

ARTICLE 4 **L'EQUIPEMENT DES JOUEURS**

Chaque joueur d'une même équipe porte le même équipement, à l'exception du gardien de but qui porte un maillot de couleur différente de celle des deux équipes.

La sécurité des joueurs faisant partie de ses devoirs, l'arbitre doit prendre toute mesure concernant les accessoires présentant un réel danger comme les prothèses médicales par exemple. Le port de tous les bijoux ou des objets dangereux pouvant présenter un quelconque danger pour lui ou pour les autres (montres, bracelets, ...) est interdit. Seule l'alliance peut être portée, recouverte par une protection. Le port de lunettes de vue est autorisé si elles sont maintenues par une attache appropriée, sous la responsabilité du joueur concerné.

A – EQUIPEMENT DE BASE

① **Maillot ou chemisette** dans la culotte et **numéroté**.

.couleurs différentes : gardiens
équipe adverse
arbitres

② **Culotte courte ou training.**

Si le joueur a un short compressant, celui-ci devra être, dans la mesure du possible, de la même couleur que le short ou de la couleur dominante. Le port d'un pantalon de survêtement n'est toléré que par dessous le short.

③ **Bas.**

Le port de sur-chaussettes ou de sur-bas (strapping) est interdit. Ce strapping sera toléré uniquement s'il est de la même couleur que les chaussettes.

④ **Chaussures.**

☞ crampons non obligatoires,
☞ pas de métal recouvert,
☞ les crampons montés indépendamment sur la semelle et pouvant être remplacés seront pleins, lisses, cylindriques, en cuir, caoutchouc mou, aluminium, plastique ou toute autre matière similaire.

☞ les crampons moulés faisant partie intégrante de la semelle et ne pouvant être remplacés seront en nombre minimum de 10, en caoutchouc plastique, poly méthane, matière souple de même nature.

☞ les crampons creux en aluminium sont très dangereux et interdits.

L'examen des chaussures doit être fait avec le plus grand soin avant la rencontre et, par terrain lourd ou gelé, avant la reprise de la seconde période.

De nombreux joueurs utilisant des crampons très dangereux (coniques ou en aluminium fortement usés), ce contrôle doit être autant manuel que visuel.

⑤ **Brassard capitaine.**

- ☞ de couleur différente du maillot,
- ☞ 4 cm de largeur.

⑥ **Protèges tibias.**

- ☞ entièrement recouverts par les bas,
- ☞ d'une matière adéquate (caoutchouc, plastique ou matières similaires) devant offrir un degré de protection suffisant.



DISPOSITION III – 3 – A – 1

Si un joueur a un short compressant, celui-ci devra être, dans la mesure du possible, de la même couleur que le short ou de la couleur dominante.

DISPOSITION III – 3 – A – 2

Les arbitres doivent examiner attentivement l'équipement des joueurs, et en particulier les chaussures au début du match, et par terrain lourd ou gelé, avant la reprise de la seconde période. Ce contrôle doit être autant manuel que visuel.

DISPOSITION III – 3 – A – 3

Si un joueur n'a pas son équipement conforme, il devra sortir de l'aire de jeu pour le mettre en règle et ne pourra revenir qu'avec l'autorisation de l'arbitre qui vérifiera son équipement.

DISPOSITION III – 3 – A – 4

Si les deux équipes ont la même couleur de maillot et qu'elles n'arrivent pas à s'entendre pour le changement de maillot, l'équipe devant changer de maillot est :

- l'équipe recevante en championnat
- sur terrain neutre :
 - 1- l'équipe la plus proche du lieu de la rencontre,
 - 2- l'équipe du capitaine le plus jeune,
 - 3- l'équipe la plus récemment affiliée.

DISPOSITION III – 3 – A – 5

Si un gardien de but a un maillot de couleur identique à celui de ou des arbitres, il doit changer son maillot.

DISPOSITION III – 3 – A – 6

Un joueur perdant une de ses chaussures sera invité par l'arbitre à se rechausser le plus rapidement possible, sans pour cela que l'arbitre arrête le jeu. Si malgré tout celui-ci est arrêté pour permettre au joueur ayant perdu une de ses chaussures de se rechausser, l'arbitre reprendra par balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon lorsque le jeu a été arrêté (sauf cas surface de but : disposition I – 5 – B – 2).

DISPOSITION III – 3 – A – 7

Si un joueur perd une chaussure au moment du déclenchement du tir, et que le but est marqué, celui-ci sera accordé car le joueur a perdu sa chaussure à la suite d'une circonstance fortuite. Le joueur devra se rechausser avant le coup d'envoi.

DISPOSITION III – 3 – A – 8:

Si la perte de la chaussure a occasionné une gêne pour l'adversaire, le but sera refusé et le jeu repris par une balle à terre à l'endroit du déclenchement du tir (sauf cas surface de but : disposition I – 5 – B – 2).

DISPOSITION III – 3 – A – 9:

Si un joueur perdant une chaussure poursuit pertinemment sa course, l'arbitre arrêtera le jeu et adressera un « avertissement » pour comportement antisportif. Le jeu reprendra par un coup franc indirect à l'endroit où était le ballon au moment de l'arrêt de jeu (sauf cas surface de but : disposition II – 8 – C – 2).

DISPOSITION III – 3 – A – 10:

Tout joueur portant des lunettes sportives doit venir avant la rencontre présenter ses lunettes sportives à l'arbitre, afin que ce dernier l'autorise à participer au match. Ces lunettes doivent nécessairement être maintenues derrière la tête.

