

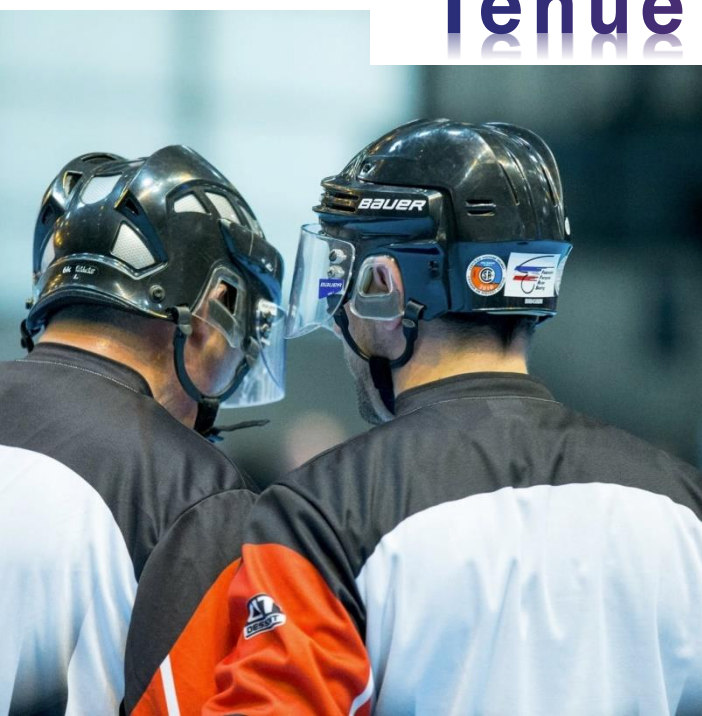


LES PÉNALITÉS SIMPLES



Initiation / Perfectionnement
Tenue de la table de marque

- # Les types
- # Le substitut
- # En cas de doute
- # Le cas particulier du gardien

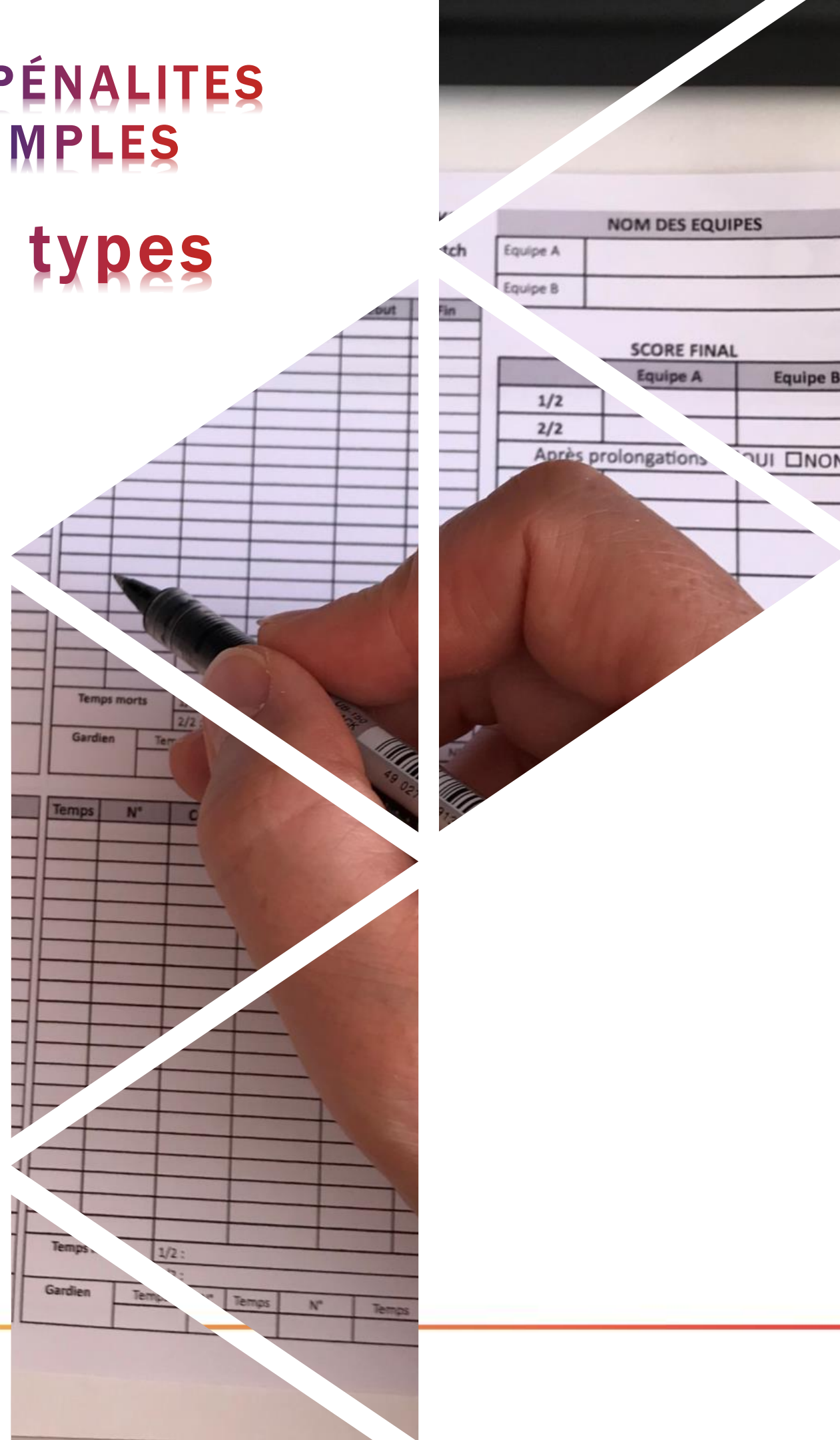


Réalisation : Alain Rage - oct.2022
Crédits photos : Sami Queslati, David Michel,
Wissam Jaubert, Yohann Labreux



LES PÉNALITES SIMPLES

Les types



Pénalités encourues durant une rencontre :

- Pénalités mineures (et de banc mineures)
- Pénalités majeures
- Pénalités de méconduite
- Pénalités de méconduite pour le match
- Pénalités de match
- Exclusions
- Tirs de pénalité
- Buts automatiques
- Arrêt définitif du match



LES PÉNALITÉS SIMPLES

Les types

PÉNALITÉS MINEURES

- Inscrire le code et la durée « 2 »
- Le joueur n'est pas remplacé sur la piste
- Un but encaissé en infériorité numérique met fin à la pénalité mineure dont le décompte est le plus avancé

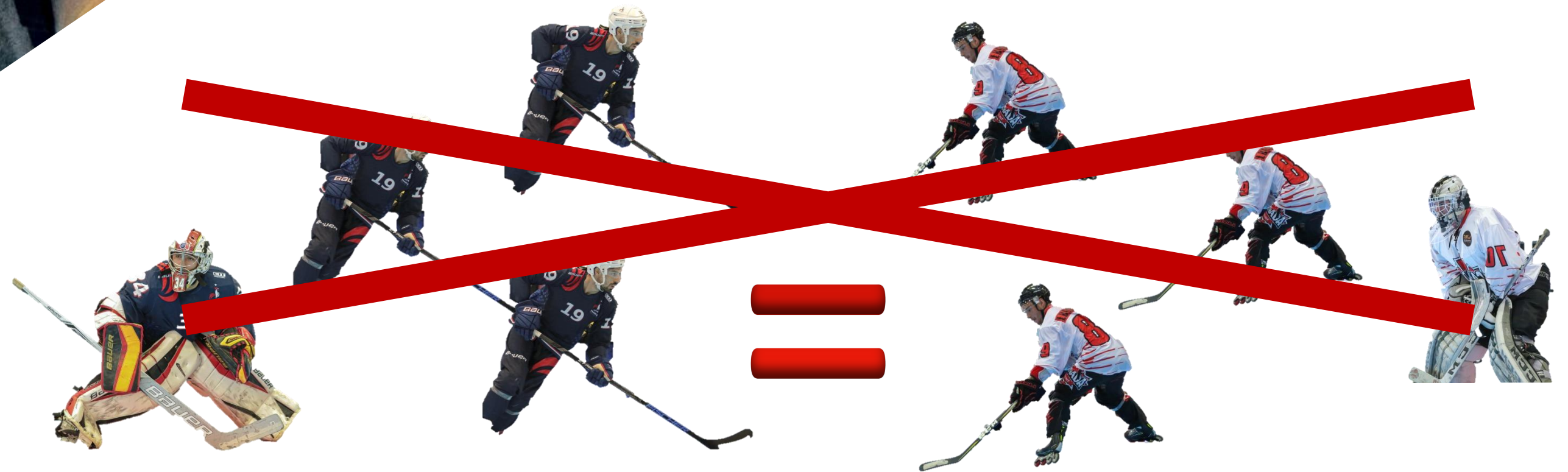


LES PÉNALITÉS SIMPLES

Les types

PÉNALITÉS MINEURES

Un but encaissé en **infériorité numérique** met fin à la pénalité mineure dont le décompte est le plus avancé



LES PÉNALITÉS SIMPLES

Les types



PÉNALITÉS MINEURES

- En cas d'appel d'une pénalité mineure contre une équipe
- et d'un but marqué par l'équipe non fautive :

La pénalité n'est pas donnée mais doit être inscrite sur le rapport officiel de match

- Sauf si l'équipe fautive est en infériorité numérique pour une (ou plusieurs) pénalité(s) mineure(s),
 - Dans ce cas, fin de la pénalité mineure dont le décompte est le plus avancé et sanction normale de la pénalité appelée



LES PÉNALITÉS SIMPLES

Les types

PÉNALITÉS MAJEURES

- Inscrire le code et la durée « 5 »
- Le joueur est exclu : inscrire une deuxième pénalité EXC
- Le joueur n'est pas remplacé sur la piste
- Un but encaissé en infériorité numérique ne met pas fin à la pénalité majeure
- Un substitut, désigné par le capitaine parmi les joueurs présents sur la piste au moment de l'infraction, sert la pénalité pendant une durée de 5 minutes

LES PÉNALITES SIMPLES

Le substitut

RÔLE DU SUBSTITUT

- Le substitut reste sur le banc des prisons pendant la durée de la pénalité
- Il rentre en jeu à la fin de la pénalité (alors que le fautif ne le peut pas)
- Mais l'infraction est toujours marquée sur le rapport officiel de match sous le numéro du fautif

LES PÉNALITES SIMPLES

Les types

PÉNALITÉ DE MÉCONDUITE

- Inscrire le code MEC et la durée « 10 »
- Le joueur est remplacé sur la piste



LES PÉNALITES SIMPLES

Les types

PÉNALITÉ DE MÉCONDUITE POUR LE MATCH

- Inscrire le code « MPM » et la durée « 10 »
- Le joueur est expulsé et remplacé sur la piste
- Aucun décompte ne doit être porté



LES PÉNALITES SIMPLES

Les types

PÉNALITÉ DE MATCH

- Inscrire le code « PM » et la durée « 5 »
- Le joueur est expulsé et un substitut, désigné par le capitaine parmi les joueurs présents sur la piste au moment de l'infraction, purge une pénalité majeure
- Effectuez le décompte de la pénalité majeure



LES PÉNALITES SIMPLES

Les types

TIR DE PÉNALITÉ

- Inscrire le code « TP » et le numéro de joueur
- N'inscrire ni durée ni décompte



LES PÉNALITES SIMPLES

Les types

BUT AUTOMATIQUE

- Inscrire le code « BA » sans numéro de joueur ni durée ni décompte



LES PÉNALITES SIMPLES

Les types

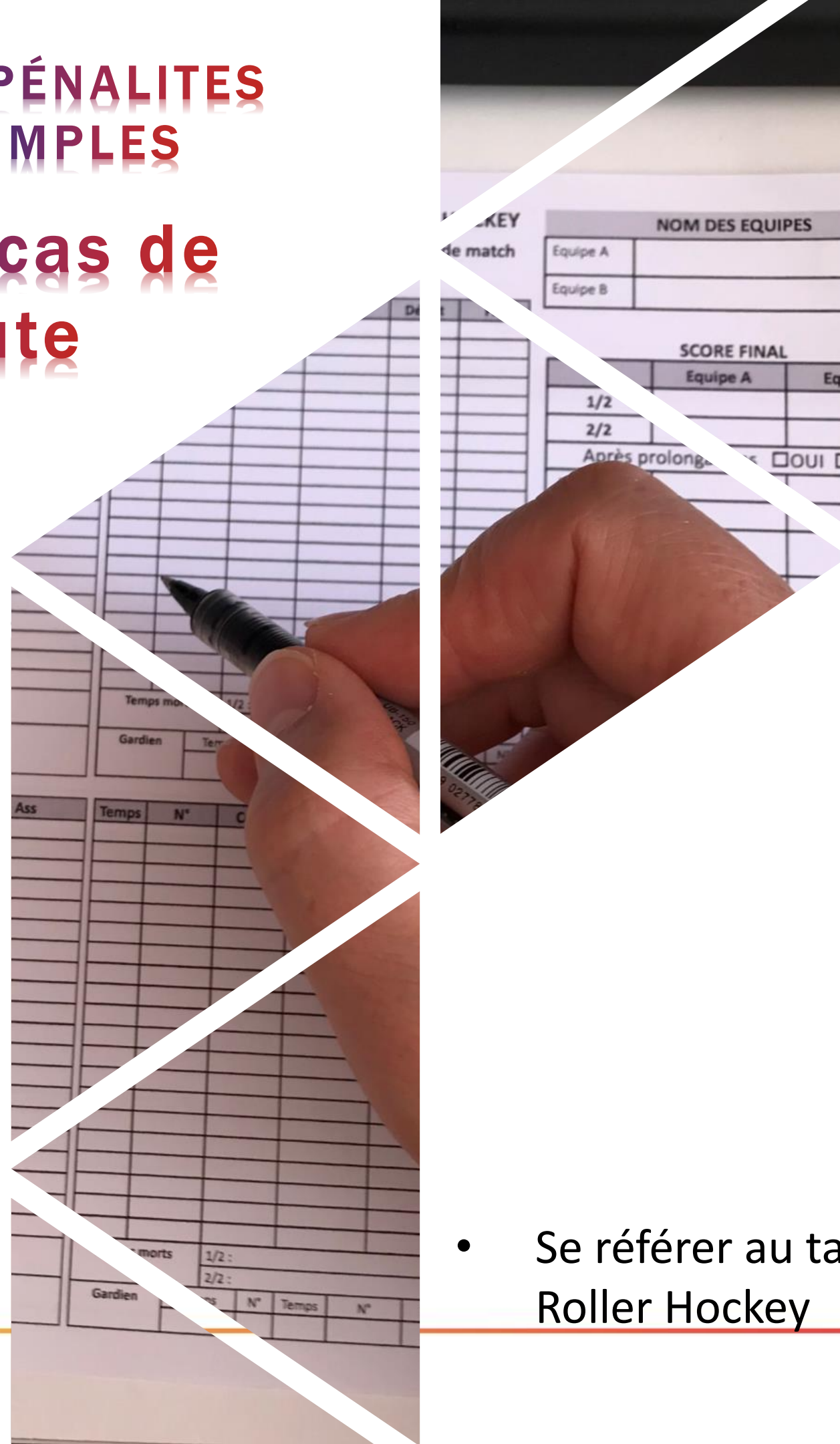
FIN PREMATUREE DE LA RENCONTRE

- Inscrire le code « FIN » sans numéro de joueur ni durée ni décompte



LES PÉNALITES SIMPLES

En cas de
doute



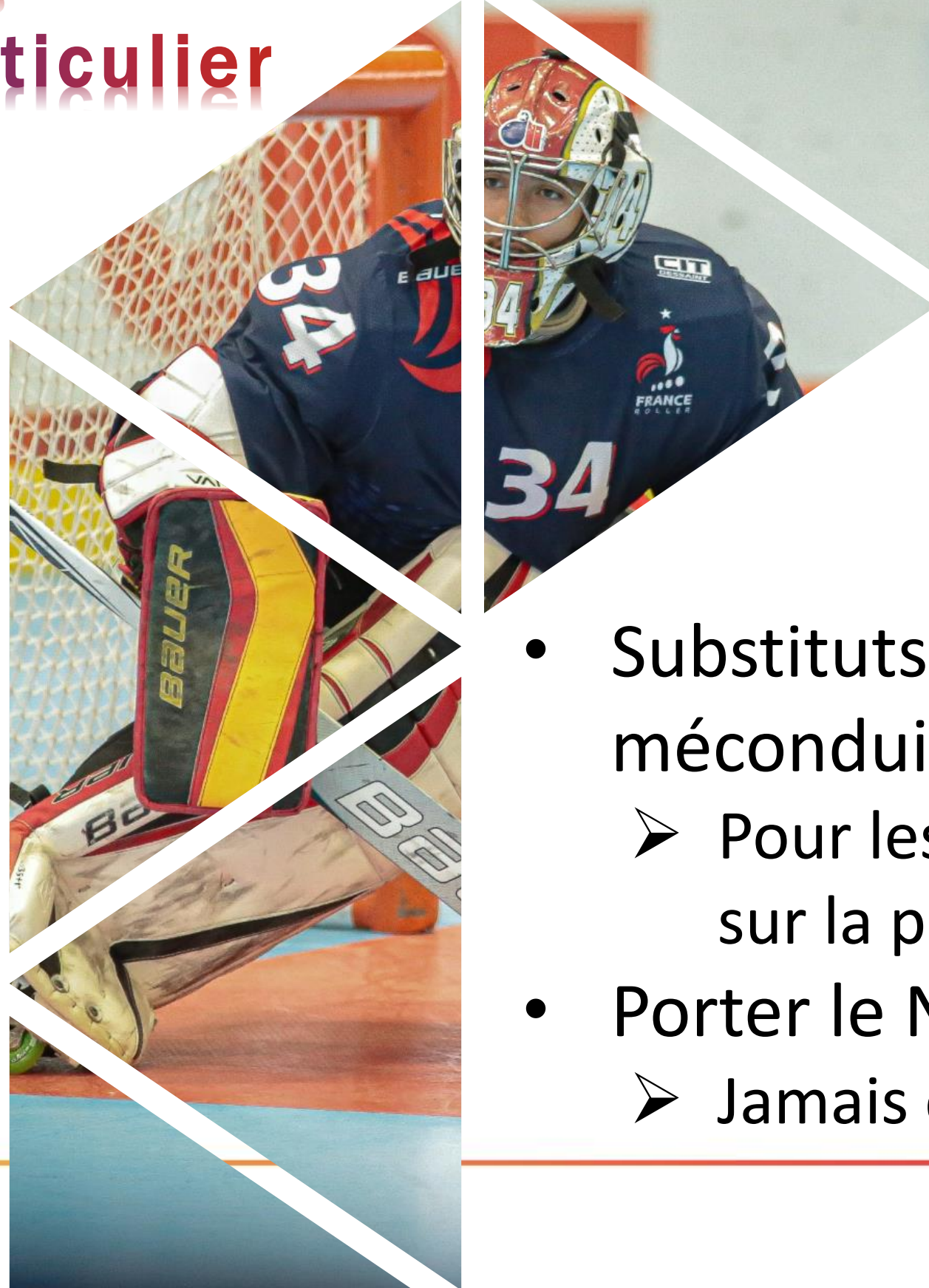
Infraction	Référence	Code
3 pénalités mineures + pénalité ultérieure	10.1.7 A	MEC
3 fautes avec la crosse	10.1.7 B	EXC
1 pénalité majeure	10.1.7 C	EXC
2 pénalités de méconduite	10.1.7 D	EXC
2 MPM dans tournoi	10.1.7 E	MPM
Attitude antisportive	10.1.7 F	PM
Changement de joueurs illégal	10.4.6	ANT
Équipement non conforme	10.4.4	SUR
Retard de jeu pour :	10.4.2	EQU
- Ajustement équipement	10.4.2	JEU
- Règles GDB	10.4.5	JEU
- Refus commencer jeu	10.4.8	JEU
- Déplacement cage	10.4.9	JEU
- Abandon du banc	10.4.10	JEU
- Tomber sur palet	10.4.12	JEU
- Manier palet mains	10.4.13	JEU
- Engagement	9.3.1	JEU
- Maintien palet en mouv.	9.3.6	JEU
- Palet injouable	9.3.7	JEU
Agression aux officiels	10.4.7	
Altercation	10.4.14	BAG
Blessure / tentative	10.4.15	PM
Charge	10.4.16	INC
Charge dans la balustrade	10.4.17	CBA
Charge dans le dos	10.4.18	DOS
Charge avec la crosse	10.4.19	CRO
Crosse haute	10.4.20	HAU
Piquage	10.4.21	PIQ
Cinglage	10.4.22	CIN
Dureté excessive	10.4.23	DUR
Retenir	10.4.24	RET
Accrocher	10.4.25	ACC
Faire trébucher	10.4.26	TRE
Coup de genou	10.4.27	GEN
Coup de coude	10.4.27	COU
Obstruction	10.4.28	OBS
Crosse brisée	10.4.30	BRI
Jet de crosse	10.4.31	JET

Accrocher	Attitude Antisportive	Charge	Charge avec la crosse	Charge contre la balustrade
ACC	ANT	INC	CRO	CBA
Charge dans le dos	Cinglage	Coup de coude	Coup de genou	Crosse haute
DOS	CIN	COU	GEN	HAU
Dureté	Faire trébucher	Méconduite	Méconduite pour le match	Pénalité de match
DUR	TRE	MEC	MPM	PM

- Se référer au tableau des pénalités du Règlement sportif – disp. particulières au Roller Hockey

LES PÉNALITÉS SIMPLES

Cas particulier



PÉNALITÉS AU GARDIEN DE BUT

- Substituts pour les pénalités mineures, majeures et méconduites
 - Pour les 10' : le substitut est un joueur qui était présent sur la piste
- Porter le N° du gardien sur le rapport de match
 - Jamais celui du substitut



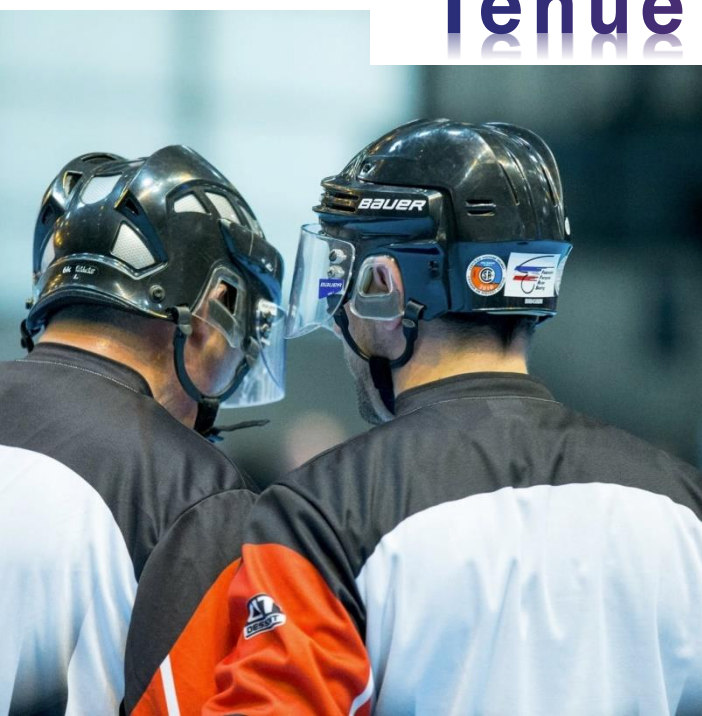


LES PÉNALITÉS SIMPLES



Initiation / Perfectionnement
Tenue de la table de marque

- # Les types
- # Le substitut
- # En cas de doute
- # Le cas particulier du gardien



Réalisation : Alain Rage - oct.2022
Crédits photos : Sami Queslati, David Michel,
Wissam Jaubert, Yohann Labreux

