



Referee Committee

Manuel pour juge de lignes

Mis à jour le 15.08.2017

Sommaire du manuel pour juges de lignes

Bases principales et devoirs.....	3
Engagements	4
Offside.....	7
Icing.....	9
Contrôle des joueurs / Comportement lors d'altercations.....	11
Changement de joueurs.....	13
Positions en fond de zone et en zone neutre	14
Déroulement après un but.....	14
Altercations	15
Joueurs pénalisés.....	16
Time Out.....	17
Tir de pénalité	17
Tirs au but décisifs	18
Conseils.....	18

Bases principales et devoirs

Bases principales et devoirs

- IIHF livre des règles, règlement 311, 313
- IIHF livre des règles, annexe A4.7
- IIHF OPM chapitre 5
- SIHF, département des arbitres, diverses directives

But

- Formation homogène de tous les LM de toutes les ligues de la SIHF – au système à 3 et au système à 4

Missions principales

- Contrôle des situations de hors-jeu
- Contrôle des situations de icing
- Applications des engagements
- Contrôle des joueurs, comportement durant les altercations

Missions secondaires

- Aide pour donner le numéro des buteurs et des assistances
- Jouer le puck avec la main / passe avec la main
- Puck hors de la surface de jeu
- Fautes dans le dos du Head (Appui à l'arbitre principal)
- Jouer le puck avec une crosse haute
- Contrôle des visières + jugulaires
- Contrôle du changement des joueurs (gardien, surnombres, etc.)
- Contrôle de l'horloge (temps)
- Contrôle du jeu/ teamwork par exemple, un contre soudain
- Contrôle des buts (fixations, filet, construction, etc.)
- Contrôle lors d'un but déplacé, joueurs blessés, gardien perd son masque, etc.)
- Contrôle de la feuille de match en fin de rencontre

Avant le match

- Bon échauffement en commun
- "Briefing" - à quoi s'attendre, préhistoires
- Travail d'équipe: comportement pendant le jeu, communication, que faire durant les altercations, etc
- Contrôle de la feuille de match (nombre, joueurs avec protection faciale intégrale/visière)

Début du match

- Contrôle des buts y compris les coussin de rembourrage (*chaque LM à plusieurs bouts de ficelles dans la poche*)
- Nombre exact de joueurs (correspondant à la feuille de match et joueurs présents sur la glace)
- Nombre exact de joueurs sur la glace
- Est-ce que tous les joueurs portent la protection faciale intégrale (U18), ou la visière (31.12.74)



Pendant le match

- Tous les engagements conformément aux règles de jeu et directives
- Interrompre le jeu conformément aux règles de jeu – dans certaines situations laisser la 1ère chance au Head

A la fin des tiers

- Contrôle des joueurs (jusqu'à ce que tous aient quitté la glace)
- L'équipe locale quitte la glace en premier (SE régulation spéciale: l'équipe visiteuse)
- Contrôle des buts (avant le début du prochain tiers-temps)
- Les arbitres quittent la glace ensemble

Fin de la rencontre

- Contrôle des joueurs (jusqu'à ce que tous aient quitté la glace)
- L'équipe locale quitte la glace en premier (en SE régulation spéciale)
(En Play-Offs le perdant peut quitter la glace en premier)

Engagements

Principe: Clairement définir le lieu d'engagement. Tu es le chef de l'engagement. Le but est de faire un engagement équitable ("fair"), conforme aux règles pour les deux équipes.

ENGAGEMENTS EN FONDS DE ZONE (EFZ)

- Indiquer le point d'engagement (marquer) à l'arrêt de jeu.
- LM1 arrive sur le point d'engagement et communique avec les joueurs. Tiens compte des joueurs derrière ton dos avant le coup de sifflet. LM1 doit savoir quel joueur viendra à l'engagement. LM1 doit vérifier que le nombre exact de joueurs soit sur la glace.
- LM1 à l'engagement siffle immédiatement lorsque le Head descend son bras.
 - Position correcte en dehors du cercle d'engagement : derrière les „Hash-Marks“. LM 1 communique avec les centres. Le centre attaquant doit prendre en premier sa place et se mettre en position.
Position correcte du centre:
Debout, les patins dans les „L“, la crosse doit être posée sur la glace. Lorsque le centre attaquant se trouve en position, le centre défensif doit se mettre en position (sans tarder). **L'engagement se fait dès que les deux crosses sont sur la glace dans le marquage blanc.**
- Quand les situations suivantes se produisent, le centre de l'équipe fautive doit être renvoyé :
 - Toucher son adversaire (crosse incluse). Retards inutiles (positions des patins, crosse sur la glace). Joueurs entrants dans le cercle d'engagement. „Conseils“ des joueurs. Quand les deux centres sont prêts pour l'engagement et qu'un joueur bouge y.c. changement sur le côté à l'extérieur du cercle d'engagement.
 - Si un joueur arrive en retard en position d'engagement à cause du changement de joueurs retardé, le centre n'est pas renvoyé. C'est le devoir de l'arbitre principal d'intervenir.
 - Si possible, ne renvoyer que le centre coupable, et non les deux centres en même temps.
 - Si un joueur à l'engagement joue le puck d'abord avec le patin ou la main au lieu de la crosse, et l'équipe faillible entre en possession du puck, l'engagement doit être répété. Autrement laisser l'avantage.

- Position LM2 à la ligne bleue: Max. à la hauteur du point d'engagement et max 1.5 m dans la zone d'attaque. LM2 et l'arbitre principal (les arbitres principaux) sont prêt pour l'engagement. Contact visuel.
- LM2 à la ligne bleue observe les joueurs et leurs positions. Quand un joueur entre trop tôt dans le cercle d'engagement, il doit siffler et faire un signe au LM1 qui se trouve à l'engagement, pour changer le centre de l'équipe fautive.
- LM1 à l'engagement lance le puck plat dans le centre du point d'engagement (le puck ne doit pas rebondir).
- LM1 observe la situation, s'arrête une seconde et se dirige vers la bande derrière lui en patinant en arrière, ensuite il sort de la zone également en patinant en arrière ou en avant – de la zone de fond. Aucun joueur ou aucune action de jeu ne doit être gênée par le LM. Le regard doit toujours être en direction du jeu. Le LM1 se met en position entre la ligne bleue et la ligne rouge.

Exception :

Sur un contre rapide le LM2, qui se trouve sur la ligne bleue, suit le contre - pour contrôler une position de hors-jeu éventuelle.

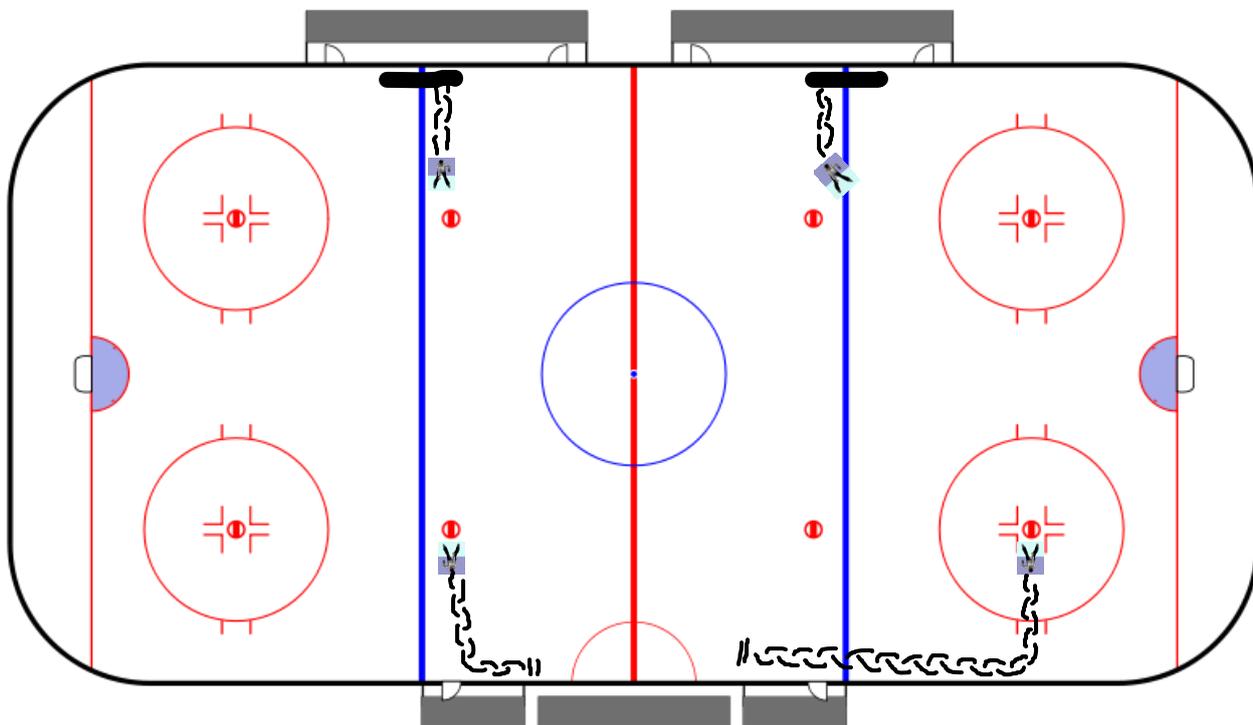
- Deuxième engagement, après qu'un joueur ait été renvoyé :
 - Même comportement que lors d'une procédure d'engagement normal, sauf qu'aucun joueur de l'équipe fautive ne peut être renvoyé par le LM, c'est la décision de l'arbitre principale.
 - Le deuxième engagement sera toujours effectué par le même LM.

ENGAGEMENT AUX POINTS D'ENGAGEMENT EN ZONE NEUTRE

- Même comportement que dans la procédure d'engagement en zone de défense sauf qu'il n'y a pas de cercle d'engagement, ceci veut dire qu'il n'y a pas de repère marqué pour les joueurs dans le dos à l'engagement. Après l'engagement patiner en arrière en direction des bandes.

Points importants

- Lors d'un mauvais engagement (faute du LM), le LM qui a procédé à l'engagement doit arrêter le jeu pour effectuer un nouvel engagement. Aucun joueur n'est renvoyé de l'engagement.
- Si un joueur à l'engagement joue le puck d'abord avec le patin ou la main au lieu de la crosse, et l'équipe faillible entre en possession du puck, l'engagement doit être répété et le centre de l'équipe fautif doit être changé.
- Si l'engagement se situe au point d'engagement en zone neutre, le LM qui se trouve en face est responsable de la ligne bleue.
- Lorsqu'un deuxième engagement a lieu, le même LM effectue l'engagement.
- **Prendre la position à l'engagement et montrer le puck.**
- **L'engagement se compose de deux actions: engager et partir.**



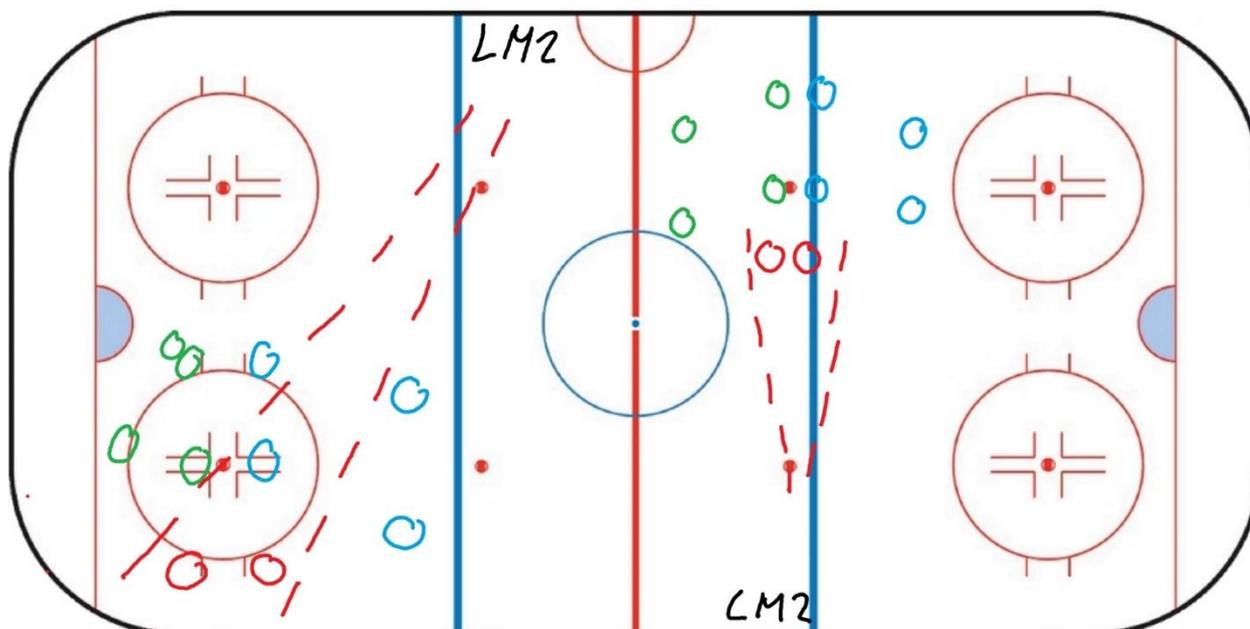
Posture corporelle à l'engagement:

Principe de base: Ligne droite épaule-genou, hauteur du puck env. 60-80 cm depuis la glace.

Puck visible pour les deux centres.



Contrôle des joueurs lors de l'engagement par le LM2



Offside

Principe: Travaille pendant le match pour obtenir la meilleure position à la ligne bleue pour que tu puisses prendre la bonne décision avec certitude.

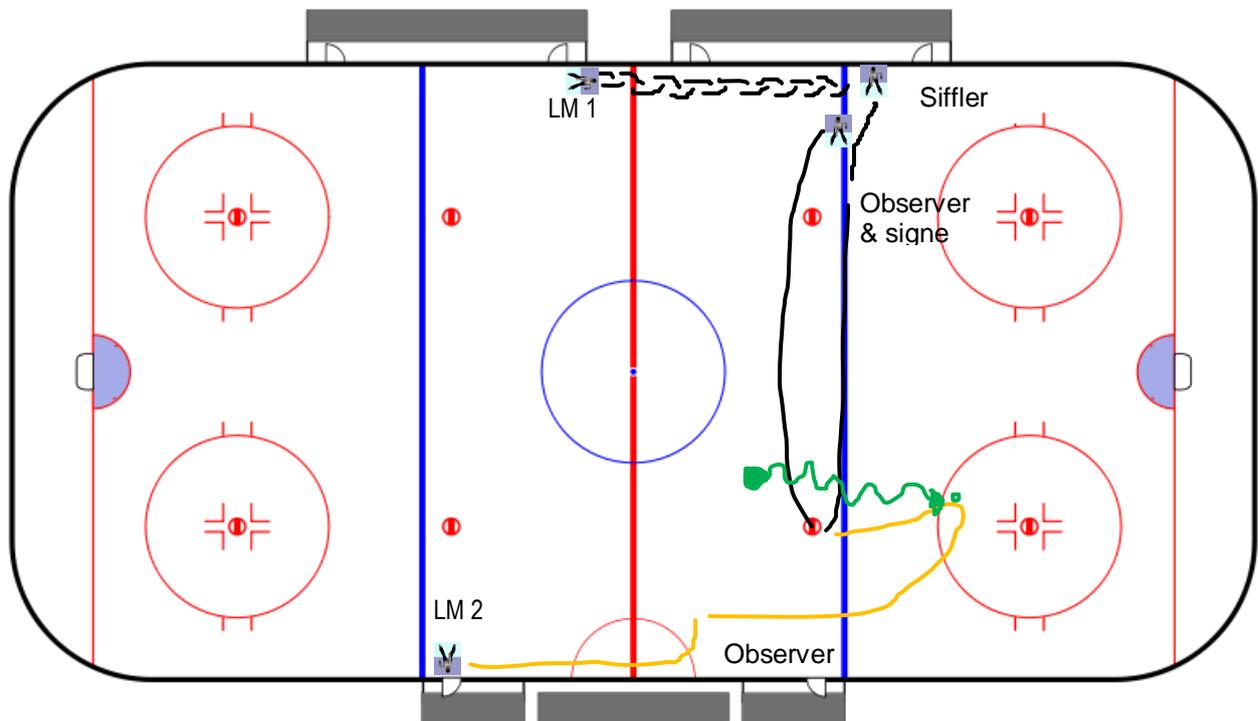
- Lors d'une attaque, le LM1 à la ligne bleue doit entrer un demi mètre voir 1 mètre dans la zone d'attaque, sinon sa position est à côté de la ligne bleue en zone neutre
 - Il doit toujours anticiper une attaque en avance en patinant en arrière. (suffisamment de temps pour prendre la décision à la ligne bleue).
- LM 1 à la ligne bleue décide d'un offside et siffle.
 - Après la décision il patine en direction du milieu en faisant le signe de l'offside (Ne pas lever le bras).
 - S'il y a un contact entre joueurs, il doit d'abord s'occuper des joueurs. Le signe à une priorité secondaire. Si tout est calme, il prend position sur le point d'engagement.
- LM2 (près de la ligne rouge) contrôle également les joueurs après l'arrêt de jeu.
 - Lorsque la situation avec le joueurs est réglée, le LM2 va chercher le puck et patine vers le LM1 qui se situe sur le lieu d'engagement.
- LM1 (qui a sifflé le offside), se positionne en face du lieu d'engagement quand le LM2 arrive sur le lieu d'engagement

Jeu en fond de zone

- Cherche une position optimale à l'intérieur ou à l'extérieur de la zone.

Points importants

- Utiliser le moins possible le signe d'annulation (wash-out).
(Attention lors de situations d'icing et de crosse haute).



Coaches Challenge

Déroulement

- Team veut CC
- LM se rendent à l'Ipad
- LM 2 prend le lead
 - sans préjugé, objectif
 - à vérifier:
 - puck après la ligne bleue
 - patins sur la glace
 - contrôle du puck / position patins
- LM 2 discute avec LM 1 son jugement
 - Accord >>> Décision
 - Pas d'accord >>> autres discussions/argumentation
 - d'accord >>> décision
 - pas d'accord >>> décision LM 1
 - Lors de décision de hors jeu >>> reculer l'horloge

Icing

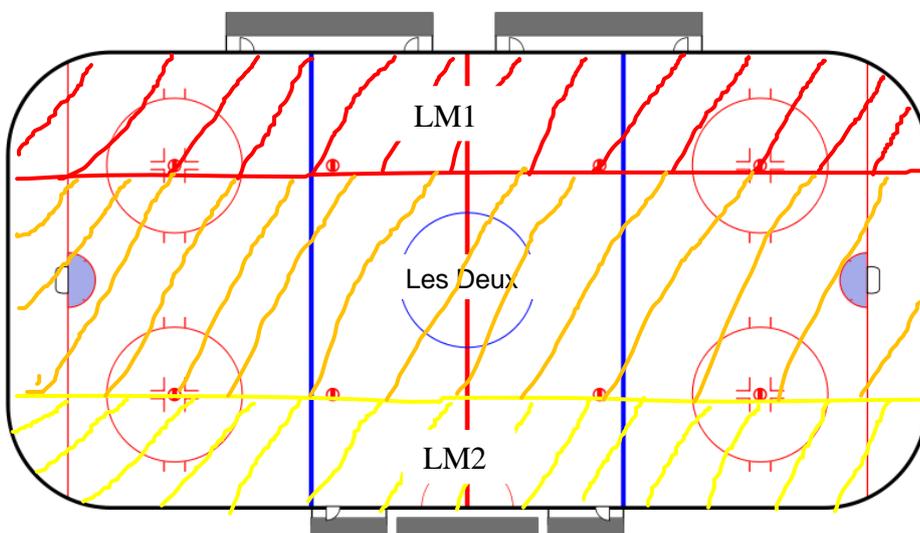
Principe: Travaille avec ton partenaire pour une interprétation d'icing claire et compréhensive pour tout le monde. Discute les situations dans les pauses, après le match et avant le prochain match.

- LM2 indique l'Icing dès que la situation a été reconnue comme telle. Le LM2 doit se situer en principe à la hauteur du départ du puck, au cas où le départ du puck se fait avant la ligne rouge.
- LM1 décide s'il y a Icing si les deux critères ci-après sont remplis (l'ordre des critères n'a pas d'importance):
 - 1. Le puck a traversé la ligne de but.
 - 2. Un joueur de l'équipe à la défense peut jouer le puck en premier. (Décision aussitôt que possible, mais au moins avec une distance de sécurité de 8 à 12 mètres).

Important: LM1 doit être au moins à la même hauteur avec l'attaquant le plus en avant pour pouvoir prendre une bonne décision. .

- Avant le coup de sifflet le LM1 regarde, si possible, encore une fois vers le LM2 et vérifie que l'Icing est toujours bien signalé.
- Si un ou les deux critères ne sont pas remplis, LM1 décide pas d'icing. Continuer à annuler l'icing, si le puck est jouable par des joueurs de l'équipe à la défense ou si le gardien est en dehors de son territoire de but.
- **Important:** Décision très tôt (arrêt du jeu), pour éviter des contacts corporels.

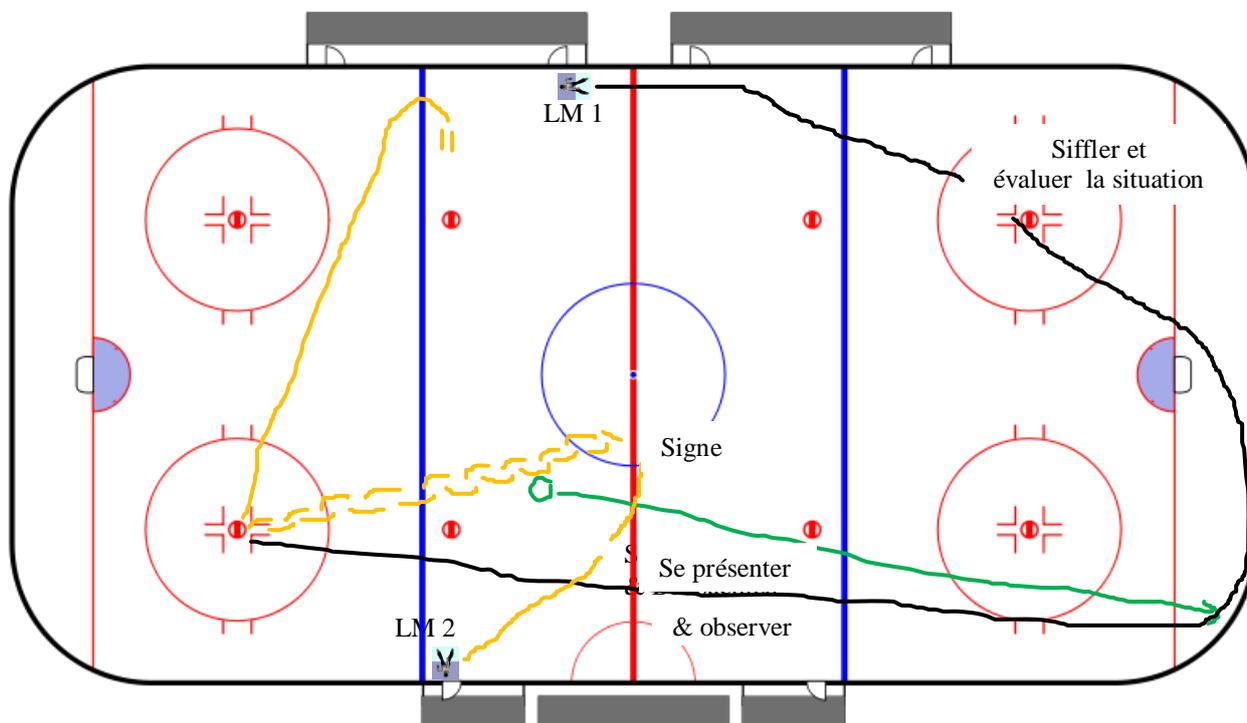
Secteur de Responsabilité des LM pour juger si un puck est jouable ou non, Pinch ou Bouncing :



- Après le coup de sifflet du LM1, LM2 observe l'action et éventuellement le changement des joueurs. Si nécessaire il empêche le changement de joueurs de l'équipe fautive ou annonce à l'arbitre principal les joueurs entrés illicitement (bloc-notes pour écrire le numéro des joueurs).
- LM2 fait le signe de l'Icing et montre de quel côté l'engagement aura lieu. A ce moment précis il se trouve à l'intersection du cercle d'engagement et de la ligne rouge. Au cas où une bousculade aurait lieu, le LM doit immédiatement intervenir. Les signes sont de 2ème priorité. Le LM2 se dirige vers le point d'engagement, tout en observant les joueurs.
- LM1 va chercher le puck, après qu'il ait la certitude que les joueurs sont sous contrôle. Le puck à une priorité secondaire. Si un changement de joueurs a lieu, le LM1 passe près de la zone de changement (contrôle du changement des joueurs). La distance entre les deux LM ne doit pas être supérieure à une demi-longueur de patinoire.
- LM2 quitte le point d'engagement par le chemin le plus direct vers la ligne bleue dès que le LM1 a franchi cette ligne.

Attention:

Pas de changement de joueurs pour l'équipe fautive pendant un icing. Participez activement et attentivement, observez les changements de joueurs illicites et soutenez l'arbitre principal

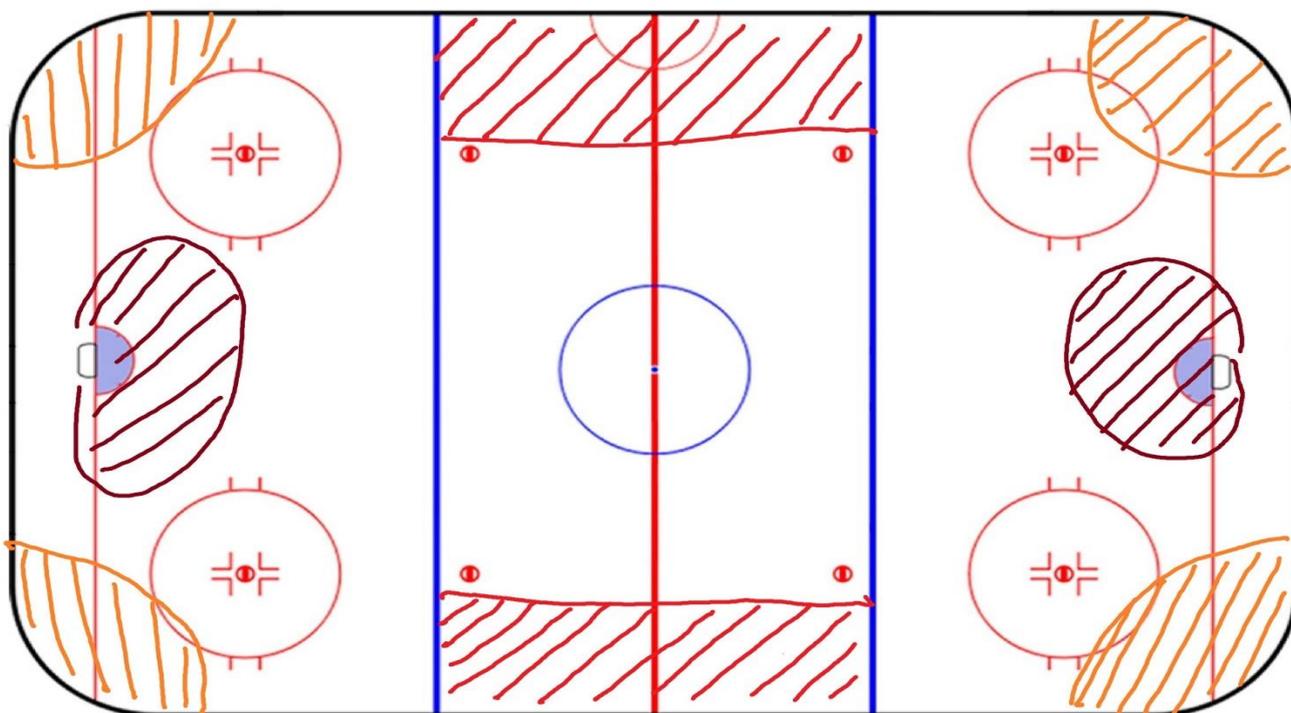


Contrôle des joueurs / Comportement lors d'altérations

Principe: Nous sommes fort en équipe. Les "angles morts" n'existent pas. La surface de jeu entière est observée – 6 ou 8 yeux voient plus que 2. Si possible avoir rapidement une influence qui tranquillise les joueurs pendant le match.

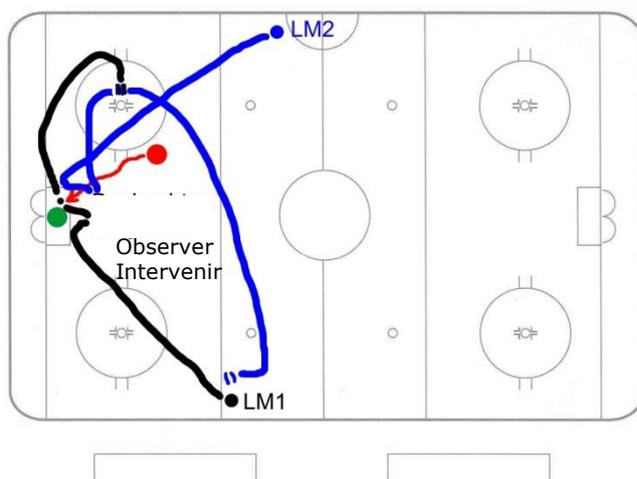
Pendant le match

- Le LM2 est responsable pour tout ce qui se passe dans le dos de l'arbitre principal. Les 3 ou les 4 arbitres doivent s'imposer verbalement voire physiquement afin d'éviter des situations de jeu problématiques.
- En zone d'attaque : LM1 à la ligne bleue est responsable des situations de hors-jeu, ceci signifie que son attention doit être dirigée vers le jeu.
- LM2 ne doit pas prêter attention au puck, mais se concentrer sur le reste du jeu afin de soutenir l'arbitre principal (ou les arbitres principaux) et ainsi pouvoir répondre à d'éventuelles questions concernant les faits que se sont produits en dehors de la phase de jeu (Important de regarder en direction du but).
- LM2 est responsable pour le contrôle de l'horloge, le changement des joueurs et celui du joueur-gardien lors d'une pénalité différée.
- Zones importantes, attention accrue pour soutenir le head



Pendant un arrêt de jeu en fond de zone

- L'arbitre interrompt le jeu, remise en jeu au point d'engagement en fond de zone.
- Les deux LM patinent en direction du but et sécurisent la zone de sorte qu'aucune altercation entre deux ou plusieurs joueurs ne se produise. Si deux ou plusieurs joueurs se bousculent ou pourraient se bousculer n'importe où en fond de zone, un LM au moins doit aller auprès des joueurs.
- Faire éloigner les joueurs à l'attaque devant le but.
- Si après un coup de sifflet un changement de joueurs a lieu, cf. 'Changement de joueurs'.
- Au cas où il n'y a pas de changement de joueurs et qu'il n'y a pas eu d'altercation, LM 2 qui se trouve du côté de l'arrêt de jeu va au point d'engagement. Le LM+ cherche le puck et remplace LM2 au point d'engagement. LM2 va directement de l'autre côté à la bande à la ligne bleue en observant les joueurs.
- LM1 procède à la mise en jeu.



Pendant un arrêt de jeu en zone neutre

- Même comportement comme en fond de zone, sauf que la zone de danger n'est pas devant le but mais sur toute la surface de jeu.

Après le match

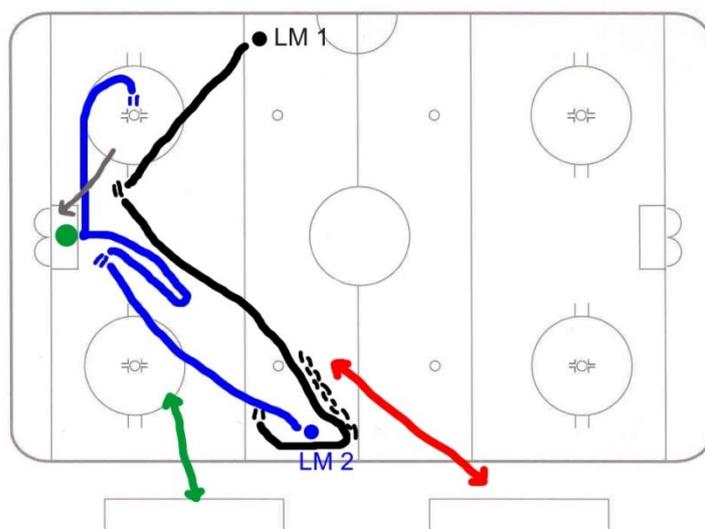
- Les LM sont positionnés des deux côtés de la ligne de „Shakehands”.

Changement des joueurs

Principe: Observer attentivement les joueurs, si nécessaire accompagner les joueurs et avoir une influence tranquilisante sur eux.

Pendant un arrêt de jeu

- LM1 qui se situe du côté du banc des pénalités, accompagne les premiers joueurs qui effectuent un changement afin de marquer sa présence et de pouvoir intervenir si nécessaire. Il se positionne devant le banc des joueurs, soit en face lorsque le premier changement de joueurs d'une équipe est effectué.
- LM 2 suit le changement de joueurs avec le dernier joueur (si nécessaire). (Le puck et le lieu d'engagement sont une deuxième priorité).
 - Après le changement de joueurs d'une équipe, le LM2 cherche le puck et se positionne sur le lieu d'engagement et procède à la mise en jeu



Points importants

- Joueurs agressifs; se mettre entre les agresseurs (empêcher une rencontre).
- Situation calme; légèrement décalé vers l'arrière pour avoir une vue d'ensemble optimale.

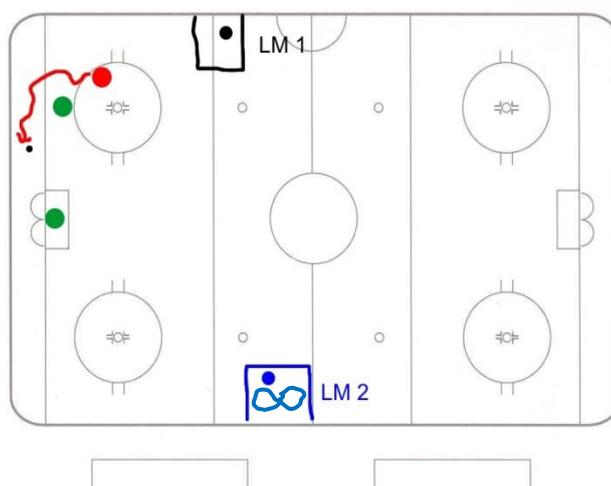
Pendant le jeu

- Le LM2, qui n'est pas responsable de la ligne bleue, contrôle le changement de joueurs.

Positions en fond de zone et en zone neutre

Positions de jeu en fond de zone

- La position du LM1 est près de la ligne bleue et la bande. Si nécessaire orienter les patins parallèlement à la bande afin d'éviter de bloquer le puck. Quand le jeu se déplace de l'autre côté, il se positionne à env. deux mètres de la bande en direction du milieu.
- La position du LM2 est entre le point de mise en jeu de la zone neutre et la ligne rouge. Quand le jeu se poursuit de l'autre côté, il se positionne à env. deux mètres de la bande en direction du milieu.
 - Pour être plus actif dans l'événement il peut faire un mouvement en forme de huit afin de diminuer le temps de réaction.

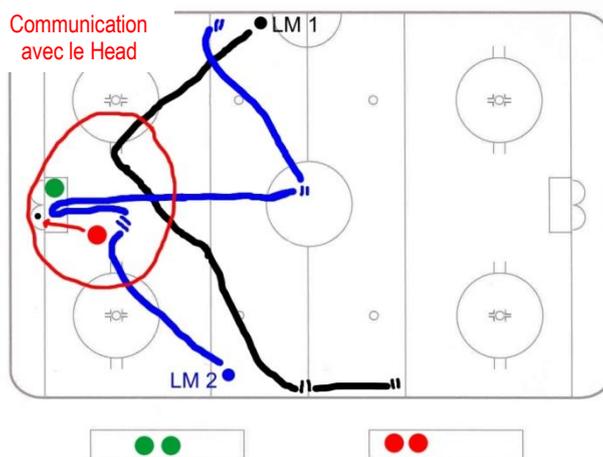


Positions de jeu en zone neutre

- Les deux LM se trouvent proche de la ligne bleue (zone neutre). Dès que le jeu se déplace dans la zone de défense, les LM prennent leur nouvelle position (cf. déroulement hors jeu).

Déroulement après un but

- LM1 se dirige en direction du but. A hauteur du cercle d'engagement il communique, si nécessaire, avec l'arbitre principal. Ensuite il se positionne sur la ligne rouge vers les bancs des joueurs et observe ces derniers. Si tout est en ordre il se rend sur la ligne bleue de l'équipe qui a marqué le but.
- LM2 se dirige aussi en direction du but. Il observe les joueurs devant le but. Si tout se déroule normalement, il cherche le puck et patine en direction du point d'engagement au centre de la patinoire où il remet le puck à l'arbitre principale. Ensuite il se rend à la ligne bleue qui n'est pas encore couverte.



Altercations

Principe: Travaille calmement et de manière réfléchie avec ton partenaire. Pas de stress. Point par point. Finir son travail.

Saisir la situation

- Avoir rapidement une vue d'ensemble de la situation, établir **immédiatement un contact visuel** avec le collègue LM.
- La communication est importante.
- Rapidité et réaction sont importantes, mais l'empressement «à l'aveugle», sans réfléchir, est contreproductif.
- Enlever le sifflet des doigts (danger de se blesser ou de blesser un joueur, officiel).

Contrôle de la situation

- Par une prompt intervention, éviter des altercations.
- Intervenir au bon moment.
- A tout moment avoir le contrôle de ce qui se passe – observer.
- Etre en mesure de donner un Feedback aux collègues.

Séparer deux joueurs

- Trouver le bon moment pour séparer les joueurs est important, c'est aussi une question d'expérience. Les LM agissent toujours ensemble pour séparer les joueurs. Séparer les paires de joueurs les une par une.
- Tant que les joueurs se battent à pleine puissance, ne pas intervenir, **IIHF intervenir tout de suite.**
- Après entente, intervenir ensemble depuis les deux côtés et séparer les joueurs.
- Important : **les deux joueurs** ne doivent plus avoir la possibilité de distribuer des coups.
- Situation sous contrôle, ne plus toucher les joueurs, uniquement les observer.
- Ne **jamais** prendre les joueurs **depuis derrière.**
- Ne **jamais aller** seul entre les joueurs

Séparation des joueurs lorsqu'ils sont allongés sur la glace :

Important:

Tu dois essayer de protéger les joueurs qui n'arrivent plus à le faire, si tu n'interviens pas les joueurs interviennent. Créer un climat de confiance.

- Dès que les joueurs sont allongés sur la glace, intervenir.
- Dans certaines circonstances la meilleure chose est probablement que les deux LM "s'occupent" d'abord du même joueur.

Contrôle des joueurs pénalisés

- Avoir « sous contrôle » ne veut pas dire qu'il faut toucher les joueurs, mais les observer et être prêt à intervenir à tout moment. La communication avec le joueur pour l'éloigner du lieu de l'incidence est importante et nécessaire.
- Accompagner les joueurs pénalisés sur le banc des pénalités et s'assurer qu'ils n'ont pas la possibilité de revenir sur la glace.

Joueurs pénalisés

Principe: Isoler le joueur pénalisé le plus vite possible afin d'éviter des provocations et des actions de vengeance.

Pénalité différée

- Le LM2 de derrière doit observer un éventuel changement de gardien (zone de changement 1.5 m – aider verbalement et attendre).
- Si incorrecte, siffler immédiatement.
Attention: définir le bon point d'engagement.

Après le coup de sifflet

- Contrôle des joueurs.
- Le LM le plus proche du joueur pénalisé l'accompagne et le protège, si la situation le nécessite, jusqu'au banc des pénalités / banc des joueurs en cas de méconduite de match ou de pénalité de match.
- Si deux joueurs sont pénalisés, chaque LM accompagne un joueur sur le banc de pénalités / banc des joueurs en cas de méconduite de match ou pénalité de match.

Important:

Faire son travail jusqu'au bout. Cela signifie que le travail est terminé quand le joueur pénalisé est sur le banc des pénalités et que la porte du banc de pénalités est fermée.

Pénalité contre le gardien

- Les deux LM doivent impérativement mémoriser ou noter les numéros des joueurs qui se trouvent sur la glace. Un joueur sur la glace au moment de l'arrêt de jeu purge la pénalité pour le gardien.

Pénalité de banc mineure

- Un joueur qui se trouvait sur la glace au moment de l'infraction doit purger la pénalité (éventuellement observer le changement des joueurs).

Tir de pénalité

Noter/retenir le joueur fauché et ses coéquipiers sur la glace (au cas où le joueur fauché est blessé).

Time Out

Systeme à 3

- Les trois arbitres se positionnent dans le cercle des arbitres et observent les joueurs.

Systeme à 4

- Un LM reste entre les bancs des joueurs. 2 arbitres principaux et le 2ème LM restent dans le cercle des arbitres. Tous observent les joueurs. Si une communication entre les deux LM est nécessaire, les deux se positionnent entre les bancs des joueurs. Ensuite un LM retourne dans le cercle des arbitres pour informer les arbitres principaux.

Situation spéciale

- Attention, changement de joueurs après un icing. LM doit noter le numéro des joueurs qui se trouvent sur la glace. Eviter un changement des joueurs en marquant une présence.

Tir de pénalité

Positions

- LM1 prend position vers la ligne de but en face de l'arbitre principal (même devoir que l'arbitre principal).
- LM2 prend position dans le cercle des arbitres après qu'il ait posé le puck au point central (système à 4 entre les bancs des joueurs).

Il contrôle :

- Tous les joueurs et le gardien quittent la glace sauf le tireur de pénalty et les deux gardiens.
- Pas d'obstruction / distraction par l'adversaire.
- Le puck glisse toujours vers l'avant.
- Après exécution du tir de pénalité, contrôle du tireur, si ce dernier se dirige vers le banc des joueurs adverses.

Remarques

- Pénalité personnelle qui amène le tir de pénalité: Le joueur fauché doit exécuter le tir de pénalité.
- Pénalité non personnelle qui amène un tir de pénalité: Un joueur non pénalisé et qui est sur la glace au moment de l'infraction, exécute le tir de pénalité.

Tirs au but décisifs

- Les LM notent les numéros des cinq premiers joueurs qui tirent les cinq premiers penalty, afin qu'il n'y a pas un joueur qui tire deux fois.
- LM1 prend le puck après le tir et le pose sur le point d'engagement au milieu de la patinoire.
- LM2 observe durant l'exécution du tir les bancs des joueurs et si après le tir tout est en ordre in prend position sur la ligne d'icing à côté du but.

Conseils

- Au début du match et des tiers-temps, un LM se positionne du côté du banc des joueurs de l'équipe locale.
- Changer le moins possible sur la ligne bleue :
 - Aux tournois IIHF on ne change pratiquement jamais sur la ligne bleue.
 - Pas de changement à la ligne bleue une fois l'attaque déclenchée.
- Ne jamais engager avant que tous les joueurs aient quitté la glace
- Contact visuel avant le lancer du puck.
- Dans les dernières secondes d'un tiers-temps le LM2 qui se trouve en arrière observe l'horloge du match et siffle la fin du tiers-temps.
- Le LM à la ligne bleue positionne ses patins avec un angle de 45° par rapport à la ligne bleue.
- Le LM est prêt à tout moment pour donner des informations à l'arbitre principal:
 - Donner des réponses COURTES et CLAIRES. Pas de palabres.
 - L'arbitre principal demande quand il a besoin d'une information et pas l'inverse.
- Lorsqu'un joueur de chaque équipe est pénalisé, les deux LM les accompagnent sur le banc de pénalités. Quand la pénalité se termine, un LM doit se situer entre les joueurs du côté du banc de pénalités pour observer le joueur qui retourne sur la glace.
- Ne pas s'asseoir, appuyer, sauter sur les bandes et se tenir au plexiglas.