

International Floorball Federation

Règles du Jeu

Règles et Interprétations

Valides à partir du 1^{er} Juillet 2018

International Floorball Federation, Commission des Règles et Compétitions

© International Floorball Federation 2018
Tous droits réservés.

Illustrations: Anna Eriksson

TABLE DES MATIERES

PREFACE.....	3	5 SITUATIONS ARRETEES.....	14
		501 Règles générales pour les situations arrêtées ..	14
		502 Engagement	14
		503 Evénements menant à un engagement	15
CONDITIONS DE JEU	4	504 Remise en jeu.....	16
1 TERRAIN.....	5	505 Evénements menant à une remise en jeu.....	16
101 Dimensions du terrain.....	5	506 Coup franc.....	16
102 Marquages du terrain	5	507 Fautes menant à un coup franc.....	17
103 Cages	5	508 Pénalty.....	20
104 Zones de remplacement.....	5	509 Pénalty différé.....	21
105 Secrétariat et bancs de pénalités	6	510 Fautes menant à un pénalty.....	21
106 Inspection du terrain	6		
2 TEMPS DE JEU	7	6 PENALITÉS	22
201 Temps de jeu régulier	7	601 Règles générales pour les pénalités	22
202 Temps mort.....	7	602 Pénalité de banc.....	23
203 Prolongation.....	8	603 Pénalité de banc de 2 minutes.....	24
204 Pénaltys après la prolongation	8	604 Pénalité différée	25
		605 Fautes menant à une pénalité de 2 minutes	26
3 PARTICIPANTS	9	606 Pénalité de banc de 5 minutes	28
301 Joueurs	9	607 Fautes menant à une pénalité de 5 minutes	29
302 Remplacement de joueurs.....	9	608 Pénalité personnelle	29
303 Règles particulières pour les gardiens	9	609 Pénalité personnelle de 10 minutes	29
304 Règles particulières pour les capitaines	9	610 Fautes menant à une pénalité de banc de 2 minutes + pénalité personnelle de 10 minutes	30
305 Officiels d'équipe	10	611 Pénalité de match.....	30
306 Arbitres	10	612 Pénalité de match 1.....	30
307 Secrétariat	10	613 Fautes menant à une pénalité de match 1	30
		614 Pénalité de match 2.....	32
4 EQUIPEMENT	11	615 Fautes menant à une pénalité de match 2	32
401 Tenues des joueurs	11	616 Pénalité de match 3.....	33
402 Tenues des arbitres.....	11	617 Fautes menant à une pénalité de match 3.....	33
403 Equipement particulier du gardien.....	11		
404 Equipement particulier du capitaine	12	7 BUTS.....	34
405 Equipement personnel.....	12	701 Buts accordés.....	34
406 Balle.....	12	702 Buts marqués correctement	34
407 Crosse	12	703 Buts marqués incorrectement	34
408 Equipement des arbitres.....	13		
409 Equipement du secrétariat.....	13	8 SIGNES DE SITUATIONS DE JEU (801-811)..	36
410 Contrôle de l'équipement.....	13		
		9 SIGNES DE FAUTES (901-925).....	40
		10 PLAN DU TERRAIN	48

PREFACE

Cette édition 2018 des règles du jeu a été publiée en novembre 2017.

Même si nous considérons désormais que nous avons atteint une nouvelle étape importante dans notre travail envers les règles du floorball, nous sommes bien conscients qu'il peut subsister des manques et des failles qu'il faudra corriger pour avoir un ensemble de règles "parfait".

Tous ceux qui sont impliqués dans le jeu sont encouragés à lire les règles entièrement et avec attention. Il est important que le jeu soit appréciable, sans risque, joué de manière juste, et qu'il soit facilement compris de la même manière par les joueurs, entraîneurs, arbitres, spectateurs et médias.

Nous serons très reconnaissants pour toute suggestion, idée ou critique constructive qui nous aidera à continuer notre travail. Il faut apprécier le fait que les règles devront changer constamment en phase avec les évolutions rapides du style de jeu.

Veuillez noter que les règles sont valides de manière identique pour les hommes et les femmes, à tous les niveaux de compétition. L'utilisation de pronoms masculins a pour unique but de garder le texte le plus simple possible.

Comme il est écrit dans les règles, tout équipement doit être approuvé et "marqué en conséquence". Le marquage des panneaux de rink, buts, crosses et balles se comprend assez simplement puisque le logo IFF est inclus dans les marquages d'approbation. De même, les grilles de masques de gardien doivent comporter une plaque sur laquelle est inscrit : "IFF" sur le côté gauche

En ce qui concerne les équipements de protection individuels comme les casques (masques faciaux) et les lunettes de protection, ceux-ci sont validés CE et pas nécessairement marqués par le logo IFF.

L'IFF recommande cependant ceux approuvés pour le Floorball, ceci se reconnaissant par le marquage CE et le texte '*Recommended by IFF*'.

L'IFF recommande aux Associations Nationales de passer au port obligatoire de lunettes de protection pour les joueurs âgés de moins de 17 ans pendant la période de validité de ces Règles du Jeu et de la même façon recommande leur utilisation pour les joueurs de moins de 19 ans.

Les dossiers "Material Regulations" (réglementation sur l'équipement) et "Competition Regulation" (réglementation des compétitions) sont disponible (en anglais) sur www.floorball.org sous l'onglet "Regulations"

Toute exception aux Règles du Jeu doit être soumise à l'IFF. Les exceptions approuvées sont publiées sur www.floorball.org sous l'onglet "Regulations / Rules of the Game"

Les suggestions concernant des modifications et améliorations, et les demandes de réimpression des associations nationales respectant les lois de copyright, doivent être envoyées à :

International Floorball Federation
Competition
Alakiventie 2
FIN-00920 Helsinki, Finland
E-mail : competition@floorball.org

Novembre 2017

IFF Rules and Competition Committee (RACC)
Martin Klabere
Président

Traduction française :

Stéphane Pintus / Manaüre Russo Mendoza
Sur la base des "Règles du Jeu 2014" (traduite par V. Grieu)
Relecture : Loïc Manetti
Jean-Marie Courteille, Responsable de la Commission Arbitrage
Fédération Française de Floorball (FFFL)

CONDITIONS DE JEU

Le floorball doit être joué sous la forme d'un match entre deux équipes. Le but du jeu est de marquer plus de buts que l'équipe adverse, en jouant dans la limite des règles.

De préférence, le floorball doit être joué en intérieur, sur une surface dure et lisse, dans un lieu qui a été approuvé par l'autorité administrative.

1 TERRAIN

101 Dimensions du terrain

- 1) Le terrain doit mesurer 40 m x 20 m et être entouré d'un rink avec des coins arrondis, qui est approuvé par l'IFF et marqué en conséquence.
Le terrain doit être rectangulaire, la mesure indique longueur x largeur. Le plus petit terrain autorisé est 36 m x 18 m.

102 Marquages sur le terrain

- 1) Tous les marquages doivent être tracés avec des lignes, de 4-5 cm de large, d'une couleur bien visible.
- 2) Une ligne centrale et un point central doivent être marqués.
La ligne centrale doit être parallèle aux côtés courts du terrain, et doit diviser le terrain en deux moitiés de taille égale.
- 3) Des zones de buts mesurant 4 m x 5 m doivent être marquées à 2,85 m des côtés courts du terrain.
Les zones de buts doivent être rectangulaires, et les mesures indiquent longueur x largeur incluant les lignes. Les zones de buts doivent être centrées par rapport aux côtés longs du terrain.
- 4) Des zones de gardien mesurant 1 m x 2,5 m doivent être marquées 0,65 m devant les limites arrière des zones de buts.
Les zones de gardien doivent être rectangulaires, et les mesures indiquent longueur x largeur, incluant les lignes. Les zones de gardien doivent être centrées par rapport aux côtés longs du terrain.
- 5) Les lignes arrière de la zone de gardien doivent aussi servir de lignes de but. Des marquages pour les poteaux de buts doivent être faits sur les lignes arrière des zones de gardien, de manière à ce que la distance entre les marquages soit de 1,6 m.
Les lignes de buts doivent être centrées par rapport aux côtés longs du terrain. Les marquages pour les poteaux de buts doivent être faits soit par des interruptions dans les lignes arrière de la zone de gardien, soit avec des lignes courtes, perpendiculaires aux lignes arrière de la zone de gardien.
- 6) Les points d'engagement doivent être marqués sur la ligne centrale et sur les prolongements virtuels des lignes de buts, à 1,5 m des côtés longs du terrain, sans dépasser 30 cm de diamètre.
Les points d'engagements peuvent être marqués par des croix. Les points sur la ligne centrale peuvent être imaginaires.

103 Buts

- 1) Les buts, approuvés par l'IFF et marqués en conséquence, doivent être placés avec les poteaux sur les marquages correspondants.
L'ouverture des buts doit faire face au point central.

104 Zones de remplacement

- 1) Des zones de remplacement d'une longueur de 10 m doivent être marquées le long d'un des côtés longs du terrain, à 5 m de la ligne centrale, et inclure les bancs des joueurs.
Les zones de remplacement doivent être marquées des deux côtés du rink. La largeur des zones de remplacement ne doit pas dépasser 3 m, mesurés depuis le rink. Les bancs des joueurs doivent être placés à une distance appropriée du rink, et avoir de la place pour 19 personnes chacun. Les zones de remplacement peuvent aussi être marquées sur le dessus du rink, avec une couleur différente.

1 TERRAIN

105 Secrétariat et bancs de pénalités

- 1) Un secrétariat avec des bancs de pénalités doit être placé à l'opposé des zones de remplacement, au niveau de la ligne centrale.

Le secrétariat et les bancs de pénalités doivent être placés à une distance appropriée du rink. Il doit y avoir des bancs de pénalités séparés pour chaque équipe, placé de chaque côté du secrétariat. Les bancs de pénalités doivent avoir de la place pour au moins deux personnes chacun. Les zones des bancs de pénalités d'une longueur de 2 m et placées à au moins 1 m de la ligne centrale devront être marquées et visibles des deux côtés du rink. Des exceptions sur le placement du secrétariat et des bancs de pénalités peuvent être données par l'autorité administrative. Si c'est le cas, il doit y avoir un minimum de 2 m d'espace entre les bancs de pénalités et les bancs de remplacement.

106 Inspection du terrain

- 1) Les arbitres doivent, suffisamment tôt avant le match, inspecter le terrain et s'assurer que tous les défauts soient corrigés.

Tous les défauts qui ne peuvent être corrigés doivent être rapportés. L'organisateur est responsable du fait de corriger les défauts et de garder le rink en bonne condition pendant le match. Tous les objets dangereux doivent être enlevés ou sécurisés.

2 TEMPS DE JEU

201 Temps de jeu régulier

- 1) Le temps de jeu régulier est de 3 x 20 minutes avec deux pauses de 10 minutes, pendant lesquels les équipes doivent changer de côtés.
Exceptionnellement, des temps de jeu plus courts, mais jamais moins de 2 x 15 minutes, et/ou des temps de pauses plus courts/longs peuvent être décidés par l'autorité administrative. En changeant de côtés, les équipes doivent aussi changer de zones de remplacement. L'équipe domicile doit choisir son côté suffisamment tôt avant le début du match. Chaque nouvelle période doit commencer par un engagement au point central. A la fin de chaque période, le secrétariat a pour responsabilité de faire sonner une sirène ou un autre signal sonore approprié, sauf si ceci est automatique. Une période ou un match est terminé dès que le signal sonore final a commencé à retentir. 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 après la pause. Si les arbitres considèrent qu'un côté du terrain est meilleur, les équipes doivent changer de côtés à la moitié de la troisième période, mais ceci doit être décidé avant le début de la troisième période. Si un tel changement de côtés se produit, le jeu doit être repris par un engagement au point central.
- 2) Le temps de jeu doit être effectif.
Temps de jeu effectif signifie que le temps doit être arrêté à chaque fois que le jeu est interrompu par le sifflet des arbitres, et repris quand la balle est jouée. Pour un arrêt exceptionnel, un triple coup de sifflet doit être utilisé. Les arbitres décident de ce qui doit être considéré comme un arrêt exceptionnel, mais cela inclut toujours: une balle endommagée, le rink qui se disloque, l'éclairage qui s'éteint complètement ou partiellement, et le signal sonore de fin qui retentit par erreur. Si des morceaux du rink se séparent, le jeu ne doit être interrompu que si le jeu se déroule près de l'endroit en question. En cas de blessure, le jeu doit être interrompu seulement si on suspecte une blessure grave ou si le joueur blessé affecte directement le jeu. Une autorité administrative peut donner la permission d'utiliser un temps de jeu continu (non-effectif), auquel cas le temps ne doit être arrêté seulement en cas de but, pénalité, pénalty, temps mort ou triple coup de sifflet des arbitres pour arrêt exceptionnel. Les 3 dernières minutes de temps de jeu régulier doivent toujours être en temps effectif. Le temps de jeu doit être arrêté pendant un pénalty.

202 Temps mort

- 1) Pendant le match, les équipes ont le droit de demander un temps mort, qui doit être effectué, et signalé par un triple sifflet, dès que le jeu est interrompu.
Un temps mort peut être demandé à n'importe quel moment, y compris pour les buts et pénaltys, pénaltys tirés après la prolongation exclus, mais seulement par le capitaine ou par un officiel d'équipe. Un temps mort demandé pendant une interruption 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. Un temps mort demandé doit toujours être effectué, sauf après un but, où une équipe peut retirer sa demande. Un temps mort commence au coup de sifflet additionnel des arbitres quand les équipes sont dans leur zone de remplacement et les arbitres au secrétariat. Un autre signal additionnel après 30 secondes marque la fin du temps mort. Après le temps mort, le jeu doit être repris par la situation associée à la cause de l'interruption. Un joueur pénalisé n'est pas autorisé à participer à un temps mort.

2 TEMPS DE JEU

203 Prolongation

- 1) Si un match, dont le résultat ne peut pas être nul, se termine sur un score de parité, une prolongation de 10 minutes doit être jouée jusqu'à ce qu'une équipe marque un but.
Avant la prolongation, les équipes ont droit à une pause de 2 minutes, mais il ne doit pas y avoir de changement de côtés. Pendant la prolongation, les mêmes règles de démarrage et arrêt du temps que pendant le temps régulier s'appliquent. La prolongation n'est pas divisée en périodes. Les temps de pénalité restant après le temps de jeu régulier doivent continuer pendant la prolongation. Si après la prolongation, le score est toujours à égalité, le match doit se terminer par des pénaltys.

204 Pénaltys après la prolongation

- 1) Cinq joueurs de champ de chaque équipe doivent tirer un pénalty chacun. Si après ceci, le score est toujours à égalité, les mêmes joueurs doivent tirer un pénalty chacun jusqu'à ce qu'un résultat décisif soit atteint.
Les pénaltys doivent être tirés alternativement. Les arbitres décident quel but utiliser et doivent effectuer un tirage au sort entre les capitaines des équipes. Le gagnant du tirage au sort décide quelle équipe commencera les pénaltys. Le capitaine ou un officiel d'équipe doit, de manière écrite, informer les arbitres et le secrétariat des numéros des joueurs et de l'ordre dans lequel ils tireront leur pénalty. Les arbitres sont responsables d'assurer que les pénaltys sont tirés dans l'ordre exact noté par le responsable d'équipe.
Dès qu'un résultat décisif est atteint pendant les pénaltys, le match est terminé et l'équipe gagnante doit être considérée comme ayant gagné par un but supplémentaire. Pendant les pénaltys réguliers, un résultat décisif est considéré comme atteint quand une équipe mène par un nombre de buts supérieurs aux nombre de pénaltys qu'il reste à l'autre équipe. Pendant des éventuels pénaltys supplémentaires, un résultat décisif est considéré comme atteint quand une équipe a marqué un but de plus que l'équipe adverse et que les deux équipes ont tiré le même nombre de pénaltys. Les pénaltys supplémentaires peuvent être tirés dans un ordre différent de celui des pénaltys réguliers, mais un joueur ne doit pas tirer son troisième pénalty tant que tous les joueurs inscrits de son équipe n'en ont pas tiré au moins deux, etc.
Si un joueur inscrit reçoit une pénalité quelconque pendant les pénaltys, le capitaine de l'équipe doit choisir un nouveau joueur de champ, qui n'est pas déjà inscrit, pour remplacer le joueur pénalisé. Si un gardien reçoit une pénalité quelconque pendant les pénaltys, il doit être remplacé par le gardien remplaçant. S'il n'y a pas de gardien remplaçant, 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. Le nouveau gardien doit être inscrit sur la feuille de match, et l'instant du changement doit être noté. Une équipe qui n'est pas en mesure d'inscrire 5 joueurs de champ ne doit être autorisée à tirer qu'autant de pénaltys qu'elle a de joueurs inscrits. Ceci est également valable pendant de possibles pénaltys supplémentaires.

3 PARTICIPANTS

301 Joueurs

- 1) Chaque équipe peut utiliser un maximum de 20 joueurs. Ceux-ci doivent être inscrits sur la feuille de match.
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 leur propre zone de remplacement.
- 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, ou le score final sera 5-0 pour l'équipe non fautive. Pendant le jeu, chaque équipe doit pouvoir jouer avec au moins quatre joueurs, ou le match sera arrêté et le score final sera de 5-0 pour l'équipe non fautive, ou le résultat atteint si cela est plus avantageux pour l'équipe non fautive.

302 Remplacement de joueurs

- 1) Les remplacement de joueurs peuvent se dérouler à n'importe quel moment et un nombre de fois illimité pendant un match.
Tous les remplacements 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. Un joueur qui saigne n'est pas autorisé à participer au match tant que le saignement n'est pas maîtrisé.

303 Règles particulières pour les gardiens

- 1) Tous les gardiens doivent être inscrits sur la feuille de match.
L'inscription doit être faite avec un "G" dans la case prévue. Un joueur inscrit comme gardien ne peut pas participer comme joueur de champ, avec une crosse, pendant le même match. Si une équipe doit remplacer le gardien par un joueur de champ à cause d'une blessure ou d'une pénalité, elle a un maximum de 3 minutes pour équiper correctement le remplaçant, mais aucune partie de ce temps ne peut être utilisée pour s'échauffer. Le nouveau gardien doit être inscrit sur la feuille de match, et le temps du changement doit être noté.
- 2) Si un gardien quitte entièrement sa zone de but pendant le jeu, il doit, tant qu'il n'y est pas retourné, être considéré comme un joueur de champ, mais sans crosse.
Ceci ne s'applique pas dans le cas d'une relance. On considère qu'un 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. Le gardien a, cependant, le droit de sauter à l'intérieur de sa propre zone de but. Les lignes appartiennent à la zone de but.

304 Règles particulières pour les capitaines

- 1) Chaque équipe doit avoir un capitaine d'équipe, qui doit être inscrit sur la feuille de match.
L'inscription doit être faite avec un "C" dans la case prévue. Un changement de capitaine ne peut se dérouler qu'en cas de blessure, malaise ou pénalité de match, et doit être noté avec le temps sur la feuille de match. Un capitaine remplacé ne peut pas redevenir capitaine à nouveau pendant le même match.

3 PARTICIPANTS

304 Règles particulières pour les capitaines (suite)

- 2) Seul le capitaine est habilité à parler aux arbitres. Il a aussi l'obligation de les aider.
Quand un capitaine parle aux arbitres, cela doit être fait en suivant les conditions définies. Un capitaine pénalisé perd son droit de parler aux arbitres, à moins que les arbitres s'adressent à lui directement, et, excepté quand les officiels d'équipe demandent un temps mort, l'équipe n'a alors aucune possibilité de communiquer avec les arbitres. Si cela est considéré nécessaire par les arbitres, des discussions peuvent avoir lieu dans les couloirs et non sur le terrain mais jamais dans le vestiaire des arbitres.

305 Officiels d'équipe

- 1) Chaque équipe peut inscrire au maximum cinq officiels d'équipe sur la feuille de match.
Seules les personnes inscrites sur la feuille de match ont le droit d'être dans leur propre zone de remplacement. A l'exception d'un temps mort, un officiel d'équipe ne peut pénétrer le terrain sans la permission des arbitres. Tout le coaching doit avoir lieu depuis la propre zone de remplacement de l'équipe où les officiels d'équipes doivent se trouver pendant le match. 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. Si un officiel d'équipe est aussi inscrit comme joueur, il doit toujours être considéré comme joueur dans toute situation ambiguë concernant des fautes dans la zone de remplacement.

306 Arbitres

- 1) Un match doit être dirigé et contrôlé par deux arbitres égaux en responsabilités.
Les arbitres ont le droit d'arrêter un match s'il y a un risque évident que celui-ci ne puisse être continué dans les règles.

307 Secrétariat

- 1) Un secrétariat doit être mis en place.
Le secrétariat doit être neutre et responsable de la feuille de match, du chronométrage et des éventuelles annonces au micro.

4 EQUIPEMENT

401 Tenues des joueurs

- 1) Tous les joueurs de champ doivent porter une tenue composée d'un maillot, d'un short et de chaussettes montantes (au genou).
Les femmes peuvent porter des jupes courtes ou des robes (maillot et jupe en une pièce) au lieu de shorts. Tous les joueurs de champ d'une équipe doivent porter exactement la même tenue. La tenue d'une équipe peut avoir n'importe quelle combinaison de couleur, mais les maillots ne doivent pas être gris. Si les arbitres considèrent que les équipes ne peuvent pas être différenciées par leur tenue, l'équipe visiteuse est obligée de changer de tenue. Les chaussettes doivent être remontées aux genoux, identiques et, si décidé par l'autorité administrative, distinctes entre les équipes.
- 2) Les gardiens doivent porter des maillots et des pantalons longs.
- 3) Tous les maillots doivent être numérotés.
Les maillots d'une équipe doivent être numérotés avec des nombres entiers différents, en chiffres arabes bien visibles dans le dos et sur le torse. Les chiffres dans le dos doivent mesurer au moins 200 mm de hauteur et les chiffres sur le torse au moins 70 mm de hauteur. Les maillots peuvent porter n'importe quel numéro entre 1 et 99 inclus, mais 1 n'est pas autorisé pour les joueurs de champ. Si un joueur incorrectement numéroté participe à un match, la feuille de match doit être corrigée et la faute rapportée à l'autorité administrative.
- 4) Tous les joueurs doivent porter des chaussures.
Les chaussures doivent être d'un modèle de sport d'intérieur. Les chaussettes portées par-dessus les chaussures ne sont pas autorisées. Si un joueur perd une ou deux chaussures pendant le jeu, il peut continuer à jouer jusqu'à la prochaine interruption.

402 Tenues des arbitres

- 1) Les arbitres doivent porter des maillots, des shorts noirs et des chaussettes noires montantes (au genou).
Les arbitres doivent porter la même combinaison de couleurs sur leur tenue.

403 Equipement particulier du gardien

- 1) Le gardien n'est pas autorisé à utiliser une crosse.
- 2) Le gardien doit porter un casque facial, en accord avec les Règles de Matériel IFF, et marqué en conséquence.
Ceci ne s'applique que sur le terrain pendant le jeu. Toutes les modifications au casque facial, excepté la peinture, sont interdites.
- 3) Le gardien peut utiliser n'importe quel type d'équipement de protection, mais cela ne doit pas inclure des parties destinées à couvrir la surface du but.
Le casque et des gants fins sont autorisés. Toutes formes de substances adhésives ou glissantes sont interdites. Aucun objet ne peut être placé dans ou sur la cage de but. Le gardien ne peut utiliser aucun type de protections, qui couvrent plus que le corps du gardien, par exemple des épaulières.

4 EQUIPEMENT

404 Equipement particulier du capitaine

- 1) Le capitaine doit porter un brassard.
Le brassard doit être porté au bras et bien visible. Le ruban adhésif n'est pas autorisé comme brassard.

405 Equipement personnel et de protection

- 1) Les joueurs ne doivent pas utiliser d'équipement personnel qui puisse causer une blessure.
Equipement personnel inclut les équipements de protection et médicaux, lunettes de protection, montres, boucles d'oreilles, etc. Les arbitres décident ce qui doit être considéré comme dangereux. Tous les équipements de protection doivent, si possible, être portés en dessous de la tenue. Sauf indication contraire dans la réglementation des tenues par les fédérations nationales, les parties visibles des sous-vêtements, sous maillots, caleçons, collants et vêtements de compression doivent être de la même couleur que la couleur principale du maillot ou du short de match. En ce qui concerne les collants et bas de contention, la couleur noire est aussi autorisée. A l'exception des bandeaux élastiques sans nœud, aucun équipement ne peut être porté sur la tête. Toutes les formes de collants longs sont interdites pour les joueurs de champ. Des exceptions peuvent être uniquement autorisées par l'autorité administrative sur demande écrite.
- 2) Si un joueur porte des lunettes de protection, celles-ci doivent être conformes aux règles IFF régissant le matériel et doivent être marquées en conséquence.
Toute manipulation des lunettes est interdite. Si un joueur perd ses lunettes pendant le jeu, il doit continuer à jouer jusqu'à la prochaine interruption.

406 Balle

- 1) La balle 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

- 1) La crosse doit être approuvée par l'IFF et marquée en conséquence.
Toutes les modifications sur le manche, à part le raccourcir, sont interdites. Le manche peut être recouvert de grip au-dessus de l'inscription de grip, mais aucune inscription officielle ne doit être recouverte.
- 2) La palette ne doit pas être tranchante et sa courbure ne doit pas excéder 30 mm.
Toutes les modifications de la palette, à part la courber, sont interdites. La courbure doit être mesurée comme la distance entre le point le plus haut de l'intérieur de la palette et la surface plane sur laquelle la crosse est posée. Changer la palette est autorisé si la palette est approuvée avec le manche, et qu'elle est de la même marque, mais la nouvelle palette ne doit pas être endommagée. Recouvrir le joint entre la palette et le manche est autorisé, mais pas plus de 10 mm de la partie visible de la palette ne peuvent être couverts.

4 EQUIPEMENT

408 Equipement des arbitres

- 1) Les arbitres doivent être équipés de sifflets en plastique de taille moyenne, d'un instrument de mesure et de cartons rouges.

Des exceptions pour tout autre type de sifflets peuvent être données par l'autorité administrative.

409 Equipement du secrétariat

- 1) Le secrétariat doit avoir tout l'équipement nécessaire pour assurer ses responsabilités.

410 Contrôle de l'équipement

- 1) Les arbitres ont le pouvoir de décider du contrôle et de la mesure de tout équipement.
L'inspection peut avoir lieu avant et pendant le match. Un équipement incorrect, notamment les crosses défectueuses sauf pour la mesure de la courbure, découvert avant ou pendant le match doit être corrigé par le joueur concerné, qui après ceci pourra débiter/continuer le match. Les fautes concernant les tenues des joueurs ne peuvent pas mener à plus d'une pénalité par équipe et par match. Cependant, tout équipement incorrect doit être rapporté. Seuls les capitaines et le joueur avec l'équipement à contrôler doivent être présents au secrétariat de match pendant le contrôle de l'équipement. Après le contrôle, le jeu doit être repris par la conséquence de ce qui a causé l'interruption.
- 2) Le capitaine peut demander le contrôle d'une courbure, des marques d'homologation sur un manche ou la grille d'un casque et le contrôle d'une combinaison manche/palette.
Le capitaine peut aussi pointer d'autres infractions dans l'équipement des adversaires, mais dans ce cas les arbitres décident d'agir ou non. La mesure et/ou le contrôle de la courbe d'une palette, des marques d'homologation sur un manche ou la grille d'un casque ou le contrôle d'une combinaison manche/palette peut être demandé à tout moment, mais elle ne doit pas être effectuée avant que le jeu soit interrompu. Si le contrôle est demandé pendant une interruption, il doit être effectué immédiatement, y compris pour les buts et pénaltys, sauf, si dans l'opinion de l'arbitre, cela affecte négativement la situation de jeu pour l'équipe opposée. Dans ce cas, le contrôle devra être effectué à la prochaine interruption. Les arbitres sont obligés de contrôler une courbure, les marques d'homologation sur un manche ou la grille d'un casque ou une combinaison manche/palette à la demande d'un capitaine, mais seul un contrôle par équipe et par interruption est autorisé. Seuls les capitaines et le joueur avec l'équipement à contrôler doivent être présents au secrétariat de match pendant le contrôle de l'équipement. Après le contrôle, le jeu doit être repris par la conséquence de ce qui a causé l'interruption.

5 SITUATIONS ARRETEES

501 Règles générales pour les situations arrêtées

- 1) Quand le jeu a été interrompu, il doit être repris par une situation arrêtée, en conséquence de ce qui a provoqué l'interruption.
Les situations arrêtées sont les engagements, remises en jeu, coups francs et pénaltys.
- 2) Les arbitres doivent siffler une fois, montrer les signes prescrits et montrer le lieu de la situation arrêtée. La balle peut être jouée après le coup de sifflet si elle ne bouge pas et qu'elle est au bon endroit.
Les arbitres doivent d'abord montrer le signe indiquant la conséquence du coup de sifflet, puis un éventuel signe de faute. Le signe de faute ne doit être utilisé que s'il est considéré nécessaire, mais toujours quand il s'agit de pénalités ou de pénaltys. Si, selon les arbitres, le jeu n'en est pas affecté, la balle ne doit pas obligatoirement être à l'arrêt complet ou à l'endroit exact pour une remise en jeu ou un coup franc.
- 3) Une situation arrêtée ne doit pas être retardée de manière déraisonnable.
Les arbitres décident de ce qui doit être considéré un retard déraisonnable. Si une situation arrêtée est retardée, les arbitres doivent, si possible, avertir le joueur avant d'agir d'une quelconque manière.

502 Engagement (802)

- 1) Au début d'une nouvelle période et pour confirmer un but correctement marqué, un engagement doit être effectué au point central.
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. Quand un engagement est effectué au point central, chaque équipe doit être de son propre côté de la ligne centrale.
- 2) Quand 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, le jeu doit être repris par un engagement.
- 3) Un engagement 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, excepté ceux qui jouent l'engagement, doivent immédiatement, sans intervention des arbitres, se placer à au moins 3 m de la balle, crosses incluses.
Avant l'engagement, les arbitres ont la responsabilité de vérifier que les équipes sont prêtes et que tous les joueurs ont pris position.
- 5) La balle doit être jouée avec la crosse, l'engagement étant effectué par un joueur de champ de chaque équipe. Les joueurs doivent faire face au camp adverse et ne doivent pas avoir de contact physique avant l'engagement. Les pieds doivent être perpendiculaires à la ligne centrale. Chaque joueur doit avoir ses deux pieds à la même distance de la ligne centrale. Les crosses doivent être tenues avec une prise normale et avec les deux mains au-dessus de la ligne de limite de prise. Les palettes doivent être perpendiculaires à la ligne centrale, des deux côtés de la balle, mais sans la toucher.
Prise normale signifie la manière dont le joueur tient sa crosse pendant le jeu. Le joueur de l'équipe défendant choisit de quel côté il pose sa crosse. Si l'engagement est sur la ligne centrale, le joueur de l'équipe visiteuse choisit le côté. La balle doit être au centre des palettes. En cas de litige entre les deux équipes concernant un remplacement avant qu'un engagement ne soit effectué, l'équipe visiteuse devra obligatoirement effectuer ses remplacements de joueurs en premier.
- 6) Un engagement peut aller directement dans un but.

5 SITUATIONS ARRETEES

503 Événements menant à un engagement

- 1) Quand la balle est endommagée involontairement.
- 2) Quand la balle n'est pas correctement jouable.
Les arbitres doivent, avant d'interrompre le jeu, donner aux joueurs une opportunité raisonnable de jouer la balle.
- 3) Quand des morceaux du rink se sont séparés et que la balle vient à proximité du lieu en question.
- 4) Quand le but est déplacé involontairement et qu'il ne peut pas être remis à sa place en un temps raisonnable.
C'est la responsabilité du gardien de replacer son but dès que cela est considéré comme possible.
- 5) Quand une blessure grave se produit, ou qu'un joueur blessé affecte directement le jeu.
Les arbitres décident de ce qui doit être considéré comme une blessure grave, mais dès que ceci est soupçonné, le jeu doit être interrompu immédiatement.
- 6) Quand une situation anormale se déroule pendant le jeu.
Les arbitres décident de ce qui doit être considéré anormal, mais cela inclut, entre autres, la présence de personnes ou d'objets non autorisés sur le terrain, une panne d'éclairage partielle ou totale, un signal sonore résonnant par erreur, une crosse cassée provoquant une situation dangereuse ou affectant le jeu directement. De même si l'arbitre est touché par la balle et que ceci a un effet significatif sur le jeu.
- 7) Quand un but est refusé alors qu'aucune faute menant à un coup franc n'a été commise.
Ceci inclut quand la balle va dans le but sans passer la ligne de but depuis l'avant.
- 8) Quand un pénalty ne se termine pas par un but.
Ceci s'applique également si le pénalty est tiré de manière incorrecte.
- 9) Quand une pénalité différée est appliquée parce que l'équipe fautive prend et contrôle la balle.
Ceci s'applique quand l'équipe non fautive, selon l'opinion des arbitres, essaye de perdre du temps.
- 10) Quand les arbitres ne sont pas en mesure de décider la direction d'une remise en jeu ou d'un coup franc.
Ceci s'applique quand des joueurs des deux équipes commettent des fautes simultanément.
- 11) Quand les arbitres considèrent que leur décision est incorrecte.

5 SITUATIONS ARRETEES

504 Remise en jeu (803)

- 1) Quand la balle passe par-dessus le rink, une remise en jeu doit être donnée à l'équipe non fautive.
L'équipe considérée fautive est celle dont le joueur, ou l'équipement du joueur, a touché la balle en dernier avant qu'elle ne sorte du terrain. Ceci s'applique aussi quand un joueur, pour enlever la balle de la cage de but, touche le filet sans toucher la balle.
- 2) Une remise en jeu doit être effectuée à l'endroit où la balle a quitté le terrain, à 1,5 m du bord du rink, mais jamais derrière le prolongement virtuel des lignes de but.
Si, selon les arbitres, le jeu n'en est pas affecté, la balle peut ne pas être à l'arrêt complet ou exactement au bon endroit. Si une équipe tire un avantage à effectuer une remise en jeu à moins de 1,5 m du rink, cela peut être autorisé. Si la balle est sortie derrière le prolongement virtuel de la ligne de but, la remise en jeu doit être effectuée au point d'engagement le plus proche. Si la balle touche le plafond ou un objet au-dessus du rink, la remise en jeu doit être effectuée à 1,5 m du rink, à la même distance de la ligne centrale que l'élément touché.
- 3) Les adversaires doivent immédiatement, sans intervention des arbitres, se positionner à au moins 3 m de la balle, crosses incluses.
Le joueur effectuant la remise en jeu n'est pas obligé d'attendre que les adversaires prennent position, mais si la balle est jouée pendant que les adversaires sont en train de se positionner correctement, aucune faute ne pourra être signalée.
- 4) La balle doit être jouée avec la crosse. Elle doit être frappée, et non accompagnée, poussée ou levée sur la crosse.
- 5) Le joueur effectuant la remise en jeu ne peut 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.

505 Evénements menant à une remise en jeu

- 1) Quand la balle passe par-dessus le rink ou touche le plafond ou n'importe quel objet au-dessus du rink.

506 Coup franc (804)

- 1) Quand une faute menant à un coup franc est commise, un coup franc doit être donné à l'équipe non fautive.
*Concernant les fautes menant à un coup franc, la règle de l'avantage doit être appliquée à chaque fois que c'est possible.
La règle de l'avantage implique que si l'équipe non fautive contrôle toujours la balle après la faute, elle doit avoir l'opportunité de continuer à jouer si cela lui donne un avantage plus important qu'un coup franc. Si cet avantage est en cours, et que le jeu est interrompu parce que l'équipe non fautive perd le contrôle de la balle, le coup franc qui s'en suit doit être effectué à l'endroit où la dernière faute a été commise.*

5 SITUATIONS ARRETEES

506 Coup franc (suite)

- 2) Le coup franc doit être tiré à l'endroit où la faute a été commise, mais jamais derrière le prolongement virtuel des lignes de but, ni à moins de 3,5 m de la zone du gardien.
Si, selon les arbitres, le jeu n'en est pas affecté, la balle peut ne pas être à l'arrêt complet ou exactement au bon endroit. Un coup franc attribué pour une faute à moins de 1,5 m du rink pourra être joué à cette distance. Un coup franc signalé derrière le prolongement virtuel des lignes de buts doit être effectué au point d'engagement le plus proche. Un coup franc signalé à moins de 3,5 m de la zone du gardien doit être déplacé à une distance de 3,5 m depuis la ligne extérieure de la zone de gardien en suivant une ligne imaginaire allant du centre de la ligne de but jusqu'à l'endroit où la faute a été commise, laissant 0,5 m pour le mur puis 3 m d'espace libre autour du point de coup franc. Dans ce cas l'équipe défendant doit toujours avoir la possibilité de former une ligne de défense juste devant sa zone de gardien. Si l'équipe attaquante empêche ou gêne ceci, un coup franc doit être donné à l'équipe défendant. L'équipe attaquante n'est pas obligée d'attendre que l'équipe défendant forme sa ligne de défense, et a le droit de placer ses joueurs devant la ligne de défense.
- 3) Les adversaires doivent immédiatement, sans intervention des arbitres, se positionner à au moins 3 m de la balle, crosses incluses.
Le joueur effectuant la remise en jeu n'est pas obligé d'attendre que les adversaires prennent position, mais si la balle est jouée pendant que les adversaires sont en train de se positionner correctement, aucune faute ne pourra être signalée.
- 4) La balle doit être jouée avec la crosse. Elle doit être frappée, et non accompagnée, poussée ou levée sur la crosse.
- 5) Le joueur effectuant le coup franc ne peut pas toucher la balle à nouveau, avant qu'elle n'ait touchée un autre joueur ou l'équipement d'un autre joueur.
- 6) Un coup franc peut aller directement dans un but.

507 Fautes menant à un coup franc

- 1) Quand un joueur tape, bloque, soulève ou donne un coup de pied dans la crosse d'un adversaire. **(901, 902, 903, 912)**
Si les arbitres considèrent que le joueur a joué la balle avant de taper la crosse de son adversaire, aucune faute ne sera signalée.
- 2) Quand un joueur retient un adversaire ou la crosse d'un adversaire. **(910)**
- 3) Quand un joueur de champ lève la palette de sa crosse au-dessus du niveau des hanches, en arrière du corps avant de frapper la balle, ou à la fin de son mouvement, en avant du corps, après avoir frappé la balle. **(904)**
Ceci s'applique aux feintes de tir. De tels mouvements hauts sont tolérés si aucun joueur n'est à proximité et qu'il n'y a aucun risque de toucher quelqu'un. Le niveau des hanches est considéré comme le niveau des hanches en se tenant debout.
- 4) Quand un joueur de champ utilise n'importe quelle partie de sa crosse, son pied ou la partie basse de la jambe sous le genou, pour jouer ou essayer de jouer la balle au-dessus du niveau du genou. **(904 913)**
Arrêter la balle avec la cuisse n'est pas considéré comme jouer la balle au-dessus du niveau du genou, sauf si cela est considéré comme dangereux. Le niveau du genou est considéré comme le niveau des genoux en se tenant debout.

5 SITUATIONS ARRETEES

507 Fautes menant à un coup franc (suite)

- 5) Quand un joueur de champ place sa crosse, son pied ou sa jambe entre les pieds ou les jambes d'un adversaire. **(905)**
- 6) Quand un joueur, ayant le contrôle de la balle, ou essayant de l'atteindre, gêne ou pousse un adversaire de n'importe quelle manière autre qu'épaule contre épaule. **(907)**
- 7) Quand un joueur, ayant le contrôle de la balle, essayant de l'atteindre, ou essayant de prendre une position plus favorable, recule dans un adversaire, ou empêche un adversaire de se déplacer dans la direction qu'il souhaite. **(908, 911)**
Ceci s'applique quand une équipe attaquante empêche ou gêne la formation d'une ligne de défense lors d'un coup franc à 3,5 m de la zone du gardien.
- 8) Quand un joueur de champ tape la balle de la jambe deux fois, sauf si entre temps la balle a touché la crosse du joueur, d'un autre joueur ou l'équipement d'un autre joueur. **(912)**
Ceci ne doit être considéré comme une faute que si le joueur, selon les arbitres, a tapé la balle de la jambe deux fois volontairement.
- 9) Quand un joueur de champ est dans la zone du gardien. **(914)**
*Un joueur de champ est autorisé à passer à travers la zone du gardien si, selon les arbitres, le jeu n'en est pas affecté et que les actions du gardien ne sont pas gênées.
Lorsqu'un coup franc est tiré directement vers le but, si un joueur de champ de l'équipe défendant se trouve dans la zone du gardien, dans le but, ou si le but a été déplacé de l'endroit où il se trouve normalement, un pénalty doit toujours être accordé.
Un joueur de champ est considéré comme étant dans la zone du gardien si une quelconque partie de son corps touche le sol à l'intérieur de la zone du gardien. Un joueur de champ ayant seulement sa crosse dans la zone du gardien n'est pas considéré comme étant dans la zone du gardien. Les lignes appartiennent à la zone du gardien.*
- 10) Quand un joueur de champ déplace volontairement le but de l'équipe adverse. **(914)**
- 11) Quand un joueur de champ gêne passivement la relance du gardien. **(915)**
Ceci doit être considéré comme une faute seulement si un joueur de champ est dans la zone de but ou à moins de 3 mètres du gardien, mesurés depuis le lieu où le gardien a pris le contrôle de la balle. Passivement implique involontairement ou par omission de se déplacer.
- 12) Quand un joueur de champ saute et arrête la balle. **(916)**
On considère qu'il y a saut quand les deux pieds quittent entièrement le sol. Courir n'est pas considéré comme sauter. Un joueur peut sauter au-dessus de la balle, mais aussi la jouer, la toucher et l'arrêter sous le niveau du genou. Le niveau du genou est considéré comme le niveau des genoux en se tenant debout.
- 13) Quand un joueur de champ joue la balle depuis l'extérieur du rink. **(pas de signe de faute)**
Depuis l'extérieur implique d'avoir un ou les deux pieds en dehors du rink. Si un joueur joue la balle depuis l'extérieur du rink pendant un remplacement, cela doit être considéré comme un surnombre. Si un joueur, en dehors d'un remplacement, joue la balle depuis la zone de remplacement, cela doit être considéré comme un sabotage de jeu. Il est autorisé de courir à l'extérieur du rink, mais la balle ne peut pas être jouée depuis cet endroit.
- 14) Quand un gardien quitte la zone de but entièrement pendant une relance. **(917)**
Dans ce cas le gardien n'est pas considéré comme un joueur de champ. Le gardien est considéré comme ayant quitté entièrement la zone de but quand aucune partie de son corps ne touche le sol dans la zone de but. La relance s'achève dès que le gardien relâche la balle, et s'il quitte la zone de but après, aucune faute ne sera signalée. Cette règle s'applique aussi si le gardien récupère la balle à l'intérieur de la zone de but et que son corps entier glisse ensuite en dehors de la zone de but. Les lignes appartiennent à la zone de but.

5 SITUATIONS ARRETEES

507 Fautes menant à un coup franc (suite)

- 15) Quand un gardien lance ou tape la balle du pied au-delà de la ligne centrale. **(917)**
Ceci est considéré comme une faute seulement si la balle ne touche pas le sol, le rink, un autre joueur ou l'équipement d'un autre joueur avant de passer la ligne centrale. La balle doit passer intégralement la ligne centrale pour qu'un coup franc soit sifflé.
- 16) Quand un engagement, une remise en jeu ou un coup franc est incorrectement effectué ou volontairement retardé. **(918)**
Ceci s'applique quand l'équipe non fautive éloigne la balle alors que le jeu est interrompu, ou si la balle est accompagnée, poussée ou levée sur la crosse et quand n'importe quel joueur retarde un engagement. Si une remise en jeu ou un coup franc est joué au mauvais endroit ou que la balle n'est pas à l'arrêt complet, il peut être rejoué. Si les arbitres estiment que le jeu n'en est pas affecté, la balle peut ne pas être à l'arrêt complet ou exactement au bon endroit.
- 17) Quand un gardien garde la balle sous contrôle pendant plus de 3 secondes. **(924)**
Si le gardien pose la balle au sol puis la reprend, on considère qu'il contrôle la balle tout au long de l'action.
- 18) Quand un gardien reçoit une passe, ou prend la balle, d'un joueur de champ de la même équipe. **(924)**
Ceci est considéré comme une faute seulement si la balle, selon les arbitres, est jouée volontairement. Recevoir implique que le gardien touche la balle avec ses mains ou ses bras, y compris après qu'il ait potentiellement touché ou arrêté la balle avec une quelconque autre 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, et qu'il est alors considéré comme un joueur de champ. Si le gardien quitte entièrement sa zone de but, arrête la balle, retourne dans sa zone de but et récupère la balle, ceci n'est pas considéré comme une passe au gardien. Une passe au gardien n'est pas considérée comme une situation de but et ne peut pas résulter en un pénalty.
- 19) Quand une pénalité est sifflée pendant le jeu. **(Signe de faute associé)**
Le coup franc doit être effectué à l'endroit où la faute a été commise. Si les arbitres sont dans l'incapacité de déterminer où la faute a été commise, le coup franc doit être réalisé sur le point d'engagement le plus proche, en fonction d'où se situait la balle avant l'interruption.
- 20) Quand un joueur retarde le jeu. **(924)**
Ceci s'applique quand un joueur de champ, pour faire perdre du temps, se place contre le rink ou le but d'une manière telle que l'adversaire ne peut accéder à la balle de façon correcte. Ceci s'applique également quand le gardien bloque la balle à travers le filet de but. Le joueur doit, si possible, être averti avant qu'une quelconque décision ne soit prise.
- 21) Quand une équipe retarde le jeu. **(924)**
Ceci s'applique quand une équipe joue systématiquement de façon passive derrière sa propre cage. L'équipe doit dans ce cas, si possible, être avertie avant que quelconque décision ne soit prise.
- 22) Quand un joueur joue la balle avec sa tête. **(921)**

5 SITUATIONS ARRETEES

508 Pénalty (806)

- 1) Quand une faute menant à un pénalty est commise, un pénalty doit être accordé à l'équipe non fautive.
- 2) Le pénalty doit être tiré à partir du point central et le premier contact réalisé avec la crosse.
- 3) Tous les joueurs excepté le joueur tirant le pénalty et le gardien défendant doivent être dans leur zone de remplacement pendant l'intégralité du pénalty. Le gardien doit être sur sa ligne de but quand le pénalty commence.
En cas de litige, le gardien doit entrer sur le terrain en premier. Le gardien ne peut pas être remplacé par un joueur de champ. Si le gardien commet une faute pendant un pénalty, un nouveau pénalty doit être accordé et la pénalité appropriée doit être appliquée. Si un autre joueur ou un membre du personnel technique de l'équipe fautive commet une faute pendant un pénalty, un nouveau pénalty doit être accordé. Si un joueur, à l'exception du joueur exécutant le pénalty, ou un membre du personnel technique de l'équipe non fautive commet une faute pendant un pénalty, le pénalty est considéré comme tiré de manière incorrect.
- 4) Le joueur qui tire le pénalty peut jouer la balle un nombre illimité de fois et doit suivre un mouvement continue en direction de la cage.
Mouvement continue sous-entend que le joueur et la balle ne sont pas autorisés à s'arrêter complètement ni se diriger dans la direction opposée à la cage de façon simultanée. Dès lors que le gardien a touché la balle ou que la balle a frappé la partie avant du but, le joueur ne peut en aucun cas toucher à nouveau la balle pendant le pénalty. 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. Le temps de jeu doit être arrêté pendant l'intégralité du pénalty.
- 5) Un joueur qui a été pénalisé d'une pénalité de banc de 5 minutes doit être sur le banc de pénalité pendant le pénalty.
Si le joueur reçoit une pénalité de match, le capitaine de l'équipe pénalisée doit choisir un joueur de champ, qui n'est pas déjà pénalisé, en tant que substitut pour la pénalité de banc.

5 SITUATIONS ARRETEES

509 Pénalty différé (807)

- 1) Un pénalty différé doit être appliqué 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 une pénalité même si une pénalité différée est déjà en cours. Pendant un pénalty différé, chaque faute supplémentaire commise par l'équipe fautive et devant mener à un coup franc devra être pénalisée pour offense répétée. Les fautes menant à des pénalités devront être pénalisées conformément à la faute commise. Toutes les pénalités devront être purgées par les joueurs ayant commis les fautes associées.
- 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 correctement pendant un pénalty différé, le but doit être accordé et le pénalty annulé.

510 Fautes menant à un pénalty

- 1) Quand une situation de but est interrompue, ou empêchée de se produire, parce que l'équipe défendant a commis une faute menant à un coup franc ou à une pénalité. (**Signe de faute associé**)
*Les arbitres décident de ce qui doit être considéré comme une situation de but. Les fautes dans la zone de but ne mènent pas automatiquement à un pénalty.
Un pénalty doit toujours être accordé quand l'équipe défendant, pendant une situation de but, déplace le but volontairement ou joue volontairement en surnombre.
Lorsqu'un coup franc est tiré directement vers le but, si un joueur de champ de l'équipe défendant se trouve dans la zone du gardien, dans le but, ou si le but a été déplacé de l'endroit où il se trouve normalement, un pénalty doit toujours être accordé.*

6 PENALITES

601 Règles générales pour les pénalités

- 1) Quand une faute menant à une pénalité est commise, le fautif doit être pénalisé.
Si les arbitres ne peuvent déterminer qui est le fautif, ou si la faute est commise par un officiel d'équipe, le capitaine doit choisir un joueur de champ, qui n'est pas déjà pénalisé, pour purger la pénalité. Si le capitaine refuse de faire ceci, ou s'il est pénalisé, les arbitres doivent choisir le joueur. Toutes les pénalités effectuées doivent être notées sur la feuille de match avec le temps, le numéro du joueur, le type de pénalité et la cause de la pénalité. Si la pénalité est provoquée par une faute commise pendant une interruption, le match doit être repris en fonction de ce qui avait causé l'interruption.
Un capitaine pénalisé perd son droit de parler aux arbitres, à moins que ceux-ci s'adressent à lui directement.

- 2) Un joueur pénalisé doit être sur le banc des pénalités pendant l'intégralité de la pénalité.
Un joueur pénalisé durant une séance de tirs au but après prolongations ne doit pas être envoyé sur le banc de pénalité. Une pénalité, qui n'est pas terminée à la fin du temps de jeu régulier, doit continuer pendant la prolongation. Après la prolongation, toutes les pénalités à l'exception des pénalités de match sont considérées terminées. Un joueur pénalisé doit être du même côté de la ligne centrale que son équipe, sauf quand le secrétariat et les bancs des pénalités sont situés du même côté du terrain que les zones de remplacement. Pendant le temps de jeu régulier, un joueur pénalisé peut quitter le banc des pénalités pendant une pause entre périodes. Un joueur pénalisé ne doit pas quitter le banc des pénalités pendant la pause entre la fin du temps de jeu régulier et le début des prolongations. Un joueur pénalisé n'est pas autorisé à participer à un temps mort. 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. Un gardien, dont la pénalité se termine, ne doit pas quitter le banc des pénalités avant la prochaine interruption.
Un joueur pénalisé qui est 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. Si le joueur blessé entre sur le terrain avant que la pénalité ne se termine, une pénalité de match 2 sera appliquée.
Si le secrétariat est responsable d'avoir laissé un joueur pénétrer sur le terrain trop tôt et que l'erreur est remarquée pendant la durée normale de la pénalité, le joueur doit retourner sur le banc des pénalités. Il ne doit pas y avoir d'ajout de temps à la pénalité et le joueur doit retourner sur le terrain quand son temps de pénalité régulier se termine.

- 3) Si une ou plusieurs pénalités de banc de 2 minutes sont infligées à un gardien, le capitaine doit choisir un joueur de champ, qui n'est pas déjà pénalisé, pour purger la pénalité.
Un gardien sanctionné d'une pénalité de banc de 5 minutes ou d'une pénalité personnelle doit purger la pénalité lui-même.
Si une ou plusieurs pénalités de banc de 2 minutes sont infligées à un gardien, alors qu'il purge déjà des pénalités, ou si ceci est associé à une pénalité de banc de 5 minutes ou une pénalité personnelle, il doit purger ces pénalités lui-même.
Si un gardien purge des pénalités et qu'il n'y a pas de gardien remplaçant, l'équipe a un maximum de 3 minutes pour équiper correctement un joueur de champ, mais aucune partie de ce temps ne peut être utilisée pour s'échauffer. Le nouveau gardien doit être inscrit sur la feuille de match, et l'instant du changement doit être noté. Quand la pénalité se termine, le gardien ne doit pas entrer sur le terrain avant que le jeu ne soit interrompu. Pour cette raison, 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 de banc se termine. Seul le joueur pénalisé doit être noté sur la feuille de match. 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.

- 4) Le temps des pénalités doit être synchronisé avec le temps de jeu.

6 PENALITES

602 Pénalité de banc

- 1) Une pénalité de banc doit affecter l'équipe, et pour cette raison le joueur pénalisé ne peut pas être remplacé sur le terrain pendant la pénalité.
- 2) Pas plus d'une pénalité de banc par joueur et deux pénalités de banc par équipe ne peuvent être décomptées simultanément.
Toutes les pénalités de banc doivent être décomptées dans l'ordre dans lequel elles ont été infligées. Un joueur doit être sur le banc des pénalités à partir du moment où sa pénalité est signalée, même si cette pénalité ne peut pas encore être décomptée. Si plus d'une pénalité est infligée simultanément à une équipe, l'arbitre décide laquelle des nouvelles pénalités sera décomptée en premier. Les pénalités les plus courtes doivent, dans ce cas, toujours être décomptées avant les plus longues.
- 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'ait 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 ou, si cela se produit plus tôt, jusqu'à ce que d'autres pénalités de banc se terminent de manière à ce que son équipe n'ait plus qu'une seule pénalité de banc en train d'être décomptée. Tous les joueurs pénalisés d'une équipe doivent quitter le banc des pénalités dans l'ordre où leurs pénalités de banc se terminent, mais les règles concernant le nombre de joueurs autorisés sur le terrain doivent être appliquées à tout moment. Les arbitres et le secrétariat doivent aider un joueur dont la pénalité s'est terminée pendant le jeu, à quitter le banc des pénalités dès que le jeu est interrompu.
- 4) Si une pénalité de banc est infligée à un joueur et qu'il commet des fautes supplémentaires menant à une pénalité, il doit purger toutes ses pénalités à la suite.
*Ceci s'applique indépendamment du fait que sa première pénalité ait commencé ou non. Si une pénalité de banc est commencée et que le même joueur obtient une autre pénalité, le décompte de la première pénalité ne doit pas être affecté, mais doit reprendre où il en était quand la nouvelle pénalité a été signalée.
A la suite signifie que dès que la première pénalité de banc du joueur se termine, le décompte de la suivante peut commencer, sauf si l'équipe a d'autres pénalités de banc, pas encore décomptées, qui ont été infligées entre la première pénalité de banc du joueur et les suivantes.
Un nombre illimité de pénalité de banc peut être appliqué au même joueur. Si un joueur a reçu une pénalité personnelle, toutes ses pénalités de banc doivent être terminées avant que le décompte de la pénalité personnelle puisse commencer.
Si un joueur purge une pénalité personnelle, puis obtient une pénalité de banc, le décompte de la pénalité personnelle restant doit reprendre après que la nouvelle pénalité de banc a pu être totalement décomptée. Le capitaine doit choisir un joueur de champ, qui n'est pas déjà pénalisé, pour accompagner le joueur sur le banc des pénalités pour qu'il puisse entrer sur le terrain quand la pénalité se termine. Si un joueur pénalisé commet une faute menant à une pénalité de match, les règles concernant les pénalités de match doivent aussi être appliquées.*

6 PENALITES

603 Pénalité de banc de 2 minutes

- 1) Si l'équipe non pénalisée 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 non pénalisée a un nombre inférieur de joueurs sur le terrain, ou si les équipes jouent avec le même nombre de joueurs.
La pénalité ne sera pas terminée si le but est marqué soit pendant une pénalité différée, soit sur un pénalty ou soit pendant un pénalty différé.
- 2) Si une équipe a plus d'une pénalité de banc de 2 minutes, celles-ci doivent se terminer dans le même ordre qu'elles ont été appliquées.

6 PENALITES

604 Pénalité différée

- 1) Toutes les pénalités 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, sauf quand une situation de but est en cours.

- 2) Une pénalité différée implique que 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.
Une pénalité différée doit quand même être appliquée après la fin d'une période ou d'un match. Si le jeu est interrompu parce que l'équipe fautive gagne et contrôle la balle, le jeu doit reprendre par un engagement.
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 perdre du temps, les joueurs doivent être avertis. Si l'équipe n'essaye toujours pas d'attaquer, le jeu doit être interrompu, la pénalité différée être appliquée et le jeu reprendre par un engagement.
Si le jeu est interrompu pour n'importe quel autre motif, le jeu doit reprendre par la situation correspondant à la cause de l'interruption.
Si l'équipe non fautive marque correctement pendant une pénalité différée, le but doit être accordé et la dernière pénalité de banc de 2 minutes différée infligée à l'équipe fautive ne doit pas être appliquée. Aucune autre pénalité ne doit être affectée.
Si l'équipe fautive marque pendant une pénalité différée, le but doit être annulé et le jeu repris par un engagement. Si l'équipe non fautive marque un but contre son camp, le but doit être accordé.

6 PENALITES

605 Fautes menant à une pénalité de 2 minutes

- 1) Quand un joueur tape, bloque, soulève ou donne un coup de pied dans la crosse d'un adversaire pour en tirer un avantage considérable, ou sans avoir la possibilité d'atteindre la balle. **(901, 902, 903, 912)**
- 2) Quand un joueur retient un adversaire ou la crosse d'un adversaire pour en tirer un avantage considérable, ou sans avoir la possibilité d'atteindre la balle. **(910)**
- 3) Quand un joueur de champ joue la balle au-dessus du niveau des hanches avec une partie quelconque de sa crosse, ses pieds, ou la partie basse de la jambe sous le genou. **(904, 913)**
Le niveau des hanches est considéré comme le niveau des hanches en se tenant debout.
- 4) Quand un joueur est coupable de jeu dangereux avec la crosse. **(904)**
Ceci inclut les mouvements non contrôlés de crosse vers l'avant ou l'arrière, et le fait d'élever sa crosse au-dessus de la tête d'un adversaire si ceci est considéré comme dangereux ou perturbant pour l'adversaire.
- 5) Quand un joueur pousse un adversaire contre le rink ou contre le but. **(907)**
- 6) Quand un joueur charge ou fait trébucher un adversaire. **(909)**
- 7) Quand un capitaine demande le contrôle de la courbure ou de l'association manche/palette et que l'équipement contrôlé est correct. **(Pas de signe de faute)**
Le capitaine purgera la pénalité.
- 8) Quand un joueur de champ participe au jeu sans crosse. **(Pas de signe de faute)**
Ceci ne s'applique pas au gardien, temporairement considéré comme joueur de champ.
- 9) Quand un joueur de champ sur le terrain récupère une crosse depuis un autre endroit que depuis la zone de remplacement de son équipe. **(Pas de signe de faute)**
- 10) Quand un joueur de champ omet de ramasser sa crosse cassée ou tombée sur le terrain et de l'amener à sa zone de remplacement.
Seules les parties clairement visibles de la crosse doivent être ramassées par le joueur.
- 11) Quand un joueur se déplace volontairement pour gêner un adversaire, qui n'a pas le contrôle de la balle. **(911)**
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.
- 12) Quand un joueur de champ gêne activement la relance du gardien. **(915)**
Ceci doit être considéré comme une 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.
- 13) Quand un joueur enfreint la règle des 3 m lors d'une remise en jeu ou d'un coup franc. **(915)**
Si la remise en jeu ou le coup franc est joué pendant que les adversaires essayent de se placer correctement, aucune faute ne pourra être signalée. Si une équipe forme une ligne de défense qui n'est pas à la bonne distance, seul un joueur doit être pénalisé.

6 PENALITES

605 Fautes menant à une pénalité de 2 minutes (suite)

- 14) Quand un joueur de champ étant allongé ou assis arrête ou joue la balle ou affecte la situation d'une quelconque manière. **(919)**
Ceci inclut aussi le fait d'arrêter ou jouer la balle avec les deux genoux ou une main au sol, main tenant la crosse exclue.
- 15) Quand un joueur de champ arrête ou joue la balle avec la main ou le bras. **(920)**
- 16) Quand un changement incorrect est effectué. **(922)**
Un joueur quittant le terrain doit être en train de passer au-dessus du rink avant qu'un nouveau joueur puisse entrer. Une tolérance limitée peut être appliquée, si le jeu n'en est pas affecté. Un changement est aussi considéré comme incorrect lorsqu'un joueur effectue un changement en dehors de la zone de remplacement de sa propre équipe pendant une interruption de jeu. Le joueur qui entre sur le terrain est celui à pénaliser.
- 17) Quand une équipe joue en surnombre sur le terrain. **(922)**
Seul un joueur doit être pénalisé.
- 18) Quand un joueur pénalisé :
- sans entrer sur le terrain, quitte le banc des pénalités avant que sa pénalité ne soit finie.
- refuse de quitter le banc des pénalités alors que sa pénalité est terminée.
- entre sur le terrain pendant une interruption de jeu, avant que sa pénalité ne soit finie.
(925) *Le secrétariat doit avertir les arbitres de ceci le plus vite possible. Un joueur, dont la pénalité se termine, ne doit pas quitter le banc des pénalités si le nombre de pénalités pour son équipe rend ceci impossible ou si la pénalité qui se termine est une pénalité personnelle. Un gardien, dont la pénalité se termine, ne doit pas quitter le banc des pénalités avant la prochaine interruption. Si un joueur pénalisé rentre sur le terrain pendant que le jeu est en cours, cela est considéré comme un sabotage de jeu.*
- 19) Quand une équipe perturbe systématiquement le jeu en commettant des fautes répétées menant à un coup franc. **(923)**
Ceci s'applique 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. Pendant un pénalty différé chaque faute commise par l'équipe fautive et devant mener à un coup franc doit être pénalisée comme une faute répétée. Les fautes qui entraînent une pénalité devront être pénalisées conformément à la faute commise. Toutes les pénalités devront être purgées par les joueurs ayant commis les fautes associées.
- 20) Quand un joueur retarde le jeu volontairement. **(924)**
Ceci s'applique quand un joueur de l'équipe fautive écarte ou s'empare de la balle pendant une interruption de jeu, bloque volontairement la balle contre le rink ou un but, ou endommage volontairement la balle ou si un joueur de l'équipe défendant déplace volontairement le but.
- 21) Quand une équipe retarde le jeu volontairement. **(924)**
Si les arbitres considèrent qu'une équipe est sur le point d'être sanctionnée pour retard de jeu, le capitaine doit, si possible, être averti avant de prendre une quelconque décision. Le capitaine doit choisir un joueur de champ, qui n'est pas déjà pénalisé, pour purger la pénalité. Ceci s'applique aussi quand une équipe est en retard après une pause. Cette faute doit aussi être rapportée à l'autorité administrative.

6 PENALITES

605 Fautes menant à une pénalité de 2 minutes (suite)

- 22) Quand un joueur ou officiel d'équipe conteste les décisions des arbitres, ou quand le coaching est effectué d'une manière dérangeante ou incorrecte. **(925)**
Ceci s'applique quand le capitaine questionne constamment et sans raison les décisions des arbitres. Contester les décisions des arbitres et coacher de manière dérangeante est considéré comme un comportement spontané et une faute mineure contrairement à un comportement antisportif. Ceci s'applique aussi si un officiel d'équipe entre sur le terrain sans la permission des arbitres. Les arbitres doivent, si possible, avertir l'officiel d'équipe avant de prendre une quelconque décision.
- 23) Quand un gardien, en dépit des avertissements des arbitres, omet de remettre son but en position. **(925)**
C'est la responsabilité du gardien de remettre son but en place dès que ceci est considéré comme possible.
- 24) Quand un joueur, en dépit des avertissements des arbitres, omet de corriger son équipement personnel. **(Pas de signe de faute)**
- 25) Quand un joueur utilise une tenue incorrecte **(pas de signe de faute)**.
Les fautes concernant la tenue ne doivent pas provoquer plus d'une pénalité par équipe et par match. Cependant, l'absence de numéros sur la poitrine doit seulement être rapportée à l'autorité administrative. Les arbitres doivent, si possible, avertir le joueur avant de prendre une quelconque décision.
- 26) Quand un gardien participe au jeu avec un équipement incorrect. **(Pas de signe de faute)** *Si le gardien perd involontairement son casque, le jeu doit être interrompu et repris par un engagement.*

606 Pénalité de banc de 5 minutes

- 1) Si l'équipe non pénalisée marque pendant une pénalité de banc de 5 minutes, la pénalité ne doit pas être annulée.
Si une pénalité de banc de 5 minutes est appliquée en lien avec un pénalty ou un pénalty différé, les règles concernant les pénalités en lien avec un pénalty doivent aussi être appliquées.

6 PENALITES

607 Fautes menant à une pénalité de 5 minutes

- 1) Quand un joueur de champ effectue des gestes violents ou dangereux avec sa crosse. (901)
- 2) Quand un joueur de champ utilise sa crosse pour accrocher le corps d'un adversaire. (906)
- 3) Quand un joueur lance sa crosse ou une autre partie d'équipement sur le terrain pour toucher ou essayer de toucher la balle. (909)
- 4) Quand un joueur se jette sur un adversaire ou attaque un adversaire violemment. (909)
- 5) Quand un joueur charge, projette ou fait trébucher un adversaire sur le rink ou le but. (909)

608 Pénalité personnelle

- 1) Une pénalité personnelle ne peut seulement être appliquée qu'associée avec une pénalité de banc et ne peut pas être décomptée tant que la pénalité de banc n'est pas terminée. Un nombre illimité de pénalités personnelles peut être mesuré simultanément.
Si un joueur purge déjà une pénalité personnelle en cours et obtient une pénalité de banc, le décompte de la pénalité personnelle restant doit reprendre après que la nouvelle pénalité de banc ait pu être totalement décomptée. Le capitaine doit choisir un joueur, qui n'est pas déjà pénalisé, pour accompagner le joueur sur le banc des pénalités, pour pouvoir entrer sur le terrain quand la pénalité de banc est terminée.
- 2) Une pénalité personnelle doit seulement affecter le joueur, et pour cette raison il peut donc être remplacé sur le terrain pendant la pénalité.
Le capitaine doit choisir un joueur, qui n'est pas déjà pénalisé, pour accompagner le joueur sur le banc des pénalités pour pouvoir entrer sur le terrain quand la pénalité de banc est terminée. Seul le joueur pénalisé doit être noté sur la feuille de match. Quand la pénalité personnelle se termine, le joueur ne doit pas entrer sur le terrain avant que le jeu ne soit interrompu. Les arbitres et le secrétariat doivent aider un joueur, dont la pénalité s'est terminée pendant le jeu, à quitter le banc des pénalités dès que le jeu est interrompu. Un officiel d'équipe recevant une pénalité personnelle doit être envoyé dans les gradins des spectateurs pour le reste du match, et le capitaine doit choisir un joueur de champ, qui n'est pas déjà pénalisé, pour purger la pénalité de banc.

609 Pénalité personnelle de 10 minutes

- 1) Si l'équipe non pénalisée marque pendant une pénalité de banc de 10 minutes, la pénalité ne doit pas être annulée.

6 PENALITES

610 Fautes menant à une pénalité de banc de 2 minutes + pénalité personnelle de 10 minutes

- 1) Quand un joueur ou officiel d'équipe est coupable de comportement antisportif. **(925)**
Comportement antisportif implique : se comporter de manière insultante ou incorrecte envers les arbitres, les joueurs, les officiels d'équipes, les officiels, les spectateurs ou entreprendre toute forme de simulation destinée à tromper les arbitres. Renverser, frapper ou donner un coup de pied dans le rink ou dans un but volontairement. Jeter une crosse ou tout autre équipement, même pendant une interruption, ou dans la zone de remplacement.

611 Pénalité 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'organisateur est responsable du fait de s'assurer que le fautif aille au vestiaire et ne revienne pas dans les gradins des spectateurs ou sur le terrain pendant le reste du match, éventuelle prolongation et pénaltys inclus. Toutes les pénalités de match doivent être notées sur la feuille de match et les pénalités de match 3 doivent aussi être rapportées.
Un joueur ou officiel d'équipe ne peut recevoir qu'une pénalité de match par rencontre sauf si la personne n'était pas inscrite sur la feuille de match. Des fautes ultérieures menant à une pénalité de match doivent être rapportées, mais aucune pénalité de banc supplémentaire ne sera appliquée à l'exception d'une pénalité de match appliquée pour un joueur ou officiel d'équipe non inscrit sur la feuille de match.
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. A l'exception d'un équipement incorrect (qui peut être corrigé par le joueur concerné, qui peut ensuite débiter le match), les fautes menant à une pénalité de match commises avant le match doivent aussi mener à la non-participation au match du fautif, éventuelle prolongation et pénaltys inclus.
- 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. Seul le joueur pénalisé doit être noté sur la feuille 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 notée sur la feuille de match.

612 Pénalité de match 1

- 1) Une pénalité de match 1 doit provoquer la suspension pour le reste du match mais ne peut pas provoquer de sanctions supplémentaires pour le joueur.

613 Fautes menant à une pénalité de match 1

- 1) Quand un joueur de champ utilise une crosse non approuvée, une crosse consistant en une palette et un manche de deux marques différentes, ou une palette avec une courbure trop grande.
Quand un gardien utilise un casque incorrect. **(Pas de signe de faute)**
Une crosse sans marque d'approbation est toujours considérée non approuvée.
- 2) Quand un joueur ou officiel d'équipe, non inscrit sur la feuille de match, participe au match. **(Pas de signe de faute)**

6 PENALITES

613 Fautes menant à une pénalité de match 1 (suite)

- 3) Quand un joueur est coupable de comportement antisportif continu ou répété. **(925)**
La pénalité de match remplace la seconde pénalité de banc de 2 minutes + pénalité personnelle de 10 minutes, mais doit toujours être accompagnée d'une pénalité de banc de 5 minutes. "Continu" implique dans la même séquence, et "répété" implique pour la seconde fois dans le même match.
- 4) Quand un joueur casse sa crosse ou un autre équipement de colère. **(925)**
- 5) Quand un joueur est coupable de jeu physique dangereux. **(909)**
La faute devra être commise dans une situation de jeu, ceci inclut quand un joueur, pendant le jeu, se jette sur un adversaire, attaque un adversaire violemment ou plaque, jette ou fait trébucher un adversaire contre le rink ou la cage afin de conserver le contrôle de la balle ou sans aucune possibilité d'atteindre la balle.

6 PENALITES

614 Pénalité de match 2

- 1) Une pénalité de match 2 entraîne automatiquement une suspension pour le match suivant dans la même compétition.

615 Fautes menant à une pénalité de match 2

- 1) Quand un joueur ou un officiel d'équipe est impliqué dans une altercation. **(909)**
Une altercation signifie une forme moins brutale de bagarre, sans coup de poings, ni de pieds, où les joueurs impliqués respectent les tentatives de les séparer.
- 2) Quand un joueur commet une faute menant à une pénalité de banc de 5 minutes pour la seconde fois dans le même match. **(Pas de signe de faute)**
La pénalité de match remplace la seconde pénalité de banc de 5 minutes, mais doit toujours être associé à une pénalité de banc de 5 minutes.
- 3) Quand un officiel d'équipe est coupable de comportement antisportif continu. **(925)**
La pénalité de match remplace la seconde pénalité de banc de 2 minutes + pénalité personnelle de 10 minutes, mais doit toujours être suivie d'une pénalité de banc de 5 minutes.
- 4) Quand un joueur, dont l'équipement va être contrôlé, essaye de corriger ou d'échanger l'équipement avant le contrôle de l'équipement. **(925)**
- 5) Quand un joueur ou un officiel d'équipe commet une faute avec une volonté claire de saboter le jeu. **(925)**
Ceci s'applique quand:
 - *Un joueur pénalisé entre volontairement sur le terrain pendant le jeu, avant que sa pénalité ne soit terminée. S'il rentre sur le terrain pendant une interruption de jeu, c'est une pénalité de 2 minutes qui doit être appliquée. Si le secrétariat est responsable de laisser entrer un joueur sur le terrain trop tôt, et que l'erreur est remarquée pendant le temps de pénalité, le joueur doit reprendre sa position sur le banc des pénalités. Il ne doit pas y avoir de temps de pénalité additionnel et le joueur doit retourner sur le terrain quand son temps de pénalité se termine. Si l'erreur est remarquée après la fin du temps de pénalité régulier, aucune faute ne sera signalée. Quand 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. Si un joueur, dont la pénalité a expiré, 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.*
 - *Des fautes sont commises par n'importe laquelle des équipes depuis le banc de remplacement pendant un pénalty.*
 - *De l'équipement est lancé depuis la zone de remplacement pendant le jeu.*
 - *Un joueur, qui n'est pas en train d'effectuer un remplacement, prend part ou essaye de prendre part au jeu depuis la zone de remplacement. Ceci inclut également quand un joueur ou un officiel d'équipe donne un coup de pied intentionnel contre le rink depuis l'extérieur afin d'affecter le jeu.*
 - *Un joueur participe au jeu comme joueur de champ après avoir participé comme gardien dans le même match.*
 - *Une équipe joue volontairement en surnombre.*

6 PENALITES

615 Fautes menant à une pénalité de match 2 (suite)

- 6) Quand un joueur de champ continue à utiliser une crosse défectueuse ou utilise un manche renforcé ou allongé. **(Pas de signe de faute)**

616 Pénalité de match 3

- 1) Une pénalité de match 3 entraîne une suspension automatique pour le match suivant dans la même compétition, et la saisie automatique de l'autorité administrative pour se prononcer sur d'éventuelles sanctions supplémentaires.

617 Fautes menant à une pénalité de match 3

- 1) Quand un joueur ou un officiel d'équipe est impliqué dans une bagarre. **(909)**
Un joueur est considéré comme impliqué dans une bagarre quand il donne des coups de poings ou de pieds.
- 2) Quand un joueur ou officiel d'équipe est coupable d'une attaque brutale. **(909)**
Cela inclut également le fait de lancer une crosse ou un autre équipement vers un adversaire.
- 3) Quand un joueur ou officiel d'équipe est coupable de comportement grossier. **(925)**
Comportement vulgaire signifie insulter grossièrement les arbitres, les joueurs, les officiels d'équipes, les officiels ou les spectateurs.
- 4) Quand un joueur ou officiel d'équipe est coupable de comportement violent.
Comportement violent signifie un impact volontaire sur l'intégrité physique de la personne sans provoquer de blessure. Ceci inclut le fait de cracher sur un joueur etc.

7 BUTS

701 Buts accordés

- 1) Un but doit être accordé quand il a été marqué correctement et confirmé par un engagement au point central.
Tous les buts accordés doivent être notés sur la feuille de match avec le temps et les numéros du buteur et d'un passeur décisif. Un passeur décisif est considéré comme un joueur de la même équipe impliqué directement dans le but. Un seul passeur décisif par but doit être noté. Un but marqué pendant la prolongation ou sur un pénalty, après la fin de la période ou du match ne doit pas être confirmé par un engagement, mais doit être considéré accordé quand les deux arbitres ont pointé le point central et que le but a été noté sur la feuille de match.
- 2) Un but accordé ne peut pas être annulé après que l'engagement ait été effectué.
Si les arbitres sont certains qu'un but accordé est incorrect, ceci doit être rapporté.

702 Buts marqués correctement

- 1) Quand la balle passe entièrement 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.
*Ceci s'applique aussi:
Quand la cage a bougé hors de sa position et que la balle passe la ligne de but depuis l'avant entre les marques pour des poteaux et sous la position virtuelle de la barre transversale.
Quand un joueur de l'équipe défendant 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 virtuelle de la barre transversale.
Quand un but contre son camp est marqué. Un but est considéré contre son camp quand un joueur dirige activement la balle dans son propre but avec sa crosse ou son corps. Si l'équipe non fautive marque un but contre son camp pendant une pénalité différée, le but doit être accordé.
Un but contre son camp doit être noté OG sur la feuille de match.*
- 2) Quand la balle passe entièrement la ligne de but depuis l'avant après qu'un joueur de l'équipe défendant 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, 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.
Le but ne sera pas considéré comme marqué correctement si un joueur de champ de l'équipe attaquante tape du pied volontairement la balle juste avant qu'elle ne soit dirigée dans le but. 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, le but doit être accordé.
- 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 marqués incorrectement

- 1) Quand un joueur de l'équipe attaquante a commis une faute menant à un coup franc ou une pénalité en lien avec, ou immédiatement avant le but. **(Signe de faute associé)**
Ceci s'applique quand une équipe joue en surnombre, ou avec un joueur pénalisé sur le terrain, et quand un joueur de l'équipe attaquante déplace volontairement le but à côté de sa position.

7 BUTS

703 Buts marqués incorrectement (suite)

- 2) Quand un joueur de l'équipe attaquante donne un coup de pied ou dirige volontairement la balle avec une quelconque partie de son corps et que la balle rentre dans le but, même après avoir été touchée par un adversaire, l'équipement d'un adversaire ou un joueur de l'équipe attaquante.
Comme ceci n'est pas considéré comme une faute, le jeu doit être repris par un engagement.
- 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 et ce même si la balle a été touchée par un adversaire, l'équipement d'un adversaire ou un joueur de l'équipe attaquante.
Comme ceci n'est pas considéré comme une faute, le jeu doit être repris par un engagement.
- 6) Quand l'équipe fautive marque pendant une pénalité différée.
La pénalité doit être appliquée et le jeu repris par un engagement.

8 SIGNES DE SITUATIONS DE JEU

801

Arrêt de jeu / Temps mort

(les doigts perpendiculaires à la paume de la main)



802

Engagement (Bully)

(les avant-bras tenus à l'horizontale, les paumes des mains tournées vers le bas)

803

Remise en jeu

(le bras tenu à l'horizontale en direction de l'avantage, la paume de la main tournée vers le bas)



8 SIGNES DE SITUATIONS DE JEU

804
Coup franc

*(le bras tenu à l'horizontale en direction de l'avantage,
la paume de la main tournée vers le bas)*



805
Avantage

*(le bras dans la direction de l'avantage, la paume de
la main tournée vers le haut)*



806
Pénalty



8 SIGNES DE SITUATIONS DE JEU

807
Pénalité différée / Pénalty différé
(le bras tenu à la verticale, la paume de la main tournée vers l'avant)



808
Pénalité de banc / Pénalité personnelle
(le bras tenu à la verticale, le nombre de minutes montré avec les doigts, 10 minutes avec un poing fermé)

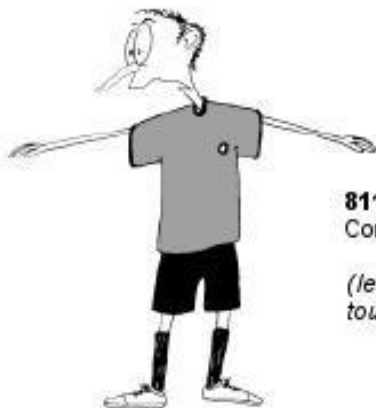
809
Pénalité de match
(le bras tenu à la verticale)



8 SIGNES DE SITUATIONS DE JEU

810
But

(le bras d'abord dans la direction du but, puis vers le point central, la paume de la main tournée vers le bas)



811
Continuez le jeu / But marqué incorrectement

(les bras tenus à l'horizontale, les paumes des mains tournées vers le bas)

9 SIGNES DE FAUTES

901
Coup incorrect
(Un coup donné avec la main sur le bras)



902
Bloquer la crosse d'un adversaire
(les paumes des mains tournées vers le bas)

903
Soulever la crosse d'un adversaire
(les paumes des mains tournées vers le bas)



9 SIGNES DE FAUTES

904
Crosse haute

(en imitant le fait de tenir une crosse)



905
Placer sa crosse, son pied ou sa jambe entre les
jambes d'un adversaire

906
Accrocher

*(les avant-bras tenus à l'horizontale,
en imitant le fait de tenir une crosse)*



9 SIGNES DE FAUTES

907
Charge incorrecte
(peut être fait avec une seule main)



908
Reculer contre un adversaire

*(les mains repliées en coupe,
les paumes des mains tournées vers le haut,
les avant-bras tirés vers l'arrière)*

909
Rudesse
(les dos des mains tournés vers le haut)



9 SIGNES DE FAUTES

910
Retenir



911
Obstruction



912
Coup de pied incorrect
*(le pied tourné vers l'extérieur,
à la hauteur de la cheville)*



9 SIGNES DE FAUTES

913

Pied haut

*(le pied tourné vers l'extérieur,
à la hauteur du genou)*



914

Entrer dans la zone du gardien

915

Distance incorrecte

(les avant-bras tenus à la verticale)



9 SIGNES DE FAUTES

916
Saut incorrect
(les paumes des mains tournées vers le haut)



917
Relance incorrecte
*(les avant-bras tenus à l'horizontale,
les paumes des mains se faisant face)*

918
Remise en jeu incorrecte / Coup franc incorrect
*(la paume de la main tournée vers le haut,
dans la direction du coup franc d'origine,
puis déplacée comme sur l'illustration)*



9 SIGNES DE FAUTES

919
Jeu au sol
(la paume de la main tournée vers le bas)



920
Main
(la paume de la main tournée vers le haut)

921
Tête
(la paume de la main sur le front)



9 SIGNES DE FAUTES

922
Changement incorrect
(en tournant les avant-bras)



923
Fautes répétées
(trois coups avec la main sur le bras)



924
Retard de jeu



925
Méconduite

10 PLAN DU TERRAIN

