



Officiating Committee

**DIRECTIVES ET AIDE-MEMOIRES
Saison 2019 - 2020**

1ère partie – Généralités

Un résumé de directives, aide-mémoire et extraits importants de règlements

Table des matières

1ère PARTIE - GENERALITES

1. Directives

- 1.1. Nettoyage de la glace lors de jets d'objets
- 1.2. Moyens de communications
- 1.3. Rapports
- 1.4. Rapport complet – Checkliste
- 1.5. Shake-Hand
- 1.6. Joueurs blessés
- 1.7. Ancrages des butes –percer des trous
- 1.8. Droit de jouer – contrôle – liste de joueurs MyHockey
- 1.9. Droit de jouer – Joueurs suspendus
- 1.10. Rapport de jeu – Contrôle à la fin du match

2. Aide-mémoires

- 2.1. Rapport de jeu – Codes des pénalités
- 2.2. Rapport de jeu – Inscription pénalités sur le rapport de jeu
- 2.3. Protêt en cours de rencontre
- 2.4. Equipement et classes d'âge
- 2.5. Répertoire des documents importants pour arbitres

3. Extrait règlements SIHF

- 3.1. Enregistrement et changements de clubs de joueurs
Droit de jouer – contrôle
Contrôle d'identité
- 3.2. Règlement technique des installations de sport de glace
- 3.3. Juridiction - Compétences du juge unique du SE et du SEA concernant les arbitres

Frais d'arbitrage, qualification et convocation des arbitres (voir règlement des arbitres)

DIRECTIVES

1.1. Nettoyage de la glace lors de jets d'objets

L'arbitre doit décider rapidement s'il veut ou non que la glace soit nettoyée. Il ne doit pas seulement rapidement décider, mais aussi rapidement le communiquer au speaker. Le speaker de son côté doit être pour effectuer immédiatement l'annonce. De ce fait on peut économiser du temps (*pour la LN il y a des directives complémentaires, voir 2^{ème} partie*).

1.2. Moyens de communications

Les Natels, I-Phone, I-Pad, etc. ne peuvent pas être utilisés à partir de 15 minutes avant le début du match et jusqu'à 15 minutes après la fin du match.

1.3. Rapport - arbitre

Ce formulaire est à utiliser pour toutes les fautes commises par les joueurs et les officiels d'équipe (voir énumération sur le formulaire).

L'entête du formulaire doit toujours être rempli complètement et sous description des faits il faut toujours expliquer l'événement; seulement indiquer un numéro de règle ne suffit pas. Ceci est important pour que l'instance compétente puisse prendre une décision.

1.3.1. Rapport événements particuliers

Ce formulaire est à utiliser pour tous les autres messages (organisation de la place, sécurité, engins pyrotechniques, etc.).

1.3.2. Rapport - Expédition

Voir partie 2 (LN) respectivement partie 3 (RL)

1.3.3. Etablissement de rapports – Atteignabilité – Délais

Un arbitre qui établit un rapport d'arbitre doit être atteignable durant les 72 heures suivantes.

1.4. CHECKLISTE – Mon rapport est-il complet?

En-tête du rapport	Remplie complètement
Quoi	Infraction règle – indiquer le numéro de la règle
Où	Surface de jeu, Bancs des pénalités/joueurs, en dehors de la surface de jeu, sur le chemin du vestiaire ou à la voiture, à l'extérieur de la patinoire (du stade)
Quand	Temps de jeu, arrêt de jeu, pause des tiers-temps, avant ou après le match
Qui	Joueurs, Officiels, Fonctionnaires du club, Spectateurs. Qui a omis de faire quelque chose
Comment	Description détaillée de l'événement Lors de blessure indiquer ce qui était visible, comment le joueur a quitté la glace, pouvait-il encore continuer à jouer, après combien de temps, etc.
Signature	Nom (<i>pas de numéro du Natel ou du téléphone</i>)

1.5. Shake-Hand

Au système à 3 ou 4 arbitres on ne touche pas la main aux coaches sur la glace. On **peut** faire un signe en passant devant les bancs mais pas plus. Il y a suffisamment de possibilités pour saluer personnellement les coaches avant le match si vous le jugez nécessaire

Au système à 2 arbitres on va avant le début du match au banc des joueurs et on touche la main au coaches.

1.6. Joueurs blessés

Lorsqu'un joueur se blesse c'est de la compétence du Head d'effectuer le contrôle. Les LM doivent se concentrer sur les autres joueurs et ne pas jouer aux samaritains.

1.7. Ancrages des buts – Percer des trous

Il est recommandé aux arbitres de ne pas percer des trous dans la glace pour fixer l'ancrage des buts. Le propriétaire de la patinoire peut se retourner contre les arbitres en cas de dommage.

1.8. Droit de jouer – contrôle avant le match (voir aussi Pt. 3.1.)

1. Une liste MyHockey, actualisé le jour même, peut être imprimée par les clubs. Un joueur, qui est saisi avec un numéro de licence dans le système Reporter est toujours licencié, faute de quoi il n'apparaît pas sur le rapport de jeu.
2. Les arbitres doivent comparer le nombre de joueurs sur le banc avec le nombre mentionné sur la feuille de match et - au besoin - biffer des joueurs non-présents. Ce contrôle s'effectuera à l'issue du 1er tiers temps (soit avant la reprise du 2ème tiers temps). En cas d'infractions, l'arbitre a l'obligation d'établir un rapport. Un club fautif peut écoper d'une amende pour chaque joueur, qui figure sur la feuille de match sans être présent à la rencontre.

On pratique de la manière suivante:

- Les arbitres contrôlent au début de la rencontre le nombre de joueurs.
 - Lors du „Shake-Hand“ le capitaine doit annoncer aux arbitres les joueurs manquants.
 - Les joueurs manquants doivent se présenter chez les arbitres au début du 2ème tiers.
 - Si tous les joueurs ne sont pas là les arbitres procèdent selon pt.3.
3. L'arbitre peut effectuer un contrôle d'identité s'il a des doutes sur l'identité d'un joueur et il doit vérifier si une équipe exige qu'un joueur adverse particulier soit contrôlé. Le joueur doit présenter une pièce de légitimation officielle (ou une bonne photocopie). Sont considéré comme document officiel le passeport, la carte d'identité, le permis de conduire ainsi que le Swiss-Pass des CFF. S'il n'est pas en mesure de la présenter il ne peut pas prendre part au jeu et l'arbitre établit un rapport
 4. Un gardien de but inscrit sur la feuille de match ne peut pas être aligné comme joueur de champ lors de la même rencontre.

1.9. Droit de jouer – Joueurs suspendus

Les arbitres peuvent partir du principe que lorsqu'un joueur est enregistré dans le système Reporter avec un numéro de licence et considéré comme un joueur licencié et de ce fait autorisé à jouer, mais on ne peut exclure qu'une suspension est encore à purger et qu'il ne peut pas jouer. Il faut un certain temps jusqu'à ce que le système le bloque. Vu ce qui précède les arbitres ne sont pas en mesure de donner une réponse compétente au coach, à savoir si un joueur pénalisé avec une PMM/PM peut jouer ou non. L'entière responsabilité est **assumée uniquement** par le **Coach/Responsable d'équipe**. Il **doit savoir** si son joueur peut jouer ou pas.

1.10. Rapport de jeu – contrôle après le match

Après la fin du match les arbitres reçoivent du marqueur officiel le rapport de jeu imprimé (du système REPORTER). Ils le contrôlent maintenant sur l'exhaustivité et l'exactitude, en particulier si tout est présent et enregistré sur le rapport comme arrivé sur la glace et annoncée au marqueur officiel.

Exemple: Si une pénalité pour crosse haute a été prononcée (infligée) et annoncée comme telle, mais un mauvais code a été enregistré vous pouvez le faire rectifier. Cependant, si une pénalité prononcée et annoncée est entrée correctement, vous ne pouvez pas la modifier ultérieurement. Dans ce cas, un "Incident report" (BESO) doit être établi.

Si c'est en relation avec une PMM ou une PM, vous pouvez le faire directement dans le "Referee Report".

2.1. CODES PENALITES POUR RAPPORT DE JEU SIHF

	Deutsch	Français	
1	Absichtliches Tor verschieben	Déplacement intentionnel du but	
2	Andere Vergehen	Autre infraction	
3	Automatische Disziplinarstrafe bei Code 4,9,10, 34, 37	Pénalité de méconduite automatique aux codes 4,9,10, 34, 37	
4	Bandencheck	Charge contre la bande	
5	Bankstrafe - zB. <i>Unsportlichkeit nicht identifizierter Spieler o.Coach, Mannschaft zu spät, Spielverweigerung, Vermessung korrekt, Torjubel, Bestrafter Spieler geht nicht sofort zur Strafbank, etc</i>	Pénalité de banc - p.ex. <i>Anti sportivité joueur ou coach pas identifié, Equipe en retard, Refus de joueur, Mesure correcte, célébration d'un but, joueur qui ne se rend pas directement au banc des pénalités, etc.</i>	TP
6	Behinderung	Obstruction	
7	Behinderung Torhüter	Obstruction sur le gardien	
8	Beinstellen	Faire trébucher son adversaire	
9	Check gegen den Kopf	Charge contre la tête	
10	Check von hinten	Charge par derrière	
11	Check gegen das Knie (Clipping)	Charge contre le genou (Clipping)	
12	Crosscheck	Cross-Check	
13	Diving (Schwalbe/Vortäuschung)	Diving (Plongeon ou exagération)	
14	Ellbogencheck	Coup de coude	
15	Faustkampf	Bagarres	
16	Haken	Accrocher un adversaire	
17	Halten	Retenir un adversaire	
18	Hoher Stock	Crosse haute	
19	Kniestich	Coup de genou	
21	Matchstrafe – Andere Vergehen	Pénalité de match – autre infraction	
22	Matchstrafe – Bandencheck	Pénalité de match – charge contre la bande	
23	Matchstrafe – Check gegen das Knie (Clipping)	Pénalité de match – Charge contre le genou (Clipping)	
24	Matchstrafe – Check gegen den Kopf	Pénalité de match – Charge contre la tête	
25	Matchstrafe – Check von hinten	Pénalité de match – Charge par derrière	
26	Matchstrafe – Schiedsrichter berühren	Pénalité de match- toucher un arbitre	
27	Penaltyschuss	Tir de pénalité	PS
28	Puck aus dem Spielfeld schiessen	Tiré le puck en dehors de la surface de jeu	
29	Matchstrafe - Slew Footing	Pénalité de match - Slew Footing	
30	Spieldauerdisziplinarstrafe	Pénalité de méconduite pour le match	
31	Spieldauerdisziplinarstrafe automatisch bei 2' oder 5'	Pénalité de méconduite pour le match automatique avec 2' ou 5'	
32	Spielverzögerung <i>persönliche Strafe - zB Puck zudecken, Puck an der Bande klemmen, Puck in der Hand einschliessen, Berichtigung Ausrüstung, GK zieht Maske aus, Torhüter Schneeanhäufungen, Torhüter geht zur Spielerbank, etc.</i>	Retarder le jeu <i>pénalité personnelle - p.ex. tomber sur le puck, geler le puck inutilement, fermer la main sur le puck, ajustement de l'équipement, gardien retire son masque, gardien fait un tas de neige, gardien se rend à son banc de joueur, etc.</i>	
33	Stock- oder Gegenstandswurf	Jet de crosse ou autre objet	
34	Stock-Endenstoss	Frapper avec le bout du manche	
35	Stockhalten	Retenir la canne de l'adversaire	
36	Stockschlag	Coup de crosse	

37	Stockstich	Piquer avec la lame de la crosse	
38	Übertriebene Härte	Dureté excessive	
39	Unerlaubter Körperangriff	Charge incorrecte	
40	Unerlaubter-Check (Frauen-Eishockey)	Charge illégale (hockey féminin)	
41	Unkorr. Spielerwechsel / Unkorrektes Anspiel <i>- alles was im Unterbruch passiert</i>	Changement joueurs / engagement incorrect <i>- tout ce qui ce passe à l'arrêt du je</i>	TP
42	Unkorrekte Ausrüstung	Equipement incorrect	
43	Unsportliches Verhalten - 2' (sans Diving)	Comportement antisportif - 2'	
44	Unsportliches Verhalten - 10'	Comportement antisportif - 10'	
45	Unsportliches Verhalten von Team-Offiziellen <i>zB. Reklamieren, Schlagen mit Stock/Gegenstand gegen die Bande, etc.</i>	Comportement antisportif des officiels d'équipe <i>p.ex. réclamer, frapper avec la crosse/objet contre la bande, etc.</i>	TP
46	Zuschieben des Stockes	Glisser une crosse	
47	Zuviele Spieler auf dem Eis	Surnombre de joueurs	TP
48	Später Check	Charge tardive	
49	Anstifter Faustkampf	Instigateur d'une bagarre	
50	Zugesprochenes Tor	But automatique	
51	Slew Footing 5+SPD	Slew Footing 5+PMM	
52	Matchstrafe Später Check	Pénalité de match – Charge tardive	

TP = keine Spieler-Nummer auf dem Spielbericht eintragen
= ne pas inscrire un numéro de joueur sur la feuille de match

2.2. PENALITES SUR LE RAPPORT DE JEU

1. Le joueur no. 15 reçoit une **pénalité mineure pour un plongeon** (diving) ou **simulation**

Temps	Début	Fin	No	Min	Code	Quoi
2500	2500	2700	15	2	13	Comportement antisportif

2. Le joueur no. 15 reçoit une pénalité de méconduite **pour comportement antisportif**

Temps	Début	Fin	No	Min	Code	Quoi
2500	2500	3500	15	10	44	Comportement antisportif

3. Le joueur no. 15 reçoit une pénalité mineure pour charge par derrière (2+10)

Temps	Début	Fin	No	Min	Code	Quoi
2500	2500	2700	15	2	10	Charge par derrière
2500	2700	3700	15	10	3	Pénalité de méconduite

4. Le joueur no. 15 reçoit une pénalité majeure pour charge avec la crosse (5+20)

Temps	Début	Fin	No	Min	Code	Quoi
2500	2500	3000	15	5	12	Charge avec la crosse
2500	2500	6000	15	20	31	Pénalité de méconduite pour le match

5. Le joueur no. 15 reçoit une deuxième pénalité de méconduite dans le même match

Temps	Début	Fin	No	Min	Code	Quoi
2500	2500	6000	15	20	30	Pénalité de méconduite pour le match

6. Le joueur no. 15 reçoit une double pénalité mineure pour piquer avec la lame de la crosse (2+2+10)

Temps	Début	Fin	No	Min	Code	Quoi

2500	2500	2700	15	2	37	Piquer avec la lame de la crosse
2500	2700	2900	15	2	37	Piquer avec la lame de la crosse
2500	2900	3900	15	10	3	Pénalité de méconduite

7. Le joueur no. 15 reçoit une pénalité de match pour piquer avec la lame de la crosse

Temps	Début	Fin	No	Min	Code	Quoi
2500	2500	6000	15	25	21	Pénalité de match

8. Le joueur no. 15 provoque un tir de pénalité et blesse son adversaire par accrochage

Temps	Début	Fin	No	Min	Code	Quoi
2500	2500	2500	15	PS	27	Tir de pénalité
2500	2500	3000	15	5	16	Accrochage
2500	2500	6000	15	20	31	Pénalité de méconduite pour le match

9. Le coach reçoit une pénalité de banc mineure pour réclamation

Temps	Début	Fin	No	Min	Code	Quoi
2500	2500	2700	TP	2	45	Infraction d'officiels d'équipe

Pour les codes 5, 41, 45 und 47 on inscrit TP à la place du numéro du joueur

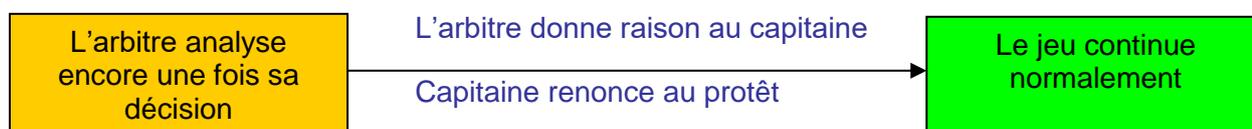
10. Une pénalité ne figure pas dans la liste des codes = utiliser le code 2 "Autre infraction".

11. Le **temps mort** n'est **pas inscrit** sur la feuille de match.

12. Si un joueur doit changer son maillot taché de sang, le nouveau numéro doit être inscrit sous remarques. Rien ne change dans la composition de l'équipe. il garde le numéro enregistré

2.3. Protêt en cours de rencontre – Règlement juridique art. 54 - 59

1. Un protêt en cours de rencontre peut être déposé par l'équipe désavantagée contre une décision erronée de l'arbitre pour fausse interprétation du règlement (faute technique) ou pour une erreur de chronométrage et/ou de mesure du temps (durée) de pénalité.
2. Il n'y a aucun moyen de déposer un protêt contre une décision de l'arbitre portant sur les faits.
3. Immédiatement après l'incident ou, si le jeu est en cours, **à la prochaine interruption de jeu**, le capitaine ou le capitaine-adjoint de l'équipe qui proteste doit annoncer à l'arbitre le protêt en indiquant le ou les motifs.
4. En présence de celui qui proteste, l'arbitre doit immédiatement informer le capitaine ou le capitaine-adjoint de l'équipe adverse du dépôt du protêt ainsi que du ou des motifs de celui-ci.



5. Si l'arbitre ne revient pas sur sa décision ou si l'erreur de chronométrage ou de mesure du temps (durée) de pénalité n'est pas corrigée



6. Le protêt déposé en cours de rencontre doit être confirmé par le club concerné immédiatement au terme de la rencontre, c'est à dire en quittant la glace, par le capitaine auprès du ou des Head (système à 3 ou 4) resp. chez les arbitres (au système à 2). Si cela n'est pas fait, le protêt déposé en cours de rencontre est considéré comme non-confirmé. L'arbitre doit veiller à ce que sur la feuille de match est explicitement inscrit : «protêt en cours de rencontre non confirmé » ou «protêt en cours de rencontre confirmé».
7. Le protêt doit être confirmé par écrit dans un délai de
 - LN jusqu'au lendemain à 1000 heures et
 - RL 36 heures dès la fin du match
 auprès de l'autorité compétente. Si cela n'est pas fait il est considéré comme retiré.
8. En LN il faut toujours établir un rapport peu importe si un protêt a été confirmé ou non. En RL on n'établit jamais un rapport. Si nécessaire le juge unique demande une prise de position.

Lors d'un tir de pénalité le protêt doit être annoncé avant l'exécution du tir.

Exemple:

Le joueur n'était pas sur la glace lors de l'infraction et veut maintenant tirer le pénalty.

Dans ce cas le capitaine est autorisé à venir sur la glace pour déposer un protêt sur le champ.

Dès que l'arbitre a donné un coup de sifflet pour l'exécution du tir de pénalité il n'y a plus de possibilité d'annoncer un protêt sur le champ.

2.4. Equipement + Classes d'âge

Extrait du livre des règles IIHF et interprétation des règles

1. Protection faciale intégrale, grille

Tous les joueurs et gardiens de la catégorie U18 et plus jeune (l'année et non la date de naissance est déterminante voir pt 9) doivent porter une **protection faciale intégrale**. Cette dernière doit être construite de manière à ce que ni le puck ni la palette de la crosse ne puissent s'y insérer.

La **protection faciale intégrale** doit être portée conformément aux règles et ceci se présente comme suit:

- a. La jugulaire doit être fermée; maximum un doigt d'espace entre la jugulaire et le menton



- b. Les courroies de la protection faciale intégrale doivent être fixées des deux côtés (fermées avec des pressions)



2. Casque de gardien de buts

Masque CAT EYE normal
= **pas** autorisé pour U18 et plus jeune



Masque CAT EYE LEGAL JR
= autorisé pour U18 et plus jeune
– palette de la crosse et puck ne peuvent pas passer

S'il y a des doutes il faut prendre un puck et une crosse et contrôler si ces objets passent à travers la grille ou pas.



3. Visière, casque

Tous les joueurs de champs, nés après le 31.12.1974 doivent porter au minimum une visière. Le casque doit être porté de telle manière que la partie inférieure de son frontal ne soit pas distante de plus d'une largeur de doigt des sourcils. L'espace entre le **menton et la jugulaire** doit permettre le passage **d'un seul doigt**.

La visière doit descendre suffisamment bas sur le visage pour protéger les yeux et la **partie inférieure du nez** côté frontal et latéral. La visière doit avoir **une hauteur minimum de 7,5 cm** et doit être fixée de chaque côté avec deux vis.

4. Protection dentaire

Tous les joueurs de champs de la catégorie U20 (Année et non la date de naissance est déterminante voir pt 9) doivent porter une protection dentaire. Cela signifie que :

Les **joueurs espoirs** (excepté les gardiens), **indépendamment du fait qu'ils portent une protection faciale intégrale ou pas**, qui jouent dans **une ligue junior (U20-Elit, U20-Top, U20-A)** ou dans une **équipe active** doivent toujours porter une protection dentaire indépendamment du fait qu'ils portent une protection faciale intégrale ou non.

Si un joueur doit porter un appareil pour corriger les dents, ce qui rend impossible de porter un protège-dents, il doit présenter un certificat médical approprié, ce qui le dispense de l'obligation de porter un protège-dents.

Les femmes qui jouent dans une équipe féminine n'ont pas besoin de protection dentaire.

5. Protection de la nuque et du cou

Les joueurs et les gardiens évoluant dans la catégorie U18 et plus jeunes doivent porter une protection de la nuque et du cou. Ceci peut être une protection de la nuque „traditionnelle“ ou bien le modèle illustré ci-contre.

Le col doit être ajusté au cou. Si ce n'est pas le cas (col élargi) il n'est plus conforme aux règles.

Pour des questions d'assurance il est recommandé que tout joueur porte une protection du cou.



6. Protection des oreilles

Jusqu'à l'échelle **U15** la protection des oreilles est une partie obligatoire du casque. Pour des questions de santé il est recommandé à tous de porter une protection oreilles

7. Procéder Equipement incorrect – Pénalité Règles 128, 211

Un joueur/gardien fautif ne sera pas autorisé à reprendre part au jeu avant d'avoir changé ou remis aux normes la pièce d'équipement en cause.

Si un arbitre constate ou a été rendu attentif au fait qu'une pièce d'équipement n'est pas conforme ou portée de manière incorrecte:

- 1^{ère} infraction ➤ faire changer l'objet ➤ avertissement à l'équipe
- 2^{ème} infraction par n'importe quel joueur ➤ faire changer l'objet ➤ pénalité de méconduite
- Récidive par le même joueur/gardien ➤ pénalité de méconduite pour le match.

Gardien:

1. Si l'arbitre découvre **personnellement** qu'un masque de gardien U18 n'est pas correct, il procède comme suit:

- Le gardien de but doit changer le masque ou être remplacé par le gardien substitut (avant que le gardien substitut entre sur la glace il faut vérifier son masque)
- Avertissement à l'équipe
- Toute autre violation de cette règle (équipement incorrect) par un joueur de cette équipe entraînera une pénalité de méconduite.

2. Si l'arbitre **est informé par une équipe** que le masque de gardien de but de l'adversaire n'est probablement pas correct, l'arbitre procède comme suit:

- Il en prend note
- Il contrôle le masque du gardien de but lors de la prochaine pause ou avant la prolongation.
- S'il n'est pas correct, procéder comme indiqué au point 1.
- S'il est en ordre, il n'y a **pas de BMI** pour l'équipe qui l'a signalé à l'arbitre car il n'y a pas de retardement de jeu.

Si les deux masques ne sont pas conforme l'équipe a maintenant les possibilités suivantes:

- Changer la protection faciale intégrale
- Si ce n'est pas possible, l'équipe peut continuer à jouer avec 6 joueurs de champ (sans gardien)
- Si une équipe refuse de jouer, il faut prononcer les pénalités conformément aux règles de jeu, avant d'arrêter le match.

Si les deux équipes se présentent avec des gardiens qui n'ont pas de protections faciales intégrales conformes et que ces dernières ne peuvent pas être changées le match est arrêté, resp. ne commence pas.

On peut mesurer une pièce d'équipement de gardien (excepté la crosse) uniquement à la fin d'un tiers-temps et, si possible, avant que le gardien quitte la glace.

8. Catégorie d'âge

a. Catégorie U18 et plus jeune

Née en 2002 - pour toute la saison 2019/2020

Nés en 2003 - pour toute la saison 2020/2021

Nés en 2004 - pour toute la saison 2021/2022

b.

c. Catégorie U20 et plus jeune

Nés en 2000 - pour toute la saison 2019/2020

Nés en 2001 - pour toute la saison 2020/2021

Nés en 2002 - pour toute la saison 2021/2022

L'année de naissance est déterminante et pas la date de naissance.

9. Pantalons défectueux ou modifiés

Les pantalons de joueurs de champs et de gardiens servent à les protéger. Cet équipement de protection doit par conséquent être dans un état approprié (règles 40, 187). Si un joueur ou un gardien porte des pantalons de protection déchirés (une fermeture-éclair ouverte en fait également partie), l'arbitre doit rendre attentif le coach à ce sujet et demander qu'ils soient remis en état. Si cela n'est pas possible et que le joueur continue à jouer on ne peut ni l'exclure, ni le pénaliser. Dans ce cas l'arbitre établit un rapport «événement particulier».



REPertoire des documents importants pour arbitres

IIHF Game Officials

IIHF Rule-Book	anglais	www.iihf.com
IIHF Game Officials Handbook	anglais	www.iihf.com
IIHF Off-Ice Officials Handbook	anglais	www.iihf.com
IIHF Goalkeeper Equipment Measurement Standards	anglais	www.iihf.com
IIHF Officials Procedural Manual OPM	anglais	www.iihf.com

Tous les arbitres

IIHF livres des règles	français	Ex. pers
Recueil Interprétation des règles CH	Pour la saison en cours	www.sihf.ch
Recueil directives et aide-mémoires	Pour la saison en cours	www.sihf.ch
Règlement d'arbitre	Bases pour arbitres et clubs	www.sihf.ch
Directives pour la formation	Bases pour l'organisation des cours et les limites des tests	www.sihf.ch
Manuel d'arbitre	Document pour l'arbitre	www.sihf.ch

3. REGLEMENTE SWISS ICE HOCKEY

3.1. ENREGISTREMENT ET CHANGEMENTS DE CLUBS DE JOUEURS

Art. 4 Contrôle de l'autorisation de jouer

2. Les arbitres doivent comparer le nombre de joueurs sur le banc avec le nombre mentionné sur la feuille de match et - au besoin - biffer des joueurs non-présents. Ce contrôle s'effectuera à l'issue du 1er tiers temps (soit avant la reprise du 2ème tiers temps). En cas d'infractions, l'arbitre a l'obligation d'établir un rapport. Un club fautif peut écopier d'une amende pour chaque joueur, qui figure sur la feuille de match sans être présent à la rencontre.
3. Un gardien de but inscrit sur la feuille de match ne peut pas être aligné comme joueur de champ lors de la même rencontre.

Art. 5 Preuve d'identité / Joueuses espoirs évoluant dans des équipes féminines

Chaque joueur et chaque joueuse (excepté joueur de la National League et de la Swiss League) doit pouvoir s'identifier par le biais d'un document officiel d'identité (*ou d'une bonne photocopie*). Sont considérés comme documents officiels d'identité: Le passeport, la carte d'identité, le permis de conduire ainsi que l'abonnement demi-tarif ou l'abonnement général des CFF. L'arbitre peut procéder à un contrôle d'identité auprès des joueurs. Les joueurs, qui ne peuvent pas présenter de document officiel d'identité au moment du contrôle, ne peuvent pas participer à la rencontre. Un alignement d'un tel joueur provoque une défaite forfait pour l'équipe, qui aligne un tel joueur.

Si pendant le match il est constaté qu'un joueur participant à la rencontre ne figure pas sur la feuille de match, l'arbitre a l'obligation de renvoyer le joueur en question aux vestiaires. Si cette infraction est remarquée lorsque le joueur fautif a marqué un but ou qu'il ait effectué une passe décisive menant à un but (selon la règle 23), le but n'est pas valable et le joueur doit être exclu de la rencontre.

Avant d'exclure le joueur, l'arbitre doit **contrôler son identité**. Si le joueur fautif peut s'identifier et qu'il est autorisé à jouer pour son équipe et pour le match en question, il s'agit d'une erreur administrative sans conséquence de forfait pour son équipe.

3.2. REGLEMENT TECHNIQUE DES PATINOIRS

Art.5 Verre de protection et filets

Si la hauteur du filet installé à chaque extrémité de la surface de jeu dépasse 290 cm, une ligne rouge de 5 cm de largeur sera tracée sur toute la longueur du filet jusqu'à la fin de l'arrondi, à une hauteur de 285 cm mesuré depuis le sol.

Art. 6 Installations de sécurité autour de la surface de jeu

L'accès des joueurs, des entraîneurs, des arbitres et autres officiels d'équipes à la surface de jeu doit être disposé de façon à être protégé du public, des jets d'objets et de liquides.

Une surface de sécurité d'une largeur de 1.50 m entre les bandes et la première rangée de spectateurs doit être installée pour assurer la protection de la surface de jeu.

Art. 10 Horloges et indicateurs

Pour les matches de la National League sont valables les directives des règlements «Exigences pour l'infrastructure de la NL&SL».

Chaque patinoire doit être équipée d'une horloge électronique, qui permet aux joueurs, officiels de jeu et spectateurs de recevoir en tout temps des informations concernant la durée du jeu et des pénalités. Si on ne peut pas assurer aux joueurs, officiels de jeu et spectateurs une vue sur l'horloge du match il faut en installer une deuxième qui est synchronisée avec la première. Les surfaces de jeu peuvent être équipées de lampes de but montées derrière les buts, reliées à l'horloge principale du chronométrage.

- Les lampes de but ne sont pas obligatoires pour la Regio League.

Art. 22 Vestiaires des joueurs

Chaque surface de jeu doit pouvoir disposer du nombre suivant de vestiaires d'équipes :

a) Regio League (1^{ère} et 2^{ème} Ligue **min. 4 vestiaires d'équipes**

b) Autres ligues de la Regio League **min. 2 vestiaires d'équipes (*)**

(*) à condition que deux rencontres ne se disputent pas à la suite. Lorsque c'est le cas, 4 vestiaires d'équipe et deux vestiaires d'arbitres sont obligatoires!

Art. 22 Vestiaires des arbitres

Chaque installation doit disposer d'un vestiaire séparé pour les arbitres, équipé d'un WC et d'une douche.

Surface minimale : du local d'arbitres: **15 m2**

Le local doit comprendre également une table et suffisamment de chaises:

a) LNA / LNB ainsi que Juniors Elite **min pour 4 personnes**

b) Autres ligues **min. pour 3 personnes**

Une attention particulière doit être portée à la séparation des sexes lors d'arbitrages mixtes.

Deux vestiaires d'arbitres sont obligatoires lorsque l'installation comprend 4 vestiaires, sachant que deux rencontres successives ne peuvent se dérouler avec un seul vestiaire d'arbitres.

Art. 24 Dispositions générales

Les arbitres et autres fonctionnaires sont tenus d'annoncer toute infraction à ces prescriptions à la SIHF (National League et Regio League). La SIHF informe le club fautif via l'Arena Committee et lui donne un délai pour corriger les défauts signalés. En Ligue Nationale, l'information et le délai de mise en conformité sont donnés par la direction de la Ligue Nationale.

3.3. JURIDICTION

Art. 46 Compétences des Juges uniques en matière disciplinaire de la NL et de la RL

Le Juge unique disciplinaire de la NL ou le juge unique disciplinaire de la RL de la région où la rencontre a eu lieu est compétent pour les procédures contre les arbitres.

Les question ou suggestions sont à adresse directement au Director Officiating
--