

**FÉDÉRATION SUISSE INLINE HOCKEY
FEDERAZIONE SVIZZERA INLINE HOCKEY
SCHWEIZERISCHER INLINE HOCKEY VERBAND
SWISS INLINE HOCKEY FEDERATION**

Member of the International Inline Skater Hockey Federation (IISHF)

CASEBOOK

FSIH - SIHV - SIHF

Règlement de jeu (RJ)

Règlement matchs et championnat (RMC)

Règlement des cartes de joueurs et officiels (RCJO)

Etat au 09.06.2026

Table des matières

A. REGLEMENT DE JEU (RJ)

1. LE TERRAIN	9
1.1 SURFACE DE JEU	9
1.2 DIMENSIONS DU TERRAIN	9
1.3 BANDES	9
1.4 PORTES D'ACCÈS AU TERRAIN DE JEU	9
1.5 LIGNES DE MARQUAGE	9
1.6 BANCS DES PÉNALITÉS	9
1.7 TABLE OFFICIELLE	9
1.8 BANCS DES PÉNALITÉS	9
1.9 ÉCLAIRAGE DU TERRAIN	9
1.10 VESTIAIRES	9
1.11 MUSIQUE	9
1.12 DÉROGATIONS	9
2. INFRASTRUCTURES	9
2.1 BUTS	9
2.2 BALLES	9
2.3 ÉQUIPEMENT	9
3. OFFICIELS	9
3.1 CONVOCATION	9
3.2 ARBITRES	9
3.3 OFFICIELS DE TABLE	9
3.4 RESPONSABLE DU BANC DES PÉNALITÉS	9
3.5 JUGES DE BUT	9
3.6 SUPERVISEUR	9
4. ÉQUIPES	9
4.1 LIMITE D'ÂGE	9
4.2 COMPOSITION D'ÉQUIPE	9
4.3 CAPITAINE	9
5. MAILLOT ET ÉQUIPEMENT DES JOUEURS	9
5.1 OBJETS DANGEREUX	9
5.2 MAILLOT DES JOUEURS	9
5.3 NUMÉROS DES JOUEURS	9
5.4 ÉQUIPEMENT DES GARDIENS	9
5.5 ÉQUIPEMENT DES JOUEURS DE CHAMP	10

5.6	CASQUE	10
5.7	PATINS À ROULETTES	10
5.8	CANNES	10
5.9	GANTS	10
5.10	ÉQUIPEMENT NON CONFORME	10
6. COMMENCEMENT DE LA RENCONTRE		10
6.1	ENGAGEMENT	10
7. PÉNALITÉS		13
7.1	GÉNÉRALITÉS	13
7.2	COUP-FRANC	13
7.3	PÉNALITÉ MINEURE (2 MINUTES)	13
7.4	PÉNALITÉ MAJEURE (5 MINUTES).....	13
7.5	PÉNALITÉ DE MÉCONDUITE (CARTON JAUNE = 10 MINUTES)	13
7.6	PÉNALITÉ DE MÉCONDUITE DE MATCH (CARTON ROUGE = 20 MINUTES)	13
7.7	PÉNALITÉ DE MATCH (CARTON ROUGE = 20 MINUTES)	13
7.8	PÉNALITÉ INFLIGÉE AU GARDIEN	14
7.9	PÉNALITÉ NON ÉCOULÉE À LA FIN DU TEMPS RÉGLEMENTAIRE	14
7.10	FIN DE PÉNALITÉ	14
7.11	PENALTY	14
7.12	PÉNALITÉ MULTIPLE	14
7.13	ORDRE DES PÉNALITÉS	14
7.14	PÉNALITÉ DIFFÉRÉE	14
7.15	SANCTIONS DISCIPLINAIRES.....	14
8. RÈGLES DE JEU.....		14
8.1	AJUSTEMENT DE L'ÉQUIPEMENT.....	14
8.2	BALLE NON VISIBLE OU BALLE SUPPLÉMENTAIRE	14
8.3	BALLE HORS DE LA SURFACE DE JEU	14
8.4	BALLE TOUCHÉE PAR L'ARBITRE	14
8.5	BALLE INJOUABLE	14
8.6	CANNE CASSÉE	14
8.7	CANNE LACHÉE	14
8.8	LANCER LA CANNE	14
8.9	FIN DE MATCH PRÉMATURÉE	14
8.10	JOUER À TERRE	14
8.11	FAIR-CHECK	14
8.12	FAUTES	14
8.13	BLOQUER LA BALLE	16
8.14	CAGE DÉPLACÉE	17

8.15	DROITS DU GARDIE	17
8.16	TERRITOIRE DE BUT	17
8.17	MARQUER UN BUT	17
8.18	JOUER LA BALLE AVEC LA MAIN OU LE PIED	17
8.19	QUITTER LE BANC DES JOUEURS OU LE BANC DES PÉNALITÉS	17
8.20	MÉCONDUITE	17
8.21	IMPOSSIBILITÉ DE DÉBUTER OU DE POURSUIVRE LE MATCH	17
8.22	REPRISE D'UN MATCH ARRÊTÉ	17
8.23	CHANGEMENT DE JOUEURS	17
8.24	SAISON RÉGULIÈRE - VAINQUEUR DU MATCH À LA FIN DU TEMPS RÈGLEMENTAIRE	17
8.25	SAISON RÉGULIÈRE - MATCH NUL À LA FIN DU TEMPS RÈGLEMENTAIRE	17
8.26	SÉRIE DE PÉNALTYS	17
8.27	DURÉE DU MATCH	17
8.28	TEMPS-MORTS	17
8.29	COUP DE SIFFLET	17
8.30	JOUEUR BLESSÉ	17
8.31	PARTICIPATION	17
8.32	RESPONSABILITÉ DES CLUBS	17
9.	PROTÈTS ET NORMES DE PROCÉDURE	17
9.1	VALIDITÉ DES DOCUMENTS OFFICIELS	17
9.2	PROTÈTS	17
10.	SIGNES DE L'ARBITRE	17
11.	TERRAIN DE JEU	17
12.	VALIDITÉ	17

B. REGLEMENT MATCHS ET CHAMPIONNAT (RMC)

1.	ACTIVITE SPORTIVE	20
1.1	DEFINITION	20
1.2	HOMOLOGATION DES MATCHS	20
1.3	CONVOCATION DES MATCH	20
1.4	HORAIRE DES MATCHS	20
1.5	RATTRAPAGE DES MATCHS	20
1.6	OBLIGATION DE DISPUTER LES MATCHS	20
1.7	REFUS DE DÉBUTER UN MATCH	20
1.8	REFUS DE POURSUIVRE LA PARTIE	20
1.9	NON PRÉSENTATION SUR LE TERRAIN DE JEU / PRÉSENTATION RETARDÉE	20

1.10	FORFAIT.....	20
1.11	ÉGALITÉ AU CLASSEMENT	20
2.	CHAMPIONNAT	20
2.1	MATCH DE BARRAGE, DE PLAY-OFFS, DE PLAY-OUT OU DE COUPE SUISSE.....	20
2.2	COMPÉTENCE DES DÉPARTEMENTS	20
2.3	INSCRIPTION AU CHAMPIONNAT	20
2.4	RENONCEMENT AU CHAMPIONNAT OU REFUS DE PROMOTION EN LIGUE SUPÉRIEURE	20
2.5	RÉOUVERTURE DES DÉLAIS D'INSCRIPTION.....	20
2.6	CALENDRIER DE CHAMPIONNAT1	20
2.7	SUSPENSION DU CHAMPIONNAT	20
2.8	FRAIS VERSÉS PAR LES CLUBS	20
2.9	RENONCEMENT AVANT LE DÉBUT DU CHAMPIONNAT	20
2.10	RETRAIT OU EXCLUSION APRÈS LE DÉBUT DU CHAMPIONNAT	20
2.11	MOUVEMENT « JEUNE » ET « FÉMININ »	20
2.12	PROCLAMATION DE L'ÉQUIPE CHAMPIONNE DE SUISSE	20
2.13	SWISS SUPERCUP	20
2.14	PROCLAMATION DU MEILLEUR COMPTEUR.....	20
2.15	PARTICIPATION AUX COUPES D'EUROPE	20
3.	MATCHS AMICAUX	20
3.1	MATCH AMICAL OFFICIEL	20
3.2	MATCH AMICAL LIBRE	20
4.	TERRAINS DE JEU.....	20
4.1	HOMOLOGATION DES TERRAINS DE JEU.....	20
4.2	INDISPONIBILITÉ DE LA PISTE DE JEU.....	20
4.3	IRRÉGULARITÉ DU TERRAIN DE JEU	20
4.4	PISTE DE JEU IMPRATICABLE	21
4.5	ORDRE PUBLIC.....	21
4.6	PROTECTION DES ARBITRES.....	21
4.7	SERVICE DE PREMIERS SECOURS	21
5.	FUSION ENTRE DEUX OU PLUSIEURS CLUBS	21
6.	EQUIPES ET JOUEURS	21
6.1	SITUATION DE JOUEURS ENTRE ÉQUIPES DU MÊME CLUB.....	21
6.2	DÉSIGNATION ET DÉNOMINATION.....	21
6.3	FORMATION DES ÉQUIPES	21
6.4	FEUILLE DE MATCH	21
6.5	IDENTIFICATION DES JOUEURS	21
6.6	PRÉSENCE D'UN JOUEUR IRRÉGULIER.....	21

7. OFFICIELS DE MATCH ET OFFICIELS D'ÉQUIPE	21
7.1 DÉFINITION DES OFFICIELS DE MATCH ET DES OFFICIELS D'ÉQUIPE	21
7.2 CHRONOMÉTREUR ET RESPONSABLE DE LA FEUILLE DE MATCH (MARQUEUR)	21
7.3 PERTE DE LA FEUILLE DE MATCH	21
7.4 DÉFAUTS DE CHRONOMÉTRAGE (PANNE)	21
8. SANCTIONS	21
8.1 COMPÉTENCE DISCIPLINAIRE	21
8.2 PÉNALITÉS ET AMENDES	21
8.3 PERTE DU MATCH	21
8.4 DISQUALIFICATION DU TERRAIN DE JEU	21
8.5 VALIDITÉ DE LA DISQUALIFICATION DE LA PISTE	21
8.6 ENTRÉE EN VIGUEUR DE LA DISQUALIFICATION DE LA PISTE	21
8.7 EXÉCUTION DE LA DISQUALIFICATION DE LA PISTE	21
8.8 VALIDITÉ DU MATCH ET POUVOIR DES ORGANES COMPÉTENTS	21
8.9 JOUEUR IRRÉGULIER ET POUVOIR DES ORGANES COMPÉTENTS	21
8.10 DISQUALIFICATION D'UNE PERSONNE EN POSSESSION D'UNE CARTE DE JOUEUR/OFFICIEL D'ÉQUIPE	21
8.11 ENTRÉE EN VIGUEUR DE LA SANCTION	21
8.12 EXÉCUTION DE LA DISQUALIFICATION D'UNE PERSONNE EN POSSESSION D'UNE CARTE DE JOUEUR/OFFICIEL D'ÉQUIPE	21
8.13 DÉCOMPTES DES JOURNÉES DE SUSPENSION RÉSULTANT DE SANCTIONS DISCIPLINAIRES	21
8.14 DROIT DE GRÂCE EN FAVEUR D'UN JOUEUR/OFFICIEL D'ÉQUIPE SUSPENDU	21
8.15 DISQUALIFICATION AU NIVEAU INTERNATIONAL D'UNE PERSONNE EN POSSESSION D'UNE CARTE DE JOUEUR/OFFICIEL D'ÉQUIPE	21
8.16 RENVOI AUX STATUTS FÉDÉRATIFS	21
9. FONCTIONNEMENT DES INSTANCES DISCIPLINAIRES ET JURIDIQUES DE LA FSIH	22
9.1 PROCÉDURE ORDINAIRE	22
9.2 PROCÉDURE POUR LES PROTÊTS DURANT LES PLAY-OFFS ET LES PLAY-OUT	22
10. NORMES GÉNÉRALES DES PROTÊTS, RECOURS ET AMENDES	22
10.1 PROTÊTS	22
10.2 RECOURS	22
10.3 AMENDES	22
11. CLUBS ÉTRANGERS	22
12. DIVERS	22
12.1 CHALLENGE ET PRIX	22
12.2 RÉSERVE DE MODIFICATIONS	22
12.3 VALIDITÉ	22

C. REGLEMENT DES CARTES DE JOUEURS ET OFFICIELS (RCJO)

1. DISPOSITIONS GENERALES.....	26
2. DUREE DE VALIDITE.....	26
3. ENGAGEMENT.....	26
4. DEMANDE D'OCTROI DE CARTE DE JOUEUR/OFFICIEL D'EQUIPE.....	26
5. RENOUELEMENT DES CARTES DE JOUEURS/OFFICIELS D'EQUIPE AVANT LE DEBUT DE LA SAISON.....	26
6. NOUVELLE CARTE DE JOUEUR/OFFICIEL D'EQUIPE	26
7. CARTE DE JOUEUR B	26
8. CARTE DE JOUEUR C	26
9. TRANSFERT DE CARTE DE JOUEUR/OFFICIEL D'EQUIPE	26
10. TRANSFERT EN COURS DE SAISON (JUSQU'AU 30 MAI).....	26
11. CATEGORIE SENIOR ET VETERAN	26
12. REQUALIFICATION (JUSQU'AU 30 MAI)	26
13. CHANGEMENT DE CATEGORIE.....	26
14. FONCTION D'OFFICIEL D'EQUIPE DANS UN AUTRE CLUB.....	26
15. JOUEURS SUISSSES ET ETRANGERS.....	26
16. VALIDITE	26

A. REGLEMENT DE JEU (RJ)



1. LE TERRAIN

- 1.1 SURFACE DE JEU
- 1.2 DIMENSIONS DU TERRAIN
- 1.3 BANDES
- 1.4 PORTES D'ACCÈS AU TERRAIN DE JEU
- 1.5 LIGNES DE MARQUAGE
- 1.6 BANC DES
- 1.7 TABLE OFFICIELLE
- 1.8 BANCS DES PÉNALITÉS
- 1.9 ÉCLAIRAGE DU
- 1.10 VESTIAIRES
- 1.11 MUSIQUE
- 1.12 DÉROGATIONS

2. INFRASTRUCTURES

- 2.1 BUTS
- 2.2 BALLES
- 2.3 ÉQUIPEMENT

3. OFFICIELS

- 3.1 CONVOCATION
- 3.2 ARBITRES
- 3.3 OFFICIELS DE TABLE
- 3.4 RESPONSABLE DU BANC DES PÉNALITÉS
- 3.5 JUGES DE BUT
- 3.6 SUPERVISEUR

4. ÉQUIPES

- 4.1 LIMITE D'ÂGE

4.2 COMPOSITION D'ÉQUIPE

4.2.1 Composition d'équipe

Validé - 24.02.2024

Situation art. 4.2.1 A	Réponse
L'équipe A compte 5 officiels (maximum). Un seul officiel est âgé de plus de 18 ans.	C'est acceptable. Cependant, si l'officiel d'équipe, âgé de plus de 18 ans, est expulsé du terrain ou ne peut plus être présent pour une autre raison, le match doit être interrompu. Voir la règle 4.2.5.

5. MAILLOT ET ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

5.1 OBJETS DANGEREUX

5.2 MAILLOTS DES JOUEURS

5.2.3 Maillot des joueurs

Validé : 13.01.2026


Situation 5.2.3 A Couleur de maillots similaires	Réponse
<p>Il la couleur du maillot de l'équipe recevante ne correspond pas à celle indiquée sur la feuille de composition. L'équipe visiteuse porte le maillot correct.</p>	<p>Dans ce cas, c'est à l'équipe recevante de changer de maillot.</p>

5.3 NUMÉROS DES JOUEURS


5.4 ÉQUIPEMENT DES GARDIENS

5.8 ÉQUIPEMENT DES GARDIENS


Validé - 06.12.2025

Situation 5.4.3 A	Réponse
<p>Le gardien qui est équipé d'un masque n'a pas besoin de bavette supplémentaire. La partie allongée qui se trouve sous la grille fait office de protège gorge. Dans ce cas, le gardien ne doit pas s'équiper d'une bavette.</p>	


Validé - 06.12.2025

Situation 5.4.3 B	Réponse
<p>Le gardien qui est équipé d'un casque de street hockey ou d'unihockey qui ne dispose d'une partie allongée sous la grille doit obligatoirement s'équiper d'une bavette. La bavette doit pendre sous le casque. Le gardien qui, dans ce cas, n'est pas équipé d'une bavette ne peut pas participer au jeu.</p>	

Validé - 06.12.2025

Situation 5.4.3 C	Réponse
<p>Le gardien qui est équipé d'un casque de joueur avec une grille ou une visière complète doit obligatoirement s'équiper d'une bavette. La bavette doit pendre sous le casque. Le gardien qui, dans ce cas, n'est pas équipé d'une bavette ne peut pas participer au jeu.</p>	

Validé - 06.12.2025

Situation 5.4.3 D	Réponse
<p>Le gardien doit être équipé d'un protège cou standard ou d'un protège cou intégré à un haut du corps ou à une autre partie de l'équipement. Le gardien qui n'est pas équipé d'un protège cou ne peut pas participer au jeu.</p>	<p>Protège-gorge</p>  <p>Protège-cou intégré à un haut du corps</p> 

5.5 ÉQUIPEMENT DES JOUEURS DE CHAMP


5.6 CASQUE

5.7 PATINS À ROULETTES

5.8 CANNES

5.8.1 Modification de la palette

Validé : 27.06.2024

Situation art. 5.8.1 A	Réponse
<p>Un joueur (joueur ou gardien) utilise un « Wrap Around Blade Protector » (protection de la palette de la canne).</p>	<p>Ceci est autorisé selon décision de l'assemblée générale extraordinaire du 27.06.2024 de la FSIH.</p> 

5.9 GANTS

5.10 ÉQUIPEMENT NON CONFORME

6. COMMENCEMENT DE LA RENCONTRE

6.1 ENGAGEMENTS

6.1.1 Comment définir le lieu de l'engagement

Validé - 24.02.2024

Situation art. 6.1.1 A	Réponse
L'équipe A marque un but. Le joueur B30 lors de la célébration du but donne un coup de poing au joueur A15. Où a lieu le prochain engagement ?	L'engagement a lieu au centre du terrain. L'art. 6.1.1 RJ est applicable à la place de l'art. 7.14 RJ

Validé - 24.02.2024

Situation art. 6.1.1 B	Réponse
L'arbitre 1 prononce une pénalité contre l'équipe A pour un surnombre. Après concertation avec l'arbitre 2, il s'avère qu'il n'y avait à aucun moment une situation de surnombre sur le terrain. La sanction est donc annulée. Où aura lieu le prochain engagement ?	L'engagement a lieu au milieu du terrain. Lors d'une décision annulée des arbitres selon l'art. 6.1.1 RJ

Validé - 24.02.2024

Situation art. 6.1.1 C	Réponse
L'arbitre 1 interrompt le jeu parce que le gardien de but B bloque la balle. Il s'avère ensuite que la balle n'était pas bloquée, mais qu'il se trouvait à côté du but. Où aura lieu le prochain engagement ?	La mise au jeu a lieu près du but B. Comme l'arbitre 1 n'a pas vu la balle, il est légitime d'interrompre le jeu. Il ne s'agit pas d'une erreur d'arbitrage selon la règle 6.1.1.

6.1.3 Position des joueurs lors de la mise en jeu

Validé - 24.02.2024

Situation 6.1.3 A	Réponse
Le joueur B24 positionne sa palette au bon endroit. La palette de la canne ne touche le terrain que par sa pointe et est vertical par rapport au sol.	Le joueur concerné doit être averti oralement qu'il doit positionner sa palette à l'horizontale. S'il n'obtempère pas, il doit être remplacé par un autre joueur. Le joueur qui vient en remplacement doit être informé de la nécessité d'adopter une position correcte avant quand il se présente pour faire l'engagement. S'il ne s'exécute pas correctement, il sera sanctionné par une pénalité mineure de méconduite selon l'art. 6.1 RJ.

Validé - 24.02.2024

Situation art. 6.1.3 B	Réponse
Le joueur A10 arrive pour l'engagement. Avant de prendre sa position pour l'engagement, il réclame à l'arbitre que l'adversaire B14 n'a pas pris une position correcte.	Indépendamment du fait de la position du joueur adverse (correct ou non), le joueur réclamant doit être remplacé par un autre joueur. Les art. 6.1.3 et 6.1.7 RJ servent de base.

Validé - 24.02.2024

Situation art. 6.1.3 C	Réponse
Le joueur A10 arrive à la mise en jeu, prend une position correcte et, ensuite, réclame à l'arbitre que le joueur adverse B14 n'a pas une position correcte.	Si la position du joueur B14 n'est pas correcte, elle doit être corrigée. En cas de non-respect, le joueur concerné doit être remplacé par un coéquipier conformément à l'art. 6.1.3 RJ. Si la position du joueur B14 est correcte, le joueur A10 doit être remplacé par un coéquipier conformément à l'art 6.1.7 RJ.

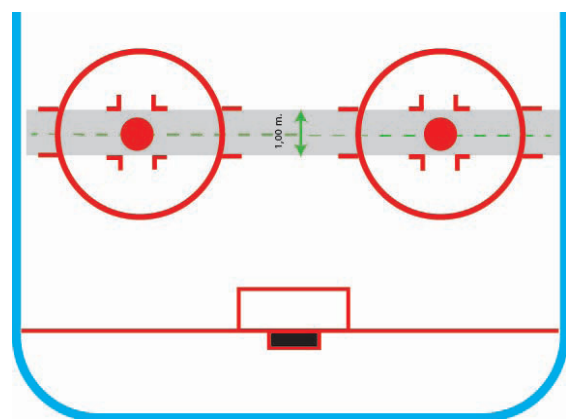
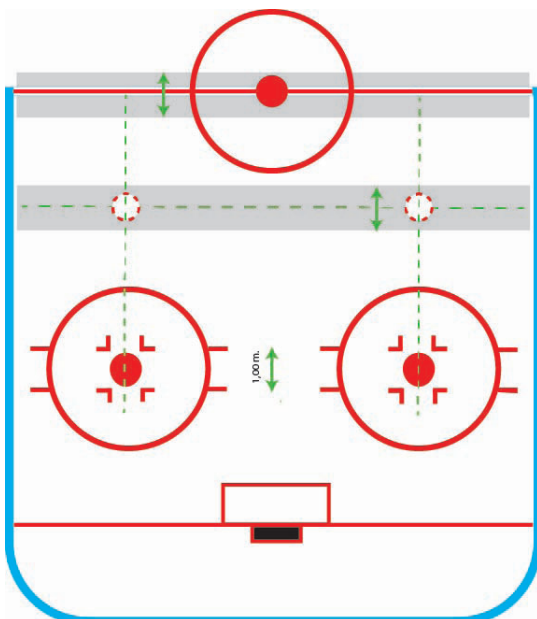
Validé - 24.02.2024

Situation 6.1.3 D	Réponse
Les joueurs A24 et B17 sont prêts à jouer l'engagement sur le point central. En raison de l'absence de marquage, ils essaient tous les deux de tirer le meilleur parti possible. Ils se touchent mutuellement avec leurs casques au-dessus du point d'engagement.	Dans cette situation, il n'est pas possible pour l'arbitre d'effectuer la mise en jeu sans prendre de risque. L'espace au-dessus du point d'engagement (40 cm) revient donc à l'arbitre. Si les joueurs refusent de laisser l'espace nécessaire à l'arbitre, ils doivent être remplacés par un autre joueur (art. 6.1 RJ)

6.1.4 Position des patins/joueurs lors de l'engagement

Validé - 24.02.2024

Situation 6.1.4 A	Réponse
Les équipes se placent à un point d'engagement pour la mise en jeu. Les joueurs A24 et B17 se tiennent prêts pour l'engagement au point central. En raison de l'absence de repères, ils essaient tous les deux de prendre un avantage. Pour cela, ils se dirigent vers la ligne imaginaire qui passe par les points d'engagement.	Les joueurs doivent se placer derrière la ligne imaginaire des équerres des patins et non sur la ligne imaginaire passant au centre des points d'engagement. Le conflit avec l'art. 6.1.6 RJ, peut être justifié, par l'absence de marquage sur les cercles de mise en jeu.



Validé - 24.02.2024

Situation 6.1.4 B	Réponse
Les équipes se placent au point d'engagement central pour une mise en jeu. Les joueurs qui se sont placés sur la ligne médiane en dehors du cercle d'engagement se touchent légèrement. Toutefois, ils ne pénètrent pas dans la zone adverse.	En raison de l'absence de marquage des patins, les joueurs peuvent se placer sur la ligne imaginaire du centre du point d'engagement. Le contact physique doit cependant être minimal, sinon des sanctions selon la règle 6.1.7 doivent être appliquées.

Validé - 24.02.2024

Situation 6.1.4 C	Réponse
Les équipes se placent près d'un point d'engagement pour une mise en jeu. A l'exception du joueur de l'équipe B qui procède à l'engagement, tous les autres joueurs sont en mouvement. L'équipe B s'est entraînée de cette manière et espère obtenir un avantage de vitesse sur l'équipe A.	Les joueurs qui ne procèdent pas à l'engagement ont le droit d'être en mouvement tant qu'ils restent dans leur camp.

6.1.5 Exécuter la mise en jeu

Validé - 24.02.2024

Situation 6.1.5 A	Réponse
Les équipes se placent au point d'engagement pour une mise en jeu. Les joueurs A14 et B25 se tiennent prêts au point de mise en jeu. Au moment où l'arbitre lance la balle d'environ 60 cm de haut, le joueur A14 fait déjà un mouvement de rame depuis le haut, mais ne joue la balle que lorsque celle-ci touche le sol.	Par ce mouvement précoce, A14 se procure un avantage injustifié. Le joueur doit essayer de jouer la balle juste avant que la balle touche le sol. Un autre argument à tenir compte est la pénétration de l'espace au-dessus du point d'engagement, ce qui représente un danger pour l'arbitre doivent être sanctionnés selon l'art 6.1 RJ

Validé - 24.02.2024

Situation 6.1.5 B	Réponse
Les équipes se placent au point d'engagement. Les joueurs A20 et B11 se tiennent prêts au point d'engagement. Lorsque la balle touche le sol et peut être jouée, B11 frappe la palette de A20. A20 ne peut pas jouer la balle.	Il faut laisser l'avantage et si l'équipe A prend possession de la balle, le jeu se poursuit. Si c'est l'équipe B qui s'empare de la balle, le jeu doit être interrompu. L'engagement doit être répété et le joueur B11 doit être remplacé par un de ses coéquipiers. S'il y a un contact entre les palettes de canne et qu'il est évident que les deux joueurs ont essayé de jouer la balle, le jeu se poursuit normalement.

Validé - 24.02.2024

Situation 6.1.5 C	Réponse
Les équipes se placent à un point d'engagement pour une mise en jeu. Les joueurs A18 et B29 se tiennent prêts au point de mise en jeu. Le joueur A18 lors de l'engagement essaie de jouer la balle avec son patin.	Il faut attendre de voir si l'équipe B prend possession de la balle. Si oui, laisser jouer et accorder l'avantage. Si non, le jeu doit être interrompu. La mise en jeu doit être répétée et le joueur A18 doit être remplacé.

6.1.6 Maintenir la distance avec les joueurs qui font l'engagement

Validé - 24.02.2024

Situation 6.1.6 A	Réponse
Les équipes se placent au point d'engagement central. 2 joueurs, qui se trouvent à l'extérieur du cercle d'engagement, ont leurs cannes à l'intérieur du cercle afin de pouvoir jouer plus rapidement la balle.	Les joueurs concernés en raison de l'absence de marquage des patins, peuvent se placer sur la ligne imaginaire du point central. Le contact physique doit cependant être léger, sinon des sanctions selon la règle 6.1.7 doivent être appliquées.

6.1.7 Intimidation et contact physique lors de la mise en jeu

Validé - 24.02.2024

Situation 6.1.7 A	Réponse
Les équipes se placent au point d'engagement central pour un engagement. Sur le côté gauche du cercle d'engagement, les joueurs A4 et B7 se font face. B7 se trouve 10 cm dans la zone de l'équipe A. Le joueur B7 repousse A4 dans sa moitié de terrain.	Les deux joueurs qui veulent effectuer la mise en jeu l'engagement, en raison de l'absence des équerres pour les patins, peuvent se placer sur la ligne imaginaire du point central de la place. Le contact physique doit être minimal, sinon des sanctions selon l'art. 6.1.7 RJ doivent être appliquées.

7. PÉNALITÉS

7.1 GÉNÉRALITÉS

7.2 COUP-FRANC

7.3 PÉNALITÉ MINEURE (2 MINUTES)

Validé - 25.02.2026

Situation 7.3.3 But marqué en supériorité numérique	Réponse
L'équipe A marque un but en supériorité numérique. L'équipe B a plusieurs joueurs sur le banc des pénalités. Quelle pénalité doit être annulée ?	<p>Le principe applicable est que la première pénalité infligée doit être annulée. Si cela est en contradiction avec le temps restant des pénalités en cours (notamment dans les cas où un joueur a reçu une pénalité de 2' + 2'), la pénalité avec le plus petit temps restant doit être annulée (exception : pénalité majeure).</p> <p>Exemple :</p> <p>Pénalité contre Equipe A :</p> <p>#27 à 7'00" - 2' + 2'</p> <p>#89 à 8'30" - 2'</p> <p>But Equipe B à 9'30"</p> <p>#27 solde pénalité: 1'30"</p> <p>#89 solde pénalité: 1'00"</p> <p>Décision</p> <p>Le joueur N° 89 qui rentre</p>

7.4 PÉNALITÉ MAJEURE (5 MINUTES)

7.5 PÉNALITÉ DE MÉCONDUITE (CARTON JAUNE = 10 MINUTES)

7.6 PÉNALITÉ DE MÉCONDUITE DE MATCH (CARTON ROUGE = 20 MINUTES)

Validé - 25.02.2026

Situation 7.6.2 A Joueur expulsé	Réponse
Le joueur B44, qui a reçu une pénalité de méconduite pour le match (PMM) lors du 2e tiers, souhaite participer au « shake-hands » après la fin du match.	Il doit être informé qu'il n'est pas autorisé à participer au « shake-hands ». Il ne peut revenir dans la zone de la surface de jeu qu'après que tous les joueurs adverses ont quitté cette zone. Si le joueur concerné ne respecte pas cette instruction, cela doit être mentionné dans le rapport de l'arbitre.

7.7 PÉNALITÉ DE MATCH (CARTON ROUGE = 20 MINUTES)

Validé - 06.12.2026

Situation 7.7 Pénalité de match abrogée	Réponse
La pénalité de match (Code O) a été abrogée et n'existe plus depuis l'assemblée générale du 06.12.2025.	Elle a été remplacée par la pénalité de méconduite de match (Code Z).

7.8 PÉNALITÉ INFLIGÉE AU GARDIEN

7.9 PÉNALITÉ NON ÉCOULÉE À LA FIN DU TEMPS RÉGLEMENTAIRE

7.10 FIN DE PÉNALITÉ

7.11 PENALTY

7.12 PÉNALITÉ MULTIPLE

7.13 ORDRE DES PÉNALITÉS

7.14 PÉNALITÉ DIFFÉRÉE

7.15 SANCTIONS DISCIPLINAIRES

8. RÈGLES DE JEU

8.1 AJUSTEMENT DE L'ÉQUIPEMENT

8.2 BALLE NON VISIBLE OU BALLE SUPPLÉMENTAIRE

8.3 BALLE HORS DE LA SURFACE DE JEU

8.4 BALLE TOUCHÉE PAR L'ARBITRE

8.5 BALLE INJOUABLE

8.6 CANNE CASSÉE

8.7 CANNE

8.8 LANCER LA CANNE

- 8.9 FIN DE MATCH PRÉMATURÉE
- 8.10 JOUER À TERRE
- 8.11 FAIR-CHECK
- 8.12 FAUTES
 - 8.12.1 OBSTRUCTION
 - 8.12.2 CHARGE INCORRECTE
 - 8.12.3 FRAPPER BRUTALISER
 - 8.12.4 CHARGE AVEC LA CROSSE
 - 8.12.5 RETENIR
 - 8.12.6 PIQUAGE
 - 8.12.7 COUP DE CROSSE
 - 8.12.8 FAIRE TREBUCHER
 - 8.12.9 ACCROCHER
 - 8.12.10 COUP DE COUDE
 - 8.12.11 CHARGE DANS LE DOS
 - 8.12.12 CHARGE CONTRE LA BANDE
 - 8.12.13 HARPONER AVEC LE BOUT DU MANCHE
 - 8.12.14 COUP DE GENOU
 - 8.12.15 COUP DE TETE
 - 8.12.16 CHARGE CONTRE LA TETE OU LA NUQUE
 - 8.12.17 COUP DE PIED
 - 8.12.18 PLONGEON ET SIMULATION

8.12.19 CROSSE HAUTE

Validé - 24.02.2024

Situation 8.12.19A définition de la HUP (Hockey Usual Position = Position normale de jeu)	Réponse
L'application de la règle de la crosse haute est sou- vent aussi liée à la HUP du joueur concerné. La HUP décrit la position d'un joueur/gardien de but, qui peut varier selon la situation.	<p>Un joueur qui se déplace rapidement vers l'avant adopte une position penchée vers l'avant. Ses épaules sont donc nettement plus basses que lorsqu'il se tient debout. Un joueur qui ne bouge pas peut également être penché vers l'avant lors d'une mise en jeu ou d'un combat de position à la bande ou devant le but. Dans ces cas, comme la position a été prise au début de l'action, et le joueur est considéré en position HUP. Le joueur fauteur doit donc être sanctionné.</p> <p>Un gardien de but peut également être en posi- tion de « papillon ». La HUP est appliquée si cette position a été prise par le gardien au début de l'action. En revanche, un gardien touché qui change de position juste avant le contact n'est pas en situation de HUP. Il en va de même pour un gardien de but qui passe d'une position debout à la position « papillon » au moment du contact.</p>

Validé - 24.02.2024

Situation 8.12.19 B Tentative de jouer la balle	Réponse
Un joueur essaie de jouer la balle, qui se trouve plus haut que ses épaules, mais manque de peu la balle.	Une tentative est considérée comme réussie que si la balle a été touchée/déviée par le joueur qui veut la jouer. Après le contact, il convient de respecter la règle de l'avantage.

Validé - 24.02.2024

Situation 8.12.19 C Tentative de marquer/d'empêcher un but	Réponse
Un joueur essaie de marquer/d'empêcher un but avec une canne haute.	La hauteur à laquelle la balle a été touchée est déterminante. Un but est valable s'il est à la même hauteur ou plus bas que la barre transversale. La taille du corps n'est pas déterminante. La même interprétation s'applique pour empêcher de marquer un but.

Validé - 24.02.2024

Situation 8.12.19 D Contact avec un adversaire	Réponse
Un joueur touche un adversaire avec une canne haute.	C'est la hauteur des épaules du joueur touché, en tenant compte de la HUP, qui est déterminante. La taille du joueur touché n'est pas importante.

Validé - 24.02.2024

Situation 8.12.19 E Blessure d'un adversaire avec une canne haute	Réponse
Un joueur est blessé par une canne haute.	La hauteur des épaules du joueur touché, en tenant compte de la HUP, est déterminante. S'il n'y a pas d'agressivité de la part du joueur qui a manqué et que le contact est dû au hasard ou à un 'accident', la faute doit être sanctionnée par une pénalité majeure et ne pas donner 5' + pénalité de méconduite de matc (Code Z).

Validé - 24.02.2024

Situation 8.12.19 F Jouer la balle avec le gant qui tient une canne haute	Réponse
Un joueur qui tient sa canne et joue la balle avec le gant qui tient sa canne.	Dans ce cas, la règle 8.18.1 s'applique, qui définit que le gant tenant le manche fait partie de la canne. Ce sont les épaules du joueur qui touche qui sont déterminantes. Dans le cas d'un tir au but ou d'un dégagement devant le but, c'est la hauteur de la barre transversale du but qui fait foi.

		Validé - 24.02.2024
Situation 8.12.19 G Le gardien dévie une balle haute avec l'extrémité de sa crosse/sa main de crosse lors d'un arrêt de tir.	Réponse	
Le gardien de but dévie une balle en l'air avec l'extrémité de sa canne ou le «biscuit» en tenant sa canne. Le gardien arrête un tir au but avec l'extrémité de sa canne au-dessus de la barre transversale. Un coéquipier reprend la balle.	Un mouvement de défense du gardien est correct et il n'y a pas lieu de décider de jouer la balle avec une canne haute. Il en va de même si le gardien repousse la balle au-dessus de la barre transversale avec la main qui tient la canne. En cas d'un tir ou de passe volontaire avec la canne, les mêmes règles que pour les joueurs s'appliquent.	

		Validé - 24.02.2024
Situation 8.12.19H Jouer une balle en l'air avec une occasion réelle de but	Réponse	
Un joueur en défense dégage une balle, qui est au-dessus de la barre transversale du but, et qui probablement allait dans un but.	La règle de l'introduction de l'art 8.12 s'applique, selon laquelle un penalty doit être accordé si une occasion de but manifeste est annulée. En l'absence du gardien de but, aussi seul un penalty doit être donné.	

- 8.13 BLOQUER LA BALLE
- 8.14 CAGE DÉPLACÉE
- 8.15 DROITS DU GARDIE
- 8.16 TERRITOIRE DE BUT
- 8.17 MARQUER UN BUT
- 8.18 JOUER LA BALLE AVEC LA MAIN OU LE PIED
- 8.19 QUITTER LE BANC DES JOUEURS OU LE BANC DES PÉNALITÉS

8.20 MECONDUITE

		Validé : 13.01.2026
Situation art. 8.20 A Comportements antisportifs	Réponse	
Les propos ou les gestes antisportifs de la part des joueurs ou des officiels d'équipe à l'encontre des arbitres. Exemple : « Ouvre les yeux ! » L'entraîneur brandit le bras en signe de protestation.	Un avertissement verbal unique est donné à l'équipe. En cas de récidive, une pénalité mineure de méconduite est prononcée à l'encontre des joueurs ou des officiels de l'équipe concernés.	

		Validé : 13.01.2026
Situation art. 8.20 B Insultes joueurs - arbitres	Réponse	
« Insultes simples » de la part des joueurs ou des officiels d'équipe à l'encontre des arbitres.	Une pénalité mineure de méconduite est prononcée à l'encontre du joueur ou de l'officiel d'équipe concerné.	

Validé : 13.01.2026

Situation art. 8.20 C Insultes graves (racismes, ...)	Réponse
Menaces et insultes graves (humiliantes, à caractère sexuel ou racistes) de la part de joueurs ou d'officiels d'équipe à l'encontre des arbitres ou d'autres joueurs.	Une pénalité de méconduite de match (code Z) et une pénalité majeure de méconduite (code V5) doivent être infligées au joueur ou officiel d'équipe concerné.

Validé : 13.01.2026

Situation art. 8.20 D Comportement antisportif entre joueurs	Réponse
Les propos et gestes antisportifs, ainsi que les insultes simples entre joueurs, qui ne sont pas directement liés à un différent et qui visent uniquement à provoquer l'adversaire.	Un avertissement verbal unique est donné à l'équipe. En cas de récidive, une pénalité de méconduite est prononcée à l'encontre des joueurs ou des officiels d'équipe concernés.

Validé : 13.01.2026

Situation art. 8.20 E Insultes répétées/comportement antisportif dans la même situation de jeu	Réponse
Une pénalité est infligée au joueur A14 pour avoir fait trébucher un adversaire. Le joueur A14 a alors traité l'arbitre "d'aveugle". En entrant dans le banc des pénalités, le joueur A14 a frappé la bande avec sa canne en signe de protestation.	Le joueur concerné doit être sanctionné d'une pénalité pour faire trébucher (2'), d'une pénalité mineure de méconduite (2') pour insultes et d'une pénalité de méconduite (10').

Validé : 13.01.2026

Situation art. 8.20 F Insultes répétées/comportements antisportifs dans une situation de jeu différentes	Réponse
Le joueur B55 purge une pénalité mineure de méconduite (2'). 30 secondes avant la fin de la pénalité, B55 insulte depuis le banc des pénalités.	Une pénalité mineure de méconduite (2') doit être infligée au joueur concerné pour insulte. Comme le temps de jeu est de 1'30" plus tard, il ne s'agit pas de la même situation de jeu. Si le temps de jeu n'avait pas évolué, on aurait dû lui donner une pénalité de méconduite (10') au lieu des 2'.

Validé : 13.01.2026

Situation art. 8.20.11 A Arrêt immédiat de jouer	Réponse
L'arbitre arrête le jeu. 5 secondes après l'arrêt de jeu, le joueur A tire violemment la balle dans les spectateurs, sur le banc des joueurs ou dans les bancs de pénalité.	Le joueur qui a tiré doit être sanctionné par 2' de méconduite et d'une pénalité de méconduite de match (code Z).

- 8.21 IMPOSSIBILITÉ DE DÉBUTER OU DE POURSUIVRE LE MATCH
- 8.22 REPRISE D'UN MATCH ARRÊTÉ
- 8.23 CHANGEMENT DE JOUEURS
- 8.24 SAISON RÉGULIÈRE - VAINQUEUR DU MATCH À LA FIN DU TEMPS RÉGLEMENTAIRE

8.25 SAISON RÉGULIÈRE - MATCH NUL À LA FIN DU TEMPS RÉGLEMENTAIRE

8.26 SÉRIE DE PÉNALTYS

8.27 DURÉE DU MATCH

Validé - 13.01.2026

Situation 8.27.1 A Passer d'une différence de 15 buts à une différence de 14 buts	Réponse
L'équipe A marque le 15:0 à 34:05, l'équipe B marque le 15:1 à 35:22.	Le match se poursuit malgré la différence de 14 buts en «temps continu».

Validé - 13.01.2026

Situation 8.27.1 B Pénalité à chaque équipe	Réponse
L'équipe B mène avec plus de 15 buts d'écart. Les équipes ont reçu des pénalités à des moments différents. 41:00, 2' équipe A, 41:30, 2' équipe B.	Le match se joue en "temps continu" de 41:30 à 43:00, car il n'y a pas de situation d'infériorité numérique sur le terrain. De 43:00 à 43:30, le match se joue en "temps arrêté".

Validé - 13.01.2026

Situation 8.27.7 A Changement de côté dans le dernier tiers sur terrain extérieur ou terrain couvert	Réponse
L'équipe A marque un but à 50:02 alors que le changement de côté n'a pas eu lieu à 50:00.	Le but est annulé. Le changement de côté est effectué et le match reprend à 50:00.

Validé - 13.01.2026

Situation 8.27.7 B Pénalité lors d'un changement de côté manqué	Réponse
Le joueur A12 donne un coup de crosse à son adversaire à 50:02. Le changement de côté à 50:00 n'a pas eu lieu.	La pénalité doit être prononcée. Elle commence à 50:00. Le changement de côté doit être effectué à cette occasion.

8.28 TEMPS-MORTS

8.29 COUP DE SIFFLET

8.30 JOUEUR BLESSÉ

8.31 PARTICIPATION

8.32 RESPONSABILITÉ DES CLUBS

9. PROTÊTS ET NORMES DE PROCÉDURE

9.1 VALIDITÉ DES DOCUMENTS OFFICIELS

9.2 PROTÊTS

10. SIGNES DE L'ARBITRE

11. TERRAIN DE JEU

12. VALIDITÉ

B. REGLEMENT MATCHS ET CHAMPIONNAT (RMC)



1. ACTIVITE SPORTIVE

- 1.1 DEFINITION
- 1.2 HOMOLOGATION DES MATCHS
- 1.3 CONVOCATION DES MATCH
- 1.4 HORAIRE DES MATCHS
- 1.5 RATTRAPAGE DES MATCHS
- 1.6 OBLIGATION DE DISPUTER LES MATCHS
- 1.7 REFUS DE DÉBUTER UN MATCH
- 1.8 REFUS DE POURSUIVRE LA PARTIE
- 1.9 NON PRÉSENTATION SUR LE TERRAIN DE JEU / PRÉSENTATION RETARDÉE
- 1.10 FORFAIT
- 1.11 EGALITÉ AU CLASSEMENT

2. CHAMPIONNAT

- 2.1 MATCH DE BARRAGE, DE PLAY-OFFS, DE PLAY-OUT OU DE COUPE SUISSE
- 2.2 COMPÉTENCE DES DÉPARTEMENTS
- 2.3 INSCRIPTION AU CHAMPIONNAT
- 2.4 RENONCEMENT AU CHAMPIONNAT OU REFUS DE PROMOTION EN LIGUE SUPÉRIEURE
- 2.5 RÉOUVERTURE DES DÉLAIS D'INSCRIPTION
- 2.6 CALENDRIER DE CHAMPIONNAT1
- 2.7 SUSPENSION DU CHAMPIONNAT
- 2.8 FRAIS VERSÉS PAR LES CLUBS
- 2.9 RENONCEMENT AVANT LE DÉBUT DU CHAMPIONNAT
- 2.10 RETRAIT OU EXCLUSION APRÈS LE DÉBUT DU CHAMPIONNAT
- 2.11 MOUVEMENT « JEUNE » ET « FÉMININ »
- 2.12 PROCLAMATION DE L'ÉQUIPE CHAMPIONNE DE SUISSE
- 2.13 SWISS SUPERCUP
- 2.14 PROCLAMATION DU MEILLEUR COMPTEUR
- 2.15 PARTICIPATION AUX COUPES D'EUROPE

3. MATCHS AMICAUX

- 3.1 MATCH AMICAL OFFICIEL
- 3.2 MATCH AMICAL LIBRE

4. TERRAINS DE JEU

- 4.1 HOMOLOGATION DES TERRAINS DE JEU
- 4.2 INDISPONIBILITÉ DE LA PISTE DE JEU
- 4.3 IRRÉGULARITÉ DU TERRAIN DE JEU

- 4.4 PISTE DE JEU IMPRATICABLE
- 4.5 ORDRE PUBLIC
- 4.6 PROTECTION DES ARBITRES
- 4.7 SERVICE DE PREMIERS SECOURS

5. FUSION ENTRE DEUX OU PLUSIEURS CLUBS

6. EQUIPES ET JOUEURS

- 6.1 SITUATION DE JOUEURS ENTRE ÉQUIPES DU MÊME CLUB
- 6.2 DÉSIGNATION ET DÉNOMINATION
- 6.3 FORMATION DES ÉQUIPES
- 6.4 FEUILLE DE MATCH
- 6.5 IDENTIFICATION DES JOUEURS
- 6.6 PRÉSENCE D'UN JOUEUR IRRÉGULIER

7. OFFICIELS DE MATCH ET OFFICIELS D'ÉQUIPE

- 7.1 DÉFINITION DES OFFICIELS DE MATCH ET DES OFFICIELS D'ÉQUIPE
- 7.2 CHRONOMÉTREUR ET RESPONSABLE DE LA FEUILLE DE MATCH (MARQUEUR)
- 7.3 PERTE DE LA FEUILLE DE MATCH
- 7.4 DÉFAUTS DE CHRONOMÉTRAGE (PANNE)

8. SANCTIONS

- 8.1 COMPÉTENCE DISCIPLINAIRE
- 8.2 PÉNALITÉS ET AMENDES
- 8.3 PERTE DU MATCH
- 8.4 DISQUALIFICATION DU TERRAIN DE JEU
- 8.5 VALIDITÉ DE LA DISQUALIFICATION DE LA PISTE
- 8.6 ENTRÉE EN VIGUEUR DE LA DISQUALIFICATION DE LA PISTE
- 8.7 EXÉCUTION DE LA DISQUALIFICATION DE LA PISTE
- 8.8 VALIDITÉ DU MATCH ET POUVOIR DES ORGANES COMPÉTENTS
- 8.9 JOUEUR IRRÉGULIER ET POUVOIR DES ORGANES COMPÉTENTS
- 8.10 DISQUALIFICATION D'UNE PERSONNE EN POSSESSION D'UNE CARTE DE JOUEUR/OFFICIEL D'ÉQUIPE
- 8.11 ENTRÉE EN VIGUEUR DE LA SANCTION
- 8.12 EXÉCUTION DE LA DISQUALIFICATION D'UNE PERSONNE EN POSSESSION D'UNE CARTE DE JOUEUR/OFFICIEL D'ÉQUIPE
- 8.13 DÉCOMPTES DES JOURNÉES DE SUSPENSION RÉSULTANT DE SANCTIONS DISCIPLINAIRES
- 8.14 DROIT DE GRÂCE EN FAVEUR D'UN JOUEUR/OFFICIEL D'ÉQUIPE SUSPENDU
- 8.15 DISQUALIFICATION AU NIVEAU INTERNATIONAL D'UNE PERSONNE EN POSSESSION D'UNE CARTE DE JOUEUR/OFFICIEL D'ÉQUIPE
- 8.16 RENVOI AUX STATUTS FÉDÉRATIFS

9. FONCTIONNEMENT DES INSTANCES DISCIPLINAIRES ET JURIDIQUES DE LA FSIH

9.1 PROCÉDURE ORDINAIRE

9.2 PROCÉDURE POUR LES PROTÊTS DURANT LES PLAY-OFFS ET LES PLAY-OUT

10. NORMES GENERALES DES PROTETS, RECOURS ET AMENDES

10.1 PROTÊTS

10.2 RECOURS

10.3 AMENDES

11. CLUBS ETRANGERS

12. DIVERS

12.1 CHALLENGE ET PRIX

12.2 RÉSERVE DE MODIFICATIONS

12.3 VALIDITÉ

C. REGLEMENT DES CARTES DE JOUEURS ET OFFICIELS (RCJO)



- 1. DISPOSITIONS GENERALES**
- 2. DUREE DE VALIDITE**
- 3. ENGAGEMENT**
- 4. DEMANDE D'OCTROI DE CARTE DE JOUEUR/OFFICIEL D'EQUIPE**
- 5. RENOUELEMENT DES CARTES DE JOUEURS/OFFICIELS D'EQUIPE AVANT LE DEBUT DE LA SAISON**
- 6. NOUVELLE CARTE DE JOUEUR/OFFICIEL D'EQUIPE**
- 7. CARTE DE JOUEUR B**
- 8. CARTE DE JOUEUR C**
- 9. TRANSFERT DE CARTE DE JOUEUR/OFFICIEL D'EQUIPE**
- 10. TRANSFERT EN COURS DE SAISON (JUSQU'AU 30 MAI)**
- 11. CATEGORIE SENIOR ET VETERAN**
- 12. REQUALIFICATION (JUSQU'AU 30 MAI)**
- 13. CHANGEMENT DE CATEGORIE**
- 14. FONCTION D'OFFICIEL D'EQUIPE DANS UN AUTRE CLUB**
- 15. JOUEURS SUISSSES ET ETRANGERS**
- 16. VALIDITE**

