

# PRATIQUES STANDARDS D'ARBITRAGE WFTDA

Mis à jour en février 2016

Les procédures et pratiques décrites dans ce document correspondent aux pratiques standards en vigueur pour les matchs sanctionnés et réglementés WFTDA, y compris les matchs de tournois WFTDA. Voir les *gestes d'arbitrage de la WFTDA* et les *indications verbales de l'arbitrage de la WFTDA* pour une description de tous les gestes et indications verbales d'arbitrage et leurs utilisations adéquates.

## OFFICIELS EN PATINS (SKATING OFFICIAL)

### TOUTES LES POSITIONS

- Tout arbitre à la responsabilité de donner les pénalités qu'il est en mesure de constater, peu importe l'équipe ou la position du patineur. (Voir la section Officiels sans patins ci-dessous sur les pénalités données par les NSOs).
- Lorsque le Jam est arrêté, tous les arbitres du Pack répètent les coups de sifflet et gestes de fin de Jam. Les Jammer Referees font le geste d'arrêt de Jam seulement quand leur Jammer a arrêté le Jam.
- S'il y a une pénalité avant le coup de sifflet de départ du Jam, l'arbitre indique au patineur de sortir de la piste selon les procédures de pénalité, mais ne donne pas de coup de sifflet. Le coup de sifflet pourrait provoquer un départ de Jam non désiré ou semer la confusion.
- Quand une équipe n'a plus qu'un patineur sur la piste et que ce patineur commet une pénalité, l'arbitre qui donne la pénalité, la communique au dernier Blocker en utilisant l'indication verbale appropriée, afin de s'assurer que le Blocker reste sur la piste. Lorsqu'un autre Blocker de la même équipe retourne sur la piste et qu'un siège se libère dans la Penalty Box, un arbitre indiquera alors au patineur de se rendre en Penalty Box. (Voir la section 6.2.2.2.3)
- En cas de situations complexes, les actions doivent être prises en compte selon la hiérarchie de pénalités suivante (exemple : un avant-bras dans le dos doit être pris en compte comme une pénalité de blocage au dos) :
  1. Très mauvaise conduite / mauvaise conduite
  2. Blocage à la tête / blocage avec la tête
  3. Position sur la piste (hors-jeu, hors des limites, direction de jeu)
  4. Zone cible illégale
  5. Zone illégale de blocage
  6. Toutes les autres pénalités pour action illégale sans contact (telles que couper la piste, patiner hors des limites, procédures illégales, insubordination)

# SPÉCIFIQUE À LA POSITION

## Head Referee (HR)

- Le Head Referee (HR) sera positionné à l'intérieur de la piste en tant que Inside Pack Referee à l'avant ou à l'arrière du Pack.
- Avant le début de la seconde période, le HR et les officiels de Penalty Box identifieront les patineurs ayant encore du temps à purger et qui ne sont pas positionnés correctement en Penalty Box. Si des patineurs ne se présentent pas par eux même, le HR indiquera aux patineurs manquants qu'ils doivent aller en Penalty Box avant que le jeu puisse reprendre.
- Si le HR expulse un patineur pendant un jam, le HR laissera le Pack et ira en Penalty Box pour dire au patineur qu'il doit quitter la piste jusqu'à la fin du match, comme décrit dans Les règles de roller derby sur piste plate.
- Si le HR n'autorise pas les arbitres de Penalty Box et/ou le Jam Timer à donner des pénalités, le HR doit en informer les capitaines des deux équipes et les autres officiels avant le début du match.

## Inside Pack Referee (IPR)

- L'Inside Pack Referee (IPR) travaille avec le HR sur la définition du Pack.
- L'IPR prendra la position à l'avant ou l'arrière selon la position choisie par le Head Referee.
- L'IPR doit tenter de transmettre des informations aux Jammer Referees concernant le statut de l'autre jammer. (Exemples : Le jammer est envoyé en Penalty Box, le statut de lead, rentre devant ou derrière l'autre jammer.) Cette communication reste secondaire par rapport à l'annonce des pénalités commises.

## Jammer Referees (JR)

- Les Jammer Referees (JRs) doivent pouvoir établir un contact visuel avec le Scorekeeper (SK) et vérifier le score signalé sans perdre de vue leur Jammer.
- Les JRs doivent porter des brassards ou bracelets avec un code couleur permettant d'identifier l'équipe à laquelle ils sont actuellement associés. Des couvre-casques ou d'autres moyens d'identifier l'équipe peuvent être portés par les JRs, mais pas au détriment des brassards ou bracelets.

## Outside Pack Referees (OPR)

- Trois Outside Pack Referees (OPRs) en patins favorisent une surveillance permanente et une couverture constante du Pack de la part des arbitres.
- Les OPRs doivent être polyvalents pour pouvoir passer d'une des positions ci dessous à l'autre selon le déroulement du jeu et peuvent avoir besoin d'intervenir pendant un jam ou l'entre-jam.

### OPR par section

Dans certains cas, il est préférable de positionner les 3 OPRs sur le pack. Cette approche est efficace dans les cas où les arrêts et départs sont fréquents, puisqu'il ne faut pas de réajustement. La rotation par section permet à chaque OPR de se concentrer sur certains types de pénalité selon leurs positions, par exemple l'arbitre en

face ou derrière les murs peut se concentrer sur les Multi-Player Block, la légalité du contact et les pertes/gains de position relative.

**OPR Front:** L'OPR à l'avant doit toujours se préparer à une accélération du pack afin d'ajuster sa position pour rester devant le Blocker le plus en avant du Pack. Quand un Jammer sort du Pack, l'OPR Front doit rester légèrement devant le Bloquer adverse le plus en avant pour transmettre l'information au Jammer Referee concerné.

**OPR Middle:** L'OPR au centre du Pack doit anticiper les actions dans le Pack et ajuster sa position en fonction. L'OPR Middle doit faire attention au positionnement des OPR Front et Rear et peut avoir besoin d'informer les autres OPR qu'ils doivent ralentir ou avancer. L'OPR Middle doit aussi savoir quand l'OPR Back passe en rotation de demi-tour fluide et l'abandonne quand c'est nécessaire.

- **OPR Rear:** Cet OPR Rear doit être légèrement derrière le Pack pendant un déroulement du jeu normal. L'OPR Rear peut se placer pour être au même niveau ou légèrement devant l'arrière du Pack si l'OPR Middle s'est positionné plus à l'avant du Pack. L'OPR Rear est celui qui décide si la rotation des OPR reste par section ou passe en demi-tour fluide selon le déroulement du jeu et doit se tenir prêt à l'abandonner si la vitesse du Pack empêche l'un des trois OPRs à maintenir sa position par rapport au Pack.

### **OPR demi-tour fluide**

Le positionnement des OPRs au début du Jam est au virage 1, au virage 4 et dans la ligne droite entre ces virages. Ces positions peuvent être ajustées selon la position de départ du Pack. Les zones de demi-tour des OPRs sont les virages 1-2 et les virages 3-4. Quand le Pack démarre, l'arbitre le plus à l'avant avance et utilise les virages 3-4 comme première zone de demi-tour. Le deuxième arbitre avance et se sert des virages 1-2 comme première zone de demi-tour. L'arbitre à l'arrière est considéré comme étant déjà dans sa zone de demi-tour et retourne au virage 3 pour voir le Pack qui arrive dans sa direction dans la ligne droite.

Pendant le Jam, les arbitres qui atteignent une zone de demi-tour avancent suffisamment dans ce virage pour voir l'extérieure de la ligne droite suivante. Lorsque le Pack s'éloigne d'eux, les arbitres retournent au début du virage et observent le Pack qui arrive dans la ligne droite précédente.

Par exemple, lorsqu'un arbitre arrive au virage 4, il parcourt la plupart du virage et observe le Pack qui s'éloigne dans la ligne droite reliant les virages 4 et 1. Ensuite, il retourne vers le virage 3 pour observer le Pack s'approcher dans la ligne droite entre les virages 2 et 3. L'arbitre suit ensuite le Pack et entame une autre moitié de tour de piste vers les virages 1 et 2.

## **OFFICIELS SANS PATINS (NSOS)**

### **TOUTES LES POSITIONS**

- Lorsqu'ils sont autorisés à donner des pénalités, les NSOs doivent utiliser les indications verbales et gestes d'arbitrage correspondants.
- Le NSO ne doit pas siffler la pénalité.

## SPÉCIFIQUE À LA POSITION

### Officiel en chef sans patin (HNSO)

- Un officiel doit être désigné officiel en chef sans patin. (HNSO). Cet officiel supervise l'équipe de NSO et s'assure de son bon fonctionnement.
- Le HNSO vérifie que les documents officiels ont été correctement remplis avant le match. Le HNSO supervise la distribution et la collecte des documents avant et après le match.

### Penalty Tracker (PT)

- L'équipe d'officiels comprend un Penalty Tracker (PT) et éventuellement un Penalty Wrangler (PW) dont le rôle est d'aider le PT.
- Si un numéro incorrect ou inexistant est noté, le PT (le PW ou le Inside Whiteboard (IWB), le cas échéant) doit vérifier auprès de l'officiel concerné (ou du HR) entre deux Jams.
- Si un patineur se présente en Penalty Box alors qu'aucune pénalité n'a été notée, le PT (ou le PW, le cas échéant) doit vérifier auprès des arbitres pendant le jam, si le déroulé du jeu le permet, ou à la fin du jam. Si tous les arbitres confirment qu'aucune pénalité n'a été donnée sur ce patineur, il doit être libéré de la Penalty Box.
- Il faut noter sur la feuille de pénalités le numéro de Jam durant lequel la pénalité a été commise, quel que soit le numéro de jam où la pénalité est purgée.
- Si un patineur commet une pénalité entre deux Jams, le numéro du Jam au cours duquel le patineur a participé doit être noté. Par exemple, un coup après l'arrêt de jeu sera noté dans le Jam précédent, alors qu'un engagement illégal pendant l'alignement pour un Jam sera noté dans le Jam suivant.
- Les pénalités de retardement de jeu doivent être notées pour le Jam suivant ; c'est-à-dire le Jam qui est retardé par la pénalité. Si les officiels ne donnent pas la pénalité de retardement de jeu avant le départ de Jam (comme pour un patineur en attente pour la Penalty Box qui ne se présente pas sur la piste), la pénalité sera notée pour le Jam suivant.

### Officiel de la Penalty Box

- Les Penalty Box Timers (PBT) et le Penalty Box Manager (PBM) ne doivent ni s'asseoir ni se tenir à un endroit où ils pourraient être confondus avec un patineur purgeant une pénalité.
- Toute communication envers les patineurs doit être accompagnée des gestes et indications verbales adéquats.
- Un Penalty Box Whiteboard (PBWB) séparé en deux colonnes avec une couleur de chaque côté (également appelé le "Queue Board") doit être disposé en Penalty Box. Si les équipes intervertissent leur banc à la mi-temps, il en sera de même pour les couleurs sur le PBWB.
- Quand un patineur se rend en Penalty Box, un officiel de Penalty Box doit lui indiquer le côté et/ou siège approprié.
- Si un patineur refuse de se lever, l'officiel de Penalty Box doit informer le patineur, en utilisant l'indication verbale appropriée, que le temps restant sur la pénalité ne sera pas chronométré jusqu'à ce qu'il se tienne debout.
- Si un patineur s'assied en Penalty Box entre deux Jams, il sera considéré comme s'étant assis au jam suivant.

- Quand un patineur arrive en Penalty Box mais qu'il n'y a aucun siège disponible pour lui, un officiel de Penalty Box doit lui signaler avec les gestes et indications verbales appropriés que la Penalty Box est pleine. Le PBM doit noter la position, la couleur et le numéro du patineur sur le PBWB.
- Tout patineur en file d'attente pour la Penalty Box doit être noté sur le PBWB. Le premier patineur qui entre physiquement en Penalty Box est celui qui doit s'asseoir. Les autres patineurs restent en file d'attente jusqu'à ce qu'un autre siège se libère.
- Quand un patineur a du temps à purger, un officiel de Penalty Box note le numéro du patineur du côté approprié du PBWB. Pendant un jam en cours, le PBWB doit être levé de manière visible dès qu'un siège de la Penalty Box se libère pour le(s) patineur(s) en file d'attente. Si un patineur reste dans la file d'attente entre deux Jams, l'officiel de Penalty Box doit tenir levé le PBWB pendant l'intégralité des 30 secondes d'inter-jam pour que les arbitres sachent quels sont les patineurs en file d'attente pour la Penalty Box.
- Si le second Jammer arrive en Penalty Box entre les deux Jams alors que le premier Jammer est encore pénalisé, le PBM indiquera au premier Jammer de se lever mais pas de quitter la Penalty Box. Le premier Jammer doit commencer le Jam depuis la Penalty Box.
- Un officiel de Penalty Box peut répondre à un patineur et à un Bench Staff lorsqu'ils demandent le temps de pénalité restant à purger, dans la limite du raisonnable, tant que cela ne perturbe pas les tâches principales de l'officiel de Penalty Box.
- Tant que le patineur touche le sol sans avoir dépassé entièrement la ligne la plus en avant de la Penalty Box (le « point de non retour »), il peut encore aller en Penalty Box sans avoir besoin de patiner autour de la piste pour y entrer. Dans la mesure où la ligne du « point de non retour » n'est pas physiquement délimitée à l'intérieur de la piste, on considère qu'elle s'étend à travers la piste, de ce fait, un patineur qui dépasse entièrement cette ligne sur la piste et patine en sens horaire pour se rendre en Penalty Box, doit être informé qu'il doit faire le tour de la piste. L'officiel de la Penalty Box doit utiliser l'indication verbale en faisant le geste d'arbitrage correspondant.
- Si un patineur est exclu (foul out) pendant un jam en cours, il doit s'asseoir en Penalty Box pour purger son temps. Dès que l'indication verbale demandant de se lever est dite, le patineur doit être dirigé dans un endroit proche ou à l'intérieur de la Penalty Box qui n'obstrue ni les sièges ni le passage des patineurs entrant ou sortant de la Penalty Box. Le patineur attendra à cet endroit jusqu'à la fin du jam. Si l'équipe de ce patineur ne prend pas d'Official Review et qu'aucun Official Timeout n'est pris, alors le PBM ou PBT peut indiquer au patineur qu'il est autorisé à aller à son banc pour récupérer ses affaires personnelles puis de quitter la zone réservée au banc de son équipe sans pouvoir y retourner.
- A la fin d'un jam, si un patineur est exclu (foul out) et a encore du temps à purger, l'officiel de la Penalty Box ou un autre officiel doit informer le coach de son équipe qu'un patineur doit venir en remplacement pour purger le reste du temps de la pénalité. Un Official Timeout pourra être pris par l'officiel de la Penalty Box si le patineur remplaçant n'est pas entré dans la Penalty Box pendant l'entre-jam. Un Official Timeout pourra être pris par l'officiel de la Penalty Box si le patineur remplaçant n'est pas entré dans la Penalty Box pendant l'entre-jam. Le chronométrage se poursuivra comme d'habitude une fois qu'il sera assis.
- À la fin de la première période, les officiels de Penalty Box noteront les couleur, position, numéro et temps restant à servir des patineurs avant de les libérer. Avant le début de la seconde période, le HR et les officiels de Penalty Box identifieront les patineurs ayant encore du temps à purger et qui ne sont pas positionnés correctement en Penalty Box.
- Si une pénalité n'est pas chronométrée pour une raison quelconque (le patineur n'est pas assis, il est entré en Penalty Box dans le mauvais sens, etc.), l'officiel de Penalty Box doit le communiquer au patineur en utilisant les gestes d'arbitrages et indications verbales appropriés.

- Pour toute pénalité constatée en Penalty Box, le PBM doit écrire le numéro du patineur sur le PBWB avec le code de la pénalité correspondante en dessous de ce numéro. Le PBM doit entourer le code pour indiquer que c'est l'officiel de Penalty Box qui donne la pénalité. Si les officiels de la Penalty Box ne sont pas autorisés à donner des pénalités ou à donner certaines pénalités, les officiels de Penalty Box ne doivent pas entourer le code de pénalité, afin de signaler qu'un arbitre est nécessaire pour donner la pénalité.

### **Jam Timer (JT)**

- Le Jam Timer (JT) est posté à l'intérieur de la piste d'où il peut être vu et entendu par le Pack et les Jammers sans être dans le passage des arbitres.
- Cinq secondes avant le début du Jam, le JT tend sa main ouverte en l'air en prononçant l'indication verbale appropriée. Une fois que le coup de sifflet de départ de Jam est donné, le JT pointera son doigt vers la zone devant le Blocker le plus en avant du pack jusqu'à ce que tous les patineurs semblent avoir compris que le Jam a commencé.
- Quand deux minutes sont écoulées, le JT doit donner quatre coups de sifflet brefs et faire le geste d'arbitrage indiquant la fin du Jam. Si le Jam est arrêté pour n'importe quelle autre raison, le JT doit également répéter les sifflements des arbitres, mais aucun geste d'arbitrage ne sera employé.
- Quand un arbitre demande un Official Timeout, le JT doit immédiatement siffler quatre coups brefs, arrêter le chronomètre de période et se placer devant la ligne de pivot. Le JT doit également employer le geste d'arbitrage approprié pour un Official Timeout.
- Pendant les Official Reviews, le JT doit se tenir sur la ligne de pivot et alterner entre le geste d'arbitrage de l'Official Review et pointer, avec les deux bras, le blanc de l'équipe qui utilise son Official Review. Quand le JT pointe le blanc de l'équipe, l'intégralité du public doit pouvoir clairement savoir quelle équipe a demandé l'Official Review.
- Si le capitaine ou son Alternate demande un Timeout, l'officiel doit d'abord confirmer que l'équipe en a encore un. Ensuite, le JT (ou le premier arbitre à voir le signe) donne le Timeout en sifflant quatre coups brefs. Le JT arrête le chronomètre de période et signale au Scoreboard Operator (SO) qu'un Timeout a été donné. Le JT doit indiquer si le Timeout est un Team Timeout, un Official Review, ou un Official Timeout en employant le geste d'arbitrage correspondant. Si nécessaire, le JT doit corriger l'horloge de période visible pendant le temps mort.
- La fin de tout Timeout doit être signalée par un coup de sifflet roulant.
- Si les 30 secondes sont sur le point d'expirer alors que les officiels ne sont pas en position, le JT est autorisé à prendre un Official Timeout.
- Si le Jam Timer (JT) est autorisé à donner des pénalités de Delay of Game (retardement de jeu), il doit vérifier la Penalty Box pendant les 30 secondes d'entre-Jams pour voir si un patineur est en file d'attente. Si ce patineur n'est pas sur la piste à la 29.9ème seconde, le JT doit siffler un Official Time Out. Il doit alors annoncer la pénalité à l'aide des indications verbales et des gestes d'arbitrage appropriés.

### **Scorekeeper (SK)**

- Le Scorekeeper (SK) doit revérifier son score pendant chaque temps mort.
- Le SK doit verbalement communiquer les points marqués au Scoreboard Operator (SO) après chaque passage. À la fin de chaque Jam, le SK doit confirmer le total de points de son équipe avec le SO.
- Le SK doit confirmer visuellement le score exact du passage que le Jammer Referee lui sig-

nale. Le Scorekeeper doit constamment avoir la capacité d'établir un contact visuel instantané et de signaler le score compris jusqu'à ce que le Jammer Referee le confirme. Si le JR ne peut pas faire de confirmation, le SK doit continuer à lui signaler jusqu'à ce que le Jammer entre à nouveau dans la zone d'engagement.

### **Scoreboard Operator (SO)**

- Le Scoreboard Operator (SO) doit mettre à jour le score sur le scoreboard pour chaque passage, selon les points indiqués par les SKs. À la fin de chaque Jam, le SO doit confirmer verbalement le Score Officiel avec les deux SKs.
- Le SO travaille en collaboration avec les SKs pour garantir que le Score Officiel est exact conformément aux règles en vigueur.
- Si le Score officiel est erroné, le SO doit immédiatement mettre à jour les points afin qu'il soit correct, si ce changement est légalement possible.
- Le SO doit établir un contact visuel avec le JT en début de chaque Jam et pendant les timeouts dans le cas où l'horloge officielle de période doit être ajustée.

### **Inside Whiteboard (IWB) facultatif**

- L'IWB doit être placé au centre de la piste entre les lignes de Pivot et de Jammer, visible depuis les bancs des équipes.
- Les numéros des patineurs doivent être notés sur l'IWB dans l'ordre alphanumérique. L'ordre des caractères commence d'abord par 0-9. (Exemple : 1, 11, 2, 208, 21, 4, 9, etc.) 1, 11, 2, 208, 21, 4, 9, etc.) Les noms des patineurs ne sont pas requis.
- Les pénalités sont notées en utilisant le code de pénalité associé à l'infraction (par exemple, « X » pour Cutting, « B » pour Back Block, etc.) selon la codification indiquée sur la feuille de Penalty Tracking.
- L'IWB note quand un patineur a servi sa pénalité. Dès qu'un patineur est assis en Penalty Box pour purger sa pénalité, l'IWB fera un petit point sous le code de pénalité pour indiquer que le patineur s'est assis pour cette pénalité.
- L'IWB doit tenir à jour et de manière visible le compte des temps mort et Official Review restant à chaque équipe.
- L'IWB doit être placé de manière à pouvoir réceptionner les pénalités que le Penalty Tracker lui transmet afin de pouvoir les noter sur l'IWB. Il peut également aider le Penalty Tracker à collecter les pénalités qu'il aurait pu manquer.

# ANNEXE A - COMMUNICATION ÉLECTRONIQUE DES PÉNALITÉS

## Pratiques Standards pour les matchs utilisant des systèmes électroniques à la place de l'Inside Whiteboard.

- Le Système de Communication Électronique de Pénalités peut être employé en même temps que d'autres systèmes électroniques pour capturer et présenter les données du jeu en cours. Le Système de Communication Électronique de Pénalités doit répondre aux normes énumérées dans cette section.
- Le système doit être mis à disposition des deux équipes pour pouvoir suivre leurs pénalités. Il n'y a pas d'endroit spécifique préconisé pour ce dispositif tant que l'information est disponible pour les deux équipes depuis leur banc.
- Le Penalty System Operator doit être placé de manière à pouvoir recevoir les pénalités du Penalty Tracker afin de les entrer dans le système. Il peut également aider le Penalty Tracker à récupérer les pénalités qu'il aurait pu manquer.
- Les équipes doivent avoir accès au système pour suivre leurs pénalités. Les pénalités seront accessibles en temps réel grâce à un appareil (tel que ordinateur portable, téléphone portable ou moniteur) placé dans les zones réservées des équipes, ou visibles depuis celles-ci.
- Les numéros des patineurs doivent être notés dans l'ordre alphanumérique. L'ordre des caractères commence d'abord de 0-9. (Exemple : 1, 11, 2, 208, 21, 4, 9, etc.) Le numéro du patineur est l'unique identification requise. Les noms ne sont pas nécessaires.
- Les pénalités seront représentées par le code de pénalité pour l'infraction en question (par exemple, « X » pour Cutting, « B » pour Back Block, et ainsi de suite) selon la codification indiquée sur la feuille de Penalty Tracking.
- Si le type de pénalité n'est pas entendu, un code pour indiquer « inconnu » peut être utilisé temporairement pour notifier le passage en Penalty Box en attendant la confirmation du type de pénalité.
- Dès qu'un patineur est assis en Penalty Box pour purger une pénalité, une annotation doit être faite près du code de pénalité pour indiquer que le patineur a purgé cette pénalité.
- Le système doit tenir le compte des team Timeouts et Official Reviews de chaque équipe. Le scoreboard doit indiquer le nombre de timeouts et d'Official Reviews restant à chaque équipe.