



Referee Committee

**DIRECTIVES ET AIDE-MEMOIRES
Saison 2010 - 2011**

1ère partie – Généralités

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

Ce document remplacé tout les directives et aide-mémoires antérieurs

Table des matières

1ère PARTIE - GENERALITES

Directives

Buts annulés

Position arbitre/juge de ligne à l'engagement

Signalement des pénalités

Nettoyage de la glace lors de jets d'objets

Natel

Rapports

Checkliste – Rapport complet

Shake-Hand

Droit de jouer – contrôle – liste de joueurs MyHockey

Droit de jouer – joueur avec un faux numéro

Droit de jouer – joueur pas sur la feuille de match

Droit de jouer – Joueurs suspendus

Buts – contrôle de conformité

Joueurs blessés

Aide-mémoires

Rapport de jeu - Déroulement

Rapport de jeu - Code des pénalités

Rapport de jeu – Inscription pénalités sur le rapport de jeu

Territoire de but et but

Protêt en cours de rencontre

Catégories d'âge espoirs – année de naissance

Equipement pour joueurs espoirs

Limites pour les tests

Répertoire des documents importants pour arbitres

Frais d'arbitrage

Extrait règlements

SIHF

Droit de jouer – contrôle

Contrôle d'identité

Règlement technique des installations de sport de glace

Règlement sur la publicité – Equipement des arbitres

Juridiction

Arbitres - Compétences du juge unique de la NL et de la RL

Les question ou suggestions sont à adresse directement au Referee Chief Instructor

E-Mail : freddy.reichen@swiss-icehockey.ch

DIRECTIVES

Buts annulés

L'arbitre doit rapidement annoncer au marqueur officiel la raison de l'annulation d'un but.

Position arbitre/juge de ligne à l'engagement

La position correcte à l'engagement selon l'IIHF est lorsque les épaules et les genoux forment une ligne et que le puck est tenu environ 80 cm au-dessus de la surface de glace (images prises lors du CM 2009 à Berne).



Signalement des pénalités – règle 514

Après avoir désigné le joueur fautif l'arbitre se rend au banc du marqueur officiel (table de marque), **s'arrête**, contact visuel, annonce la pénalité, fait le signe correspondant et s'assure que le marqueur officiel a tout compris correctement.

Lorsque l'arbitre a infligé une pénalité et l'a annoncée au marqueur officiel, il doit s'assurer que cette dernière figure sur l'horloge (tableau d'affichage électronique) avant de faire l'engagement.

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.

Natel

Les natels doivent être éteints 30 minutes avant le début de jeu et peuvent à nouveau être enclenchés 15 minutes après la fin du match.

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 remplie 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 compétent puisse prendre une décision.

Rapport événements particuliers

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

Rapport - Expédition

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

Etablissement de rapports – Atteignabilité – Délais

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

CHECKLISTE – Mon rapport est-il complet?

Entête 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, Numéro du Natel

Shake-Hand

Au début du match on ne touche pas la main aux coaches. On peut faire un signe en passant devant les bancs. Vous avez suffisamment de possibilités pour saluer personnellement les coaches avant le match si vous le jugez nécessaire.

Droit de jouer – contrôle avant le match

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. L'arbitre peut effectuer un contrôle d'identité. Le joueur doit avoir une pièce de légitimation officielle ou une très bonne photocopie. S'il n'est pas en mesure de la présenter il ne peut pas prendre part au jeu et l'arbitre établit un rapport
3. L'arbitre contrôle au début de la rencontre si le nombre de joueurs sur le rapport de jeu correspond avec le nombre de joueurs sur le banc des joueurs. Si cela n'est pas le cas il doit effectuer un contrôle et biffer les joueurs qui ne sont pas présents et **dans tous les cas établir un rapport.** (*Pas valable pour la LN et les Juniors Elite*)
4. Ce contrôle s'effectuera pour les catégories de jeu de 3ème ligue et de 4ème ligue ainsi que chez les seniors, vétérans et division +50, catégorie C féminine et chez les catégories A et B des espoirs à l'issue du 1er tiers temps (soit avant la reprise du 2ème tiers temps).
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.

Droit de jouer – joueur avec un faux numéro

Si un joueur est mentionné sur le rapport de jeu avec un faux numéro, l'arbitre contrôle le nom du joueur. S'il s'agit de la même personne le joueur a le droit de jouer et le numéro doit être rectifié sur le rapport de jeu. Si le nom ne correspond pas, le joueur doit être renvoyé au vestiaire et il ne peut plus participer au jeu.

Droit de jouer – joueur pas sur la feuille de match

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.

Avant d'exclure le joueur, l'arbitre doit contrôler son identité.

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.

But – Contrôle de conformité

Les LM contrôlent les buts selon l'aide-mémoire et spécialement le coussin de rembourrage à l'intérieur qui doit être fixé à 10 cm des poteaux. Si les buts ne sont corrects il faut demander de les mettre en ordre et de plus il faut établir un rapport "Besondere Vorkommnisse-f".

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.

DEROULEMENT RAPPORT DE JEU – SYSTEME REPORTER

Avant le match

1. Les coaches doivent remettre la composition des équipes au marqueur officiel 60 minutes avant le début de la rencontre.
2. Le marqueur officiel remplit le rapport de jeu selon les indications des coaches des équipes engagées.
3. Le marqueur officiel imprime le rapport de jeu. A la fin de l'échauffement, il soumet le rapport de jeu rempli aux coaches qui contrôlent les inscriptions et le signent. Le coach de l'équipe visiteuse doit le faire en premier.
4. Au plus tard 15 minutes avant le début du match le marqueur officiel apporte le rapport de jeu aux arbitres qui le contrôlent.
5. Le rapport de jeu signé par les deux coaches reste chez les arbitres.

Durant le match

6. Toutes les modifications concernant les marqueurs respectivement. les assistants ne peuvent être effectuées qu'immédiatement après la fin du tiers temps concerné. Aucune correction à ce sujet n'est plus admise dès que les équipes ont quitté la glace.
7. Il appartient à l'arbitre de décider si les modifications sont acceptables.
8. Si un protêt a été déposé il faut l'inscrire dans le champ " Remarques".
9. Un temps-mort (timeout) ne doit pas être inscrit sur le rapport de jeu.
10. Un joueur blessé ne sera pas mentionné sur le rapport de jeu.

Après le match

11. Le marqueur officiel inscrit immédiatement à la fin du match le temps de fin dans les informations générales, met le statut du jeu tout de suite sur "fin", transmet les données par Internet et imprime le rapport de jeu. Au statut "Fin" il est toujours possible de faire des modifications. La partie ne doit **en aucun cas être achevée.**
12. Immédiatement après le marqueur officiel soumet le rapport de jeu à l'arbitre pour contrôle. Ce dernier contrôle minutieusement toutes les inscriptions (spécialement les méconduite match et les pénalités de match) et apporte, si nécessaire les corrections. Il compare le rapport de jeu qu'il a reçu avant le match avec celui qu'on lui présente à la fin de la partie et contrôle si des joueurs ont été ajoutés sur la feuille (dans ce cas il faut établir un rapport). S'il a procédé à des corrections le marqueur officiel doit les faire également dans le système reporter, puis réimprimer le rapport de jeu et le soumettre à nouveau à l'arbitre.
13. Si tout est correct le rapport de jeu est signé par le marqueur officiel et l'arbitre.
14. C'est seulement maintenant qu'on peut terminer la partie.
15. Le marqueur officiel imprime une copie valable (celle contrôlée/corrigée par l'arbitre) pour chaque équipe.
16. Les deux rapports de jeu sont envoyés à la SIHF **selon les directives NL (2^{ème} partie) ou selon la RL (3^{ème} partie)** et considérés comme rapports de jeu officiels.

CODES PENALITES POUR RAPPORT DE JEU SIHF

Nr	Deutsch	Français	
1	Vergehen von Team-Offiziellen <i>zB. Unsportliches Verhalten Coach</i>	Infraction des officiels d'équipe <i>p.ex. Comportement antisportif coach</i>	TP
2	Body-Check (Frauen-Eishockey)	Body-Check (hockey féminin)	
3	Bankstrafe - <i>zB. Unsportlichkeit Spieler o. Coach nicht identifiziert, Mannschaft zu spät, Spielverweigerung, Vermessung korrekt</i>	Pénalité de banc - <i>p.ex Anti sportivité joueur ou coach pas identifié, Equipe en retard, Refus de joueur, Mesure correcte</i>	TP
4	Bandencheck	Charge contre la bande	
5	Stock-Endenstoss	Frapper avec le bout du manche	
6	Unerlaubter Körperangriff	Charge incorrecte	
7	Check von hinten	Charge par derrière	
8	Check gegen den Kopf	Charge contre la tête	
9	Crosscheck	Cross-Check	
10	Spielverzögerung <i>persönliche Strafe - zB Puck aus Spielfeld schießen; Torhüter Schneeanhäufungen</i>	Retarder le jeu <i>pénalité personnelle - p.ex tirer le puck en dehors de la glace ; Gardien fait un tas de neige</i>	
11	Absichtliches Tor verschieben	Déplacement intentionnel du but	
12	Ellbogencheck	Coup de coude	
13	Faustschläge	Coups de poings	
14	Spieldauerdisziplinarstrafe	Pénalité de méconduite pour le match	
15	Hoher Stock	Crosse haute	
16	Halten	Retenir un adversaire	
17	Haken	Accrocher un adversaire	
18	Stockhalten	Retenir la canne de l'adversaire	
19	Unkorrekte Ausrüstung	Equipement incorrect	
20	Behinderung	Obstruction	
21	Kniestich	Coup de genou	
22	Matchstrafe	Pénalité de match	
23	Automatische Disziplinarstrafe bei Code 5,7,8,28	Pénalité de méconduite automatique aux codes 5,7,8,28	
24	Unkorr. Spielerwechsel / Anspiel / Icing <i>- alles was im Unterbruch passiert</i>	Changement joueurs / engagement incorrect/ Icing <i>- tout ce qui se passe à l'arrêt du jeu</i>	TP
25	Strafschuss	Tir de pénalité	PS
26	Übertriebene Härte	Dureté excessive	
27	Stockschlag	Coup de crosse	
28	Stockstich	Piquer avec la lame de la crosse	
29	Zuviele Spieler auf dem Eis	Surnombre de joueurs	TP
30	Beinstellen	Faire trébucher son adversaire	
31	Unsportliches Verhalten <i>zB. Diving 2', Disziplinarstrafe für Reklamieren 10'</i>	Comportement antisportif <i>p.ex Diving 2', pén de méconduite pour réclamation 10'</i>	
32	Clipping (Angriff gegen das Knie)	Clipping (attaque contre le genou)	
33	Stock- oder Gegenstandswurf	Jet de crosse ou autre objet	
34	Andere Vergehen	Autre infraction	

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

Für unkorrekte Einträge kann die ASR bei den SR eine Administrativgebühr erheben.

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	31	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	31	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	7	Charge par derrière
2500	2700	3700	15	10	23	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	9	Charge avec la crosse
2500	2500	6000	15	20	14	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	14	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	28	Piquer avec la lame de la crosse
2500	2700	2900	15	2	28	Piquer avec la lame de la crosse
2500	2900	3900	15	10	23	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	22	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	---	---	15	PS	25	Tir de pénalité
2500	2500	3000	15	5	17	Accrochage
2500	2500	6000	15	20	14	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	1	Infraction d'officiels d'équipe

Pour les codes 1, 3, 24 et 29 on inscrit TP à la place du numéro du joueur

10. Une pénalité ne figure pas dans la liste des codes = utiliser le code 34 "Autre infraction".

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

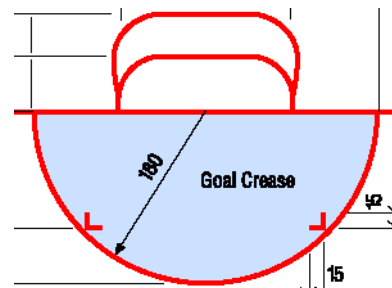
Regel 119 Torraum und 130 Tore Règles 119 territoire de but et 130 buts

TORRAUM / TERRITOIRE DE BUT / AREA DI PORTA

REGEL 119b: Die Fläche des Torraumhalbkreises wird mit hellblauer Farbe auf dem Eis markiert. Die Innenfläche des Tores muss weiss sein.

REGLE 119b: La surface constituant la base du territoire du but sera peinte en bleu clair. La surface intérieure du but doit être blanche.

REGOLA 119b: La superficie dell'area di porta sarà dipinta di azzurro chiaro. La parte interna dell'area di porta dovrà essere bianca.



TORE / BUTS / PORTA ET RETI

REGEL 130e: Die Innenteile der Tor konstruktion, mit Ausnahme der Torpfosten und der Querlatte, müssen mit einer weissen Schutzabdeckung versehen sein. Die Schutzabdeckung der Konstruktion muss mindestens 10 cm von den Torpfosten zurückversetzt sein und muss in einer Weise angebracht werden, welche dem Puck nicht behindert die Torlinie komplett zu überqueren.

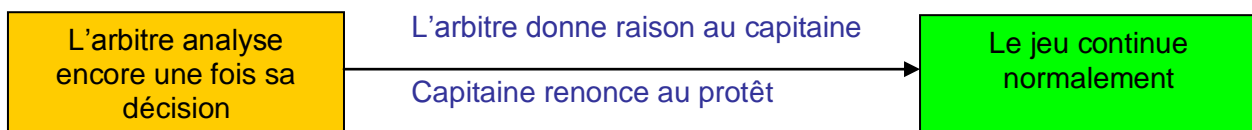
REGLE 130e: La partie intérieure de l'armature, à l'exception des poteaux et de la barre transversale, doit être recouverte d'un coussin de rembourrage blanc. Le coussin de rembourrage doit être fixé au minimum à 10 cm des poteaux et attaché de manière à ce que le puck ne soit pas empêché de franchir la ligne de but.

REGOLA 130e: Le parti interne, esclusi i pali e la traversa, saranno ricoperta da un'imbottitura bianca. L'imbottitura della base dell'intelaiatura dovrà iniziare a non meno di 10 cm dai pali della porta

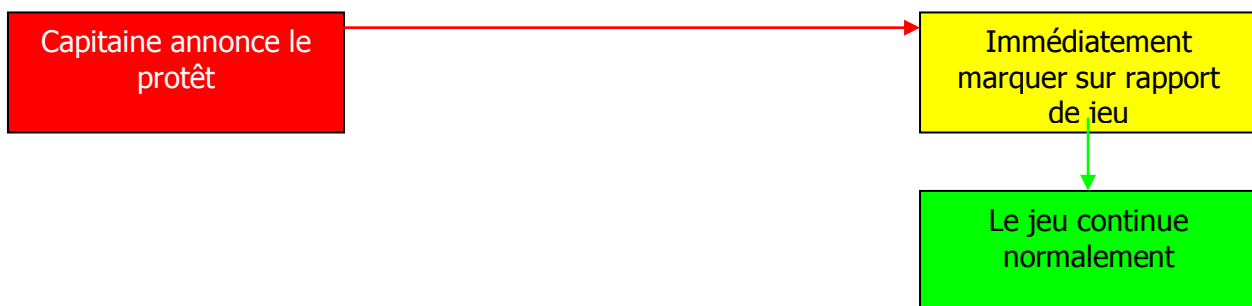


Protêt en cours de rencontre – Règlement juridique art. 54 - 59

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. 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.
3. 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.



4. 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



5. Le protêt doit être confirmé par écrit dans un délai de 36 heures dès la fin du match auprès de l'autorité compétente. Si cela n'est pas fait il est considéré comme retiré.
6. L'arbitre n'établit pas de rapport. Si nécessaire le juge unique demande une prise de position.

Catégorie d'âge espoirs pour la Saison 2011/2012

Juniors Elite A / B

Joueurs de champ et gardiens année de naissance **1992** et plus jeunes
Il n'y a pas de joueurs « overage » en junior Elite A et B

Juniors Top / A / B

Joueurs de champ et gardiens de but année de naissance **1992** et plus jeunes.
2 Over-age joueurs / gardien par équipe. Année de naissance **1991**.

Novices

Joueurs de champ et gardiens année de naissance **1995 et 1996** ou plus jeunes
Sont autorisés pour le championnat 2011/2012 des novices-élites au maximum **2** joueurs par équipe et par match avec l'année de naissance la plus jeune de la catégorie junior, nés entre juillet et décembre. Ces joueurs sont autorisés à jouer chez les novices-élites, jusqu'à ce qu'ils aient été qualifiés 3 fois dans un championnat des juniors (système à 3 croix). Exemple saison 11/12: Année de naissance 1994, date de naissance entre le 1.7. et le 31.12. Pour les rencontres de la qualification pour la ligue contre une équipe des novices-top, aucun joueur overage n'est autorisé.

Minis

Joueurs de champ et gardien année de naissance **1997 et 1998** ou plus jeunes

Moskito

Joueurs de champ et gardien année de naissance **1999 et 2000** ou plus jeunes

Piccolo

Joueurs de champ et gardien année de naissance **2001 et 2002** ou plus jeunes

Bambini

Joueurs de champ et gardien année de naissance **2003** et plus jeunes

Les détails concernant les années ayant le droit de jouer sont mentionnés dans le règlement de jeu de la Regio League dans **l'article 101**

Equipement pour joueurs espoirs

Extrait du livre des règles IIHF et interprétation des règles 223, 224, 226, 227, 233, 555

Casque, visière, protection faciale intégrale

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.

U20 et U19 (année de naissance voir livre des règles): Protection faciale intégrale ou casque avec visière

U18 et plus jeune (année de naissance voir règles de jeu): Protection faciale intégrale.

Tous les joueurs et gardiens de la catégorie U18 et plus jeune (Année de naissance voir règles de jeu) 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:

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



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



Casque de gardien de buts espoirs

Ici il y a une certaine incertitude en ce qui concerne la grille **CATE EYE**. Ci-dessous deux modèles :

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



Masque CAT EYE
CE LEGAL
= autorisé pour
U18 et plus jeune

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.



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.



Protection dentaire

Tous les joueurs espoirs évoluant dans une ligue Juniors (Elite A, Elite B, Jun Top, Jun A ou Jun B) ou dans une équipe d'actifs sont invariablement tenus de porter une protection dentaire, qu'ils portent une protection faciale intégrale ou un casque avec visière. La protection dentaire doit se trouver dans la bouche et pas quelque part dans la grille.

Cette règle ne s'applique pas aux gardiens, ainsi qu'aux femmes qui jouent dans une équipe féminine.

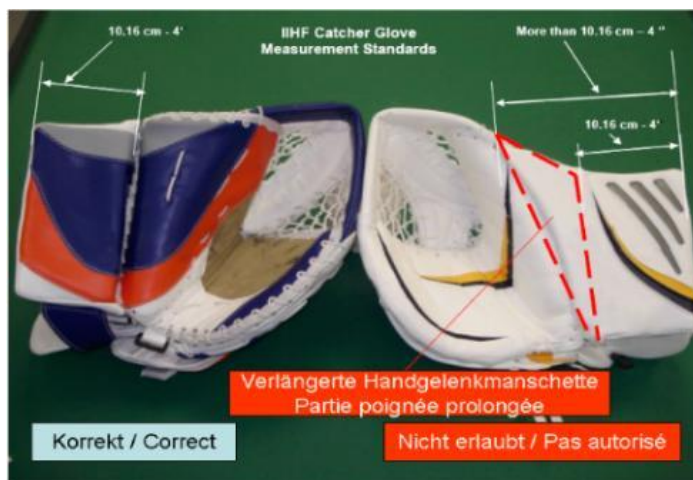
En accord avec la commission médicale de Swiss Ice Hockey et sur recommandation expresse de cette dernière, la règle 227 IIHF doit dès à présent être interprétée de la façon suivante : La règle 227 lettre B du règlement IIHF stipule que tout joueur de moins de 20 ans est tenu de porter une protection dentaire. À la lettre A, il est conseillé à l'ensemble des joueurs de porter une protection dentaire sur mesure. Les joueurs sont donc libres de porter une protection dentaire standard ou sur mesure. Un joueur ayant, judicieusement, opté pour un modèle sur mesure, est tenu de porter un modèle standard jusqu'à livraison du modèle personnalisé ! Le fait d'avoir commandé une protection dentaire sur mesure ne le dispense pas de l'obligation de porter une protection, qui est du reste vivement recommandée par la commission médicale. Au cas où un joueur porterait un appareil dentaire incompatible avec une protection dentaire, le joueur en question est tenu de présenter une attestation médicale correspondante le dispensant de l'obligation de porter une protection dentaire.

Protection des oreilles

Jusqu'à l'échelle des minis 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

Mitaine – Gant de capture

La mitaine figurant ci-contre à droite sur l'image n'est pas autorisée, car elle ne correspond pas aux dimensions autorisées.



Pénalités

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:

S'il est clairement et de manière flagrante visible que la protection faciale intégrale n'est pas conforme aux règles, le gardien est renvoyé de la glace (l'équipe reçoit un avertissement) et le gardien remplaçant doit immédiatement prendre place dans le but. Avant que ce dernier arrive sur la glace les arbitres doivent contrôler si sa protection faciale intégrale est conforme. Si ce n'est pas le cas, il ne peut également pas participer au jeu.

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.

LIMIES POUR LES TESTS

Qui	Cooper	Course 5 km			Glace		Règles
		<29 J	30-39 J	>40 J	Femmes	Homes	50 Questions
LN	2800 m	24 min	25 min	26 min	70"	60"*	42
1ère ligue	2700 m	26 min	27 min	28 min	135"	130"	38
2ème ligue	2550 m	28 min	29 min	30 min	140"	135"	38
3ème ligue	2200 m	33 min	34 min	35 min	155"	145"	37
4ème ligue	2200 m	35 min	36 min	37 min	165"	155"	35
Nouveau arbitres actifs					165"	155"	35
Novices					170"	160"	35
Seniors A					155"	145"	38
Seniors B + C					165"	155"	35

* NL Test System à 4 (GPS)

REPERTOIRE DES DOCUMENTS IMPORTANTS POUR ARBITRES

IIHF Game Officials		
IIHF Rule-Book	anglais	www.iihf.com
IIHF Rules Bulletin	anglais	www.iihf.com
IIHF Case 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
IIHF Case Book	français	Internet SIHF
Recueil Interprétation des règles CH	Pour la saison en cours	Internet SIHF
Recueil directives et aide-mémoires	Pour la saison en cours	Internet SIHF
Règlement d'arbitre	Bases pour arbitres et clubs	Internet SIHF
Directives pour la formation	Bases pour l'organisation des cours et les limites des tests	Internet SIHF
Manuel d'arbitre	Document pour l'arbitre	Internet SIHF

SCHIEDSRICHTERENTSCHÄDIGUNGEN INDEMNITES D'ARBITRES

Die Schiedsrichter werden wie folgt entschädigt und die Auszahlung erfolgt spätestens in der Pause des 2. Drittels:

Les arbitres sont indemnisés comme suit et le payement doit avoir lieu au plus tard à la pause du 2ème tiers:

Liga Ligue	Vorsaison Avant saison	Meisterschafts Championnat	Play-Off + Play Out + Liga-Qualifikation
NLA HD	450.00	750.00	1'000.00
NLA LM	350.00	500.00	600.00
NLB HD	350.00	500.00	600.00
NLB LM	250.00	300.00	400.00
Elite A HD	180.00	240.00	250.00
Elite A LM	130.00	180.00	200.00
Elite B HD	160.00	200.00	
Elite B LM	110.00	140.00	
Torrichter NL Juge de but LN		100.00	
1ère ligue HD	160.00	200.00	
1ère ligue LM	110.00	140.00	
2ème ligue	90.00	120.00	
3ème ligue	75.00	100.00	
4ème ligue	60.00	90.00	
Jun Top		100.00	
Jun A + B		80.00	
Novices Elite HD		100.00	
Novices Elite LM		70.00	
Novices Elite (Syst 2)		100.00	
Novices Top / A		80.00	
Novices B / Mini Top		70.00	
Séniors		100.00	
Mini, Moskito		40.00	
Piccolo, Bambini		40.00	
Frauen/Femmes HD		100.00	
Frauen/ Femmes LM		70.00	
Frauen/ Femmes (Syst 2)		70.00	
Torrichter RL Juges de but RL		40.00	

Reisespesen NL:
Frais de voyage LN:

Öffentliches Transportmittel 1. Klasse
Transport public 1ère classe

Reisespesen Elite Jun & RL
Frais de voyage Jun Elite & RL:

Öffentliches Transportmittel 2. Klasse
Transport public 2ème classe

Wenn Mannschaften verschiedener Spielklassen beteiligt sind, gelten die Ansätze des Heimclubs.
Si des équipes de différentes classes de jeu se rencontrent, on applique les tarifs du club local.

REGLEMENTE SWISS ICE HOCKEY

ENREGISTREMENT ET CHANGEMENTS DE CLUBS DE JOUEURS

Art. 4 Contrôle de l'autorisation de jouer

L'arbitre doit 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 pour les catégories de jeu de 3ème ligue et de 4ème ligue ainsi que chez les seniors, vétérans et division +50, catégorie C féminine et chez les catégories A et B des espoirs à l'issue du 1er tiers temps (soit avant la reprise du 2ème tiers temps). En cas d'infractions, l'arbitre à 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. *(Pas valable pour la LN et les Juniors Elite)*

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

Chaque joueur et chaque joueuse (excepté joueur de la Ligue Nationale A, Ligue Nationale B) 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 472 IIHF et le cas expliqué dans le case book IIHF), 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.

REGLEMENT TECHNIQUE DES PATINOIRS

Art. 3 Surface de jeu

6. Une protection de la surface de jeu transparente, ou un filet (en matière synthétique) parfaitement tendu, aux mailles de 45 mm, doit être installé à chaque extrémité de la surface de jeu jusqu'à la fin des rayons de courbure (soit à 8 m de chaque extrémité de la surface de jeu, respectivement à 4 m de chaque ligne de but), et sur une hauteur de 160-200 cm au-dessus des bandes. Cette protection doit résister à un puck lancé à 160 km/h. Lorsque la hauteur du filet dépasse 160 cm, une ligne rouge de 5 cm de largeur sera tracée à une hauteur de 195 cm sur toute la longueur du filet au-dessus des bandes.

Art. 15 Horloges et indicateurs

3. Les surfaces de jeu doivent être équipées de lampes de but montées à l'axe des buts, derrière la bande, et reliées à l'horloge indiquant le compte horaire.
- Les lampes de but ne sont pas obligatoires de la 1ère à la 4ème Ligues.

Art. 19 Vestiaires

1. 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. Certains cantons exigent que les WC soient disposés à l'extérieur des vestiaires (ce que recommande également Swiss Ice Hockey).
2. Chaque installation doit disposer d'un vestiaire séparé pour les arbitres, équipé d'un WC et d'une douche. Le local doit comprendre également une table et trois chaises (161).
Surface minimale : du local d'arbitres: **15 m²**
Une attention particulière doit être portée à la séparation des sexes lors d'arbitrages mixtes.
3. Chaque surface de jeu doit pouvoir disposer du nombre suivant de vestiaires d'équipes :
 - a) Ligue Nationale **min. 4 vestiaires d'équipes**
 - b) 1ère et 2ème Ligues **min. 4 vestiaires d'équipes**
 - c) 3ème et 4ème Ligues **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. 20 Installations de sécurité autour de la surface de jeu

1. 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.
2. 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. 32 Dispositions générales

2. 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.

REGLEMENT DE PUBLICITE

Ausrüstung von Schiedsrichtern im Spiel

2. Les arbitres engagés pour les rencontres de la LN Sàrl portent un équipement uniforme avec une publicité uniforme, conforme aux directives de la SIHF.
3. Il est interdit d'apposer de la publicité individuelle et / ou des insignes spéciaux sur l'équipement des arbitres. Seul est autorisé l'insigne officiel d'arbitre de la SIHF.

JURIDICTION

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

3. 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.