doivent être inscrits sur la feuille de match
  - Un joueur inscrit comme gardien **ne doit pas** participer **comme joueur de champs**, avec une crosse, pendant le même match
  - Si une équipe n'a pas de gardien remplaçant et que le gardien en jeu **est blessé / est pénalisé** de **2 + 10 / 5 / PM1 / PM2 / PM3**
    - » Le gardien peut être remplacé par un **joueur de champ**
    - » Maximum **3 min** pour équiper correctement le remplaçant, aucune partie de ce temps ne peut être utilisée pour s'échauffer



# 303 GARDIENS

## 303 REGLES PARTICULIERES POUR LES GARDIENS

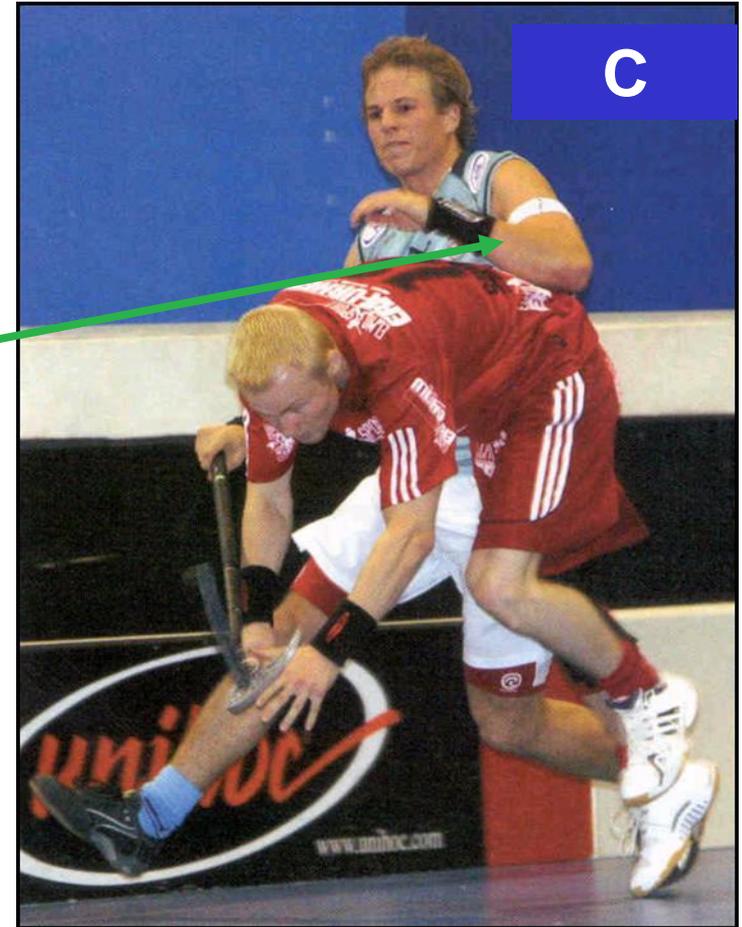
- 2 Si un gardien quitte entièrement sa zone de but pendant le jeu, il doit être considéré comme un joueur de champs, mais sans crosse
- On considère que le gardien a entièrement quitté sa zone de but quand **aucune partie de son corps ne touche le sol à l'intérieur de sa zone de but**
    - » Les **lignes de bordure** appartiennent à la zone de but
    - » Le gardien a le droit de sauter à l'intérieur de sa zone de but



# 304 REGLES POUR LES CAPITAINES

## 404 EQUIPEMENT DES CAPITAINES

- Chaque équipe doit avoir un **capitaine d'équipe**, qui doit être inscrit sur la **feuille de match**
- Le capitaine d'équipe doit porter un **brassard**
- Chaque capitaine d'équipe est **habilité à parler** aux arbitres
- **Obligation d'aider** les arbitres
  - » Un capitaine pénalisé perd son droit de parler aux arbitres, à moins que les arbitres s'adressent à lui directement





# 305 OFFICIELS D'EQUIPE

## 305 OFFICIELS D'EQUIPE

### 1 Maximum **cinq** personnes par équipe

- Seules les personnes inscrites sur la **feuille de match** ont le droit d'être dans leur propre zone de remplacement
- Les officiels d'équipes ne doivent pas pénétrer le terrain sans la permission des arbitres (excepté pendant le temps mort)
- Tout le coaching doit avoir lieu depuis la **propre zone de remplacement** de l'équipe
- Si un officiel d'équipe est aussi inscrit comme joueur, il doit toujours être considéré joueur dans toute situation ambiguë concernant des fautes dans la zone de remplacement



# 305 OFFICIELS D'ÉQUIPE

- Avant le match, un officiel d'équipe doit signer la feuille de match, et après le match aucune modification ne doit être autorisée, à l'exception de possibles corrections des numéros de joueurs

## *Interprétations:*

- Si le numéro d'un joueur est correct dans la liste des joueurs qu'une équipe a fourni, mais incorrect dans la feuille de match, **l'équipe qui a signé la feuille de match est responsable.** L'équipe sera donc sanctionnée avec la pénalité associée.
- Les **modifications à la feuille de match sont permises** avant le sifflet de début du match, mais les **arbitres doivent être informés** avant que les modifications soient inscrites sur la feuille de match.



# 306 ARBITRES

## 306 ARBITRES

1 Un match doit être dirigé et contrôlé par deux arbitres égaux en responsabilités

- **droit d'arrêter un match** s'il y a un risque évident que le match ne puisse être continué dans les règles

## 402 TENUE DES ARBITRES

1 Les arbitres doivent porter des maillots d'arbitre, des shorts noirs et des chaussettes noires (genou)

## 408 EQUIPEMENT DES ARBITRES

2 Sifflet en plastique de taille moyenne, équipement de mesure et carton rouge





# 307 SECRETARIAT

## 307 SECRETARIAT

### 1 Doit être **neutre**

- Responsabilité de la feuille de match
- Responsabilité du chronométrage
- Possibles annonces au micro

## 409 EQUIPEMENT DU SECRETARIAT

- 1 Le secrétariat doit avoir tout l'équipement nécessaire à ses responsabilités

*Consultez les directives pour secrétariat !*



# 4 EQUIPEMENT

L'équipement doit être approuvé par l'IFF et marqué en conséquence.



## 401 TENUES DES JOUEURS

- 1 Tous les joueurs de champs doivent porter une tenue exactement identique composée de **maillots**, **shorts** et **chaussettes (genou)**. **Les femmes peuvent porter des jupes courtes ou des robes (maillot et jupe en un morceau) au lieu de shorts**
  - **L'équipe visiteur** est obligée de changer de tenue, si les arbitres considèrent que les équipes ne peuvent pas être différenciées par leur tenue.
- 2 Les gardiens doivent porter des maillots et des **pantalon longs**

*Interprétations!*





## *Interprétations: Equipement*

### EQUIPEMENT

- Pendant les matchs officiels il est seulement possible d'utiliser des crosses, parties de crosse (manches et palettes), balles, rinks, buts et casques faciaux de gardiens qui sont **approuvés par l'IFF et marqués en conséquence.**
- Si l'équipement d'un joueur n'est pas en accord avec les règles, l'arbitre a le **droit de refuser sa participation au match** tant qu'il n'a pas corrigé l'équipement non conforme.





# *Interprétations: Tenues des joueurs*

## 401 TENUES DES JOUEURS

- Tous les joueurs inscrits sur la feuille de match doivent porter la **tenue d'équipe**. Sur le banc de remplacement, il est autorisé de porter un survêtement par-dessus la tenue d'équipe.
- Si des protège-tibias sont utilisés, les chaussettes doivent être remontées jusqu'au genou pendant le match entier. Sinon, les chaussettes peuvent être baissées.
- Les **équipements médicaux** approuvés sont permis.
- Les **bandeaux élastiques de tête** sans nœuds sont permis.
- Actions en violation de la règle "401 Tenues des joueurs":
  - » **Aucune partie de la tenue ou de l'équipement personnel ne doit être dangereuse, y compris les équipements médicaux.** Les vêtements ou équipements dangereux doivent être enlevés ou rendus inoffensifs en les recouvrant





INTERNATIONAL FLOORBALL FEDERATION (IFF)

Ordinary member of AGFIS/GAISF



# 401 TENUES DES JOUEURS

## 401 TENUES DES JOUEURS

- 3 Tous les maillots doivent être **numérotés** avec des nombres entiers différents entre 1 et 99 (1 est réservé aux gardiens)  
Si un joueur avec un numéro incorrect participe au match, la feuille de match doit être corrigée et la faute doit être signalée à l'autorité administrative.
- 4 Tous les joueurs doivent porter des **chaussures de sport d'intérieur**. Les chaussettes ne doivent pas être portées par-dessus les chaussures.
  - Si un joueur perd une ou deux chaussures pendant le jeu, il peut continuer à jouer jusqu'à la prochaine interruption



# 403 EQUIPEMENT DES GARDIENS



## 403 EQUIPEMENT DES GARDIENS

- 1 Ne doit pas utiliser une **crosse**
- 2 Doit porter un casque facial, en accord avec les Règles de Matériel IFF, et marqué en conséquence
- 3 Ne peut utiliser aucun type de protections, qui couvrent plus que le corps du gardien, par exemple des épaulières
  - Le **casque** et des **gants fins** sont permis
  - Toutes formes de substances **adhésives** et **glissantes** sont interdites
  - Aucun **objet** ne peut être placé dans ou sur la cage de but



# 4 EQUIPEMENT

## 405 EQUIPEMENT PERSONNEL

1 Les joueurs ne doivent pas utiliser d'équipement qui **peut causer une blessure**

- Notamment équipements de protection et médicaux, montres, boucles d'oreilles, etc.
- Les exceptions peuvent seulement être permises par l'autorité administrative sur requête écrite
- Les arbitres doivent déterminer ce qui peut être dangereux
- A porter de préférence en dessous de la tenue
- **Les couvre-chefs** sont interdits
  - » Excepté les bandeaux élastiques sans nœuds





# 406 BALLE

## 406 BALLE

- 1 Doit être approuvée par l'IFF et marquée en conséquence.

La surface de la balle doit être d'une couleur unie, non fluorescente. La couleur intérieure de la balle ne peut pas non plus être fluorescente.





# 407 CROSSE

## 407 CROSSE

- 1 Doit être approuvée par l'IFF et marquée en conséquence
  - Seul le **raccourcissement** est permis, aucune autre modification du manche
  - Changer la palette est permis si la palette est approuvée avec la même manche, et qu'elle est de la même marque
  - Le manche peut être recouvert au-dessus de l'inscription de grip
    - » Aucune inscription officiel ne doit être couverte
- 2 La palette ne doit pas être tranchante et sa courbure ne doit pas excéder **30 mm**
  - Seul **courber la palette** est permis, aucune autre modification de la palette
  - La courbure est mesurée du point interne le plus haut de la palette
  - Il est permis de recouvrir le joint entre palette et manche
    - » Maximum 10 mm de la partie visible de la palette peut être couverte





# 410 CONTRÔLE DE L'EQUIPEMENT

## 410 CONTRÔLE DE L'EQUIPEMENT

### 1 Les arbitrent doivent décider du contrôle et de la mesure de tout équipement

- Doit être inspecté avant et pendant le match
- L'équipement incorrect découvert avant le match doit être **corrigé**
- L'équipement incorrect découvert pendant le match doit amener une **pénalité** appropriée
  - » Excepté l'équipement personnel et des défauts mineurs de crosse
  - » Une seule pénalité par match pour les fautes concernant les tenues des joueurs et le brassard de capitaine
- Tout équipement incorrect doit être **rapporté**



# 410 CONTRÔLE DE L'ÉQUIPEMENT

## 2 Le capitaine peut demander **le contrôle d'une courbure et le contrôle d'une combinaison manche/palette**

- Le capitaine peut aussi pointer d'autres infractions dans l'équipement des adversaires
  - » Dans ce cas les arbitres décident d'agir ou non
- Une mesure peut être demandé à tout moment
  - » Elle ne doit pas être effectuée avant que le jeu soit interrompu
- Si demandée pendant une interruption, elle doit être effectuée immédiatement
  - » Sauf si cela affecte négativement l'équipe adverse → arrêt suivant
- Seulement une mesure par équipe et par interruption
- Seuls les deux **capitaines** et le **joueur** avec l'équipement à mesurer doivent être présent au secrétariat de match



# 5 SITUATIONS ARRETEES

- engagement
- remise en jeu
- coup franc (avec ou sans pénalité)
- pénalty (avec ou sans pénalité)





# 5 SITUATIONS ARRETEES

## 501 REGLES GENERALES POUR SITUATIONS ARRETEES

- 1 Dont **engagement, remise en jeu, coup franc** et **pénalty**
- 2 Les arbitres doivent **siffler une fois, montrer les signes** prescrits et **montrer le lieu** de la situation arrêtée
  - Signe de la faute seulement si considéré nécessaire
    - » Toujours en cas de pénalités ou pénaltys
  - La balle peut être jouée après le sifflet si elle ne bouge pas et qu'elle est au bon endroit
    - » La balle ne doit pas obligatoirement être à un arrêt complet ou à l'endroit exact, si selon les arbitres le jeu n'en est pas affecté



# 5 SITUATIONS ARRETEES

## 501 REGLES GENERALES POUR SITUATIONS ARRETEES

- 3** Une situation arrêtée ne doit pas être retardée de manière déraisonnable
- Les arbitres décident de ce qui peut être considéré un retard déraisonnable
  - Si une situation arrêtée est retardée, les arbitres doivent, si possible, avertir les joueurs avant d'agir d'une quelconque manière



# 502 ENGAGEMENT

## 502 ENGAGEMENT

- 1** Au point central, au début de chaque période et pour confirmer un but correctement marqué
  - Chaque équipe doit être de son propre côté derrière la ligne centrale
  - Un but marqué en prolongation ou sur un pénalty décisif pour le résultat du match ou après la fin d'une période ne doit pas être confirmé par un engagement
- 2** Doit être utilisé, si le jeu est interrompu et qu'il est impossible de donner à l'une des deux équipes une remise en jeu, un coup franc ou un pénalty





# 502 ENGAGEMENT

## 502 ENGAGEMENT

- 3 Doit être réalisé au **point d'engagement le plus proche**, à partir du lieu où la balle se trouvait avant l'interruption
- 4 Tous les joueurs, exceptés ceux qui jouent l'engagement, doivent immédiatement se placer à au moins **3 m** de la balle
  - Crosses incluses
  - Avant l'engagement, les arbitres doivent vérifier que les équipes soient prêtes et que tous les joueurs aient pris une position à une distance correcte



# 502 ENGAGEMENT



## 5 Exécution d'un engagement

- » **Pas de contact physique** avant l'engagement
- » Les deux joueurs font **face** au côté de l'équipe opposée
- » **Les pieds** doivent être perpendiculaires à la ligne centrale, les deux pieds à la même distance de la ligne centrale
- » La crosse doit être **tenue normalement**, les deux mains au-dessus de la ligne de limite de prise
- » **Les palettes** doivent être perpendiculaires à la ligne centrale
- » **La balle** doit être au centre des palettes, sans toucher les palettes
  - \* le joueur de **l'équipe défendante** choisit de quel côté il pose sa crosse
  - \* sur la ligne centrale, c'est le joueur de **l'équipe visiteur** qui choisit le côté
- » Les joueurs doivent suivre les instructions des arbitres → un arbitre peut forcer une **substitution**
- » L'équipe visiteur doit faire ses remplacements en premier avant l'engagement

## 6 Un engagement **peut aller** directement dans le but



# Engagement

## Exécuter un engagement

- lieu : point d'engagement le plus proche
- au milieu l'équipe visiteur choisit le côté
- sur la ligne de but l'équipe défendante choisit le côté
- les joueurs ne peuvent pas être en contact physique
- les pieds à la même distance de la ligne centrale
- palettes et pieds perpendiculaires à la ligne centrale
- balle au milieu des deux palettes
- crosse tenue de manière normale
- autres joueurs à 3 mètres de distance
- l'engagement peut aller directement dans le but



## Quand faire un engagement ?

- en général quand une situation inhabituelle s'est produite, ou quand le jeu est interrompu mais qu'il est impossible de décider de donner un coup franc à l'une ou l'autre équipe; décidez vous-même



# 503 EVENEMENTS MENANT A UN ENGAGEMENT

## 503 EVENEMENTS MENANT A UN ENGAGEMENT

- 1 La balle est **endommagée** involontairement
- 2 La balle n'est **pas correctement jouable**
- 3 **Des morceaux du rink** se sont **séparés** et la balle vient à proximité du lieu
- 4 **Le but** est **déplacé** involontairement et ne peut pas être remis à sa place en un temps raisonnable
  - Responsabilité des **gardiens** de replacer leur but
- 5 **Une blessure grave** se produit
  - Si ceci est soupçonné, le jeu doit être interrompu immédiatement



# 503 EVENEMENTS MENANT A UN ENGAGEMENT

- 6 Une situation anormale** se déroule pendant le jeu
- Les arbitres décident de ce qui doit être considéré anormal
  - Toujours quand
    - » des personnes ou objets non autorisés sont sur le terrain
    - » l'éclairage s'éteint en partie ou totalement
    - » le signal de fin résonne par erreur
    - » l'arbitre est touché par la balle et ceci a un effet significatif sur le jeu
- 7 Un but est refusé** alors qu'aucune faute menant à un coup franc n'a été commise
- la balle va dans le but sans passer la ligne de but

*Interprétations!*





## *Interprétations:* **EVENEMENTS MENANT A UN ENGAGEMENT**

### **503 EVENEMENTS MENANT A UN ENGAGEMENT**

6 UNE SITUATION ANORMALE SE DEROULE PENDANT LE JEU

- Ceci inclut la situation où **la crosse d'un joueur qui est sur le banc de remplacement touche involontairement la balle, la partie de la crosse où la balle touche étant dans le terrain.** Les arbitres doivent avertir l'équipe. Si la situation se répète après l'avertissement, cela sera interprété comme un surnombre de l'équipe.
- Si la **balle est joué volontairement** depuis le banc de remplacement, cela doit être interprété comme un sabotage du jeu.



# 503 EVENEMENTS MENANT A UN ENGAGEMENT

## 503 EVENEMENTS MENANT A UN ENGAGEMENT

**8 Un pénalty** ne se termine pas par un but

- Aussi si le pénalty est tiré de manière incorrecte

**9 Une pénalité différée** est appliquée

- L'équipe fautive prend et contrôle la balle
- L'arbitre considère que l'équipe non-fautive essaye de faire perdre du temps

**10** Une pénalité est appliquée pour une **faute qui n'est pas liée au jeu** (en dehors du terrain)

- Notamment si un joueur pénalisé pénètre le terrain avant que sa pénalité n'expire ou se termine



# 503 EVENEMENTS MENANT A UN ENGAGEMENT

## 503 EVENEMENTS MENANT A UN ENGAGEMENT

- 11** Les arbitres **ne sont pas en mesure de décider** la direction d'une remise en jeu ou d'un coup franc
  - Aussi quand des joueurs des deux équipes commettent des fautes simultanément
- 12** La décision des arbitres est **incorrecte**



# 504 REMISE EN JEU

## 504 REMISE EN JEU

**1** La balle quitte le rink → remise en jeu pour l'équipe non fautive

- Equipe fautive = l'équipe dont le joueur, ou l'équipement du joueur, a touché la balle en dernier avant qu'elle ne sorte du terrain



- Aussi quand un joueur, pour enlever la balle de la cage de but, touche le filet sans toucher la balle



# 504 REMISE EN JEU

## 504 REMISE EN JEU

2 Doit être effectuée à l'**endroit où la balle quitte le terrain** (à 1,5 m du bord du rink)

- Jamais derrière le prolongement virtuel des lignes de but  
→ point d'engagement le plus proche
- Si le jeu n'en est pas affecté, la balle peut ne pas être à un arrêt complet ou exactement au bon endroit
- Si la balle touche le plafond ou des objets au-dessus du rink  
→ remise en jeu effectuée à 1,5 m du bord du rink, à la même distance depuis la ligne centrale.



# 504 REMISE EN JEU

La balle quitte le terrain

La remise en jeu doit être faite ici

## 504 REMISE EN JEU

- 2 Doit être effectuée à l'endroit où la balle quitte le terrain
- Jamais derrière le prolongement virtuel des lignes de but
  - Remise en jeu derrière le prolongement virtuel de la ligne de but doit être faite au point d'engagement le plus proche

Prolongement virtuel de la ligne de but



# 504 REMISE EN JEU

## 504 REMISE EN JEU

- 3 Les adversaires doivent immédiatement se positionner à au moins **3 m** de la balle
  - **Crosses** incluses
- 4 La balle doit être **jouée avec la crosse** et **frappée** distinctement
  - Pas accompagnée, poussée ou levée sur la crosse
- 5 Le joueur effectuant la remise en jeu ne doit pas toucher la balle à nouveau, avant qu'elle n'aie touchée un autre joueur ou l'équipement d'un autre joueur
- 6 Une remise en jeu **peut aller** directement dans un but



# Remise en jeu et coup franc

## Exécution de remise en jeu et coup franc

- lieu : où la faute a été commise (coup franc) ou alors où la balle a quitté le terrain (remise en jeu, à 1,5 mètre du bord du rink)
- si c'est derrière la ligne de but prolongée, alors au point d'engagement le plus proche
- à minimum 3,5 mètres de distance de la zone du gardien (pour que l'équipe défendante aie 0,5 mètre pour former un mur)
- frapper la balle; pas la pousser/la soulever; 1 seule touche de balle
- adversaires à 3 mètres de distance
- peut aller directement dans un but

## Remise en jeu : Quand ?

- balle par-dessus le rink
- balle touche le plafond ou des objets au-dessus du rink (dans ce cas, remise à 1,5 mètre du bord du rink aussi)



# 505 EVENEMENTS MENANT A UNE REMISE EN JEU

## 505 EVENEMENTS MENANT A UNE REMISE EN JEU

### 1 Quand la balle

- passe par-dessus le rink
- touche le plafond ou n'importe quel objet au-dessus du rink



# 506 COUP FRANC

## 506 COUP FRANC

- 1 Quand une **faute** menant à un coup franc est commise → coup franc pour l'équipe non-fautive
  - Si possible, la **règle de l'avantage** doit être appliquée  
*Règle de l'avantage = si l'équipe non-fautive contrôle toujours la balle après la faute, elle doit avoir l'opportunité de continuer de jouer si cela leur donne un plus grand avantage qu'un coup franc*
  - Si le jeu est interrompu parce que l'équipe non-fautive perd le contrôle de la balle → coup franc à l'endroit où la faute a été commise à l'origine

*Interprétations!*



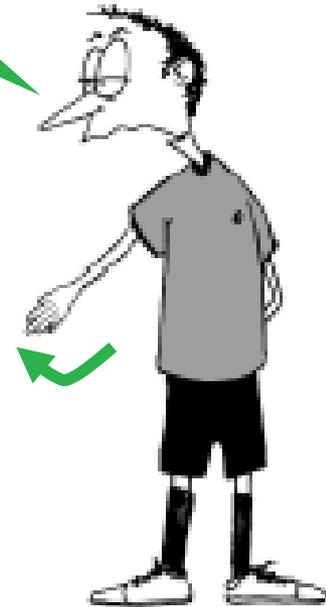
# Interprétations COUP FRANC

## 506 COUP FRANC

- Quand l'arbitre utilise la **règle de l'avantage**, cela doit être à la fois **vu** et **entendu** !

**JOUEZ !**

- Deux principes de base pour utiliser la règle de l'avantage :
  - » Utilisée surtout en **zone offensive**
    - Si la balle était dans la meilleure zone pour marquer mais que le jeu s'est déplacé vers le coin → coup franc
  - » Dans la zone défensive : uniquement pour des situations sans risques





# 506 COUP FRANC

## 506 COUP FRANC

### 2 Doit être tiré où la faute a été commise

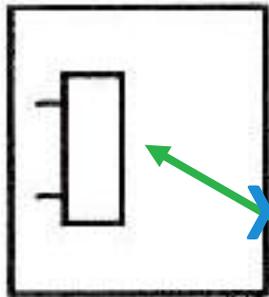
- Jamais derrière le prolongement virtuel des lignes de but
  - » Au point d'engagement le plus proche, comme pour les remises en jeu
- Jamais à moins de **3.5 m** de la zone du gardien
- Si le jeu n'en est pas affecté, la balle peut ne pas être à l'arrêt complet ou à l'endroit exact
- Si la faute est commise à moins de 1.5 m du bord du rink, le coup franc peut être déplacé à cette distance





# 506 COUP FRANC

+ **Lieu où la faute a été commise**



+ **Coup franc à 3.5 mètres de la zone du gardien**

- Déplacez vous rapidement à l'endroit du coup franc
- Montrez clairement le lieu correct
- Donnez à l'équipe non fautive une possibilité de jouer la balle rapidement
- Si l'équipe attaquante empêche les défenseurs de former un mur, l'équipe défendante doit avoir un coup franc (il est permis de se placer devant la ligne de défense)



# 506 COUP FRANC

## 506 COUP FRANC

- 3 Les adversaires doivent immédiatement se positionner à au moins **3 m** de la balle
  - **Crosses** incluses
- 4 La balle doit être **jouée avec la crosse** et **frappée** distinctement
  - Pas accompagnée, poussée ou levée sur la crosse
- 5 Le joueur effectuant la remise en jeu ne doit pas toucher la balle à nouveau, avant qu'elle n'ait touchée un autre joueur ou l'équipement d'un autre joueur
- 6 Une remise en jeu **peut aller** directement dans un but



# 507 FAUTES MENANT A UN COUP FRANC

## 507 FAUTES MENANT A UN COUP FRANC

- 1 Un joueur **tape, bloque, soulève** ou **tape du pied** sur **la crosse d'un adversaire** OU **retient un adversaire** ou **la crosse d'un adversaire**

- Si le joueur a joué la balle avant de taper la crosse de son adversaire, aucune action ne doit être prise





# 507 FAUTES MENANT A UN COUP FRANC

## 507 FAUTES MENANT A UN COUP FRANC

- 2 Un joueur de champ lève la palette de sa crosse au-dessus du **niveau des hanches** dans la préparation en arrière avant de taper la balle, ou la fin du mouvement en avant après avoir tapé la balle
- Une fin de mouvement haute est tolérée si aucun joueur n'est à proximité et qu'il n'y a aucun risque de blessure

### *Interprétation:*

- **Lever la crosse au-dessus des hanches dans la préparation du tir** est toléré s'il n'y a pas de risque de blessure et si la crosse n'est pas élevée de manière déraisonnablement haute





# 507 FAUTES MENANT A UN COUP FRANC

## 507 FAUTES MENANT A UN COUP FRANC

- 3 Un joueur de champ utilise n'importe quelle partie de sa crosse ou son pied, pour **jouer ou essayer de jouer** la balle au-dessus du **niveau du genou**
  - Arrêter la balle avec une cuisse est permis, sauf si considéré dangereux
- 4 Un joueur de champ place sa crosse, son pied ou sa jambe **entre les pieds ou jambes d'un adversaire**
- 5 Un joueur (avec ou sans balle) **pousse ou force sur** un adversaire de n'importe quelle manière autre que épaule contre épaule





# 507 FAUTES MENANT A UN COUP FRANC

## 507 FAUTES MENANT A UN COUP FRANC

- 6 Un joueur (avec ou sans balle) **recule** dans un adversaire, ou empêche un adversaire de se déplacer dans la direction qu'il souhaite
- Aussi si une équipe attaquante empêche la formation d'une ligne de défense à un coup franc donné à 3,50 m de la zone du gardien

### *Interprétation:*

- Si les jambes d'un joueur de champ sont en dehors de la zone du gardien, mais que son corps, par exemple **son dos, empêche le gardien de se déplacer dans sa zone**, un coup franc peut être sifflé pour obstruction. Le joueur de champ ne se tient pas dans la zone du gardien.



# 507 FAUTES MENANT A UN COUP FRANC

## 507 FAUTES MENANT A UN COUP FRANC

- 7 Un joueur de champ **tape la balle du pied deux fois**, volontairement
  - Sauf si entre temps la balle a touché la crosse du joueur, un autre joueur ou l'équipement d'un autre joueur
- 8 Un joueur **reçoit une passe du pied** d'un joueur de champ de la même équipe
  - Une passe du pied au gardien n'est pas considéré comme une situation de but → pas de pénalty



# 507 FAUTES MENANT A UN COUP FRANC

## 507 FAUTES MENANT A UN COUP FRANC

### 9 Un joueur de champ est dans la **zone du gardien**

- Il est permis aux joueurs de champ de passer à travers la zone du gardien si le jeu n'en est pas affecté et qu'ils ne gênent pas le gardien
- Si un défenseur est dans la zone du gardien pendant un coup franc pour l'équipe attaquante  
→ Pénalty
- Les lignes appartiennent à la zone du gardien
- Les joueurs de champ peuvent avoir leur crosse dans la zone du gardien



### 10 Un joueur de champ **déplace** volontairement le **but** de l'équipe adverse



# 507 FAUTES MENANT A UN COUP FRANC

## 507 FAUTES MENANT A UN COUP FRANC

**11** Un joueur de champ gêne **passivement** la relance du gardien

- Un joueur de champ est dans la zone du gardien ou à moins de 3 mètres du lieu où le gardien attrape la balle
- Involontairement ou par omission de se déplacer

**12** Un joueur de champ **saute** et arrête la balle

### *Interprétations:*

- Diriger la balle **avec le corps pendant un saut** est également interdit
- Si la balle est **sous le niveau du genou**, jouer avec la crosse est permis



# 507 FAUTES MENANT A UN COUP FRANC

**13** Un joueur de champ joue la balle depuis **l'extérieur du rink**

- Pendant un remplacement → surnombre
- Depuis la zone de remplacement, en dehors d'un changement → sabotage du jeu

**14** Un gardien **quitte la zone de but** entièrement pendant une relance

- S'applique aussi si le gardien attrape la balle à l'intérieur de la zone de but et que son corps entier glisse ensuite en dehors de la zone de but

**15** Un gardien lance ou tape la balle du pied **au-dessus de la ligne centrale**





# 507 FAUTES MENANT A UN COUP FRANC

## 507 FAUTES MENANT A UN COUP FRANC

**16** Un engagement, remise en jeu ou coup franc est **incorrectement effectué** ou volontairement **retardé**

- Aussi si l'équipe non-fautive éloigne la balle quand le jeu est interrompu, ou si la balle est accompagnée, poussée ou levée sur la crosse
- Si joué au mauvais endroit ou quand la balle n'est pas à l'arrêt complet, il peut être rejoué

**17** Un gardien garde la balle sous contrôle pendant plus de **3 secondes**



*Interprétations!*



## *Interprétations:* **UN GARDIEN GARDE LA BALLE TROP LONGTEMPS**

### **507 FAUTES MENANT A UN COUP FRANC**

**17** Un gardien garde la balle sous contrôle pendant plus de 3 secondes

#### *Interprétations:*

- On considère la balle sous contrôle quand le gardien a la balle **dans sa main** ou qu'il se **place volontairement** de manière à ce que l'équipe adverse ne puisse jouer la balle en respectant les règles
- **Si la balle n'est pas sous le contrôle du gardien mais qu'au contraire le gardien a laissé la balle posée sur le sol**, il peut la capter après plus de 3 secondes



# 507 FAUTES MENANT A UN COUP FRANC

## 507 FAUTES MENANT A UN COUP FRANC

**18** Un gardien **reçoit une passe** d'un joueur de champ de la même équipe

- Recevoir implique que le gardien touche la balle avec soit **ses mains ou bras**, y compris après que le gardien aie potentiellement touché ou arrêté la balle avec une quelconque partie de son corps
- Un gardien peut recevoir une passe d'un joueur de la même équipe s'il est **complètement en dehors de la zone de but** quand il reçoit la passe (= "joueur de champ")
- Une passe au gardien n'est pas considérée comme une situation de but → ne peut pas résulter en un pénalty

*Interprétations!*





# *Interprétations:* **GARDIENS ET PASSES RECUES**

## **507 FAUTES MENANT A UN COUP FRANC**

18 Un gardien reçoit une passe d'un joueur de champ de la même équipe

### *Interprétations:*

- Exemples de passes volontaires (interdit):
  - » Un joueur de l'équipe défendante laisse volontairement la balle près du gardien (derrière le but, près de la zone de but)
  - » Le gardien prend la balle de la palette d'un joueur de l'équipe défendante (alors que le joueur court près de la zone de but)
  - » Le gardien bloque une passe entre deux joueurs de l'équipe défendante et attrape la balle (passe à travers la zone de but)
  - » Un joueur de l'équipe défendante passe la balle au gardien en la faisant rebondir contre le rink
  - » Un joueur de l'équipe défendante dirige la balle vers le gardien avec une partie de son corps



## *Interprétations:* **GARDIENS ET PASSES RECUES**

### **507 FAUTES MENANT A UN COUP FRANC**

18 Un gardien reçoit une passe d'un joueur de champ de la même équipe

#### *Interprétations:*

- Exemples de passes involontaires (autorisé):
  - » La balle rebondit d'un joueur de l'équipe défendante au gardien
  - » Le gardien attrape la balle entre le défenseur et l'adversaire quand ils cherchent tous les deux à attendre la balle (le défenseur contrôle la balle)
  - » Pendant un engagement (à part un engagement de "fair play") ce n'est pas considéré comme volontaire de passer au gardien

Note ! Quand la balle **rebondit**, ce n'est pas volontaire...



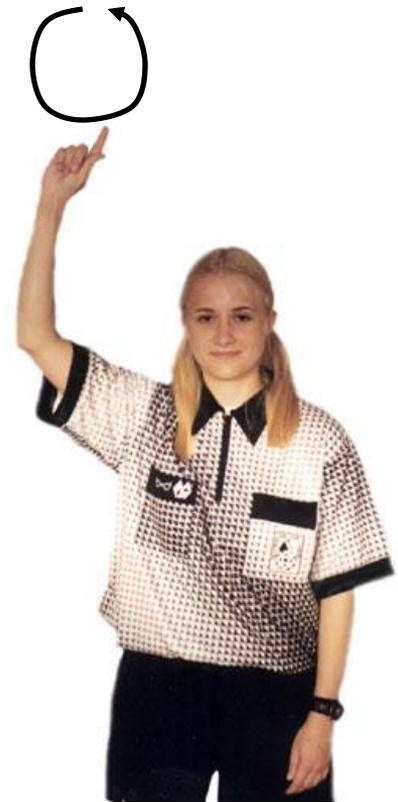
# 507 FAUTES MENANT A UN COUP FRANC

## 507 FAUTES MENANT A UN COUP FRANC

**19** Une pénalité est sifflée pour une **faute commise en relation avec le jeu**

**20** Un joueur **retarde le jeu**

- Un joueur de champ se place contre le rink/but pour empêcher l'adversaire d'accéder à la balle
- Si possible, avertir avant de sanctionner





# 508 PENALTY

## 508 PENALTY

- 1 Quand une faute menant à un pénalty est commise
- 2 Doit être tiré depuis le **point central**





# 508 PENALTY

- 3 Tous les joueurs excepté le joueur tirant le pénalty et le gardien doivent être **dans leur zone de remplacement**
- Le gardien ne peut être remplacé par un joueur de champ
  - Si le gardien commet une faute
    - » un nouveau pénalty doit être accordé et la pénalité appropriée doit être appliquée
  - Si un autre joueur dans l'équipe fautive commet une faute
    - » un nouveau pénalty doit être accordé et la faute doit être considéré comme un sabotage du jeu

*Interprétations!*





## *Interprétations:* **508 PENALTY**

### **508 PENALTY**

3 Tous les joueurs, excepté le joueur tirant le pénalty et le gardien, doivent être dans leur zone de remplacement

#### *Interprétations:*

- S'il y a un désaccord sur quelle équipe doit mettre son joueur sur le terrain en premier, le **gardien doit aller sur le terrain en premier**
- Le pénalty **commence** quand l'arbitre a **sifflé le début** et se termine quand l'arbitre **siffle une deuxième fois**
- Les arbitres peuvent sanctionner le gardien et le joueur tirant le pénalty par toutes les pénalités. Pour les **autres joueurs** et **officiels**, les arbitres peuvent uniquement utiliser la pénalité 615/6 **Sabotage du jeu**.
- Applaudir n'est pas considéré comme un sabotage du jeu



# 508 PENALTY

## 508 PENALTY

- 4 Le joueur peut jouer la balle un nombre illimité de fois, mais la balle doit être en mouvement vers l'avant pendant toute la durée du pénalty
- Quand le gardien a touché la balle, le joueur tirant le pénalty ne doit plus retoucher la balle
  - Si la balle frappe la partie avant du but puis le gardien, et passe la ligne de but depuis l'avant
    - » Le but doit être accordé
  - Si la balle est tirée vers l'arrière au tout début du pénalty
    - » Le pénalty doit être recommencé

*Interprétations!*





## *Interprétations: 508 PENALTY*

### **508 PENALTY**

- 4 Le joueur peut jouer la balle un nombre illimité de fois, mais la balle doit être en mouvement vers l'avant pendant toute la durée du pénalty
- » Si la balle est tirée vers l'arrière au tout début du pénalty

### *Interprétations:*

- Au tout début signifie à la **première touche** de balle



# 508 PENALTY

- 5 Une pénalité de banc de 2 minutes appliquée en lien avec un pénalty doit être noté dans la feuille de match seulement si le pénalty ne se termine pas par un but
  - Le joueur pénalisé doit être sur le banc des pénalités pendant le pénalty



# PENALTY

## Exécution d'un pénalty

- le joueur commence avec la balle au point central
- le gardien commence sur la ligne de but
- tous les autres joueurs sont dans leur zone de remplacement (ou banc des pénalités)
- le joueur doit jouer la balle en mouvement vers l'avant
- la balle doit toujours être en mouvement
- quand le gardien a touché la balle, le joueur ne peut plus la retoucher

## Quand siffler un pénalty ?

- une situation de but est interrompue ou empêché de se produire à cause d'une faute
- un joueur de champ de l'équipe défendante est dans la zone du gardien pendant un coup-franc tiré vers le but
- un joueur déplace son propre but volontairement pendant une situation de but
- une équipe joue volontairement en surnombre pendant une situation de but



# 509 PENALTY DIFFERE

## 509 PENALTY DIFFERE

- 1 Quand l'équipe non-fautive contrôle toujours la balle après une faute menant à un pénalty, et que la situation de but est toujours en cours
  - un pénalty différé peut être provoqué par une faute menant à un pénalité même si une pénalité différée est déjà en cours



# 509 PENALTY DIFFERE

## 509 PENALTY DIFFERE

2 Un pénalty différé implique que l'équipe non-fautive bénéficie de la possibilité de continuer l'attaque jusqu'à ce que la **situation de but immédiate** soit terminée

- un pénalty différé doit être effectué même après la fin d'une période ou du match
- si l'équipe non-fautive marque pendant un pénalty différé, le but doit être accordé et le pénalty annulé



# 510 FAUTES MENANT A UN PENALTY

## 510 FAUTES MENANT A UN PENALTY

- 1 Quand une situation de but est interrompue, ou empêchée de se produire, parce que l'équipe défendante a commis une faute menant à un **coup franc** ou une **pénalité**
  - Un pénalty est aussi toujours accordé si l'équipe défendante :
    - » **déplace le but** volontairement pendant une situation de but
    - » joue volontairement en **surnombre** pendant une situation de but
    - » a un joueur de champ **dans la zone du gardien, dans le but** ou, si le **but a été déplacé** de l'endroit où il se trouve normalement, quand un **coup franc pour l'équipe opposée est tiré directement vers le but**



# 6 PENALITES

## 601 REGLES GENERALES POUR LES PENALITES

1 Quand une **faute menant à une pénalité** est commise, **le fautif** doit être **pénalisé**

- **Le capitaine doit choisir** un joueur de champ, qui n'est pas déjà pénalisé, pour purger la pénalité
  - » si les arbitres ne peuvent dire qui est le fautif
  - » si la faute est commise par un officiel d'équipe
- Les arbitres doivent choisir le joueur
  - » si le capitaine refuse de faire ce qui est mentionné ci-dessus
  - » si le capitaine est pénalisé





# 601 REGLES GENERALES POUR LES PENALITES

## 1 suite...

- Si la pénalité est provoquée par une faute en lien direct avec le jeu, l'équipe non-fautive doit bénéficier d'un coup franc
- Si la pénalité est provoquée par une faute sans lien direct avec le jeu, le match doit être repris par un engagement
- Si la pénalité est provoquée par une faute commise pendant une interruption, le match doit être repris en fonction de ce qui avait amené l'interruption

*Interprétations!*





## *Interprétations:* **601 REGLES GENERALES POUR LES PENALITES**

### **601 REGLES GENERALES POUR LES PENALITES**

- 1 . . . si la pénalité est provoquée par une faute sans lien direct avec le jeu, le match doit être repris par un engagement

#### *Interprétations:*

- **Les fautes faites en dehors du rink**, par exemple depuis la zone de remplacement, sont considérés comme des fautes **sans lien direct avec le jeu**
- Les fautes concernant le **nombre de joueur** sur le terrain ou un **remplacement incorrect** sont considérés comme des fautes **sans lien direct avec le jeu**
  - » Cependant, si un but est empêché avec ces fautes, l'équipe non-fautive peut éventuellement bénéficier d'un pénalty



# 601 REGLES GENERALES POUR LES PENALITES

## 601 REGLES GENERALES POUR LES PENALITES

### 2 Un joueur pénalisé doit être sur le banc des pénalités pendant toute la durée de la pénalité

- Un joueur, dont la pénalité se termine, doit immédiatement quitter le banc des pénalités
  - » Sauf si le nombre de pénalités pour son équipe rend ceci impossible, ou si la pénalité se terminant est une pénalité personnelle
- Toutes les pénalités se terminent quand le match est fini
  - » Les pénalités doivent continuer pendant la prolongation
- Un joueur pénalisé peut quitter le banc des pénalités pendant une pause entre périodes



# 601 REGLES GENERALES POUR LES PENALITES

## 2 suite...

- Ne peut pas participer à un temps-mort ou à la pause entre temps de jeu régulier et prolongation
- Un gardien, dont la pénalité se termine, ne doit pas quitter le banc des pénalités avant la prochaine interruption
- Un joueur blessé peut être remplacé par un autre joueur de champ qui n'est pas déjà pénalisé
- Si le secrétariat est responsable d'avoir laissé un joueur quitter le banc des pénalités trop tôt et que l'erreur est remarquée pendant la durée normale de la pénalité, le joueur doit retourner sur le banc des pénalités (pas d'ajout de temps à la pénalité)



## *Interprétations:* **601 REGLES GENERALES POUR LES PENALITES**

- 2 ...Un joueur blessé peut être remplacé par un autre joueur de champ qui n'est pas déjà pénalisé. Les deux joueurs doivent être notés sur la feuille de match, avec le numéro du joueur qui purge effectivement la pénalité entre parenthèses...

### *Interprétations:*

- Le joueur entre parenthèses doit être marqué dans le **même carré** sur la feuille de match que le joueur blessé
- Il doit y avoir un **remplaçant aussi pour la potentielle pénalité personnelle de 10 minutes**



## *Interprétations:* **601 REGLES GENERALES POUR LES PENALITES**

2 *suite...*

- **Un joueur blessé, qui est remplacé à cause de sa blessure, ne peut pas rentrer sur le terrain, tant que le joueur qui l'a remplacé n'est pas relâché du banc des pénalités**
  - » Notamment dans les situations où le remplaçant ne peut pas entrer sur le terrain avant la prochaine interruption à cause de multiples pénalités d'équipes ou d'une pénalité personnelle
- **Si le joueur blessé récupère son état de forme pendant la pénalité, il peut aller sur le banc des pénalités pendant une interruption, mais seulement avec la permission des arbitres**
  - » Dans ce cas, le remplaçant est relâché du banc des pénalités



# 601 REGLES GENERALES POUR LES PENALITES

## 601 REGLES GENERALES POUR LES PENALITES

### 3 Pénalités contre un gardien

- Une ou plusieurs pénalités de banc de **2 minutes**
  - » Le capitaine doit choisir un joueur de champ, qui n'est pas déjà pénalisé, pour purger la pénalité
- Pénalité de **5 minutes** ou pénalité personnelle
  - » Le gardien doit purger la pénalité lui-même
- Une ou plusieurs pénalités de banc de 2 minutes **pendant qu'il purge des pénalités** ou en lien direct avec une pénalité de 5 minutes/pénalité personnelle
  - » Le gardien doit purger la pénalité lui-même



# 601 REGLES GENERALES POUR LES PENALITES

## 3 Suite...

- Seul le joueur pénalisé doit être marqué sur la feuille de match
- Si le gardien purge la pénalité et qu'il n'y a pas de gardien remplaçant
  - » Max 3 minutes pour équiper correctement un joueur de champ
  - » Aucune partie de ce temps ne peut être utilisée pour s'échauffer
- Quand la pénalité se termine, le gardien **ne doit pas entrer sur le terrain avant que le jeu ne soit interrompu**
  - » Le capitaine doit choisir un joueur de champ, qui n'est pas déjà pénalisé, pour accompagner le gardien sur le banc des pénalités pour qu'il puisse entrer sur le terrain quand la pénalité se termine
  - » Les arbitres et le secrétariat doivent aider un gardien, dont la pénalité s'est terminée pendant le jeu, à quitter le banc des pénalités dès que le jeu est interrompu



# 601 REGLES GENERALES POUR LES PENALITES

## 601 REGLES GENERALES POUR LES PENALITES

- 4 Le temps des pénalités doit être **synchronisé avec le temps du match**



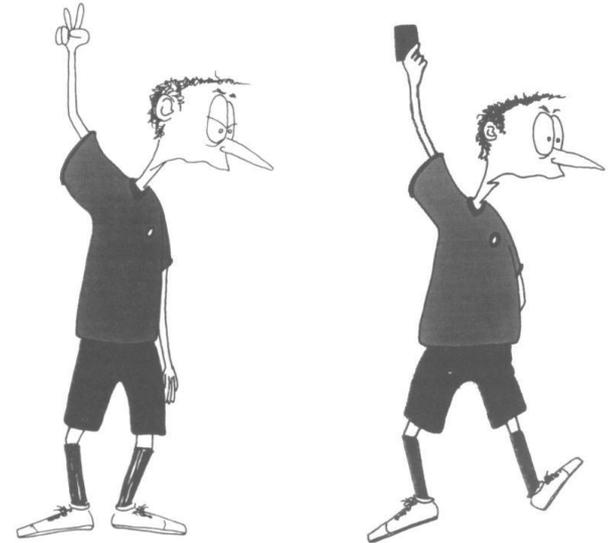
# 6 Pénalités

## Pénalités de banc

- Pénalité de banc de 2 minutes
- Pénalité de banc de 5 minutes

## Pénalités personnelles

- Pénalité personnelle de 10 minutes \*
- Pénalité de match 1, 2 et 3 \*\*



\* une pénalité personnelle de 10 minutes sera accompagnée d'une pénalité de banc de 2 minutes

\*\* une pénalité de match sera accompagnée d'une pénalité de banc de 5 minutes

**remarque:** une pénalité personnelle de 10 minutes est moins grave qu'une pénalité de banc de 5 minutes



# Pénalités de banc

## **Pénalité de banc de 2 minutes**

- fait partie du jeu
- joueur hyper engagé
- empêche volontairement un gros avantage
- incontrôlé
- pas d'intention ni de possibilité prévisible de blessure

## **Pénalité de banc de 5 minutes**

- ne fait pas partie du jeu
- volontairement trop violent
- indéfendable
- intention ou possibilité prévisible de blessure

*Pendant une pénalité de banc, l'équipe pénalisée joue avec un joueur de moins*



# 602 PENALITE DE BANC

## 602 PENALITE DE BANC

- 1 Une pénalité de banc doit affecter l'équipe, et pour cette raison le joueur pénalisé ne doit pas être remplacé sur le terrain pendant la pénalité



# 602 PENALITE DE BANC

## 602 PENALITE DE BANC

2 Pas plus d'**une** pénalité de banc **par joueur** et **deux** pénalités de banc **par équipe** ne peuvent être **décomptées simultanément**

- Doivent être décomptées dans **l'ordre** dans lequel elles ont été infligées
- Si plus d'une pénalité est infligée simultanément à une équipe purgeant déjà une pénalité de banc
  - » Le capitaine décide laquelle des pénalités sera décomptée en premier
  - » Les plus courtes toujours avant les plus longues



# 602 PENALITE DE BANC

## 602 PENALITE DE BANC

- 3** Une équipe, qui a plus de 2 joueurs qui purgent des pénalités de bancs, doit toujours avoir le droit de jouer avec **quatre joueurs** sur le terrain
- L'équipe doit jouer avec 4 joueurs sur le terrain jusqu'à ce qu'elle n'aie plus qu'une seule pénalité de banc en train d'être décomptée
  - Un joueur, dont la pénalité de banc se termine avant ceci
    - » doit rester sur le banc des pénalités jusqu'à ce que le jeu soit interrompu
    - » **les arbitres** et le **secrétariat** doivent **aider** le joueur à quitter le banc des pénalités dès que le jeu est interrompu



# 602 PENALITE DE BANC

- 4 Si un joueur, qui est déjà pénalisé, commet des fautes supplémentaires menant à une pénalité, il doit purger toutes ses pénalités à la suite
- Sauf si l'équipe a d'autres pénalités de banc (décompte non commencé), qui lui ont été infligées entre la première pénalité de banc du joueur et les suivantes
  - Si un joueur a reçu une pénalité personnelle, toutes ses **pénalités de banc** doivent **expirer** ou se terminer avant que le décompte de la **pénalité personnelle** puisse être **commencé**



# 603 PENALITE DE BANC DE 2 MINUTES

## 603 PENALITE DE BANC DE 2 MINUTES

- 1 Si l'équipe opposée marque pendant une pénalité de banc de 2 minutes qui est en train d'être décomptée, la pénalité doit se terminer
  - **Sauf si** l'équipe opposée a un nombre de joueurs inférieurs sur le terrain, ou si les équipes jouent avec le même nombre de joueurs
  - **Sauf si** le but est marqué pendant une pénalité différée ou un pénalty amené par une faute menant à une pénalité
- 2 Si l'équipe a plus d'une pénalité de banc de 2 minutes, celles-ci doivent se terminer dans le même ordre qu'elles ont été effectuées.



# 604 PENALITE DIFFEREE

## 604 PENALITE DIFFEREE

1 **Tous les types** de pénalités de banc, dont les pénalités de match, peuvent être **différées**

- Une pénalité différée doit être appliquée quand l'équipe non-fautive garde le contrôle de la balle après une faute menant à une pénalité
- Seule **une pénalité à la fois** peut être différée
- Quand une **situation de but est en cours, une seconde pénalité** peut aussi être différée

### *Interprétation:*

- Une pénalité différée ne doit **pas favoriser l'équipe fautive**
  - » par exemple pendant les dernières secondes d'une période ou d'un match





# 604 PENALITE DIFFEREE

## 604 PENALITE DIFFEREE

- 2 L'équipe non-fautive bénéficie de la possibilité de continuer l'attaque jusqu'à ce que l'équipe fautive **gagne et contrôle** la balle ou que le jeu soit interrompu
- L'équipe non-fautive peut remplacer le gardien par un joueur de champ
  - L'équipe non-fautive doit utiliser une pénalité différée pour développer un jeu d'attaque constructif
    - » Si les arbitres estiment que l'équipe essaye seulement de faire passer le temps, les joueurs doivent être avertis
    - » Si l'équipe n'essaye toujours pas d'attaquer, le jeu doit être interrompu, la pénalité différée appliquée et le jeu recommencé par un engagement



# 604 PENALITE DIFFEREE

## 2 Suite...

- Une pénalité différée doit quand même être appliquée après la fin d'une période ou d'un match
- Si la pénalité est appliquée parce que l'équipe fautive regagne la balle, le jeu doit être recommencé par un engagement
- But pour l'équipe non-fautive pendant une pénalité différée
  - » Le but doit être accordé et la dernière pénalité de banc de 2 minutes différée imposée à l'équipe ne doit pas être appliquée. Aucune autre pénalité ne doit être affectée.
- But pour l'équipe fautive pendant une pénalité différée
  - » Le but doit être refusé et le jeu recommencé par un engagement
- Un but contre son camp de l'équipe non-fautive doit être accordé



# 605 FAUTES MENANT A UNE PENALITE DE BANC DE 2 MINTUES

## 605 FAUTES MENANT A UNE PENALITE DE BANC DE 2 MINUTES

- 1 Un joueur frappe, tape, soulève, tape du pied ou retient **un adversaire** ou **la crosse d'un adversaire** pour en **tirer un avantage considérable**, ou sans avoir la possibilité d'**atteindre la balle**
- 2 Un joueur de champ **joue** la balle **au-dessus du niveau des hanches** avec une partie quelconque de sa crosse ou avec ses pieds
- 3 Un joueur est coupable de **jeu dangereux** avec la crosse
  - Ceci inclut les mouvement de crosse vers l'avant ou l'arrière, et élever sa crosse au-dessus de la tête d'un adversaire



# 605 FAUTES MENANT A UNE PENALITE DE BANC DE 2 MINTUES

4 Un joueur **pousse ou force sur** un adversaire **contre le rink ou la cage de but**

## *Interprétation:*

➤ Pousser au **milieu du terrain** ne peut être sanctionné que d'un coup franc

5 Un joueur **charge ou fait trébucher** un adversaire

6 Un capitaine demande le **contrôle de la courbure ou de l'association manche/palette** et que **l'équipement contrôlé est correct**

➤ Le capitaine purgera la pénalité

7 Un joueur de champ participe au jeu **sans crosse**





# 605 FAUTES MENANT A UNE PENALITE DE BANC DE 2 MINTUES

- 8 Un joueur de champ **récupère une crosse** depuis un autre endroit que depuis la propre zone de remplacement de l'équipe
- 9 Un joueur de champ omet de ramasser sa **crosse cassée ou tombée** du terrain et de l'amener à la zone de remplacement
- 10 Un joueur se **déplace volontairement pour gêner** un adversaire, qui n'a **pas le contrôle de la balle**
  - Si un joueur qui essaye de se déplacer dans une meilleure position recule dans un adversaire, ou empêche un adversaire de se déplacer dans la direction souhaitée, seul un coup franc doit être donné





# 605 FAUTES MENANT A UNE PENALITE DE BANC DE 2 MINTUES

- 11** Un joueur de champ **gène activement** la relance du gardien
- Faute seulement si le joueur de champ est dans la zone de but ou à moins de 3 mètres du gardien, mesurés depuis l'endroit où le gardien a pris le contrôle de la balle.
  - Activement signifie suivre le gardien sur les côtés ou essayer d'atteindre la balle avec la crosse
- 12** Un joueur enfreint la **règle des 3 m** à une remise en jeu ou un coup franc
- Crosse incluse



# 605 FAUTES MENANT A UNE PENALITE DE BANC DE 2 MINTUES

**13** Un joueur de champ arrête/joue la balle en étant **allongé** ou **assis**

- Inclut arrêter ou jouer la balle avec les deux genoux ou avec une main au sol, main tenant la crosse exclue

**14** Un joueur de champ arrête ou joue la balle avec la **main**, le **bras** ou la **tête**

**15** Un **changement incorrect** est effectué

- Un joueur quittant le terrain doit être en train de passer au-dessus du rink avant qu'un nouveau joueur puisse entrer
- Si le cas est limite, ne doit être appliqué que si cela affecte le jeu
- Aussi si un joueur change en dehors de la zone de remplacement quand le jeu est interrompu





# 605 FAUTES MENANT A UNE PENALITE DE BANC DE 2 MINTUES

**16** Une équipe joue en **surnombre** sur le terrain

## *Interprétation:*

- Ceci inclut la situation où **la crosse d'un joueur qui est sur le banc de remplacement frappe la balle involontairement, mais la partie de la crosse où la balle tape est à l'intérieur du terrain POUR LA DEUXIEME FOIS et l'équipe a été prévenue précédemment.**

**17** Si un **joueur pénalisé:**

- quitte le banc des pénalités (sans entrer sur le terrain) avant que sa pénalité ne soit terminée
- refuse de quitter le banc des pénalités quand sa pénalité est terminée
- entre sur le terrain pendant une interruption de jeu, avant que sa pénalité ne soit terminée

*Si un joueur pénalisé rentre sur le terrain pendant que le jeu est en cours, il s'agit d'un sabotage du jeu*



# 605 FAUTES MENANT A UNE PENALITE DE BANC DE 2 MINTUES

**18 Un joueur** commet **des fautes répétées** menant à un coup franc

- Ceci peut être sur un temps court ou plus long

**19 Une équipe** perturbe systématiquement le jeu en commettant **des fautes répétées** menant à un coup franc

- Aussi quand une équipe commet de nombreuses fautes mineures sur une période de temps courte
- Le joueur commettant la dernière faute doit purger la pénalité





# 605 FAUTES MENANT A UNE PENALITE DE BANC DE 2 MINTUES

## 20 Un joueur retarde le jeu volontairement

- Le joueur de l'équipe fautive
  - » écarte ou s'empare de la balle quand le jeu est interrompu
  - » bloque volontairement la balle contre le rink ou un but
  - » endommage volontairement la balle

## 21 Une équipe retarde le jeu systématiquement

- Il faut, si possible, avertir le capitaine avant de passer à une quelconque action
- Le capitaine doit choisir un joueur de champ, qui n'est pas déjà pénalisé, pour purger la pénalité
- Ceci s'applique aussi quand un joueur de l'équipe défendante déplace volontairement le but



# 605 FAUTES MENANT A UNE PENALITE DE BANC DE 2 MINTUES

**22 Protester** ou quand le **coaching** est effectuée d'une **manière dérangeante/incorrecte**

- Aussi quand le capitaine questionne constamment et sans raisons les décisions des arbitres
- Aussi si un officiel d'équipe entre sur le terrain sans la permission des arbitres



**23** Un gardien, en dépit des demandes des arbitres, omet de **remettre son but en position**

**24** Un joueur, en dépit des demandes des arbitres, omet de **corriger son équipement personnel**



# 605 FAUTES MENANT A UNE PENALITE DE BANC DE 2 MINTUES

## 25 Un joueur utilise une tenue incorrecte

- Toutes les autres cas de tenue incorrecte comme le brassard de capitaine ou le manque de chiffres sur la poitrine doivent être rapportés à l'autorité administrative. L'arbitre doit, si possible, avertir le joueur avant de passer à une quelconque action
- Les fautes concernant la tenue ne doivent provoquer qu'une pénalité par équipe et par match
- Tous les autres cas d'équipement incorrect doivent être rapportés à l'autorité administrative.

## 26 Un gardien participe au jeu avec un équipement incorrect

- Si le gardien perd involontairement son casque, le jeu doit être interrompu et recommencé par un engagement



# 605 FAUTES MENANT A UNE PENALITE DE BANC DE 2 MINTUES

- 27** Un joueur **empêche volontairement un but ou une situation de but** en commettant une faute qui est normalement sanctionnée d'un **coup franc**



# 606 PENALITE DE BANC DE 5 MINUTES

## 606 PENALITE DE BANC DE 5 MINUTES

- 1 Si l'équipe opposée marque pendant une pénalité de banc de 5 minutes, la **pénalité ne doit pas être annulée**





# 607 FAUTES MENANT A UNE PENALITE DE BANC DE 5 MINUTES

## 607 FAUTES MENANT A UNE PENALITE DE BANC DE 5 MINUTES

- 1 Un joueur de champ effectue des gestes **violents ou dangereux** avec sa crosse
  - Notamment quand un joueur de champ lève sa crosse **au-dessus de la tête d'un adversaire** et que l'adversaire est touché
- 2 Un joueur de champ utilise sa crosse **pour accrocher** le corps d'un adversaire
- 3 Un joueur **lance** sa crosse ou une autre partie d'équipement sur le terrain pour toucher ou essayer de **toucher la balle**



# 607 FAUTES MENANT A UNE PENALITE DE BANC DE 5 MINUTES

- 4 Un joueur **se jette** sur un adversaire ou encore **attaque un adversaire violemment**
- 5 Un joueur **charge, lance ou fait trébucher** un adversaire sur le **rink** ou le **but**
- 6 Un joueur commet des **fautes répétées**, chacune menant à une pénalité de banc de 2 minutes
  - La pénalité de banc de 5 minutes remplace la dernière pénalité de banc de 2 minutes
  - Les fautes doivent être similaires





# 608 PENALITE PERSONNELLE

## 608 PENALITE PERSONNELLE

- 1 Une pénalité personnelle peut seulement être appliquée en **association avec une pénalité de banc**
  - Ne doit pas être décomptée tant que la pénalité de banc n'est pas expirée ou terminée
- 2 Une pénalité personnelle doit seulement affecter le joueur, il peut donc être remplacé sur le terrain pendant la pénalité
  - **Le capitaine** doit choisir un joueur, qui n'est pas déjà pénalisé, pour purger la pénalité de banc
  - Quand la pénalité personnelle se termine, le joueur ne doit **pas entrer sur le terrain avant que le jeu ne soit interrompu**



# 608 PENALITE PERSONNELLE

## 2 Suite...

- Un officiel d'équipe recevant une pénalité personnelle doit être envoyé dans les gradins des spectateurs pour le reste du match
- Seul le joueur pénalisé doit être inscrit sur la feuille de match

### *Interprétations:*

- **Quand un officiel d'équipe est envoyé dans les gradins des spectateurs, il est toujours possible de les sanctionner d'une pénalité de match**
- Dans ce cas il n'est pas nécessaire de montrer le carton rouge, mais l'incident doit être rapporté au capitaine. Après ceci, l'officiel d'équipe doit quitter les gradins des spectateurs



# Pénalités personnelles

## **Pénalité personnelle de 10 minutes**

- comportement antisportif
- pas de risque de blessure
- verbal ou non dirigé vers une autre personne

## **Pénalité de match 1**

- principalement fautes techniques

## **Pénalité de match 2**

- comportement très agressif
- anti fair-play volontaire

## **Pénalité de match 3**

- comportement extrêmement agressif/dangereux
- propos injurieux



# 609 PENALITE PERSONNELLE DE 10 MINUTES

## 609 PENALITE PERSONNELLE DE 10 MINUTES

- 1 Si l'équipe opposée marque pendant une pénalité personnelle de 10 minutes, la **pénalité ne doit pas être annulée**





# 610 FAUTES MENANT A UNE PENALITE DE 2+10 MIN

## 610 FAUTES MENANT A UNE PENALITE DE BANC DE 2 MINUTES + PENALITE PERSONNELLE DE 10 MINUTES

- 1 Un joueur ou officiel d'équipe est coupable de **comportement antisportif**
  - Se comporter de manière **insultante** ou **irrégulière** envers les arbitres, les joueurs, les officiels d'équipes, les officiels ou les spectateurs
  - Toute simulation destinée à **tromper** les arbitres
  - **Donner un coup de pied, renverser ou frapper** volontairement le rink ou un but
  - **Jeter une crosse** ou tout autre équipement, même **pendant une interruption**, ou dans la **zone de remplacement**



## *Interprétations:* **610 FAUTES MENANT A UNE PENALITE DE 2+10 MIN**

### **610 FAUTES MENANT A UNE PENALITE DE BANC DE 2 MINUTES + PENALITE PERSONNELLE DE 10 MINUTES**

- 1 Un joueur ou officiel d'équipe est coupable de comportement antisportif

#### *Interprétations:*

- Si le gardien **lance la balle (pas violemment) volontairement vers un joueur de l'équipe opposée** pour faire pénaliser l'autre joueur, le gardien doit être pénalisé en suivant cette règle
- Si un joueur ou un officiel **tape le rink en dehors du terrain** (le rink reste debout) et que le rink touche la balle, la personne tapant le rink doit être pénalisée en suivant cette règle

*Interprétations!*



## *Interprétations:* **610 FAUTES MENANT A UNE PENALITE DE 2+10 MIN**

### **610 FAUTES MENANT A UNE PENALITE DE BANC DE 2 MINUTES + PENALITE PERSONNELLE DE 10 MINUTES**

- 1 ...Jeter une crosse ou tout autre équipement, même pendant une interruption, ou dans la zone de remplacement...

#### *Interprétations:*

- Si le joueur, selon l'opinion des arbitres, lance sa crosse de **manière contrôlée**, sans risque de blessure, **le joueur doit d'abord être averti strictement**, si possible.
- Si le joueur lance sa crosse sans contrôle ou provoque une situation dangereuse, le joueur doit être pénalisé



# 611 PENALITE DE MATCH

## 611 PENALITE DE MATCH

1 Un joueur ou un officiel d'équipe recevant une pénalité de match doit **immédiatement aller au vestiaire** et ne doit plus prendre part au match d'une quelconque manière

- L'équipe organisatrice est responsable de ceci
- La personne pénalisée d'une pénalité de match ne peut pas prendre part au reste du match, notamment la prolongation et les pénaltys
- Les fautes commises avant ou après le match, qui provoquent normalement une pénalité de match, doivent être rapportées, mais aucune pénalité de banc ne doit être appliquée

*Interprétations!*





## *Interprétations:* **611 PENALITE DE MATCH**

### **611 PENALITE DE MATCH**

- 1 ...doit immédiatement aller au vestiaire et ne peut plus prendre part au match d'une quelconque manière.

#### *Interprétations:*

- Un joueur ou officiel d'équipe ne peut recevoir qu'une pénalité de match par rencontre à l'exception d'une pénalité de match quand la personne n'est pas notée sur la feuille de match. Des fautes conséquentes menant à une pénalité de match doivent être rapportées, mais aucune pénalité de banc supplémentaire ne sera appliquée à l'exception d'un joueur ou officiel d'équipe non inscrit sur la feuille de match.
- Après avoir été pénalisé d'une pénalité de match, si le joueur commet une nouvelle faute menant à une pénalité de match, la faute doit **être rapportée**. La règle concernant la pénalité et le niveau de la pénalité doivent être inscrits dans le rapport.



## *Interprétations:* **611 PENALITE DE MATCH**

### **611 PENALITE DE MATCH**

1 ...Les fautes commises avant ou après le match, qui provoquent normalement une pénalité de match, doivent être rapportées, mais aucune pénalité de banc ne doit être appliquée...

#### *Interprétations:*

- Les fautes commises avant le début du match doivent être rapportées. Les règles enfreintes et le niveau de la pénalité doivent être inscrits dans le rapport
- Si la feuille de match est déjà close, les fautes commises après le match doivent seulement être marqué dans le rapport
- Si la feuille de match est encore modifiable, les fautes commises après le match doivent être inscrit normalement sur la feuille de match



# 611 PENALITE DE MATCH

2 Une pénalité de match doit toujours être accompagnée d'une pénalité de banc de **5 minutes**

- Le capitaine doit choisir un joueur, qui n'est pas déjà pénalisé, pour purger la pénalité de banc et d'éventuelles pénalités de bancs supplémentaires concernant le joueur ou officiel d'équipe recevant la pénalité de match
- D'éventuelles pénalités personnelles concernant le joueur recevant une pénalité de match doivent être terminées
- Si un joueur ayant reçu une pénalité de match commet une faute supplémentaire menant à une pénalité de match, la faute menant à la pénalité la plus grave sera marquée sur la feuille de match





# 612 PENALITE DE MATCH 1

## 612 PENALITE DE MATCH 1

- 1 Une pénalité de match 1 doit provoquer la suspension pour le reste du match et ne doit pas provoquer de sanctions supplémentaires pour le joueur



# 613 FAUTES MENANT A UNE PENALITE DE MATCH 1

## 613 FAUTES MENANT A UNE PENALITE DE MATCH 1

- 1 Un joueur de champ utilise une crosse non approuvée, une crosse consistant en une palette et un manche de deux marques différentes, ou une crosse avec une courbure trop large.  
Un gardien utilise un casque incorrect.
- 2 Un joueur ou officiel d'équipe, **non inscrit sur la feuille de match**, participe au match
- 3 **Un joueur blessé**, qui a été remplacé sur le banc des pénalités, **participe au jeu** avant que la durée de sa pénalité ne soit terminée

*Interprétations!*





## *Interprétations:*

# **613 FAUTES MENANT A UNE PENALITE DE MATCH 1**

## **613 FAUTES MENANT A UNE PENALITE DE MATCH 1**

- 2 Un joueur ou officiel d'équipe, non inscrit sur la feuille de match, participe au match

### *Interprétations:*

- **Si un joueur non inscrit sur la feuille de match commet une faute menant à une pénalité, deux joueurs doivent aller sur le banc des pénalités.** L'un de ces joueurs doit purger la pénalité de banc de 5 minutes pour le fait d'avoir un joueur non inscrit sur la feuille de match, et l'autre joueur doit purger la pénalité provoquée par la faute
- **Les informations à propos du joueur non inscrit sur la feuille de match doivent être marqués dans la partie " Conditions notables" de la feuille de match, et la pénalité doit être notée envers ce joueur**



# 613 FAUTES MENANT A UNE PENALITE DE MATCH 1

- 4 Un joueur est coupable de **comportement antisportif continu ou répété**
  - La pénalité de match remplace la seconde pénalité de 2+10 minutes
  - Continu = dans la même séquence dans le même match
  - Répété = pour la seconde fois dans le même match
- 5 Un joueur **casse sa crosse ou un autre équipement de colère**
- 6 Un joueur est coupable de jeu physique dangereux



# 614 PENALITE DE MATCH 2

## 614 PENALITE DE MATCH 2

- 1 Une pénalité de match 2 doit aussi entraîner une suspension pour le **match suivant** dans la même compétition

## 615 FAUTES MENANT A UNE PENALITE DE MATCH 2

- 1 Un joueur ou un officiel d'équipe est impliqué dans **une altercation** (sans coup de poings, ni de pieds)
- 2 Un joueur commet une faute menant à une **pénalité de banc de 5 minutes** pour la **seconde fois** dans le même match



# 615 FAUTES MENANT A UNE PENALITE DE MATCH 2

## 615 FAUTES MENANT A UNE PENALITE DE MATCH 2

- 3 Un officiel d'équipe est coupable de **comportement antisportif** continu ou répété
- 4 Un joueur, dont l'équipement va être contrôlé, essaye de corriger ou d'échanger l'équipement avant le contrôle de l'équipement

### *Interprétations:*

- Cette règle peut être utilisée **après que l'arbitre aie demandé la crosse pour la mesurer**, pas quand l'autre équipe demande à l'arbitre de mesurer



# 615 FAUTES MENANT A UNE PENALITE DE MATCH 2

- 5 Un joueur ou un officiel d'équipe commet une faute avec une volonté claire de **saboter le jeu**
- Un joueur pénalisé entre volontairement sur le terrain, avant que sa pénalité n'expire ou soit terminée (entrer pendant une interruption doit provoquer une pénalité de 2 min)
  - Si un joueur, dont la pénalité a expirée, entre sur le terrain alors que la situation numérique lui impose d'attendre la prochaine interruption, cela peut, en fonction du cas, être considéré comme un surnombre
  - Fautes commises par n'importe laquelle des équipes depuis le banc de remplacement pendant un pénalty



# 615 FAUTES MENANT A UNE PENALITE DE MATCH 2

## 5 Suite...

- De l'équipement est lancé depuis la zone de remplacement pendant le jeu
- Un joueur, qui n'est pas en train de faire un remplacement, prend part ou essaye de prendre part au jeu depuis la zone de remplacement
- Un joueur participe au jeu comme joueur de champ après avoir participé comme gardien dans le même match
- Une équipe joue volontairement en surnombre

### *Interprétation:*

- Ceci inclut la situation où le gardien a été remplacé par un joueur de champ et que **pendant que l'équipe opposée attaque, le gardien entre sur le terrain en dehors d'un remplacement** (joueur de champ quittant le terrain)



# 615 FAUTES MENANT A UNE PENALITE DE MATCH 2

- 6 Un joueur de champ continue à utiliser une **crosse défectueuse** ou utilise un manche **renforcé ou allongé**





# 616 PENALITE DE MATCH 3

## 616 PENALITE DE MATCH 3

- 1 Une pénalité de match 3 doit entraîner une **suspension du match suivant** dans la même compétition et des sanctions supplémentaires doivent être décidées par l'autorité administrative (doit être **rapporté**)



# 617 FAUTES MENANT A UNE PENALITE DE MATCH 3

## 617 FAUTES MENANT A UNE PENALITE DE MATCH 3

- 1 Un joueur ou un officiel d'équipe est impliqué dans **une bagarre** (coup de poings et de pieds inclus)
- 2 Un joueur ou officiel d'équipe est coupable d'une **attaque brutale**
  - Cela inclut également le fait de lancer une crosse ou un autre équipement vers un adversaire
- 3 Un joueur ou officiel d'équipe est coupable **de comportement grossier**
  - Comportement vulgaire implique **insulter grossièrement** les arbitres, les joueurs, les officiels d'équipes, les officiels ou les spectateurs



# 617 FAUTES MENANT A UNE PENALITE DE MATCH 3

## 617 FAUTES MENANT A UNE PENALITE DE MATCH 3

- 4 Un joueur ou officiel d'équipe est coupable de **comportement violent**
  - Comportement violent signifie un impact sur l'intégrité physique de la personne sans provoquer de blessure



# 618 PENALITES EN LIEN AVEC UN PENALTY

## 618 PENALITES EN LIEN AVEC UN PENALTY

- 1 Si un pénalty se termine par un but, la pénalité menant au pénalty, si c'est une pénalité de banc de 2 minutes, doit être annulée.

*Si une pénalité de banc de 5 minutes est appliqué en lien avec un pénalty ou un pénalty différé, une pénalité de banc de 2 minutes existante peut être terminée, si le pénalty se termine par un but*



# Fautes menant à un coup franc/une pénalité

Les fautes menant à un coup franc (chapitre 5) et celles menant à une pénalité (chapitre 6) sont traitées ensemble par thèmes dans cette section.

De cette manière, vous pouvez consulter les mêmes règles dans une structure différente.

Les thèmes aident à voir et comprendre les relations entre les différentes fautes et les conséquences.

Il reste très important de lire les chapitres 5 et 6 vous-même.



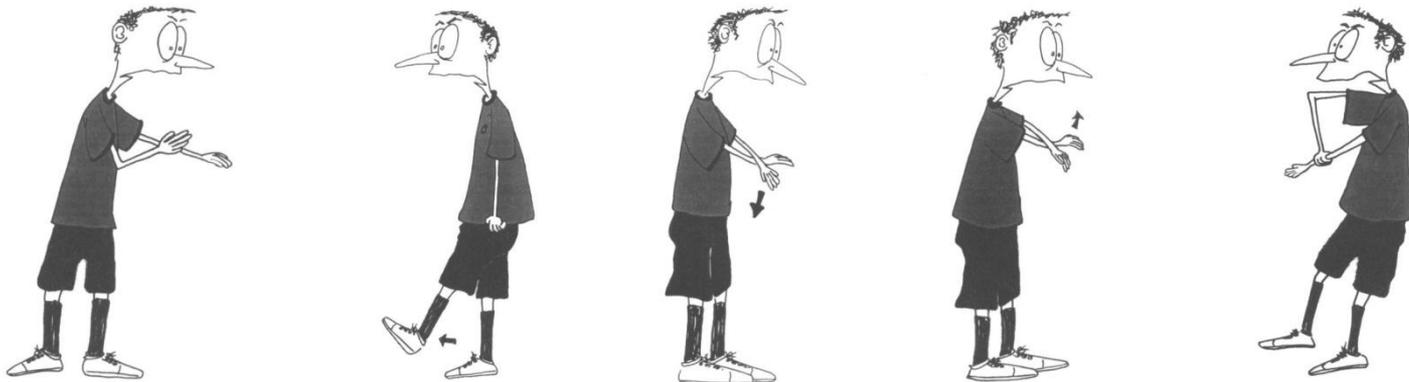
# Frapper, bloquer, soulever, taper du pied, retenir

## coup franc:

- frapper ou taper du pied la crosse ou la jambe d'un adversaire
- bloquer ou soulever la crosse d'un adversaire
- retenir un adversaire ou la crosse d'un adversaire

## pénalité de banc de 2 minutes:

- idem, mais *dans le but* de gagner un avantage considérable ou sans avoir la possibilité d'atteindre la balle





# Balle en l'air

## **coup franc:**

- sauter pour jouer la balle
- jouer la balle avec la crosse ou le pied, alors que la balle est au-dessus de la *hauteur du genou*
  - » il est permis d'arrêter la balle avec la cuisse sauf si c'est dangereux

## **pénalité de banc de 2 minutes:**

- jouer la balle avec la tête, le bras ou la main
- jouer la balle avec la crosse ou le pied, alors que la balle est au-dessus de la hauteur du genou et que le joueur empêche volontairement un but ou une situation de but
- jouer la balle avec la crosse ou le pied, alors que la balle est au-dessus de la *hauteur des hanches*





# Crosse haute

## **coup franc:**

- mouvement vers l'arrière au-dessus de la hauteur des hanches
- mouvement vers l'avant au-dessus de la hauteur des hanches quand un autre joueur est proche
  - » le mouvement vers l'avant peut aller plus s'il est contrôlé et sans danger

## **pénalité de banc de 2 minutes:**

- mouvement incontrôlé/dangereux
- lever la crosse de manière dangereuse ou perturbante au-dessus de la tête d'un adversaire

## **pénalité de banc de 5 minutes:**

- gestes violents ou dangereux avec la crosse (notamment frapper la tête en levant la crosse)

*toutes ces règles s'appliquent également pour les feintes de tir*





# Jeu avec le pied

## **coup franc:**

- placer la crosse, le pied ou la jambe entre les pieds ou les jambes d'un adversaire
- taper la balle du pied deux fois de suite volontairement
- recevoir une passe du pied d'un joueur de champ de la même équipe

- » sauf si l'adversaire omet de prendre la balle en dépit de la possibilité de le faire
- » la faute est "recevoir", pas "taper" la balle
- » le coup-franc se joue (par conséquence) à l'endroit où la balle a été reçue
- » il est permis de recevoir une passe au pied d'un gardien





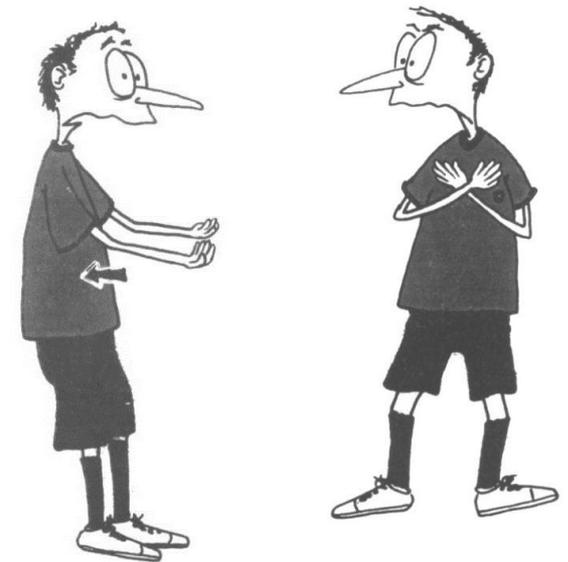
# Obstruction

## **coup franc:**

- se déplacer en reculant dans un adversaire
- empêcher un adversaire de se déplacer dans la direction souhaitée

## **pénalité de banc de 2 minutes:**

- idem, mais volontairement et sans balle





# Distance



## coup franc:

- un joueur ne se met pas à une distance de 3 mètres (crosse incluse) à un engagement
- une équipe attaquant empêche la formation d'une ligne de défense lors d'un coup franc à 3,5 mètres de la zone du gardien
- un adversaire gêne *passivement* la relance du gardien (dans la zone de but ou à moins de 3 mètres de l'endroit où le gardien a pris la balle)



## pénalité de banc de 2 minutes:

- un joueur ne se met pas directement à une distance de 3 mètres (crosse incluse) à une remise en jeu ou un coup franc
  - » pas plus d'un joueur ne doit être sanctionné au même moment
- un adversaire gêne *activement* la relance du gardien (dans la zone de but ou à moins de 3 mètres de l'endroit où le gardien a pris la balle)





# Gardien

## Un gardien dans sa zone de but peut:

- sauter
- jouer la balle avec ses bras, mains ou tête
- taper la balle du pied plusieurs fois
- être dans sa zone de gardien

*Un gardien en dehors de sa zone de but est considéré comme un joueur de champ, mais sans crosse. Cela signifie qu'une passe du pied du gardien ne peut pas être reçue par un joueur de la même équipe dans ce cas.*

## coup franc:

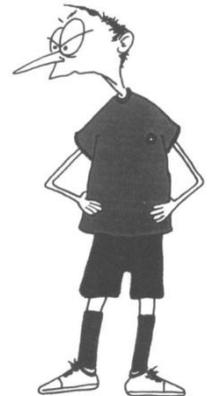
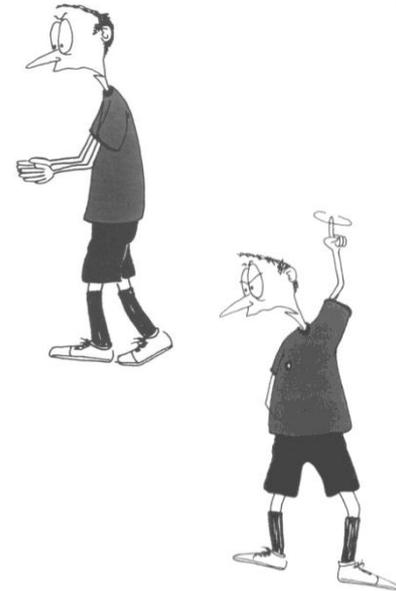
- un gardien quitte entièrement sa zone de but pendant une relance
- un gardien lance ou tape du pied la balle directement au-dessus de la ligne centrale
- un gardien contrôle la balle pendant plus de 3 secondes
- un gardien touche une passe volontaire avec ses mains

## pénalité de banc de 2 minutes:

- un gardien omet de replacer son but, en dépit des demande de l'arbitre
- un gardien joue sans casque

## pénalité de match 1:

- un gardien utilise un casque non-approuvé





# Retard de jeu

## **coup franc:**

- effectuer un engagement, remise en jeu ou coup franc de manière incorrecte
- retarder volontairement un engagement, une remise en jeu ou un coup franc
- l'équipe non-fautive éloigne la balle lors d'un coup franc
- se placer contre le rink ou le but de manière à ce qu'un adversaire ne puisse accéder à la balle de manière correcte
- un gardien contrôle la balle pour plus de 3 secondes

## **pénalité de banc de 2 minutes:**

- l'équipe fautive tape ou éloigne la balle à un coup franc
- retarder le jeu volontairement ou systématiquement





# Fautes répétées

## **pénalité de banc de 2 minutes:**

- un joueur ou une équipe commet des fautes répétées

## **pénalité de banc de 5 minutes:**

- un joueur commet des fautes répétées menant à des pénalités de banc de 2 minutes

*La pénalité de banc de 5 minutes remplace la dernière pénalité de banc de 2 minutes.*

## **pénalité de match 1:**

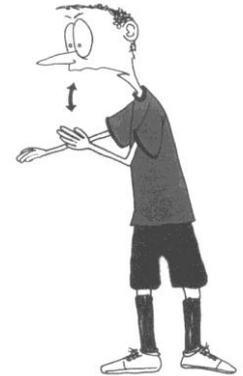
- un joueur commet une faute menant à une pénalité personnelle de 10 minutes, à la suite ou pour la deuxième fois dans le même match

*La pénalité de match remplace la 2<sup>ème</sup> pénalité personnelle de 10 minutes.*

## **pénalité de match 2:**

- un joueur commet une faute menant à une pénalité de banc de 5 minutes, pour la deuxième fois dans le même match
- *un officiel d'équipe* commet une faute menant à une pénalité personnelle de 10 minutes, à la suite ou pour la seconde fois dans le même match

*La pénalité de match remplace la 2<sup>ème</sup> pénalité.*





# Jeu physique

## **pas de faute:**

- pousser épaule contre épaule, en contrôlant/atteignant la balle

## **coup franc:**

- pousser alors qu'il n'y a pas de balle
- pousser autrement qu'épaule contre épaule
  - » pensez aux mains, hanches, postérieur ou de derrière

## **pénalité de banc de 2 minutes:**

- pousser un adversaire contre le rink ou le but volontairement (avec élan)
- charger ou faire trébucher un adversaire

## **pénalité de banc de 5 minutes:**

- jeter, charger ou faire trébucher un adversaire contre le rink ou le but
- se jeter sur un adversaire ou attaquer violemment un adversaire
- accrocher le corps d'un adversaire avec sa crosse





# La crosse

## **pénalité de banc de 2 minutes:**

- jouer sans crosse
- récupérer une crosse à un autre endroit que dans sa propre zone de remplacement
- laisser une crosse cassée ou tombée sur le terrain
- un capitaine demande la mesure d'une courbure et celle-ci est correcte

## **pénalité personnelle de 10 minutes:**

- jeter sa crosse au loin

## **pénalité de banc de 5 minutes:**

- jeter sa crosse dans le but de toucher la balle

## **pénalité de match 1:**

- jouer avec une crosse non-approuvée, une crosse consistant en un manche et une palette de deux marques différentes ou une crosse avec une courbure trop grande (une crosse sans marque d'approbation est toujours considérée comme non-approuvée)
- casser sa crosse de colère

## **pénalité de match 2:**

- un joueur, dont la crosse va être mesurée, essaye de la corriger
- continuer à jouer avec une crosse cassée, renforcée ou rallongée

## **pénalité de match 3:**

- jeter sa crosse vers une autre personne





# Altercations, insultes, frustrations

## **pénalité de banc de 2 minutes:**

- coaching perturbant ou protestations contre les décisions des arbitres

## **pénalité personnelle de 10 minutes:**

- comportement antisportif, ce qui implique:
  - » se comporter d'une manière insultante envers les arbitres, joueurs, officiels ou spectateurs
  - » essayer de tromper les arbitres
  - » donner un coup de pied ou frapper le rink ou le but
  - » jeter sa crosse ou une partie de son équipement

## **pénalité de banc de 5 minutes:**

- jeter sa crosse ou une partie de son équipement dans le but de toucher la balle

## **pénalité de match 1:**

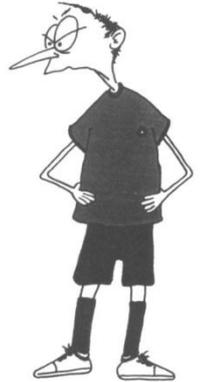
- casser sa crosse ou un autre équipement de colère

## **pénalité de match 2:**

- participer à une altercation ou bagarre sans coup de poing ni coup de pied
- commettre une faute depuis la zone de remplacement pendant un pénalty
- jeter de l'équipement depuis la zone de remplacement pendant le jeu
- commettre une faute clairement destinée à saboter le jeu

## **pénalité de match 3:**

- être impliqué dans une bagarre, attaque brutale ou tenir des propos injurieux





# Zone de remplacement et banc des pénalités

## **coup franc:**

- jouer la balle depuis l'extérieur du rink

## **pénalité de banc de 2 minutes:**

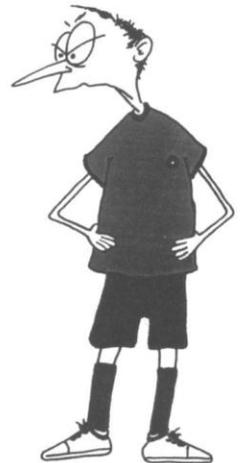
- remplacement incorrect, surnombre
- un joueur pénalisé quitte le banc des pénalités sans entrer sur le terrain
- un joueur, dont la pénalité a expiré ou s'est terminée, refuse de quitter le banc des pénalités
- un joueur pénalisé entre sur le terrain pendant une interruption
  - » Il peut rejoindre son équipe à la pause entre deux périodes, mais pas pendant la pause avant la prolongation.
- un joueur pénalisé entre sur le terrain pendant un temps mort

## **pénalité de match 1:**

- un joueur blessé et pénalisé, pour qui un autre joueur purge la pénalité, participe au jeu

## **pénalité de match 2:**

- une équipe joue volontairement en surnombre
- un joueur pénalisé entre sur le terrain pendant le jeu
- un joueur, qui n'est pas en train de faire un remplacement, participe au jeu depuis la zone de remplacement





# Règles restantes

## **coup franc:**

- un joueur est dans la zone du gardien
- un joueur déplace volontairement le but de l'équipe opposée

## **pénalité de banc de 2 minutes:**

- jouer ou arrêter la balle en étant allongé ou assis
  - » ceci inclut le fait de mettre au sol 2 genoux ou une main (main tenant la crosse exclue)
- omettre de corriger son équipement personnel, après une demande de l'arbitre
- utiliser une tenue incorrecte (pas plus d'une pénalité par équipe)
- le capitaine ne porte pas son brassard

## **pénalité de match 1:**

- un joueur ou officiel d'équipe n'est pas inscrit sur la feuille de match

## **pénalité de match 2:**

- un joueur participe en tant que joueur de champ après avoir participé en tant que gardien



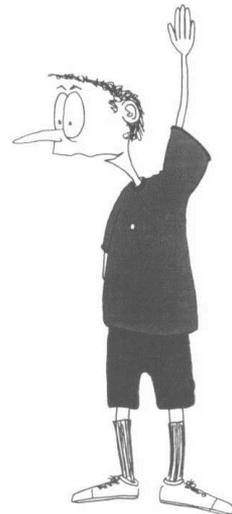
# Règle de l'avantage

## continuer le jeu après une faute (règle de l'avantage):

- quand l'équipe non-fautive contrôle encore la balle après la faute
- et que continuer de jouer donne un plus grand avantage qu'un coup franc

## pénalité différée ou pénalty différé

- quand l'équipe non-fautive contrôle la balle après une faute menant à une pénalité
- pas plus d'une pénalité ne peut être différée en même temps, sauf s'il y a une situation de but, auquel cas une seconde pénalité peut être différée
- le jeu doit être utilisé pour un jeu d'attaque constructif
- remplacer le gardien est permis (comme toujours)
- les adversaires ne peuvent marquer pendant une pénalité différée (tir)
- le jeu est interrompu et la pénalité appliquée, dès que:
  - » l'adversaire contrôle la balle: reprendre le jeu par un engagement
  - » l'équipe ne joue pas un jeu d'attaque constructif: reprendre le jeu par un engagement
  - » il y a une interruption: reprendre le jeu par la conséquence de ce qui a causé l'interruption
- un pénalty aussi peut être différé, mais le jeu est interrompu quand la situation de but est terminée





# Exécution des pénalités

Une pénalité de banc de 2 minutes pour un gardien sera purgée par un joueur de champ (qui n'est pas déjà pénalisé), sauf s'il reçoit un autre type de pénalité au même moment ou qu'il purge déjà une pénalité.

Les pénalités d'un même joueur sont purgées les unes après les autres.

Pas plus de 2 pénalités de banc par équipe ne peuvent être décomptées simultanément. Les autres joueurs pénalisés doivent prendre place sur le banc des pénalités, en attendant que leur pénalité soit décomptée.

Quand l'équipe opposée marque alors qu'elle a un nombre de joueurs supérieur sur le terrain, la pénalité de banc de 2 minutes décomptée depuis le plus longtemps doit être terminée (à l'exception d'un pénalty marqué).

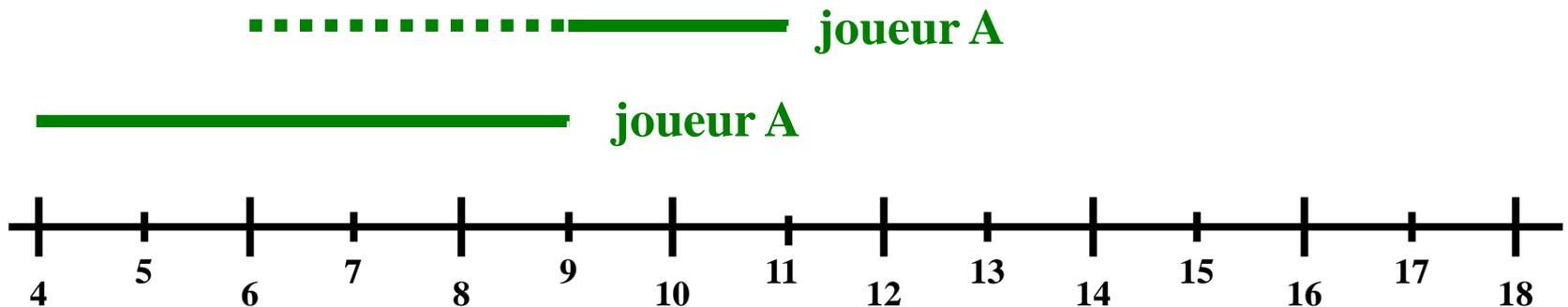
Ni une pénalité de banc de 5 minutes ni une pénalité personnelle ne sera terminée à la suite d'un but.



# Exemple 1: deux pénalités pour le même joueur

- **Le joueur A** reçoit à 4:00 une pénalité de banc de 5 minutes
- **Le joueur A** reçoit à 6:00 une pénalité de banc de 2 minutes
  - » cette seconde pénalité commence à 9:00, quand la première expire
  - » cette seconde pénalité expire à 11:00 \*
  - » l'équipe du **joueur A** joue avec un joueur de moins de 4:00 à 11:00 \*

\* *sauf si les adversaires marquent entre 9:00 et 11:00*

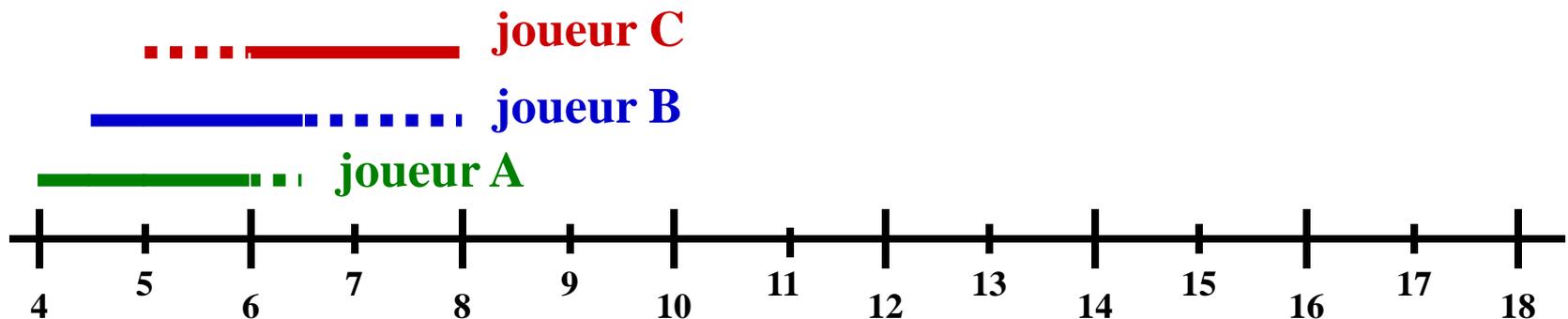




# Exemple 2: multiples pénalités pour la même équipe

- **Le joueur A** reçoit une pénalité de banc de 2 minutes à 4:00
- **Le joueur B** reçoit une pénalité de banc de 2 minutes à 4:30
- **Le joueur C** reçoit une pénalité de banc de 2 minutes à 5:00
  - » de 4:00 à 4:30 la pénalité **A** est décomptée
  - » de 4:30 à 5:00 les pénalités **A** et **B** sont décomptées
  - » de 5:00 à 6:00 les pénalités **A** et **B** sont décomptées; **Le joueur C** attend sur le banc des pénalités
  - » de 6:00 à 6:30 les pénalités **B** et **C** sont décomptées; **Le joueur A** attend toujours sur le banc des pénalités jusqu'à ce qu'il puisse le quitter lors d'une interruption
  - » de 6:30 à 8:00 la pénalité **C** est décomptée

*l'équipe joue avec 2 joueurs de moins de 4:30 à 6:30*

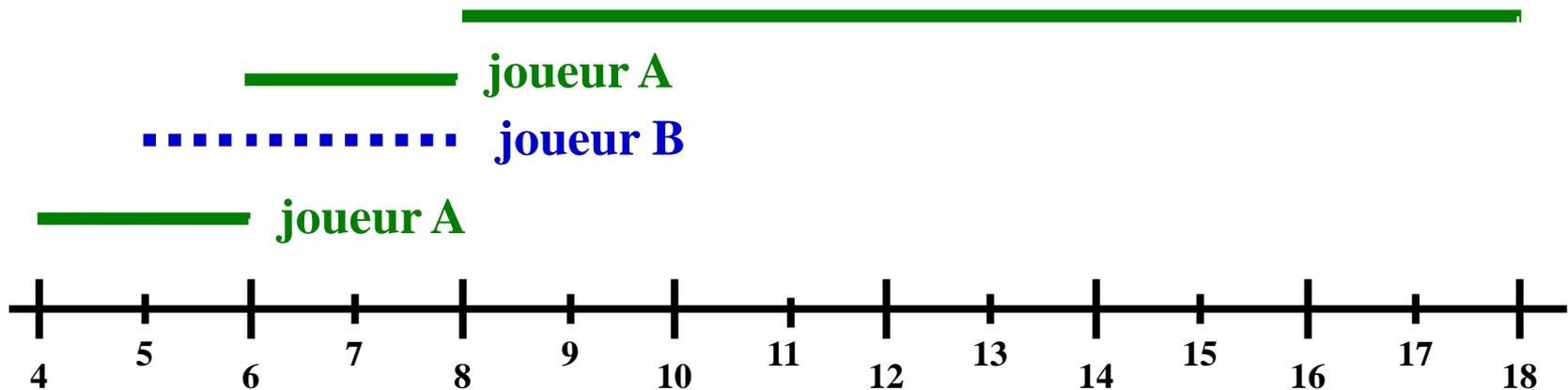




# Exemple 3: pénalité de banc et pénalité personnelle

- à 4:00 le **joueur A** reçoit une pénalité de banc de 2 minutes
- à 5:00 le **joueur A** reçoit une pénalité personnelle de 10 minutes
  - » à 5:00 un **joueur B** va s'asseoir à côté du **joueur A** au banc des pénalités
  - » à 6:00 la première pénalité de banc de 2 minutes expire, et la pénalité de banc de 2 minutes liée à la pénalité personnelle débute
  - » à 8:00 la seconde pénalité de banc de 2 minutes expire et le **joueur B** entre sur le terrain; la pénalité personnelle débute
  - » à 18:00 la pénalité personnelle expire. Le **joueur A** quitte le banc des pénalités à la prochaine interruption.

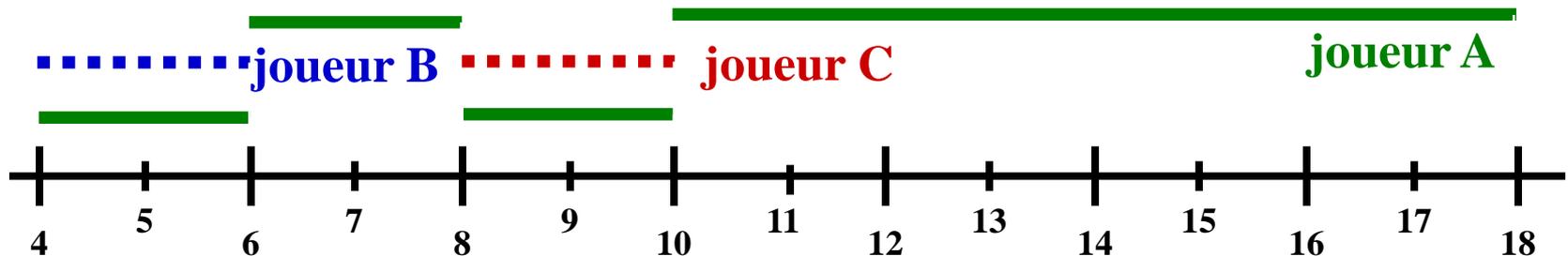
*l'équipe joue avec un joueur en moins de 4:00 à 8:00*





# Exemple 4: pénalité personnelle interrompue

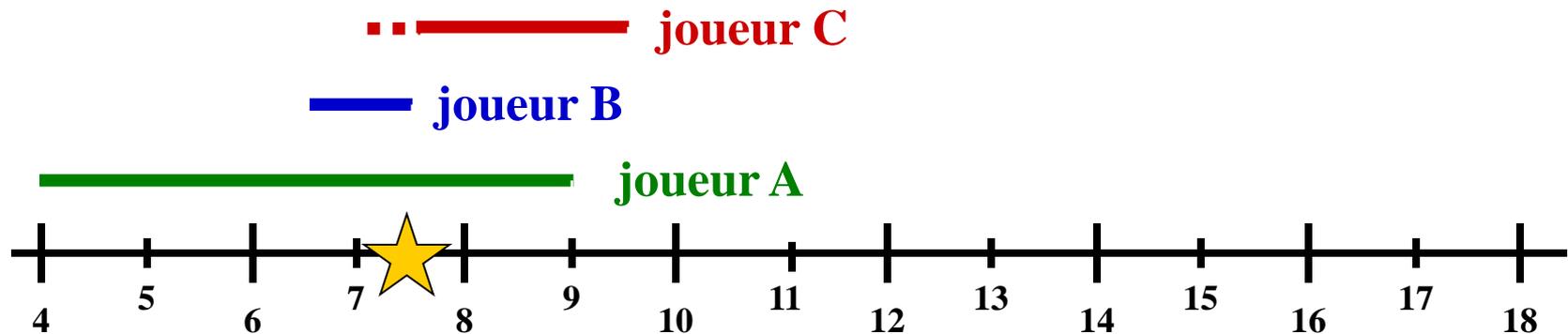
- **Le joueur A** reçoit à 4:00 une pénalité personnelle de 10 minutes
  - » un **joueur B** prend place sur le banc des pénalités à côté du **joueur A**
  - » à 6:00 la pénalité de banc de 2 minutes liée à la pénalité personnelle de 10 minutes expire; le **joueur B** entre sur le terrain; la pénalité personnelle débute
- **Le joueur A** reçoit à 8:00 une pénalité de banc de 2 minutes
  - » les 8 minutes restantes de la pénalité personnelle de 10 minutes sont retardées
  - » un **joueur C** prend place sur le banc des pénalités à côté du **joueur A**
  - » à 10:00 la pénalité de banc de 2 minutes expire; le **joueur C** entre sur le terrain; la pénalité personnelle du **joueur A** reprend son cours
  - » à 18:00 les 8 minutes restantes sont écoulées; le **joueur A** quitte le banc des pénalités à la prochaine interruption





# Exemple 5: but pendant de multiple pénalités de banc

- **Le joueur A** reçoit une pénalité de banc de 5 minutes à 4:00
- **Le joueur B** reçoit une pénalité de banc de 2 minutes à 6:30
- **Le joueur C** reçoit une pénalité de banc de 2 minutes à 7:00
- les joueurs A, B et C appartiennent à la même équipe
- l'équipe opposée marque à 7:30
  - » **Le joueur B** quitte alors le banc des pénalités car il purgeait la pénalité de banc de 2 minutes qui était décomptée depuis le plus longtemps
  - » rappel: une pénalité de banc de 5 minutes ne se termine pas en cas de but





# 7 BUTS

## 701 BUTS ACCORDES

- 1 Un but doit être considéré accordé quand il a été **correctement marqué** et **confirmé par un engagement** au point central
  - Tous les buts accordés doivent être inscrits sur la feuille de match avec le temps et les numéros du buteur et d'un passeur décisif
  - Un passeur décisif est défini comme un joueur de la même équipe impliqué directement dans le but





# 701 BUTS ACCORDES

## 1 Suite...

- **Pas de confirmation par un engagement** au point central:
  - » Le but est marqué en prolongation
  - » Le but est marqué sur un pénalty, après la fin de la période ou du match
- Dans ces situations le but doit être considéré accordé quand les deux arbitres ont pointé le point central et que le but a été inscrit sur la feuille de match

### *Interprétation:*

- **Un but marqué pendant la dernière seconde du temps régulier ou de la période doit être confirmé par un engagement au point central, même si le signal de fin a déjà résonné**





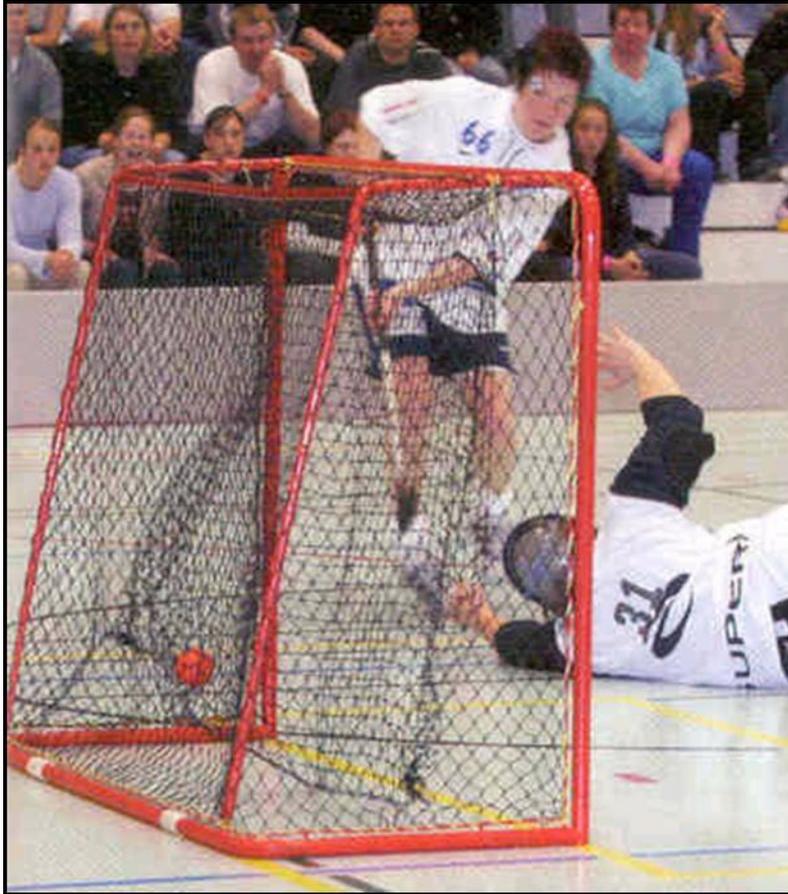
# 701 BUTS ACCORDES

- 2 Un but accordé ne doit **pas être annulé**
- Si les arbitres sont certain qu'un but accordé est incorrect, ceci doit être **rapporté**





# 702 BUTS MARQUES CORRECTEMENT



## 702 BUTS MARQUES CORRECTEMENT

- 1 Quand la **balle entière** passe la **ligne de but** depuis l'avant en ayant été **jouée de manière correcte** avec la crosse d'un joueur de champ et qu'**aucune faute** ne menant à un coup franc ou une pénalité n'a été commise par l'équipe attaquante en lien avec, ou immédiatement avant, le but



# 702 BUTS MARQUES CORRECTEMENT

## 1 Suite...

- Un but est aussi correctement marqué dans ces cas:
  - » Un joueur de l'équipe défendante a bougé le **but** à côté de sa position et la balle passe la ligne de but depuis l'avant entre les marques pour les poteaux et sous la position virtuelles de la barre transversale
  - » **Un but contre son camp** est marqué. Un but contre son camp peut être accordé de la crosse ou du corps d'un défenseur
  - » L'équipe non-fautive marque un but contre son camp pendant une pénalité différée
- Un but contre son camp doit être inscrit **OG** sur la feuille de match



# 702 BUTS MARQUES CORRECTEMENT

- 2 Quand la balle entière passe la ligne de but depuis l'avant après qu'un joueur de l'équipe défendante ait dirigé la balle avec sa crosse ou son corps, ou qu'un joueur de l'**équipe attaquante** ait **involontairement dévié** la balle avec **son corps**
- Le but ne doit **pas être accordé** si un joueur de champ dans **l'équipe attaquant tape du pied volontairement** la balle juste avant qu'elle ne soit dirigée dans le but
  - Le but doit **être accordé** si un joueur a marqué avec une **crosse incorrecte** et que l'erreur n'est remarquée qu'après que la balle ait passée la ligne de but



# 702 BUTS MARQUES CORRECTEMENT

- 3 Quand un joueur qui **n'est pas inscrit sur la feuille de match**, ou qui est incorrectement numéroté, est impliqué dans la réalisation d'un but
- Impliqué signifie buteur ou passeur décisif



# 703 BUTS INCORRECTEMENT MARQUES

## 703 BUTS INCORRECTEMENT MARQUES

- 1 Quand un joueur dans l'**équipe attaquante a commis une faute** menant à un coup franc ou une pénalité en lien avec, ou immédiatement avant, le but
  - Ceci inclut les cas où une équipe joue en surnombre, ou avec un joueur pénalisé sur le terrain
  - Ceci inclut le cas où joueur de l'équipe attaquante déplace volontairement le but à côté de sa position
- 2 Quand un joueur de l'**équipe attaquante dirige volontairement** la balle dans le but avec une quelconque partie de son corps





# 703 BUTS INCORRECTEMENT MARQUES

- 3 Quand la balle passe la ligne de but **pendant, ou après**, le signal
- 4 Quand la balle va dans le but **sans passer la ligne de but** par l'avant
- 5 Quand un **gardien lance ou dégage au pied** la balle dans le but de l'équipe opposée, d'une manière correcte selon tout autre critère
  - La balle doit toucher un autre joueur ou l'équipement d'un autre joueur avant d'aller dans le but



# 703 BUTS INCORRECTEMENT MARQUES

- 6 Quand un joueur de champ de l'**équipe attaquante tape du pied volontairement** la balle et qu'elle va dans le but après avoir touché un autre joueur ou l'équipement d'un autre joueur
- 7 Quand l'**équipe fautive** marque pendant une pénalité différée
- 8 Quand la **balle rebondit sur un des arbitres** et va directement dans le but



***La connaissance des règles est l'élément le plus important pour être un arbitre***

Cependant, les connaissances ne suffisent pas, l'arbitre doit en plus apprendre à lire le jeu et à interpréter les règles de la bonne manière dans différentes situations sur le terrain...