



DIRECTIVES & AIDE-MEMOIRES

Saison 2026 - 2027

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 (Disciplinary)	4
1.1.4. Rapport événements particuliers (BESO)	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	5
1.1.9. Ancrages des buts - Percer des trous	5
1.1.10. Droit de jouer - contrôle	5
1.1.11. Droit de jouer - Joueurs suspendus	6
1.1.12. Rapport de jeu - contrôle après le match	6
1.1.13. Finales - Médailles	6
1.1.14. Protection du cou et de la nuque	6
1.1.15. Changement de club pour les arbitres	6
1.2. Aide-mémoire	7
1.2.1. Rapport de Protêt en cours de rencontre - Règlement juridique art. 54 - 59	7
1.3. Répertoire des documents importants pour arbitres	8
1.4. Règlements Swiss Ice Hockey	9
1.4.1. Règlement Technique des Patinoires	9
1.5. Codes pénalités pour rapport de jeu SIHF système reporter	10
1.6. Directives pour inscrire les pénalités sur le rapport de jeu	11
2. SPORT DE COMPETITION (NL, SKY SL, U21-ELIT, U18-ELIT)	12
2.1. Rapport de jeu - Clôture	12
2.2. Rapport Jets d'objets	12
2.3. Rapport Vidéo Review	12
2.4. Rapport Diving ou Embellishment (Regel 64)	12
2.5. Rapport Divers	13
2.6. Etablissement d'un rapport protêt en cours de rencontre.	13
2.7. Arbitres NL, SKY SL, U21-ELIT ET U18-ELIT - Présence au stade de glace / patinoire	13
2.8. Maillot d'arbitre	13
2.9. Dresscode arbitres NL, SKY SL, U21-ELIT	13
2.10. Matériel reçu (équipement)	14
2.11. Jeux de hasard et paris	14
2.12. Medias	15
2.13. Socials Medias	15



Directives & Aide-Mémoires Saison 2026 - 2027 - Général - SC - SEAF

2.14.	Règlements et Directives du Sport d'Elite	15
3.	SPORT ESPOIRS, AMATEURS ET FEMMES (SEAF).....	16
3.1.	Rapport de jeu - Clôture	16
3.2.	Rapport - Informations obligatoires supplémentaires	16
3.3.	Arbitres - Présence au stade de glace / patinoire	17
3.4.	Maillots et casques au sein du SEAF	17
3.5.	Interruption de la rencontre SEAF	18
3.6.	Règlement et directives du SEAF	18

REMARQUE PRÉLIMINAIRE :

SR = arbitres. Pour faciliter la lecture, seule la forme masculine est utilisée, mais la forme féminine est toujours sous-entendue.

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 NL 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 être utilisés qu'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 (Disciplinary)

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 (BESO)

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 (SEAF)

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

Au système à 3 ou 4 arbitres, on ne serre pas la main aux coaches sur la glace. On peut passer devant et faire un signe, mais pas plus. Il y a suffisamment d'occasions de saluer personnellement les coaches avant ce moment si on le juge nécessaire.

Dans le système à deux arbitres, on se rend au banc des joueurs avant le début du match et on serre la main des coaches.

1.1.9. 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.

1.1.10. Droit de jouer - contrôle

(Règlement Enregistrement et Changements de Clubs de Joueurs)

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 a 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.
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.
4. **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 auprès des arbitres au début du 2ème tiers.
 - Si tous les joueurs ne sont pas là les arbitres procèdent selon pt.3.
5. L'arbitre peut effectuer un contrôle d'identité (sauf en NL/SKY SL) s'il a des doutes sur l'identité d'un joueur ou d'une joueuse 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.
6. 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/la joueuse fautif a marqué un but ou qu'il ait effectué une passe décisive menant à un but (selon la règle IIHF 5.2), le but n'est pas valable et le joueur/la joueuse doit être exclu de la rencontre.

Après l'exclusion, l'arbitre doit vérifier l'identité du joueur. Si le joueur peut prouver son identité et qu'il était bien qualifié pour ce match, il s'agit d'une infraction administrative sans conséquence de forfait pour son équipe

1.1.11. 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 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.

1.1.12. Rapport de jeu - contrôle après le match

À la fin du match, le responsable des officiels (table de marque) valide le match dès qu'il a saisi toutes les données. Les arbitres reçoivent alors une notification leur indiquant qu'ils peuvent désormais vérifier le rapport de match directement dans le logiciel Reporter SIHF. Ils disposent de 15 minutes pour ce faire après la validation par le responsable de la table de marque. Ils vérifient alors que le rapport est complet et exact, en s'assurant notamment que tout ce qui s'est passé sur la glace et qui a été signalé aux officiels figure bien dans le rapport et y est correctement consigné. Si le compte-rendu de match est correct, il est validé par l'un des arbitres désignés. S'il n'est pas correct, l'arbitre le rejette et le marqueur doit alors se rendre auprès des arbitres pour effectuer les corrections et adapter le compte-rendu. Cette procédure se poursuit jusqu'à ce que le compte-rendu de match soit validé.

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, vous pouvez le faire directement dans le "Referee Report".

Signatures : le Reporter SIHF prend en charge les signatures numériques des arbitres. Une fois le rapport de match validé, les arbitres suivants doivent signer le match dans le Reporter SIHF d'un simple clic et ainsi le clôturer :

- Système à 4 officiels : les deux arbitres principaux
- Système à 3 officiels : l'arbitre principal
- Système à 2 officiels : les deux arbitres

Lien vers Reporter SIHF : <https://reporter.sihf.ch/>

Le rapport est ensuite téléchargé dans l'outil Reports conformément aux instructions séparées (LS et NAFS, voir ci-après).

1.1.13. Finales - Médailles

Les arbitres qui dirigent les finales et les play-offs n'ont pas le droit de recevoir les médailles de championnat destinées aux équipes.

1.1.14. Protection du cou et de la nuque

En NL, SKY SL et dans toutes les ligues de sport espoir, amateur et féminin, le port d'un protège-cou et d'une protection de la nuque est obligatoire pour les arbitres et juge de lignes des matchs. Les frais d'achat sont à la charge des arbitres.

1.1.15. Changement de club pour les arbitres

Voir document Conditions cadres pour les enregistrements, Art. 7bis

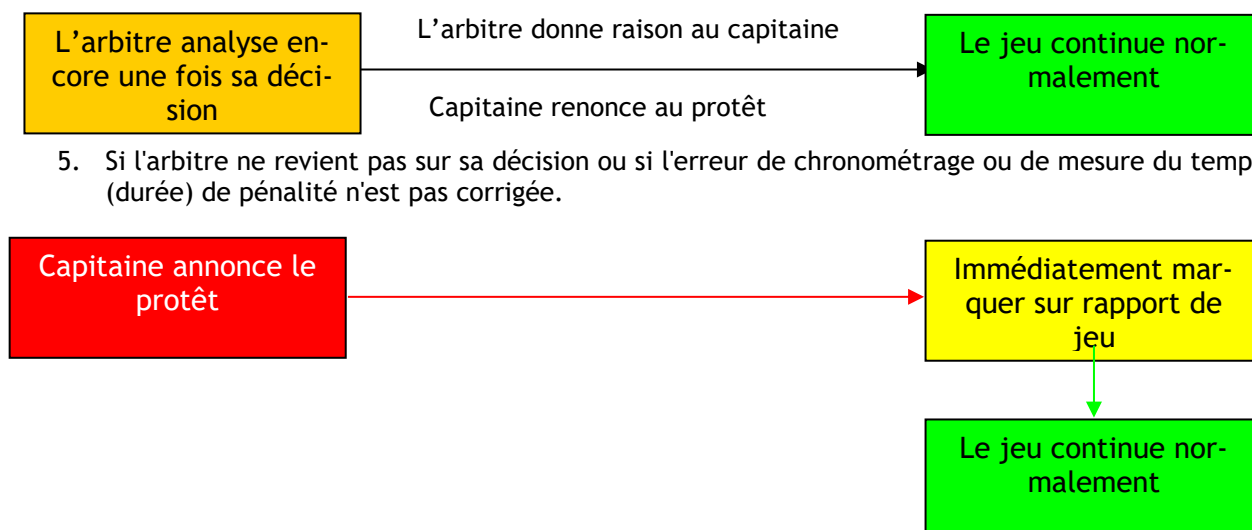
<https://www.sihf.ch/fr/reglements-et-directives/reglements-formulaires-et-directives-seaf/>

1.2. Aide-mémoire

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

(En NL, il n'y a pas de protêt sur le champ)

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 des faits de jeu.
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 SKY SL/U21 Elit un rapport d'arbitre 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 SEAF 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. Répertoire des documents importants pour arbitres

IIHF Game Officials		
IIHF Official Rule-Book	anglais	www.iihf.com - officiating
IIHF Situation Handbook	anglais	www.iihf.com - officiating
IIHF Game Officials Handbook	anglais	www.iihf.com - officiating
IIHF Off-Ice Officials Handbook	anglais	www.iihf.com - officiating
IIHF Officials Procedural Manual OPM	anglais	www.iihf.com - officiating

Tous les arbitres		
IIHF livres des règles	Français ou allemand ou italien	Homepage SIHF
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
Règlement Défraiement des arbitres	Pour la saison en cours	Homepage SIHF
Directives convocation et qualification	Pour la saison en cours	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



1.4. Règlements Swiss Ice Hockey

1.4.1. 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&SKY 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) National League / Swiss League min 4 personnes

b) Autres ligue 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 SEAF). La SIHF informe le club fautif via l'Aréna 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.

1.5. Codes pénalités pour rapport de jeu SIHF système reporter

12	Equipement incorrect
20	Pénalité de méconduite pour le match pour 2ème 5Min / 10Min
21	Actions dangereuses
24	Tir de pénalité
27	Pénalité contre le gardien
38	Coach's Challenge
39	Comportement antisportif envers les officiels
40	Agression physique contre un officiel
41	Charge contre la bande
42	Charge incorrecte
43	Charge par derrière
44	Charge contre le genou (Clipping)
45	Coup de coude
46	Bagarres
47	Coup de tête
48	Charge contre la tête ou le cou
49	Coup de pied
50	Coup de genou (Kneeing)
51	Dureté excessive
52	Slew Footing
53	Jet d'équipement
54	Retenir un adversaire / Retenir la crosse de l'adversaire
55	Accrocher un adversaire
56	Obstruction
57	Faire trébucher son adversaire
58	Frapper avec le bout du manche
59	Cross-Check
60	Crosse haute
61	Coup de crosse
62	Piquer avec la lame de la crosse
63	Retarder le jeu
64	Plongeon / exagération
67	Jouer le puck avec la main
69	Obstruction sur le gardien
70	Quitter le banc des joueurs ou des pénalités
73	Refuser de commencer le jeu
74	Changement incorrect / Trop de joueurs* *contient les règles 68 et 82
75	Comportement antisportif
76	Engagement incorrect
86	Début de la partie et des périodes
90	Autres infractions
91	Charge illégale (hockey féminin)

1.6. Directives pour inscrire les pénalités sur le rapport de jeu

1. Le joueur no. 15 reçoit une pénalité mineure pour un plongeon / exagération

Temps	Début	Fin	No	Min	Code	Quoi
2500	2500	2700	15	2	64	Plongeon / Exagération

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	39	Comportement antisportif envers un officiel

3. Le joueur no. 15 reçoit une pénalité majeure pour coup de crosse (5+20)

Temps	Début	Fin	No	Min	Code	Quoi
2500	2500	3000	15	5	59	Coup de crosse
2500	2500	6000	15	20	59	Coup de crosse (PMM)

4. Le joueur no. 15 reçoit une deuxième pénalité de méconduite dans le même match

4Temps	Début	Fin	No	Min	Code	Quoi
2500	2500	6000	15	20	23	Pénalité de méconduite pour le match

5. Le joueur no. 15 reçoit une double pénalité mineure pour piquer avec la lame de la crosse (2+2)

Temps	Début	Fin	No	Min	Code	Quoi
2500	2500	2700	15	2	62	Piquer avec la lame de la crosse
2500	2700	2900	15	2	62	Piquer avec la lame de la crosse

6. 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	24	Tir de pénalité
2500	2500	3000	15	5	55	Accrochage
2500	2500	6000	15	20	55	Accrochage (PMM)

7. Le coach reçoit une pénalité de banc mineure pour réclamation

Temps	Début	Fin	No	Min	Code	Quoi
2500	2500	2700	TP	2 (PBM)	39	Comportement antisportif envers un officiel

TP = ne pas inscrire un numéro de joueur sur la feuille de match

9. Une pénalité ne figure pas dans la liste des codes = utiliser le code 90 "Autre infraction".

10. Le temps mort est enregistré par le marqueur et apparaît dans la liste des événements, mais n'est pour l'instant pas encore affiché dans le compte-rendu du match.

11. Les joueurs blessés ne sont pas inscrits sur la feuille de match.

12. Si un joueur change de numéro pendant le match (blessure, maillot abîmé, etc.), le nouveau numéro est saisi. Toutes les anciennes entrées sont automatiquement mises à jour par le système avec le nouveau numéro de maillot.

2. SPORT DE COMPETITION (NL, SKY SL, U21-ELIT, U18-ELIT)

2.1. Rapport de jeu - Clôture

L'arbitre, dont le nom figure en premier sur le rapport de match, est chargé de veiller à ce que le match soit correctement clôturé dans l'outil de rapport (<https://reports.sihf.ch>).

La clôture correcte d'un match comprend les tâches suivantes :

- Téléchargement du rapport de match (fichier PDF téléchargé depuis Reporter SIHF)
- Saisie du rapport disciplinaire (pour les infractions sanctionnées ou les protestations sur le terrain confirmées)
- Saisie des BESO (en cas d'incidents particuliers ou d'erreurs dans le rapport de match)
- Saisie du PSO (ou « Le match n'a donné lieu à aucun incident »)
- Clôture du match en cochant la case « Done »

Lorsque des arbitres étrangers sont désignés, la règle suivante s'applique :

- dans le système à 4 arbitres : l'arbitre étranger doit être mentionné en deuxième position
- dans le système à 3 arbitres : un arbitre de ligne remplace l'arbitre principal

Si l'outil ne fonctionne pas, veuillez contacter la direction de l'arbitrage et convenir avec elle de la marche à suivre.

Délai pour la clôture du match : au plus tard 2 heures après la fin du match

2.2. 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)!

2.3. Rapport Vidéo Review

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

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

2.4. Rapport Diving ou Embellishment (Regel 64).

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

2.5. Rapport Divers

Tous les événements mentionnés ci-dessous doivent être signalés avec le "Incident Report (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 personne	Oui

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

Un rapport d'arbitre 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.

2.7. Arbitres NL, SKY SL, U21-ELIT ET U18-ELIT - Présence au stade de glace / patinoire

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

2.8. Maillot d'arbitre

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

2.9. Dresscode arbitres NL, SKY SL, U21-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 bleu PUMA
- Gino ou pantalon à cinq poches
- GNL (000) chaussures, Kempa Sneakers ou chaussures de ville (Souliers Fretz si reçu)

Ligue suisse et U21-Elit (sans les playoffs)

- Chemise bleue (chemise SIHF Navy Boot si reçue) ou Polo bleu PUMA.
- Pantalons Gino ou jeans (pas de blue-jeans ou de jeans déchirés)
- Sneakers (pas de baskets) ou chaussures de ville (Fretz si reçu)



Directives & Aide-Mémoires Saison 2026 - 2027 - Général - SC - SEAF

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/SKY 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/SKY 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

2.10. 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 01.06.24, tous les arbitres dans le domaine du sport d'élite sont tenus de porter exclusivement les articles de la maison Jakob Markt (PUMA). (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 (PUMA) du fournisseur mentionné. Le personnel doit veiller à ce que l'équipement correct soit porté lors des apparitions de l'Officiating (PUMA/Interhockey) par rapport à celles de la SIHF générale (Nike/Ochsner). (Exception souliers lors de l'échauffement)

Chaque arbitre (HD et LP) 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 le sport de compétition 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 dommages causés par des tiers pendant l'utilisation, les réparations doivent être effectuées immédiatement et gratuitement par Reftools. Info immédiatement à Email immédiatement à info@reftools.ch, gina.gross@sihf.ch et peter.kueng@sihf.ch.

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

2.11. 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



2.12. 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; il s'agit d'une enquête en cours.

Les situations survenues lors d'autres matches ne sont pas à commenter.

En dehors

Les arbitres doivent obtenir l'autorisation du responsable de la communication (Finn Sulzer), du directeur de l'arbitrage (Alexander Jäger) ou de Referee in Chief (Brent Reiber) pour donner des interviews en dehors des matches. Avant d'être publié, un article doit être soumis à la personne chargée de l'approuver.

2.13. Socials Medias

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

2.14. 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

3. SPORT ESPOIRS, AMATEURS ET FEMMES (SEAF)

3.1. Rapport de jeu - Clôture

L'arbitre principal mentionné en premier sur le rapport de match (systèmes à 4 et 3 arbitres) ou l'arbitre (système à 2 arbitres) est chargé de veiller à ce que le match soit correctement clôturé dans l'outil de rapport (<https://reports.sihf.ch>).

La clôture correcte d'un match comprend les tâches suivantes :

- Téléchargement du rapport de match (fichier PDF téléchargé depuis Reporter SIHF)
- Saisie du rapport disciplinaire (pour les infractions sanctionnées ou les protestations sur le terrain confirmées)
- Saisie des BESO (en cas d'incidents particuliers ou d'erreurs dans le rapport de match)
- Saisie du PSO (ou « Le match n'a donné lieu à aucun incident »)
- Clôture du match en cochant la case « Done »

Si l'outil ne fonctionne pas, veuillez contacter la direction de l'arbitrage et convenir avec elle de la marche à suivre.

Délai pour la clôture du match : Le lendemain du match, à 22 h.

Adresse du service juridique pour tout envoi éventuel en cas de dysfonctionnement : schiedsrichter.rapport@sihf.ch

3.2. Rapport - Informations obligatoires supplémentaires

La pénalité de match dans la SEAF a été supprimée (et ne figure plus dans le livre des règles IIHF). C'est pourquoi, après avoir prononcé une pénalité majeure plus une pénalité de méconduite pour le match ou une pénalité de méconduite pour le match, l'arbitre doit donner quelques informations supplémentaires dans le rapport, qui sont représentées sous forme de croix dans le rapport. La manière dont les croix doivent être placées est expliquée ci-dessous.

3.2.1 Pour classer correctement une action, l'administration judiciaire a besoin des informations suivantes:

- Choix correct de la règle et du numéro de règle correspondant à l'infraction.
- Description claire, détaillée et surtout véridique de la situation et des points clés dans le rapport
- Ajout de croix supplémentaires

3.2.2 Pour classer correctement une action, l'administration judiciaire a besoin des informations suivantes:

- | | | | |
|---|-----|----|-----|
| 1. L'adversaire est blessé | OUI | ou | NON |
| 2. Action avec beaucoup de force / de vitesse | OUI | ou | NON |
| 3. Action particulièrement répréhensible | OUI | ou | NON |

Vous pourrez mettre les croix dans l'outil de rapport directement.

Malgré les croix, les raisons pour lesquelles vous avez coché les cases doivent pouvoir être lues dans le texte du rapport (explication nécessaire).

3.2.3 L'adversaire est blessé: On coche "OUI" si l'adversaire...

- ne peut plus continuer à jouer et quitte la rencontre
- a une blessure clairement visible au visage
- s'il doit faire quelques sorties et revient au jeu après avoir été soigné.

NON": petite égratignure au visage ou un peu de sang sur les dents, est resté à terre mais continue à jouer immédiatement, etc.

Attention aux jeunes joueurs: pleurer sous le choc n'est pas une blessure, il faut vérifier si le joueur continue à jouer.

3.2.4 Action avec beaucoup de force / de vitesse: on coche "OUI" si l'action

- est exécutée avec une force excessive et inutile
- est exécutée avec une grande vitesse
- est effectuée avec un grand élan

«NON»: l'action se déroule presque debout ou à faible vitesse (p. ex. charge à la bande, charge incorrecte, charge avec le coude, etc.), l'action n'est pas particulièrement dure et intense (p. ex. léger coup de canne, léger coup de tête, etc.).

Attention: tenir compte des différences de taille au sein de la relève. Le fait qu'un joueur soit plus grand ne signifie pas automatiquement que l'action a été exercée avec beaucoup de force.

3.2.5 Action particulièrement répréhensible: on coche "OUI" si l'action

- est grossièrement antisportive (p. ex. coup de canne à la tête, action dangereuse pendant une interruption, saisir la grille et frapper sur la glace, etc.)
- ne vise que la santé de l'adversaire
- est exécutée contre des spectateurs ou le personnel de l'équipe

«NON»: faute normale qui entraîne malencontreusement une blessure, actions qui se produisent pendant le jeu.

Attention: ne pas prendre cette croix à la légère. Tous les 5+PMM ne sont pas condamnables en soi. Dans le feu de l'action, il arrive que de telles actions se produisent. Mais si vous avez l'impression qu'une action n'a rien à voir avec le sport et le fair-play, cochez cette case.

3.3. Arbitres - Présence au stade de glace / patinoire

Système 3-/4 arbitres	90' avant le match
Système 2 arbitres	60 minutes (Matches en semaine avec début de jeu avant 18h00 - au plus tard 45 minutes avant le match)

3.4. Maillots et casques au sein du SEAF

Dans les ligues du SEAF (à l'exception des catégories U21 Élite et MHL), les maillots sont en principe portés sans numéro.

Les arbitres du SEAF qui officient lors de matchs de haut niveau (NL, SL, MHL, U21-Elit) sont informés avant leurs interventions de l'équipement qu'ils devront porter lors de ces rencontres.

Pour tous les matchs du SEAF, les casques arborent les logos du sponsor actuel.



3.5. Interruption de la rencontre SEAF

Procédure

S'il y a un retard de match (plus de 30 minutes), un report de match (avant le match en raison des conditions météorologiques ou d'autres dommages) ou un arrêt de match (pendant le match en raison des conditions météorologiques, d'un joueur gravement blessé ou pour d'autres raisons), l'arbitre recevra un formulaire imprimé du marqueur. Ce formulaire doit guider l'arbitre dans le processus qui est correct selon les règlements. Ce formulaire doit être rempli par les arbitres directement après l'annulation ou l'arrêt du match et signé par les personnes concernées (arbitres, coaches).

Les coaches doivent à chaque fois cocher sur le formulaire s'ils sont d'accord avec la décision de l'arbitre

- de commencer le match avec du retard,
- d'annuler ou
- d'interrompre le match,

et s'ils souhaitent que le match soit validé malgré l'interruption, si les conditions de l'article 52 du règlement du jeu sont remplies. La décision finale revient au responsable de la ligue.

Cela ne signifie pas qu'un match ne peut pas être arrêté si une ou les deux équipes ne sont pas d'accord! La décision finale est de la responsabilité de l'arbitre.

Le formulaire rempli doit être téléchargé comme troisième partie du rapport de match dans le Reports-Tool.

1. rapport de match avant le match
2. rapport de match lors de l'interruption
3. formulaire rempli

Un BESO (interruption ou annulation pour cause de météo ou autres raisons) ou un rapport (en cas d'interruption de match selon le livre des règles IIHF, de refus de jouer, etc.) doivent tout de même être établis. Le formulaire sert uniquement à exécuter correctement le processus.

3.6. Règlement et directives du SEAF

Dans les documents spécifiques suivants vous trouverez des informations complémentaires :

- Extrait des règlements et directives SEAF
- Directives MyHockey League