



MANUEL D'AIDE A L'ARBITRAGE DU ROLLER HOCKEY

Mise à jour : octobre 2016

Sommaire

1	INTRODUCTION.....	4
1.1	Documents de références.....	4
1.2	Réglementation particulière à la France	4
1.3	Conception générale du rôle de l'arbitre	4
2	JOUR DE MATCH.....	5
2.1	Avant le match.....	5
2.2	A la mi-temps	7
2.3	Après le match.....	7
3	TABLE DE MARQUE	7
4	COMMUNICATION ENTRE ARBITRES.....	8
5	COMMUNICATION AVEC LES INTERVENANTS.....	8
5.1	Principe général.....	8
5.2	Communication avec les joueurs.....	8
5.3	Communication avec les officiels d'équipes	9
5.4	Communication avec la table de marque.....	9
5.5	Communication avec le public	9
6	VERIFICATIONS DES LICENCES	9
6.1	Licences.....	9
6.2	Effectif minimum	9
6.3	Finalisation du rapport de match pour le coup d'envoi	10
7	REDACTION DU RAPPORT DE MATCH	10
7.1	Généralité	10
7.2	Cases à renseigner avant la rencontre.....	11
7.3	Cases à renseigner pendant la rencontre.....	13
7.4	Cases à renseigner à la pause entre la 1 ^{ière} et la 2 nd période.....	14
7.5	Case à renseigner à la fin de la rencontre	14
8	PENALITES	16
8.1	Classification et type de pénalités	16
8.2	Pénalités induites (<i>règle 11.1.9</i>)	16
8.3	Cas particulier.....	17
8.4	Le rapport d'incident	17
9	PENALITES SIMULTANEEES (<i>règles 11.1.9 et 11.2.2</i>).....	18
10	PENALITE DIFFEREES.....	18
11	POSITIONNEMENT – DEPLACEMENT.....	19
11.1	Zone interdite.....	19
11.2	Evolution sur la piste	20
11.3	Evolution à la cage	20

11.4 Engagements au point central	21
11.5 Engagements dans les zones offensives/défensives	22
12 OBSERVATION DU JEU	22
12.1 Principe général	22
12.2 Jeu en zone offensive/défensive	23
12.3 Jeu en zone médiane	23
13 ARRETS DE JEU	23
14 PROCEDURES D'ENGAGEMENTS.....	24
15 APPEL ET SIGNALEMENT DE PENALITE.....	24
16 BUT.....	25
17 TIR DE PENALITE.....	26
18 BAGARRE.....	26
ANNEXES	28
ANNEXE 1 : Memento effectif minimum, format des rencontres et temps de jeu.....	28
ANNEXE 2 : Reçu d'indemnité et index des indemnités.....	30
ANNEXE 3 : Gestuelle	32
ANNEXE 4 : Rapport d'incident vierge.....	33

1 INTRODUCTION

Le présent document a pour but d'aider les arbitres de tous degrés de Roller Hockey dans leur fonction par la description de chaque aspect de la fonction d'arbitre de Roller Hockey et des procédures à respecter en fonction des cas rencontrés.

Le respect des informations contenues dans ce manuel satisfait à un niveau standard de qualification d'arbitre qui doit être recherché par tous.

Ce manuel dispose également d'annexes qui seront citées au fur et à mesure dans le texte.

1.1 Documents de références

Ci-dessous la liste de documents de références sur lesquels est basée la rédaction du manuel :

- **Document 1** : Règles de jeu internationales
- **Document 2** : Statuts et règlements intérieurs FFRS
- **Document 3** : Réglementation des compétitions & manifestations du Roller Hockey, décomposée en 3 parties :
 - **Partie 1** : organisation & développement
 - **Partie 2** : Règlement sportif
 - **Partie 3** : règlement particuliers

👉 Noter bien :

Dans le cadre du présent manuel, c'est bien entendu le document 3 qui est le plus important. Ainsi, certaines règles, ou annexes, seront citées en rouge et se référeront essentiellement à la Partie 2.

1.2 Réglementation particulière à la France

Le CRH a décidé de ne pas prendre en compte la notion d'arbitre « principal » existant au niveau international. Par conséquent, les deux arbitres d'un match ont les mêmes prérogatives, quel que soient leur degré ou niveau d'expérience.

1.3 Conception générale du rôle de l'arbitre

Qu'est qu'un arbitre ? La langue française donne les définitions suivantes :

- Personne choisie par les parties pour trancher un différend.
- Personne, groupe possédant un poids suffisant pour imposer son autorité.
- Personne chargée de diriger une rencontre sportive ou un jeu dans le respect des règlements.

Ces trois définitions sont en fait complémentaires ce qui fait qu'idéalement, l'arbitre doit vérifier ses trois définitions : connaître les règlements, affirmer son autorité pour les faire respecter. De plus, c'est à lui que revient la responsabilité de prendre toute décision nécessaire au respect des règlements et au bon déroulement du match.

Pour mener à bien sa mission, l'arbitre doit s'attacher à avoir une conduite adéquate :

L'arbitre avant tout est un sportif au même titre que les joueurs. Une bonne condition physique et hygiène de vie sont indispensables pour mener à bien la mission qui lui est dévolue.

- Il doit faire preuve de respect envers tous les intervenants rencontrés pour recueillir lui-même le respect.

- Le vouvoiement est de rigueur lors des interventions au titre d'arbitre. Cela permet d'établir un rapport d'autorité et un détachement naturel que le tutoiement ne favorise pas en cas de sanction éventuelle.
- Les deux arbitres doivent former un duo. Ils constituent la troisième équipe sur le terrain et doivent être solidaires l'un de l'autre.
- L'arbitre doit s'imposer un devoir de réserve. Il doit avoir une conduite irréprochable sur la scène publique et, en général, mesurer le contenu de ses interventions (verbales ou corporelles) afin de ne pas nuire à sa fonction ou corporation.

Les arbitres sont les seuls représentants de la FFRS lors d'une rencontre et sont donc responsables des événements qui pourraient se produire. C'est pourquoi il est indispensable de :

- S'assurer de la validité des licences de tous les participants
- Prendre soin de la rédaction du rapport de match¹ et d'éventuels rapports d'incidents, seuls documents officiels du match.

Garder toujours en tête le souci prioritaire suivant : la sécurité des personnes.

2 JOUR DE MATCH

La mission de l'arbitre ne se limite pas à l'arbitrage à proprement dit du match. Sa mission commence le jour où il est désigné. Dans cette optique, il est recommandé de prendre contact avec son collègue quelques jours avant la rencontre. Le jour de la rencontre, il incombe à l'arbitre du bon déroulement du match dans son ensemble, avant, à la mi-temps et après la fin du match.

C'est à l'organisateur de la rencontre que revient la responsabilité du respect de la réglementation et de la sécurité des personnes. Tout problème éventuel remarqué concernant ces points doit être traité par son intermédiaire et c'est lui qui doit y remédier.

Enfin, avant le début de la rencontre, il est vivement conseillé de vérifier quatre points importants concernant la physionomie du match :

- Format du match : standard, étendu ou éliminatoire
- Durée des mi-temps
- Nombre minimum de joueurs
- Présence d'un officiel obligatoire ou non

Ces points dépendent du niveau (Elite à Pré-national), de la catégorie (Sénior ou jeunesse) et du stade la compétition (phase de qualification ou finales). Se reporter à l'ANNEXE 1 : Memento effectif minimum, format des rencontres et temps de jeu pour le détail.

Ci-dessous est décrit le déroulement chronologique des différentes tâches que doit gérer un arbitre lors d'une rencontre :

2.1 Avant le match

2.1.1 H-1h00

- Arrivée des arbitres, s'assurer de l'arrivée imminente de son collègue le cas échéant
- Saluer les personnes présentes, se présenter
- Identifier les organisateurs et ses collaborateurs : officiels de la table de marque notamment

¹ On emploiera volontairement ici la terminologie officielle de *rapport de match* plutôt que *feuille de match* qui est couramment employé lors des rencontres.

- S'assurer de la présence ou arrivée imminente des équipes
- Faire une visite succincte des installations afin de détecter d'éventuels problèmes ou anomalies :
 - Piste : balustrades/lignes/cages et filets/obstacles/éclairage
 - Table de marque (console et tableau d'affichage), bancs des pénalités
 - Bancs des équipes et accès à la piste
- Se rendre au vestiaire des arbitres avec son collègue
- S'échauffer (Après la route, il est recommandé de se dégourdir les jambes !)

2.1.2 H-30 mn

A partir de cet instant, les équipes sont autorisées à se rendre sur la piste

- Etre équipé et se rendre sur la piste. En effet, au moins un des deux arbitres doit toujours être présent sur la piste du moment qu'une équipe y est présente. Les 2 arbitres doivent être présents.
- Demander le rapport de match avec la composition des équipes auprès des officiels de la table de marque (marqueur notamment). Les officiels d'équipes doivent fournir la composition de leurs équipes au marqueur 45 mn avant le coup d'envoi. Si une version informatisée est utilisée, demander d'en imprimer un exemplaire pour la vérification et validation des équipes par les officiels (signature).
- Présenter sa licence d'arbitre
- Demander le paiement de l'indemnité d'arbitrage et fournir votre reçu complété et signé (voir l'ANNEXE 2 : Reçu d'indemnité et index des indemnités)
- Vérifier les licences en écrivant le symbole usuel, dans la marge gauche à côté des joueurs, suivant la catégorie des joueurs en regard des protections faciales requises (**règle 7.2.4 ; alinéa D**) :
 - / : Sénior né avant 1988 ⇒ pas de protection faciale obligatoire
 - X : Sénior (Homme ou femme) né en 1988 et après ⇒ demi visière et protège dents obligatoires (ou protection faciale intégrale)
 - ⊗ : Joueur de catégorie jeunesse (catégorie U21, etc... indiquée sur la licence)
- S'assurer de la conservation des licences des participants à la table de marque jusqu'à la fin du match.
- Vérifier les équipements obligatoires visibles des joueurs et aller sur la piste s'échauffer en même temps que les joueurs en faisant attention de ne pas gêner leur progression. Il est donc conseillé de patiner le long de la ligne centrale.

2.1.3 H-5 mn

- Signifier aux officiels et/ou capitaines la fin du temps d'échauffement dans 3 minutes
- S'assurer que les officiels de matchs ont signé le rapport de match et que celle-ci soit finalisée pour pouvoir débiter la rencontre

2.1.4 H-2 mn

- Signifier aux équipes la fin du temps d'échauffement
- Vérifier les filets et la position correcte des cages
- Saluer les officiels d'équipes
- Faire saluer les équipes
- Saluer les capitaines tout en leur transmettant les éventuelles consignes de match

2.1.5 Heure H

- Faire évacuer les joueurs ne débutant pas la rencontre
- Vérifier le positionnement des équipes (côté opposé des bancs des joueurs)

- Donner un coup de sifflet
- Se mettre en position d'engagement
- Vérifier d'un coup de main que les gardiens sont prêts ainsi que les officiels de la table de marque
- Lâcher le palet

2.2 A la mi-temps

- Faire évacuer la piste et en sortir en dernier
- S'assurer du retour aux vestiaires des équipes dans de bonnes conditions
- Vérifier la bonne tenue de la feuille de match
- Se rendre au vestiaire des arbitres
- Revenir sur la piste avant les équipes
- Signifier la reprise aux équipes et officiels
- Appliquer la même procédure que pour l'engagement de début de la rencontre

2.3 Après le match

- Faire évacuer la piste et en sortir en dernier
- S'assurer du retour aux vestiaires des équipes dans de bonnes conditions. En cas d'un match difficile où des tensions entre les deux équipes existent, il faut rester vigilant et ne pas hésiter à se rapprocher des joueurs lors du salut final (sifflet dans la poche !)
- Vérifier et compléter le rapport de match, la faire signer aux capitaines (tâche normalement dévolue au marqueur)
- Signer le rapport de match en dernier
- Se rendre au vestiaire des arbitres
- Rédiger les éventuels rapports d'incidents
- Fin de la mission

👉 Noter bien :

- La vérification du rapport de match peut être réalisée dans le vestiaire des arbitres si cela s'avère nécessaire.
- En cas de détection d'incidents avant leur départ de la salle, les arbitres se doivent d'intervenir et de prendre les dispositions nécessaires.

3 TABLE DE MARQUE

Idéalement, la table de marque est gérée par un marqueur et un chronométreur (respectivement pour la gestion du rapport de match et la gestion du temps de match et pénalités), tous deux licenciés. Ils doivent être majeurs mais il existe des dispositions particulières pour les mineurs (**Annexe C ; Partie 2**). La qualité de communication entre les arbitres et les officiels de la table de marque est essentielle au bon déroulement de la rencontre. Soyez clairs et précis dans vos annonces verbales et gestuelles pour une bonne compréhension de vos décisions.

En cas d'incapacité de la table de marque à gérer un fait de match, la responsabilité de l'application du règlement revient aux arbitres. C'est pourquoi les arbitres doivent savoir parfaitement et rapidement répondre aux questions provenant des officiels de table de marque.

4 COMMUNICATION ENTRE ARBITRES

Une bonne communication entre les 2 arbitres est essentielle. Cette communication débute par l'échange de regards pendant le jeu pour vérifier la position de son collègue et sa vision de l'action à un moment déterminé.

Elle peut se faire :

- Par gestes (discrets) pendant le déroulement du jeu pour :
 - Remédier à un mauvais placement
 - Signaler un fait particulier sur lequel porter son intention (joueurs dans le dos, cage déplacée, etc.)
- Oralement durant les arrêts de jeu :
 - Lors de la transmission du palet au point d'engagement
 - Dans la zone des arbitres

Il est conseillé de faire preuve de discrétion. Toute discussion concernant une pénalité ou un but doit avoir lieu dans la zone des arbitres, à l'écart des joueurs. **Si la zone des arbitres n'est pas matérialisée, ne pas hésiter à faire reculer les joueurs à bonne distance afin de discuter en toute tranquillité avec votre collègue**

5 COMMUNICATION AVEC LES INTERVENANTS

5.1 Principe général

L'arbitre communique avec les différents intervenants de trois manières différentes :

- Par un coup de sifflet. Celui-ci doit être fort mais pas trop bref, parfaitement audible aussi bien du terrain que de l'extérieur
- Par la gestuelle. Celle-ci doit être appliquée systématiquement, les gestes doivent être simples mais suffisamment démonstratifs pour une bonne compréhension.
- Par une annonce. Celle-ci doit être claire et parfaitement audible pour l'interlocuteur. Le ton doit rester neutre.

5.2 Communication avec les joueurs

Les interventions auprès des joueurs pendant le déroulement du jeu ont pour objectif de favoriser le jeu et influencer sur des actions qui pourraient conduire à des sanctions en cas de persistance. Elles doivent être courtes, démonstratives et empreintes d'autorité (exemple : « jouez ! », « crosses au sol ! »). Il est indispensable de montrer sa présence durant les premières minutes du match.

Les interventions auprès des joueurs pendant les arrêts de jeu ont pour d'expliquer les motivations de l'arrêt du jeu. Expliquer pourquoi l'arbitre a sifflé et quelles sont les conséquences. En cas de sanction, se reporter au chapitre 15

Il est à noter que si l'arbitre peut intervenir auprès de n'importe quel joueur, seul le capitaine d'une équipe (ou l'un de ses assistants) est autorisé à intervenir auprès de l'arbitre. Un capitaine (ou assistant) ne doit pas sortir du banc des joueurs pour intervenir auprès de l'arbitre. Dans tous les cas, expliquer la situation et mettre un terme rapide à la discussion. Faire respecter la limite de la zone d'arbitres, même si celle-ci n'est pas toujours matérialisée.

5.3 Communication avec les officiels d'équipes

Les interventions auprès des officiels de banc doivent se limiter au strict minimum (désignation de joueur au banc des pénalités, demande de temps mort, etc.). Les officiels de banc ne doivent pas intervenir auprès de l'arbitre. Tout abus doit être sanctionné (*règles 11.4.6 ; alinéa C, G, et N et 11.4.7 ; alinéa C*)

5.4 Communication avec la table de marque

Les interventions auprès des officiels de match doivent être claires et accompagnées de la gestuelle adéquate. La résolution de problèmes éventuels liés à la tenue du rapport de match ou de la gestion du banc des pénalités est à la charge de l'arbitre. Faire preuve de calme et de pédagogie pour résoudre les problèmes, souvent issus de la méconnaissance des officiels de match concernant certaines procédures complexes.

5.5 Communication avec le public

Toute communication avec le public est à proscrire.

6 VERIFICATIONS DES LICENCES

6.1 Licences

Les arbitres sont responsables de toutes les personnes participant à un match. En conséquence, il est indispensable de s'assurer que les joueurs et officiels d'équipe ont des licences ou les documents requis en règle.

Cette vérification est effectuée à partir d'une liste des licenciés qui est éditée depuis le site de saisie des licences (Rolskanet), et comportant leur photographie. Seuls les joueurs présents sur cette liste sont autorisés à participer à la rencontre. Les points suivants sont à vérifier (*règle 10.2.4 ; alinéa C*) :

- Club
- Nom, prénom, sexe et N° de licence
- Période de validité de la licence
- Catégorie d'âge et sur classement éventuel (adopter la symbolique décrite au paragraphe 2.1.2 ci-dessus)
- Ligne de certificat médical renseignée par « Compétition » pour les joueurs
- Dates de validité des attestations de prêt

📌 Noter bien :

Chaque participant ne peut être inscrit qu'à une seule fonction sur le rapport de match: arbitre, marqueur, chronométreur, joueur ou officiel d'équipe. Faire notamment attention au cas du capitaine qui signe le rapport de match en début en qualité d'officiel d'équipe (*règles 10.2.3 ; alinéa C*). Les joueurs de champs et gardiens de buts doivent être revêtus de l'équipement adéquat en regard de leur qualité sur le rapport de match.

6.2 Effectif minimum

Les arbitres vérifient avant le coup d'envoi la présence physique des effectifs minimums requis en regard de la catégorie de niveau de match. Aucune rencontre ne pourra débiter en cas de manquement (*règle 7.1*). Se reporter à l'ANNEXE 1 : Memento effectif minimum, format des rencontres et temps de jeu pour le détail.

Des participants non présents physiquement peuvent être inscrits sur le rapport de match, sous réserve de satisfaire aux vérifications abordées au point précédent. A son arrivée, chaque participant pourra prendre part à la rencontre après demande faite auprès des arbitres (vérification équipement). Toute personne inscrite sur le rapport de match et qui ne participerait finalement pas à la rencontre devra être barrée du rapport de match au terme de la rencontre (**règle 11.4.4 ; alinéa E**).

Les arbitres vérifient également la présence d'un officiel d'équipe si la catégorie de niveau de la compétition l'exige (voir l'ANNEXE 1 : Memento effectif minimum, format des rencontres et temps de jeu). Aucune rencontre ne pourra débiter en cas de manquement. En cas d'absence d'officiel d'équipe si cela est autorisé, le capitaine d'équipe devra être majeur et endossera le rôle d'officiel d'équipe (**règle 7.1.2**).

6.3 Finalisation du rapport de match pour le coup d'envoi

Les arbitres vérifient que les champs sont correctement renseignés et que les officiels d'équipes ont apposé leur signature.

7 REDACTION DU RAPPORT DE MATCH

7.1 Généralité

Le rapport de match est le document fédéral officiel indiquant les informations nécessaires à l'exploitation des résultats des rencontres de Roller Hockey en termes de classement, discipline et statistique. A cet effet, il doit être renseigné de la façon la plus claire et visible et satisfaire à toutes les directives réglementaires concernant sa rédaction. Le rapport de match est à éditer en 3 exemplaires sauf en cas de rapport d'incident ou un 4^{ème} exemplaire supplémentaire est à éditer (un exemplaire devant être joint avec le rapport d'incident).

Seul le marqueur est habilité à rédiger le rapport de match, y compris pour la composition des équipes. En cas d'interrogation sur la façon de remplir le rapport de match, le marqueur devra suivre les instructions fournies par les arbitres.

📌 Noter bien :

En cas d'utilisation d'une version informatisée (Feuille Excel© ou module de résultats notamment), et une fois correctement remplie avant le début de la rencontre, un exemplaire de celle-ci doit être imprimé pour la vérification par les arbitres et signature des officiels d'équipe et de match. Ensuite, dès le début de la rencontre, le marqueur complétera le rapport de match informatisé directement sur le fichier Excel. A la fin de la rencontre, le rapport de match sera à nouveau imprimé en 3 ou 4 exemplaires pour clôture (signature des capitaines, à nouveau les officiels d'équipes, marqueur et chronométreur, et les 2 arbitres) et distribution d'un exemplaire aux équipes.

Sont détaillées ci-dessous toutes les procédures de rédaction du rapport de match.

7.2 Cases à renseigner avant la rencontre

7.2.1 Cartouche supérieur

DATE	LIEU	HEURE		COMPETITION	N3	CATEGORIE D'AGE	Senior
		Début	Fin				
12/05/2014	Nancy	15h00					

- Case Date : date de la rencontre
- Case Lieu : lieu de la rencontre
- Case Heure-début : heure du début de la rencontre, à ne renseigner qu'au moment du coup d'envoi
- Case compétition :
 - *LE* pour Ligue Elite
 - *N1* pour Nationale 1
 - *N2* pour Nationale 2
 - *N3* pour Nationale 3
 - *N4* pour Pré-national
 - *Régio* pour régional
 - *CDF* pour Coude De France
 - *FEM* pour les rencontres féminines
 - N° de zone pour les rencontres de catégorie jeunesse ou JEUNE en phases finales
- Case catégorie d'âge :
 - Poussin
 - Benjamin
 - Minime
 - Cadet
 - Junior
 - Senior

👉 Noter bien :

Le cas échéant, indiquer le tour de compétition (*CDF* et *play-off* notamment).

7.2.2 Cartouche des équipes

EQUIPE A : Nancy Roller Hockey			
◆	N° Licence	JOUEURS	N°
G	123001	Dupont Clément	1
G			
A	126350	Martin Alexandre	5
A	32561	Masson Stéphane	8
C	85354	Bernard Damien	12
	99875	Martin Pierre	13
	128470	Schick Mathieu	22
	71209	Dubois Jérôme	35
	56253	Legrand Rémi	45
	56247	Fort Thomas	66
N° Licence	OFFICIELS D'EQUIPE		
45896	Petit Jean-Paul	A	
		B	
		C	
		D	
		E	
		F	
Signature de l'officiel		Fait	

- Cases EQUIPE A/B : Nom de l'équipe
- Colonne ◆ : Statut du joueur :
 - Pour un gardien de but : G
 - Pour le capitaine : C
 - Pour les assistants d'équipes : A
- Colonne N° de licence : N° de la licence/de l'officiel d'équipe
- Colonne N° : N° de maillot du joueur
- Case Signature de l'officiel : signature de l'officiel d'équipe inscrit en position A

👉 Noter bien :

- En cas de présence d'un seul gardien de but, la seconde ligne doit rester vierge.
- Les joueurs de champ doivent être inscrits dans l'ordre croissant de leur N° de maillot.

7.2.3 Cartouche des officiels de match

OFFICIELS	N° licence	NOM	SIGNATURE
ARBITRE A	56123	Mc Cartney John	
ARBITRE B	128900	Lennon Paul	
MARQUEUR	874562	Platini Jean	
CHRONO	235681	Carl Johnson	

- Ligne ARBITRE A : Arbitre présenté par l'équipe A (le cas échéant)
- Ligne ARBITRE B : Arbitre présenté par l'équipe B (le cas échéant)
- Colonne NOM : Nom et prénom de l'officiel
- Colonne SIGNATURE : signature de l'officiel :
 - Avant le début de la rencontre pour le marqueur et chronométrateur

- Après la rencontre pour les arbitres

7.2.4 Feuille de match informatique

En cas d'utilisation d'une version informatisée, un exemplaire ainsi rédigé doit être imprimé et signé par les officiels d'équipes, le marqueur et le chronométrateur.

7.3 Cases à renseigner pendant la rencontre

7.3.1 Cartouches des buts et assistance

BUTS ET ASSISTANCES			
Temps	But	Ass	Ass
1'23	5	8	
12'53	5		
26'42	13	66	
33'58	8		
41'12	22	5	
45'59	45	35	

Chaque but inscrit par une équipe doit être renseignée de la façon suivante :

- Colonne Temps : temps de jeu au moment où le but est inscrit
- Colonne But : N° du maillot du buteur
- Colonne Ass : N° du maillot de l'assistant (♣ plus qu'un seul à assistant à indiquer !)

♣ Noter bien :

Les buts doivent être inscrits sur le rapport de match dans l'ordre chronologique sans sauter de lignes. Seules les informations transmises par les arbitres doivent être portées sur le rapport de match.

7.3.2 Cartouche des pénalités

PENALITES					
Temps	N°	Code	Min	Début	Fin
6'24	12	TRE	2	6'24	8'24
14'52	22	CIN	2	14'52	16'52
16'08	8	OBS	2	16'08	18'08
16'35	A	MEC	10		
16'35	35	MPM	10		
28'45	13	HAU	2	28'45	30'45
34'01	5	CBA	5	34'01	39'01

Chaque pénalité infligée à une équipe doit être renseignée de la façon suivante :

- Colonne Temps : temps de jeu au moment où la pénalité est infligée
- Colonne N° : N° du maillot du joueur ou lettre de référence de l'officiel sanctionné
- Colonne Code : code de la pénalité infligée
- Colonne MIN : durée de la pénalité infligée
- Colonne Début : temps de jeu au moment du début du décompte de la pénalité
- Colonne Fin : temps de jeu au moment de la fin du décompte de la pénalité (temps de fin de rencontre si le temps théorique est postérieur à la fin de la rencontre)

♣ Noter bien :

Les pénalités doivent être inscrites sur le rapport de match dans l'ordre chronologique sans sauter de lignes. Seules les informations transmises par les arbitres doivent être portées sur le rapport de match.

7.3.3 Cartouche des temps morts et changements de gardien de but

Temps morts		1 / 2 Temps :		18'44		
		2 / 2 Temps :		23'17		
Gardien	Temps	N°	Temps	N°	Temps	N°
	00'00	1				

Chaque temps mort accordé à une équipe doit être renseigné de la façon suivante :

- Ligne *1/2 Temps* : temps de jeu au moment où le temps mort est accordé à l'équipe lors de la 1^{ière} période.
- Ligne *2/2 Temps* : temps de jeu au moment où le temps mort est accordé à l'équipe lors de la 2nd période.
- Chaque changement de gardien de but doit être renseigné de la façon suivante :
- Case *Temps* : temps de jeu au moment du changement de gardien de but
- Case *N°* : N° de maillot du gardien de but entrant en jeu

👉 Noter bien :

- Attention en cas de prolongation, aucun temps mort n'est accordé.
- Lorsqu'il n'y a eu aucun changement de gardien pendant la rencontre, inscrire 00'00 dans la première case Temps puis, le N° du gardien qui a effectivement joué toute la rencontre dans la case N°.

7.4 Cases à renseigner à la pause entre la 1^{ière} et la 2nd période

7.4.1 Cartouche récapitulatif du score et des pénalités

SCORE			PENALITES		
	Equipe A	Equipe B		Equipe A	Equipe B
1 / 2	2	0	1 / 2	26	0
2 / 2			2 / 2		
TOTAL			TOTAL		

Le cartouche récapitulatif du score doit être renseigné sur la ligne *1/2* de la façon suivante :

- Colonne *Equipe A* : Nombre de buts inscrits en 1^{ière} période par l'équipe A
- Colonne *Equipe B* : Nombre de buts inscrits en 1^{ière} période par l'équipe B

Le cartouche récapitulatif des pénalités doit être renseigné sur la ligne *1/2* de la façon suivante :

- Colonne *Equipe A* : Nombre de minutes de pénalités infligées en 1^{ière} période à l'équipe A
- Colonne *Equipe B* : Nombre de minutes de pénalités infligées en 1^{ière} période à l'équipe B

7.5 Case à renseigner à la fin de la rencontre

7.5.1 Cartouche récapitulatif du score et des pénalités

SCORE			PENALITES		
	Equipe A	Equipe B		Equipe A	Equipe B
1 / 2	2	0	1 / 2	26	0
2 / 2	4	4	2 / 2	0	4
TOTAL	6	4	TOTAL	26	4

Le cartouche récapitulatif du score doit être renseigné sur la ligne 2/2 de la façon suivante :

- Colonne Equipe A : Nombre de buts inscrits en 2nd période par l'équipe A
- Colonne Equipe B : Nombre de buts inscrits en 2nd période par l'équipe B

Le cartouche récapitulatif du score doit être renseigné sur la ligne *TOTAL* de la façon suivante :

- Colonne Equipe A : Nombre de buts inscrits en 1ère, en 2nd période et en prolongation par l'équipe A (y compris les tirs de pénalités en cas de série(s) de tirs de pénalités à l'issue de la prolongation)
- Colonne Equipe B : Nombre de buts inscrits en 1ère, en 2nd période et en prolongation par l'équipe B (y compris les tirs de pénalités en cas de série(s) de tirs de pénalités à l'issue de la prolongation)

Le cartouche récapitulatif des pénalités doit être renseigné sur la ligne 2/2 de la façon suivante :

- Colonne Equipe A : Nombre de minutes de pénalités infligées en 2nd période à l'équipe A
- Colonne Equipe B : Nombre de minutes de pénalités infligées en 2nd période à l'équipe B

Le cartouche récapitulatif des pénalités doit être renseigné sur la ligne *TOTAL* de la façon suivante :

- Colonne Equipe A : Nombre de minutes de pénalités infligées en 1ère, en 2nd période et en prolongation à l'équipe A. Attention, sur le module de résultats les pénalités sont comptées en nombre et non en durée.
- Colonne Equipe B : Nombre de minutes de pénalités infligées en 1ère, en 2nd période et en prolongation à l'équipe B

7.5.2 Cartouche de clôture de la feuille de match

SCORE FINAL	6
Signature du Capitaine	Barad

- Le score final de chaque équipe
- La signature de chaque capitaine d'équipe

OFFICIELS	N° licence	NOM	SIGNATURE
ARBITRE A	56123	Mc Cartney John	McCartney
ARBITRE B	128900	Lennon Paul	Lennon
MARQUEUR	874562	Platini Jean	Platini
CHRONO	235681	Carl Johnson	Carl

- Signature des arbitres

REMARQUES		
Rapport incident	OUI	NON
Réclamation A	OUI	NON
Réclamation B	OUI	NON
SPECTATEURS	OUI	

- Barrer les mentions inutiles de rapports d'incidents et de réclamation suivant les indications données par les arbitres
- Renseigner le nombre de spectateurs

👉 Noter bien :

Ne pas oublier de renseigner l'heure de fin de la rencontre dans la case appropriée.

8 PENALITES

8.1 Classification et type de pénalités

8.1.1 Pénalités mineures (*règle 11.1.2*)

Une pénalité mineure consiste en la sortie d'un joueur pour une durée de 2 minutes, et :

- Le joueur n'est pas remplacé sur la piste
- Un but encaissé en infériorité numérique met fin à la première pénalité mineure en cours

👉 Noter bien :

Il existe des pénalités mineures doubles (ex : 2+2 pour PIQ). Ces pénalités sont à traiter comme 2 pénalités différentes.

8.1.2 Pénalités majeures (*règle 11.1.3*)

- Le joueur n'est pas remplacé sur la piste et est expulsé de la rencontre (Ne pas rajouter EXC)
- Un but encaissé en infériorité numérique ne met pas fin à la pénalité
- Un substitut est envoyé sur le banc des pénalités

8.1.3 Pénalités de méconduite MEC (*règle 11.1.4*)

Une pénalité de méconduite consiste en la sortie d'un joueur pour une durée de 10 minutes, et :

- Le joueur est remplacé sur la piste
- Un but encaissé en infériorité numérique ne met pas fin à la pénalité

8.1.4 Pénalité de méconduite pour le match MPM (*règle 11.1.5*)

Une pénalité de méconduite pour le match consiste en l'expulsion définitive d'un joueur et son renvoi immédiat au vestiaire, le joueur est remplacé sur la piste. Un rapport d'incident doit être rédigé.

8.1.5 Pénalités de match PM (*règle 11.1.6*)

Une pénalité de match consiste en l'expulsion définitive d'un joueur et son renvoi immédiat au vestiaire, additionné d'une pénalité majeure, et :

- Le substitut va servir la pénalité majeure,
- Un but encaissé en infériorité numérique ne met pas fin à la pénalité
- Un rapport d'incident est à rédiger

8.2 Pénalités induites (*règle 11.1.9*)

- Tout joueur ayant reçu 3 pénalités mineures dans le même match se verra infliger une pénalité de méconduite additionnelle. Toute pénalité ultérieure pour ce joueur se traduira par son Exclusion (EXC). Par ultérieur, il faut bien comprendre à un temps inscrit sur le rapport de match qui est ultérieur à la précédente pénalité. Deux pénalités inscrites à un arrêt de jeu pour un même fautif sont bien données au même temps bien qu'une faute a effectivement eu lieu en premier lors des faits de jeu.
- Tout joueur puni de deux pénalités de méconduite MEC entraîne une pénalité de méconduite pour le match MPM additionnelle.
- Tout joueur puni de 3 fautes de crosses (PIQ, CIN, HAU et CRO) dans le même match se verra infliger une Exclusion (EXC). Dans cette situation particulière où on a bien successivement 3 fautes de crosses infligées à des instants différents, la faute de PIQ (2+2) est à compter qu'une seule fois. Sinon, attention aux deux situations illustrées ci-dessous :

Situation 1			Situation 2		
temps	Code	Min	temps	Code	Min
4'00	PIQ	2'+2'	4'00	CIN	2'
12'00	PIQ	2'+2'	12'00	TRE	2'
12'00	MEC	10'00	23'00	PIQ	2+2
23'00	TRE ou n'importe quelle autre faute	2'	23'00	MEC	10'00
23'00	EXC		32'00	TRE ou n'importe quelle autre faute	2'
			32'00	EXC	

8.3 Cas particulier

8.3.1 Gardien de but

Toute pénalité mineure ou de MEC infligée à un gardien de but est servie par un substitut désigné par le capitaine.

8.3.2 Pénalités multiples

- Lorsqu'un joueur écope en même temps d'une pénalité mineure et une pénalité de méconduite, un substitut sert la pénalité mineure.
- Lorsqu'un joueur écope en même temps d'une pénalité mineure et majeure, la pénalité majeure est à décompter en premier.
- Lorsque 2 joueurs d'une même équipe écopent en même temps l'un d'une pénalité majeure et l'autre d'une pénalité mineure, la pénalité mineure doit être décomptée en premier.

8.3.3 Substituts

Un substitut est un joueur qui sert une pénalité à la place du joueur pénalisé. Dans tous les cas où un substitut sert une pénalité, le N° à inscrire sur le rapport de match est celui du joueur pénalisé. Ce cas se présente pour les situations suivantes :

- Pénalité mineure ou de méconduite MEC pour le gardien de but,
- Pénalité majeure infligée à un joueur additionnée d'une méconduite pour le match MPM
- Pénalité de match PM

8.3.4 Différence de statut entre un joueur pénalisé et un substitut

Dans le cas où un but en infériorité met fin à une pénalité servie par un substitut, le joueur pénalisé sert la totalité du temps de pénalité infligé.

Exemple : à 12'46, le N°6 écope de 2' pour CIN+10' de MEC. Un substitut sert la pénalité mineure. A 13'21, un but en infériorité numérique provoque la fin de la pénalité mineure et la sortie du substitut du banc des pénalités. Cependant, le N°6 sert la totalité de son temps de pénalité (ici 12') et le décompte de la méconduite débutera seulement à 14'46. Il quittera donc le banc des pénalités à 24'46.

Temps	N°	Code	Min	Début	Fin
12'42	6	CIN	2	12'42	13'21
12'42	6	MEC	10	14'42	24'42

8.4 Le rapport d'incident

Un rapport d'incident est à rédiger (voir l'ANNEXE 4 : Rapport d'incident vierge pour les 4 situations suivantes : **règle 14.1**

- Expulsion de joueur ou officiel d'équipe suite à une MPM ou PM

- Rencontre ne pouvant se dérouler ou interrompue avant le terme prévu
- Obstruction du jeu par des spectateurs. Cela ne concerne pas forcément une intrusion de personnes sur la piste. Ça peut aussi être des personnes qui usent de paroles obscènes ou racistes, visant à perturber le bon déroulement de la rencontre.
- Problème de structure, d'équipement de conformité ou de gestion de match

👉 Noter bien :

Document à ne pas confondre avec le rapport d'accident en cas de blessure d'un participant. Ce dernier est à remplir par le licencié à partir de Rolskanet.

9 PENALITES SIMULTANEEES (règles 11.1.9 et 11.2.2)

Les pénalités simultanées sont les pénalités mineures et/ou majeures qui, infligées aux deux équipes et au même moment, peuvent s'annuler de part leur durées équivalentes. Les pénalités simultanées ne sont pas affichées au tableau d'affichage de la salle et les joueurs concernés sortent du banc des pénalités sur l'arrêt de jeu consécutif à l'expiration de leur temps de pénalités. De plus, le décompte de toutes les pénalités simultanées commence dès leur attribution.

Procédure d'annulation des pénalités simultanées :

- Annuler les pénalités majeures (5', PM) en premier,
- Annuler les pénalités mineures (2') ensuite,
- Annuler les pénalités dans l'ordre de priorité suivant :
 - Annuler le plus de pénalités possible.
 - Annuler les pénalités dans le but de provoquer une seule infériorité numérique d'un seul joueur sur la piste.
 - Annuler les pénalités en évitant de diminuer le nombre de joueurs sur la piste.
 - Annuler les pénalités dans l'ordre d'inscription sur le rapport de match.

Exemples :

Situation N°	Equipe – N°	Durée	Equipe – N°	Durée	Joueurs sur la piste à la reprise	Pénalités affichées
1	A-6	5'+2'	B-9	5'+2'	A-4 et B-4	aucune
2	A-8 A-9	5'+2' 2'	B-12 B-14	5' 2'	A-3 et B-4	A-9 ; 2'
3	A-22	2'+10'	B-34	2'	A-4 et B-4	aucune
4	A-21 A-14	2' 2'	B-17 B-24	2'+2' 2'	A-4 et B-3	B-24 ; 2'
5	A-32 A-28 A-12	2'+2' 2' 2'	B-17 B-21 B-11	2'+2' 2' 2'+2'	A-4 et B-3	B-21 ; 2'

10 PENALITE DIFFEREES

Les pénalités différées sont les pénalités mineures et/ou majeures qui ne peuvent être décomptées au moment de leur attribution. Cet état de fait résulte de la règle indiquant que seules 2 pénalités mineures et/ou majeures ne peuvent être décomptées en même temps. Les pénalités simultanées ne rentrent pas dans ce cadre.

- Le décompte d'une pénalité différée débute lorsque le décompte d'une des deux pénalités antérieures est terminé.
- Le décompte des pénalités différées débute dans l'ordre de leur inscription sur le rapport de match
- Le retour sur la piste des joueurs pénalisés s'effectue en cours de jeu, dans l'ordre d'expiration de leur pénalité, dans le cas où moins de 2 autres pénalités mineures et/ou majeures sont décomptées suite à la fin de leur pénalité.
- Le retour sur la piste des joueurs pénalisés a lieu sur l'arrêt de jeu consécutif à l'achèvement du décompte de leur pénalité dans le cas où 2 autres pénalités mineures et/ou majeures sont décomptées suite à la fin de leur pénalité.

Exemples (sans but en infériorité numérique ni arrêt de jeu)

Situation N°	Temps	Equipe – N°	Durée pénalité	Sortie de piste	Début du décompte	Fin du décompte	Retour sur piste
1	7'05	A-32	2'	7'05	7'05	9'05	9'20
	7'20	A-28	2'	7'20	7'20	9'20	11'05
	8'00	A-12	2'	8'00	9'05	11'05	Arrêt de jeu (AJ)
2	5'00	A-14	2'+2'	5'00	5'00	9'00	9'30
	5'30	A-91	2'	5'30	5'30	7'30	9'00
	6'20	A-8	2'	6'20	7'30	9'30	Arrêt de jeu (AJ)
3	7'45	A-32	2'	7'45	7'45	9'45	11'45
	8'00	A-77	2'	8'00	8'00	10'00	12'00
	8'20	A-19	2'	8'20	9'45	11'45	Arrêt de jeu (AJ)
	9'00	A-15	2'	9'00	10'00	12'00	Arrêt de jeu (AJ)
4	8'00	A-14	5'	8'00	8'00	13'00	14'40
	8'40	A-99	2'+2'	8'40	8'40	12'40	13'00
	9'00	A-21	2'	9'00	12'40	14'40	Arrêt de jeu (AJ)

11 POSITIONNEMENT – DEPLACEMENT

11.1 Zone interdite

Dans tous les cas, et d'une manière générale pendant le déroulement du jeu, toujours avoir en tête les choses suivantes :

- Ne pas se faire déborder par les joueurs
- Ne pas gêner les joueurs
- Avoir une vision générale du jeu tout en restant proche de l'action
- Anticiper par le regard et le patinage des joueurs

Ainsi, il existe une zone interdite, dite « no man's land », pour les arbitres (Figure 1 : Matérialisation du "no man's land") De ce fait, les arbitres peuvent évoluer jusqu'à environ 3 mètres maximum de la balustrade.

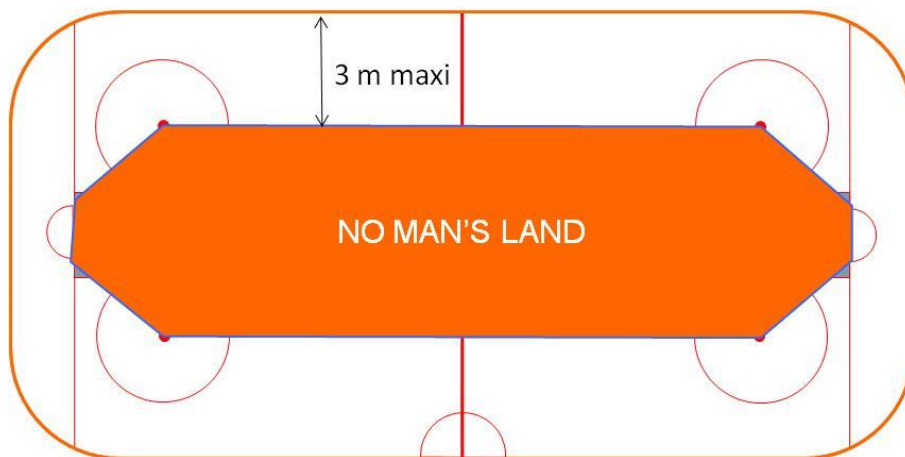


Figure 1 : Matérialisation du "no man's land"

11.2 Evolution sur la piste

Lorsque le jeu se déplace d'une zone à l'autre, les 2 arbitres accompagnent la progression du jeu en l'encadrant de telle sorte qu'ils se trouvent en diagonale par rapport à l'ensemble de tous les joueurs des 2 équipes (Figure 2 (a) : Placement et évolution des arbitres pendant le jeu). Le déplacement doit se faire dans le sens du jeu en enchainant pivots (marche arrière/avant) et virages. L'arbitre A1, une fois arrivé au niveau du point d'engagement patine en direction de la cage A en tenant compte de quel côté le porteur de palet se situe. Si le jeu vient vers soi, se placer au côté de la cage (Figure 2 (a) : Placement et évolution des arbitres pendant le jeu). Au contraire, si le jeu vient plutôt de votre côté opposé, rester légèrement en avant de la cage (Figure 2 (b) : Placement et évolution des arbitres pendant le jeu). En tout cas, ne jamais aller derrière celle-ci au risque de vous prendre le palet en cas de tir non cadré.

11.3 Evolution à la cage

Une fois à la cage, il faut toujours avoir en tête de ne pas gêner l'évolution des joueurs. L'arbitre A1 proche de la cage évolue sur un cercle C en enchainant pivots et virages de telle manière à avoir une vision générale du jeu. Il doit être attentif à ce qui se passe à la cage (Figure 3 : Placement et évolution des arbitres en zone offensive et près de la cage). Le second arbitre A2 en retrait au niveau du milieu du terrain doit se situer derrière le dernier joueur pour voir tous les participants. Il se déplace latéralement ou en profondeur pour avoir le meilleur angle de vision possible. Il doit toujours être en mouvement afin d'anticiper un changement de possession de palet et donc une contre-attaque dans sa direction (patinage arrière).

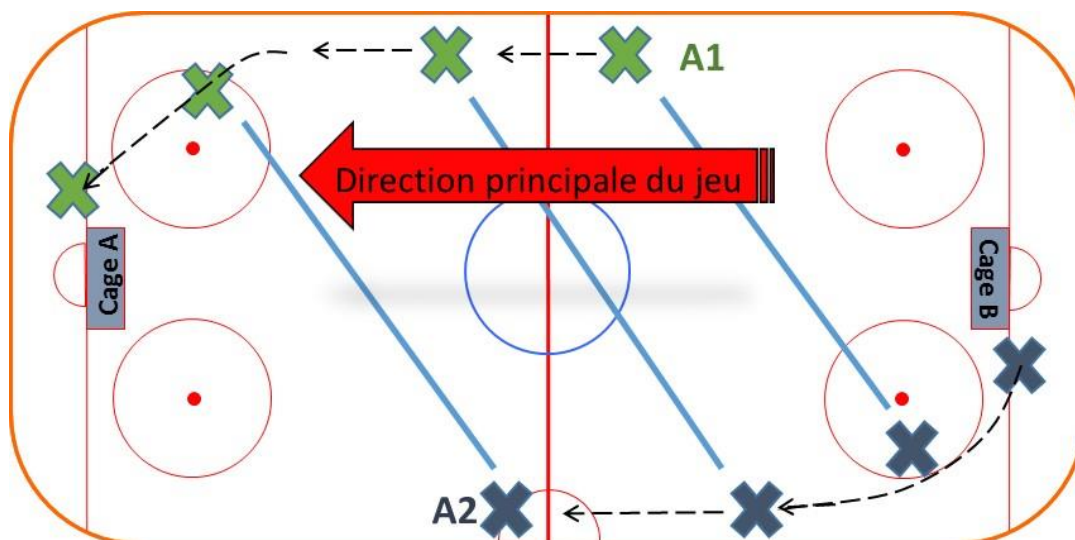


Figure 2 (a) : Placement et évolution des arbitres pendant le jeu

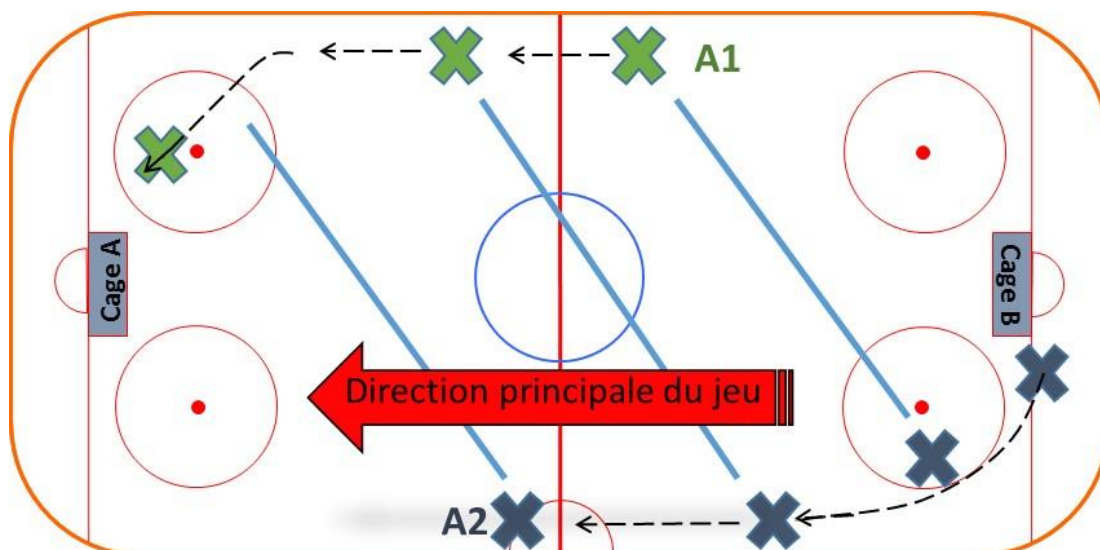


Figure 2 (b) : Placement et évolution des arbitres pendant le jeu

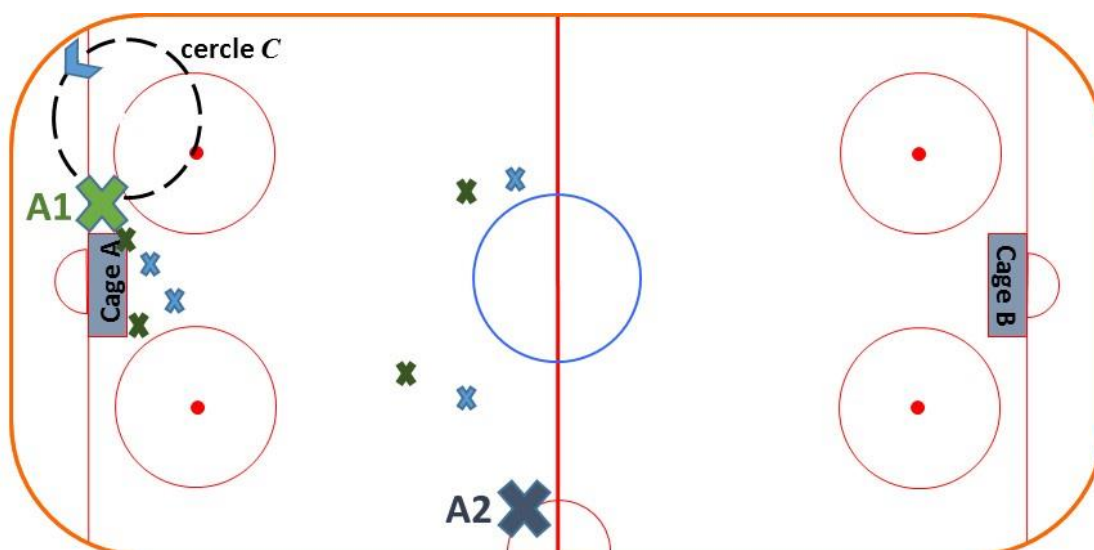


Figure 3 : Placement et évolution des arbitres en zone offensive et près de la cage

11.4 Engagements au point central

L'arbitre A1 se place sur le point central pour effectuer l'engagement face à la table de marque. Il s'assure que tous les autres acteurs sont prêts et en places (gardiens de buts, joueurs correctement positionnés, arbitre A2 et table de marque). L'arbitre A2 fait face à son collègue en se tenant à 1,50m de la balustrade. Une fois l'engagement effectué, l'arbitre A2 se déplace dans le sens du jeu en l'indiquant de la main à son collègue A1 et va rejoindre le cercle C (Figure 4 : Evolution des arbitres après un engagement au point central). L'arbitre A1 pendant ce temps se dégage du point d'engagement en marche arrière puis va se positionner en conséquence (voir le paragraphe 11.2).

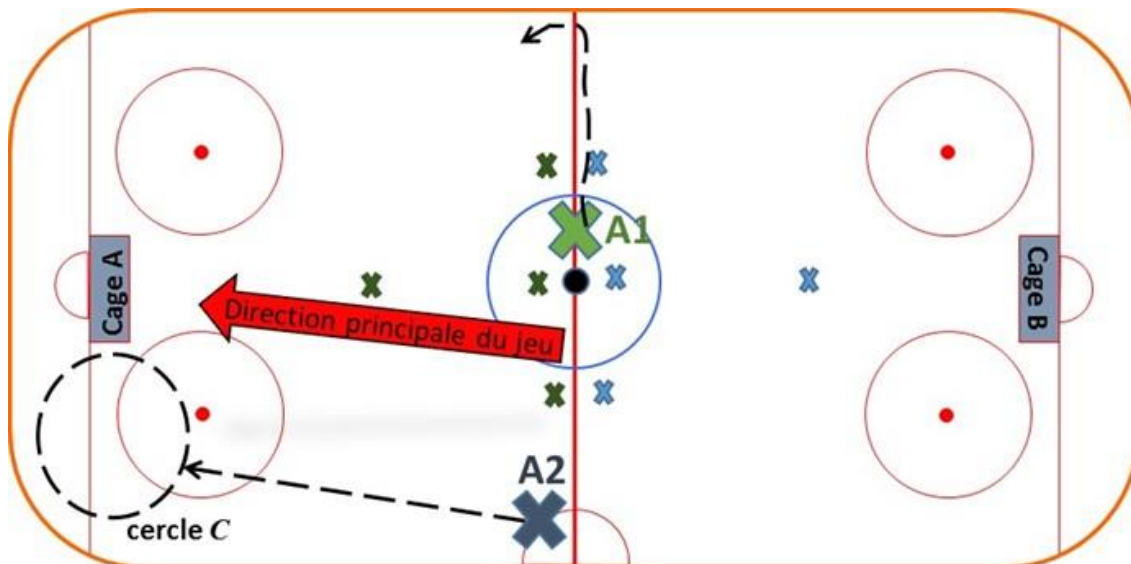


Figure 4 : Evolution des arbitres après un engagement au point central

11.5 Engagements dans les zones offensives/défensives

L'arbitre A1 qui effectue l'engagement se dégage vers la balustrade et prend position sur le cercle C et le second arbitre A2 se positionne comme prévu dans le paragraphe 11.3 (Figure 5 : Evolution des arbitres après un engagement en zone offensive/défensive).

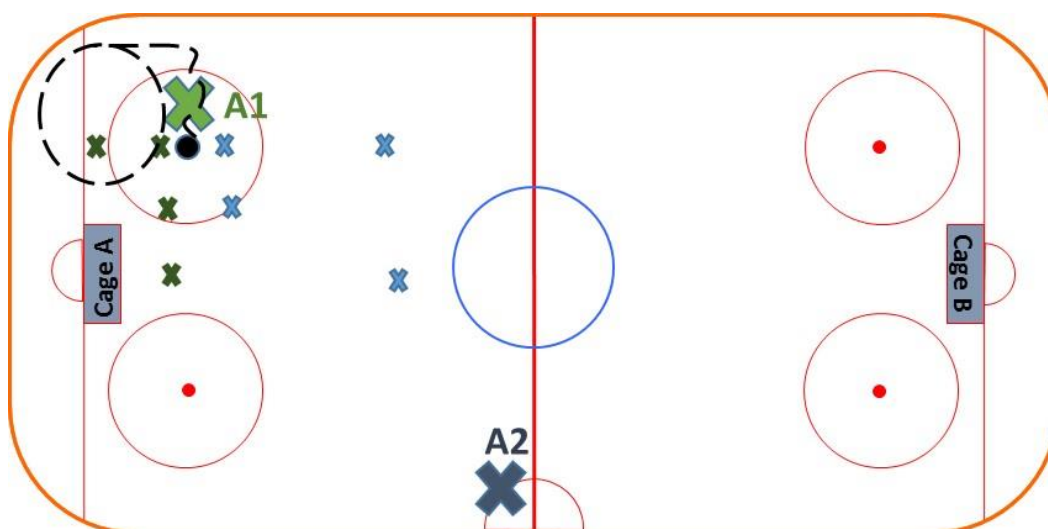


Figure 5 : Evolution des arbitres après un engagement en zone offensive/défensive

12 OBSERVATION DU JEU

12.1 Principe général

La difficulté réside dans la capacité à détecter tout fait de jeu et que rien n'échappe à la vigilance du duo d'arbitres. La maîtrise technique des sens de déplacements (marche avant/arrière), des pivots (face au jeu), la lecture du jeu (anticipation), le bon positionnement et une orientation correcte sont les éléments qui, une fois assimilés, permettent la concentration nécessaire pour observer le jeu.

Une observation correcte du jeu est capitale dans la mission des arbitres. Ceux-ci se répartissent cette tâche en fonction des situations permettant à chacun de se concentrer sur un secteur du jeu tout en gardant une vision générale de l'ensemble de l'aire d'évolution.

Les 3 éléments fondamentaux sont :

- Savoir où se trouve le palet
- Avoir l'ensemble des joueurs dans son champ de vision
- Etre positionné face à son collègue en diagonale du jeu

12.2 Jeu en zone offensive/défensive

Lorsque le jeu se déroule près d'une cage de but et que l'équipe à l'attaque est en possession du palet, l'arbitre qui est à proximité de la cage évolue sur le cercle C (Figure 3 : Placement et évolution des arbitres en zone offensive et près de la cage). Dès qu'un tir ou une action de marquer est détectée, l'arbitre doit se rapprocher de la cage juste derrière la ligne de but afin de bien juger la validité d'un but ou non. Sa mission prioritaire est donc l'observation des abords de la cage de but, son collègue étant positionné au milieu de la piste, près de la balustrade, et ayant une vision générale du jeu. Ce dernier doit garder assez de champ pour ne pas avoir de joueur dans son dos (excepté le gardien de but de l'équipe en attaque) et pour pouvoir anticiper un renversement rapide de jeu dans sa direction (Figure 3 : Placement et évolution des arbitres en zone offensive et près de la cage). Il doit également s'assurer de la bonne exécution des changements de joueurs pendant le déroulement du jeu.

12.3 Jeu en zone médiane

Lorsque le jeu se déroule en zone médiane, les 2 arbitres se déplacent face à ce dernier, le suivent et l'encadrent. Chacun a alors une vision d'ensemble.

13 ARRETS DE JEU

Procédure à appliquer lors de tout arrêt de jeu (*règle 10.3.3 ; alinéa E*) :

- L'arbitre A1 qui a provoqué l'arrêt de jeu va à la table de marque s'il a une annonce à faire (but, temps mort, pénalité, etc.).
- L'arbitre A2 récupère le palet et va se positionner face au lieu où l'engagement consécutif se déroulera, en restant légèrement en retrait de ce point.
- L'arbitre A1 entame la procédure de changement, face aux bancs des équipes :
 - Décompte de 5 secondes pendant lesquelles les deux équipes peuvent effectuer un changement de joueurs
 - Fin des 5 secondes. L'arbitre lève le bras signifiant que l'équipe visiteuse n'a plus le droit d'effectuer de changement de joueurs.
 - Nouveau décompte de 5 secondes pendant lesquelles l'équipe locale peut encore procéder au changement de joueurs.
 - Fin des 5 secondes. L'arbitre baisse le bras signifiant que l'équipe locale n'a plus le droit d'effectuer de changement de joueurs. L'arbitre se tourne vers son collègue (arbitre N°2) et lui fait signe qu'il faut procéder à l'engagement

L'arbitre A2, donne un coup de sifflet pour signaler aux joueurs effectuant la mise au jeu de se mettre en place et dispose de 5 secondes pour lâcher le palet (voir détail dans le paragraphe 14).

👉 Noter bien :

- Chaque équipe n'ayant le droit de changer qu'une seule fois ses joueurs, il n'est pas utile de continuer la procédure de changement si les équipes ont procédé à tous les changements autorisés avant son terme. L'engagement peut alors intervenir sans attendre.
- On doit considérer l'entrée des joueurs sur la piste pour juger le respect du délai légal de changement. Lorsque le temps accordé est écoulé, l'arbitre en charge de la procédure ne doit plus permettre aucune entrée de joueurs sur la piste.
- Dans tous les cas, priorité est donnée à la sécurité des participants avant toute application des procédures de changement et d'engagement. Ainsi, les arbitres doivent s'assurer que le calme règne avant de s'éloigner de l'action qui vient d'être interrompue.

14 PROCEDURES D'ENGAGEMENTS

Lorsque son collègue lui indique la fin de la procédure de changement, l'arbitre qui va effectuer l'engagement procède de la façon suivante :

- Donne un coup de sifflet
- S'assure que les gardiens de but sont prêts et que son collègue est en bonne position
- S'avance et se met en place au point d'engagement
- Invite les joueurs à se mettre en position s'ils n'y sont pas
- Engage dans les 5 secondes suivantes

Si l'un ou plusieurs joueurs ne sont pas en position correcte pour effectuer l'engagement (hors-jeu, trop proche, mauvaise position, etc.), effectuer la procédure suivante :

- Effectuer un mouvement de retrait
- Tendre le bras du côté de l'équipe fautive
- Faire changer le joueur de l'équipe fautive en disant « changez ! » et justifier la décision
- Se remettre en place
- Engager dans les 3 secondes suivantes

Lors de la 2nd infraction d'une équipe lors d'un même engagement, le joueur coupable de cette 2nd infraction doit être pénalisé de 2' pour « retard de jeu ».

👉 Noter bien :

Conseils sur la position à adopter lors d'un engagement

- Ne jamais garder le sifflet à la bouche en présentant le palet.
- Avoir les jambes fléchies pour garder un bon équilibre en cas de contact avec les joueurs et être prêt à se dégager rapidement.
- Mettre le bras libre en protection devant son abdomen.
- Ne pas se dégager en arrière avant de s'être assuré que la voie est libre.

15 APPEL ET SIGNALEMENT DE PENALITE

Procédure à réaliser lors du signalement d'une pénalité :

- Lever le bras (en cas de pénalité différée).
- Siffler (quand l'équipe fautive a repris le contrôle du palet).

- Marquer un temps d'arrêt
- Baisser le bras, pointer de la main (et non du doigt) le joueur fautif (sauf si il est à moins de 3 mètres)
- Annoncer : couleur, N° du joueur, faute (pas la durée !) et appliquer la gestuelle appropriée (voir l'ANNEXE 3 : Gestuelle)
- Se rendre à la table de marque en prenant soin de garder les joueurs dans son champ de vision (patinage arrière). Il est conseillé de ne pas trop se coller à la table de marque afin d'être visible par le public ou joueurs.
- Annoncer à la table de marque :
 - Pénalité(s) majeures et/ou mineure(s) et/ou de méconduite : désigner le banc du fautif et exécuter la gestuelle appropriée (inutile de s'arrêter)
 - Autres pénalités ou situations complexes : même procédure avec détail des pénalités infligée par oral
- Se rendre à sa position pour l'engagement suivant

Il est demandé aux arbitres de respecter les consignes suivantes :

- Connaître parfaitement la procédure. Son application correcte force le respect
- Marquer un temps d'arrêt après le coup de sifflet pour recueillir l'attention de tous
- Rester neutre dans le ton des annonces
- Ne pas approcher le joueur pénalisé, adapter son patinage pour éviter la confrontation

Avec la table de marque :

- Regarder le marqueur officiel pour l'annonce et s'assurer que ce dernier a bien compris les informations transmises
- Adapter la procédure en fonction du degré de compétences des officiels de match pour une parfaite compréhension

👉 Noter bien :

Si plusieurs pénalités sont infligées au même joueur ou à des joueurs différents, l'arbitre doit appliquer la gestuelle pour chacune des pénalités.

16 BUT

Lorsqu'un but est inscrit, adopter la procédure suivante :

- L'arbitre qui est proche de la cage :
 - Siffle en désignant la cage le bras tendu
 - S'assure que la situation est calme
 - Relève le N° du buteur et éventuellement de l'assistant
 - Se rend à la table de marque
 - Désigne le banc de l'équipe qui vient d'inscrire le but bras tendu avant de s'arrêter à la table de marque
 - Annonce le N° du marqueur et de l'éventuel assistant
 - Entame la procédure de changement (voir le paragraphe 13)
- Son collègue
 - Va chercher le palet au fond de la cage

- Se positionne au point central de la piste pour l'engagement
- Attend la fin de la procédure de changement pour procéder à l'engagement

17 TIR DE PENALITE

Lorsqu'un tir de pénalité est accordé, adopter la procédure suivante :

- L'arbitre A1 qui a pris la décision, désigne le fautif, puis le tireur ou demande au coach le N° du joueur qui va exécuter le tir de pénalité en fonction des cas. Va à la table de marque annoncer le tir de pénalité, puis va se placer sur la ligne médiane, côté « crosse » du tireur, pour diriger le tir de pénalité (Figure 6 : Procédure de tir de pénalité).

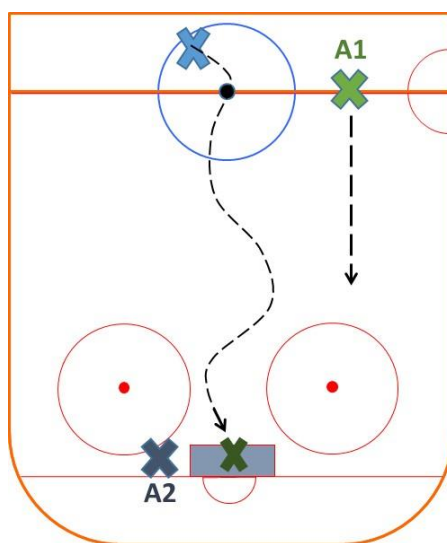


Figure 6 : Procédure de tir de pénalité

- L'arbitre A2 récupère le palet, le place sur le point central et fait évacuer la piste. Seuls le tireur et le gardien de but doivent être sur la piste. Il se place ensuite à côté de la cage de façon à voir parfaitement la ligne de but, en se tenant côté opposé à son collègue.
- Le tireur doit être dans son camp, le gardien dans sa zone de but.
- L'arbitre A1 du centre s'assure de la position du tireur, du gardien et de son collègue A2. Ce dernier précise que le gardien n'a pas le droit de quitter sa zone avant le coup de sifflet (**règle 11.1.10 ; alinéa A**). Toutefois, pour compléter cette règle, il est préférable de préciser au gardien qu'il doit aussi attendre que le joueur ait touché le palet avant de quitter sa zone.
- Au coup de sifflet de l'arbitre A1, le tireur commence son action. L'arbitre A1 suit le joueur tout au long de sa progression.

18 BAGARRE

En cas d'altercation entre 2 joueurs, les arbitres doivent intervenir de façon tout d'abord à limiter l'incident puis à le faire cesser. Pour cela, l'application de la procédure suivante doit être entreprise (Figure 7 : Gestion en cas d'altercation):

- L'arbitre A1 le plus proche de l'altercation intervient sur cette dernière et tente de la faire cesser
- Oralement auprès des belligérants

- Par intervention physique pour les séparer (attention à ne pas ceinturer l'un des 2 et laisser l'autre libre de ses mouvements)
- Oralement auprès des joueurs alentours pour empêcher toute propagation de l'altercation
- Son collègue A2 :
 - « Ferme » la piste en allant face aux bancs des équipes et en leur signifiant l'interdiction formelle de rentrer sur la piste
 - Si pas d'autres altercations, se rend auprès de l'altercation principale en soutien de son collègue si celle-ci perdure, de la façon suivante :
 - A1 et A2 face à face
 - Chacun passe le bras droit entre les deux joueurs par le haut et les sépare par un mouvement ferme vers le bas.
 - Chacun se charge du joueur qui est positionné sur sa gauche pour l'écarter.

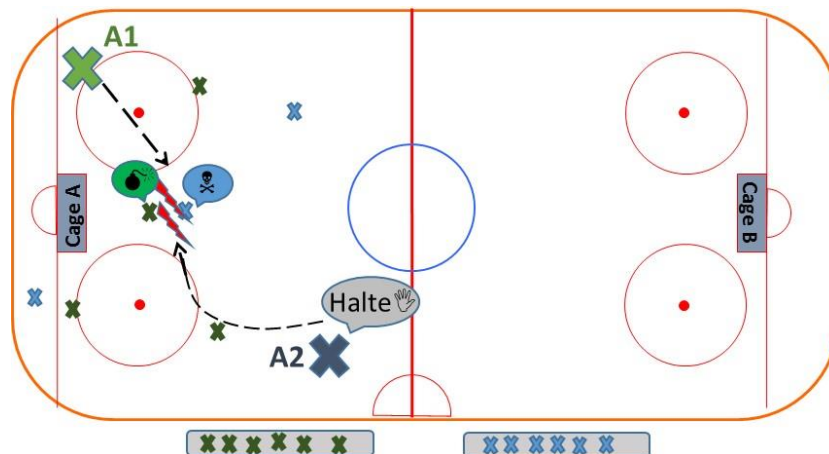


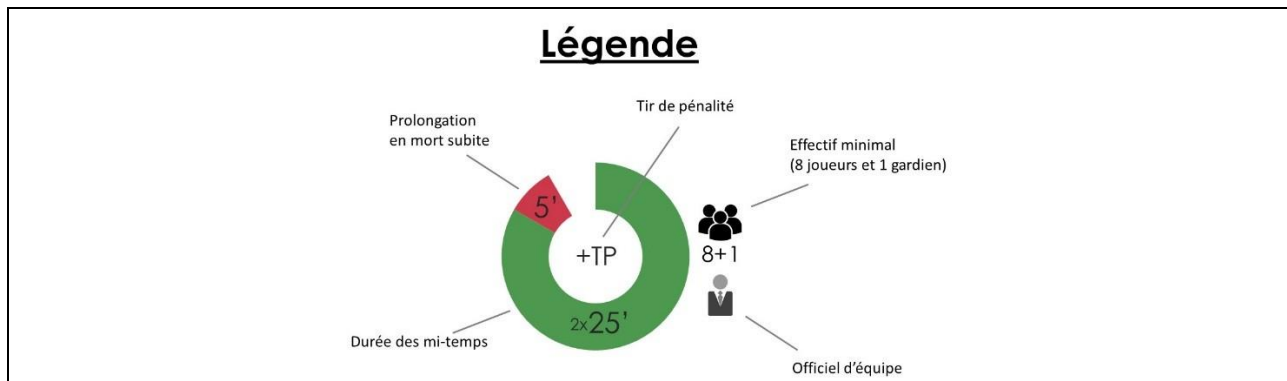
Figure 7 : Gestion en cas d'altercation

👉 Noter bien :

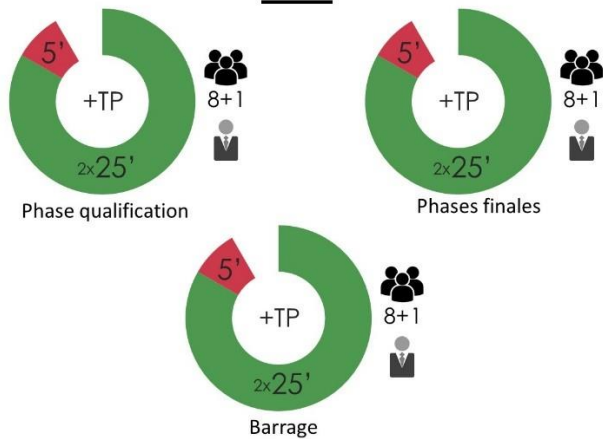
A tout moment, rester vigilant à toute intervention d'un joueur tiers. En cas de bagarre générale, ou que la situation ne peut plus être maîtrisée, prendre du recul et relever les infractions et les fautifs (toujours avoir carnet + crayon sur soi).

ANNEXES

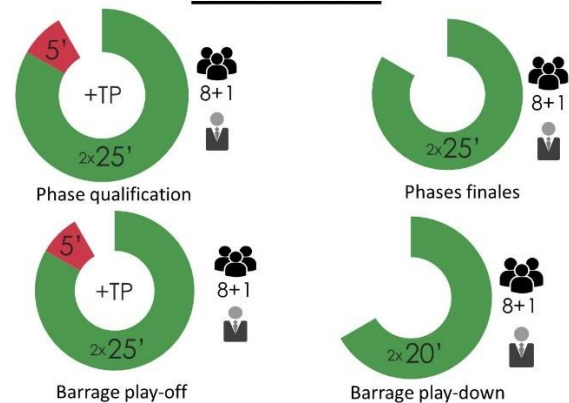
ANNEXE 1 : Memento effectif minimum, format des rencontres et temps de jeu



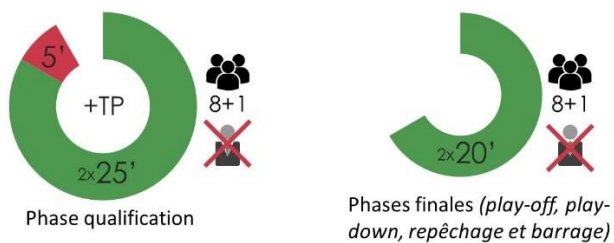
Elite



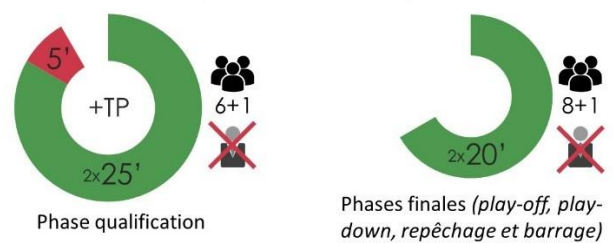
Nationale 1



Nationale 2

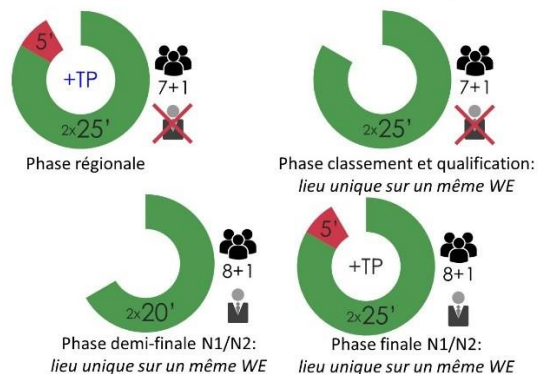


Nationale 3

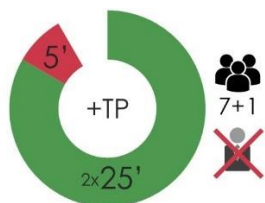


Féminines – Formule A

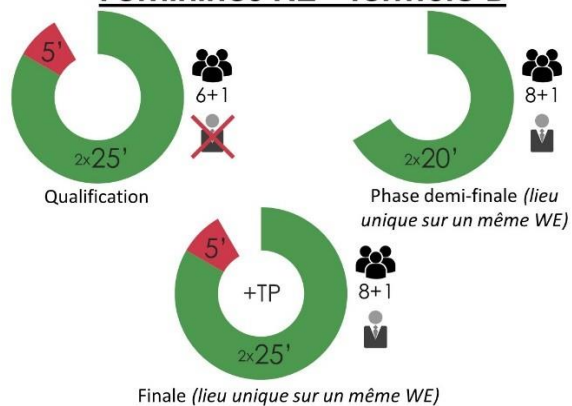
Pré-nationale



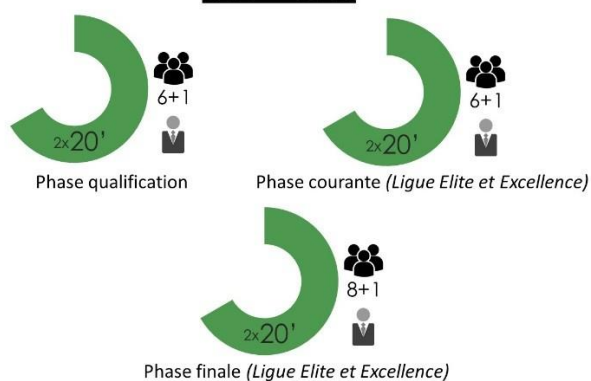
Féminines N1 – formule B



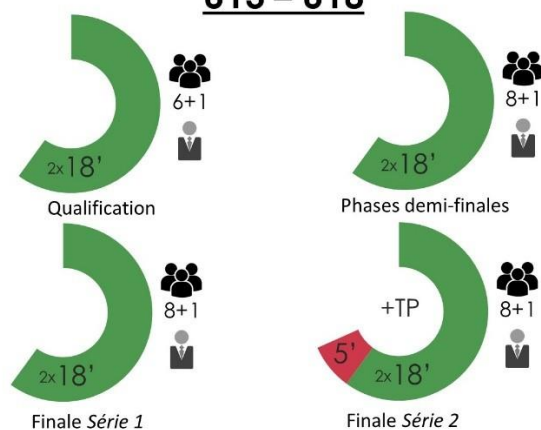
Féminines N2 – formule B



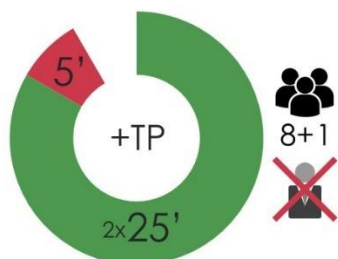
U19 – U21



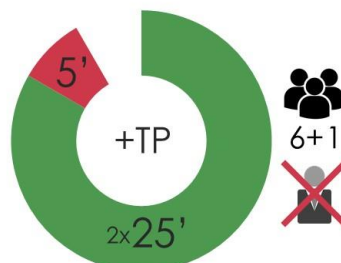
U13 – U18



CdF Masculine



CdF Féminines



ANNEXE 2 : Reçu d'indemnité et index des indemnités



Reçu d'indemnité d'arbitrage

Je soussigné(e) :

Arbitre degré :

N° Licence FFRS :

Delivré le :

Atteste avoir reçu du club de :

la somme de : €

En paiement de l'indemnité d'arbitrage du match :

Equipe A :

Equipe B :

Catégorie :

Lieu :

Date :

Heure :

Signature :

CATÉGORIE	TYPE MATCH	DEGRÉ ARBITRE	INDEMNITÉ
Elite	Saison	Tous	90 €
Nationale 1	Saison	D4/D5	70 €
Nationale 1	Saison	D3	60 €
Nationale 1	Plateau	Tous	Forfait 140 €
Nationale 2	Saison	D4/D5	60 €
Nationale 2	Saison	D3	50 €
Nationale 2	Plateau	Tous	Forfait 130 €
Nationale 3	Saison	D3 > D5	50 €
Nationale 3	Saison	D2	40 €
Nationale 3	Finales	Tous	Forfait 120 €
Pré-Nationale	Saison	D3 > D5	30 € / match
Pré-Nationale	Saison	D2	20 € / match
Pré-Nationale	demi-finale	tous	Forfait 110€
Pré-Nationale	finale	Tous	Forfait 130 €
Coupe de France	> 1/8 finale	D3 > D5	50 €
Coupe de France	> 1/8 finale	D2	40 €
Coupe de France	1/4 finale > Finale	D4/D5	80 €
Féminines N1	Saison	D4/D5	50 €
Féminines N1	Saison	D3	40 €
Féminines N1	Saison	D2	30 €
Féminines N1	Finale	Tous	Forfait 130 €
Féminines N2	Saison	D4/D5	30 €
Féminines N2	Saison	D3	30 €
Féminines N2	Saison	D2	30 €
Féminines N2	Finale	Tous	Forfait 130 €
Coupe de France fém.	> 1/2 finale	D4/D5	40 €
Coupe de France fém.	> 1/2 finale	D3	30 €
Coupe de France fém.	> 1/2 finale	D2	20 €
Coupe de France fém.	Finale	D4/D5	70 €
Juniors	Elite	D3 > D5	40 €
Juniors	Excellence	D3 > D5	30 €
Juniors	Excellence	D2	20 €
Juniors	Saison rég.	D3 > D5	25 €
Juniors	Saison rég.	D2	15 €
Cadets	Saison rég.	D3 > D5	25 €
Cadets	Saison rég.	D1 > D2	15 €
Benjamins > Minimes	Saison rég.	D3 > D5	20 €
Benjamins > Minimes	Saison rég.	D1 > D2	10 €
Jeunesses / Juniors	1/2 Finales et Finales	D3 > D5	Forfait 130 €
Jeunesses / Juniors	1/2 Finales et Finales	D2	Forfait 90 €
<p>Dans le cas d'un tarif d'indemnité non prévu seule la CARILH est habilitée à statuer sur celui-ci</p> <p>indemnité kilométrique 0,30€/km</p> <p>restaurant 16,00€ par repas à partir de 30 kms de l'habitation</p> <p>hébergement 60€ en province/80€ à paris</p>			

ANNEXE 3 : Gestuelle

<p>Cinglage</p>  <p>CIN</p>	<p>Faire trébucher</p>  <p>TRE</p>	<p>Crosse haute</p>  <p>HAU</p>	<p>Retenir</p>  <p>RET</p>	<p>Accrocher</p>  <p>ACC</p>
<p>Charge</p>  <p>INC</p>	<p>Charge avec la crosse</p>  <p>CRO</p>	<p>Charge contre la balustrade</p>  <p>CBA</p>	<p>Charge dans le dos</p>  <p>DOS</p>	<p>Obstruction</p>  <p>OBS</p>
<p>Coup de coude</p>  <p>COU</p>	<p>Coup de genou</p>  <p>GEN</p>	<p>Piquage avec la palette</p>  <p>PIC</p>	<p>Piquage avec le pommeau</p>  <p>PIC</p>	<p>Dureté</p>  <p>DUR</p>
<p>Passe à la main</p> 	<p>Méconduite</p>  <p>MEC</p>	<p>Tir de pénalité</p>  <p>TP</p>	<p>But</p> 	<p>Annulation</p> 
<p>Pénalité de match</p> 	<p>Procédure d'engagement</p> 	<p>Pénalité différée</p> 	<p>Retard de jeu</p> 	<p>Temps mort</p> 

ANNEXE 4 : Rapport d'incident vierge



FEDERATION FRANCAISE DE ROLLER
SPORTS

RAPPORT D'INCIDENT – SAISON 2016- 2017

Ce rapport est à adresser par mail au service compétitions de la FF Roller Sports **avant le mardi midi** suivant le match,
à l'adresse : rapport.arbitrage@ffroller.fr
Joindre **IMPERATIVEMENT** la feuille de match

Compétition

Discipline : ☐ Rink Hockey

☐ Roller Hockey

Niveau du Championnat Catégorie d'âge :

Date : Heure : Lieu :

Clubs

Equipe A (recevant) :

Equipe B (visiteur) :

Arbitres

1 -

2 -

OU

Licencié concerné

Nom - Prénom :

N° de licence :

☐ Joueur ☐ Officiel d'Equipe

☐ Autre (*préciser*) :

Structure concernée

Nom du club :

N° Affiliation :

Faits incriminés

1 – Type de faits

☐ Violence verbale

☐ Violence physique

Y a-t-il eu blessure ? ☐ Oui ☐ Non

Si oui,

Nom – Prénom du blessé : N° licence :

☐ Autre (*préciser*) :

2 – Moment

☐ Pendant le match

☐ Après le coup de sifflet final, mais avant les signatures sur les feuilles de match

☐ Après le coup de sifflet final, et après les signatures sur les feuilles de match

☐ Autre (*préciser*) :

3 – Sanction sportive

Une pénalité sportive a-t-elle été infligée ? ☐ Oui ☐ Non

Si oui, précisez :

Article(s) du règlement sportif violé(s) :

Description des faits

Le rapport écrit doit être un descriptif très précis des faits sans aucune forme de jugement.

En cas d'insultes ou de menaces, citer précisément les mots prononcés

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Rapport rédigé le :

Signatures :

Arbitre 1
Nom – Prénom

Arbitre 2
Nom – Prénom
