

International Floorball Federation

Règles du Jeu

Règles et Interprétations

Valides à partir du 1^{er} Juillet 2014

International Floorball Federation, Commission des Règles et Compétitions

© International Floorball Federation 2014
Tous droits réservés.

Illustrations: Anna Eriksson

PREFACE

Cette édition 2014 des règles du jeu a été publiée en septembre 2013.

Même si nous considérons désormais que nous avons atteint une 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 égale pour les hommes et femmes, à tous les niveaux de compétition. L'utilisation de pronoms masculins a pour unique but de garder le texte le plus simple possible.

~~De nombreux changements ont été faits sur la formulation des règles, pour améliorer et simplifier le texte. D'autres modifications clarifient des situations qui n'étaient pas spécifiquement régulées dans l'édition 2006, et donnent ce que nous espérons être des solutions de "bon sens".~~

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.

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

Quand les clubs, équipes ou joueurs individuels choisissent de porter des lunettes de protection, l'IFF recommande que celles-ci soient approuvées pour le Floorball, ceci se reconnaissant par le marquage CE et le texte '*Recommended by IFF*'.

L'IFF ne spécifie pas que le port de lunettes est obligatoire mais le recommande néanmoins pour les joueurs jusqu'à l'âge de 16 ans.

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

Fax : +358-9 454 214 50
E-mail : competition@floorball.org

Septembre 2013

IFF Rules and Competition Committee (RACC)
Martin Wolmhed
Président

Traduction française :

Vincent Grieu,
Responsable de la Commission Arbitrage
Fédération Française de Floorball (FFFL)

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, ~~et le plus grand 44 m x 22 m.~~

102 Marquages sur le terrain

- 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 doivent~~ être marqués par des croix. Les points sur la ligne centrale peuvent être imaginaires.

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. 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.*

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.
~~*Un joueur pénalisé peut participer aux pénaltys s'il n'a pas reçu une pénalité de match.*~~ *Si un joueur inscrit reçoit une pénalité quelconque pendant les pénaltys, le capitaine de l'équipe doit choisir un nouveau joueur de champ, 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

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.***

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.*

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. ~~Un brassard incorrect doit être rapporté à l'autorité administrative.~~

405 Equipement personnel

- 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. 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.*

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 ~~et le brassard de capitaine~~ 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 ~~mesurer~~ **contrôler** doivent être présents au secrétariat de match pendant ~~la mesure~~ **le contrôle** de l'équipement. Après ~~la mesure~~ **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 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. Une mesure 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 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 ~~mesurer~~ **contrôler** doivent être présents au secrétariat de match pendant ~~la mesure~~ **le contrôle** de l'équipement. Après ~~la mesure~~ **le contrôle**, le jeu doit être repris par la conséquence de ce qui a causé l'interruption.*

5 SITUATIONS ARRETEES

503 Evénements menant à un engagement

- 12) Quand les arbitres considèrent que leur décision est incorrecte ~~la décision des arbitres est considérée incorrecte.~~
~~Ceci s'applique quand les arbitres sifflent un surnombre par erreur, et qu'il est montré que l'équipe jouait sans gardien.~~

504 Remise en jeu (803)

- 4) La balle doit être jouée avec la crosse. Elle doit être frappée **distinctement**, et non accompagnée, poussée ni levée sur la crosse.

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 **à l'origine**.*
- 4) La balle doit être jouée avec la crosse. Elle doit être frappée **distinctement**, et non accompagnée, poussée ni levée sur la crosse.

507 Fautes menant à un coup franc

- 1) Quand un joueur tape, bloque, soulève ou tape du pied la crosse d'un adversaire **ou retient un adversaire ou la crosse d'un adversaire**. (901, 902, 903, **910**, 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. **Une fin de mouvement haute** De tels mouvements hauts sont tolérés si aucun joueur n'est à proximité et qu'il n'y a aucun risque de **blessure** 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 ou son pied, 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) 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, 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.
- ~~8) — Quand un joueur reçoit une passe du pied d'un joueur de champ de la même équipe. (912)
Ceci ne doit être considéré comme une faute que si la passe, selon les arbitres, est volontaire. Recevoir une passe du pied d'un joueur de la même équipe est autorisé si un adversaire ne prend pas la balle malgré la possibilité de le faire. Une passe du pied au gardien n'est pas considérée comme une situation de but et ne peut pas résulter en un pénalty.~~
- 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 passe, selon les arbitres, est volontaire. 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.
- 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 soit prise.*

508 Pénalty (806)

- 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 de l'équipe fautive commet une faute pendant un pénalty, un nouveau pénalty doit être accordé et la faute doit être considérée comme un sabotage de jeu.

6 PENALITES

601 Règles générales pour les pénalités

- 2) Un joueur pénalisé doit être sur le banc des pénalités pendant l'intégralité de la pénalité. ~~Toutes les pénalités se terminent quand le match est fini.~~ 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 temps de jeu régulier et prolongation. 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 1 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.

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 pendant une pénalité différée ni pendant un pénalty amené par une faute menant à une pénalité. ~~Ceci ne s'applique pas aux pénalités de banc de 5 minutes en lien avec un pénalty ou un pénalty différé.~~

604 Pénalité différée

- 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.
- ~~Pendant une pénalité différée, l'équipe non fautive a la possibilité de remplacer le gardien par un joueur de champ et de continuer l'attaque.~~ 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 essaie seulement de faire perdre du temps, les joueurs doivent être avertis. Si l'équipe n'essaie 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 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.

605 Fautes menant à une pénalité de 2 minutes

- 1) Quand un joueur tape, bloque, soulève ou tape du pied la crosse d'un adversaire ~~ou retient un adversaire ou la crosse d'un adversaire~~ pour en tirer un avantage considérable, ou sans avoir la possibilité d'atteindre la balle. (901, 902, 903, ~~910~~, 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 ou avec ses pieds. (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 récupère une crosse depuis un autre endroit que depuis la propre 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 du terrain et de l'amener à la 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.
- 14) Quand un joueur de champ arrête ou joue la balle en étant allongé ou assis. (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, le bras ou la tête. (920, 921)
- 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.
- ~~18) Quand un joueur commet des fautes répétées menant à un coup franc. (923)
Ceci peut être sur un temps court ou plus long~~
- 19) Quand une équipe perturbe systématiquement le jeu en commettant des fautes répétées menant à un coup franc. (signe de faute associé 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 **et être marqué comme pénalisé par cette faute.***
- 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 défendante déplace volontairement le but.***

- 21) Quand une équipe retarde le jeu **systématiquement 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 ~~un joueur de l'équipe défendante déplace volontairement le but~~ une équipe est en retard après une pause. Cette faute doit aussi être rapportée à l'autorité administrative.
- 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~~ peuvent provoquer qu'une pénalité par équipe et par match. ~~Tous les autres cas de tenue incorrecte comme le brassard de capitaine ou l'absence~~ 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.*
- 27) Quand un joueur empêche **volontairement** un but ou une situation de but en commettant une faute qui est normalement sanctionnée d'un coup franc. (pas de signe de faute)

607 Fautes menant à une pénalité de 5 minutes

- ~~6) — Quand un joueur commet des fautes répétées, chacune menant à une pénalité de banc de 2 minutes. (923)
 La pénalité de banc de 5 minutes remplace la dernière pénalité de banc de 2 minutes. Les fautes doivent être similaires.~~

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, **avoir trop d'officiels d'équipe dans la zone de remplacement** 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.*

613 Fautes menant à une pénalité de match 1

- 6) Quand un joueur est coupable de jeu physique dangereux. (909)
Ceci inclut les fautes dangereuses, violentes ou antisportives considérées comme délibérées ~~ou non~~ provoquées.

615 Fautes menant à une pénalité de match 2

- 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 923)
La pénalité de match remplace la seconde pénalité de banc de 5 minutes, mais doit toujours être associée à une pénalité de banc de 5 minutes.
- 3) Quand un officiel d'équipe 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 suivie d'une pénalité de banc de 5 minutes.

617 Fautes menant à une pénalité de match 3

- 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

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 un joueur de l'équipe défendante a bougé le but à côté de sa position et la balle passe la ligne de but depuis l'avant entre les marques pour les poteaux et sous la position virtuelle de la barre transversale.
Quand un but contre son camp est marqué. Un but est considéré contre son camp ~~peut être accordé de la crosse ou du corps d'un défenseur~~ 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.*

703 Buts marqués incorrectement

- 6) Quand un joueur de champ de l'équipe attaquante tape du pied volontairement la balle et qu'elle va dans le but après avoir touché ~~un autre joueur ou l'équipement d'un autre joueur~~ un adversaire ou l'équipement d'un adversaire.
*Comme ceci n'est pas considéré comme une faute, le jeu doit être repris par un engagement.
Une passe au pied intentionnelle dirigée directement dans le but par l'adversaire doit cependant être accordée.*