



## 1.6 Vidéo - Aide à la décision en National League, Swiss League et au Swiss Ice Hockey Cup

### 1.6.1 Remarques préliminaires

#### Art. 1.1. Règle 99 IIHF (version SIHF)

Le présent document résume la règle 99 IIHF adaptée aux besoins de la SIHF.

#### Art. 1.2 Définition arbitre principal

Définition : « arbitre principal » = 2 personnes dans le système à 4 arbitres et 1 personne au système à 3 arbitres.

Chaque « arbitre principal » a le droit de demander le Vidéo Replay à tout moment. Si un « arbitre principal » souhaite consulter le replay vidéo, les deux « arbitres principaux » se rendent à la vidéo. Toutes les patinoires des clubs de National League et Swiss League doivent être équipées d'installations permettant à l'arbitre principal d'examiner les situations de but critiques au moyen de la vidéo avant de prendre sa décision définitive. Certaines parties de ce règlement demandent des images produites par la TV qui peuvent être consultées.

En général, lorsque des images vidéo sont à disposition, on doit les utiliser. Il faut se référer à la table pour l'engagement des décisions vidéo.

Si les matchs sont retransmis par la télévision, il faut s'assurer que les moyens techniques pour l'aide à la décision par la vidéo soient montés et prêts à fonctionner au moins trois heures avant le début du match, afin de permettre à la télévision d'exécuter les travaux préparatoires nécessaires.

### 1.6.2 Terms généraux

#### Art. 2.1 Responsabilité et installations

Le club organisateur est responsable d'assurer que les moyens techniques soient prêts à fonctionner au début de la rencontre. Il est recommandé de procéder avant le début de la saison à une mise en service complète de l'installation afin de s'assurer de son bon fonctionnement.

#### Art. 2.2 Responsable vidéo

Au début du match, « l'arbitre principal » doit s'assurer que le responsable vidéo du club receveur se trouve à la table du marqueur et que l'installation est prête à fonctionner.

#### Art. 2.3 Disponibilité des images

Un moniteur doit être disposé de manière à permettre la consultation du replay vidéo depuis la table du marqueur officiel.

Si pour des raisons de force majeure le replay-vidéo ne pouvait pas être consulté rapidement à la patinoire, la décision « on ice » fait foi. La Coach challenge ne peut par conséquent pas être appliquée. Cela signifie, que les équipes ne perdent ni le temps-mort ni l'option de faire appel à la Coach challenge.

#### Art. 2.4 Examen des images

Lors du replay vidéo, « l'arbitre principal » doit soigneusement examiner toutes les images vidéo disponibles.



#### **Art. 2.5 Décision de l'usage**

Sous réserve des exceptions mentionnées dans ce règlement, c'est à la seule appréciation de l'arbitre principal s'il veut recourir au replay vidéo pour l'appréciation d'une situation de but.

#### **Art. 2.6 Droits des équipes**

Sous réserve des exceptions mentionnées dans ce règlement aucun joueur ou officiel d'équipe a le droit de demander à l'arbitre principale de consulter le replay vidéo pour l'appréciation d'une situation de but.

#### **Art. 2.7 Comportement pendant la consultation**

Lorsque « l'arbitre principal » a recours au replay vidéo, les joueurs des deux équipes (à l'exception des gardiens) doivent se rendre à leurs bancs respectifs jusqu'à ce que l'arbitre rende sa décision définitive. Les juges de ligne sont responsables de veiller à ce que les joueurs se rendent à leurs bancs. Lors de la Coach Challenge cette tâche incombe aux arbitres principaux.

#### **Art. 2.8 Décision "on ice"**

Avant de visualiser les images l'équipe d'arbitres doit prendre une décision. La procédure suivante doit être respectée : L'arbitre principal prend une décision «on ice», but ou pas but et fait le signe correspondant. Cette première décision est discutée au sein du team ; puis suit la décision «on ice» définitive. Les LM communiquent aux capitaines des équipes la décision définitive. Si on ne peut pas trouver la scène en question, ou sur la base des images il n'est pas possible de prendre une décision claire, la décision prise sur la glace est définitive. L'arbitre principal communique avec un signe de la main but ou pas but. Il n'y a pas de discussion et on ne donne pas d'explication. S'il n'y a pas de but, l'arbitre principal informe le marqueur officiel sur la raison de la non reconnaissance du but.

#### **Art. 2.9 Images sur l'écran**

Durant l'analyse de la scène de but par les arbitres, des images peuvent être montrées simultanément sur le cube vidéo.

#### **Art. 2.10 Moment de la consultation**

La décision concernant la situation de but doit intervenir avant la prochaine mise en jeu.

#### **Art. 2.11 Consultation pendant le jeu**

Si le puck est entré dans le but et que le jeu s'est poursuivi, la consultation doit intervenir après la prochaine interruption de jeu qui suit cet événement. Si aucune consultation n'intervient durant cette interruption, le résultat est définitif. Aucune consultation de la vidéo ne peut s'effectuer ultérieurement.

#### **Art. 2.12 Ajournement du horloge**

Si une situation exige que l'horloge doivent être réglée après une consultation de la vidéo, le chronomètreur devra disposer du temps nécessaire pour régler le temps de jeu correct.



### **Art. 2.13 Ajournement du horloge pendant une pénalité**

Si un joueur pénalisé revient du banc des pénalités et que le temps de jeu a dû être remonté suite à une consultation vidéo d'une situation de but, le joueur concerné retourne sur le banc des pénalités pour purger le reste de la pénalité.

### **Art. 2.14 Consultation à la fin du tiers**

Si la première interruption après une situation contestée correspond à la fin du tiers ou du match, « l'arbitre principal » doit vérifier cette situation par le replay vidéo avant que les équipes ne quittent la glace.

### **Art. 2.15 Pénalités au moment d'un but marqué**

Si une pénalité est signalée au moment d'un but marqué, que le jeu se poursuit et que le but est validé à la suite de la consultation vidéo, la pénalité signalée est supprimée, de la même manière que si le but avait été marqué normalement.

Toutes les pénalités qui sont encourues durant les deux buts de la règle 94-ix ou après le coup de sifflet suivant le deuxième but seront infligées à l'exception de la première pénalité mineure contre l'équipe qui a encaissé le but (selon les règles relatives à l'annulation des pénalités lorsqu'un but est marqué pendant une pénalité signalée).

### **Art. 2.16 Situations de jeu testables**

Les situations de but suivantes peuvent être vérifiées au moyen du replay vidéo:

- a) Le puck a franchi la ligne du but;
- b.I) Le puck est dans le but avant que le but n'ait été déplacé (sans tirs au buts, selon Règle 178 vi) ;
- b.II) Le puck entre dans le but après que la cage ait été déplacée et le buteur était en train de tirer avant que la cage n'ait été déplacée, selon la Règle 98 i1 ;
- b.III) Le puck serait entré dans le but si la cage était restée dans sa position régulière. Le buteur était en train de tirer avant que la cage n'ait été déplacée, selon la Règle 98 i2 ;
- c) Contrôler le déroulement complet des tirs au but selon les dispositions des règles IIHF 177 et 178 et des règles complémentaires. (voir explications suivantes) ;
- d) Le puck est dans le but avant ou après que le temps de jeu officiel ne soit écoulé ;
- e) Le puck a été dévié dans les buts avec n'importe quelle partie du corps, y compris patin, par un joueur de champ à l'attaque ou un joueur de champs à l'attaque donne un coup de patin dans le puck pour le dévier dans les buts ;
- f) Le puck a été dévié dans le but par un officiel ;
- g) Le puck a touché la crosse d'un joueur attaquant tenue au-dessus de la hauteur de la barre transversale avant d'entrer dans le but ;
- h) Par sa position dans le territoire du but, un joueur attaquant obstrue la vue ou les mouvements du gardien; (attaquant dans le territoire de but, selon Règles 184, 185, 186) ;
- i) Un joueur attaquant fait, par contact, une obstruction sur le gardien (selon règles 186) ;



k) Suspicion d'un hors-jeu avant un but marqué (Coach Challenge) (voir explications suivantes) ;

Explication au point c)

Déroulement tir de pénalité

1. Les décisions dans le cadre complet des règles IIHF 177, 178 ainsi que d'autres règles concernées peuvent, selon l'opinion de l'arbitres, être contrôlées dans tous les domaines avec le Video Judge.
2. La règle IIHF 178 VI (mouvement d'arrêt du gardien, but déplacé) peut de ce fait aussi être contrôlée.
3. Les règles sont appliquées sans restriction lorsqu'une infraction commise amène la pénalisation d'un joueur. Elle doit être prononcée avant la consultation de la vidéo. Après la consultation de la vidéo on ne peut plus prononcer de pénalités.

Explication aux points h) et i)

Obstruction sur le gardien

Les arbitres principaux doivent utiliser la vidéo lorsqu'il y a un soupçon d'obstruction sur le gardien.

Explication au point k)

Coach Challenge

1. La Règle Coach Challenge permet aux coaches d'exiger la vérification d'une éventuelle situation de hors-jeu.
2. Les arbitres sont tenus d'effectuer la vérification.
3. Si la décision initiale s'avère erronée, l'erreur doit être corrigée. Si la vérification vidéo ne permet pas de contredire la décision de façon incontestable à 100%, les arbitres doivent maintenir leur décision initiale. Il n'y a pas de communication ni d'entente avant la consultation vidéo.
4. Une équipe ne peut recourir à la Coach Challenge que dans la situation suivante : Une action de jeu conduit à un but. L'équipe défendante est d'avis qu'un hors-jeu a précédé le but.
5. Un but peut doit être annulé dans les conditions suivantes :
  - Une fois que les arbitres ont consulté toutes les images vidéo disponibles, qu'ils constatent qu'un joueur attaquant se trouvait en position de hors-jeu et que la partie aurait donc dû être interrompue pour cette raison.
  - Un soupçon de hors-jeu après un but marqué peut être vérifié par consultation vidéo que si, entre la situation de hors-jeu éventuelle et le but marqué
    - le puck n'est plus ressorti de la zone de défense
    - tous les joueurs de l'équipe attaquante n'ont plus quitté la zone de défense
  - La Coach Challenge a toujours lieu au moment où le puck a franchi pour la dernière fois la ligne bleue avant le but marqué. C'est-à-dire qu'il faut, si nécessaire, contrôler plusieurs scènes.
  - Avant chaque contrôle d'un hors-jeu il faut constater la régularité du but marqué. C'est-à-dire qu'il faut, si nécessaire, contrôler plusieurs scènes (voir points a - i).



6. En cas de décision erronée et d'annulation du but, l'horloge du match (y.c. les temps de pénalité) est reculée sur le temps au moment de la situation de hors-jeu et l'engagement a lieu en zone neutre proche de la ligne bleue.
7. Si des pénalités (mineures et majeures) sont prononcées entre la situation de hors-jeu et le but marqué, les joueurs concernés doivent purger ces pénalités. Le temps du début des pénalités correspond au moment de la situation de hors-jeu.
8. Une équipe a droit à la Coach Challenge uniquement si elle n'a pas encore pris son temps-mort.
9. Si une équipe exige la « coach challenge » et si cette dernière mène à l'annulation du but, l'équipe conserve le droit du temps mort et le droit de faire appel à une « Coach challenge » supplémentaire. Si la « Coach challenge » ne mène pas à l'annulation du but, l'équipe perd définitivement le droit du temps mort pendant le temps de jeu réglementaire et le droit de faire appel à une « Coach challenge » supplémentaire.
10. En prolongation les coaches et les arbitres peuvent exiger la vérification, resp. vérifier des situations de hors-jeu lors de chaque but marqué. (Cette Règle se distingue de la règle de NHL sur ce point. Celle-ci donne le droit aux coaches et aux arbitres de recourir sans restriction à cette règle durant la dernière minute du troisième tiers-temps également.)
11. Lorsqu'il souhaite recourir à la Coach Challenge, le coach en informe le quatuor arbitral comme suit :
  - le coach s'adresse directement, oralement, à l'un des arbitres
  - le capitaine ou un assistant informe oralement l'un des arbitres L'information doit être adressée aux arbitres avant le prochain engagement.
12. On travaille avec la disposition des caméras dans les stades.
13. Les LM consultent la vidéo et informent les arbitres principaux. Si les deux LM ne sont pas d'accord c'est le LM qui se trouvait sur la ligne qui décide. Un des deux arbitres principaux communique au chronométreur la décision. Les arbitres principaux notent le temps quand l'équipe a perdu la Coach Challenge et le Time-out.

Ligue / matchs	RS	PO	LQ	SC	Avant Saison	Amical
NL	complet	complet	complet	complet*		
SL	ohne CC/Penalty	ohne CC/Penalty	complet	complet**	sans CC/tirs de pen.	sans CC/tirs de pen.
JE A						

Légende :

- complet = Application du règlement en entier
- complet\* = Application du règlement en entier si des images sont disponibles
- complet\*\* = Application sans Coach Challenge et preuve tirs de pénalité
- sans CC/tirs de pénalité = Application sans Coach Challenge et preuve tirs de péna
- IIHF/SPC = Selon IIHF et règles de la Coupe Spengler
- IIHF\* = Selon les règles IIHF si les images sont disponibles

Ligue / matchs	SPC	NM A	U20	U18
NL	IIHF/SPC	IIHF*		
SL				
JE A			IIHF*	IIHF*

Glattbrugg, 5 août 2016 Referee Committee

Le présent règlement était adopté à l'assemblée de la National League du 17 juin 2016 et entre en vigueur le 1er septembre 2016. Adapté le 1er septembre 2017.

Le présent règlement était adopté à l'assemblée de la League du 3 septembre 2018 et entre en vigueur le 4 septembre 2018.