



RÈGLEMENT DES OFFICIELS DE TABLE VALABLE DÈS LE 30.05.2007

Adaptation du règlement des officiels de table
de la FSIH aux règlements de la FSHBR par
G. Sansonnens

TABLES DES MATIERES

1. Le rôle du chronométreur et les bases légales

- 1.1 Avant propos
- 1.2 Bases légales
- 1.3 Tâches du chronométreur et du responsable de la feuille de match
- 1.4 Horaires de présence sur le terrains et interventions
- 1.5 Les chronométreurs en tant que représentant des clubs

2. Le matériel des chronométreurs

3. Interdiction à la table des chronométreurs

4. Comment remplir une feuille de match

5. Les pénalités et ses subtilités

- 5.1 L'énumération des pénalités
- 5.2 Les doubles pénalités à des mêmes joueurs
- 5.3 Les pénalités à plusieurs joueurs de la même équipe
- 5.4 Les pénalités du gardien
- 5.5 Le penalty
- 5.6 Les pénalités de match
- 5.7 Les pénalités différées

6. Comment inscrire les buts sur la feuille de match

7. Liste des codes des pénalités

8. Gestes des arbitres

1. Le rôle du chronométreur et les bases légales

1.1 Avant-propos

La compétence pour la formation et le licenciement des chronométreurs appartient à la Fédération de Skater-Hockey Broye et Régions (FSHBR). Le premier objectif envisagé est l'uniformité d'enseignement à toutes les personnes qui fonctionneront comme chronométreurs, dans la Broye, en appliquant par conséquent de façon uniforme les dispositions en vigueur.

La FSHBR a décidé qu'il est nécessaire de fixer les limites d'âge pour être admis aux cours de formation et d'assumer la fonction d'officiel de table.

Pour toutes les catégories, les officiels doivent être licenciés auprès de la FSHBR et doivent avoir 16 ans au **31 décembre** de l'année du début de la saison. Pour tous les matchs d'actifs, il doit y avoir chaque fois 2 officiels de table licenciés.

Cet opuscule est établi sur la base du cours des officiels de table de la FSIH. Il ne prétend pas être exhaustif, mais pourra vous aider à conditions de le feuilleter de temps en temps et de le tenir à porter de main pendant les matchs.

1.2 Bases légales

Aussi bien le règlement technique (art. 3) que le règlement pour les matchs et le championnat (art. 44) indiquent que le chronométreur et le responsable de la de match sont des officiels de match et doivent être régulièrement licenciés auprès de la FSHBR.

1.3 Tâches du chronométreur et du responsable de la feuille de match

L'art. 50 du règlement pour les matchs et le championnat (RMC) définit les tâches comme suit:

- Les tâches du chronométreur sont de chronométrer le temps du match, les pénalités et les pauses.
- Les tâches du responsable de la feuille de match sont de remplir les parties concernant les équipes, les buts marqués, les pénalités infligées par les arbitres et les résultats partiels. Il doit en outre communiquer le résultat du match à la FSHBR par SMS ou e-mail : resultats@fshbr.ch au plus tard 2 heures après la fin de la rencontre
- Les officiels de table **doivent envoyer la feuille de match** à la FSHBR (exemplaire bleu et blanc) au moyen de l'enveloppe orange adéquate au plus dans les **72 heures** suivant la fin de la rencontre en **Courrier "A"** (art. 50 & 54 RMC)
- Si la feuille de match est faite par computer, vous devez encore envoyer **la feuille de statistique de match** dans l'enveloppe orange adéquate ainsi que le fichier "**index**".pdf et "**index**".xls à l'adresse e-mail: match@fshbr.ch
- La carte des **frais de déplacement des arbitres** doit aussi être jointe à la feuille de match si les données ne sont pas sur la statistique de match. Si les données sont sur la statistique de match, il n'y pas lieu d'établir cette carte.

Les officiels de match sont de ce fait les premiers collaborateurs des arbitres. Entre les officiels de match il doit donc régner un rapport d'entière confiance et de disponibilité. C'est la tâche des arbitres de fournir toutes les indications et les éclaircissements nécessaires au chronométreur et au responsable de la feuille de match. C'est à ces derniers par contre de soumettre aux arbitres leurs questions et les signalisations nécessaires pour le déroulement régulier du match. En particulier nous rappelons qu'il faut annoncer aux arbitres la dernière minute de jeu du premier et deuxième tiers (uniquement à titre informatif) et les deux dernières minutes pour le troisième tiers, car certaines pénalités sont appliquées différemment pendant cette période (art. 7.10 RT)

1.4 Horaires de présence sur le terrain et interventions

Temps	Qui	Que faire	Article
- 45'	Officiel et chronométrateur	Arriver sur place	
- 45'	arbitre	arriver sur la place de jeu	46 RMC/3.2 RT
- 30'	responsable de la feuille de match	préparer la feuille de match en inscrivant les noms des joueurs indiqués sur le formulaire fourni par les entraîneurs. Demander aux entraîneurs les licences ou feuilles de remplacement de licences.	
- 30'	chronométrateur	Contrôle du matériel (balles, chronomètres, sirène, ...)	
- 15'	responsable de la feuille de match	remettre aux arbitres la feuille de match correctement remplie avec les licences et signée par les entraîneurs ou coachs et officiels de tables.	40 RMC
Lors du contrôle des joueurs	Responsable des clubs	paiement des arbitres	19 RMC
Heure du match	Arbitres	doivent siffler le début du match. S'il manque une équipe 15' ou un arbitre, délai d'attente 30'	49 RMC
Heure du match	Chronométrateur	doit être prêt à chronométrer le match, les pénalités et les pauses. Lors des pauses, rappelez les joueurs après 8 min.	25 RMC 50 RMC
Heure du match	Responsable de la feuille de match	doit être prêt à inscrire les buts et les pénalités sur la feuille de match. Un éventuel représentant du club adverse peut prendre place comme aide mais signera aussi la feuille de match	25 RMC 50 RMC 43 RMC
Fin du 1 ^{er} et 2 ^{ème} tiers	Responsable de la feuille de match	noter le résultat effectif du tiers	
A la fin du match	Responsable de la feuille de match	annule les espaces non utilisés dans la partie réservée à l'indication des buts marqués et des pénalités, inscrit le résultat du troisième tiers et le résultat final. Il inscrit le nom de l'équipe gagnante (match nul, un petit trait). Fait signer les capitaines et remet la feuille aux arbitres. Il communique aussi le résultat à la FSHBR sur le répondeur	39 RMC 50 RMC

1.5 Les chronométrateurs en tant que représentants des clubs

Il arrive facilement que le chronométrateur et le responsable de la feuille de match, éventuellement l'entraîneur, soient appelés à fonctionner en tant que représentant du club. Par exemple, en général, le responsable de la feuille de match effectue également le paiement des arbitres. Nous ne voulons pas ici mentionner toutes les tâches et les responsabilités des représentants des clubs: nous rappelons uniquement les art. 31 et 32 du RMC qui traitent du maintien de l'ordre public et de la protection des arbitres, tâches qui sont de compétence, principalement du club receveur.

2. Le matériel des chronométreurs

L'art. 26 RMC fixe:

- la position de la table des chronométreurs: entre les bancs des joueurs pénalisés
- les personnes qui peuvent s'asseoir à la table des chronométreurs: le chronométreur, le responsable de la feuille de match et l'éventuel représentant de l'équipe adverse.
- le matériel qui doit être sur la table de chronométrage:
 - **1** signal sonore pour signaler la fin du tiers et du match (ce signal doit être différent de celui des arbitres)
 - **3** chronomètres

Nous recommandons en outre de disposer de suffisamment de matériel pour écrire, de feuilles pour les remarques, d'une règle, d'un support pour la feuille de match, d'une copie de cette notice et du **Classeur officiel de la FSHBR et de votre classeur OFFICIEL DE TABLE FSHBR** à consulter en cas de besoin.

Dès la saison 2005/2006, tous les clubs doivent posséder un tableau électronique avec résultats, temps et pénalités. Le chronomètre manuel ne servira qu'en cas de panne.

3. Interdiction à la table des chronométreurs (art. 3.3 RT)

Il est strictement interdit de faire les choses suivantes à la table des chronométreurs:

- Boire d'alcool
- Fumer
- Discuter avec les spectateurs
- Contester les décisions des arbitres
- Insulter les joueurs pénalisés
- Utiliser le Natel pour des raisons autres que professionnelles ou en cas de force majeure

4. Comment remplir une feuille de match

Afin d'obtenir une uniformité de l'inscription dans les feuilles de match, nous vous demandons de respecter les instructions ci-après (comparer les points indiqués dans la copie ci-jointe de la feuille de match)

1. Indiquer le lieu du match
2. Indiquer la date du match
3. Indiquer l'heure du début (ne jamais la noter à l'avance, toujours indiquer l'heure effective)
4. Indiquer l'heure de la fin du match (noter l'heure effective)
5. Indiquer la ligue:
 - DI** pour première division
 - DII** pour seconde division
 - DIII** pour troisième division
 - JNR** pour les juniors
 - NCE** pour les novices
 - MINI** pour les minis
6. Inscription de l'équipe receveuse
7. Inscription de l'équipe visiteuse
8. Inscrire un **X** dans une des cases suivantes si c'est un match:
 - 8.1 championnat**
 - 8.2 tournoi**
 - 8.3 autres**
 - 8.4 amical**
 - 8.5 coupe**
9. Indiquer le nombre de spectateurs (au minimum 1 pour des questions d'assurance)
- 9A.** Indiquer l'index de match (celui-ci se trouve sur les calendriers dans le classeur officiel)
10. No licence, nom du chronométreur et signature
11. No licence, nom du responsable de la feuille de match et signature
12. No licence et nom de l'arbitre 1, signature

Signature des arbitres: les arbitres signent la feuille en dernier

13. No licence et nom de l'arbitre 2, signature
14. No Licence, nom, prénom d'un directeur technique ou officiel supplémentaire
15. Résultat du premier tiers
16. Résultat du deuxième tiers
17. Résultat du troisième tiers
18. Résultat de la prolongation
19. Résultats des tirs de penaltys
20. Résultat final du match (le résultat est la somme des points 15-16-17-18-19 si prol. ou penalty)
21. Nom du vainqueur (si match nul mettre un trait)
22. Signatures des capitaines
23. Observations des arbitres (cette case est réservée uniquement aux arbitres)
24. Cases pour les périodes effectives des gardiens
25. Inscriptions des noms des capitaines
26. Inscriptions des noms des assistants
27. Inscriptions des noms des gardiens
28. Inscriptions des noms des autres joueurs
29. No licence des joueurs
30. No de maillots des joueurs
31. Nom du coach
32. Signature du coach
33. Temps de l'inscription d'un but
34. No du buteur
35. No de l'assist (passeur)
36. No des buts (1, 2, 3, 4,5)
37. Total des buts (dernier chiffre de la colonne T)
38. Inscrire une **X** pour un temp-mort (1 temps-mort de 30" par équipe par tiers ou la prolongation)
39. Temps du début de la pénalité
40. No de maillot du joueur pénalisé
41. Temps de la pénalité (2', 5', 10',20')
42. Temps de fin de la pénalité
43. Code de la pénalité de A-Z (la liste des codes se trouve dans le classeur officiel FSHBR)
44. Faire le total des pénalités de l'équipe

A part, le capitaine et l'assistant, on inscrit dessous les noms des gardiens, et puis les joueurs dans n'importe quel ordre

Mettre des Z pour boucler les zones des joueurs, des buts et de pénalités non-utilisées

Répartition des feuilles de match:

- 1. Original FSHBR (blanc)
- 2. 1^{ère} copie FSHBR (bleu)
- 3. 2^{ème} copie équipe visiteuse (rose)
- 4. 3^{ème} copie équipe locale (jaune)

Lorsque la feuille de match **est faite par computer**, bon nombre de procédures sont simplifiées et sécurisées. Veuillez consulter les instructions pour feuilles de match par computer. Sur la feuille de match par PC on ne fera pas les "Z" car aucune écriture manuelle ne sera prise en considération.

5. Les pénalités

Les arbitres infligent différentes sortes de fautes ou de pénalités. Les fautes tels que le coup franc ou différents arrêts de jeu ne s'inscrivent pas sur la feuille de match. Les officiels peuvent se référer aux arbitres pour les pénalités car dans la plupart des pénalités, l'arbitre lève le bras indiquant qu'une pénalité sera infligée dès le coup de sifflet. On peut purger **2 pénalités en même temps**, c'est à dire que l'on peut jouer au minimum avec 3 joueurs (2 joueurs + le gardien ou 3 joueurs).

5.1 L'énumération des pénalités

Description	Temps	Observations
Pénalité mineure	2'	Art. 7.2 RT: le joueur puni sort du terrain sans être remplacé dans le jeu. Si l'équipe pénalisée encaisse un but, la pénalité tombe. Si les équipes ont la même infériorité numérique, même si les pénalités n'ont pas été infligées en même temps, si un but est marqué aucune pénalité tombe. Il faut une infériorité numérique pour qu'une pénalité tombe.
Pénalité majeure	5'	Art. 7.3 RT: Le joueur puni sort du terrain sans qu'il ne soit remplacé dans le jeu. La pénalité se purge intégralement même si un ou plusieurs buts sont marqués contre l'équipe punie. Si un joueur écope de 2 pénalités majeures, il subira d'office une pénalité de méconduite de match (code X). Il sera renvoyé aux vestiaires et un autre joueur prendra sa place sur le banc des pénalités.
Pénalité de méconduite	10'	Art. 7.4 RT: cette pénalité est de 10 minutes, mais le joueur coupable peut être remplacé sur le terrain. Elle se purge intégralement même si l'équipe encaisse un but car son équipe ne joue pas en infériorité numérique. Lorsqu'un joueur écope de 2' + 10', un autre joueur l'accompagnera sur le banc afin qu'il puisse rentrer après les 2' ou lors d'un but subit.
Pénalité de méconduite de match (Code X)	20'	Art. 7.5 RT: au cas où deux pénalités disciplinaires de méconduite seraient infligées au même joueur, on lui infligera une pénalité de méconduite de match (code X). Le joueur fautif se rendra aux vestiaires et ne sera pas remplacé sur le banc des pénalités.
Pénalité de match (Code Z)	20'	Art. 7.6 RT: au cas où un joueur écope d'une pénalité de match (code Z), il se rendra immédiatement aux vestiaires et sera remplacé sur le banc des pénalités par un autre joueur qui purgera une pénalité majeure (5')

5.2 Les doubles pénalités à des mêmes joueurs

Lorsqu'un joueur écope de multiple pénalité en même temps, **on purgera en premier la pénalité mineure, suivi des majeures et des méconduites**. Le temps de départ des pénalités est le même pour toutes.

Temps	No	min	Fin	Code
22'54	33	2'	24'54	L
22'54	33	5'	29'54	F
22'54	33	10'	39'54	W

Si lors du même exemple **un but est marqué après 23'05**, ceci donnera le cas suivant

Temps	No	min	Fin	Code
22'54	33	2'	23'05	L
22'54	33	5'	28'05	F
22'54	33	10'	38'05	W

5.3 Les pénalités à plusieurs joueurs de la même équipe

Lorsque plusieurs joueurs de la même équipe sont punis en même, on purgera en premier les pénalités mineures, suivis des majeures. Les pénalités de méconduite se purgent directement. Ceci évite au joueur moins pénalisé de rester injustement sur le banc.

Temps	No	min	Fin	Code
33'18	44	2'	35'18	A
33'18	28	2'	35'18	B
33'18	19	5'	40'18	F

Si par rapport à l'exemple ci-dessus le joueur No: 28 a écopé de plus 10' de méconduite et qu'un but est marqué après 34'05, on écrira comme suit:

Temps	No	min	Fin	Code
33'18	44	2'	34'05	A
33'18	28	2'	35'18	B
33'18	19	5'	39'05	F
33'18	28'	10'	45'18	W
33'45	99	10'	43'45	W

5.4 Les pénalités du gardien (art. 7.7 RT)

Si le gardien écope d'une pénalité mineure, celle-ci sera purgée par un de ses coéquipiers. Par contre, s'il écope d'une pénalité de 5' ou 10', il les purgera lui-même sur le banc des pénalités. Le gardien remplaçant prendra sa place dans les buts. S'il écope de 5', un joueur l'accompagnera sur le banc des pénalités afin que ce joueur puisse rentrer à la fin de la pénalité. Le gardien par contre rejoindra le jeu au prochain arrêt de jeu suivant la fin de la pénalité. S'il écope de 10', il se rendra sur le banc et rentrera en jeu au prochain arrêt de jeu suivant la fin de la pénalité.

Si il n'y a pas de gardien remplaçant, l'équipe a 5 minutes pour équiper un autre gardien. A la fin de la pénalité, on accordera à nouveau 5' pour que le gardien puisse se ré équiper.

5.5 Le penalty

Lorsque l'arbitre siffle un penalty l'adversaire, peut choisir de tirer le penalty ou qu'une pénalité de 2' soit infligée à la place. Si l'équipe décide de tirer le penalty, on s'inscrira la penalty comme suit:

Temps	No	min	Fin	Code
33'18	44	2	--	U

On ne notera rien dans la case de fin de pénalité car le chronomètre ne tourne pas lors d'un penalty. Le chronomètre est arrêté lors d'un penalty.

Si le penalty est accompagné d'une pénalité mineure on notera comme ci-dessous:

Temps	No	min	Fin	Code
33'18	44	2	--	U
33'18	44	2	35'18	C

5.6 Les pénalités de matchs

Un joueur No 34 écope d'une **pénalité de match** pour dureté excessive à 18'56. Pour cette pénalité on a joute toujours 5' sous code Z

Temps	No	min	Fin	Code
18'56	34	5'	23'56	Z
18'56	34	20'	60'00	Z

Si un joueur écope d'une deuxième fois une pénalité de majeure de 5' il écopera une pénalité **de méconduite de match**.

Un joueur No 28 écope d'une pénalité de 5' après 19'00 pour crosscheck et 5' après 38'34" pour charge incorrecte.

Temps	No	min	Fin	Code
19'00	28	5'	24'00	E
38'34	28	5'	43'34	H
38'34	28	20'	60'00	X

Le principe est le même pour la **pénalité de méconduite de match (code X)**.

Temps	No	min	Fin	Code
52'22	34	20'	60'00	X

Lorsqu'un joueur écope d'une **deuxième pénalité de méconduite de 10'** (code W), on la notera, et par contre on mettra 20' code X

Dans l'exemple ci-dessous le joueur No: 3 écope de 10' après 39'00 et à nouveau de 10' à la 56ème

Temps	No	min	Fin	Code
39'00	3	10'	49'00	W
42'22	18	2'	44'22	A
46'33	55	5'	51'33	H
56'00	3	10'	60'00	W
56'00	3	20'	60'00	X

Le temps de fin de ces trois pénalités donnant une exclusion définitive est toujours **60'00''** ou la fin de la prolongation pour les matchs de coupe ou play-offs

5.7 Pénalités différées

Lorsque l'arbitre lève le bras pour dicter une pénalité et **qu'aucun but n'est marqué** l'arbitre vient indiquer la pénalité infligée (2' ou 5') aux officiels de table.

Si un **but est marqué** lors de la pénalité différée, la pénalité mineure (2') n'est pas infligée. Par contre la pénalité majeure (5') est infligée. La pénalité différée mineure doit être inscrite sur la feuille de match même s'il y a un but.

L'arbitre donne une pénalité différée (2') et un but est marqué par le No 16

Temps	G	A	T
12'08	16	--	1

Temps	No	min	Fin	Code
12'08	23	2'	12'08	C

L'arbitre donne une pénalité différée (5') et un but est marqué par le No 16

Temps	G	A	T
12'08	16	--	1

Temps	No	min	Fin	Code
12'08	23	5'		C

L'arbitre donne une pénalité différée (2') et un but est marqué par le No 16, alors que le No 11 purge déjà une pénalité de 2'

Temps	G	A	T
12'08	16	--	1

Temps	No	min	Fin	Code
10'45	11	2'		H
12'08	23	2'	12'08	C

L'arbitre donne une pénalité différée (5') et un but est marqué par le No 16, alors que le No 11 purge déjà une pénalité de 2'

Temps	G	A	T
12'08	16	--	1

Temps	No	min	Fin	Code
10'45	11	2'	12'08	H
12'08	23	5'		C

6. Comment inscrire les buts sur la feuille de match

Si un équipe marque un but après 18'17 par le No 19 sur passe du No 24. Cette même équipe marque un second but après 4'17 dans le second tiers par le No 72. On procédera de la manière suivante:

Temps	G	A	T
18'17	19	24	1
24'17	72	-	2

Mettre **un trait** s'il n' y a pas d'assist.

7. Liste des codes des pénalités

Code	Signification
A	Faire trébucher
B	Retenir
C	Accrocher
D	Frapper / coup de crosse
E	Crosscheck
F	Dureté excessive / brutaliser
G	Coup de coude
H	Charge incorrecte
I	Crosse haute
J	Pénalité mineure de banc
K	Charge par derrière
L	Utilisation illégale de la canne
M	Obstruction / Utilisation abusive du corps
N	Jeter la crosse
O	Retarder le jeu
P	Matériel non conforme
Q	Jeu avec crosse brisée
R	Engagement incorrect
S	Substitution incorrecte
T	Faute coach/officiel
U	Shoot de pénalité /Penalty
V	Pénalité mineure de méconduite
W	Pénalité de méconduite
X	Pénalité de méconduite de match
Y	
Z	Pénalité de match

10. GESTES DE L'ARBITRE

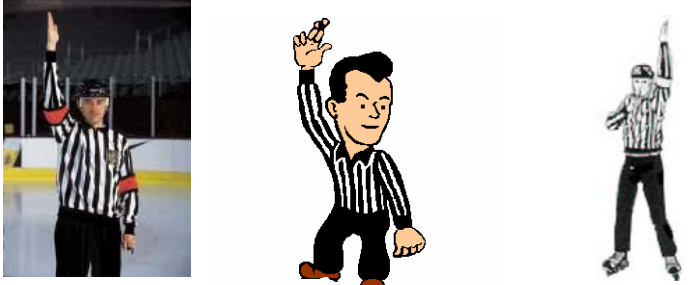
PENALTY




ENGAGEMENT



PENALITE DIFEREE



TEMPS-MORT



CHARGE PAR DERRIERE





<p>DURETE EXCESSIVE FRAPPER/BRUTALISER</p>		
--	---	---



<p>FAIRE TREBUCHER</p>		
------------------------	---	--



<p>RETENIR</p>		
----------------	--	--



<p>ACCROCHER</p>		
------------------	---	--



<p>UTILISATION ABUSIVE DU CORPS OBSTRUCTION</p>		
---	---	---

<p>UTILISATION ILLEGALE DE LA CANNE</p>		
---	---	---

<p>CROSSE HAUTE</p>		
---------------------	---	---

<p>CHARGE INCORRECTE</p>		
--------------------------	--	--



<p>COUP DE COUDE</p>		
----------------------	---	---

<p>CROSS-CHECK</p>		
--------------------	---	---


FRAPPER





PAS DE BUTS / FAUTES CONTINUER

SURNOMBRE / SUBSTITUTION INCORRECTE



COUP FRANC



BUT MARQUE

