



DIRECTIVES & AIDE-MEMOIRES

Saison 2021 - 2022

Officiating Committee

Table des matières

1. GENERAL (concerne tous les arbitres).....	4
1.1. Directives	4
1.1.1. Nettoyage de la glace lors de jets d'objets	4
1.1.2. Moyens de communications	4
1.1.3. Rapport - Arbitre.....	4
1.1.4. Rapport événements particuliers	4
1.1.5. Rapport - Expédition	4
1.1.6. Etablissement des rapports - Atteignable - Délais	4
1.1.7. CHECKLISTE -Mon rapport est-il complet?.....	4
1.1.8. Shake-Hand	4
1.1.9. Joueurs blessés.....	5
1.1.10. Ancrages des buts - Percer des trous	5
1.1.11. Droit de jouer - contrôle avant le match (voir aussi Pt.3.1.)	5
1.1.12. Droit de jouer - Joueurs suspendus	5
1.1.13. Rapport de jeu - contrôle après le match	5
1.2. Aide-mémoire	6
1.2.1. Protêt en cours de rencontre - Règlement juridique art. 54 - 59.....	6
1.3. Equipement + Classes d'âge	7
1.3.1. Protection faciale intégrale, grille	7
1.3.2. Casque de gardien de buts	8
1.3.3. Visière, casque	8
1.3.4. Protection dentaire.....	8
1.3.5. Protection de la nuque et du cou	9
1.3.6. Protection des oreilles	9
1.3.7. Procédure en cas d'équipement incorrect - pénalités règles 128, 211 + Nouveau livre des règles règle 202.9.....	9
1.4. Catégorie d'âge	10
1.5. Répertoire des documents importants pour arbitres	10
1.6. Règlements Swiss Ice Hockey	11
1.6.1. Enregistrement et Changements de Clubs de Joueurs	11
1.6.2. Règlement Technique des Patinoires.....	11
1.6.3. Règles IIHF - Directives	12
2. SPORT D'ELITE (NL, SL, U20-ELIT, U17-ELIT)	13
2.1. Rapport de jeu - expédition	13
2.2. Formulaires rapports et feuilles de match utilisation et destinataires	13
2.3. Rapport - Transmission / Expédition	13
2.4. Rapport Jets d'objets	14
2.5. Rapport Vidéo Review	14



Directives & Aide-Mémoires Saison 2021 - 2022/ -Général-SE-SEA

2.6. Rapport Diving or Embellishment (Regel 64)	14
2.7. Rapport Divers.....	14
2.8. Etablissement d'un rapport protêt en cours de rencontre.	14
2.9. Arbitres NL, SL, U20-ELIT ET U17-ELIT - Présence au stade de glace / patinoire.....	14
2.10. Maillot d'arbitre	14
2.11. Dresscode arbitres NL, SL, U20-ELIT	15
2.12. Matériel reçu (équipement).....	15
2.13. Renvoi du système de communication	16
2.14. Jeux de hasard et paris	16
2.15. Medias.....	16
2.16. Socials Medias	16
2.17. Règlements et Directives du Sport d'Elite	16
2.18. Codes pénalités pour rapport de jeu SIHF system reporter NL/SL/U20ELIT.....	17
3. SPORT ESPOIRS ET AMATEURS	19
3.1. Rapport de jeu - expédition	19
3.2. Formulaires rapports et feuilles de match- Utilisation et destinataires	19
3.3. Rapport / Feuilles de match- Transmission / Expédition.....	19
3.4. Arbitres - Présence au stade de glace / patinoire de la L.....	19
3.5. Tenue Prospects en RL Les prospects portent en RL et en MySports League les maillots de la RL sans numéro et les casques de la RL sans les bandes de couleur.	19
3.6. Règlement et directives du SEA.....	20
3.7. Code des pénalités pour le rapport de jeu SIHF - SYSTEM REPORTER - NAS et U17ELIT	20
3.8. Directives pour inscrire les pénalités sur le rapport de jeu.....	22



1. GENERAL (*concerne tous les arbitres*)

1.1. Directives

1.1.1. 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*).

1.1.2. 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.

1.1.3. 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.

1.1.4. Rapport événements particuliers

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

1.1.5. Rapport - Expédition

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

1.1.6. Etablissement des rapports - Atteignable - Délais

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

1.1.7. 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>)

1.1.8. Shake-Hand

En raison de la situation actuelle, la poignée de main est supprimée avec effet immédiat.



Vous pouvez passer et faire un signe, mais rien de plus.

1.1.9. 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.

1.1.10. 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.

1.1.11. 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 le rapport de jeu 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 à l'obligation d'établir un rapport. Un club fautif peut écoper d'une amende pour chaque joueur, qui figure sur le rapport de jeu sans être présent à la rencontre.

On pratique de la manière suivante:

- Les arbitres contrôlent au début de la rencontre le nombre de joueurs.
 - **Le capitaine doit informer les arbitres avant le match (au plus tard après le salut des deux équipes sur la ligne bleue) quels joueurs manquent.**
 - 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 (sauf en NL/SL) 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, l'abonnement général ou demi-tarif CFF 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 de peut pas être aligné comme joueur de champ lors de la même rencontre.

1.1.12. 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 enquête / suspension est encore en cours 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 confirmer ou d'infirmer 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.

1.1.13. 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 vérifient maintenant la véracité et l'exactitude des informations qui s'y trouvent et cela en relation avec les événements qui se sont passés durant le match et annoncés au marqueur officiel.

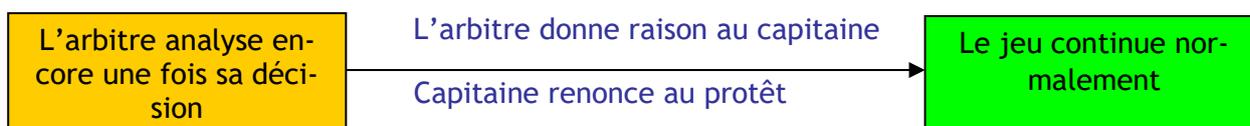
Exemple: Si une pénalité pour crosse haute a été prononcée (infligée) et annoncée comme telle, mais un mauvais code a été enregistré vous pouvez le faire rectifier. Cependant, si une pénalité prononcée et annoncée est entrée correctement, vous ne pouvez pas la modifier ultérieurement. Dans ce cas, un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

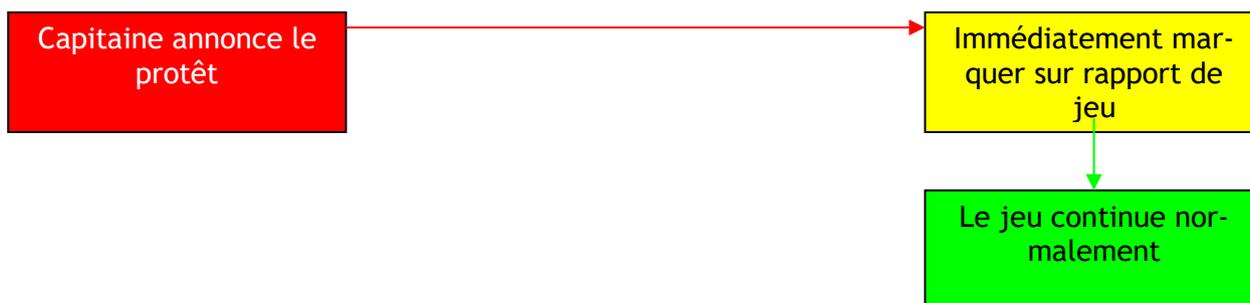
1.2. Aide-mémoire

1.2.1. 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 déposé en cours de rencontre doit être confirmé par écrit auprès de l'autorité compétente.
8. En NL/SL/U20-Elit un Referee Report doit être établi seulement lorsque le protêt en cours de rencontre est confirmé. S'il n'a pas été confirmé, un bref message à l'OM suffit. 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.

1.3. Equipement + Classes d'âge

Extrait du livre des règles IIHF et interprétation des règles

1.3.1. 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 8*) 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)



1.3.2. 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.



1.3.3. 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.

1.3.4. Protection dentaire

Tous les joueurs de champs de la catégorie U20 (l'année et non pas le jour et le mois 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. . Il est recommandé que tous les joueurs U18 portent un protège-dents.

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.

1.3.5. Protection de la nuque et du cou

NOUVEAU : Les joueurs et les gardiens de but de la catégorie U20ELIT doivent porter une protection du cou et de la nuque.

Les joueurs et les gardiens de but des catégories U20Top et A n'ont pas besoin de protection du cou car pour eux les règles 2018-2022 sont toujours applicables

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.

1.3.6. Protection des oreilles

NOUVEAU : Les joueurs de la catégorie U20ELIT doivent avoir une protection pour les oreilles fixée à leur casque.

Les joueurs des catégories U20Top, U20A, U17 n'ont pas besoin de protection pour les oreilles car les règles 2018-2022 leur sont toujours applicables.

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 des oreilles.

1.3.7. Procédure en cas d'équipement incorrect - pénalités règles 128, 211 + Nouveau livre des règles règle 202.9

Un joueur/gardien dont une pièce d'équipement n'est pas conforme 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 (**U20 ELIT aux deux équipes**).

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



Directives & Aide-Mémoires Saison 2021 - 2022/ -Général-SE-SEA

- 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 pénalité de banc mineure** contre 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 conformes 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.

En NL et SL, aucun équipement de gardien de but n'est mesuré (exception : la rosse).

1.4. Catégorie d'âge

a. Catégorie U18 et plus jeune

Nés en 2004 - pour toute la saison 2021/2022

Nés en 2005 - pour toute la saison 2022/2023

b. Catégorie U20 et plus jeune

Nés en 2002 - pour toute la saison 2021/2022

Nés en 2003 - pour toute la saison 2022/2023

L'année de naissance est déterminante et pas le jour et le mois.

1.5. Répertoire 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 ou allemand ou italien	Ex. pers



Recueil changements et interprétations des règles	Pour la saison en cours	Homepage SIHF
Recueil directives et aide-mémoires	Pour la saison en cours	Homepage SIHF
Règlement d'arbitre	Bases pour arbitres	Homepage SIHF
Directives pour la formation	Bases pour l'organisation des cours et les limites des tests	Homepage SIHF
Manuel d'arbitre (Syst à 2, Head, LM)	Document pour l'arbitre	Homepage SIHF

1.6. Règlements Swiss Ice Hockey

1.6.1. 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 écoper 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 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.

L'alignement d'un tel joueur provoque une défaite forfait contre l'équipe fautive.

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 IIHF 23 / Unified Rulebook règle 5.2**), 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.

1.6.2. Règlement Technique des Patinoires

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/ou de liquides.

Une surface de sécurité d'une largeur de 1.50 m entre les bandes et la première rangée des 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.

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. 23 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.

Lampes derrière le but

Il n'y a plus de règlement imposant la présence de lampes de but.

1.6.3. Règles IIHF - Directives

a) Officiels de match blessés

Si un arbitre est hors service pendant une courte période (2 à 5 minutes), l'équipe d'arbitres décide d'attendre que le match reprenne. En cas d'indisponibilité d'un LM, le Head le plus expérimenté peut décider si lui ou son partenaire reprendra la fonction de LM. Si un Head reprend le poste de LM, il doit revêtir la maillot de remplacement du LM ou trouver une solution créative. Les deux entraîneurs et la table de marque doivent être brièvement informés de la suite de la procédure.

b) Crosse intacte perdue

Une crosse intacte perdue ne peut pas être retirée de la glace (surtout pas apportée au banc des adversaires) pendant le match en cours. Dans cette situation, le joueur a la possibilité de récupérer la crosse et de poursuivre le jeu normalement.

c) Joueurs blessés

Arrêt immédiat du jeu en cas de blessure visible et grave (par exemple, puck directement au visage, coupure clairement visible au cou, etc.

Pas d'arrêt de jeu immédiat si l'action n'est pas vue ou si l'action est vue et qu'une blessure à la tête ou au bras/à la jambe est possible. Dans ce cas, le jeu est arrêté dès que l'équipe du joueur blessé est en possession du puck ou lorsqu'il n'y a plus d'occasion de marquer immédiatement un but pour n'importe quel équipe.



2. SPORT D'ELITE (NL, SL, U20-ELIT, U17-ELIT)

2.1. Rapport de jeu - expédition

L'arbitre qui figure en premier sur la feuille de match est responsable que toutes les signatures nécessaires soient présentes et prendra la feuille originale à la maison.

Si l'arbitre principal vient de l'étranger on procède comme suit :

- Système à 4 : L'arbitre étranger doit figurer en deuxième sur la feuille
- System à 3 : Le LM prend, à la place du Head, les documents à la maison.

Les originaux des feuilles de match et des compositions d'équipes que vous avez gardés à la maison pourront être détruits un mois après le dernier match de championnat.

2.2. Formulaires rapports et feuilles de match utilisation et destinataires

Les feuille de match sont conformément aux directives et instructions "Referee Reports online, informations et modes d'emploi (disponibles en 3 langues) à télécharger.

Si pour une raison ou l'autre ceci n'est pas possible, il faut procéder de la manière suivante :

Qui	Quoi	A qui
NL	01 Referee Report (Pén match, pén mec match, etc.) Ce formulaire doit être sauvegardé comme suit AAMMJJ_Ligue_Joueur_Referee (Exemple: 150902_NLA_Jobin_Massy)	Envoyer seulement à une adresse et uniquement par E-Mail: judge@sihf.ch (va au Juge unique, au NL Management et au Officiating Management)
NL	02 Incident Report (événement particuliers NL, SL, Elite A, Elite B, NOVE) Ce formulaire doit être sauvegardé comme suit : AAMMJJ_Ligue_Home-Team_Away-Team_Referee (Exemple: 150906_NLA_Bern_Ambri_Kurmann)	Envoyer seulement à une adresse et uniquement par E-Mail: reports@sihf.ch (va au NL Management et au Officiating Management)

2.3. Rapport - Transmission / Expédition

La copie de la feuille de match doit être sauvegardée comme suit:

AAMMJJ_Ligue_Joueur_feuille de match

(Exemple: 150902_NLA_Jobin_feuille de match)

Le Referee Report accompagné du rapport de jeu doit être envoyé au juge unique (judge@sihf.ch) au plus tard **deux heures après la fin du match** par E-Mail.

L'Incident Report (évén.particulier) doit être envoyé au NL Management et au Referee Management (reports@sihf.ch) au plus tard **le lendemain à 0800 h. par E-Mail.**



2.4. Rapport Jets d'objets

Pour les rapports BESO relatifs aux jets d'objets la réglementation suivante s'applique:

- Seuls les jets d'objets y compris les "douches de bière" contre des personnes sont à rapporter
- Seuls les jets d'objets entraînant le nettoyage de la glace par des tiers sont à rapporter
- À rapporter également les jets d'objets dangereux (balles en plomb, objets métalliques, plastique dur ou similaire)!

2.5. Rapport Vidéo Review

Tous les événements mentionnés ci-dessous doivent être signalés avec le "Incident Reporte (BESO).

Video-Review	Tous	Oui
Video Review System	Ne fonctionne pas	Oui
Video Review System	Angle de la caméra/Qualité mauvaise	Oui

2.6. Rapport Diving or Embellishment (Regel 64).

Les fautes pénalisées et les fautes suspectes doivent être en NL et SL signalées au moyen du formulaire PSO après le match :

2.7. Rapport Divers

Tous les événements mentionnés ci-dessous doivent être signalés avec le "Incident Reporte (BESO)" à l'adresse suivante: reports@sihf.ch

Quoi	Quand	Rapport
Jets d'objets	Moins de 5 objets	Non
Jets d'objets	Plus de 5 objets - Dès que le personnel doit aller sur la glace - Nettoyage de la glace	Oui
Jets d'objets	Contre des personnes	Oui
Feu d'artifice/fumigènes/pé-tard	Tous	Oui
Retard de jeu	Dès 5 min avant le match	Oui
Retard de jeu	Glace mouillée après la pause	Oui
Marquage des glaces/buts	Tous (p.ex mauvais marquages, buts défectueux, etc	Oui
Sécurité	Tous	Oui
Ravitaillement	Après le match	Oui
Covid-19	Manque de désinfectant, masques, gants (seulement si cela affecte directement les arbitres).	Oui
Covid-19	Tousser contre un arbitre, adversaire ou autre per-sonne	Oui

2.8. Etablissement d'un rapport protêt en cours de rencontre.

Un Referee Report doit être établi seulement lorsque le protêt en cours de rencontre est confirmé. S'il n'a pas été confirmé, un bref message à l'OM suffit.

2.9. Arbitres NL, SL, U20-ELIT ET U17-ELIT - Présence au stade de glace / patinoire

Au plus tard 90' avant le match - 30' avant le début au vestiaire d'arbitres.

Dans la période de Covid 19 et jusqu'à nouvel ordre 75' avant le début du match.

2.10. Maillot d'arbitre

Tous les arbitres de la NL et SL doivent prendre deux maillots pour chaque match. Si un maillot est souillé de sang il doit pouvoir le changer.



2.11. Dresscode arbitres NL, SL, U20-ELIT

Nos sponsors continuent à nous fournir des vêtements. Afin de rendre justice aux sponsors et de développer les différents parrainages, le code vestimentaire suivant est établi :

Ligue nationale (sans les playoffs)

- Chemise bleue (chemise SIHF Navy Boot si reçue) ou Polo grise Uhlsport
- Gino ou pantalon à cinq poches
- GNL (000) chaussures, Kempa Sneakers ou chaussures de ville (Souliers Fretz si reçu)

Ligue suisse et U20-Elit (sans les playoffs)

- Chemise bleue (chemise SIHF Navy Boot si reçue) ou Polo grise Uhlsport
- Pantalons Gino ou jeans (pas de blue-jeans ou de jeans déchirés)
- Kempa Sneakers, Sneakers (pas de baskets) ou chaussures de ville (Fretz so reçu)

Tenue Playoff Hommes

Dresscode Business Casual:

- Les détails seront communiqués par Mail.

Apparence extérieure (barbe/rasage):

Pour tous les matches de préparation et de Regular Season NL/SL & U20-Elit le port d'une barbe soignée est autorisé. A partir de l'avant-dernier tour de la Regular Season de la NL/SL ainsi que pour tous les matches de playoff et playout le rasage de près est obligatoire.

Tenue Playoff Femmes (*en système à 3 ou 4*)

Dresscode Business Casual:

- Tailleur Pantalon de couleur discrète avec chemisier de couleur à légers motifs
- Pantalon plissé foncé avec un chemisier uni
- Chaussures foncées

2.12. Matériel reçu (équipement)

Les habits reçus sont à conserver au moins durant 3 ans. Ceci permet une présentation uniforme lors de cours, meetings, etc.

À partir du 01.06.21, tous les arbitres dans le domaine du sport d'élite sont tenus de porter exclusivement les articles de la maison Jakob Markt (Uhlsport). (Les articles tels que Nike, IIHF, etc. ne sont pas autorisés).

L'Officiating Management de Swiss Ice Hockey n'est autorisé à porter que des articles (Uhlsport) du fournisseur mentionné. Le personnel de l'interface doit veiller à ce que l'équipement correct soit porté lors des apparitions de l'Officiating (Uhlsport/Interhockey) par rapport à celles de la SIHF générale (Nike/Ochsner). (Exception souliers lors de l'échauffement)

Chaque arbitre (HD et LM) sera équipé d'appareils de haute technologie pour la communication sur la glace. Ces appareils sont mis à disposition des arbitres mais restent propriété de la SIHF.

A la fin de la collaboration avec la SIHF ces appareils doivent être entièrement restitués.

L'arbitre est responsable de la maintenance de l'appareil, de l'équipement et du bon fonctionnement. En cas de dommage causé lors de l'utilisation, des réparations gratuites seront effectuées rapidement via reftools GmbH. Email immédiatement à andrin.borra@reftools.ch, marie.bergling@sihf.ch et peter.kueng@sihf.ch.

En cas de perte ou dégâts causés par négligence, les frais seront attribués à l'utilisateur.



2.13. Renvoi du système de communication

Le système de communication doit être renvoyé à l'office de la SIHF, à l'intention de Marie Bergling, 10 jours après avoir dirigé le dernier match. Le dernier match ne sera pas payé aussi longtemps que le système de communication ne sera pas arrivé au bureau.

2.14. Jeux de hasard et paris

Il est interdit aux arbitres, superviseurs et membres de l'OffCom ou collaborateurs des OM régionaux de participer à tous les jeux de hasard ou de loteries en relation avec le hockey sur glace, notamment:

- Conclure des paris ou inciter quelqu'un à conclure des paris.
- Accepter des compensations (indemnités) en vue d'influencer les résultats.
- Fournir des informations directement ou indirectement, qui pourraient avoir un impact direct ou indirect.
- Toute violation de cette interdiction est examinée par les instances judiciaires compétentes.
- Toute personne qui a connaissance que cette interdiction a été violée, est tenue de la rapporter immédiatement au Referee-in-Chief ou à son adjoint.
- - Pour plus de détails : voir le Code de conduite

2.15. Medias

Le jour du match

Interviews avec les médias uniquement après entente avec le Director Officiating/RiC et/ou représentant de la ligue/RSV qui se trouvent directement sur place! Ces derniers sont limités à une interprétation de règle concernant une situation de jeu de son propre match. Aucun commentaire ne doit être fait au sujet d'une pénalité de méconduite pour le match ou une pénalité de match; il s'agit d'une enquête en cours. Les situations survenues lors d'autres matches ne sont pas à commenter.

En dehors

Les arbitres ont besoin d'une autorisation du Director Officiating pour des interviews en dehors des matches. Avant la parution de l'article ce dernier doit être soumis à la personne qui a donné l'autorisation.

2.16. Socials Medias

Il est interdit de publier des images ou commentaires concernant les matches sur Face book, Twitter, Hi5 ou sur n'importe quel autre réseau social.

2.17. Règlements et Directives du Sport d'Elite

Vous trouverez plus de détails dans les documents spécifiques ci-dessous

- Règlement Vidéo Aide à la décision
- Directives Déroulement du championnat SE
- Directives arbitres
- Directives Match de tests en SE
- Code of Conduct
- Pauses, Overtime, Shootout

2.18. Codes pénalités pour rapport de jeu SIHF system reporter NL/SL/U20ELIT

(pour SEA et U17ELIT voir point 3.7)

	Deutsch	Français	
1	Absichtliches Tor verschieben	Déplacement intentionnel du but	
2	Andere Vergehen	Autre infraction	
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, Coach Challenge, etc.</i>	Pénalité de banc - <i>p.ex. 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, Coach Challenge, 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 (Kneeing)	Coup de genou (Kneeing)	
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	
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,</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,</i>	

	<i>Torhüter Schneeanhäufungen, Torhüter geht zur Spielerbank, etc.</i>	<i>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	Équipement 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
47	Zuviele Spieler auf dem Eis	Surnombre de joueurs	TP
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	
53	Kopstoss	Coup de tête	

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

Exemples pour pénalités sur le rapport de jeu voir point 3.8

3. SPORT ESPOIRS ET AMATEURS

3.1. Rapport de jeu - expédition

Le système de rapport remplace l'envoi de la feuille de match par courrier ainsi que les rapports par courrier électronique (Word ou PDF). L'enregistrement peut être effectuée sur un smartphone, une tablette ou un PC / ordinateur portable.

3.2. Formulaires rapports et feuilles de match- Utilisation et destinataires

Les feuilles de match doivent être téléchargés conformément aux directives et instructions "Referee Reports online, informations et modes d'emploi (disponibles en 3 langues). Après avoir téléchargé les rapports et les feuilles de match, le premier arbitre mentionné archive les documents à la maison. Il peut les éliminer quatre semaines après la fin du championnat.

Délai: au plus tard le jour après le match jusqu'à 22h00.

3.3. Rapport / Feuilles de match- Transmission / Expédition

Si pour une quelconque raison ceci n'est pas possible, il faut procéder de la manière suivante :

Qui	Quoi	A qui
RL	01 SR-Rapport-f (Pén match, pén mec match, etc.)	Avec la feuille de match à Juridiction par E-Mail schiedsrichter.rapport@sihf.ch CC: selon directives de la REG-ARB
RL	02 SR-Beso Vorkommnisse -f	Avec la feuille de match à Juridiction par E-Mail schiedsrichter.rapport@sihf.ch CC: selon directives de la REG-ARB

Si on établit des rapports d'arbitres (Word / PDF), ils doivent être envoyés **avec la feuille de match** par courrier A au secrétariat de la SIHF, Fluhhofstrasse 50, 8152 Glattbrugg, même s'ils ont été envoyés par courrier électronique ou par fax.

Délai : au plus tard le jour après le match jusqu'à 22h00 dans un bureau de poste.

3.4. Arbitres - Présence au stade de glace / patinoire de la L

MSL, 1ère ligue	90' avant le match - 30' avant le début au vestiaire d'arbitres
2ème ligue et plus bas + espoirs	selon les directives du Officiating Manager Ligue Amateur / SPOC

3.5. Tenue Prospects en RL

Les prospects portent en RL et en MySports League les maillots de la RL sans numéro et les casques de la RL sans les bandes de couleur.

3.6. Règlement et directives du SEA

Dans les documents spécifiques suivants vous trouverez des informations complémentaires :

- Extrait des règlements et directives SEA
- Directives MySports League

3.7. Code des pénalités pour le rapport de jeu SIHF - SYSTEM REPORTER - NAS et U17ELIT

	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 - <i>zB. Unsportlichkeit nicht identifizierter Spieler o.Coach, Mannschaft zu spät, Spielverweigerung, Vermessung korrekt, Torjubel, Bestrafter Spieler geht nicht sofort zur Strafbank, Coach Challenge, etc.</i>	Pénalité de banc - <i>p.ex. 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, Coach Challenge, 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 (Kneeing)	Coup de genou (Kneeing)	
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	Unkorrr. 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

3.8. Directives pour inscrire les pénalités 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 et 47 on inscrit TP à la place du numéro du joueur



Directives & Aide-Mémoires Saison 2021 - 2022/ -Général-SE-SEA

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

Pour toutes questions ou suggestions, veuillez contacter directement le Directeur Officiating/RiC.