

# Sommaire

1.PREAMBULE.....	7
1.1.OBJET DU DOCUMENT.....	7
1.2.CHAMP D'APPLICATION.....	7
2.LES REGLES DU JEU.....	8
2.1.DOCUMENTS REGLEMENTAIRES.....	8
2.2.LES REGLES DU ROLLER DERBY SUR PISTE PLATE .....	8
2.3.PUBLICATIONS .....	8
2.4.QUESTIONS/REPNSES .....	8
2.5.COMPETENCES MINIMALES REQUISES POUR LES JOUEURS .....	8
3.ARBITRAGE.....	9
3.1.PROCEDURE D'AVANT-MATCH POUR LES ARBITRES.....	9
3.1.1.Casque.....	9
3.1.2.Protège-dents.....	9
3.1.3.Protège-coudes/protège-poignets/protège-genoux.....	9
3.1.4.Numéros des patineurs.....	9
3.1.5.Équipement de protection optionnel.....	9
3.1.6.Autres dangers.....	9
3.2.TEST DE COMPETENCES DE PATINAGE POUR LES ARBITRES .....	9
3.3.CODE VESTIMENTAIRE POUR LES ARBITRES .....	9
3.3.1.Haut :.....	10
3.3.2.Casque.....	10
3.3.3.Chaussettes.....	10
3.3.4.Robes.....	10
3.3.5.Divers.....	10
3.4.CODE VESTIMENTAIRE DES OFFICIELS SANS PATINS.....	10
3.4.1.Haut.....	10
3.4.2.Chaussettes.....	11
3.4.3.Divers.....	11
3.5.PRATIQUES ARBITRALES STANDARD POUR LES ARBITRES.....	11
3.5.1.Tous les postes.....	11
3.5.2.Arbitre en Chef.....	12
3.5.3.Jammer Referees.....	12
3.5.4.Outside Pack Referees.....	12
3.6.PRATIQUES ARBITRALES STANDARD POUR LES OFFICIELS SANS PATIN.....	12

3.6.1.Head Non Skating Official.....	12
3.6.2.Communication des pénalités.....	13
3.6.3.Inside Whiteboard.....	13
3.6.4.Penalty Tracker.....	13
3.6.5.Officiels de prison.....	13
3.6.6.Jam Timer.....	14
3.6.7.Scorekeeper.....	15
3.6.8.Scoreboard Operator.....	15
3.6.9.Line-up Tracker.....	15
3.7.Communication électronique des pénalité.....	15
3.8.GESTES ARBITRAUX .....	16
3.8.1.Temps mort d'équipe.....	16
3.8.2.Temps mort officiel.....	16
3.8.3.Lead Jammer.....	16
3.8.4.Not Lead Jammer.....	16
3.8.5.Pack Is Here.....	16
3.8.6.No Pack.....	16
3.8.7.Blocking to the Back.....	17
3.8.8.Blocking to the Head / High Blocking.....	17
3.8.9.Low Blocking.....	17
3.8.10.Use of elbows.....	17
3.8.11.Use of forearms and hands.....	17
3.8.12.Blocking with the head.....	17
3.8.13.Multiplayer blocks.....	17
3.8.14.Out of bound engagement.....	17
3.8.15.Direction of game play.....	17
3.8.16.Out of play.....	17
3.8.17.Cutting the track.....	17
3.8.18.Skating out of bounds.....	17
3.8.19.Illegal procedures.....	17
3.8.20.Insubordination.....	18
3.8.21.Delay of Game.....	18
3.8.22.Misconduct / Gross misconduct.....	18
3.8.23.Penalty.....	18
3.8.24.Foul out et Exclusion.....	18
3.8.25.Jammer Lap Point.....	18
3.9.Gestes supplémentaires.....	18
3.9.1.Pénalités multiples.....	18

3.9.2.No Pass/No Penalty.....	18
3.9.3.Return to the Track / Return to your Bench.....	18
3.9.4.Return to the Track.....	19
3.9.5.Return to your Bench.....	19
3.9.6.Skate Around.....	19
<u>3.10.INDICATIONS VERBALES ARBITRALES .....</u>	<u>19</u>
3.10.1.PENALITES.....	19
3.10.2.Pénalités avec plusieurs infractions .....	20
3.10.3.PENALTY BOX.....	20
3.10.4.AVERTISSEMENTS ET AUTRES SIGNAUX VERBAUX.....	21
<u>4.CAHIER DES CHARGES TECHNIQUES DE LA STRUCTURE D'ACCUEIL.....</u>	<u>23</u>
4.1.SHEMA DE LA PISTE .....	23
<u>4.2.VESTIAIRES.....</u>	<u>23</u>
4.2.1.Vestiaires des équipes.....	23
4.2.2.Vestiaire des arbitres.....	23
4.2.3.Sanitaires.....	23
4.2.4.État des équipements sanitaires.....	23
<u>4.3.SECURITE.....</u>	<u>23</u>
4.3.1.ACCUEIL DU PUBLIC.....	23
4.3.2.BUVETTE.....	23
4.3.3.SECOURS D'URGENCE.....	24
4.3.4.SONORISATION.....	24
4.3.5.ANIMATION, SONORISATION.....	24
4.3.6.SACEM.....	24
4.3.7.SPEAKER.....	24
<u>4.4.PHOTOGRAPHIE, VIDEO.....</u>	<u>26</u>
<u>4.5.ECLAIRAGE.....</u>	<u>27</u>
<u>4.6.CHAUFFAGE.....</u>	<u>27</u>
<u>5.REGLEMENT ADMINISTRATIF GENERAL DES COMPETITIONS.....</u>	<u>28</u>
5.1.Admissibilité des Associations.....	28
5.2.Admissibilité des participants - OBLIGATION DE LICENCE.....	28
<u>5.3.MUTATIONS ET PRETS DE JOUEURS.....</u>	<u>28</u>
5.3.1.MUTATION NORMALE.....	28
5.3.2.MUTATION EXCEPTIONNELLE.....	28
5.3.3.RESTRICTION DE PARTICIPATION AUX COMPETITIONS.....	29
5.3.4.PRET.....	29
5.3.5.LITIGE.....	29

5.4.CLASSIFICATION DES COMPETITIONS.....	29
5.5.1.FORMULES DES COMPETITIONS.....	29
5.5.2.COMPETITIONS INTERNATIONALES OFFICIELLES.....	29
5.5.3.COMPETITIONS NATIONALES OFFICIELLES.....	29
5.5.4.COMPETITIONS REGIONALES OFFICIELLES.....	30
5.5.5.COMPETITIONS RECONNUES PAR LA CRD/FFRS.....	30
5.5.6.COMPETITIONS AMICALES.....	30
5.5.7.Compétitions amicales internationales.....	30
5.6.Catégories d'âge.....	30
5.7.MIXITE .....	31
5.8.PARTICIPATION DE JOUEURS ETRANGERS.....	31
5.9.DOCUMENTS OFFICIELS DES MATCHS : FORMULAIRE DE RAPPORT DE MATCH INTERCLUB (FRMI).....	31
6.REGLEMENT FINANCIER.....	32
6.1.INDEMNITES D'ARBITRAGE.....	32
6.1.1.Règlement des indemnités d'arbitrage:.....	32
6.2.GENERALITES.....	32
6.3.RENCONTRE ANNULEE.....	32
6.3.1.ANNULATION PAR L'EQUIPE QUI RECOIT.....	32
6.3.2.ANNULATION PAR L'EQUIPE QUI SE DEPLACE.....	32
6.3.3.INDEMNITES D'ARBITRAGE.....	32
6.3.4.CAS DE FORCE MAJEURE.....	33
6.4.INTERRUPTION OU REPORT D'UNE RENCONTRE POUR PISTE IMPRATICABLE.....	33
6.5.FRAIS D'ORGANISATION.....	33
6.6.FRAIS D'ACCIDENTS – JOUEURS, ARBITRE, DELEGUE .....	33
7.DISCIPLINE, SANCTIONS - LITIGES.....	34
7.1.GÉNÉRALITÉS.....	34
7.2.COMMISSION DE DISCIPLINE.....	34
7.3.SANCTIONS.....	34
7.3.1.Non admissibilité à une compétition.....	34
7.3.2.FORFAIT – ABANDON.....	34
7.3.3.CONSTAT INITIAL.....	34
7.3.4.CONSTAT DIFFERE.....	34
7.3.5.FORFAITS MULTIPLES, FORFAIT PARTICULIER.....	35
7.3.6.Suspension sportive.....	35
7.3.7.Avertissement.....	35
7.4.Application des pénalités financières.....	35

<u>7.5.Règlement des pénalités financières.....</u>	<u>36</u>
<u>7.6.LITIGES.....</u>	<u>36</u>
<u>7.6.1.RECLAMATION.....</u>	<u>36</u>
<u>7.6.2.RECOURS.....</u>	<u>36</u>
<u>7.6.3.APPEL.....</u>	<u>37</u>
<u>7.6.4.PENALITE FINANCIERE.....</u>	<u>37</u>
<u>8.CAHIER DES CHARGES DES RENCONTRES .....</u>	<u>38</u>
<u>8.1.PREAMBULE – CANDIDATURE DES LigueS/CLUBS (attention au sens « Ligue »).....</u>	<u>38</u>
<u>8.2.ORGANISATEUR DU CHAMPIONNAT .....</u>	<u>38</u>
<u>8.3.ENGAGEMENTS DES EQUIPES.....</u>	<u>38</u>
<u>8.4.LA STRUCTURE D’ACCUEIL.....</u>	<u>38</u>
<u>8.5.AVANT LA COMPETITION.....</u>	<u>38</u>
<u>[Rédaction par la Commission Roller Derby / FFRS.]</u>	
<u>Désignation Tournament HR, Crew HR, .... ..</u>	<u>38</u>
<u>8.6.PENDANT LA COMPETITION : ORGANISATION A PREVOIR PAR L’ORGANISATEUR.....</u>	<u>38</u>
<u>[Rédaction par la Commission Roller Derby / FFRS.].....</u>	<u>38</u>
<u>8.7.INSCRIPTION DES EQUIPES AU CHAMPIONNAT REGIONAL.....</u>	<u>38</u>
<u>[Rédaction par la Commission Roller Derby / FFRS.].....</u>	<u>38</u>
<u>8.8.PLANNING TYPE DES COMPETITIONS.....</u>	<u>38</u>
<u>[Rédaction par la Commission Roller Derby / FFRS.].....</u>	<u>38</u>
<u>8.9.CHAMPIONNAT DE FRANCE.....</u>	<u>38</u>
<u>[Rédaction par la Commission Roller Derby / FFRS.].....</u>	<u>38</u>

Liste annexes:

Annexe X - Règles du jeu du Flat track du RD - [2.1]

Annexe X - Tracé de la piste

Annexes X - TEST DE COMPETENCES DE PATINAGE POUR LES ARBITRES - [3.2]

Annexe X - CODE VESTIMENTAIRE POUR LES MEMBRES DU CORPS ARBITRAL - [3.3]

Annexe X - PRATIQUES ARBITRALES STANDARD - [3.4]

Annexe X - INDICATIONS VERBALES ARBITRALES - [3.5]

Annexe X - GESTES ARBITRAUX - [3.6]

Annexe X - Code des bonnes conduites du Speaker de roller Derby [4.4.2]

## **1.PREAMBULE**

### **1.1.OBJET DU DOCUMENT**

Par délégation du Ministère en charge des Sports, et par l'intermédiaire de la Fédération Française de Roller Sports, la Commission Roller Derby est en charge de l'organisation et la gestion des activités sportives de la discipline Roller Derby. Le présent règlement a été établi par le Groupe de Travail Roller Derby FFRS, sur la base des règles de jeu de la WFTDA et des statuts et règlements de la FFRS. Pour toute situation non prévue dans le présent règlement, la Commission Roller Derby sera saisie, statuera sur le cas et examinera un projet de réglementation adéquat.

### **1.2.**

### **1.3.CHAMP D'APPLICATION**

Le Règlement de Fonctionnement Sportif, ses Annexes ainsi que les Publications et Questions/Réponses fournies par la WFTDA s'appliquent dans le cadre d'un championnat ou d'une rencontre organisée par la FFRS, ses organes déconcentrés ou ses clubs affiliés.

## 2.LES REGLES DU JEU

### 3.

#### 3.1.DOCUMENTS REGLEMENTAIRES

Décision du Conseil d'Administration de la Fédération Française de Roller Sports en date du 18 Octobre 2014 validant l'utilisation des règles de jeu WFTDA dans leur version française.  
Accord de la WFTDA pour l'utilisation de ses règles de jeu par la FFRS [en attente].  
Fédération Française de Roller Sports - Règlement intérieur – Edition 2013  
Fédération Française de Roller Sports - Règlement médical – Edition 2010  
Fédération Française de Roller Sports - Règlement disciplinaire – Edition 2011  
Directive Européenne relative aux équipements de protection Individuelle (Directive 89/686/CEE)

#### 3.2.LES REGLES DU ROLLER DERBY SUR PISTE PLATE

Les règles du jeu applicables sont celles de la WFTDA «The rules of flat track Roller Derby», dans leur version Française la plus récente “Règles du Flat Track Roller Derby”. Les règles du jeu sont disponibles dans l’**Annexe X** du présent Règlement de Fonctionnement Sportif, et à l’adresse suivante: <http://wftda.com/rules/wftda-rules-french.pdf> .

#### 3.3.PUBLICATIONS

Ces Publications périodiques du Comité des Règles WFTDA fournissent des conseils officiels pour l'interprétation des règles. Les Publications sont disponibles en Version Originale (anglais) «Rules publications» à l’adresse suivante: <http://wftda.com/rules/publications> .

#### 3.4.QUESTIONS/REPONSES

Ces Questions/Réponses publiées périodiquement par le Comité des Règles WFTDA fournissent des conseils officiels pour l'interprétation des règles.. Les Publications sont disponibles en Version Originale (anglais) «Rules Q&A» : <http://wftda.com/rules/qa> .

#### 3.5.COMPETENCES MINIMALES REQUISES POUR LES JOUEURS

Tout joueur participant à un match de Roller derby doit être inscrit sur la feuille de match et l’est sous la responsabilité de son club. Ne peuvent être inscrits sur la feuille de match que des patineurs ne présentant aucun risque pour les autres et pour eux mêmes, et qui ne nuiront pas au bon déroulement du match. Dans le cas contraire, à l’initiative de l’arbitre en chef et conformément aux règles du jeu, un joueur ne satisfaisant pas à ces exigences pourra être exclu.

## 4. ARBITRAGE

Le corps arbitral est composé de 2 types d'intervenants : les arbitres en patins appelés **arbitres**, et les officiels sans patins, nommés **officiels**.

Un arbitre est désigné **arbitre en chef** par l'organisateur. Il assignera au besoin le postes et positions aux autres arbitres et aux officiels.

Un officiel est désigné **officiel en chef** par l'organisateur, avec l'accord de l'arbitre en chef.

Les arbitres et officiels participant à un match de Roller derby doivent être inscrits sur la feuille de match.

Ils doivent être licenciés à la FFRS, dans une fédération affiliée à la FIRS ou dans toute autre organisation bénéficiant d'un accord de réciprocité d'assurance.

### 4.1. PROCEDURE D'AVANT-MATCH POUR LES ARBITRES

Les arbitres doivent vérifier avant le match l'équipement de sécurité des patineurs ainsi que la validité des numéros qu'ils portent. Les arbitres doivent s'assurer que l'équipement de sécurité est correct et que les éléments n'ont pas été modifiés par les patineurs.

#### 4.1.1. Casque

Les arbitres doivent vérifier le port par les patineurs d'un casque qui tient en place et ne tombe pas sur les yeux ni découvre le front quand l'arbitre le fait bouger. La mentonnière doit être suffisamment serrée sans gêner le mouvement de la mâchoire et la respiration.

#### 4.1.2. Protège-dents

Les patineurs doivent avoir un protège-dent en un seul morceau qui tient en place.

#### 4.1.3. Protège-coudes/protège-poignets/protège-genoux

Les arbitres doivent vérifier le port par les patineurs de protège-coudes, protège-poignets, et protège-genoux chaque élément possédant une coque rigide intacte, correctement maintenues par la partie textile de l'équipement. L'équipement lui-même doit être correctement positionné au niveau l'articulation concernée et le jeu doit être limité. Les arbitres doivent s'assurer qu'aucune attache n'est laissée libre et présente un danger potentiel.

#### 4.1.4. Numéros des patineurs

Les arbitres doivent vérifier la cohérence et la validité des numéros portés par les patineurs sur leur maillot et leurs bras.

#### 4.1.5. Équipement de protection optionnel

Les arbitres doivent vérifier la conformité des équipements de protection optionnels portés par les patineurs.

#### 4.1.6. Autres dangers

Les arbitres doivent vérifier la non dangerosité de l'ensemble des items de la tenue des patineurs, et demander à ces derniers d'enlever/ajuster/modifier tout élément posant des problèmes de sécurité (bijoux, etc.).

Les arbitres demanderont aux patineurs ne respectant pas les standards ci-dessus de corriger le problème relevé, sans quoi les patineurs concernés pourront ne pas être autorisés à jouer le match. Comme d'habitude, la décision de l'arbitre en chef est définitive et sans appel.

### 4.2. TEST DE COMPETENCES DE PATINAGE POUR LES ARBITRES

[Rédaction par la Commission Roller Derby / FFRS. Annexe X du présent règlement.]

### 4.3. CODE VESTIMENTAIRE POUR LES ARBITRES

[Annexe X du présent règlement.]

#### 4.4.

Les arbitres et officiels sans patins participant à des matchs doivent contacter le Head Referee pour déterminer si un code vestimentaire est imposé. Un officiel qui refuserait de se conformer au code vestimentaire décidé par le Head Referee pourra être démis de ses fonctions pour le match/tournoi en

question. Les aspects non mentionnés dans ce document sont laissés à la discrétion du Head Referee.

#### **4.4.1. Haut :**

1. Le maillot doit présenter une alternance de bandes verticales noires et blanches, d'approximativement 3cm de large, avec ou sans col. Les poches sur la poitrine sont acceptées si elles respectent le motif rayé.
2. Le bas du maillot ne doit pas arriver au-dessus de la taille et doit être ourlé.
3. Le nom et/ou le numéro doit être imprimé en lettres blanches sur rectangle noir et attaché ou imprimé sur le dos entre les omoplates. Les épingles à nourrice sont interdites.
4. Les lettres et chiffres doivent faire au minimum 6 cm de haut.

#### **4.4.1. Casque**

1. Les casques doivent être ceux destinés à des fins sportives et doivent pas être fissurés, fendus, endommagés, mal ajustés, ou modifiés Les casques de moto sont interdits.
2. Les autocollants décoratifs sont acceptés du moment qu'ils ne sont pas de nature offensive. Tout autre élément décoratif est interdit.

#### **4.4.1. Chaussettes**

Les chaussettes noires et/ou blanches ou les collants de tout type sont acceptés.

#### **4.4.2. Robes**

Les robes sont acceptées pour les arbitres et officiels sans patins, respectivement à rayures verticales blanches et noires de 3 cm de large et proche de la couleur rose définie pour les officiels sans patins. Les robes doivent avoir des manches.

Voici la liste des bas pouvant être portés avec une robe, ou obligatoires dans les autres cas :

1. Un pantalon noir, un jean noir, un short noir, jupe noire ou kilt noir, qui ne doit pas arriver plus haut que mi-cuisse. Des décorations blanches sont acceptées Tant que le vêtement est principalement noir.
2. Les parties intimes doivent être couvertes.
3. Les bas peuvent être modifiés mais doivent être ourlés.
4. Les ceintures sont autorisées mais doivent être noires et/ou blanches.

#### **4.4.1. Divers**

1. Les bijoux sont autorisés mais ne doivent pas indiquer un favoritisme quelconque, ni être de nature à distraire les patineurs ou les spectateurs.
2. Les arbitres ne doivent pas être maquillés, en dehors du noir pour les yeux.
3. Les arbitres ne doivent pas porter de camera, appareils photo ou autre dispositif d'enregistrement, sauf accord de tous les partis concernés. Un officiel peut toujours refuser de porter un appareil d'enregistrement.

### **4.1. CODE VESTIMENTAIRE DES OFFICIELS SANS PATINS**

[Annexe X du présent règlement.]

#### **4.1.1. Haut**

1. Les officiels sans patins doivent porter un haut rose, à manches courtes, avec ou sans col.

2. Le bas du maillot ne doit pas arriver au-dessus de la taille et doit être ourlé.
3. Le mot « OFFICIEL » doit être imprimé dans le dos entre les épaules en lettres noires d'au moins 6 cm de haut.
4. Le nom, **la ligue ou l'équipe d'affiliation** ne sont pas obligatoires mais peuvent être marqués au niveau de la poitrine à droite. Le drapeau national peut être attaché sur la manche gauche. Les certifications éventuelles sur la manche droite.

#### 4.1.1. Chaussettes

Les chaussettes noires et / ou blanches ou les collants de tout type sont acceptés.

#### 4.1.2. Divers

1. Les bijoux sont autorisés mais ne doivent pas indiquer un favoritisme quelconque, ni être de nature à distraire les patineurs ou les spectateurs.
2. Les arbitres ne doivent pas être maquillés, en dehors du noir pour les yeux.
3. Les arbitres ne doivent pas porter de camera, appareils photo ou autre dispositif d'enregistrement, sauf accord de tous les partis concernés. Un officiel peut toujours refuser de porter un appareil d'enregistrement.
4. Les officiels sans patins peuvent porter des chapeaux, bandanas, bandeaux, etc. noirs ou blanc.
5. Les épingles à nourrices ou accroches temporaires sont interdites.
6. Les officiels sans patins ne doivent pas porter de chaussures ouvertes (à orteils apparents).

### 4.1. PRATIQUES ARBITRALES STANDARD POUR LES ARBITRES

[Annexe X du présent règlement.]

#### 4.1.1. Tous les postes

Tous les arbitres sont responsables d'appeler les pénalités qu'ils sont en mesure de voir, quels que soient l'équipe et le patineur concernés.

Quand le jam est arrêté, tous les arbitres de Pack devront faire écho aux coups de sifflet de fin de jam et utiliseront les gestes arbitraux. Les Jammer Ref ne doivent utiliser le geste que si leur Jammer a arrêté le jam.

Si une pénalité intervient avant le coup de sifflet de début de jam, un arbitre demandera au patineur de quitter la piste en suivant la procédure pour une pénalité, mais sans toutefois siffler. Le coup de sifflet peut être confondu avec un départ de jam, donc on ne l'utilise pas.

Quand une équipe n'a plus qu'un seul Blocker sur la piste et que ce patineur commet une pénalité, l'arbitre appelant la pénalité doit communiquer la pénalité comme défini dans les documents officiels, de sorte à s'assurer que ce Blocker reste sur la piste.

Quand un autre Blocker de la même équipe réintègre le Pack et qu'une place est disponible en prison, l'arbitre fera signe au patineur d'aller en prison (voir 6.2.3.2.3.1).

Pour des situations complexes, il existe une hiérarchie basée sur les catégories de pénalités suivantes, de sorte à définir quelle pénalité doit être appelée en priorité (par exemple un blocage avec les avant-bras dans le dos doit être enregistré en tant que Back Block) :

1. Gross Misconduct / Misconduct
2. Blocking to the Head
3. Position on the Track (Out of Play, Out of Bounds, Direction of Game Play)

4. Illegal Target Zone

5. Illegal Blocking Zone

6. Autres pénalités sans contact (such as Cutting, Skating Out of Bounds,

7. Illegal Procedures, Insubordination)

#### **4.1.1. Arbitre en Chef**

Le HR sera positionné à l'intérieur de la piste. Il occupera le poste d'IPR Back ou Front.

Avant le début de la seconde période, le HR et le Penalty Box Manager identifieront tout patineur à qui il reste du temps à servir en prison et qui n'est pas encore assis à la place appropriée en prison. Si des patineurs ne se sont pas présentés d'eux-mêmes le HR les dirigera vers la prison de sorte à ce qu'ils y soient avant que le jeu puisse commencer.

Quand un patineur est exclu ou expulsé d'un match, le HR devra quitter le Pack (ou déléguer sa gestion à un autre officiel) et se rendre à la prison pour informer le patineur qu'il doit quitter la piste pour le reste du jeu, comme indiqué dans les règles.

#### **4.1.2. Jammer Referees**

Les JR porteront des bracelets de couleur au bras ou au poignet de sorte à désigner quelle équipe ils sont en train de suivre. D'autres indicateurs tels que des couvre-casques colorés peuvent être portés, mais sans toutefois remplacer les bracelets.

Les JR transmettront le score à la fin de chaque passage marquant. Ils doivent pouvoir communiquer visuellement avec le Scorekeeper et vérifier le score reporté sans perdre leur Jammer de vue.

Le Scorekeeper transmettra en retour le score qu'indique le JR pour le passage courant. Le Scorekeeper doit être en mesure d'avoir un contact visuel à tout instant avec le JR ainsi que de signaler le score reçu jusqu'à sa validation par l'arbitre.

#### **4.1.3. Outside Pack Referees**

Trois arbitres extérieurs de pack fournissent au corps arbitral une observation constante du pack et une couverture cohérente. Le positionnement de base est le suivant : virage 1, virage 4, et dans la ligne droite entre ces deux virages. Ces positions peuvent être ajustées selon la position de départ du pack. Les zones où les arbitres extérieurs de pack feront demi-tour sont d'une part les virages 1-2 et d'autre part les virages 3-4. Quand le pack démarre, l'arbitre le plus en avant va se déplacer jusqu'aux virages 3-4 ou il effectuera son demi-tour. Le second arbitre va se déplacer jusqu'aux virages 1-2 ou il effectuera son demi-tour. L'arbitre le plus en arrière sera considéré comme étant déjà dans sa zone de demi-tour et reculera jusqu'au virage 3 d'où il regardera le pack s'avancer vers lui dans la ligne droite. Pendant un jam, les arbitres qui atteignent une zone de demi-tour s'avanceront suffisamment dans le virage de sorte à voir la limite extérieure de la ligne droite qui suit le virage. Au fur et à mesure que le pack s'éloigne d'eux, les arbitres reculeront jusqu'au début du virage et observeront le pack s'avancer vers eux dans la ligne droite qui précède le virage.

Par exemple, un arbitre qui atteint le virage 4 va parcourir la majeure partie de ce virage et observer le pack s'éloigner dans la ligne droite entre les virages 4 et 1. Il va ensuite faire demi-tour et reculer jusqu'au virage 3, d'où il observera le pack s'avancer dans la ligne droite entre les virages 2 et 3. L'arbitre patine ensuite de façon à suivre le pack pour une demi-piste, jusqu'aux virages 1-2.

### **4.2. PRATIQUES ARBITRALES STANDARD POUR LES OFFICIELS SANS PATIN**

#### **4.2.1. Head Non Skating Official**

Une personne doit être nommée HNSO. Cette personne supervisera l'équipe des NSO et s'assurera de son travail correct.

Le HNSO s'assurera que les documents ont été correctement pré-remplis avant le match. Le HNSO supervisera la distribution (et la récupération) des documents avant (et après) le match.

#### **4.2.2. Communication des pénalités**

Un système de suivi des pénalités sera utilisé pendant les matchs. Les consignes de ce document partent du principe que sera utilisé un tableau blanc (IWB) avec le document IGRF/Stats de la WFTDA.

(Des consignes spécifiques sont fournies en Annexe A pour l'utilisation d'un système électronique alternatif de suivi des pénalités.)

#### **4.2.3. Inside Whiteboard**

L'IWB doit être placé au centre de la piste entre les lignes de Pivot et de Jammer, visible depuis les bancs des équipes.

La personne chargée de l'IWB doit être positionné à un endroit où elle peut recevoir les pénalités du Penalty Tracker pour les marquer sur l'IWB. Elle doit également aider le Penalty Tracker en récupérant les pénalités qui auraient pu être manquées.

Les numéros des patineurs seront listés sur l'IWB par ordre alphabétique. L'ordre des caractères commencera avec 0-9 puis A-Z (par exemple : 1, 11, 11A, 1A, 2, 21, 2B, 4, 9, A1, etc.). La mention des noms des patineurs est facultative.

Les pénalités seront représentées par le code associé, tels que mentionné sur les feuilles de pénalités (par exemple 'S' pour Skating out of Bounds, 'E' pour Elbows).

L'IWB indiquera quand un patineur a servi sa pénalité : dès qu'un patineur s'assoit en prison pour servir sa pénalité, un petit point sera placé en-dessous du code de la pénalité pour montrer que ce patineur s'est assis pour servir sa pénalité.

L'IWB devra mentionner de façon visible les Timeouts et Official Reviews restant aux équipes.

#### **4.2.4. Penalty Tracker**

L'équipe des officiels devra comprendre un Penalty Tracker et, optionnellement, un Penalty Wrangler dont la tâche consistera à assister le PT.

Si un numéro incorrect ou inexistant est donné, le PT ou le PW devra effectuer une vérification avec l'officiel approprié (ou le HR) entre les jams.

Si un patineur se présente en prison alors qu'aucune pénalité n'a été reportée sur les documents, le PT ou PW devra effectuer une vérification avec le HR entre les jams.

Le numéro du jam pendant lequel la pénalité s'est produite doit être reporté sur les feuilles de pénalités, indépendamment du jam dans lequel la pénalité est servie en prison.

Si un patineur reçoit une pénalité entre deux jams, le numéro du jam auquel participait le patineur doit être utilisé. Par exemple, un contact tardif d'un Blocker sera reporté comme faisant partie du jam précédent, alors qu'un Illegal Engagement au moment de l'alignement des patineurs sera reporté comme faisant partie du jam à venir.

Le PT ou PW devra informer le HR de tous les patineurs sur la piste qui courent le risque d'être exclus suite à trop de passages en prison.

Toute pénalité de Delay of Game devra être reportée sur le jam suivant, c'est-à-dire le jam qui est retardé par l'appel de la pénalité. Si un Delay of Game est donné après le départ d'un jam, la pénalité sera enregistrée pour le jam suivant.

#### **4.2.5. Officiels de prison**

Les Penalty Box Timers (PBT) et le Penalty Box Manager (PBM) ne doivent pas être positionnés à un endroit où ils pourraient être confondus avec des patineurs servant une pénalité.

La prison disposera d'un tableau blanc (PBWB) qui sera divisé en deux verticalement, chaque côté correspondant à une couleur d'équipe. Si les équipes changent de bancs à la mi-temps, les couleurs sur le PBWB seront également inversées.

Quand un patineur arrive en prison, un officiel de prison devra lui montrer le côté et/ou le siège appropriés.

Si un patineur refuse de se lever, l'officiel de prison devra utiliser l'indication verbale appropriée pour informer le patineur que son temps est arrêté jusqu'à ce qu'il se lève.

Si un patineur s'assoit en prison entre les jams, il est considéré comme s'étant assis dans le jam à venir.

Quand un patineur arrive en prison, mais qu'aucune place n'est disponible pour lui, un officiel de prison devra informer le patineur avec le geste et l'indication verbale appropriés que la prison est pleine. Le PBM devra noter la position, la couleur et le numéro du patineur.

Tous les patineurs dans la queue pour la prison doivent être listés sur le PBWB. Le premier patineur à entrer en prison doit être celui qui s'assoit. Les autres patineurs restent dans la queue jusqu'à ce qu'un autre siège se libère.

Si le second Jammer arrive en prison entre deux jams alors que le premier Jammer est toujours pénalisé, le PBM demandera au premier Jammer de se lever mais sans quitter la prison. Le premier Jammer doit démarrer le jam en prison.

Tant qu'un patineur touche le sol avant la limite la plus en avant de la prison (la "ligne de non-retour"), il doit être considéré comme étant en prison, et n'a pas besoin d'effectuer un tour de piste avant d'y entrer. La ligne matérialisant la limite est considérée comme faisant partie de la prison. Même si la ligne de non-retour n'est pas physiquement matérialisée jusque sur la piste, on considère qu'elle traverse la piste : ainsi, si un patineur franchit cette ligne sur la piste et patine ensuite dans le sens horaire pour entrer en prison, il devra être invité à faire un tour de piste. L'officiel de prison devra utiliser le geste et l'indication verbale appropriés.

Comment les potentielles Misconducts dues à des entrées violentes en prison doivent-elles être communiquées aux arbitres ?

Si une entrée violente en prison pouvant justifier une Misconduct se produit, le PBM devra marquer le numéro du patineur sur le PBWB, entouré et coché, puis montrer le PBWB pour communiquer le fait qu'une Misconduct ou autre pénalité doit potentiellement être donnée. Si le jam prend fin avant que la situation ne soit réglée, le PBM devra aller au centre de la piste et informer les arbitres.

Les officiels de prison doivent répondre à un patineur qui demande le temps qu'il lui reste à servir, dans la limite du raisonnable.

Si un patineur quitte la prison trop tôt alors qu'aucun officiel ne le lui a demandé, le PBM devra marquer le numéro du patineur sur le PBWB, entouré, puis montrer le PBWB. Lorsqu'il verra cela, un arbitre devra **donner** une Illegal Procedure et renverra le patineur en prison.

Quand un patineur doit servir du temps en prison, un officiel de prison affiche le numéro du patineur sur le PBWB, du côté approprié. Pendant un jam, le PBWB doit être levé et visible dès qu'un siège est libre en prison pour un des patineurs dans la queue. Si un patineur est toujours dans la queue entre deux jams, le PBWB doit être levé par un officiel de prison pendant l'intégralité des 30 secondes d'inter-jam pour indiquer aux arbitres quels sont les patineurs dans la queue.

Si un patineur est exclu par le HR pendant un jam, le PBT devra continuer à chronométrer la chaise vide. La chaise doit être marquée de sorte à ce qu'il soit clair pour les autres officiels que cette chaise est chronométrée et que personne ne peut s'y asseoir jusqu'à ce qu'il ne reste que 10 secondes à servir au patineur exclu.

A la fin de la première période, les officiels de prison noteront le poste, la couleur, le numéro, et le temps restant à chaque patineur avant de les relâcher.

Avant le début de la seconde période, le HR et le PBM identifieront les patineurs qui doivent servir du temps en prison et qui ne sont pas assis à la position appropriée en prison.

Si la pénalité d'un patineur n'est pas chronométrée, qu'elle qu'en soit la raison (le patineur n'est pas assis, le patineur est entré en prison dans le mauvais sens), l'officiel de prison devra informer le patineur en utilisant le geste et l'indication verbale appropriés.

#### 4.2.6. Jam Timer

Le JT est posté au centre de la piste, d'où il peut être vu et entendu à la fois par le Pack et les Jammers, sans être dans le chemin d'un arbitre.

Cinq secondes avant le début du jam, le JT devra lever sa main ouverte en l'air, les cinq doigts visibles, en utilisant l'indication verbale appropriée. Une fois le coup de sifflet de début de jam donné, le JT montera la ligne de Pivot jusqu'à ce que les patineurs aient visiblement compris que le jam a commencé.

Quand les deux minutes sont écoulées, le JT devra donner quatre coups courts de sifflet et utiliser le geste associé pour indiquer la fin du jam.

Si le jam est arrêté pour n'importe quelle autre raison, le JT devra tout de même faire écho aux coups de sifflets, mais aucun geste ne devra être utilisé.

Quand un arbitre demande un Official Timeout, le JT doit immédiatement le signaler par quatre coups courts de sifflet, arrêter le chronomètre de période, et se positionner devant la ligne de Pivot. Le JT devra de plus utiliser le geste associé à un temps mort arbitral.

Pendant les Official Reviews, le JT doit se tenir sur la ligne de Pivot et alterner entre le geste de l'Official Timeout et l'indication avec les deux bras du banc de l'équipe utilisant leur Official Review. Le geste indiquant le banc ne doit laisser place à aucun doute quant au banc désigné, quel que soit l'endroit du public d'où il est vu.

Si le Capitaine ou l'adjoint désigné demande un Timeout, le JT (ou le premier arbitre à voir le signe) doit d'abord s'assurer que l'équipe dispose encore d'un temps mort, puis le JT (ou le premier arbitre à avoir vu le signe) appelle un Timeout en donnant quatre coups courts de sifflet. Le JT arrête le chronomètre de période et indique au Scoreboard Operator qu'un Timeout est en cours. Le JT doit indiquer si le Timeout est un Team Timeout, un Official Review ou Official Timeout en utilisant le geste approprié.

Si besoin, le JT devra corriger le chronomètre visible du match pendant le Timeout.

La fin du Timeout doit être signalée par un coup de sifflet long et roulant.

Si les 30 secondes touchent à leur fin et que les officiels ne sont pas en position, le JT a la capacité d'appeler un Official Timeout.

#### **4.2.7. Scorekeeper**

Si des points sont attribués pendant le passage initial, ils doivent être reportés dans la colonne 'Pass 2' : cette colonne contiendra alors la somme des points du passage initial et du second passage.

Le Scorekeeper transmettra en retour le score que le JR indique pour le passage courant. Le Scorekeeper doit être en mesure d'avoir un contact visuel à tout instant avec le JR ainsi que de signaler le score reçu jusqu'à sa validation par l'arbitre.

Lors d'un passage de l'étoile, les points ne doivent être marqués qu'après leur communication par le JR à la fin d'un passage du Jammer. Cela signifie que tous les points marqués lors du passage dans lequel a été effectué un passage de l'étoile doivent être reportés comme marqués par le nouveau Jammer.

#### **4.2.8. Scoreboard Operator**

Le SO devra mettre à jour le score sur le Scoreboard à chaque passage d'un Jammer, en suivant le score du SK.

#### **4.2.9. Line-up Tracker**

Pendant un jam durant lequel a été effectué un passage de l'étoile, l'entrée et ou la sortie de prison sur les feuilles de Lineup doit seulement être reportée sur la ligne du Jammer courant au moment où l'entrée ou la sortie de prison a lieu. Par exemple, si un patineur entre en prison pendant que le Jammer initial est Jammer, cela est reporté sur la ligne de ce Jammer. S'il ressort après qu'un passage de l'étoile a été réalisé, cela est reporté sur la ligne SP (correspondant à celle du nouveau Jammer).

### **4.3. Communication électronique des pénalité**

Pratiques standard pour les matchs utilisant un système électronique en remplacement de l'IWB

Le système de suivi des pénalités peut optionnellement être un système électronique qui respecte les standards exposés dans cette section.

(note : Rinxter peut être utilisé en conjonction avec le système électronique)

L'opérateur du système devra être positionné à un endroit où il pourra recevoir les pénalités du PT pour les entrer dans le système.

Il doit également aider le Penalty Tracker en récupérant les pénalités qui auraient pu être manquées.

Le système doit laisser la possibilité aux équipes d'accéder à leurs pénalités. Aucun emplacement spécifique n'est imposé tant que les équipes disposent de l'information depuis leurs bancs.

Les équipes auront accès au système pour suivre leurs pénalités. Les pénalités seront disponibles en temps-réel par l'intermédiaire d'un ordinateur portable ou d'un écran positionné au niveau des bancs d'équipe ou visible depuis cette zone.

Les numéros des patineurs seront listés sur l'IWB par ordre alphabétique. L'ordre des caractères commencera avec 0-9 puis A-Z (par exemple : 1, 11, 11A, 1A, 2, 21, 2B, 4, 9, A1, etc.). La mention des noms des patineurs est facultative.

Les pénalités seront représentées par le code associé, tels que mentionné sur les feuilles de pénalités (par exemple 'S' pour Skating out of Bounds, 'E' pour Elbows).

Si une pénalité n'est pas entendue, un code de pénalité "inconnu" doit être utilisé pour enregistrer le passage en prison correspondant à la pénalité, jusqu'à ce que la pénalité correcte puisse être confirmée.

Dès qu'un patineur s'assoit en prison pour servir sa pénalité, une annotation doit être portée à côté de la pénalité pour montrer que le patineur a servi sa pénalité.

Le système devra conserver la trace des Timeouts et des Official Reviews.

Le Scoreboard affichera le nombre de Timeouts et d'Official Reviews restant pour chaque équipe.

#### **4.4. GESTES ARBITRAUX**

[Sera mis en Annexe X du présent règlement]

Sauf indication ci-dessous, tous les gestes de la main sont effectués au moment de l'infraction. Les gestes de la main sont également utilisés à d'autres moments pour la communication au sein de l'équipe d'arbitrage. Lorsque les descriptions spécifient une position pour le geste par rapport au corps de l'officiel, par exemple "devant le torse," le positionnement peut être modifié à des fins de communication.

##### **4.4.1. Temps mort d'équipe**

Geste utilisé par les capitaines et les suppléants pour demander un temps mort d'équipe ou une révision d'arbitrage.

+ *Photo du geste de l'arbitre*

##### **4.4.2. Temps mort officiel**

Les doigts des deux mains viennent toucher le haut de leur épaule respective.

+ *Photo du geste de l'arbitre en 2 étapes*

##### **4.4.3. Lead Jammer**

Le bras droit est tendu avec l'index pointant vers le lead jammer, tandis que le bras gauche est à la verticale, en l'air avec la main faisant une forme de «L» avec l'index et le pouce. Elle a lieu jusqu'à ce que le jammer atteigne la zone d'engagement et débute son premier passage marquant. Le bras gauche est alors baissé. Pendant toute la durée où le Jammer conserve le statut de Lead Jammer, le bras droit reste tendu avec l'index pointant vers le Lead Jammer.

+ *Photo du geste de l'arbitre*

##### **4.4.4. Not Lead Jammer**

Les bras sont perpendiculaires au sol, en avant du corps et se déplacent dans les deux sens de sorte qu'ils se croisent au centre du corps. Ce geste est répété jusqu'à ce que le jammer atteigne la zone d'engagement et débute son premier passage marquant.

+ *Photo du geste de l'arbitre en 3 étapes*

##### **4.4.5. Pack Is Here**

Les deux bras sont tendus, les paumes ouvertes et tournées vers l'intérieur. La paume en avant doit indiquer l'avant du pack, tandis que la paume vers l'arrière indique l'arrière du pack.

+ *Photo du geste de l'arbitre*

##### **4.4.6. No Pack**

Les deux bras sont levés, les coudes pliés, de sorte que les avant-bras soit à la verticale avec les paumes ouvertes et tournées l'une vers l'autre.

+ *Photo du geste de l'arbitre*

#### **4.4.7. Blocking to the Back**

Les bras sont d'abord en avant et pliés à un angle de 90 degrés. Ils sont ensuite étendus vers l'avant jusqu'à ce que directement à l'avant du corps.

+ *Photo du geste de l'arbitre en 2 étapes*

#### **4.4.8. Blocking to the Head / High Blocking**

L'avant-bras est placé en avant du corps, paume vers l'intérieur, avec le poing fermé devant le menton. L'avant-bras est ensuite déplacé vers le bas, ce qui porte le poing devant la poitrine.

+ *Photo du geste de l'arbitre en 2 étapes*

#### **4.4.9. Low Blocking**

Le bras est en avant en travers du corps et le coude plié. La main touche le corps juste en dessous de l'épaule opposée.

+ *Photo du geste de l'arbitre*

#### **4.4.10. Use of elbows**

Le bras est plié, le coude pointant vers l'avant. La main opposée placée sur le coude plié.

+ *Photo du geste de l'arbitre*

#### **4.4.11. Use of forearms and hands**

Le bras est plié, le coude pointant vers l'avant. La main opposée est placée sur l'avant-bras.

+ *Photo du geste de l'arbitre*

#### **4.4.12. Blocking with the head**

La main est maintenue contre l'arrière du casque, paume ouverte vers le casque, avec le coude plié tenu sur le côté.

+ *Photo du geste de l'arbitre*

#### **4.4.13. Multiplayer blocks**

Les doigts des deux mains sont joints avec les avant-bras tendus perpendiculaires au corps

+ *Photo du geste de l'arbitre*

#### **4.4.14. Out of bound engagement**

Les mains sont tenues parallèlement au-dessus de l'épaule et déplacées à travers le corps vers la hanche opposée.

+ *Photo du geste de l'arbitre en 2 étapes*

#### **4.4.15. Direction of game play**

Le bras est tendu, avant-bras étendu, paume vers le haut. Le coude reste fixe alors que l'avant-bras pivote sur 180 degrés dans les deux sens.

+ *Photo du geste de l'arbitre en 3 étapes*

#### **4.4.16. Out of play**

Le bras est maintenu avec le coude plié à un angle de 90 degrés. Ceci est un avertissement visuel donné quand un ou plusieurs patineurs sont Out of Play. Quand une pénalité est commise, le bras doit tomber dans un mouvement de hachage. Ce mouvement est effectué une fois par pénalité.

+ *Photo du geste de l'arbitre en 2 étapes*

#### **4.4.17. Cutting the track**

Les bras sont maintenus avec les avant-bras croisés devant le corps.

+ *Photo du geste de l'arbitre*

#### **4.4.18. Skating out of bounds**

Les mains sont tenues parallèlement l'une à l'autre, près de la tête, et vers le côté de la piste où l'infraction a eu lieu, avec les doigts vers le haut. Les poignets sont ensuite pliés vers le côté de la piste où l'infraction a été commise.

+ *Photo du geste de l'arbitre en 2 étapes*

#### **4.4.19. Illegal procedures**

Les poings sont maintenus en face de la poitrine avec les avant-bras perpendiculaires au corps et déplacés dans un mouvement circulaire.

+ *Photo du geste de l'arbitre en 4 étapes*

#### **4.4.20. Insubordination**

Un bras est tendu droit, dans un angle visant le sol. La main opposée est placée paume à plat vers le bas, avec tous les doigts tendus sur l'épaule du bras tendu. La main est déplacée sur le bras étendu à partir de l'épaule et jusque la main.

+ *Photo du geste de l'arbitre en 2 étapes*

#### 4.4.21. Delay of Game

Une main est étendue devant le corps, parallèle au sol et perpendiculaire au torse. La paume est orientée vers le haut, les doigts ensemble. L'autre côté est étendu devant le corps, perpendiculaire à la main du premier côté, et parallèlement au corps. La seconde main se déplace vers le bas dans un mouvement de hachage jusqu'au contact de la première main.

+ *Photo du geste de l'arbitre en 3 étapes*

#### 4.4.22. Misconduct / Gross misconduct

##### **Misconduct**

Une main est placée au niveau de l'épaule opposée du bras utilisé, juste en dessous de la clavicule, la paume de la main sur la poitrine. La main est déplacée sur la poitrine jusque l'épaule du bras utilisé.

+ *Photo du geste de l'arbitre en 2 étapes*

##### **Gross misconduct**

Une main est placée au niveau de l'épaule opposée du bras utilisé, juste en dessous de la clavicule, la paume de la main sur la poitrine. La main est déplacée sur la poitrine jusque l'épaule du bras utilisé.

Après avoir terminé le geste de la Misconduct, le geste est prolongé. Le coude est plié et la main est déplacée vers le haut avec le pouce pointant vers l'épaule. Cette pénalité est délivrée uniquement par le Head Referee.

+ *Photo du geste de l'arbitre en 4 étapes*

#### 4.4.23. Penalty

Le bras est maintenu vers l'extérieur avec le coude fléchi et l'index étendu. Le coude est ensuite redressé et le bras est tendu vers le haut en un mouvement élané. Ce geste doit être précédé par un coup de sifflet, le geste de pénalité spécifique appropriée et d'un signal verbal. Ce geste se produit à la fin de cette série d'actions.

+ *Photo du geste de l'arbitre en 2 étapes*

#### 4.4.24. Foul out et Exclusion

Le bras est tendu. Le coude est plié et la main est déplacée vers le haut avec le pouce pointant vers l'épaule. Cette pénalité est délivrée uniquement par le Head Ref.

+ *Photo du geste de l'arbitre en 2 étapes*

#### 4.4.25. Jammer Lap Point

Un tapotement sur le casque avec la paume, fait par le "Jammer Referee" dont le jammer est dépassé, quand l'autre "Jammer Referee" le dépasse. Le son du protège poignet sur le casque peut également alerter l'autre "Jammer Referee" à la potentielle occasion du marquage de points. Cela ne veut pas dire que le jammer a marqué, mais c'est une communication d'un arbitre à l'autre que le jammer est admissible à marquer.

+ *Photo du geste de l'arbitre*

### 4.5. Gestes supplémentaires

#### 4.5.1. Pénalités multiples

Ce geste indique à un officiel de Penalty Box qu'un patineur doit servir plus d'une pénalité de trente secondes. Le bras est tendu avec poing fermé, paume vers le bas, en face du torse. Deux ou plusieurs doigts de la main opposée sont tendus et tapés deux fois sur le bras tendu au niveau du poignet. Le nombre de pénalités de 30 secondes que le patineur doit servir est alors affiché avec le nombre de doigts tendus de la main. Les doigts sont de nouveau tapés deux fois sur le poignet.

+ *Photo du geste de l'arbitre en 2 étapes*

#### 4.5.2. No Pass/No Penalty

Ce geste indique que le patineur est passé devant un ou plusieurs patineurs dans une action ne méritant pas de pénalité, mais sans avoir réalisé un dépassement marquant. Une main se tient devant de la poitrine, et l'autre main est placée entre la première et la poitrine. L'index des deux mains est orienté vers le haut. La main la plus proche du corps se déplace alors en face de l'autre main par l'exécution d'un demi-cercle qui se trouve sur un plan parallèle au sol.

+ *Photo du geste de l'arbitre en 2 étapes*

#### 4.5.3. Return to the Track / Return to your Bench

Ces gestes sont interchangeables en fonction de la position de l'officiel (à l'intérieur de la limite de la piste ou en dehors de la limite de la piste) et peuvent être fait avec les deux mains en fonction de l'emplacement de l'officiel. Ils sont utilisés pour indiquer aux patineurs de rester sur la piste ou de revenir à la zone de banc d'équipe.

#### 4.5.4. Return to the Track

Le bras est tendu en avant de la poitrine avec le coude fléchi légèrement; doigts tendus et paume vers le corps. Flexion au niveau du coude, la main est agitée vers le corps.

#### 4.5.5. Return to your Bench

Le bras est maintenu perpendiculaire au corps avec la paume de la main et tournée vers l'extérieur. Le coude est ensuite redressé et le bras est étendu à distance du corps.

+ *Photo du geste de l'arbitre en 2 étapes*

#### 4.5.6. Skate Around

La main est maintenue au centre du corps, perpendiculaire au sol. L'index est pointé vers le haut et les autres doigts forment un poing. En maintenant cette orientation et cette position, la main est déplacée dans un mouvement circulaire dans le sens anti-horaire. Le signal est répété au besoin, et peut être utilisé soit par un NSO ou un arbitre en patin.

+ *Photo du geste de l'arbitre en 3 étapes*

### 4.6. INDICATIONS VERBALES ARBITRALES

[Rédaction par la Commission Roller Derby / FFRS. Annexe X du présent règlement.]

#### 4.6.1. PENALITES

Signal général: « Couleur de l'équipe, numéro du patineur, type de pénalité »

Le numéro doit être annoncé chiffre par chiffre.

Signaux verbaux des types de pénalités :

Signal à annoncer à la fin du signal complet de la pénalité.

- Blocage par derrière: « Back Block »
- Blocage à la tête / Blocage haut: « High Block »
- Blocage bas: « Low Block »
- Utilisation des coudes : « Elbows »
- Utilisation des avant-bras et des mains : « Forearms »
- Blocage avec la tête : « Blocking with the head »
- Blocage à plusieurs : « Multiplayer Block »
- Engagement hors des limites : voir section « Pénalités avec plusieurs infractions »
- Direction de jeu : voir section « Pénalités avec plusieurs infractions »
- Hors-jeu : voir section « Pénalités avec plusieurs infractions »
- Couper la piste : « Cutting »
- Patiner hors des limites : « Skating out of bounds »
- Procédures illégales : voir section « Pénalités avec plusieurs infractions »
- Insubordination : « Insubordination »
- Retardement du jeu : « Delay of Game »
- Mauvaise conduite/Très mauvaise conduite : « Misconduct/Gross Misconduct »

#### 4.6.1. Pénalités avec plusieurs infractions

Certaines catégories de pénalités correspondent à plusieurs infractions. Voici le détail des signaux verbaux précis à annoncer dans ce cas, accompagné du geste correspondant à la catégorie de pénalité.

##### *Engagement hors des limites*

- « Out of bounds Assist »
- « Out of bounds Block »

##### *Direction de jeu*

- « Clockwise Block »
- « Stopped Block »
- « Clockwise Assist »
- « Stopped Assist »

##### *Hors-jeu*

- « Failure to return »
- « Failure to reform »
- « out of play Block »
- « Illégal Return »
- « out of play Assist »
- « Destroying the pack »

##### *Procédures illégales*

- « Failure to yield »
- « Too many skaters »
- « Illegal Call-off »
- « Illegal Re-Entry »
- « Illegal Engaging »
- « Penalty Box Violation »
- « Uniform Violation »
- « Star Pass Violation »
- « Bench Staff Violation »
- « Equipment Violation »
- « Interference »
- « Stalling »
- « Illegal Positioning »

#### 4.6.1. PENALTY BOX

« Couleur de l'équipe, numéro du patineur, 'Stand' »  
Instruction donnée au patineur de se lever, 10 sec avant la fin de sa pénalité.

« Couleur de l'équipe, numéro du patineur, 'Done' »

Instruction donnée au patineur de quitter la penalty box et retourner sur la piste, à la fin de sa pénalité.

«Timing stopped for TEAM COLOR, SKATER NUMBER»

Instruction à un patineur dont le temps de pénalité n'est pas décompté, par exemple si le patineur ne s'est pas complètement levé après instruction de se lever.

« TEAM COLOR, SKATER NUMBER, 'skate around'»

Instruction à un patineur qui est rentré dans la penalty box dans le sens horaire de refaire un tour complet à l'extérieur de la piste pour rentrer dans la penalty box dans le bon sens. Ce signal doit être accompagné du geste correspondant.

« TEAM COLOR, SKATER NUMBER, 'you're in the queue'»

Instruction à un patineur de retourner sur la piste parce qu'il n'y a pas de siège de libre en penalty box. Ce signal doit être accompagné du geste correspondant de retourner sur la piste.

#### 4.6.2. AVERTISSEMENTS ET AUTRES SIGNAUX VERBAUX

« Out of play »

Avertissement pour signaler à un patineur sa position hors-jeu 6 m devant ou 6 m derrière le pack. Ce signal doit être accompagné du geste correspondant.

« No pack »

Avertissement pour signaler une situation de No Pack. Ce signal doit être accompagné du geste correspondant.

« Pack is here »

Indication du Pack légal sur la piste. Ce signal doit être accompagné du geste correspondant.

« Five seconds »

Annonce du Jam Timer 5 sec avant le lancement du jam suivant.

« Jam is on »

Indication que le jam est en cours et n'a pas été arrêté par un officiel.

« TEAM COLOR, SKATER NUMBER, 'false start' »

Avertissement à un patineur en position de false start au coup de sifflet de début du jam. Ce signal doit être accompagné du geste correspondant.

« TEAM COLOR, SKATER NUMBER, 'remain on the track' »

Indication à un patineur qu'il n'a pas d'obligation de quitter la piste. Ce signal doit être accompagné du geste correspondant.

« TEAM COLOR, SKATER NUMBER, 'report to the box' »

Instruction à un patineur de se rendre en penalty box. Ce signal doit être accompagné du geste correspondant.

« TEAM COLOR, SKATER NUMBER, 'return to your bench' »

Instruction à un patineur qu'il doit retourner à son banc. Ce signal doit être accompagné du geste correspondant.

« TEAM COLOR, SKATER NUMBER, 'remove your cover' »

Instruction à un patineur de retirer son couvre-casque de Pivot ou de Jammer.

## 5. CAHIER DES CHARGES TECHNIQUES DE LA STRUCTURE D'ACCUEIL

L'association organisatrice de la rencontre est responsable du bon état des installations mises à disposition.

Chaque association bénéficiant de la mise à disposition d'équipement doit en user exclusivement pour l'usage de destination et veiller à le préserver dans son état initial.

La salle devra être conforme aux règles générales de sécurité en vigueur.

Les organisateurs d'une rencontre sont responsables de la sécurité des arbitres, des membres des délégations et des joueurs, vis-à-vis de tout agresseur, sur la piste, à leur sortie de la piste ou des vestiaires, à leur sortie de l'enceinte de la manifestation.

Le club recevant ou organisateur sera rendu responsable des agissements de son public ainsi que de ceux des supporters de l'équipe adverse si ceux-ci ont acquitté leur droit d'entrée. Il doit prendre toutes les mesures qui paraîtront nécessaires, notamment l'appel aux forces de police. Le non respect de ces obligations pourra être sanctionné disciplinairement.

L'association organisatrice d'une rencontre est tenue de permettre l'accès du complexe sportif et des vestiaires aux équipes et arbitres au minimum 1H00 avant le début de la rencontre.

### 5.1. SCHEMA DE LA PISTE

Voir **Annexe X** "Règles du Flat Track Roller Derby" traitant des **spécificités** du sol, des couleurs et de la matérialisation de la piste.

Voir **Annexe X** pour les dimensions et la notice de **traçage** de la piste.

### 5.2. VESTIAIRES

#### 5.2.1. Vestiaires des équipes

L'enceinte sportive doit comporter au minimum deux vestiaires destinés aux équipes, pouvant accueillir chacun 16 personnes au minimum, munis d'au moins une douche.

**L'utilisation de vestiaires séparés** pour les garçons et les filles est laissée à l'appréciation de l'organisateur en concertation avec les équipes.

#### 5.2.2. Vestiaire des arbitres

L'enceinte sportive doit comporter un vestiaire muni d'au moins une douche et pouvant accueillir au minimum 7 personnes.

#### 5.2.3. Sanitaires

Dans la mesure du possible, l'enceinte sportive doit comporter des sanitaires réservés aux participants séparés des sanitaires destinés au public.

#### 5.2.4. État des équipements sanitaires

Les équipements sanitaires doivent être équipés, en état de fonctionnement et de propreté satisfaisants en regard de leur usage de destination.

### 5.3. SECURITE

#### 5.3.1. ACCUEIL DU PUBLIC

##### Généralités

La réception de public doit faire l'objet d'un contrôle de l'organisateur visant à respecter la réglementation légale en matière de capacité d'accueil.

##### Protection du public - Zone de sécurité:

Une distance de sécurité de 3 mètres autour de la piste sera respectée pour éviter tout contact entre les spectateurs et les concurrents. Cette distance peut être ramenée à 1,50 mètres si une balustrade, un mur ou une **barrière** fixe sépare le public de l'aire de jeu.

#### 5.3.2. BUVETTE

L'ouverture d'une buvette vendant de l'alcool (catégorie 2) est soumis à la Demande d'autorisation d'ouverture temporaire d'un débit de boissons **auprès** de la commune de la manifestation et son approbation par **arrêté** municipal.

Dans le cadre d'une buvette ne vendant pas de l'alcool aucune démarche n'est **nécessaire**.

### 5.3.3.SECOURS D'URGENCE

L'organisateur fournit au moins 2 secouristes diplômés ou certifiés.

L'organisateur devra disposer d'un téléphone pour les appels d'urgence, de la liste des médecins de garde, hôpitaux, cliniques et de leurs adresses et n° de téléphone.

La salle devra être si possible équipée d'une civière.

L'enceinte sportive doit comporter une zone isolée permettant à l'équipe médicale de mettre à l'écart de la zone de jeu et du public un patineur blessé afin de l'examiner, et dans l'attente de son éventuelle évacuation par les services de secours

### 5.3.4.SONORISATION

L'enceinte sportive doit disposer d'un système de sonorisation réservé à l'usage exclusif du responsable de la sécurité du complexe en cas d'urgence.

### 5.3.5.ANIMATION, SONORISATION

Un système de sonorisation à l'usage du(des) speaker(s) désignés pour la rencontre et des officiels de match pourra être utilisé.

Une animation musicale ou d'ambiance au moyen de cette sonorisation est autorisée, y compris pendant le jeu, dans la mesure où le volume sonore ne nuit pas au bon déroulement de celui-ci. En cas de réclamation soumise par les capitaines d'équipes à l'arbitre en chef, l'adaptation du volume sonore reste à son appréciation.

### 5.3.6.SACEM

Si l'organisateur d'une manifestation, fait appel à la musique sous quelque forme que ce soit, il est tenu à des obligations vis à vis de la société des auteurs, compositeurs, éditeurs de musique (SACEM). Un accord entre la SACEM et la FFRS existe [A COMPLETER AVEC FFRS]

### 5.3.7.SPEAKER

Les speakers, s'il y en a, sont soumis à la neutralité. Un code des bonnes conduites est disponible en **Annexe X** pour aider les speakers pendant les matchs.

[Sera mis en Annexe X du présent règlement]

Code des bonnes conduites du Speaker de roller Derby.

Être commentateur lors d'un match de roller derby est un travail difficile. En effet même si vous vous sentez à l'aise devant une foule et qu'il vous est facile de décrire un match, vous êtes responsable de ce que vous dites. Le jeu, les jams, les blagues et le commentaire n'étant pas écrit à l'avance, vous travaillez sans filet.

Vos connaissances et votre expérience jouent un rôle sur la façon dont vous allez conduire le commentaire et vous exprimer au micro. Votre carrière de speaker ne dépend que de vos efforts. Bien sûr vous pouvez vous faire aider par votre association, par des patineurs, par des amis speakers, de chez vous ou d'autres associations, avec plus ou moins d'expérience. Mais le fait de devenir un speaker accompli ne dépend que de vous.

Ce code de bonne conduite **extrêmement** sommaire comporte quelques **règles** de base. Ces **règles** basique peuvent **être** considérées comme la norme et dont le non respect peut avoir des conséquences négative pour vous, de la part des équipes ou de la FFRS. Ces **règles** de base sont les suivantes:

1/ Apprenez les règles! On insistera jamais assez sur ce point. Il est de votre responsabilité de vous assurer que vous êtes parfaitement familiarisé avec les règles et les signaux des arbitres utilisés lors des matchs.

2/ Connaissez les habitudes de la "maison". Peu importe où vous commentez, assurez-vous de respecter les règles habituelles de l'organisateur. Celles-ci comprennent entre autres le type de langage utilisé. Vous devez **connaître** également les attentes de l'organisateur en matière d'annonces en tout genre: citer les sponsors régulièrement, annoncer les prochains événements, informer des recrutements, etc. Toutes ces informations qu'il est nécessaire de placer pendant le match. Respectez toujours les conditions de l'organisateur qui vous reçoit, même si celles-ci sont différentes de ce que vous avez l'habitude de faire. Et si vous êtes dans le doute, posez des questions.

3/ Le match est votre priorité numéro UN. Votre job est de décrire l'action, d'informer des fans sur les règles, de promouvoir les équipes et ses patineurs et de remplir des conditions imposées par leurs sponsors...et c'est tout! Contrairement aux autres sports, les speakers de Roller Derby ont une certaine marge de manœuvre afin d'amuser le public, mais cela ne doit pas se faire au détriment du commentaire lui-même. Si vous vous décrivez comme le « comique de service » vous n'êtes pas un commentateur. Demandez au Président de l'association qui organise le match quelles sont les prérogatives concernant l'humour et le langage à utiliser. La règle de base étant que les matchs doivent respecter la limite « public de moins de 12 ans ». Dans les associations où l'atmosphère est très familiale et amicale, le langage utilisé devra être « tous publics » et l'humour douteux devra être absent du commentaire.

4/ Bien comprendre le derby nécessite beaucoup de temps et d'implication. On ne peut pas **connaître** le roller derby en regardant quelques matchs de temps en temps et en arrivant seulement les soirs de matchs. Un commentaire de match ne peut pas se faire sans avoir participé à des **entraînements**. Assister à des **entraînements** est particulièrement important au tout début de votre carrière, soyez donc prêt à sacrifier de votre temps. Soyez honnête avec vous-même et avec votre association à propos de l'investissement et du temps que vous pouvez accorder à celle-ci. Assistez à tous les types **entraînements** et pas seulement à ceux où il y a des scrimmages. Vous allez découvrir le régime **entraînements** de chaque patineur ainsi que leurs divers talents en regardant les **entraînements** sans scrimmages. Les **entraînements** vont vous montrer des différences de styles de chaque joueur, leurs capacités à contre-bloquer, leurs centres de gravité, leurs facultés à se déplacer latéralement, etc. Les **entraînements** avec scrimmage sont pour vous une occasion d'apprendre à commenter les stratégies au fur et à mesure des jams.

5/ N'annoncez pas les positions des jammers quand ils ne sont pas dans le pack ! C'est une erreur chronique mais il ne faut pas que VOUS révéliez aux bloqueurs si le jammer est prêt à rentrer dans le pack ou s'il est sur le point de sortir de prison. Quelques patineurs vont se servir de vos indices pour **connaître** la position des jammers. Vous pouvez annoncer leur progression une fois que le bloqueur adverse le plus en arrière du pack est dépassé.

6/ Ne déclarez jamais la fin d'un match tant que les officiels ne l'ont pas fait. Il y a quelques raisons pour lesquelles il ne faut jamais que ce soit vous qui annonciez la fin d'une période ou d'un match.

Voici pourquoi :

-Le derby se termine souvent comme au football. Le chrono de la période peut se terminer mais cela ne stoppe pas le match tant que le chrono du jam ne s'arrête pas à son tour ou que la fin du jam soit appelée. Des speakers ont déjà annoncé la fin du match lorsque que le chrono de la période toucha le zéro, oubliant ainsi le chrono du jam. Inutile de décrire le chaos qui s'en suivit. L'invasion des fans sur la piste, les joueurs qui arrêtent de patiner et les nombreux problèmes sérieux que cela a engendré.

- Annoncer par erreur la fin d'une période peut aussi affecter une équipe dans son choix de pouvoir demander un dernier temps mort. (Qui rajoute un jam.) Ceci est bien sûr crucial dans un match serré.

- Les temps du jam ou de la période inscrits sur le tableau des scores peuvent être différents des temps indiqués sur par les chronos du Time Keeper présent sur la piste.

- le tableau des scores n'est peut être pas à jour ! Les points d'un jam doivent être relayés depuis la piste jusqu'à la table des scores et au Scorebord Operator, cette opération prenant du temps, le score indiqué sur le tableau n'est pas forcément le score « officiel ». Lors d'un match serré, les officiels vont se réunir, discuter et potentiellement recompter les points marqués par jam. Néanmoins, dans chaque

cas de figure, l'arbitre en chef fera un signal pour indiquer que le match est désormais « officiel » et c'est uniquement à ce moment là que le match peut être annoncé comme terminé. Il est dans votre intérêt d'attendre le signal de l'arbitre en chef avant d'annoncer la fin d'un match. Annoncer la fin d'un match par erreur, et ne pouvoir rien y changer peut créer de sérieux problèmes autant pour vous que pour votre association.

7/ Rien n'arrive jamais qui n'est pas reconnu par les officiels. Les jams n'étant uniquement considérés comme terminés quand l'arbitre siffle quatre fois, ce n'est pas à vous de les déclarer comme finis tant qu'il ne l'a pas fait. Vous n'avez pas le droit d'influencer le jeu, et ce même quand les arbitres commettent une erreur. De plus, si vous annoncez qu'un jammeur est en train d'appeler la fin d'un jam et que celui-ci n'est PAS lead jammer, vous prenez le risque d'influencer son arbitre à siffler la fin du jam. Il en va de même pour les temps morts. Vous pouvez voir un joueur ou un coach chercher à avoir un temps mort, mais tant que les officiels ne l'ont pas vu et approuvé, vous devez rester muet sur cette action. Si vous influencez l'obtention d'un temps mort, ou que vous confondez un geste, vous changez le cours du match.

Après ces règles de base voici le Code de Conduite du speaker. Celui-ci permet à la FFRS d'avoir des speaker ayant les mêmes standards au niveau du comportement et répondant aux mêmes attentes.

1/ Le rôle du speaker est de décrire l'action sur la piste de façon impartiale. L'association d'affiliation ou le score ne doit jamais influencer ceci.

2/ Le speaker doit décrire l'action sur la piste mais également informer le public des diverses informations sur l'association et de promouvoir les sponsors comme il l'a été entendu avec l'association accueillant le match ou la FFRS.

3/ Le speaker ne doit pas dévoiler la position du jammeur jusqu'à ce que celui-ci atteigne le bloqueur adverse le plus en arrière du pack.

4/ Si un speaker montre des signes d'intoxication (alcool, ou autres) il sera démis de ses fonctions.

5/ Le speaker se doit d'effectuer des recherches en prévision d'un match. Les speakers engagés sur un match entre 2 associations se doivent de s'échanger des informations non-tactiques une semaine avant ledit match. Ces informations sont au minimum le nom et les numéros des joueurs sur le roster.

6/ Vérifiez avec l'association accueillant le match que le contenu de votre commentaire et le langage que vous utilisez correspond bien à leur standard habituel et qu'il est bien approprié.

7/ Pendant un match, NE PROPOSEZ JAMAIS le micro à un joueur et n'intervenez pas avec eux. Si vous voulez faire une interview à la mi-temps ou après le match prévoyez-la à l'avance. Ne DONNEZ JAMAIS votre micro à un patineur. Celui-ci pourrait éventuellement avoir encore son esprit dans son match et pourrait exprimer des sentiments violents ou utiliser un langage inapproprié.

8/ Les speakers visiteurs et les speakers de l'association organisant le match se doivent de respecter un temps de parole équivalent.

9/ Laissez les officiels faire leur travail ! Ne rabaissez par leur travail en contestant leurs décisions au micro. **Scrutez** les signaux pour mieux informer le public des fautes commises par les joueurs.

10/ Soyez professionnel dans la façon dont vous vous exprimez, sur vos opinions personnelles et sur ce qui ressort de vous pendant le cours du match.

#### 5.4.PHOTOGRAPHIE, VIDEO

L'organisateur autorise la présence des photographes, **cameramen** et journalistes dans l'enceinte sportive.

L'aire de jeux comporte la piste, la zone de sécurité, le centre de la piste, les zones des équipes, la prison.

Pour des raisons de sécurité tous les photographes, **cameramen** et journalistes dans l'enceinte sportive et **particulièrement** dans l'aire de jeux doivent être munis d'un gilet de couleur fluo pour se rendre visibles et assurer leur propre sécurité.

La position des photographes, **cameramen** et journalistes dans l'aire de jeu est soumise à la validation de l'arbitre en chef.

L'arbitre en chef définit entre autre les emplacements réservés au centre de la piste.

En aucun cas les photographes, **cameramen** et journalistes ne doivent gêner les officiels et les joueurs et stationner dans la zone de sécurité, sur la piste ou dans le centre de la piste hors des zones définies par l'arbitre en chef.

Pendant un jam en cours, dans l'aire de jeux, aucun changement de position ne peut avoir lieu.

**L'accès** aux zones **réservées** aux équipes par les photographes, **cameramen** et journalistes est à **l'appréciation** de chaque équipe.

Il est primordiale que l'organisateur **repère** avec les photographes, **cameramen** et journalistes les **différentes** positions avant le match.

En cas de blessure et conformément à l'usage dans la pratique du Roller Derby il est interdit de prendre des photos ou des prises de vue de la victimes

[Droit à l'image: <http://rolskanet-ffrs.net/documentation/lecture/fichier/222.html>]

## 5.5. ECLAIRAGE

L'enceinte sportive doit disposer d'un système d'éclairage permettant un éclairage correct de l'ensemble de la zone jeu.

## 5.6. CHAUFFAGE

La température de l'enceinte sportive doit permettre le déroulement du jeu dans des conditions normales et garantir la sécurité des participants.

## 6. REGLEMENT ADMINISTRATIF GENERAL DES COMPETITIONS

### 6.1. Admissibilité des Associations

Pour avoir accès à une compétition, toute association doit :

Être affiliée à la FFRS

Être qualifiée pour la compétition concernée

Satisfaire au cahier des charges de la compétition concernée

Être à jour des pénalités sportives et financières de la saison sportive précédente

Transmettre à la CRD/FFRS ou à l'organisateur ayant reçu délégation le formulaire d'engagement dûment renseigné dans les délais prévus

Fournir à la CRD/FFRS ou à l'organisateur ayant reçu délégation les engagements financiers dans les délais prévus

### 6.2. Admissibilité des participants - OBLIGATION DE LICENCE

Tout joueur participant à une rencontre, officielle ou amicale, doit être titulaire d'une licence autorisant la pratique en compétition dans la catégorie d'âge concernée et délivrée par la FFRS pour la saison sportive en cours.

Tout officiel d'équipe doit être majeur et titulaire d'une licence délivrée par la FFRS pour la saison sportive en cours.

Les officiels d'équipe sont les personnes présentes sur le banc d'une équipe et lui assurant une fonction d'encadrement ou d'assistance.

Pour pouvoir participer à une rencontre en compétition officielle, tout joueur ou officiel d'équipe doit être licencié au club ou à l'association engagée dans la compétition, ou bénéficiaire d'un prêt satisfaisant aux **réglementations** fédérales en vigueur. Cependant, sur dérogation délivrée par la CRD/FFRS, des officiels d'équipes licenciés dans des clubs tiers peuvent être autorisés, **??????** **ne pas être sous le coup d'une mesure de suspension.**

### 6.3. MUTATIONS ET PRETS DE JOUEURS

Les mutations et prêts sont soumis aux conditions générales stipulées dans le règlement intérieur de la FFRS (Règlement intérieur de la FFRS Article 12 – Mutations – Article 13 – Conventions de prêts d'athlètes).

Pendant la saison sportive, toute mutation ou prêt d'un licencié doit faire l'objet d'une demande.

Toute mutation ou tout prêt demandé dans les règles et accepté permet à un joueur de participer aux compétitions avec sa nouvelle association, qu'il ait déjà participé à des rencontres officielles ou non.

[<http://rolskanet-ffrs.net/documentation/lecture/fichier/233.html>]

#### 6.3.1. MUTATION NORMALE

La période "normale" de mutation d'un club français vers un autre club français s'étend du 1er Juillet 0h00 au 30 septembre 24h00 de chaque année.

Durant cette période, les licenciés peuvent prendre librement leur licence pour la saison sportive suivante sans procédure de mutation exceptionnelle.

Les licenciés doivent être à jour de leurs obligations financières et matérielles auprès de l'association quittée.

#### 6.3.2. MUTATION EXCEPTIONNELLE

La période dite "exceptionnelle" de mutation est fixée du 1er octobre 0h00 au 31 décembre 24h00 de chaque année. Pendant cette période, la mutation ne peut être accordée que sur accord du président du club quitté sauf dans les cas particuliers précisés dans l'article 12.2 du Règlement intérieur de la FFRS.

Étant précisé ici que le motif de « déménagement » n'est recevable que si la distance entre l'ancien et le nouveau domicile ou lieu d'études est supérieure à 30 km (référence [www.viamichelin.fr](http://www.viamichelin.fr), itinéraire conseillé par Michelin, option le plus court de ville à ville).  
Les licenciés doivent être à jour de leurs obligations financières et matérielles auprès de l'association quittée.

### 6.3.3.RESTRICTION DE PARTICIPATION AUX COMPETITIONS

Après le 31 décembre 24h00, c'est à dire hors des périodes normale ou exceptionnelle, tout joueur "changeant" de club ne pourra participer à aucune compétition avec son nouveau club.

### 6.3.4.PRET

La période de prêt s'étend jusqu'au 31 décembre 24h00 de la saison en cours.

L'article 13 du Règlement intérieur de la FFRS précise les conditions et formalités générales des conventions de prêts entre 2 clubs.

En complément, de ces dispositions, La demande de prêt d'un patineur n'est recevable que si elle a été saisie par le club d'origine sur le site des licences de la FFRS, avant le 31 décembre 24h00.

Le nombre de joueurs en prêt que peut accueillir un club n'est pas limité.

Le nombre de joueurs qu'un club peut prêter à un ou plusieurs autres clubs n'est pas limité.

[<http://rolskanet-ffrs.net/documentation/lecture/fichier/234.html>]

### 6.3.5.LITIGE

Un avertissement est adressé à toute association n'ayant pas procédé à la mise en conformité de la licence d'un de ses licenciés.

En cas de litige, la CRD/FFRS sera saisie et statuera sur le cas.

Toute irrégularité dans les mutations ou prêts, sera sanctionnée par une amende égale à 10 fois le prix de la licence senior. Tous les matchs auxquels un joueur, dont la mutation ou le prêt est irrégulier, a participé seront perdus par forfait technique.

## 6.4.CLASSIFICATION DES COMPETITIONS

### 6.5.

#### 6.5.1.FORMULES DES COMPETITIONS

##### **Compétitions en matchs simples:**

Les compétitions en matchs simples consistent en des rencontres jouées sur terrain neutre ou chez l'un des participants.

##### **Les compétitions en matchs aller-et-retour:**

Les équipes participantes se rencontrent, une fois à domicile et une fois chez chaque autre participant.

##### **Compétitions en plateaux:**

Les compétitions en plateaux consistent en des regroupements d'équipes qui se rencontrent en un lieu unique suivant une formule définie dans le règlement particulier de la compétition.

##### **Compétitions combinées:**

Les compétitions combinées marient plusieurs formules énoncées ci avant

#### 6.5.2.COMPETITIONS INTERNATIONALES OFFICIELLES

Ces compétitions mettent aux prises, sous l'autorité de la Commission Roller Derby FFRS (CRD/FFRS), des clubs affiliés à la FFRS ou des sélections nationales, avec des clubs ou des sélections étrangères affiliés à une fédération affiliée à la FIRS. Dans une fédération affiliée à la FIRS ou dans toute autre organisation bénéficiant d'un accord de réciprocité d'assurance.

#### 6.5.3.COMPETITIONS NATIONALES OFFICIELLES

Ce sont toutes les compétitions pour lesquelles la CRD/FFRS exerce un pouvoir qu'il a reçu par délégation de la FFRS.

Ces compétitions se déroulent sur le territoire national et mettent aux prises des clubs affiliés à la FFRS ou des sélections régionales. Elles se déroulent sous l'autorité de la CRD/FFRS qui en fixe les règlements, les calendriers et en assure la gestion. Ces compétitions entraînent l'attribution d'un titre national.

Aucune manifestation portant le titre de Tournoi ou Championnat de France de Roller Derby ne pourra être organisée par les Ligues, les Comités Départementaux ou les Clubs sans avoir reçu au préalable l'accord de la CRD/FFRS.

#### **6.5.4. COMPÉTITIONS REGIONALES OFFICIELLES**

Ce sont toutes les compétitions pour lesquelles une Ligue **exerce** un pouvoir reçu par délégation de CRD/FFRS.

Ces compétitions se déroulent sur le territoire de la Ligue et mettent aux prises des clubs de cette Ligue affiliés à la FFRS.

Ils doivent respecter les règles du jeu et les règlements de la CRD/FFRS en matière de compétition.

Ces compétitions se déroulent sous l'autorité de la Ligue qui en fixe les règlements administratif et financier, les calendriers et en assure la gestion.

Ces compétitions entraînent l'attribution d'un titre régional.

La Ligue devra adresser à la CRD/FFRS, les résultats et classements de ces compétitions, dès l'issue de celles-ci

#### **6.5.5. COMPÉTITIONS RECONNUES PAR LA CRD/FFRS**

Ce sont les compétitions jugées importantes et inscrites au calendrier national par la CRD/FFRS. Elles peuvent être nationales ou internationales.

Les Ligues, les Comités Départementaux et les clubs, affiliés à la FFRS pourront, pour l'organisation d'importantes manifestations nationales ou internationales, disputées au minimum depuis 2 ans, solliciter la reconnaissance officielle de la dite manifestation par la CRD/FFRS, et ceci en s'engageant à respecter les statuts et règlements en vigueur. Cette reconnaissance implique une priorité pour les dates choisies dans le calendrier national, une aide de la commission « Information – Promotion » de la FFRS et l'obligation d'inviter un officiel de la FFRS.

L'organisateur devra également faire parvenir au secrétariat de la CRD/FFRS, dans les 15 jours suivant la manifestation reconnue, les résultats de celle-ci accompagnés de l'original de la ou des feuilles de matches.

#### **6.5.6. COMPÉTITIONS AMICALES**

Ce sont toutes les autres compétitions qui mettent aux prises des équipes de clubs ou des sélections régionales ou nationales. Ces compétitions peuvent être départementales, régionales, nationales ou internationales.

Les clubs y participant doivent être affiliés à la FFRS et les joueurs licenciés à la FFRS. Ils doivent respecter les règles du jeu et les règlements de la CRD/FFRS en matière de compétition, d'administration ou de finance.

#### **6.5.7. Compétitions amicales internationales**

Les clubs ne peuvent en aucune façon communiquer directement avec une Fédération Nationale étrangère. En conséquence, tout courrier de ce type doit transiter obligatoirement par le siège de la FFRS ou le secrétariat de la CRD/FFRS.

### **6.6. Catégories d'âge**

L'année N correspond à l'année scolaire en cours, soit du 1er septembre au 31 août.

Catégorie d'âge	Année de naissance	Catégorie de compétition
U17 et inférieur	N-17 et inférieur	Junior
U17 en cas de surclassement	N-17	Senior (surclassement)
A partir de U18	N-18	Senior

[voir Annexe 3 du RI de la FFRS pour intégration Roller derby]

#### 6.7.MIXITE

Dans le cadre des compétitions officielles internationales, nationales et régionales, peu importe les catégories d'ages, les équipes participantes peuvent être féminines, masculines ou mixtes.

#### 6.8.PARTICIPATION DE JOUEURS ETRANGERS

La participation de joueurs ressortissants de l'Union Européenne n'est pas limitée.

La participation de joueurs étrangers venant de pays hors Union Européenne est limitée à 2 joueurs par équipe.

#### 6.9.DOCUMENTS OFFICIELS DES MATCHS : FORMULAIRE DE RAPPORT DE MATCH INTERCLUB (FRMI)

Version Originale : « IBRF : Interleague Bout Reporting Form »

L'organisateur de la compétition et/ou l'arbitre en chef doit fournir la feuille de match et tous les documents nécessaires au bon déroulement de la compétition.

## 7. REGLEMENT FINANCIER

### 7.1. INDEMNITES D'ARBITRAGE

Les indemnités d'arbitrage peuvent être prévues dans le règlement de la compétition ou dans un contrat de match entre les équipes concernées.

#### 7.1.1. Règlement des indemnités d'arbitrage:

A. L'association qui reçoit la rencontre ou qui est désignée comme le recevant est responsable du règlement des indemnités d'arbitrage. Le règlement doit être effectué avant le début de chaque rencontre. Une pénalité financière de niveau 1 est infligée à toute association contrevenant à cette règle.

B. Lorsque plusieurs associations sportives sont redevables d'indemnités d'arbitrage, l'association organisatrice doit réunir la totalité de ces indemnités et est responsable du reversement de ces indemnités aux arbitres.

Tout manquement à cette règle doit être signalé aux arbitres pour établissement d'un rapport d'incident et une pénalité financière de niveau 1 est infligée au club fautif.

### 7.2. GENERALITES

Toutes les équipes participant à une compétition officielle supporteront les frais de transport, l'hébergement, de restauration de toute leur délégation.

### 7.3. RENCONTRE ANNULEE

Chaque participant est tenu de respecter le calendrier officiel de la compétition concernée. Tout manquement est sanctionné par un forfait (constat initial article 7.3.1).

#### 7.3.1. ANNULATION PAR L'EQUIPE QUI RECOIT

Dans le cas d'une rencontre annulée par l'équipe qui reçoit à domicile, l'équipe adverse sera remboursée de ses éventuels frais de voyage.

#### Déplacement en véhicules personnels:

Le tarif de calcul pour l'indemnité se fera sur la base d'un voyage sur [www.viamichelin.fr](http://www.viamichelin.fr) ayant pour caractéristique un itinéraire en voiture conseillé par Michelin, option le plus rapide de ville à ville favorisant les autoroutes, véhicule classe compacte et diesel.

Pour le calcul de l'indemnisation on compte 1 véhicule par tranche de 2 personnes dans la limite de 22 personnes soit 11 véhicules maximum.

#### Autres modes de transports:

Dans le cas d'un déplacement effectué autrement que par voiture personnelle l'indemnité sera calculée sur justificatif et à hauteur maximum de 2000€. Cela inclut les réservations et billets non remboursables et les arrhes versées.

#### 7.3.2. ANNULATION PAR L'EQUIPE QUI SE DEPLACE

Dans le cas d'une rencontre annulée par l'équipe qui se déplace, l'équipe qui reçoit percevra de celle-ci le remboursement des frais de communication (flyers, affiches, livrets), frais de location (salle, sono, restauration matériel divers...), frais de bouche (nourriture invendable ou ouverte) sur justificatifs et à hauteur maximum de 2000€.

### 7.3.3. INDEMNITES D'ARBITRAGE

En cas d'annulation, les indemnités d'arbitrage éventuellement prévues restent dues à hauteur des frais réellement engagés et sur justificatifs. Cela inclut les réservations et billets non remboursables ainsi que les arrhes versées.

Elles doivent être versées selon les conditions définies à l'article 6.1, dans les huit (8) jours suivant la date d'annulation de la rencontre.

Une pénalité financière de niveau 1 est infligée à toute association contrevenant à cette règle.

#### 7.3.4.CAS DE FORCE MAJEURE

Dans le cas de conditions météorologiques extrêmes interdisant le déplacement d'une équipe et l'indisponibilité de salle justifiée par l'organisme gérant la structure, les dispositions ci dessus ne s'applique pas.

L'équipe **concernée** par ces exclusion doit .....

[VOIR MMA pour répondre à cette question]

#### 7.4.INTERRUPTION OU REPORT D'UNE RENCONTRE POUR PISTE IMPRATICABLE

Si une rencontre ne pouvait se disputer pour cause de piste impraticable (humidité, panne d'éclairage,...) ou devait être interrompue pour les mêmes motifs avant d'avoir atteint 80% du temps de jeu normal , les conditions financières seront les même celles décrites dans le chapitre « Rencontre annulée ».

Si le match est arrêté, alors que le temps de jeu restant, est supérieur à 20% sur le **chronomètre** officiel de match, peu importe **l'écart** de point, le match est à rejouer.

Si le match est arrêté, alors que le temps de jeu restant, est inférieur à 20%, mais supérieur à 0.01% sur le **chronomètre** officiel de match, et que l'écart de points entre les équipes est supérieur strictement à 200 points, le résultat du match est entériné. Dans le cas contraire, le match est à rejouer.

Si l'interruption pour cause de piste impraticable résulte d'un acte volontaire ou de malveillance attribuable à l'une ou l'autre des équipes la **règle** de forfait, constat **initial** s'appliquera.

Si un match est arrêté et que la cause de l'arrêt n'est pas liée à l'une ou l'autre des équipes, un arrêt de la rencontre de 30 minutes maximum est accordé entre le début de l'arrêt et la reprise possible.

#### 7.5.FRAIS D'ORGANISATION

L'organisateur ou club qui reçoit supportera en totalité les frais afférents à l'organisation de toute compétition nationale officielle (affiches, location de salle, convocations, secrétariat de l'organisation, logistique de la rencontre, eau en quantité suffisante pour les joueurs, communication des résultats, etc.).

Il en supportera les pertes comme les gains à son seul bénéfice.

#### 7.6.FRAIS D'ACCIDENTS – JOUEURS, ARBITRE, DELEGUE

**Le club recevant ou l'organisateur d'une compétition nationale officielle dégage toute responsabilité en cas d'accident de toute nature pouvant survenir avant, pendant ou après la compétition, à tout patineur, arbitre, participant ou officiel. [ Illégalité de la décharge, VOIR MMA pour répondre à cette question et l'obligation légale de **résultat** existante pour les organisateurs ]**

Tous les frais résultants de ces accidents resteront toujours à la charge des intéressés ou de leur propre assurance (licence ou autre).

L'organisateur est néanmoins tenu de contracter une assurance responsabilité civile, vis à vis du public (sauf si cela a déjà été effectué par le propriétaire des lieux).

## 8. DISCIPLINE, SANCTIONS - LITIGES

Les notions de très mauvaise conduite et d'expulsion (et non exclusion) qui sont traitées dans ce chapitre sont liées aux situations expliquées dans les règles du jeu.

### 8.1. GÉNÉRALITÉS

Le présent titre traite de points disciplinaires et non de faits de jeu dont les pénalités sportives respectives sont énoncées dans les articles correspondants du présent règlement.

- A. Un rapport d'incident est le seul document officiel rapportant l'existence d'incident particulier au cours d'une rencontre.
- B. Il ne peut être rédigé que par les arbitres d'une rencontre pour un incident relatif à celle-ci.
- C. Il doit être établi sur un imprimé officiel édité par la CRD/FFRS notamment dans les cas suivants :
  - Expulsion de joueur ou d'officiel d'équipe sur pénalité de très mauvaise méconduite pour le match
  - Rencontre ne pouvant être jouée ou interrompue définitivement avant le terme prévu,
  - Obstruction du jeu par des spectateurs,
  - Problème de structure, d'équipement, de conformité ou de gestion du match.
- D. En cas de protagonistes multiples, il doit être établi un rapport par personne. Chaque rapport doit comporter l'identité du fautif, la description chronologique précise des incidents ainsi que les références des règles violées.

### 8.2. COMMISSION DE DISCIPLINE

- A. Il est constitué une commission disciplinaire du Roller Derby FFRS, organe disciplinaire de première instance, conformément aux dispositions du règlement disciplinaire général fédéral.
- B. Elle est saisie dans tous les cas prévus à l'article 7 du règlement disciplinaire général fédéral et notamment en cas de rapport d'incident.
- C. Elle statue par avis motivé sur les suites données et les éventuelles sanctions prononcées.

### 8.3. SANCTIONS

#### 8.3.1. Non admissibilité à une compétition

Toute association n'ayant pas rempli dans les délais voulus (cachet de la poste faisant foi) les conditions d'inscription à une compétition stipulées à l'article 5.1 n'est pas admise à participer à cette compétition.

#### 8.3.2. FORFAIT – ABANDON

En complément des règles du jeu écrites à ce sujet.

#### 8.3.3. CONSTAT INITIAL

Une rencontre doit être déclarée "forfait" dans les cas suivants :

En cas d'absence d'une équipe déclarée au préalable.

En cas d'absence d'une équipe, ou de sa représentation minimum réglementaire, lorsque le coup d'envoi de la rencontre ne peut toujours pas être effectué après un délai d'attente de 15 minutes. Lorsqu'une équipe est responsable de l'arrêt anticipé d'une rencontre

#### 8.3.4. CONSTAT DIFFERE

Après vérification des rapports officiels de match, une équipe est déclarée "forfait" dans les cas suivants :

Participation de joueur(s) ou d'officiel d'équipe non licencié(s) ou titulaire(s) d'une licence non valide

Note 1 : Les joueurs doivent être titulaires d'une licence valide, autorisant la pratique dans la catégorie d'âge concernée (certificat médical avec surclassement éventuel) et délivrée pour la saison sportive en cours

Note 2 : Les officiels d'équipe doivent être majeurs et titulaires d'une licence en cours valide et délivrée pour la saison sportive en cours

Note 3 : Les joueurs doivent être licenciés au club ou à l'association engagée dans la compétition, ou bénéficier d'une procédure de prêt

Note 4 : Les officiels d'équipes doivent être licenciés au club ou à l'association engagée dans la compétition, ou bénéficier d'une dérogation délivrée par la CRD/FFRS

Note 5 : Dans le cas d'une équipe constituée dans le cadre d'une convention entre clubs, les joueurs doivent figurer sur la liste annexée à la convention concernée

Participation de joueur(s) ayant fait établir une licence sur la base de fausses déclarations (âge, etc.).

Participation de joueur(s) ou d'officiel d'équipe sous le coup d'une mesure de suspension

Participation de joueur(s) étrangers en excédent

Non-respect du calendrier officiel de la compétition concernée

### **8.3.5.FORFAITS MULTIPLES, FORFAIT PARTICULIER**

Toute association ayant été sanctionnée de 3 forfaits lors d'une même saison sportive et pour la même compétition est exclue de cette compétition immédiatement et pour tout le restant de la saison. Tous les résultats sportifs précédents en relation avec cette association dans la compétition concernée sont annulés. En outre, la caution d'engagement est encaissée.

Lors d'une compétition ou d'une phase de compétition se déroulant sous forme de plateau et pour l'application de la présente règle, un seul forfait est décompté pour l'association fautive, que le forfait concerne une rencontre du plateau aussi bien que plusieurs.

Lors d'une phase finale de compétition, un forfait prononcé à l'encontre d'une association ayant pour cause l'absence totale de participation à cette phase entraîne l'exclusion immédiate de la compétition et l'encaissement de la caution d'engagement.

### **8.3.6.Suspension sportive**

A. Tout joueur ou officiel d'équipe expulsé d'une rencontre suite à une pénalité de très mauvaise conduite pour le match peut être suspendu pour une ou plusieurs rencontres par la commission de discipline Roller Derby FFRS.

B. Tout joueur expulsé d'une rencontre de tournoi (plateau ou phases finales) suite à une pénalité très mauvaise conduite est suspendu pour l'ensemble du tournoi **après** discussion et vote à la majorité entre l'arbitre en chef et un officiel d'équipe des deux équipes qui viennent de se rencontrer, dès la fin du match.

La commission de discipline Roller Derby FFRS pourra avec le rapport appliquer conformément au point A des suspensions de matchs **supplémentaires**.

C. Lorsqu'un joueur ou un officiel d'équipe est suspendu pour une rencontre, il ne peut y participer d'aucune façon que ce soit.

D. Lorsqu'une suspension est infligée dans le cadre des règles ci-dessus, cette suspension est immédiatement effective et purgée pour toute compétition officielles, hors rencontres amicales.

E. Une rencontre déclarée forfait sur constat initial ne peut pas être prise en compte pour purger les matchs de suspension dans les cas suivants :

absence d'une équipe déclarée au préalable,

l'équipe à laquelle appartient le joueur est responsable du forfait.

F. Lorsqu'un joueur sous le coup d'une suspension participe à une rencontre qui est déclarée perdue du fait de la participation de ce joueur, la suspension est considérée comme non purgée.

### **8.3.7.Avertissement**

Un avertissement est adressé à toute association n'ayant pas procédé à la mise en conformité de la licence d'un de ses licenciés. (Art. 5.3.5)

### **8.4.Application des pénalités financières**

Une pénalité financière de niveau 1 est appliquée à toute association ayant reçu un avertissement, n'ayant pas procédé à la régularisation de la situation et ayant fait l'objet d'un deuxième avertissement.

Une pénalité financière d'un montant précisé dans le règlement financier des compétitions est appliquée à toute association déclarée forfait pour non présentation d'équipe.

Une pénalité financière de niveau 1 est appliquée à toute association ayant été sanctionnée d'un forfait pour toute autre raison.

Une pénalité financière de niveau 1 par participant non qualifié est appliquée à toute association ayant été sanctionnée d'un forfait selon les dispositions de la clause 7.3.2.1 alinéas B et C et 7.3.2.2 alinéas A à E.

Une pénalité financière de niveau 1 est appliquée à tout joueur ayant fait établir sa licence sur la base de fausses déclarations.

Une pénalité financière de niveau 1 est appliquée à tout joueur expulsé d'une rencontre suite à une pénalité de très mauvaise conduite pour le match. En cas de récidive lors d'une même saison sportive celle-ci subit une majoration égale à une pénalité financière de niveau 2.

Une pénalité financière de niveau 2 est appliquée à tout dirigeant d'équipe expulsé d'une rencontre. En cas de récidive lors d'une même saison sportive celle-ci subit une majoration égale à une pénalité financière de niveau 2.

Une pénalité financière de niveau 1 est appliquée à toute association n'ayant pas transmis les résultats et les rapports officiels de matchs dans les délais prescrits.

### **8.5.Règlement des pénalités financières**

Toute pénalité financière appliquée à un joueur, un officiel d'équipe ou une association est immédiatement exigible.

Excepté dans le cas de rencontres organisées sous forme de plateau pour lesquelles un délai de règlement de sept (7) jours ouvrés est accordé, cette pénalité financière doit être réglée avant que le joueur ou l'officiel d'équipe puisse participer à une nouvelle rencontre.

En cas de non règlement au terme de ce délai l'association subit une suspension administrative de compétition pour toutes les compétitions. Cette suspension court jusqu'à l'enregistrement du règlement de la pénalité financière concernée.

## **8.6.LITIGES**

### **8.6.1.RECLAMATION**

A. Une réclamation est une requête relative au résultat d'une rencontre portant préjudice au requérant.

B. Aucune réclamation ne peut être formulée à l'encontre d'une décision arbitrale concernant un fait de jeu.

C. Toute réclamation doit être formulée par courrier recommandé avec accusé de réception sous deux (2) jours ouvrés suivant la rencontre concernée. Cette réclamation doit être signée par le président de l'association et le capitaine de l'équipe plaignante si ce dernier est majeur.

### **8.6.2.RECOURS**

A. Un recours est une requête contestant une décision prise par une instance non disciplinaire à l'encontre du requérant.

B. Tout recours doit être formulée par courrier recommandé avec accusé de réception dans le délai de dix jours suivant réception de la décision prise l'encontre du requérant.

#### **8.6.3.APPEL**

A. Un appel est une requête contestant une décision prise par une instance disciplinaire de première instance à l'encontre du requérant.

B. Conformément aux dispositions de l'article 14 du Règlement disciplinaire fédéral le délai d'appel est fixé à dix (10) jours suivant réception de la décision prise l'encontre du requérant.

#### **8.6.4.PENALITE FINANCIERE**

Dans le cas de rejet d'une réclamation ou d'un recours, une pénalité financière peut être appliquée au requérant pour frais de procédure.

## 9. CAHIER DES CHARGES DES RENCONTRES

La CRD/FFRS est en charge du développement des rencontres sur le territoire national.

[Rédaction par la Commission Roller Derby / FFRS. Les textes ci dessous sont uniquement pour guider la commission.]

### 9.1. PREAMBULE – CANDIDATURE DES **LigueS/CLUBS** (attention au sens « Ligue »)

[Rédaction par la Commission Roller Derby / FFRS.]

### 9.2. ORGANISATEUR DU CHAMPIONNAT

[Rédaction par la Commission Roller Derby / FFRS.]

### 9.3.

### 9.4. ENGAGEMENTS DES EQUIPES

Championnat de France

- Engagement : €
- Caution d'engagement : €
- Participation frais d'arbitrage : €
- Pénalité de forfait : €

Championnat de Régional

- Engagement : €
- Caution d'engagement : €
- Participation frais d'arbitrage : €
- Pénalité de forfait : €

Le montant des indemnités d'arbitrage pour toute compétition sur le territoire pourra être uniformisé et **défini** par la CRD/FFRS et sera défini dans une annexe

### 9.5. LA STRUCTURE D'ACCUEIL

[Rédaction par la Commission Roller Derby / FFRS.]

### 9.6. AVANT LA COMPETITION

9.7. [Rédaction par la Commission Roller Derby / FFRS.]

**Désignation Tournament HR, Crew HR, ....**

### 9.8. PENDANT LA COMPETITION : ORGANISATION A PREVOIR PAR L'ORGANISATEUR

9.9. [Rédaction par la Commission Roller Derby / FFRS.]

### 9.10. INSCRIPTION DES EQUIPES AU CHAMPIONNAT REGIONAL

9.11. [Rédaction par la Commission Roller Derby / FFRS.]

### 9.12. PLANNING TYPE DES COMPETITIONS

9.13. [Rédaction par la Commission Roller Derby / FFRS.]

### 9.14. CHAMPIONNAT DE FRANCE

9.15. [Rédaction par la Commission Roller Derby / FFRS.]

## EXEMPLE

### Division 1 :

Le championnat se déroule sur trois jours :

- Premier jour : deux poules de 4. Toutes les équipes se rencontrent dans chaque poule, on obtient un classement de 1 à 4 dans chacune,

- Deuxième et troisième jours : playoffs avec 1A/4B, 2A/3B, 3A/2B, 4A/1B.
- On obtient un classement avec des équipes classées de 1 à 8.
- Les deux dernières sont reléguées en division 2.

Pour la répartition des poules, la première année, le classement Flat Track Stats (FTS) sera considéré.

La deuxième année sera pris en compte le classement du championnat de l'année précédente avec le premier de division 2 considéré comme 7e seront ainsi réparties :

- Poule 1 : 1 – 4 – 5-7
- Poule 2 : 2 – 3 – 6-8

#### **Division 2 :**

Même format que la division 1.

Les deux premières équipes sont qualifiées en Division 1.

Les deux dernières équipes sont reléguées dans leur division régionale.

#### **Division Régionale :**

Huit équipes (ou 6 équipes) au maximum dans la division. Chaque équipe de la région se rencontre sous forme d'un mini championnat. Un classement est effectué, qui donne des places de 1 à 8 (ou 1 à 6).

Les premiers des régions : Sud-Ouest, Centre, Sud-Est 1 et Sud-Est 2 se rencontrent sur un week-end pour déterminer le champion sud.

Les premiers des régions : Paris, Nord Ouest, Nord et Est se rencontrent sur un week-end pour déterminer le champion Nord.

Le champion Sud et le champion Nord sont qualifiés pour la Division 2.

Le dernier de chaque division régionale est reversé dans la Division 2 de sa région.

#### **Infos générales :**

- Deux équipes d'une même ligue ne peuvent pas être dans la même division en division 1 ou 2 (cela ne s'applique pas pour les divisions régionales). et le second de la D2 considéré comme 8e.

Les poules

o Ex : une équipe A d'une ligue est en division 1, l'équipe B est en division 2 :

Si l'équipe A est rétrogradée en division 2, l'équipe B descend automatiquement en division régionale.

Si elle n'était pas dernière ou avant dernière de la division 2, elle descend à la place de l'avant dernier de la division.

Si l'équipe B est qualifiée en division 1 et l'équipe A est en division 1, l'équipe B reste en division 2. Le troisième de la division 2 sera alors qualifié pour la division 1.

- Lorsqu'une équipe est rétrogradée de division 2 à la division régionale 1, ce ne sera pas une seule équipe dans la poule de la division régionale 1 qui descendra en régionale 2 mais 2 (3 si les deux équipes qui sont rétrogradées de division 2 sont de la même poule...).