



FÉDÉRATION SUISSE INLINE HOCKEY
FEDERAZIONE SVIZZERA INLINE HOCKEY
SCHWEIZERISCHER INLINE HOCKEY VERBAND
SWISS INLINE HOCKEY FEDERATION
Member of the International Inline Skater Hockey Federation (IISHF)

Règlement des Officiels de table

Edition 2012

Index

INDEX	2
1. DÉNOMINATION	3
2. RESPONSABILITE	3
3. RESPONSABLE DE LA FEUILLE DE MATCH	4
4. CHRONOMETREUR	5
5. CONSEILS	6
6. DIRECTIVES	6
7. HORAIRES IMPORTANTS POUR LES OFFICIELS DE TABLE	7
8. MATERIEL A LA TABLE	8
9. A LA TABLE D'OFFICIELS	8
10. REDACTION DE LA FEUILLE DE MATCH	9
11. LES PÉNALITÉS	15
12. VALIDITE	19

1. Dénomination

- 1.1 A la table se trouve le responsable de la feuille de match (marqueur), le chronométrateur et l'éventuel représentant de l'équipe adverse.
- 1.2 Seuls les officiels de table et les responsables du banc des pénalités titulaires d'une carte officielle délivrée par la FSIH peuvent exercer leurs fonctions dans leur club ou dans un autre club. Si un des officiels n'est pas licencié, le club est amendé selon les directives techniques et administratives.
- 1.3 Pour les matchs de Ligue nationale et les autres compétitions qui l'exigeraient, un speaker peut également prendre place à la table officielle.
- 1.4 Chaque club doit déléguer au minimum 2 responsables de la feuille de match qui sont formés par la FSIH et qui doivent réussir le test de connaissances. Ils peuvent être convoqués périodiquement si la situation le demande. Si un club n'a inscrit qu'une équipe en championnat, il doit déléguer au minimum un responsable de la feuille de match au cours de formation organisé par la FSIH.
- 1.5 Le chronométrateur est formé par le club. Il doit maîtriser parfaitement le fonctionnement du tableau d'affichage. Un chronométrateur peut être interdit d'exercer sa fonction par la FSIH si, suite à plusieurs rapports d'arbitres, ses compétences ont été jugées insuffisantes.

2. Responsabilité

- 2.1 Pour les matchs officiels, le club recevant doit convoquer deux officiels de table. L'absence d'un officiel à la table est sanctionnée d'un forfait pour le club recevant selon les art. 2.3.1 et 2.3.2 du règlement de jeu.
- 2.2 Chaque club recevant est responsable du comportement des officiels de table. Les officiels de table sont des personnes de liaison entre les arbitres et les joueurs. Ils occupent un poste neutre, exempt de toute partialité ; ils soutiennent les arbitres dans toutes les situations.
- 2.3 Si le responsable de la feuille ou le chronométrateur sont sous l'effet de l'alcool ou de produits stupéfiants, le club et les personnes concernées sont sanctionnés d'une amende et peuvent faire l'objet d'une sanction disciplinaire.

3. Responsable de la feuille de match

- 3.1 Pour chaque match officiel le responsable de la feuille de match a l'obligation d'établir un rapport de jeu, sur un formulaire officiel appelé « Feuille de match ». Ce rapport de jeu est établi en utilisant le programme "Hockey Manag". En cas de panne de l'ordinateur, la feuille de match est complétée manuellement. Le responsable de la feuille de match a l'obligation, dès que possible, d'introduire les données de la feuille de match dans le programme "Hockey Manag" et d'envoyer le fichier informatique au département technique
- 3.2 Il doit recevoir, 30 minutes avant le début de la partie, du responsable ou du capitaine de chaque équipe une liste avec les noms, les prénoms et les numéros de maillots des joueurs, ainsi que les noms et prénoms des 3 officiels autorisés à prendre part au match, avec le classeur des cartes de joueurs/officiels d'équipe.
- 3.3 La feuille de contrôle est imprimée et signée avant le début du match par les coachs de chaque équipe et par les deux arbitres. Les deux feuilles de composition d'équipe ainsi que la feuille de contrôle doivent se trouver à la table officielle durant toute la durée du match.
- 3.4 A la fin de la partie, le responsable de la feuille de match termine la feuille de match. Les arbitres la contrôlent directement sur l'écran de l'ordinateur. Dès que l'arbitre donne son accord, la feuille de match est imprimée et ensuite signée par le chronométrateur, le responsable de la feuille de match, les deux capitaines et les deux arbitres.
- 3.5 Le responsable de la feuille de match doit transmettre le résultat du match et envoyer les fichiers pdf et Excel selon les dispositions contenues dans les directives techniques et administratives de la FSIH. Si les dispositions ne sont pas respectées, le club est amendé selon les prescriptions indiquées dans les mêmes directives.
- 3.6 La feuille de match doit être envoyée en courrier A prioritaire à l'adresse du Département technique, au plus tard le premier jour ouvrable qui suit la rencontre. En cas de rapport ou de protêt, une **COPIE** de la feuille de match doit être imprimée pour les arbitres. Les arbitres ne doivent jamais emmener la feuille de match originale. La feuille de match originale doit toujours être envoyée par le club recevant au Département technique.

3.7 Absence des arbitres :

- 3.7.1 Si lors d'un match les deux arbitres sont absents, la feuille de match est complétée normalement.
- 3.7.2 Si conformément à l'horaire établi pour le début de la rencontre, les arbitres ne sont pas présents, le délai d'attente est de 30 minutes. Si passé ce délai, les arbitres sont toujours absents, la feuille de match est signée par les deux capitaines en précisant dans l'espace « Remarques » l'absence des arbitres.
- 3.7.3 Au plus tard 30 minutes avant le début de la partie, le responsable de la feuille de match doit téléphoner au responsable des arbitres de la région pour l'informer.
- 3.7.4 Si une personne titulaire d'une carte d'arbitre valable se trouve aux alentours du terrain de jeu, elle peut se mettre à disposition pour arbitrer le match. La feuille de contrôle précise le club d'appartenance des arbitres. Les coachs sont donc informés de l'affiliation des arbitres avant de signer la feuille de contrôle. Lorsque le coach signe la feuille de contrôle, il donne ainsi son accord par rapport au fait que le ou les arbitres sifflent le match, même s'ils sont affiliés au club de l'équipe adverse.

4. Chronométrateur

- 4.1 Il s'occupe de mesurer le temps de jeu durant la partie à l'aide du dispositif de chronométrage. Il mesure le temps manuellement à l'aide d'un chronomètre lorsque le dispositif de chronométrage ne fonctionne pas.
- 4.2 Le temps de jeu débute à l'instant de l'engagement de la balle (exception coup franc : coup de sifflet de l'arbitre) et s'interrompt avec le coup de sifflet de l'arbitre.
- 4.3 Il signale la fin de chaque période ainsi que la fin des temps morts en utilisant un son distinctif.
- 4.4 Il tient compte des intervalles fixés entre chaque période (appellent les équipes après 8 minutes) et des temps morts (un par période et par équipe, durée 30 sec.).
- 4.5 Il annonce les 2 dernières minutes de jeu de la dernière période et de la dernière prolongation.
- 4.6 Il s'assure que le temps purgé par le joueur pénalisé est correct et que le joueur entre sur le terrain au bon moment. Il informe le joueur pénalisé lorsqu'il ne lui reste plus que 15 secondes de pénalité à purger. Cette information n'est pas nécessaire si la pénalité est visible au tableau d'affichage.

- 4.7 Il avertit les arbitres lorsqu'un même joueur a reçu une seconde pénalité majeure ou une seconde pénalité de méconduite dans le même match.
- 4.8 Si un joueur quitte prématurément le banc des pénalités, le chronométreur arrête immédiatement le chronomètre et informe les arbitres à l'aide de la sirène. Si le joueur est revenu sur le terrain suite à une erreur du chronométreur ou du responsable du banc des pénalités, aucune pénalité supplémentaire ne lui est infligée. Il terminera simplement la pénalité qui lui a été infligée. En cas d'erreur du joueur, une pénalité mineure supplémentaire lui est infligée.

5. Conseils

- 5.1 En cas de doute entre officiels de table et arbitres, consulter les règlements.
- 5.2 Les officiels de table sont les premiers collaborateurs des arbitres.
- 5.3 Entre les officiels de match il doit donc régner un rapport d'entière confiance et de disponibilité.
- 5.4 C'est la tâche des arbitres de fournir toutes les indications et les éclaircissements nécessaires au responsable de la feuille de match et au chronométreur, ce sont à ces derniers par contre de soumettre aux arbitres leurs questions et les signalisations nécessaires pour le déroulement régulier du match.

6. Directives

- 6.1 La responsabilité des officiels de table et des chronométreurs est assurée par le département désigné par le comité de la FSIH.
- 6.2 La formation des responsables de club de la feuille de match est assurée par la FSIH. La formation des chronométreurs, speakers et responsables du banc des pénalités est dispensée par le club.
- 6.3 La limite d'âge pour le responsable de la feuille de match est de 16 ans révolus avant l'achèvement de l'année civile en cours. La limite d'âge pour le chronométreur est de 14 ans révolus avant l'achèvement de l'année civile en cours. Pour les matchs de Ligue nationale, le responsable de la feuille de match et le chronométreur doivent avoir 16 ans révolus.

- 6.4 Les personnes âgées entre 14 et 15 ans, ainsi que les débutants, doivent être accompagnés d'une personne ayant de l'expérience dans cette fonction.
- 6.5 Les arbitres doivent être payés de façon discrète entre le 2^e et le 3^e tiers-temps.
- 6.6 Les arbitres doivent être payés même si le match, pour une raison quelconque, n'a pas lieu.
- 6.7 Si un officiel de table qui ne dispose pas d'une carte officielle valable signe la feuille de match ou falsifie la signature d'une autre personne, une amende est infligée au club selon les dispositions des directives techniques et administratives.

7. Horaires importants pour les Officiels de table

Présence sur la place de jeu.	45 minutes avant l'heure du début du match.
Recevoir la composition des équipes et remplir la feuille de match.	30 minutes avant le début du match.
Remettre aux arbitres : la feuille de match (signée par les coaches), et les cartes des joueurs.	15 minutes avant le début du match.
Pause entre le 1 ^{er} et le 2 ^e et entre le 2 ^e et le 3 ^e tiers (appeler les équipes après 8 minutes).	10 minutes.
Play-off – Play-out – Swiss CUP – Barrage : Pause entre la fin du temps réglementaire et les prolongations.	10 minutes.
Annoncer le temps restant avant la fin du 3 ^e tiers et de la dernière prolongation.	2 minutes avant la fin du tiers et de la dernière prolongation.
Prolongations Play-off – Play-out - Swiss CUP – Match de barrage.	2 x 10 minutes (mort subite).
Prolongation : matchs de la saison régulière.	5 minutes (4 joueurs et 1 gardien).
Pause avant la prolongation pour les matchs de la saison régulière.	2 minutes.

8. Matériel à la table

8.1 Le matériel faisant partie de l'homologation de la table, doit être présent à chaque rencontre.

8.2 L'équipe qui reçoit doit mettre à disposition :

- 1 table.
- 2 sièges, éventuellement un de plus pour l'officiel de l'équipe adverse.
- 1 panneau d'affichage manuel (buts) s'il n'y a pas un tableau électronique indiquant le score et le temps. (Règlement de jeu, art. 2.3.1).
- 1 classeur officiel de la FSIH.
- 1 ordinateur avec le programme "Hockey Manag"
- 1 imprimante
- Matériel pour écrire
- 3 chronomètres, 1 pour le temps du match, 1 pour les pénalités, 1 de réserve.
- 1 signal sonore pour la fin des tiers, différent de celui de l'arbitre.
- 2 sifflets d'arbitres.
- 1 pharmacie qui doit contenir les éléments de premier secours indiqués dans le classeur officiel.
- 20 balles (10 balles pour chaque équipe).
- 1 brancard + 1 couverture.
- 1 installation de haut-parleurs (Règlement de jeu, art. 2.3.1)

9. A la table d'officiels

9.1 A la table d'officiels il n'est pas autorisé de :

- Boire de l'alcool.
- Consommer de la drogue.
- Fumer.
- Discuter avec les spectateurs.
- Contester les décisions des arbitres.
- Insulter les joueurs.

10. Rédaction de la feuille de match

La feuille de match est complétée avec le programme "Hockey Manag". Ce programme automatise plusieurs opérations.

L'annulation des espaces non utilisés en traçant des « Z » sur les cases vides ne doit plus être réalisée sur les feuilles de matchs électroniques issues du programme "Hockey Manag".

The image shows two versions of a 'Match Sheet' for Skater Hockey. The top version is a complete form with data for two clubs, including player names, positions, and statistics for goals, penalties, and time-outs. The bottom version is a similar form but with several fields labeled with letters a) through g) to indicate where specific information should be entered. For example, 'a)' is for Club 1 name, 'b)' for Club 2 name, 'c)' for location and date, 'd)' for start and end times, 'e)' for match number, and 'f)' for the type of match (Championship, Tournament, etc.).

10.1 Espace 1

This is a close-up of the top section of the Match Sheet form. It includes the following fields:

- CLUB 1**: a)
- CLUB 2**: b)
- Location/Ort/lieu/Luogo**: c)
- Date/Datum/Date/Date**: c)
- Start/Beginn/Debut/Inizio**: d)
- End/Ende/Fin/Fine**: d)
- Match Number/Spiel-Nr./Index/indice di gara**: e)
- Championship/Meisterschaft/Championnat/Campionato**: f)
- Friendly/Freundschaft/Amical/Amichevole**: f)
- Tournament/Turnier/Torneo/Torneo**: f)
- Cup/Pokal/Coupe/Coppa**: f)
- Other/Sonstiges/Altre/Altro**: f)
- Spectator/Zuschauer/Spettatori/Spettatori**: g)

- a) Indiquer le nom des équipes (Club1 correspondant à l'équipe recevante).

Pour les matchs sur un terrain neutre l'équipe recevante est celle indiquée en premier sur la feuille de convocation.

- b) Indiquer, avec une abréviation, la ligue ou la catégorie de jeu de l'équipe :
- LNA = Ligue nationale A.
 - LNB = Ligue nationale B.
 - 1L = Première ligue.
 - 2L = Deuxième ligue.
 - JNR = Championnat Junior.
 - NVC = Championnat Novice.
 - MINI = Championnat Mini.
 - FEM = Championnat Féminin.
- c) Indiquer le lieu et la date du match.
- d) Les horaires de début et de fin du match, doivent être inscrits au début et respectivement à la fin du match. Ils ne peuvent pas être inscrits à l'avance.
- e) Inscrire l'index du match.
- f) Inscrire un X dans la case indiquant le type de match :
- Championnat.
 - Coupe.
 - Match amical.
 - Tournoi.
- g) Indiquer le nombre de spectateurs.

10.2 Espace 2

	Card/Lic. Lic/Tess No.	Surname/Name Nom/Cognome	Forename/Vorname Prénom/Noie	Signature Unterschrift/Firma
Time Keeper Zeitnehmer Chronométrateur		h)		
Official scorer Assistent Marqueur		h)		
Referee Schiedsrichter 1 Arbitre	i)	i)		
Referee Schiedsrichter 2 Arbitre	i)	i)		
Techn. Director Techn. Direktor Directeur techn		j)		

- h) Indiquer le nom et le prénom des deux officiels de table, qui signeront la feuille à la fin du match.
- i) Indiquer le numéro de carte, le nom et le prénom des arbitres, qui signeront la feuille à la fin du match.
- j) Indiquer le nom et le prénom de l'éventuel représentant de l'équipe adverse, qui signera la feuille dans l'espace du directeur technique à la fin du match, mais avant les capitaines.

10.3 Espace 3

RESULT				
PERIOD SCORE/ZWISCHENSTAND INTERMEDIAIRE/INTERMEDIO			FINAL	
	CLUB 1	CLUB 2	CLUB 1	CLUB 2
1 Time/Dirital Tiers/Tempo	k)	k)	l)	l)
2 Time/Dirital Tiers/Tempo	k)	k)	Winner/Gez. / Vainqueur/Vaincteur	
3 Time/Dirital Tiers/Tempo	k)	k)	CAPTAIN 1 - Signature/Unterschrift/Plomb m)	
Overtime/Vert. Prol/Sup.	k)	k)	CAPTAIN 2 - Signature/Unterschrift/Plomb m)	
Penalty/ Rigon	k)	k)	m)	
Referee/Comments SR-Bemerkungen Règles arbit. Osservazioni arb.	n)			
SPECIAL EVENT/BESONDERER VORFALL/EVENEMENT SPECIAL/EVENTO SPECIALE <input type="checkbox"/>				

- k) Indiquer les buts réalisés par les deux équipes dans les tiers respectifs, lors des prolongations ou lors du partage aux penalties.
- l) Indiquer le total des buts réalisés par les deux équipes et le nom de l'équipe gagnante. En cas de match nul, la case réservée au nom du vainqueur doit être tracée d'un trait horizontal.
- m) Les arbitres sont responsables de faire signer la feuille de match par les capitaines des deux équipes à la fin du match.
- n) Dans l'espace « Remarques », les arbitres inscrivent le nombre des éventuels rapports d'arbitre ou l'éventuel protêt. Seuls les arbitres sont autorisés à donner l'ordre d'écrire des remarques dans cette case.

10.4 Espace 4

1			
Nr. No.	Surname/Name Nom/Cognome	Forename/Name Prénom/Name	Card/Post Lic./Post- No.
p) <input type="checkbox"/>	A	q)	r)
	G	t)	r)
	G		
COACH		S)	S)
2			
Nr. No.	Surname/Name Nom/Cognome	Forename/Name Prénom/Name	Card/Post Lic./Post- No.
u) <input type="checkbox"/>	A		
	G		
	G		
COACH			

- o) Espace pour inscrire le nom de l'équipe.
- p) Numéro de joueur.
- q) Nom et prénom, selon la liste fournie par les coachs.
- r) Numéro de carte de joueur, si elle n'est pas disponible, écrire RC (abréviation d'un remplacement de carte de joueur/officiel d'équipe).
- s) Nom et prénom et numéro de carte du coach, il doit signer la feuille avant le début du match.
- t) Cocher la case correspondant au gardien lorsqu'il joue dans un tiers temps.
- u) Espace réservé à l'équipe visiteuse : ici sont valables les mêmes remarques vues au point o).

11. Les pénalités

11.1 Le code inscrit sur la feuille match doit correspondre à la pénalité indiquée par l'arbitre.

11.2 Penalty

11.2.1 Durant les 58 minutes premières du match le penalty est toujours accompagné par une pénalité mineure de 2 minutes.

11.2.2 On inscrira en premier le penalty (code U) et après la faute pour laquelle il a été sifflé.

TEMPS	N°	MIN.	FIN	CODE
25.10	7	2	-	U
25.10	7	2	27.10	C

11.3 Pénalités multiples au même joueur.

11.3.1 Si un joueur reçoit simultanément plusieurs pénalités, l'inscription se fait comme suit :

TEMPS	N°	MIN.	FIN	CODE
36.40	9	2	38.40	E
36.40	9	2	40.40	E
36.40	9	10	50.40	M

11.3.2 La deuxième pénalité commence seulement quand la première est terminée.

11.3.3 Les pénalités doivent être inscrites et purgées de la durée la plus petite à la plus grande (2'; 5'; 10').

11.4 Pénalités multiples à plusieurs joueurs de la même équipe.

11.4.1 Si plusieurs joueurs sont punis simultanément, on inscrira la pénalité mineure en premier.

11.4.2 Seules les pénalités de deux joueurs peuvent commencer et être décomptées simultanément. La pénalité du troisième joueur commencera à l'échéance de la pénalité du premier joueur, et ainsi de suite.

11.4.3 La pénalité de méconduite (10') est décomptée indépendamment du nombre de joueurs pénalisés.

TEMPS	N°	MIN.	FIN	CODE
40.24	7	2	42.24	A
40.24	15	2	42.24	D
40.24	15	5	47.24	J
40.24	48	5	47.24	F
40.24	16	10	50.24	M

11.4.4 Le temps indiqué dans la colonne « temps » correspond au moment où la pénalité a été infligée.

11.4.5 Les joueurs ayant terminés de purger leur temps de pénalité, mais ne pouvant pas rentrer sur le terrain de jeu quittent le banc des pénalités uniquement lors d'un arrêt de jeu.

11.5 Pénalité impliquant l'expulsion de match.

11.5.1 Pénalité de méconduite de match (carton rouge, code N)

TEMPS	N°	MIN.	FIN	CODE
41.25	7	20	60.00	N

11.5.2 Pénalité de match au coach ou autres officiels d'équipe (carton rouge, code O)
La pénalité est accompagnée d'une mineure (code T)

TEMPS	N°	MIN.	FIN	CODE
21.12	HC	2	23.12	T
21.12	HC	20	60.00	O

Dans la case N° il doit être inscrit :

HC = Coach AC = Coach assistant O1 - O2 - O3 pour les autres officiels d'équipe.

11.5.3 Pénalité de méconduite de match au coach ou autres officiels d'équipe (carton rouge, code N)

La pénalité est accompagnée d'une mineure (code T)

TEMPS	N°	MIN.	FIN	CODE
21.12	AC	2	23.12	T
21.12	AC	20	60.00	N

Dans la case N° il doit être inscrit :

HC = Coach AC = Coach assistant O1 - O2 - O3 pour les autres officiels d'équipe.

11.5.4 Pénalité de méconduite de match suite à 2 pénalités majeures (2 x 5 minutes)

Inscrire en premier, les 5 minutes et le code correspondant à la faute, puis les 20 minutes en conséquence de la double pénalité majeure de 5 minutes.

TEMPS	NO.	MIN.	FIN	CODE
6.42	17	5	11.42	J
....
45.47	17	5	50.57	F
45.47	17	20	60.00	O

11.5.5 Pénalité de méconduite de match suite à 2 pénalités de méconduite (2 x 10 minutes)

Inscrire le carton jaune avant de noter la pénalité de méconduite de match, de manière à comprendre que le code N est la conséquence de la double pénalité de méconduite (2 x 10 minutes).

TEMPS	NO.	MIN.	FIN	CODE
10.10	8	10	20.10	M
....
45.45	8	10	55.45	M
45.45	8	20	60.00	N

11.5.6 Pénalité de match (carton rouge, code O)

Inscrire en premier s'il y a lieu les 2 ou les 5 minutes puis les 20 minutes avec le code O.

Exemple : Pénalité de 5 minutes aggravée d'une pénalité de match (carton rouge, code O).

TEMPS	NO.	MIN.	FIN	CODE
12.12	45	5	17.12	A
12.12	45	20	60.00	O

11.6 Pénalité pour surnombre

Une pénalité pour surnombre.

Exemple : Pénalité de 2 minutes pour surnombre provoquée par le numéro 34

TEMPS	NO.	MIN.	FIN	CODE
12.12	34	2	14.12	S2

11.7 Pénalités différées

Une pénalité différée de 2' avec but du numéro 38 à 41.23.

TEMPS	NO.	MIN.	FIN	CODE
41.23	38	2	41.23	A

Une pénalité différée de 5' avec but du numéro 38 à 41.23.

TEMPS	NO.	MIN.	FIN	CODE
41.23	38	5		C

Une pénalité différée de 2' avec but du numéro 38 à 41.23, alors qu'un joueur est déjà pénalisé pour 2 minutes

TEMPS	NO.	MIN.	FIN	CODE
40.48	55	2		B1
41.23	38	2	41.23	A

Une pénalité différée de 5' avec but du numéro 38 à 41.23, alors qu'un joueur est déjà pénalisé pour 2 minutes

TEMPS	NO.	MIN.	FIN	CODE
40.48	55	2	41.23	B1
41.23	38	5		C

12. Validité

- 12.1 En cas de litige, le règlement de langue française fait foi.
- 12.2 Le présent règlement est valable pour tous les matchs disputés sous l'égide de la FSIH.
- 12.3 La FSIH se réserve le droit d'accorder des dérogations au présent règlement.
- 12.4 Le présent règlement entre en vigueur à partir du 3 décembre 2011. Il annule et remplace tous les précédents. Il comprend les modifications approuvées par l'Assemblée Générale tenue à Lucerne le 3 décembre 2011.

Buochs, le 3 décembre 2011

Au nom de la Fédération Suisse d'Inline Hockey

Ueli Strueby Gilles Sansonnens Gabriel Willemin