



Referee Committee

**DIRECTIVES ET AIDE-MEMOIRES
Saison 2017 - 2018**

3ème partie - Regio League

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



Table des matières

3^{ème} PARTIE – REGIO LEAGUE

Directives pour les arbitres

Rapport de jeu (feuille de match) – expédition
Formulaires de rapports – utilisation / destinataire
Rapport – transmission / expédition
Arbitres – présence dans le stade / patinoire

Tenue Prospects en RL

Communication RL

Communication Elite B et Novices Elite

Prolongation

Tirs de pénaltys

Directive relative à l'application de «Penalty Scorer» dans les championnats de la Relève

Pauses en MySport League

Extrait règlements

Règlement de jeu

Devoirs généraux du club organisateur : ordre et tranquillité

Rapport de jeu

Matches d'entraînement, matches officiels

Assurance des membres

Analogie des couleurs des tenues

Retard des équipes

Plusieurs rencontres de championnat sur la même patinoire

Patinoire impraticable

Interruption du match

Organisation de place insuffisante

Pas de taxe d'entrée pour les matches

Structure d'âge ligues espoirs

Durée de jeu maximale dans les ligues espoirs

Suspension automatique pour les joueurs des ligues espoirs

Moskitos

Bambini / Piccolo déroulement du jeu

Exigences minimales au "dirigeant de la rencontre"

Maillots d'équipe et numéros des joueurs lors de la phase d'échauffement sur la glace

Responsable du banc des pénalités

Equipement des joueurs – dérogation couleurs

Obligation du port de casque sur le banc des joueurs

Gardien remplaçant – Pas d'obligation en RL

Procédure de qualification

Nombre maximum de matches dans une journée de calendrier

Catégorie d'âge espoirs saison 2017/2018

Règlement juridique

Compétence du juge unique

Règlement Ordre et Sécurité

Adresses importantes

Les questions ou suggestions sont à adresser directement au Director Officiating

DIRECTIVES POUR ARBITRES

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.

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. Il n'est plus nécessaire de les envoyer à SIHF.

Formulaires rapport- et feuilles de match– Utilisation et destinataires

Les feuilles 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 |
|-----------------|---|--|
| RL | 01 SR-Rapport-f (Pén match, pén mec match, etc) | Juridiction par Mail ou Fax (schiedsrichter.rapport@sihf.ch) CC: selon directives de la REG-ARB |
| 1ère L | 02 SR-Beso Vorkommnisse -f | Directeur Espoirs et sport amateur par Mail ou Fax (Mark Wirz) (schiedsrichter.rapport@sihf.ch) CC: selon directives du responsable de la REG-ARB |
| 2ème L- Mini | 03 SR-Beso Vorkommnisse RL-f | Avec le rapport de jeu à la SIHF Glattbrugg CC selon directives du responsable de la REG-ARB |

Rapport d'arbitre – Transmission / Expédition

Les rapports d'arbitre doivent être envoyés **uniquement dans une des formes de transmission** (A, B, ou C) et **exclusivement** selon les options ci-dessous:

A - Transmission des documents par E-Mail

1. Scanner les rapports des arbitres + feuilles de match
2. Envoyer par E-Mail: **schiedsrichter.rapport@sihf.ch**
3. Envoyer les **documents originaux** par poste en courrier A

B - Transmission par Fax

1. Envoyer les rapports des arbitres + feuille de match via le fax au No: **044.306.50.53**
2. Envoyer les **documents originaux** par poste en courrier A

C - Transmission via la Poste (uniquement si pas de Fax ou d'E-mail)

Envoyer les rapports des arbitres en courrier A le jour du match ou le lendemain du match au plus tard.

Rapport d'arbitre - expédition

Lorsque des **rapports sont établis** ils doivent être envoyés, par courrier A au Secrétariat SIHF, Flughafenstrasse 50, 8152 Glattbrugg, avec la **feuille du match** (rapport de jeu) même s'ils ont été transmis par E-mail ou Fax.

Délai: auprès d'un office de poste, au plus tard à 1400 h le lendemain du match.

Rapport Evénements particuliers – Transmission / Expédition

Le rapport "événements particuliers" est à expédier comme jusqu'à présent en 1^{ère} ligue par Mail ou Fax au Directeur de la RL et dans les autres ligues par courrier (Secrétariat SIHF, Flughofstrasse 50, 8152 Glattbrugg).

Arbitres – Présence au stade de glace / patinoire

| | |
|----------------------------------|---|
| 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 responsable de la région d'arbitre. |

Tenue Prospects en RL

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

Communication RL

La Regio League édicte pour les championnats de 1ère et 2ème ligue et la SWHL A féminine **jusqu'à nouvel ordre la directive suivante à caractère obligatoire**:

- 1) Avant la rencontre, une communication entre arbitres, joueurs et personnes officielles de l'équipe peut avoir lieu dans le sens d'un accueil.
- 2) Pendant le 1er, 2ème et 3ème tiers (et pendant une éventuelle prolongation et une série de pénalités éventuelle), la communication peut / doit avoir lieu sur la glace entre arbitres, personnes officielles de l'équipe et les joueurs. Les règles 28, 116, 168 des règles de jeu, que l'arbitre applique selon son estimation et selon les directives officielles, font foi. L'objet primaire consiste à permettre un déroulement de la rencontre fluide sans discussions débordantes. L'arbitre a des possibilités de sanction, si la communication ne fonctionne pas de manière optimale:
 - Avertissement (peut être prononcé avant une sanction)
 - Pénalité de banc mineure
 - Pénalité de méconduite pour le match
 - Pénalité de banc mineure plus pénalité de méconduite pour le match
 - Pénalité de match (peut également être prononcée après la fin de la rencontre, si le délit a lieu sur la glace ou à proximité des bancs de joueurs ou sur le chemin des vestiaires)
 - si des pénalités de match ou des pénalités de méconduite pour le match sont prononcées, l'arbitre doit relever les incidents dans un rapport.
- 3) Pendant les pauses, aucune communication entre les arbitres, les joueurs et les personnes officielles des équipes n'a lieu. Le capitaine peut apporter des corrections concernant les buts et les passes décisives.

Cette directive s'applique après la sirène jusqu'au premier engagement du prochain tiers, respectivement de la prolongation ou jusqu'au premier tir de pénalty. Si cette règle est enfreinte de manière grave dans le sens de l'article 81 du règlement juridique du sport espoir et amateur (Les fonctionnaires, officiels, employés et mandataire de la SIHF, les clubs du SE et les membres du SEA, leurs membres, joueurs, entraîneurs, fonctionnaires, officiels, employés et mandataires, se comportent selon les principes de loyauté, d'intégrité, de fairplay et d'esprit sportif. La violation de ces principes de comportement peut être sanctionnée) l'arbitre a la possibilité d'établir un rapport, qui peut avoir pour conséquence une procédure ordinaire.
- 4) Pendant les premières 20 minutes après la fin du match, aucune communication entre les arbitres, les joueurs et les personnes officielles de l'équipe n'a lieu. Le capitaine ou l'un de ses assistants sont exemptés de cette directive pour prendre congé de l'arbitre ou pour corriger les buts et les passes décisives.
- 5) 20 minutes après la fin du match, la communication entre arbitres / superviseurs et les personnes officielles de l'équipe peut avoir lieu, pour autant que les arbitres / les superviseurs soient d'accord et en observant les points de l'article 81 du règlement juridique du sport espoir et amateur (loyauté, intégrité, fairplay et esprit sportif).

Communication Elite B et Novice Elite

Pour ces deux catégories les directives du sport d'élite font foi (voir directives et aide-mémoire partie 2 – Sport d'élite).

PROLONGATION (OVERTIME)

Qualification

MySport League, 1ère – 4ème ligue, SWHL A et B, Juniors Elite B, Juniors Top, Novices Elite et Novices Top

Prolongation (overtime) de **5 minutes**, sans nettoyage de la glace.

La pause dure 3 minutes.

Les équipes occupent le même camp qu'au **debut du 3^{ème} tiers**.

Les deux équipes commencent, à condition qu'aucune pénalité ne soit encore en cours après 60 minutes, avec **3 joueurs de champ** plus le gardien

L'équipe qui marque le premier but, gagne le match et reçoit 1 point supplémentaire.

En cas de match nul après prolongation (overtime) → tir de penalties

Pas de prolongation mais directement tirs de pénalités après le match

Juniors A/B, Novices A/B, Mini B, Moskito B, SWHL C, Seniors, Vétérans, Division 50+

Pas de prolongation mais tirs de pénalités avant le match avec 5 tir par équipe. Si la série des tir de pénalités et le match se terminent sur un resultat nul, les tirs de pénalités se poursuit immédiatement après le match avec une série de «best of 1».

Mini Top/Promo/A, Mosikito Top/A

Play-Off

MySport League, 1ère ligue

Prolongation de **20 minutes**, la glace sera nettoyée.

Pause de **18 minutes** en MySport League et de 15 minutes en 1^{ère} ligue

Les équipes changent de camp.

Les deux équipes commencent, à condition qu'aucune pénalité ne soit encore en cours après 60 minutes, avec **5 joueurs de champ** plus le gardien

L'équipe qui marque le premier but, gagne le match (sudden death)

En cas de match nul après "l'overtime" → tirs de penalties selon les directives pour la qualification.

Play-Out

1ère ligue

Selon directives des RG (CR) / responsables championnat qui seront communiquées en temps voulu par les responsables des régions d'arbitres.

Play-Off, Play-Out et tour final

Autres ligues

Selon directives des RG (CR) / responsables championnat qui seront communiqués en temps voulu par les responsables des régions d'arbitres.

Variantes de prolongation lors des Play-Off, Play-Out, Finales, etc. en RL

| Ligue | Variante OT 5 minutes | Variante OT 20 minutes |
|--|---|--|
| MySports League 1ère à 4ème ligue ainsi que tous les ligues espoirs avec OT | 3:3 Sans changement de camp 5 minutes avec penalty | 5:5 avec changement de camp 1 x 20 minutes avec penalty |

Prolongation de 20' 5:5 toujours changement de camp. Les prolongation 5' 3:3 sont toujours jouées du même côté qu'au 3ème tiers.

Dans quelles rencontres les deux variantes de l'OT sont utilisées relèvent de la compétence des ligues individuelles. Le tableau ci-dessus est obligatoire pour toutes les ligues de SIHF. Il n'y a pas d'autres options

Début de la prolongation, resp. du tir de pénalités

Sur des patinoires ouvertes, les équipes changent de côté au milieu du 3^{ème} tiers. En cas de prolongation, resp. des "Game-Winning-Shots", les équipes reprennent leurs positions comme au début du 3^{ème} tiers.

TIR DE PÉNALITÉ

Qualification

Si un match du tour de qualification est toujours nul après "l'Overtime" (prolongation), on effectue immédiatement les tirs au but pour déterminer le vainqueur.

1. L'arbitre appelle les deux capitaines au milieu de la glace et lance une pièce de monnaie pour déterminer quelle équipe tirera le premier penalty. Le vainqueur du tirage au sort pourra choisir si son équipe tirera en premier ou en second.

2. Les gardiens défendent le même but qu'au 3^{ème} tiers et peuvent rester dans leur but pendant que l'autre équipe tire le penalty

3. Les gardiens de chaque équipe peuvent être changés après chaque penalty.

4. Les règles 175, 177 et 178 des Règles de jeu officielles de l'IIHF s'appliquent pour l'exécution du tir.

5. Les tirs au but sont effectués par 5 joueurs différents qui figurent sur le rapport de jeu officiel pour chaque équipe. Les joueurs ne doivent pas être désignés avant.

6. Un joueur dont la pénalité n'est pas terminée à la fin de "l'Overtime" (prolongation) ne peut pas être désigné pour le tir au but; il doit rester sur le banc des pénalités. De même, des joueurs qui reçoivent une pénalité pendant le tir au but doivent demeurer sur le banc des pénalités jusqu'à la fin des tirs au but.

7. Les joueurs des deux équipes tirent les penalties tour à tour, jusqu'à ce que le but décisif soit marqué. Les penalties restant ne sont pas tirés.

8. Si le résultat demeure toujours nul **après 5 penalties** tirés par chaque équipe, le tir au but se poursuivra sous forme de "Tie-break" avec des séries de 1 contre 1, un joueur de chaque équipe tirant à la suite de son adversaire. L'équipe qui a tiré en second la première série de penalties commence en premier. Le match est terminé dès qu'un des deux adversaires a marqué le but décisif. Les mêmes ou de nouveaux joueurs (pour autant qu'ils ne tombent pas sous le coup du chiffre 6) pourront être désignés.

9. Le marqueur officiel enregistre tous les penalties tirés avec indication du gardien et des buts marqués.

10. Seul le but décisif compte pour le résultat du match; c'est-à-dire:

- > Le résultat est nul 2: 2 après la prolongation, sera homologué 3:2 ou 2:3 pour le vainqueur du tir au but et enregistré ainsi pour le classement.
- > seul le but décisif sera pris en compte pour la statistique du gardien de l'équipe perdante.
- > seul le but décisif sera pris en compte pour la statistique du buteur de l'équipe gagnante

11. Si une équipe devait renoncer à l'exécution des tirs de penalties pour déterminer le vainqueur, le match serait déclaré perdu pour cette équipe, elle n'obtiendra aucun point et l'autre équipe obtiendra trois points. Si un joueur renonce à exécuter son tir, ce penalty est considéré comme manqué.

Directive relative à l'application «Penalty Scorer» dans les championnats de la Relève

Niveaux de performances : Mini Top, Mini A (inkl. Promo), Moskito Top, Moskito A

Recensement : Les entraîneurs annoncent les tireurs par écrit dans l'ordre correct avant l'échauffement au responsable de la table de marque. Le recensement s'effectue à partir du système Reporter

Exécution Les tirs au but seront à chaque fois effectués avant le match au **minimum 5 minutes avant le début du match.** Les tirs ont lieu dans chaque phase de championnat (incl. Promotion/Relégation). Les gardiens défendent la même but **qu'à l'échauffement**

Nombre de penalties : Par équipe 5 penalties. **L'équipe visiteuse commence.** En cas d'égalité après 5 tirs, les tirs au but se poursuivent après le match avec une série de « best of 1 ». **L'équipe locale commence.** Chaque joueur peut tirer seulement une fois.

Attribution des points : Points normaux selon règlement; Si au terme du match il y a match nul, alors les tirs au but exécutés précédemment sont décisifs pour l'attribution du point supplémentaire.

Gardien de but : Les gardiens restent durant la séance de tirs au but sur la glace. Un changement de gardien est possible.

Tireurs : Les entraîneurs doivent désigner 5 différents tireurs par écrit. Chaque joueur peut tirer seulement une fois.

Arbitres : Les arbitres sont responsables de l'exécution rapide et fluide des penalties. Les buts et essais incorrects sont signalés de manière réglementaire

APERÇU PROLONGATION – TIR AU PÉNALTÉS

| QUI | PROLONGATION Regular Season | PENALTY après OT | PENALTY direct | PENALTY avant le match | PROLONGATION Play-Off | PENALTY nach OT |
|---|-----------------------------|------------------|----------------|------------------------|-----------------------|-----------------|
| MySport League | 5 min | 5 | | | 1 x 20 min | 5 |
| 1 ^{ère} ligue | 5 min | 5 | | | 1 x 20 min | 5 |
| 2 ^{ème} à 4 ^{ème} ligue | 5 min | 5 | | | Décision RL | |
| SWHL A/B | 5 min | 5 | | | Décision RL | |
| SWHL C | Aucune | | 5 | | Décision RL | |
| Jun Elite B | 5 min | 5 | | | 1 x 20 min | 5 |
| Nov Elite | 5 min | 5 | | | 1 x 20 min | 5 |
| Jun Top, Nov Top | 5 min | 5 | | | Décision RL | |
| Jun A/B | Aucune | | 5 | | Décision RL | |
| Nov A/B | Aucune | | 5 | | Décision RL | |
| Mini Top, Promo, A | Aucune | | | 5* | Décision RL | |
| Mini B | Aucune | | 5 | | Décision RL | |
| Moskito Top, A | Aucune | | | 5* | Décision RL | |
| Moskito B | Aucune | | 5 | | Décision RL | |
| Sen, Vet, Div+50 | Aucune | | 5 | | Décision RL | |

* Si après le tir au penalties le résultat est nul et qu'à la fin du match le résultat est aussi nul on procède immédiatement à une série de tirs de penalties avec un série "best of 1".

Durée des pauses MySport League

En MySport League les pauses durent 18 minutes.

Extrait des règlements de la Regio League

Déroulement de jeu au sein du sport espoir et amateur 2016/2017

Art. 5 Devoirs généraux du club organisateur : ordre et tranquillité

1 Chaque club est responsable du comportement de ses représentants officiels, arbitres, joueurs et collaborateurs.

2 Il est également responsable du respect de l'ordre et de la tranquillité sur la place de jeu, y compris de la part des spectateurs.

3 Des interdictions de patinoires prononcées de la part d'un club contre un spectateur, sont à communiquer au Comité de la Ligue Amateur.

4 La distribution et le fait d'apporter des boissons dans des bouteilles ou des boîtes dans et autour de la patinoire sont interdits. Le Comité de l'AL peut accorder des exceptions dans des restaurants, si ceux-ci sont séparés du secteur des spectateurs et s'il est assuré que des contrôles à l'entrée empêchent que de tels objets interdits soient introduits dans la patinoire.

5 Il est interdit d'apporter ou de faire brûler des feux d'artifice.

Art. 8 Rapports de jeu

1 Pour chaque match officiel disputé en Suisse, les marqueurs officiels ont l'obligation d'établir un rapport de jeu. Le club organisateur assume la responsabilité et doit veiller à ce que les formulaires se trouvent à la disposition des marqueurs officiels.

2 Si les directives pour le calendrier prescrivent le système électronique d'enregistrement "Reporter" pour l'enregistrement des données du match, l'organisateur doit veiller à la présence de marqueurs officiels instruits et à une infrastructure irréprochable.

3 Le rapport de jeu doit être signé par les coaches **15 minutes avant le début** du match en guise de confirmation de l'exactitude de la composition des équipes.

4 A la fin du match, le rapport de jeu doit être signé par les marqueurs officiels et par le / les arbitres. Si une objection est faite contre la validité de la rencontre ou si un protêt en cours de rencontre a été annoncé de manière ordinaire, le protêt 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 de l'arbitre principal. 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 le protêt déposé en cours de rencontre confirmé soit indiqué sur la feuille de match officielle. Un protêt officiel doit être soumis selon l'article 59 du règlement juridique dans les 36 heures auprès du siège administratif de la SIHF.

Déroulement du match avec le rapport de jeu électronique en ligne

Préparation avant le match

Téléchargement, sur l'Internet, des données actuelles relatives aux matchs de la ligue en question

- 60 min. avant le début du match: Marqueur donne la liste des joueurs à l'entraîneur.
- 45 min. avant le début du match: L'entraîneur rend la liste des joueurs au marqueur.
- 15 min. avant le début du match: Le marqueur donne le rapport de jeu aux coaches pour signature et directement remise à l'arbitre.

Pendant le match

- Transmission continue des données sur l'Internet (début, pause, début après la pause, etc.).
- Saisie des buts, des pénalités, changements de gardiens. Ev. corrections des buteurs

Après le match

- Saisir immédiatement l'heure à laquelle la partie s'est terminée ; saisir le statut de « match terminé »
- Contrôler en détail toutes les données puis imprimer. Remettre aux arbitres, pour contrôle,

- Apporter ev. des corrections et si tout est en ordre, le match peut être bouclé.
- Imprimer une copie du rapport de jeu électronique pour chacune des deux équipes.
- Remettre l'original à l'arbitre.

Art. 9 Matches d'entraînement, matches officiels

1. Sont considérées comme rencontre d'entraînement toute rencontre effectuée de manière interne au club, pendant laquelle des joueurs du même club s'affrontent. Dès que deux clubs jouent l'un contre l'autre, il s'agit d'une rencontre amicale et donc d'une rencontre officielle.
2. Tous les autres matches sont des rencontres officielles.
3. Toutes les rencontres officielles doivent être arbitrées par les arbitres désignés par le département des arbitres ou par ceux qui sont autorisés par la commission des arbitres pour les catégories de jeu concernées (attestation J+S, entraîneur).
4. Les clubs qui laissent diriger des matches par des arbitres non autorisés sont punis conformément au règlement juridique.

Art. 12 Assurance des membres

1. Les personnes au bénéfice d'une carte de légitimation de l'association (tels que joueurs, entraîneurs et arbitres), doivent être au bénéfice d'une assurance accidents couvrant les frais de guérison (selon CGA) ainsi que les conséquences de l'invalidité.
2. L'association décline toute responsabilité en cas d'accidents survenus aux personnes non assurées au bénéfice d'une carte de légitimation

Art. 43 Analogie des couleurs des tenues

1. En cas d'analogie de couleur des tenues lors d'un match de championnat, le club recevant a le droit de porter sa tenue originale. Le club visiteur doit se présenter dans une tenue d'une couleur différente.
2. Sur place neutre, la décision est prise par tirage au sort.
3. Les arbitres décident s'il y a analogie des couleurs des tenues.
4. Il est interdit à toutes les équipes de porter des tenues qui pourraient prêter à confusion avec les maillots des arbitres.

Art. 49 Retard des équipes

Toute équipe qui n'est pas en mesure de présenter sur la glace au minimum six joueurs prêts à jouer dans le délai d'une demi-heure fixé pour le début du match, le perd par forfait si l'équipe qui s'est présentée à temps en fait la demande aux arbitres, et si ces derniers ne connaissent aucun fait qui permettrait de conclure à un empêchement de force majeure. En aucun cas, les arbitres ne pourront fixer le début du match plus tard que 30 minutes après l'heure fixée par la convocation, sauf entente écrite entre les clubs. Les personnes autorisées à signer sont celles, qui signent la composition des équipes sur le rapport de match. Aucun début de rencontre ne peut être fixé avec un retard supérieur à 2 heures.

Art. 50 Plusieurs rencontres de championnat sur la même patinoire

Lorsque plusieurs rencontres de championnat doivent avoir lieu sur une même patinoire, et que, pour n'importe quelle raison, celle-ci n'est praticable que pour une seule rencontre, celle de la classe de jeu supérieure sera disputée en priorité.

L'ordonnance des classes de jeu s'établit comme suit :

Ligue Nationale - 1ère ligue - Juniors Élités - Novices Élités - 2e ligue - Juniors Top - Juniors A - Novices Top - Novices A - Mini TOP - Mini A - Mosquitos Top - Mosquitos A - 3e ligue - Dames SWHL A - Juniors B - Novices B - Minis B - Mosquitos B - 4e ligue - Piccolos - Bambinis - Dames SWHL B, Dames SWHL Est/Centre/Ouest - Seniors - Vétérans - Division 50+

Art. 51 Patinoire impraticable

1. Lorsque à la suite d'intempéries l'état de la glace ou de la patinoire est déclaré impraticable par les arbitres, 60 minutes ou plus tard avant le début officiel de la rencontre, les frais d'arbitrage devront être acquittés.

2. S'il est en outre prouvé que la patinoire, déclarée impraticable par l'arbitre le jour du match, était déjà dans cet état le jour précédent, sans que le club organisateur n'ait demandé le renvoi de la rencontre, le club visiteur aura le droit d'exiger de son adversaire le remboursement des frais effectifs. De plus, le club fautif pourra être puni.

3. En aucun cas, les arbitres ne pourront fixer le début du match plus tard que 30 minutes après l'heure fixée par la convocation, sauf entente écrite entre les clubs. Les personnes autorisées à signer sont celles, qui signent la composition des équipes sur le rapport de mach. Aucun début de rencontre ne peut être fixé avec un retard supérieur à 2 heures.

4. Si l'état de la glace ou d'autres circonstances obligent les arbitres à interrompre la partie, le chef de division compétent fera rejouer la rencontre.

5. En dérogation aux règles de jeu de la fédération internationale IIHF, les arbitres peuvent interrompre la rencontre pour un nettoyage de la glace lors de chutes de pluie ou de neige après la moitié du temps de jeu de chaque tiers-temps et toutes les cinq minutes dans le dernier tiers-temps suivant les besoins.

Art. 52 Interruption de la rencontre

1. Une rencontre est considérée comme interrompue si une équipe ne se présente pas à un match, - si elle ne reprend pas le jeu après une interruption en cours de rencontre, si elle interrompt la rencontre contrairement aux règles officielles de l'IIHF, si une équipe a disputé la rencontre avec un ou plusieurs joueurs qui ne sont pas correctement qualifiés et si l'arbitre interrompt la rencontre pour des raisons graves. Sont considérées comme raisons graves en particulier la mise en danger de la sécurité des joueurs, officiels ou spectateurs.

2. L'équipe responsable de l'interruption de la rencontre perd la rencontre avec un résultat forfait de 0 : 5. Si l'équipe qui n'est pas responsable de l'interruption, a inscrit un score plus important, ce dernier sera validé.

3. Si les deux équipes ont causé l'interruption de la rencontre, une défaite est attribuée aux deux équipes avec un résultat de 0 points et 0:0 buts.

4. Le cas est soumis aux autorités disciplinaires pour déterminer d'autres mesures à prendre à l'exception des catégories espoirs, dans lesquels la détermination de la COJU (commission des juniors) doit obligatoirement être requise pour une éventuelle transmission aux autorités disciplinaires.

Art. 53 Organisation locale insuffisante

Si les arbitres déclarent que l'organisation locale est insuffisante, et que le club organisateur ne peut y remédier dans les 30 minutes après l'heure officielle du début du match, respectivement après une panne ou des endommagements, l'équipe du club organisateur perd le match par forfait si l'autre équipe en fait la demande aux arbitres, et si ces derniers ne connaissent aucun fait qui permettrait de conclure à un empêchement de force majeure. En aucun cas, les arbitres ne pourront fixer le début du match plus tard que 30 minutes après l'heure fixée par la convocation, sauf entente écrite entre les clubs.

Les personnes autorisées à signer sont celles, qui signent la composition des équipes sur le rapport de mach. Aucun début de rencontre ne peut être fixé avec un retard supérieur à 2 heures.

Art. 58 Pas de taxe d'entrée pour les matches de championnat

3. Les arbitres qui dirigent la partie (arbitre principal et de ligne) ont droit à un billet d'entrée pour une personne accompagnante (si possible place assise)

4. Toutes ces cartes d'entrée sont fournies à titre gratuit.

Art. 101 Structures d'âge des catégories espoirs

A part les exceptions chez les juniors et les novices (joueurs over-age; voir section III: Résumé des catégories d'âge), tous les calculs d'âge sont effectués selon le principe suivant: Deuxième année de la saison moins l'année de naissance = âge. Exemple pour la saison 07/08:2008 (deuxième année de la saison) moins 1987 (année de naissance du joueur) = 21 (âge du joueur). L'autorisation de jouer est définie à la section III.

- Juniors: Sont définis comme juniors les joueurs de hockey sur glace, qui ont 20 ans au maximum.
- Novices: Sont définis comme novices les joueurs de hockey sur glace, qui ont 17 ans au maximum. Si de tels joueurs sont alignés en Ligue Nationale, ils ne peuvent plus participer au championnat des novices. Une réglementation spéciale est appliquée pour la catégorie des novices-élites (voir annexe 4 de ce règlement).
- Minis: Sont définis comme minis les joueurs de hockey sur glace, qui ont 15 ans au maximum. Si de tels joueurs sont alignés en Ligue Nationale, en 1ère ligue, en 2ème ligue ou chez les juniors-élites (A ou B), ils ne peuvent plus participer au championnat des minis.. L'autorisation de jouer est définie dans le concept "Giant" Les filles de l'année de naissance la plus jeune de la catégorie novice peuvent évoluer en catégorie mini
- Moskitos: Sont définis comme moskitos les joueurs de hockey sur glace, qui ont 13 ans au maximum. Si de tels joueurs sont alignés dans une catégorie junior et / ou active à l'exception de la ligue des dames, ils ne peuvent plus participer au championnat des moskitos. L'organisation de championnat est effectuée selon le "système à 2 enregistrements de joueurs" sans promotion ou relégation sportive. Les classes de performance sont nouvellement réparties chaque saison selon les directives du projet "GIANT" sur la base des catégories. Les filles de l'année de naissance la plus jeune de la catégorie mini peuvent évoluer en catégorie moskito.
- Piccolos: Sont définis comme piccolos les joueurs de hockey sur glace, qui ont 11 ans au maximum. Un joueur piccolo ne peut pas être aligné en catégorie mini ou dans une catégorie plus âgée que mini ou dans une catégorie de jeu active.

Art. 102 Durée de jeu maximale et durée des matches dans toutes les ligues espoirs

| | |
|-------------------------|---------------------------|
| Juniors Elites/Top/A/B: | 3 x 20 minutes effectives |
| Novices Elites/Top/A/B: | 3 x 20 minutes effectives |
| Minis Top/A/B: | 3 x 20 minutes effectives |
| Moskito Top/A/B: | 3 x 20 minutes effectives |
| Piccolos: | selon règlement |
| Bambini: | selon règlement |

Art. 104 Suspension automatique pour les joueurs des ligues espoirs

1. Les joueurs, qui subissent en ligue espoir (y compris juniors élites A / B) une suspension de jeu (pénalité de méconduite pour le match: voir règlement juridique, annexe tarif des amendes, infraction punissable; pénalité de match: voir règle 110 des règles de jeu IIHF, section 5), sont automatiquement suspendus pour toutes les équipes (ligues espoirs et actives, avec licence A et licence B, y compris LNA, LNB et juniors-élites), jusqu'à ce que la suspension expire à l'intérieur de la catégorie, dans laquelle le joueur a subi la suspension.
2. Si la suspension doit être purgée au-delà de la fin du championnat d'une équipe, ces suspensions peuvent être purgées auprès d'une équipe d'une autre catégorie ou classe de jeu, avec laquelle le joueur peut poursuivre le championnat.

Art. 109 Championnat Moskito

Jeu corporel: Le jeu corporel est autorisé au niveau Moskito (sauf Moskito B).

Slapshot: Le slapshot (tir frappé) est autorisé au niveau Moskito.

Art. 113-115 Déroulement de jeu (Piccolo - Bambinis)

Organisation des changements

Les lignes changent de manière collective après un signal sonore. Ce signal retentit toutes les 60 secondes. La ligne, qui change, abandonne le puck (des passes aux coéquipiers ne sont pas autorisées), quitte immédiatement la surface de jeu et est échangée de manière "volante" par une nouvelle ligne. La nouvelle ligne reprend le jeu sans interruption. Des doubles engagements ne sont pas autorisés.

Début du match

Tous les joueurs se positionnent comme lors d'un début normal d'une rencontre. L'arbitre lance le puck après un signal acoustique au centre de la surface de jeu, Le jeu commence est dure sans interruption jusqu'au signal acoustique final (klaxon).

Nombre de joueurs: 4 : 4 / 5 : 5 (+ gardiens)

Les entraîneurs peuvent décider individuellement d'un commun accord de la grandeur des blocs.

Temps de jeu

La durée d'un match est de 1 x 30 minutes de jeu effectifs (ou 2x18 minutes avec 2 minutes de pause à la mi-temps). L'horloge n'est pas arrêtée. Il n'y a pas de changements de côtés.

Arbitres / dirigeants de la rencontre

Les arbitres (dirigeants de la rencontre) sont convoqués par la direction du tournoi. Les rencontres sont dirigées par un arbitre par surface de jeu. L'arbitre est équipé de 2 pucks: Un puck pour le match et un puck de rechange.

Si le puck "quitte" la surface de jeu, l'arbitre lance le puck de rechange au centre du terrain (espace libre). Ceci en criant en même temps: "Nouveau puck". Si le puck est arrêté par le gardien, ce puck est lancé par l'arbitre dans un des deux coins du terrain.

Lors d'un but marqué, le puck reste dans les buts et est par conséquent plus jouable.

Les joueurs de l'équipe, qui vient de marquer un but, retourne immédiatement dans sa moitié de la surface jeu. En même temps, un nouveau puck est lancé par l'arbitre derrière le but de l'équipe, qui vient d'encaisser un but. Le jeu reprend sans interruption le plus rapidement possible. Pendant le match, l'arbitre se procure un nouveau puck de rechange au bord de la zone de changement ou dans le but.

Pucks pour les matchs Bambi:

Les pucks violets (pucks légers) sont impérativement à utiliser.

Article 116 Pénalités

Des fautes et une dureté excessive doivent en premier lieu être corrigées et sanctionnées de manière interne par les coaches. L'arbitre est toutefois toujours autorisé à prononcer une pénalité. Lors d'une sanction, l'arbitre interrompt la rencontre. Le jeu est repris avec un penalty (au lieu d'une réduction du nombre de joueurs). Le tireur (le joueur, qui a été victime d'une faute) peut se présenter seul face au gardien depuis le centre, Sur signal de l'arbitre, les autres partent à sa poursuite (en respectant une distance de 3 mètres). Si le but n'est pas marqué, le jeu reprend immédiatement.

Article 117 Règles de jeu

Autres adaptations des règles

On joue selon les règles officielles. Adaptations voir article 115. D'autres adaptations sont:

- a. Le hors-jeu est supprimé
- b. Le body-check, la charge contre la bande, une attaque frontale sur le corps sont à sanctionner par les entraîneurs et le joueur doit être éduqué à un comportement correct (des pauses de réflexion sont importantes dans de tels moments).
- c. Le slapshot est sanctionné d'une pénalité mineure.

Article 119 Exigences minimales au "dirigeant de la rencontre"

Bambini: Âge minimum des arbitres pour les tournois bambinis: "Âge moskito"

Piccolo: Âge minimum des arbitres pour les tournois piccolos: "Âge mini"

(pour les deux formes de tournoi, les dirigeants de la rencontre ne sont pas obligés d'avoir une licence d'arbitre). Equipement imposé aux arbitres pour leur propre protection et comme signe de respect vis-à-vis des enfants:

- Maillot d'arbitre
- Casque (avec visière)
- Pantalons de couleur foncée

La licence d'arbitre moskito autorise à diriger des rencontres des catégories bambini, piccolos et moskitos, peu importe l'âge de l'arbitre

Art. 128 Maillots d'équipe et numéros des joueurs lors de la phase d'échauffement sur la glace

Selon les règles 40 et 199 du livre des règles officielles de l'IIHF 2014-2018, tous les joueurs doivent porter pendant la phase d'échauffement sur la glace les mêmes maillots et les mêmes numéros comme pendant le match. Si des maillots d'échauffement alternatifs sont utilisés, le

numéro du joueur doit être placé de manière bien lisible et avec la même taille au verso du maillot. Au sein du Sport Espoir et Amateur, cette règle est à appliquer en Swiss Regio League (MySports League), en 1ère et 2ème ligue.

Art. 129 Responsable du banc des pénalités

Lors de chaque rencontre de 1ère et 2ème ligue ainsi que des rencontres des catégories espoir Elite et Top, un responsable du banc des pénalités doit être présent sur chaque banc des pénalités. Egalement dans des patinoires, où les bancs des pénalités sont protégés par un plexi. La personne est sous l'autorité du marqueur officiel. Dans toutes les autres ligues, ce point est recommandé

Art. 131 Equipement des joueurs – dérogation couleurs

Selon les règles 40 et 199 des règles officielles de l'IHF, tous les joueurs d'une équipe doivent avoir des maillots, pantalons, bas et casques uniformes. Cela signifie, que les maillots, y compris manches et bas, doivent avoir la même couleur. Au choix d'une couleur identique, il pourra être dérogé de la manière suivante:

Chez les espoirs, il pourra être dérogé de la manière suivante au choix d'une couleur identique pour l'équipement du joueur en ce qui concerne le casque et les pantalons:

Catégorie Top et A: Différence au maximum de deux des éléments mentionnés

Catégorie B, piccolo et bambini: Aucune prescription pour les éléments mentionnés.

En 3ème / 4ème ligue, il pourra être dérogé de la manière suivante au choix d'une couleur identique pour l'équipement du joueur en ce qui concerne le casque, les pantalons/cuissottes et les bas: Dérogation chez le casque et le pantalon.

*On ne doit **pas prononcer de pénalité** pour équipement incorrect. Il faut simplement faire un rapport à la SIHF*

Art. 132 Obligation du port de casque pour les joueurs sur le banc des joueurs (moskitos - juniors top)

Tous les joueurs, y compris le gardien (gardien remplaçant), qui figurent sur la feuille de match, doivent porter un casque pendant la rencontre (au minimum un casque de joueur certifié).

Art. 133 Obligation d'avoir un gardien remplaçant sur le banc

En dérogation aux règles 24 V, 202 VI et 202 VII des règles de jeu de l'IHF, une équipe évoluant en Regio League (donc toute équipe, qui n'évolue pas en National League A ou B ou en juniors-élites A et B) ne doit pas présenter de gardien remplaçant sur le banc des joueurs

Annexe 1

Conditions cadre pour les enregistrements et changements de clubs de joueurs

Art. 12 Procédé de qualification

4. Les joueurs qualifiés en juniors-élites A et / ou B ne peuvent pas participer au championnat de 3ème et 4ème ligue (saison régulière, finales et matchs de promotion / relégation). Avec la première rencontre disputée en Ligue Nationale (LNA / LNB), le juniors-élite ne peut plus jouer en 2ème ligue

7. Un gardien qualifié de la catégorie Moskito Top ou A peut être aligné en catégorie B comme joueur de champ. Le joueur aligné de cette manière doit être mentionné sur le rapport de jeu par un TH.

9. Nombre maximum de matches dans une journée de calendrier:

Il est interdit à un **joueur Espoirs** de la classe d'âge Moskito / Mini / Novices, de disputer dans le cadre d'une journée (journée de calendrier) deux rencontres de championnat dans toute catégorie (Actifs et Espoirs Carte de joueur A et B).

Catégorie d'âge pour la Saison 2017/2018

Juniors-Elites A et B

Joueurs de champ et gardiens de but nés en **1998** et plus jeunes.
Pas de joueurs "over-age" chez les juniors-élites A et B.

Juniors Top, A et B

Joueurs de champ et gardiens nés en **1998** et plus jeunes.
Au maximum 2 joueurs (gardiens ou joueurs de champ) "over-age" nés en 1996 sont autorisés à jouer par équipe. Pour ces joueurs, le même principe de qualification (système à 3 croix) est appliqué.

Novices

Joueurs de champ et gardiens de but nés en **2001** et **2002** ou plus jeunes.

Minis

Joueurs de champ et gardiens de but nés en **2003** et **2004** ou plus jeunes

Moskitos

Joueurs de champ et gardiens de but nés en **2005** et **2006** ou plus jeunes

Piccolos

Joueurs de champ et gardiens de but nés en **2007** et **2008** ou plus jeunes

Bambinis

Joueurs de champ et gardiens de but nés en **2009** et plus jeunes.

*Les détails concernant les années de naissance autorisées à jouer (comme p.ex. les directives "Lateborn et joueurs à développement ralenti" au sein des catégories novices, mini, moskito et piccolo) sont indiqués à l'**article 101** du règlement de jeu du SEA.*

JURIDICTION

Art. 46 Compétences du juge unique de la RL – rencontres interrégionales

2. Lors de rencontres de championnat interrégional de la RL, la compétence pour juger un fait incombe au Juge unique disciplinaire de la région qui n'a pas présenté de club à l'occasion de la rencontre en question.

REGLEMENT POUR L'ORDRE ET LA SECURITE

Art. 6 Devoirs généraux des clubs de LA en leur qualité d'organisateur

1. L'organisateur est tenu de garantir la sécurité des joueurs, des spectateurs et des officiels, du moment de l'arrivée de l'équipe invitée et des arbitres jusqu'au moment où ces personnes quittent à nouveau le lieu de la rencontre.
2. Les joueurs, les arbitres et les officiels doivent être protégés en permanence contre les agressions de spectateurs. De même, les spectateurs doivent être protégés contre des agressions de joueurs et d'officiels.

Art. 8 Principes généraux

5 L'organisateur doit veiller à ce que les véhicules de l'équipe, les véhicules des arbitres et les véhicules des membres du service de sécurité de l'équipe invitée puissent être parkés en un lieu protégé à proximité immédiate du lieu de rencontre. Dans des cas particuliers ces véhicules seront gardés. De plus, l'emplacement des places de parc doit être choisi de telle manière qu'en cas d'urgence, les équipes et les arbitres puissent quitter sans entraves le terrain du lieu de rencontre après le match.

Adresses importantes

| | | |
|--------------------------------|---|---|
| Swiss Ice Hockey | Siège administratif Glughofstrasse 50 8152 Glattbrugg | Tel 044 306 50 50 Fax 044 306 50 51 info@sihf.ch |
| | Directeur Espoirs et Sport d'Amateur | Tel 044 306 50 50 Fax 044 306 50 51@sihf.ch |
| Burdet Olivier | Juridiction | Tel 044 306 50 40 Fax 044 306 50 53 burdet.olivier@sihf.ch |
| SCHIEDSRICHTER- RAPPORTE RL | Juridiction | Fax 044 306 50 53 <u>schiedsrichter.rapport@sihf.ch</u> |
| Bürgi Patrick | Juge unique OS | Tel 056 203 60 60 patrick.buergi@wkblaw.ch |
| Lafranchi Patrick | Juge unique ZS | Tel 031 352 87 87 advokatur@lafranchi-meyer.ch |
| Van Vlaenderen Joël | Juge unique SR | Tel 032 727 30 00 hockey@in-law.ch |
| Eichenberger Marco | Responsable région arbitres OS | marco.eichenberger@sihf.ch Tel 076 381 59 91. |
| Eichmann Stefan | Responsable région arbitres ZS | Tel 079 426 26 23 stefan.eichmann@bluewin.ch |
| Niquille Julien | Responsable région arbitres SR | Tel 079 220 66 88 julien.niquille@bluewin.ch |
| | | |
| | | |
| | | |