

REGLEMENT DE JEU

PREFACE

Les règles contenues dans ce livre sont les seules qui doivent être utilisées lors de parties ou compétitions jouées sous la juridiction de l'Association Suisse de Broomball.

Ces règles sont inscrites dans l'intention de promouvoir la sécurité, de créer une atmosphère de camaraderie et la promotion de ce sport.

ADRESSE :

ASSOCIATION SUISSE DE BROOM BALL

Secrétariat-Marketing

1000 Lausanne

REGLEMENT DE JEU

COMMISSIONS :

ASSOCIATION SUISSE DE BROOM BALL

Commission d'arbitrage

**Secrétariat-Marketing
1000 Lausanne**

Ou a l'attention du président de la commission

ASSOCIATION SUISSE DE BROOM BALL

Commission de recours

**Secrétariat-Marketing
1000 Lausanne**

Ou a l'attention du président de la commission

REGLEMENT DE JEU

TABLE DES MATIERES

Les règles en rouge sont en phase test durant une saison suite aux votations de l'AG.

CHAPITRE UN - HALLE DE JEU

Article 1	La patinoire
Article 2	La surface de jeu
Article 3	Dimensions de la surface de jeu
Article 4	Division de la surface de jeu
Article 5	Point d'engagement au centre
Article 6	Points neutres de remise en jeu
Article 7	Points de remise en jeu à la suite d'un hors-jeu
Article 8	Points de remise en jeu aux extrémités de la surface de jeu
Article 9	Les buts
Article 10	Zone du gardien de but
Article 11	Bancs d'équipe
Article 12	Bancs de punition
Article 13	Banc de chronométrage
Article 14	Horloge
Article 15	Eclairage de la surface de jeu

REGLEMENT DE JEU

CHAPITRE DEUX - EQUIPEMENT

- Article 16 Le balai
- Article 17 Le ballon
- Article 18 Les pantoufles de Broomball
- Article 19 Le pantalon
- Article 20 Le maillot
- Article 21 L'équipement protecteur du joueur
- Article 22 L'équipement protecteur du gardien de but

CHAPITRE TROIS - L'EQUIPE

- Article 23 Le capitaine et le capitaine remplaçant
- Article 24 L'entraîneur ou coach

CHAPITRE QUATRE - LES OFFICIELS

- Article 25 Les arbitres et chronométreurs
- Article 26 Code de déontologie
- Article 27 Menaces envers les officiels
- Article 28 Agression envers les officiels
- Article 29 Rapports d'incidents
- Article 30 Rapports d'accidents

REGLEMENT DE JEU

CHAPITRE CINQ - LA PARTIE

- Article 31 Durée des matches
- Article 32 La feuille de match
- Article 33 Début de la partie
- Article 34 Equipe à court de joueurs
- Article 35 Equipe en surnombre
- Article 36 Protêt
- Article 37 Résultat de la partie officielle

CHAPITRE SIX - PROGRESSION DU JEU

- Article 38 Temps mort
- Article 39 Buts
- Article 40 Substitutions et privilèges
- Article 41 Les passes
- Article 42 Position des joueurs lors d'une remise en jeu
- Article 43 Exécution de la remise en jeu
- Article 44 Règlement déterminant les endroits de remise en jeu
- Article 45 Hors – jeu

REGLEMENT DE JEU

- Article 46 Dégagement interdit
- Article 47 Perte du balai
- Article 48 Refus de jouer le ballon
- Article 49 Ballon hors de la surface de jeu
- Article 50 Contact ballon/balai au-dessus des épaules
- Article 51 Arrêt du jeu pour blessure

CHAPITRE SEPT - LES TYPES DE PENALITES

- Article 52 Les types de pénalités
- Article 53 Généralités
- Article 54 Pénalités mineures
- Article 55 Pénalités majeures
- Article 56 Pénalité de méconduite
- Article 57 Pénalité de match
- Article 58 Penalty
- Article 59 Chronologie des pénalités
- Article 60 Erreur d'arbitrage

CHAPITRE HUIT - FAUTES ET INCORRECTIONS

- Article 61 Mauvais remplacements de joueurs
- Article 62 Remplacement d'équipement

REGLEMENT DE JEU

- Article 63 Interférence au jeu
- Article 64 Arrêt interdit
- Article 65 Immobilisation du ballon
- Article 66 Gardien de but en zone offensive
- Article 67 Action de retarder le jeu
- Article 68 Refus de continuer la partie
- Article 69 Quitter le banc des pénalités
- Article 70 Vérification d'équipement
- Article 71 Equipement non conforme
- Article 72 Jouer avec un balai brisé ou deux balais
- Article 73 Conduite antisportive
- Article 74 Interférence en cours de jeu
- Article 75 Retenir un adversaire
- Article 76 Faire trébucher
- Article 77 Obstruction
- Article 78 Accrochage
- Article 79 Frapper un adversaire
- Article 80 Charger un adversaire
- Article 81 Pousser un adversaire
- Article 82 Cross check
- Article 83 Balai haut

REGLEMENT DE JEU

- Article 84 Bloquer à la bande (Body check)
- Article 85 Bagarre
- Article 86 Refus d'obtempérer
- Article 87 Menaces et agressions envers les officiels

CHAPITRE NEUF - REGLEMENT CONCERNANT L'INSCRIPTION D'UNE OU PLUSIEURS EUIPES PAR LE MÊME CLUB

- Article 88 Inscription
- Article 89 Contingent
- Article 90 Passage d'un joueur d'une équipe à l'autre

CHAPITRE DIX - FORMALITES DE PROMOTION ET RELEGATION

FORMALITES EN CAS D'EGALITE AU CLASSEMENT

- Article 91 Promotion et relégation
- Article 92 Egalité au classement entre deux équipes
- Article 93 Egalité au classement entre trois équipes ou plus

REGLEMENT DE JEU

CHAPITRE ONZE - TRANSFERTS ET QUALIFICATIONS

- Article 94 Transferts
Article 95 Prêt de joueurs
Article 96 Qualifications

CHAPITRE UN - LA PATINOIRE

Article 1 La patinoire

Le broomball se pratique dans une patinoire couverte ou non couverte comprenant comme exigences minimales une surface de glace, des vestiaires, des douches et un éclairage.

Article 2 La surface de jeu

S'agissant d'une surface de jeu préparée dans le sein d'une patinoire, le sol est fait de glace.

Seules les autorités compétentes de l'ASB sont habilitées à autoriser ou interdire l'utilisation d'une surface de jeu dont l'homologation pourrait être contestée.

Article 3 Dimension de la surface de jeu

La surface de jeu doit être un rectangle d'une longueur de 60 m au plus et de 30 m au moins, d'une largeur de 30 m au plus et de 20 m au moins. La longueur devra, en tous cas, être supérieure à la largeur.

Pour petite surface : une bande de 30 cm de hauteur délimite les deux surfaces et est posée sur la ligne de séparation de jeu entre les deux surfaces. Un filet est tiré avant le début de chaque match pour aider à séparer les deux surfaces de jeu.

Article 4 Division de la surface de jeu

REGLEMENT DE JEU

La surface de jeu est marquée, suivant le plan, par des lignes visibles de 5 cm de largeur dans la mesure des possibilités de marquage dont disposent les responsables de la patinoire.

a) Une ligne médiane départage la surface en deux camps.

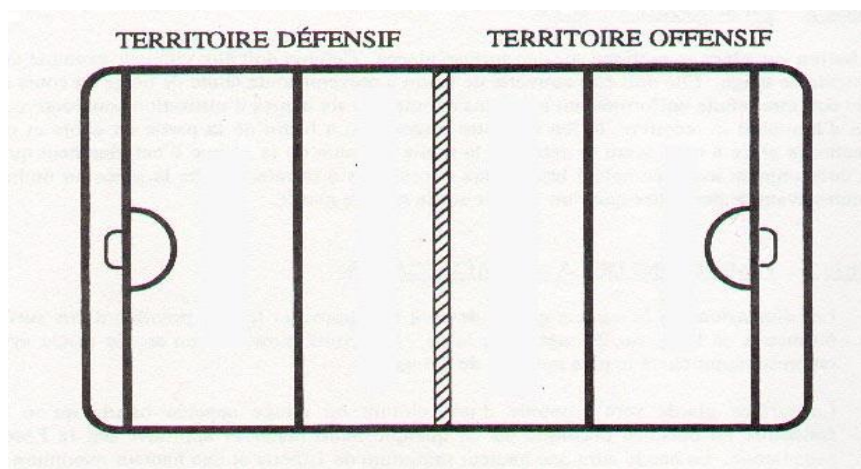
b) *Une ligne à 9 m au maximum de la ligne médiane et parallèle à celle-ci délimite la surface de défense de chaque camp. ABROGE*

c) Une ligne à 3 m au maximum de la bande délimitant la largeur de la surface et perpendiculaire à celle-ci délimite la ligne de but.

d) Quatre points selon plan délimitent les reprises de jeu et un point central délimite le point d'engagement.

e) Un demi-cercle ayant un rayon de 1,80 m délimite la surface de but.

f) Deux points, chacun à 6 m de chaque but, délimitent le point de penalty.



Article 5

Point d'engagement au centre

Un point bleu circulaire de 30 cm de diamètre sera tracé au centre de la surface glacée. C'est le point d'engagement de la partie et de chaque période. C'est aussi le point d'engagement à la suite d'un but marqué.

REGLEMENT DE JEU

Article 6 Points neutres de remise en jeu

Ces points ne sont pas tracés sur la surface de jeu mais se situent sur la ligne rouge centrale à environ 2 m de la bande. Ils permettent les remises en jeu lorsque le ballon est sorti alors que le jeu se déroule dans la zone centrale ou pour toute remise en jeu suivant les articles 44c et 44d.

Article 7 Point de remise en jeu à la suite d'un hors-jeu

Ces points ne sont pas tracés sur la surface de jeu et se situent dans la zone de défense de l'équipe fautive au centre de la surface de jeu et environ 1.50 m à l'intérieur de ladite zone.

Ils permettent les remises en jeu uniquement lors d'un hors-jeu.

Article 8 Point de remise en jeu aux extrémités de la surface de jeu

Aux deux extrémités de la surface de jeu et de chaque côté des buts, des points et des cercles d'engagement sont tracés en rouge sur la glace. Ils permettent les remises en jeu lors d'un arrêt de jeu provoqué par l'équipe qui défend.

Article 9 Les buts

Au centre de chaque ligne de but sont placés les buts composés de deux montants verticaux, équidistants des bandes délimitant la longueur de la surface de jeu, espacés de 2.10 m (mesure intérieure) et reliés par une barre horizontale dont le bord inférieur est à 1.50 m du sol. (Dimensions officielles canadiennes)

Des filets sont attachés aux montants, à la barre transversale et à la barre de sol, celle-ci renforçant la solidité des buts.

Ils sont amovibles et devront être mis en place au début des matches et rangés à la fin des matches par les équipes.

REGLEMENT DE JEU

Article 10 Zone du gardien de but

A l'avant de chaque but, on marquera l'espace de la zone du gardien de but par une ligne rouge de 5 cm d'épaisseur.

A partir du point central situé entre les poteaux on tracera un demi-cercle de 1.8m de rayon. La surface semi-circulaire ainsi délimitée, incluant la ligne rouge, sera la zone du gardien de but.

On doit comprendre que la zone du gardien de but est en trois dimensions : largeur, longueur, hauteur. Cette hauteur est limitée à celle de la barre transversale.

Article 11 Bancs d'équipe

C'est la zone se situant derrière la bande et à la hauteur de la zone défensive de l'équipe y prenant place. C'est le seul endroit duquel peuvent avoir lieu des remplacements de joueurs.

Article 12 Bancs des pénalités

C'est la zone se situant derrière la bande à la hauteur de la ligne centrale de chaque côté du chronométrateur.

Article 13 Banc du chronométrateur

C'est la zone se situant derrière la bande à la hauteur de la ligne centrale. Elle doit être équipée du support réservé aux officiels.

Article 14 Horloge

Le chronométrateur est chargé de chronométrer le temps de jeu manuellement. Il se chargera de signaler par deux coups de sifflet la fin des périodes et par trois coups de sifflet la fin du match.

Article 15 Eclairage de la surface de jeu

REGLEMENT DE JEU

L'éclairage de toute la surface de jeu devra être suffisant pour permettre aux joueurs et aux spectateurs de suivre facilement le jeu en tout temps.

CHAPITRE DEUX - L'EQUIPEMENT

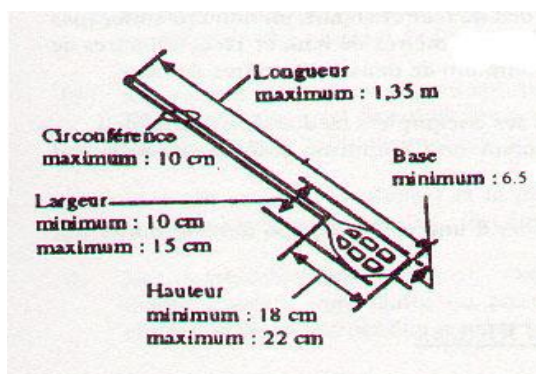
Article 16 Le balai

- a) Le balai doit être composé d'un manche en bois, en aluminium ou en matériaux composites (par exemple carbone), fabriqué commercialement pour le ballon sur glace.
- b) La longueur totale du balai est de 1.35 m maximum.

La circonférence du manche est de 10 cm.

L'embout doit avoir une largeur de 10 à 15 cm et une hauteur de 18 à 22 cm. La largeur de la base de l'embout doit être supérieure ou égale à 6.5 cm.

- c) Les arbitres retireront de la partie tout balai qu'ils considèrent comme dangereux.
- d) Le département technique peut refuser l'homologation d'un balai modifié si celui-ci peut représenter un danger.
- e) Toute contestation concernant les dimensions ou l'utilisation du balai ne peut faire l'objet d'un quelconque recours ou protêt.



Article 17 Le ballon

REGLEMENT DE JEU

- a) La circonférence du ballon est de 45.72 cm au minimum et de 48.26 cm au maximum.
- b) Fait de caoutchouc dur, il ne peut être peint. Sa couleur importe toutefois peu.
- c) L'équipe recevant met à disposition des arbitres au minimum deux ballons en état d'utilisation, ballons étant en possession des arbitres avant le début du match.
- d) L'équipe adverse tient en réserve au minimum deux ballons de remplacement en état d'utilisation, ballons qui seront remis aux arbitres, à leur demande, si besoin est.
- e) Les ballons bleus fabriqués avant 2010 ainsi que les ballons en cuir ne sont pas autorisés en championnat. (indice thermique et poids non adaptés)

Sanctions: les équipes n'appliquant pas les points c, d et e précités pourront être sanctionnées, sur dénonciation des arbitres. Les autorités compétentes de l'ASB édictent les sanctions encourues pouvant aller jusqu'à la décision de match perdu à l'encontre de l'équipe fautive.

Article 18 Les chaussures de broomball

Seules les chaussures de broomball sont autorisées pour disputer les matches officiels et amicaux.

Article 19 Le pantalon

Le pantalon devra être conçu de façon à assurer la sécurité du porteur aussi bien que celle des autres joueurs.

Article 20 Le maillot

Tous les joueurs d'une équipe doivent revêtir des maillots de couleur identique. Le maillot du gardien de but doit être de couleur différente et doit se différencier de celui de l'équipe adverse.

La couleur officielle du maillot de l'équipe doit être annoncée avant le début de la saison aux instances compétentes qui en informeront les clubs concernés. Les deux équipes ne doivent en aucun cas jouer revêtues de maillots de couleur identique. Les joueurs de l'équipe recevant ont le devoir de changer de maillots si les arbitres ne peuvent les distinguer de ceux de l'équipe visiteuse pour autant qu'il s'agisse de maillots reconnus officiels.

REGLEMENT DE JEU

Si les joueurs d'une équipe portent des numéros au dos de leurs maillots, ces numéros doivent correspondre à ceux qui figurent sur la feuille de match. Chaque joueur devra porter un numéro différent de ses coéquipiers au dos de son maillot.

Article 21 L'équipement protecteur du joueur

Tout équipement protecteur n'a qu'un seul but : protéger le joueur et non l'avantager.

Tout équipement protecteur, à l'exception des gants et du casque, doit être porté et fixé sous le pantalon et le maillot.

L'équipement protecteur de chaque joueur se compose obligatoirement de :

- a) Un casque de hockey ou analogue
- b) Une paire de gants (les gants de hockey sont autorisés)
- c) Une paire de jambières
- d) Une paire de coudières

La coquille est recommandée pour les joueurs.

Le port de casque avec grille ou visière est recommandé pour les joueurs

Le port d'épaulettes ou d'autres objets dangereux pour les joueurs est interdit.

Les arbitres sont seuls juges pour décider quels sont les "autres" objets pouvant constituer un danger de blessure pour les joueurs.

Article 22 L'équipement protecteur du gardien de but

Tout équipement protecteur n'a qu'un seul but : protéger le gardien et non l'avantager.

L'équipement protecteur du gardien de but se compose **obligatoirement** de :

- a) Un casque avec grille ou visière

REGLEMENT DE JEU

- b) Une paire de gants (les gants de hockey, ainsi qu'un gant avec rembourrage protecteur intégré mesurant au plus 21.6 cm de largeur et 41.9 cm de longueur, sont autorisés)
- c) Une paire de jambières
- d) Une paire de coudières

Le port du plastron est autorisé pour autant qu'il ne représente aucun danger pour les autres joueurs. Le port de la coquille est vivement conseillé.

CHAPITRE TROIS - L'EQUIPE

Article 23 Le capitaine et le capitaine remplaçant

Chaque équipe doit désigner un capitaine et un capitaine remplaçant.

Le capitaine doit être reconnaissable par un signe distinctif tel que brassard ou inscription " C " sur le maillot.

Le capitaine remplaçant ne peut officier qu'en cas de blessure, départ ou pénalité (mineure, majeure) du capitaine.

Le capitaine et le capitaine remplaçant doivent être indiqués sur la feuille de match.

Le capitaine doit fournir aux arbitres officiant durant la rencontre la feuille de match et les licences. Il est tenu de présenter les joueurs à l'arbitre pour le contrôle.

Le capitaine ou son remplaçant sont les seuls aptes à dialoguer avec les arbitres sans avoir à contester leurs décisions. Ils ont également le devoir de représenter les arbitres auprès de leur équipe.

Le capitaine est tenu de vérifier et signer la feuille de match à la fin de la rencontre.

Article 24 L'entraîneur ou coach

Il a pour fonction de veiller à la bonne marche de son équipe aussi bien avant, pendant qu'après la partie.

REGLEMENT DE JEU

Lors de la partie, lorsque son équipe se verra imposer une pénalité mineure d'équipe, l'entraîneur devra désigner via son capitaine ou son remplaçant un joueur pour purger ladite pénalité. Il agira de même lorsqu'une pénalité sera infligée au gardien de but.

CHAPITRE QUATRE - LES OFFICIELS

Article 25 Les arbitres et chronométreurs

Seuls les arbitres ayant obtenu un certificat de qualification délivré par la "Commission d'Arbitrage" sous la tutelle du "Département Technique" du comité directeur de "L'Association Suisse de Broomball" peuvent officier durant la rencontre. Ce certificat leur est délivré année par année. Chaque club est responsable de deux arbitres au minimum qu'il met à disposition de "L'Association Suisse de Broomball". Trois arbitres seront désignés pour diriger un match. L'autorité des arbitres et l'exercice des pouvoirs qui leur sont conférés par les lois du jeu commencent dès leur arrivée à la patinoire et se terminent à leur départ de ladite patinoire. Ils ont la tâche de :

- a) veiller à l'application des lois du jeu
- b) s'abstenir de pénaliser dans le cas où, le faisant, ils favoriseraient l'équipe ayant commis la faute
- c) ne permettre à personne, en dehors des joueurs, de pénétrer sur la surface de jeu sans leur autorisation
- d) prendre note de ce qui se passe. Remplir la fonction de chronométreur et veiller à ce que la partie ait la durée réglementaire
- e) compléter et faire compléter les feuilles de matches et veiller à leur transmission à l'autorité compétente
- f) contrôler les licences des joueurs, veiller à ce que le joueur n'étant pas en possession d'une licence signe la feuille de match à la hauteur de son nom
- g) remplir les feuilles adéquates en cas de blessure
- h) remplir les feuilles adéquates en cas d'expulsion de match

REGLEMENT DE JEU

- i) remplir les feuilles adéquates en cas d'incident

Article 26 Code de déontologie

- a) Les arbitres et chronométreurs officiels dirigeront les matches conformément au présent règlement.
- b) Leur habillement usuel et leur équipement : pantalon et chaussures de broomball, casque, veste rayée noire et blanche, sifflet et chronomètre, ils seront équipés d'un manchon rouge sur le bras gauche afin de signifier les pénalités.
- c) L'un des trois arbitres a la fonction de chronométreur. Sa tâche est de contrôler le temps, tenir les feuilles de match, gérer les pénalités infligées, comptabiliser les buts marqués, aider les arbitres si la demande lui en est faite, faire signer les feuilles de match par les capitaines des deux équipes. De plus et de par sa vision centrale, si une faute ou infraction devaient être commise, il a le même pouvoir décisionnel que les arbitres de glace.
- d) Les deux autres arbitres dirigent le match; ils sont dotés chacun du même pouvoir décisionnel. Leur tâche est de contrôler les licences et les équipements des joueurs, diriger le match, annoncer à l'autorité compétente toute infraction extraordinaire au présent règlement
- e) En cas de litige entre eux, les arbitres ont la possibilité de s'adresser au chronométreur officiel pour complément d'information
- f) Les arbitres peuvent toutefois revenir sur leur décision pour autant que le jeu n'ait pas été repris
- g) Lors d'une infraction à la règle, les arbitres ne doivent pas interrompre le jeu lorsqu'ils sont convaincus que cette interruption sera à l'avantage de l'équipe fautive
- h) Les arbitres doivent tout mettre en œuvre pour qu'un match se termine. Un arrêt prématuré du match ne peut être décidé que si toutes les mesures prises s'avèrent inutiles. Les cas suivants entraînent un arrêt prématuré du match avec ou sans sanction:

Rupture de la cage de buts ou des bandes pour autant que le jeu ne puisse se poursuivre sur une surface annexe et qu'une réparation dans un temps très court s'avère impossible.
Abandon prématuré de la surface de jeu par une équipe participant à la rencontre.

REGLEMENT DE JEU

Envahissement de la surface de jeu par des spectateurs ou des joueurs remplaçants et que la possibilité du rétablissement de l'ordre dans un délai accordé par les arbitres n'est pas possible.

Refus de se soumettre aux dispositions des arbitres, après que ceux-ci auront accordé aux joueurs un certain délai et les auront rendus attentifs aux conséquences d'un arrêt de match.

Obscurité (éclairage défaillant), tourbillons de neige, grêle, gros orage, fortes chutes de pluie entraînant l'impraticabilité de la surface de jeu.

Voie de fait d'un joueur envers l'un ou l'autre membre du trio arbitral officiel.

- i) Le trio arbitral sera présent aux abords de la patinoire, complètement équipé, au moins 15 minutes avant le début de la rencontre
- j) Un match peut être arbitré par 2 arbitres si un arbitre convoqué ne se présente pas.
L'un des deux arbitres officiera également en tant que chronométrateur.
Un match peut être arbitré par 1 arbitre avec l'accord signé du capitaine de chaque équipe
- k) Les arbitres font partie intégrante de la surface de jeu. Le jeu ne sera donc jamais interrompu si le ballon touche l'arbitre à l'intérieur ou à la limite de la surface de jeu.
Un but est régulièrement validé si par exemple la balle est touchée ou déviée par un arbitre
- l) L'arbitre ou son club est seul responsable de trouver un arbitre remplaçant pour tout match lui étant attribué
- m) L'indemnité prévue par arbitre et par rencontre est payable par chaque équipe de manière équitable (voir code de conduite, chapitre 3 article 13).
- n) les matches seront stoppés pour raison météo ou impraticabilité de glace uniquement sur accord entre tous les arbitres officiants sur les deux surfaces simultanément.

REGLEMENT DE JEU

Sanctions

- a) L'arbitre se présentant en retard aux abords de la surface de jeu après le début de la rencontre ne touchera pas l'indemnité prévue pour ce match, indemnité répartie aux arbitres ayant débuté celui-ci. Le club qu'il représente sera contraint à une amende (voir code de conduite, chapitre 3, article 15)
- b) Une amende et une pénalité au classement sanctionneront le club dont l'arbitre ne se présente pas à la soirée d'arbitrage pour laquelle il a été officiellement convoqué (voir code de conduite, chapitre 3 article 15)
- c) Un arbitre peut être exclu du corps arbitral, sur décision de l'autorité compétente, en cas de :
 - 1. Conduite inconvenante, tenue incorrecte répétée et non justifiée.
 - 2. Direction d'un match en état d'ébriété.
 - 3. Non-respect des règles de jeu ou incompétence.

REGLEMENT DE JEU

Article 27 Menaces envers les officiels

Définition : C'est tout joueur ou responsable d'équipe qui dans ces paroles ou ces gestes tente d'intimider un officiel.

Sanction : Le joueur ou le responsable d'équipe fautif se verra suspendu jusqu'à la décision de l'autorité compétente.

Article 28 Agression envers les officiels

Définition : C'est tout joueur ou responsable d'équipe qui bouscule, frappe, agresse ou crache sur un officiel ou intervient dans son travail.

Sanction : Le joueur ou le responsable d'équipe fautif se verra suspendu jusqu'à la décision de l'autorité compétente

Article 29 Rapports d'incidents

Tout incident survenant avant, pendant et après la rencontre tel que pénalité de match, agressions, bagarres, etc., doit faire l'objet d'un rapport que les officiels transmettront à l'autorité compétente qui est la Commission d'arbitrage.

Article 30 Rapports d'accidents

Tout accident survenant à partir du moment où les joueurs sont équipés pour la rencontre jusqu'à leur sortie du vestiaire doit faire l'objet d'un rapport que les officiels transmettront à l'autorité compétente qui est la Commission d'arbitrage

REGLEMENT DE JEU



balai haut



Charge incorrecte



faire trébucher



Position de hors jeu et dégagement interdit

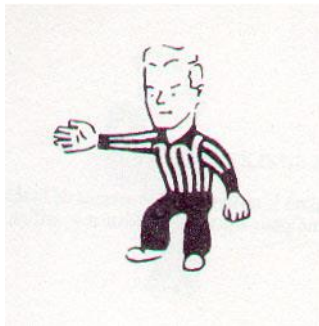
REGLEMENT DE JEU



Passé avec la main



Passé avec le pied



But accordé



Annulation

CHAPITRE CINQ - LA PARTIE

Article 31 **Durée des matches**

Le chronométrage du temps est une décision de fait de l'arbitre officiant comme chronométreur; elle est donc effective et incontestable.

I. Championnat et tour préliminaire de coupe

REGLEMENT DE JEU

- a) Les matches de championnat comporteront deux périodes égales de 25 minutes chacune, étant entendu que la durée de chaque mi-temps pourra être prolongée pour permettre l'exécution d'un penalty.
- b) Sur demande des capitaines, les arbitres peuvent réduire la durée de la deuxième mi-temps d'au maximum 10 minutes pour autant que des raisons valables justifient une telle mesure. Le résultat acquis à cet instant sera homologué.
- c) L'arrêt de la mi-temps ne pourra dépasser 5 minutes; durant ce laps de temps, chaque équipe changera de camp.

II. Coupe et matches de barrage

- a) Les matches de coupe et de barrage comporteront deux périodes égales de 20 minutes chacune.
- b) En cas d'égalité de buts entre chaque équipe à la fin du temps réglementaire, on procédera à une prolongation de match par deux périodes d'au maximum 5 minutes chacune, le changement de camp sera effectué immédiatement à la fin de la première prolongation.
- c) La durée de chaque mi-temps réglementaire ou supplémentaire pourra être prolongée pour permettre l'exécution d'un penalty.
- d) En cas de nouvelle égalité de buts entre chaque équipe à la fin des prolongations, il sera procédé aux tirs au but, selon article 57.

Article 32 La feuille de match

La feuille de match doit être remise aux arbitres avant le début de la rencontre, dûment remplie.

Au court de la rencontre, des additions de noms peuvent être faites pour autant que les joueurs concernés se présentent aux officiels. Aucun nom ne pourra être rayé ou substitué à la liste une fois la partie commencée.

Chaque club quitte la surface de jeu avec un exemplaire de sa feuille de match.

REGLEMENT DE JEU

Article 33 Début de la partie

La partie est jouée par deux équipes comprenant chacune 5 joueurs, dont un gardien. Elle débutera avec au minimum 4 joueurs et se déroulera avec au minimum 3 joueurs. Elle sera arrêtée (fin du match) lorsque le minimum de 3 joueurs y compris le gardien n'est pas atteint.

Les matches doivent débuter à l'heure prévue. Un délai de 5 minutes peut être accordé par les arbitres, faute de quoi si une équipe n'est pas présente, elle perdra son match par forfait.

Article 34 Equipe à court de joueurs

- a) Si une équipe n'a pas le nombre de joueurs nécessaires (article 33)pour débiter la rencontre elle perdra son match par forfait (3-0) et devra s'acquitter de l'amende plus le remboursement des frais d'arbitrage (voir code de conduite ,chapitre 3, article 2).
- b) L'équipe présente sur la glace payera la totalité de l'indemnité aux arbitres. Cette somme lui sera remboursée après paiement de l'amende par l'équipe fautive.
- c) Au minimum 10 joueurs par équipe doivent être licenciés en début de championnat.
- d) Si une équipe n'a plus le nombre de joueurs requis pour continuer la partie après au moins 10 minutes de jeu, elle perdra son match par forfait mais ne sera pas amendée.

Article 35 Equipe en surnombre

Au maximum 20 joueurs peuvent être inscrits sur la feuille de match. Dans le cas contraire un protêt peut être déposé.

Article 36 Protêt

Un protêt doit être obligatoirement pris en considération par les arbitres ; il sera toutefois Déclaré irrecevable par l'autorité compétente si celui-ci :

REGLEMENT DE JEU

- a) est signifié et justifié aux arbitres après la reprise du jeu,
- b) est déposé par une autre personne que le capitaine ou son remplaçant,
- c) n'est pas transmis aux arbitres par écrit et lisiblement, dûment signé par le capitaine, et accompagné de la somme prévue dans le code de conduite sous chapitre 3, article 21 dans les 30 minutes suivant la fin de la partie.
- d) n'est pas confirmé dans les 5 jours par pli recommandé à l'adresse de l'ASB à l'attention de la commission d'arbitrage.

Le capitaine adverse est invité à signer l'écrit du protêt déposé, geste signifiant qu'il en a pris connaissance.

La taxe sera portée en compte afin de couvrir les frais administratifs liés à la gestion du dossier et ne sera en aucun cas restituée.

Aucun protêt ne peut être déposé en regard des articles 15 à 21.

Aucun protêt ne peut être déposé en regard de l'article 51.

Aucun protêt ne peut être déposé contre une décision de fait d'un arbitre.

Un protêt ne peut être déposé que contre une faute technique d'un arbitre.

Article 37 **Résultat de la partie**

- a) L'équipe comptant le plus grand nombre de buts au cours de la partie aura remporté la victoire et il lui sera accordé la totalité de l'enjeu, soit 3 points au classement.
- b) si aucun but n'a été marqué ou si les équipes ont réussi un nombre égal de buts, le match sera déclaré nul. Chaque équipe sera créditée de 1 point au classement.

REGLEMENT DE JEU

- c) Le résultat sera inscrit sur la feuille de match.
- e) Les deux capitaines sont tenus de vérifier et signer la feuille de match. Aucune autre inscription ne pourra être ajoutée par la suite.

Article 38 Temps mort

Seul le capitaine ou son remplaçant pourront demander un temps mort. Ils devront se trouver sur la glace pour cette demande. Elle devra se faire lors d'un arrêt de jeu, avant la remise en jeu du corps arbitral. L'arbitre sifflera un temps mort puis engagera à l'endroit initial de la remise en jeu. Ce temps mort aura une durée de trente secondes et 1 temps mort par match et par équipe.

CHAPITRE SIX - PROGRESSION DU JEU

Article 39 Buts

- a) Les exceptions prévues par les lois du jeu mises à part, un but sera accordé lorsque le ballon aura entièrement dépassé la ligne de but entre les montants et sous la barre transversale du but.
- b) Quand les arbitres ont accordé un but et que le jeu a repris par un engagement, ils ne peuvent plus revenir sur leur décision, même si après coup ils ont des doutes de l'exactitude de leur décision.
- c) Si la partie défendante commet une infraction aux lois, immédiatement avant que le ballon pénètre dans les buts, le but marqué est valable. Par contre, un but ne peut pas être accordé s'il est immédiatement précédé d'une infraction de la part de la partie attaquante et même si le coup de sifflet des arbitres, faute de temps, n'a pu intervenir avant que la balle soit entrée dans les buts.
- d) Un but régulier ne peut pas être marqué directement :

REGLEMENT DE JEU

- 1) par un engagement
- 2) par autre chose qu'un balai
- 3) lors de la présence d'un joueur de l'équipe attaquante dans la zone de but de l'équipe défendant, référence faite au point d'appui au sol.

Exceptions :

- 1) lors de déviation involontaire avec toute partie du corps d'un défenseur ou sur ricochet, le but doit être validé par les arbitres.
- 2) le but sera validé si le joueur de l'équipe attaquante a été poussé volontairement dans la zone de but par un joueur de l'équipe défendante.
- 3) si le gardien a tout ou partie de son corps ou de son équipement hors de sa zone de but, la règle d3 précitée devient caduque.
- 4) Lorsqu'un défenseur veut dégager le ballon et que celui-ci ricoche sur un joueur adverse et rentre dans le but il peut être validé par seule décision des arbitres et pour autant que l'attaquant n'ait fait aucun mouvement intentionnel dans le but d'arrêter le ballon.

Article 40 Substitutions

a) Substitutions des joueurs

Substitutions lors d'un arrêt de jeu : elles sont permises mais ne doivent pas retarder la reprise de la rencontre

Le remplaçant n'a le droit de pénétrer sur la surface de jeu que s'il s'agit de la surface de défense de son équipe. Voir article 11.

Substitutions en cours de jeu : elles sont permises durant toute la durée de la rencontre

Le remplaçant n'a le droit de pénétrer sur la surface de jeu que s'il s'agit de la surface de défense de son équipe.

REGLEMENT DE JEU

Lorsque la partie n'est pas arrêtée, le remplaçant ne peut pénétrer sur la surface avant que le joueur à remplacer ne soit sorti (les deux pieds ne touchant plus la surface de jeu).

b) Substitutions du gardien de but

Le remplacement du gardien de but doit être effectué lors d'un arrêt de jeu et en tout temps et aussi souvent que le coach le désire pour autant qu'un gardien remplaçant soit à disposition de l'équipe, dûment équipé.

La partie se déroulant en temps non-décompté le remplacement du gardien par un joueur est interdit dans les dix dernières minutes sauf en cas de blessure.

Après le changement de gardien de but, celui-ci peut devenir joueur.

c) Privilèges du gardien de but

- 1) le gardien de but a des privilèges spéciaux lorsqu'il se trouve dans sa zone ou en contact avec celle-ci. Lorsqu'il en sort, il est considéré comme simple joueur.
- 2) Le gardien de but peut utiliser les pièces d'équipement inhérentes à sa fonction.
- 3) Le gardien de but peut être remplacé au banc des punitions
- 4) Seul le gardien de but en contact avec sa zone peut immobiliser et retenir le ballon.

Article 41 Les passes

Passes autorisées

Les passes faites avec le balai

Les passes faites avec les pieds

Les passes faites avec la main interceptées et contrôlées par l'adversaire (avantage)

Les passes faites, avec la main, en arrière ou latéralement de sa ligne de but par le gardien pour autant qu'il soit en contact avec sa zone

Exceptions :

REGLEMENT DE JEU

Il est interdit de shooter le ballon contre le gardien de but de l'équipe adverse

Article 42 Position des joueurs lors d'une remise en jeu

Les joueurs désignés pour une remise en jeu feront face directement au territoire de l'adversaire.

Ils doivent laisser entre eux, et plus particulièrement entre leurs épaules, une distance d'environ une longueur de balai.

Les balais des joueurs effectuant la remise en jeu doivent être centrés, face à face, au cercle de remise en jeu, être en contact avec la glace, distants d'environ 40 cm et ne gêner en aucune façon la remise en jeu. Aucun joueur ne sera autorisé à s'approcher à moins de 1.5 m du point d'engagement, exceptés les deux joueurs chargés de faire la remise en jeu.

De plus les joueurs devront demeurer derrière la ligne fictive créée par la position du ballon allant d'une bande à l'autre.

Article 43 Exécution de la remise en jeu

Le ballon mis en jeu par l'arbitre ne pourra être joué qu'après qu'il ait touché la surface de jeu.

Article 44 Règle déterminant les endroits de remise en jeu

- a) Après un but, la remise en jeu se fait au centre de la surface.
- b) Lors d'un arrêt du jeu causé par un joueur, la remise en jeu se fait dans le camp du joueur fautif.
- c) Si un arrêt du jeu est causé par deux joueurs simultanément la remise en jeu aura lieu sur la ligne rouge centrale à environ 2 m de la bande du côté de l'arrêt du jeu.
- d) Quand le jeu est arrêté pour une raison que le règlement ne prévoit pas, la remise en jeu aura lieu au point d'engagement le plus proche du lieu où s'est produit l'arrêt de jeu.

Article 45 Hors – jeu

REGLEMENT DE JEU

Est considéré en position de hors-jeu tout joueur présent dans la zone de défense adverse, délimitée par la ligne centrale rouge, avant l'arrivée du ballon dans ladite zone, référence faite au point d'appui au sol.

- a) Les arbitres procéderont à une interruption du jeu sitôt qu'ils auront constaté la faute.
- b) La reprise du jeu s'effectuera du côté de son infraction, au centre de la surface de jeu et environ 1.50 m à l'intérieur de la zone de défense de l'équipe du joueur fautif.

Article 46 Dégagement interdit

Le dégagement interdit prend effet dès que le ballon, lors d'un dégagement depuis la surface de défense, avant la ligne bleue marquée au sol, aura franchi la ligne de but de l'équipe adverse.

- a) cet effet est annulé si le gardien de but de l'équipe lésée touche le ballon avant quiconque
- b) cet effet est annulé si le ballon touche le gardien de but ou son équipement
- c) cet effet est annulé si de l'avis de l'arbitre, un joueur de l'équipe lésée n'a pas fait un effort valable pour prendre possession du ballon avant qu'il ne franchisse la ligne de but
- d) cet effet est annulé si l'équipe ayant effectué le dégagement est en infériorité numérique
- e) la reprise du jeu s'effectuera à l'un des points d'engagement dans la zone de défense de l'équipe fautive, point le plus rapproché de l'endroit où le ballon a franchi la ligne de but.

Article 47 Perte du balai

Un joueur qui perd son balai ne peut plus participer au jeu tant qu'il ne l'a pas récupéré

Aucun autre joueur ne peut toucher un balai au sol avec les pieds (intention de le rapprocher de son coéquipier qui l'a perdu, intention d'éloigner le balai d'un adversaire qui l'a perdu).

Un joueur peut par contre ramasser le balai et le tendre à son coéquipier qui l'a perdu.

REGLEMENT DE JEU

Article 48 Refus de jouer le ballon

Le fait qu'un joueur laisse devant lui pendant plus de trois secondes sans le toucher sera considéré par l'arbitre comme un refus de jouer et il sifflera immédiatement. Il procédera à une remise en jeu dans le camp de l'équipe fautive.

Article 49 Ballon hors de la surface de jeu

Il sera procédé à une interruption de jeu à chaque fois que le ballon aura franchi entièrement les limites de la surface de jeu.

La reprise du jeu s'effectuera :

- a) lorsque le ballon a touché le filet séparant les deux surfaces de jeu ou le filet de protection derrière le but avant de sortir : au centre de la surface sur la ligne rouge à 2 m de la bande.

Exception : Si un joueur de l'équipe défendante touche en dernier le ballon, l'engagement se fera dans son camp de défense.

- b) lorsque le ballon passe par-dessus le filet se situant entre les deux surfaces de jeu ou touche le filet supérieur de protection derrière le but, délimité par une bande rouge : au point d'engagement dans le camp de défense de l'équipe fautive
- c) lors d'un dégagement latéral: au point d'engagement le plus proche du départ du tir en direction de la zone de défense de l'équipe fautive, à l'exception des points de hors-jeu.

Article 50 Contact ballon/balai au-dessus des épaules

Il est interdit pour un joueur de toucher ou de frapper le ballon avec le balai plus haut que ses propres épaules.

Les arbitres procéderont à un arrêt du jeu et le joueur fautif sera puni d'une pénalité mineure.

Exception : Si le joueur fautif se trouve à une distance que l'arbitre aura jugé qu'il ne faisait pas partie du jeu, une faute sera sifflée et l'engagement sera fait dans le camp de défense de l'équipe fautive.

REGLEMENT DE JEU

Article 51 Arrêt du jeu pour blessure

Si un joueur est blessé de telle façon qu'il ne peut plus continuer à jouer, les arbitres procéderont à un arrêt du jeu.

La remise en jeu s'effectuera au centre de la surface sur la ligne bleue à 2 m de la bande.

S'il s'agit d'un joueur à qui on a imposé une pénalité, il lui sera permis de se rendre au vestiaire, mais on devra envoyer un remplaçant sur le banc des pénalités.

CHAPITRE SEPT - LES TYPES DE PENALITES

Article 52 Les types de pénalités

Les pénalités seront chronométrées en temps non décompté et se répartiront comme suit :

- a) **Pénalité mineure : durée 3 minutes**
- b) **Pénalité mineure d'équipe : durée 3 minutes**
- c) **Pénalité majeure : durée 5 minutes**
- d) **Pénalité majeure d'équipe : durée 5 minutes**
- e) **Pénalité de méconduite : durée 10 minutes**
- f) **Pénalité de match**
- g) **Penalty**

REGLEMENT DE JEU

Article 53 Généralités

Objectifs :

- a) redonner un avantage au moins équivalent à celui que vient de perdre l'équipe contre qui la faute a été d'être commise.
- b) obliger les joueurs à respecter le règlement
- c) éliminer de la surface de jeu tout individu qui ne se conforme pas au règlement

Définition :

c'est une expulsion de la glace pour une durée de temps donné.

- a) elle est comptée en temps réel. Elle sera d'autant plus longue que la faute est grave.
Le chronométrage de la pénalité débute avec la remise en jeu suivant l'arrêt de jeu.
- b) les pénalités peuvent être imposées en tout temps.

Modalités :

- a) Lors d'une infraction simple le joueur fautif se rend sur le banc des pénalités (exception : le gardien de but).
- b) Dans le cas d'une pénalité de match, le joueur fautif devra se rendre immédiatement au vestiaire.
- c) Aucun gardien de but ne sera envoyé sur le banc des pénalités pour une infraction méritant une pénalité mineure, majeure ou de méconduite, mais les pénalités seront purgées par un joueur de son équipe.

REGLEMENT DE JEU

- d) Une pénalité mineure d'équipe se produit lorsqu'un joueur non identifié ou un responsable d'équipe provoque une infraction. Elle doit être purgée par un joueur étant sur la glace au moment de l'infraction. Le responsable ou le capitaine doit désigner rapidement un joueur destiné à purger la pénalité.
- e) Pour une pénalité prononcée à l'encontre d'un joueur blessé ou du gardien de but le responsable ou le capitaine doit désigner rapidement un joueur destiné à la purger.

Article 54 Pénalités mineures

Pénalités mineures et pénalités mineures d'équipe :

- a) la pénalité mineure exige que le joueur fautif soit expulsé de la glace pour une durée de 3 minutes et que son équipe joue en infériorité numérique pendant ce laps de temps.
- b) Lorsqu'une équipe joue en infériorité numérique causée par une ou plusieurs pénalités mineures et que l'adversaire marque un ou plusieurs buts, la ou les pénalités se termineront immédiatement de façon chronologique, en commençant par la pénalité qui a causé l'infériorité numérique.
- c) Des pénalités mineures simultanées ne causent pas d'infériorité numérique. Les joueurs fautifs ne seront pas remplacés et la pénalité ne peut être annulée si un but est marqué.

Article 55 Pénalités majeures

Pénalités majeures et pénalités majeures d'équipe :

- a) La pénalité majeure exige que le joueur fautif soit expulsé de la glace pour une durée de 5 minutes et que son équipe joue en infériorité numérique pendant ce laps de temps qu'il y ait but ou non.
- b) Quand un joueur reçoit en même temps une pénalité mineure et majeure, il devra purger d'abord la pénalité majeure, exception faite lorsqu'un joueur de l'équipe adverse se verra sanctionné en même temps d'une pénalité mineure. Dans ce cas la pénalité mineure sera purgée en premier par le joueur coupable de deux infractions.
- c) Une deuxième pénalité majeure entraîne automatiquement une pénalité de match. Un rapport sera établi par les officiels et soumis à l'autorité compétente. Un coéquipier devra prendre place sur le banc des pénalités pour purger la pénalité majeure.

REGLEMENT DE JEU

- d) Une pénalité majeure d'équipe se produit lorsqu'un joueur non identifié ou un responsable d'équipe provoque une infraction. Elle doit être purgée par un joueur étant sur la glace au moment de l'infraction. Le responsable ou le capitaine doit désigner rapidement un joueur destiné à purger la pénalité.

Article 56 Pénalité de méconduite

- a) Une pénalité de méconduite exige que le joueur fautif soit expulsé de la glace pour une durée de 10 minutes et qu'en plus l'équipe punie joue en infériorité numérique pendant trois minutes (pénalité mineure). La pénalité mineure sera purgée par un joueur présent sur la glace et sera désigné par le capitaine ou le responsable d'équipe. La pénalité de méconduite débutera à la fin de la pénalité mineure.
- b) Une pénalité de méconduite à un gardien de but oblige deux joueurs présents sur la glace au moment de l'infraction à se rendre sur le banc des pénalités.
- c) Lorsqu'un joueur écope d'une deuxième pénalité de méconduite celle-ci deviendra automatiquement une pénalité de match. Un rapport sera établi par les officiels et soumis à l'autorité compétente.

Article 57 Pénalité de match

- a) Une pénalité de match consiste à expulser un joueur et à le renvoyer au vestiaire pour le reste de la partie, sans que l'équipe à laquelle appartient le joueur joue en infériorité numérique
- b) Une pénalité de match entraîne automatiquement une suspension pour deux matches de championnat ou de coupe au minimum et ne pourra pas prendre part aux matches de son équipe avant d'avoir eu connaissance de la sanction infligée.
- c) Pour toute pénalité de match les officiels devront établir un rapport et le soumettre à l'autorité compétente.

REGLEMENT DE JEU

- d) Une deuxième pénalité de match, au cours de la même saison entraîne automatiquement une suspension pour au moins six matches de championnat.
- e) Une troisième pénalité de match au cours de la même saison entraîne automatiquement la suspension jusqu'à la fin du championnat. Des sanctions seront prises pour le championnat suivant.

Article 58 Penalty

Lorsque l'arbitre siffle un penalty, l'arbitre au chronomètre stoppera le temps de jeu de la partie. Le capitaine de l'équipe bénéficiant d'un penalty indiquera aux arbitres le joueur, présent sur la glace, ayant à exécuter celui-ci. Celui-ci dira à l'arbitre s'il exécutera un tir direct ou une action.

Penalty en tir direct :

- a) Avant qu'un penalty ne soit tiré, tous les joueurs, à l'exception de celui qui doit exécuter le penalty et du gardien de but adverse, devront se tenir à l'extérieur de la zone de défense de l'équipe pénalisée et pourront y pénétrer à nouveau dès que le ballon aura été frappé.
- b) Le gardien de but devra rester sur sa propre ligne de but entre les montants des buts.

Le joueur exécutant devra frapper le ballon, en direction du but en tir direct (sans exécuter de feinte avant de toucher le ballon, sinon le tir sera à répéter) après que l'arbitre lui en aura donné l'autorisation par un coup de sifflet.

- c) Le ballon sera en jeu dès qu'il aura été frappé; si le but n'a pas été marqué, le jeu continuera sans autre.

Penalty en phase action :

- a) Avant qu'un penalty ne soit exécuté, tous les joueurs, à l'exception de celui qui doit exécuter le penalty et du gardien de but adverse, devront se tenir à l'extérieur de la surface de jeu, sur leur banc.

REGLEMENT DE JEU

- b) Avant le coup de sifflet de l'arbitre, le gardien de but se tiendra dans sa zone. Dès le coup de sifflet, les règles de l'article 40c) privilèges du gardien de but feront foi. Le gardien ne peut pas sortir de sa zone tant que le ballon n'a pas franchi la ligne bleue de défense.
- c) Le joueur doit toujours avancer en direction du but et le ballon en mouvement.
- d) Si le gardien, debout, touche le ballon la phase s'arrête. Si le gardien se trouve au sol et que le ballon ricoche sur ce dernier et qu'il rentre dans le goal, le goal est validé. Si le ballon continue en direction du but, l'arbitre apprécie si le joueur peut continuer sa phase ou non.
- e) La durée de la phase action est de 15 secondes dès le coup de sifflet de l'arbitre. Si le ballon n'a pas passé la ligne de but passé ce délai, l'action sera terminée. Si le ballon touche les bandes latérales, la phase sera terminée.
- f) S'il y a goal ou temps dépassé, l'engagement se fera au point central. Sinon dans le camp de défense de l'équipe fautive du pénalty.
- g) Le temps de jeu redémarrera dès l'engagement.

Infraction lors d'un penalty :

- a) Si une infraction est commise lors de l'exécution du penalty, la sanction sera la suivante :
 - 1) pour une faute commise par l'équipe attaquante : engagement au point central (but marqué refusé).
 - 2) pour une faute commise par l'équipe défendante : 1° but marqué, but validé; 2° but manqué, tir à rejouer.
 - 3) pour une faute commise simultanément par les deux équipes : tir à rejouer (but marqué ou non).
 - 4) Si une faute est faite durant la phase action qui serait sifflée en jeu normal, la phase s'arrêtera et le joueur fautif sera pénalisé en conséquence.

REGLEMENT DE JEU

Si le gardien fait une faute mais que le ballon rentre dans les goals, le goal sera valable.

- b) Pour l'exécution d'un penalty après la fin réglementaire de chaque mi-temps, le chronométrateur signalera que le temps de jeu effectif est écoulé. Si le ballon touche le gardien ou/et le montant des buts (ricochet) et pénètre dans les buts, le but sera considéré comme valable. Dans tous les autres cas, le jeu est arrêté.

:

Tirs au but – Même règle que pour le penalty

- a) L'arbitre désigne le but où doivent être tirés tous les tirs aux buts. Il tire au sort et l'équipe qui gagne le tirage exécute le premier tir.
- b) Chaque équipe exécute 5 tirs au but alternativement. L'équipe qui marque le plus grand nombre de buts est déclarée vainqueur.
- c) L'exécution des tirs au but ne peut être effectuée que par des joueurs inscrits sur la feuille de match des équipes en présence.
- d) Si, après avoir exécuté 5 tirs chacune, les équipes sont à égalité de buts ou n'en ont marqué aucun, il y aura lieu de recommencer l'exécution des tirs dans un ordre identique et de répéter le processus jusqu'à ce que l'une des deux équipes ait marqué un but de plus que l'autre dans un nombre identique de tirs.
- e) Chaque tir doit être exécuté par un joueur différent. Ce n'est que lorsque tous les joueurs autorisés (voir feuille de match) d'une équipe auront tiré au but, gardien y compris, qu'un joueur de la même équipe pourra effectuer un second tir.
- f) Chaque joueur autorisé peut occuper, à n'importe quel moment, durant les tirs au but, le poste de gardien de but.

REGLEMENT DE JEU

- g) Toute équipe ne se conformant pas au présent règlement aura perdu la partie.

Article 59 Chronologie des pénalités

- a) Lorsqu'un joueur mérite une pénalité et qu'il est, ou un de ces coéquipiers, en possession du ballon, l'arbitre sifflera immédiatement et imposera la pénalité au joueur fautif.
- b) Il n'y a pas lieu de siffler des pénalités différées.
- c) Si un but est marqué par l'équipe non fautive directement après la faute et que l'arbitre n'a pas encore sifflé le but sera considéré comme valable et la pénalité mineure ne sera pas infligée, mais toutes les autres pénalités seront imposées
- d) Plusieurs joueurs d'une même équipe peuvent se trouver en même temps sur le banc des pénalités. Etant donné qu'une équipe ne peut disputer une rencontre avec moins de trois joueurs de champs, gardien compris, on ne peut effectuer le décompte de plus de deux pénalités (mineurs et/ou majeurs) en même temps. Le décompte de la pénalité d'un troisième joueurs se trouvant sur le banc des pénalités ne pourra débiter qu'à la fin de la pénalité d'un des deux autres joueurs ayant été sanctionnés en même temps ou avant lui.

Article 60 Erreur d'arbitrage

- a) Un arbitre peut modifier sa décision tant que la remise en jeu, faisant suite à sa décision, n'a pas été exécutée. Il peut y avoir, si besoin est, concertation entre les deux arbitres et le chronométrateur
- b) Il est reconnu qu'un arbitre peut faire une erreur involontairement.
- c) La remise en jeu se fera sur la ligne rouge centrale à environ deux mètres de la bande.

CHAPITRE HUIT - FAUTES ET INCORRECTIONS

En cas de conflit entre le temps enregistré au chronomètre et le temps de la pénalité, il est de la responsabilité du joueur de veiller à ce que le temps soit le bon pour la fin de sa pénalité.

REGLEMENT DE JEU

C'est la responsabilité du joueur pénalisé ou de son équipe de s'assurer du bon chronométrage de la pénalité. Si un joueur demeure plus longtemps sur le banc des pénalités et qu'un but est marqué, ni le but ni le match ne pourront faire l'objet d'un protêt puisque c'est la responsabilité du joueur de s'assurer que le temps a bien été chronométré.

Article 61 Mauvais remplacement de joueurs

C'est tout changement de joueur sur la glace qui ne respecte pas les procédures permises.

Sanction : Pénalité mineure.

Article 62 Remplacement d'équipement

C'est un joueur qui sciemment retarde le jeu pour ajuster, modifier ou changer son équipement.

Sanction : Pénalité mineure.

Les arbitres devront faire preuve de bons sens afin de ne pas appliquer cette règle sans discernement.

Article 63 Interférence au jeu

C'est tout joueur qui interfère au jeu alors qu'il n'est pas sur la surface de glace

Sanction : Pénalité mineure

Article 64 Arrêt interdit

Il est interdit à un joueur de dégager le ballon de la main ou du pied lorsque celui-ci est en train de se diriger vers le but (action de remplacer le gardien). Le joueur ne peut que stopper le ballon et celui-ci doit retomber dans un rayon d'environ 0.5 – 1.0 mètre. Il peut par contre le stopper avec son corps.

Sanction : Pénalité mineure

Article 65 Immobilisation du ballon

REGLEMENT DE JEU

C'est tout joueur qui, délibérément, immobilise, soulève, transporte ou ferme la main sur le ballon.

Sanction : Pénalité mineure

Si le joueur provoque cette infraction dans la zone réservée au gardien de but

Sanction : Penalty

Exception : le gardien de but en contact avec sa zone

Article 66 Gardien de but en zone offensive

C'est tout gardien de but qui participe au jeu au-delà de sa zone de défense.

Sanction : Pénalité mineure

Article 67 Action de retarder le jeu

C'est tout joueur ou toute équipe qui, en tout temps, retarde délibérément la partie de quelque façon que ce soit.

Sanction : Pénalité mineure

Article 68 Refus de continuer la partie

C'est toute équipe qui, après avertissement des arbitres, refuse de reprendre la partie, se retire de la glace ou omet de se rendre sur la glace

Sanction : Match perdu par forfait

Article 69 Quitter le banc des pénalités

C'est tout joueur (sauf si le joueur est blessé) ou responsable d'équipe qui, volontairement ou non, quitte le banc des pénalités alors que sa ou ses pénalités ne sont pas terminées

Sanction : Pénalité mineure ou pénalité mineure d'équipe. Tout but marqué par son équipe sera refusé. Toute pénalité encourue entre temps sera accordée.

REGLEMENT DE JEU

Si un joueur quitte le banc des pénalités suite à une erreur de chronométrage, il devra finir de purger sa pénalité.

Article 70 Vérification d'équipement

L'arbitre vérifiera, lors d'un arrêt de jeu, l'équipement porté par tout joueur lorsque cela lui sera demandé par le capitaine ou le remplaçant du capitaine de l'une ou l'autre équipe.

Sanctions :

- a) Si l'équipement est conforme : Pénalité mineure à l'équipe ayant demandé la vérification.
- b) Si l'équipement est non conforme : Pénalité mineure au joueur et remplacement immédiat de la pièce illégale.
- c) Si une vérification de balai est demandée immédiatement après qu'un but aura été marqué (balai du joueur ayant marqué) et que le balai est non conforme : Pénalité mineure au joueur et but refusé.
- d) Si un joueur refuse de laisser vérifier son équipement : Pénalité mineure au joueur et but refusé (si applicable).

Article 71 Equipement non conforme

Ce sont toutes pièces d'équipement non conformes aux règles stipulées qui sont portées ou utilisées par un joueur sur la glace.

Sanction : Pénalité mineure et dans tous les cas on devra procéder au remplacement de l'équipement non conforme.

Pièces d'équipement non conformes :

- a) Toutes pièces ne correspondant pas aux normes stipulées
- b) Tout balai brisé

REGLEMENT DE JEU

- c) L'équipement protecteur porté ou retenu par-dessus le maillot ou le pantalon
- d) Le casque protecteur non attaché
- e) L'utilisation de plus d'un numéro identique par la même équipe

Equipement interdit :

Ce sont les pièces qu'utilise un joueur sur la glace alors qu'elles sont prohibées par le règlement.

Sanction : Pénalité mineure et dans tous les cas on devra procéder au remplacement de l'équipement.

Pièces d'équipement interdites

- a) Les souliers porteurs de pointes ou crampons ou modifiés chimiquement
- b) Les pantalons de hockey ou bouffants.

Article 72 Jouer avec un balai brisé ou deux balais

- a) C'est tout joueur qui participe au jeu avec un balai brisé ou partie de celui-ci.

Sanction : Pénalité mineure

- b) C'est tout joueur qui participe au jeu en possession de plus d'un balai.

Sanction : Pénalité mineure

Article 73 Conduite antisportive

- a) Lorsqu'un joueur, après avertissement de l'arbitre, jette sa canne ou frappe la bande avec celle-ci.

Sanction : Pénalité mineure

- b) Lorsqu'un responsable d'équipe manque à son devoir de maintenir l'ordre dans son équipe

Sanction : Pénalité mineure

REGLEMENT DE JEU

- c) Lorsqu'un joueur ou responsable d'équipe emploie un langage injurieux envers qui que ce soit au cours d'un match.

Sanction : Pénalité de méconduite

- d) Lorsqu'un capitaine ou remplaçant du capitaine demande une interprétation du règlement alors qu'il se trouve sur le banc des pénalités.

Sanction : Pénalité de méconduite

- e) Lorsqu'un joueur prend part à une bagarre.

Sanction : Pénalité de match ou de méconduite

- f) Lorsqu'un joueur ou un responsable d'équipe profère des insultes répétées envers les officiels ou les spectateurs.

Sanction : Pénalité de match ou de méconduite

- g) Lorsqu'un joueur ou un responsable d'équipe crache délibérément envers les officiels ou les spectateurs.

Sanction : Pénalité de match

- h) Lorsqu'un joueur ou un responsable d'équipe se rend coupable de gestes grossiers envers les officiels ou les spectateurs.

Sanction : Pénalité de match

- i) Lorsqu'un joueur ou responsable d'équipe lance un objet sur la surface de jeu

Sanction : Pénalité de méconduite

- j) Lorsqu'un joueur lance son balai en direction d'un joueur adverse et qu'il n'y a plus de défenseur entre le but et l'attaquant en possession du ballon :

Sanction : Penalty

Article 74 Interférence en cours de jeu

REGLEMENT DE JEU

- a) enlever le balai des mains de l'adversaire
- b) empêcher un adversaire qui a perdu son balai d'en reprendre possession

Sanction : Pénalité mineure

Article 75 Retenir un adversaire

C'est l'action de retenir un adversaire avec ses mains, son balai ou de toute autre manière

Sanction : Pénalité mineure

Si ce geste est provoqué alors qu'il n'y a plus de défenseur entre l'attaquant et le gardien de but :

Sanction : Penalty

Article 76 Faire trébucher

C'est tout joueur qui place son balai, ses genoux, ses pieds, ses bras, sa main ou son coude de façon à faire tomber l'adversaire.

Sanction : Pénalité mineure

Si ce geste est provoqué alors qu'il n'y a plus de défenseur entre l'attaquant et le gardien de but :

Sanction : Penalty

Si ce geste provoque une blessure à l'adversaire :

Sanction : Pénalité majeure

Article 77 Obstruction

C'est une chute délibérée sur la glace dans le but de faire perdre possession du ballon à l'adversaire ou qui provoque sa chute.

Sanction : Pénalité mineure

Si ce geste cause une blessure à un adversaire

REGLEMENT DE JEU

Sanction : Pénalité majeure

Article 78 **Accrochage**

C'est l'action qui consiste à empêcher l'avance d'un adversaire avec son balai ou son corps.

Sanction : Pénalité mineure

Si ce geste est provoqué alors qu'il n'y a plus de défenseur entre l'attaquant et le gardien de but

Sanction : Penalty

Si ce geste cause une blessure à un adversaire :

Sanction : Pénalité majeure

Article 79 **Frapper un adversaire**

C'est l'action de tenter de frapper ou de frapper avec son balai, qu'on utilise à une ou deux mains ou des pieds un joueur adverse ou son balai dans le but de nuire à son avance.

Sanction : Pénalité majeure

Si ce geste est porté contre le gardien de but dans sa zone de défense :

Sanction : Pénalité majeure

Si ce geste cause une blessure à un adversaire :

Sanction : Pénalité majeure et de méconduite

Article 80 **Charger un adversaire**

C'est l'action de se s'élaner ou de se précipiter en direction d'un adversaire avec un élan de plus de deux enjambées.

Sanction : Pénalité mineure

Si ce geste cause une blessure à un adversaire :

REGLEMENT DE JEU

Sanction : Pénalité majeure

Si ce geste est porté contre le gardien de but dans sa zone de défense

Sanction : Pénalité majeure

Article 81 Pousser un adversaire

C'est l'action de pousser un adversaire dans le dos avec force à l'aide des mains.

Sanction : Pénalité mineure

Si ce geste est provoqué alors qu'il n'y a plus de défenseur entre l'attaquant et le gardien de but

Sanction : Penalty

Si ce geste cause une blessure à un adversaire

Sanction : Pénalité majeure

Article 82 Cross – check

C'est l'action de faire contact, avec son balai sur l'adversaire en tenant avec ses deux mains écartées le manche de son balai.

Si ce geste est provoqué en usant de violence :

Sanction : Pénalité majeure

Si ce geste est provoqué au-dessus de la hauteur normale des épaules :

Sanction : Pénalité majeure

Si ce geste est provoqué alors qu'il n'y a plus de défenseur entre l'attaquant et le gardien de but :

Sanction : Penalty

Si ce geste cause une blessure à un adversaire :

REGLEMENT DE JEU

Sanction : Pénalité majeure

Si ce geste est porté contre le gardien de but dans sa zone de défense :

Sanction : Pénalité majeure

Article 83 Balai haut

C'est l'action qui consiste à mettre en échec un adversaire avec le balai au-dessus de la hauteur de ses propres épaules.

Sanction : Pénalité mineure

Si ce geste est provoqué dans le but d'intimider l'adversaire mais sans le toucher

Sanction : Pénalité mineure

Si ce geste est provoqué dans le but évident de stopper la progression de l'équipe adverse même s'il n'y a pas d'adversaire à proximité

- a) les arbitres laisseront l'avantage si le ballon est repris par l'adversaire.
- b) les arbitres sanctionneront par une pénalité mineure si le ballon est repris par le joueur fautif ou un de ces coéquipiers.

Si ce geste cause une blessure à un adversaire

Sanction : Pénalité majeure

Article 84 Bloquer à la bande

C'est l'action de projeter un joueur adverse contre la bande.

Sanction : Pénalité mineure

Si ce geste est provoqué en usant de violence

Sanction : Pénalité majeure

Si ce geste cause une blessure à un adversaire

Sanction : Pénalité majeure

REGLEMENT DE JEU

Article 85 Bagarre

Il y a bagarre lorsque deux joueurs ou plus en viennent aux mains.

Sanction : Pénalité de match ou de méconduite à l'encontre des joueurs fautifs

Les arbitres jugeront s'il y a lieu de continuer ou non la rencontre en tenant compte du fait que leur autorité ne pourrait plus être respectée.

Article 86 Refus d'obtempérer

C'est tout joueur qui, une fois averti, refuse de s'en tenir aux directives des officiels

Sanction : Pénalité de méconduite

Article 87 Menaces et agressions envers les officiels

a) C'est tout joueur ou responsable d'équipe qui, durant la partie, dans ses paroles ou ses gestes tente d'intimider les officiels

Sanction : Pénalité de match ou de méconduite

b) C'est tout joueur ou responsable d'équipe qui, durant la partie, crache, moleste, bouscule agresse ou frappe les officiels

Sanction : Pénalité de match

CHAPITRE NEUF - INSCRIPTION D'EQUIPE

Article 88 Inscription

REGLEMENT DE JEU

Chaque club a le droit d'inscrire une, deux ou plusieurs équipes au championnat suisse de broomball. Il doit aussi inscrire deux arbitres supplémentaires au minimum par équipe

(exemple 2 équipes = 4 arbitres au minimums)

Modalités :

Deux ou plusieurs équipes :

- a) Le nom de l'équipe la plus haut placée sera le nom du club.
- b) Le nom de la deuxième équipe sera celui du club suivi du chiffre romain " II « et ainsi de suite.

Exemples :

Equipe 1 : sinaclo -- Equipe 2 : sinalco II -- Equipe 3 : sinalco III

Article 89 Contingent

Dans le cas de l'inscription de deux ou plusieurs équipes par un même club, les joueurs de chaque équipe inscrite seront contingentés, c'est à dire que sur leur licence devra figurer le nom complet de l'équipe à laquelle ils appartiennent (numéro)

Article 90 Passage d'un joueur d'une équipe à l'autre

Tout joueur a le droit de jouer dans toutes les équipes de son club selon les conditions suivantes :

Modalités :

Tout joueur a le droit de jouer dans toutes les équipes de son club jusqu'à concurrence de trois matches par tour.

Dès son quatrième match avec l'équipe la plus haute placée, il ne pourra plus jouer avec l'équipe considérée comme deuxième.

Dans le cas où son club aura inscrit plus de deux équipes, dès que le total des matches avec les équipes les plus hautes placées sera de quatre (4), il ne pourra plus jouer avec la ou les équipes les plus bas placées.

REGLEMENT DE JEU

Exemple :

2 matches avec la 1^{ère} équipe

2 matches avec la 2^{ème} équipe

Le joueur ne peut plus jouer avec la troisième équipe.

Le joueur peut effectuer encore un match avec la première équipe et continuer à jouer avec la deuxième équipe.

Si le joueur effectue encore deux matches avec la première équipe, il ne pourra plus jouer avec la deuxième équipe.

Pendant le période de transfert, trois (3) joueurs peuvent être requalifiés. C'est à dire que le nombre de matches joués en équipe(s) supérieure(s) est annulé.

En aucun cas un ou plusieurs joueurs ne pourront effectuer deux ou plusieurs matches avec deux ou plusieurs équipes du même club le même soir.

CHAPITRE DIX - FORMALITES DE PROMOTION ET RELEGATION

FORMALITES EN CAS D'EGALITE AU CLASSEMENT

Article 91 Promotion et relégation

Modalités :

Championnat à deux ligue :

- a) La première équipe de ligue A est sacrée championne de Ligue A "L'Association Suisse de Broomball".
- b) La première équipe de ligue B est sacrée championne de Ligue B et est promue en Ligue A

REGLEMENT DE JEU

- c) L'avant-dernière équipe classée en Ligue A dispute un match de promotion - relégation contre la deuxième équipe classée en Ligue B. L'équipe gagnante reste (pour l'équipe de Ligue A) ou accède (pour l'équipe de Ligue B) à la Ligue A. (sous réserve de modification en cas de mauvais temps, plus de surface de glace à disposition).

Si le championnat se déroule à 12 équipes et moins, l'ASB se réserve le droit d'utiliser 2 arbitres pour siffler la partie.

Sous toute réserve en fonction des inscriptions pour le déroulement de la saison suivante

Championnat à trois ligues :

- a) La première équipe de ligue A est sacrée championne de "L'Association Suisse de Broomball".
- b) La première équipe de ligue B est sacrée championne de Ligue B et est promue en Ligue A
- c) La première équipe de Première Ligue est sacrée championne de Première Ligue et est promue en Ligue B
- d) L'avant-dernière équipe classée en Ligue A dispute un match de promotion - relégation contre la deuxième équipe classée en Ligue B. L'équipe gagnante reste (pour l'équipe de Ligue A) ou accède (pour l'équipe de Ligue B) à la Ligue A. (sous réserve de modification en cas de mauvais temps, plus de surface de glace à disposition).
- e) L'avant-dernière équipe classée en Ligue B dispute un match de promotion - relégation contre la deuxième équipe classée Première Ligue. L'équipe gagnante reste (pour l'équipe de Ligue B) ou accède (pour l'équipe de Première Ligue) à la Ligue B. (sous réserve de modification en cas de mauvais temps, plus de surface de glace à disposition).

Sous toute réserve en fonction des inscriptions pour le déroulement de la saison suivante

Article 92 Egalité de classement entre deux équipes

Modalités :

Le classement est établi de la manière suivante :

REGLEMENT DE JEU

- a) Total des points obtenus lors des confrontations directes
- b) Différence buts marqués - buts reçus lors des confrontations directes
- c) Différence buts marqués - buts reçus lors de toute la saison
- d) Plus grand nombre de buts marqués
- e) Si l'égalité persiste un match de barrage aura lieu.

Article 93 **Egalité de classement entre trois équipes ou plus**

Modalités :

Le classement est établi de la manière suivante :

- a) Total des points obtenus lors des confrontations directes
- b) Différence buts marqués - buts reçus lors des confrontations directes
- c) Différence buts marqués - buts reçus lors de toute la saison
- d) Plus grand nombre de buts marqués
- e) Si l'égalité persiste entre deux équipes, procéder comme sous article 91
- f) Si l'égalité persiste entre trois équipes ou plus, un tirage au sort sera effectué pour établir le classement

CHAPITRE ONZE - TRANSFERT ET QUALIFICATIONS

Article 94 **Transferts**

Modalités :

Les périodes de transfert sont du 1^{er} avril au 1^{er} octobre et du 1^{er} décembre au 31 décembre,

REGLEMENT DE JEU

date du sceau postale faisant foi.

Article 95 Prêt de joueurs

Le prêt de joueurs, entre deux équipes, peut s'effectuer selon les modalités suivantes:

a) pour une durée minimale d'une demi-saison et maximale d'une saison complète. Le prêt devra être renouvelé, si besoin est, à la fin de chaque saison.

b) la durée est définie selon le critère suivant:

prêt d'une demi-saison : du début du championnat jusqu'au 31 décembre en cours

ou du 31 décembre en cours jusqu'à la fin de la saison

prêt d'une saison : du début à la fin du championnat.

c) si une demande de prêt s'effectue après la date limite du début de championnat

le prêt, pour une saison ou une demi-saison, ne pourra pas s'effectuer.

d) si une demande de prêt ou de retour de joueur s'effectue après la date limite du

31 décembre, le prêt ou le retour du joueur dans son club d'origine, ne pourra pas s'effectuer

Article 96 Qualifications

Tout nouveau joueur devra remplir une demande de qualification, accompagnée d'une photo passeport récente, et dès réception par l'ASB de celle-ci, il pourra jouer avec son club.

Le présent règlement entre en vigueur au plus tard lors du premier match de la saison de Broomball 2019-2020