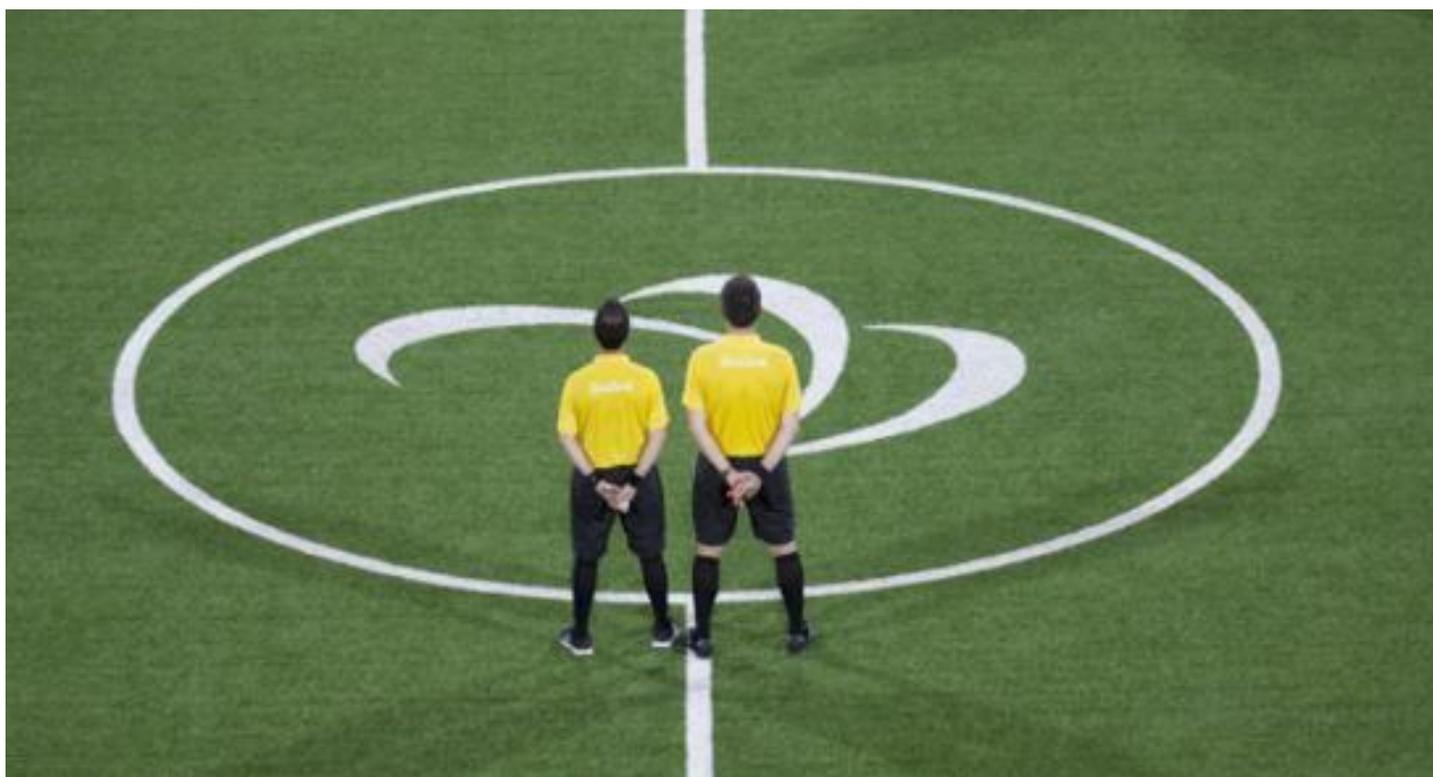


IBSA CECIFOOT ARBITRES

Guide



Ce manuel est publié par la Commission Football de l'IBSA grâce au soutien de l'UEFA.

Auteur: Mariano Travaglino
Traduction française : François Carcouët

© IBSA 2022. Tous droits réservés. Le contenu de ce manuel de l'arbitre peut être reproduit avec l'autorisation des titulaires des droits.

Les pronoms personnels masculins et féminins sont utilisés de manière aléatoire dans ce manuel et doivent être considérés comme faisant référence aux deux sexes.

Table des matières

Objectifs du Manuel.....	4
Qu'est-ce que le Cécifoot?.....	5
Patcher les yeux des joueurs.....	8
Langage de l'arbitre.....	10
Obligations avant, pendant et après le match.....	12
Du toss au coup d'envoi.....	20
Corner.....	23
Dégagement du gardien.....	24
Coup francs.....	26
Gestuelle de l'arbitre.....	30
Double pénalité.....	35
Penalty.....	36



Objectifs du Manuel

Aucun match de cécifoot n'est possible sans la participation et l'assistance d'arbitres et d'officiels. La sous-commission Football de l'IBSA reconnaît le rôle essentiel joué par les arbitres et les officiels pour garantir que les matchs se déroulent conformément aux lois du jeu et à l'esprit du sport.

L'objectif de ce manuel est d'autonomiser les arbitres de cécifoot en leur donnant les compétences nécessaires pour qu'ils puissent offrir une expérience d'arbitrage positive à toutes les équipes et à tous les joueurs, et de permettre aux arbitres de mieux comprendre leur rôle dans le cécifoot.

Cet objectif fait partie de la mission plus large de la sous-commission Football de l'IBSA, qui consiste à donner à tous les aveugles et malvoyants, filles, garçons, femmes et hommes, la possibilité de jouer au football au niveau qu'ils souhaitent et dans toutes les régions du monde.



Qu'est-ce que le Cécifoot?

Le Cécifoot est une version du football adaptée aux besoins des joueurs aveugles.

Une équipe de cécifoot se compose de cinq joueurs – quatre joueurs de champ aveugles ou malvoyants et un gardien de but voyant.

Le cécifoot est régi par la Fédération internationale des sports pour aveugles (IBSA). La première compétition internationale officielle a eu lieu en 1997 et, depuis, l'IBSA a élaboré un calendrier complet de compétitions internationales et de possibilités de développement dans toutes les régions du monde.

Le Cécifoot est un sport paralympique depuis les Jeux paralympiques d'Athènes en 2004.

Les principales modifications apportées au Règlement de Futsal de la FIFA pour le Cécifoot sont les suivantes:

- Barrières - Le Cécifoot se joue sur un terrain de futsal standard de 20 mètres sur 40 mètres. Des panneaux latéraux sont placés le long des deux grands côtés du terrain pour empêcher le ballon de sortir et assurer un jeu plus fluide.



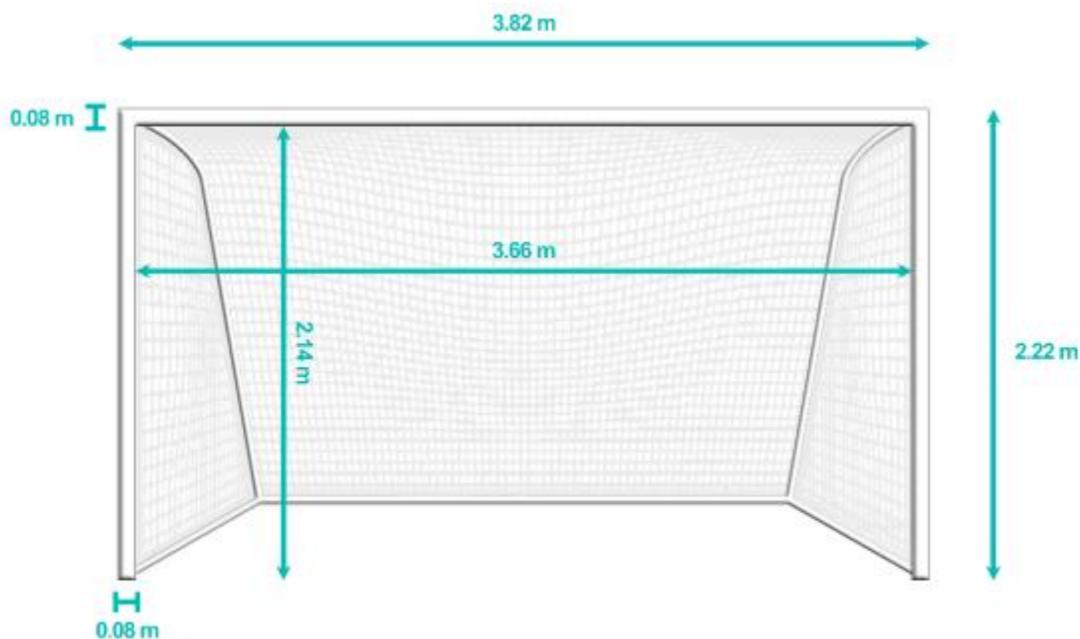
- Le ballon - il contient un système sonore qui émet un bruit lorsqu'il se déplace. Cela permet aux joueurs de suivre le ballon et de savoir où il se trouve à tout moment.



- Bandeaux - pour les compétitions officielles, les joueurs doivent porter des patches sur les yeux ainsi que des bandeaux homologués. Cette mesure vise à garantir l'égalité des chances, car certains joueurs peuvent avoir une vision résiduelle minimale qui peut leur donner un avantage sur les autres joueurs.



- Les buts - au Cécifoot, les dimensions internes des poteaux de but sont de 3,66 mètres sur 2,14 mètres.



- Règle du "voy" - les joueurs qui cherchent à récupérer le ballon doivent dire "voy" (mot espagnol signifiant "je vais") ou un autre mot court similaire pour faire savoir à leurs adversaires qu'ils vont jouer. De même, si le ballon est libre et que les joueurs le cherchent ou vont le contrôler, ils doivent dire "voy".
Si un joueur court avec le ballon qu'il contrôle, il n'a pas besoin de dire quoi que ce soit.

Le règlement du Cécifoot est régulièrement mis à jour et vous pouvez trouver ces règles actualisées ici - <https://blindfootball.sport/about-football/rules-and-downloads/>

Patcher les yeux des joueurs

Les joueurs de Cécifoot doivent être munis de patchs oculaires et doivent également porter correctement le masque officiellement approuvé par l'IBSA.

Avant le début du match et pendant toute la durée de celui-ci, les arbitres sont chargés de contrôler l'utilisation correcte de ces éléments.

- Comment patcher un joueur de Cécifoot:

Etape 1



Etape 2

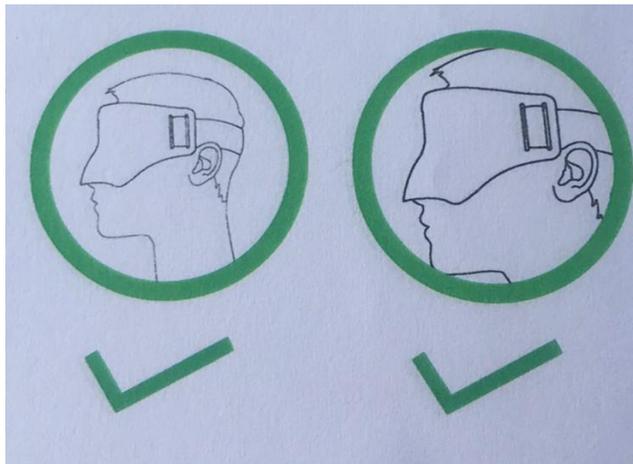
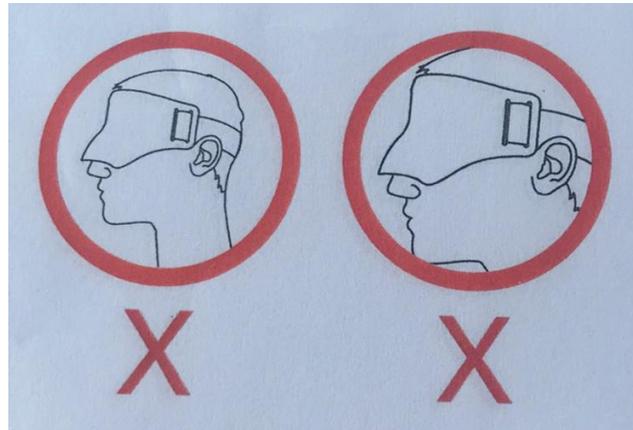


Etape 3



- Comment utiliser correctement le masque officiel de l'IBSA Football :

Le masque doit couvrir le nez, évitant ainsi la possibilité de perception de la lumière, et protégeant les joueurs de manière correcte.





Langage de l'arbitre

Le Cécifoot est pratiqué dans le monde entier. Les arbitres doivent avoir la capacité de communiquer avec chaque joueur. La langue officielle de l'IBSA est l'anglais. Cependant, tous les arbitres et tous les joueurs ne parlent pas anglais. Alors, comment les arbitres pourront-ils communiquer dans le monde entier ? La réponse est simple : avec le sifflet et en utilisant des mots anglais de base.

- Le sifflet : il est important de contrôler le ton et la force du sifflet. Un coup de sifflet fort signifie une faute grave. Un coup de sifflet court peut signifier une reprise du jeu. Il est très important de trouver le bon équilibre pour siffler les différentes actions qui se produisent pendant un match, car les joueurs sont aveugles et le son du sifflet représente une information importante pour eux.
- Communication de base en anglais : peu importe notre niveau et notre connaissance de la langue anglaise, nous devons communiquer en utilisant des phrases courtes et des mots simples. Nous devons tenir compte du fait que tous les joueurs ne parlent pas anglais, mais si nous utilisons des mots simples, la communication sera possible.
- Liste des "Expressions verbales dans le Cécifoot":
 - "Corner"
 - "Goalkeeper" (lorsqu'il s'agit d'une situation de sortie de but)
 - "Keeper ready?" "Silence" "Guide" (processus de reprise après une faute)
 - "Say voy" (prévention pendant le match)
 - "No hands" (prévention pendant le match)
 - "Five metres" (distance)
 - "Time Out" "Referee Time Out" (temps-mort)

- “Drop ball” (balle à terre)
- “One” (début du décompte des secondes)
- “Referee control” (contrôle patches)



Obligations avant, pendant et après le match

L'équipe arbitrale

Chaque match a une équipe d'arbitres formée de 6 personnes et répartie de la manière suivante :

- 1^{er} Arbitre : sur le terrain, le seul qui peut montrer les cartons
- 2nd Arbitre : sur le terrain
- 3^{ème} Arbitre assistant : arbitre situé à l'extérieur du terrain et chargé des deux bancs
- 4^{ème} Arbitre assistant : arbitre situé à l'extérieur du terrain et chargé des deux bancs
- 5^{ème} Arbitre assistant : pour la feuille de match (secrétaire)
- 6^{ème} Arbitre assistant : pour le chronométrage (chronométrateur)

Obligations avant le match

90 minutes avant le coup d'envoi

90 minutes avant le coup d'envoi, les 3^{ème} et 4^{ème} Arbitres doivent remettre aux équipes les patches oculaires et le sparadrap nécessaires au processus de patch des joueurs, ainsi que le document pour compléter la liste des équipes. Sur ce document, les équipes doivent inscrire en lettres capitales le nom et le numéro de maillot des 5 joueurs titulaires, 5 joueurs remplaçants (4 B1 et un gardien de but) et les 5 officiels de l'équipe. Si une équipe dispose d'un traducteur, celui-ci ne doit pas figurer sur cette liste ni sur la feuille de match officielle.

60 minutes avant le coup d'envoi

60 minutes avant le coup d'envoi, les 3^{ème} et 4^{ème} Arbitres demandent à chaque équipe la liste complétée des membres de l'équipe. Les 3^{ème} et 4^{ème} Arbitres remettent ces listes au 5^{ème} Arbitre (secrétaire).

Les 3^{ème} et 4^{ème} Arbitres demanderont également les masques officiels de l'IBSA Football. Ils vérifieront les oculaires et les remplaceront s'ils sont abimés.

60 minutes avant le coup d'envoi, le 5^{ème} Arbitre (secrétaire) reçoit la liste de chaque équipe de la part des 3^{ème} et 4^{ème} Arbitres. Le 5^{ème} Arbitre doit remplir la feuille de match officielle.

60 minutes avant le coup d'envoi, le 1^{er} Arbitre contrôle la pression des ballons officiels pour le match. En même temps, le 3^{ème} Arbitre prépare un clip-board pour chaque équipe avec le document pour les remplacements, un stylo et une carte de "temps mort". Il contrôle également le bon fonctionnement du tableau électronique pour les remplacements.

Le 5^{ème} Arbitre vérifie la présence sur la table de contrôle de : 2 stylos rouges, 2 stylos bleus, 2 stylos noirs, 2 règles, 2 correcteurs, 1 jeu de pancartes pour les fautes d'équipe pour le secrétaire, un kit supplémentaire de cache-œil en cas d'urgence, un masque officiel IBSA supplémentaire pour le football, 2 chronomètres à main (chronomètres), un signal sonore pour indiquer les "temps mort", 1 ballon supplémentaire et une pompe à air.

32 minutes avant le coup d'envoi

32 minutes avant le coup d'envoi, le 6^{ème} Arbitre (chronométreur) démarre le chronomètre pour les 20 minutes d'échauffement officiel.

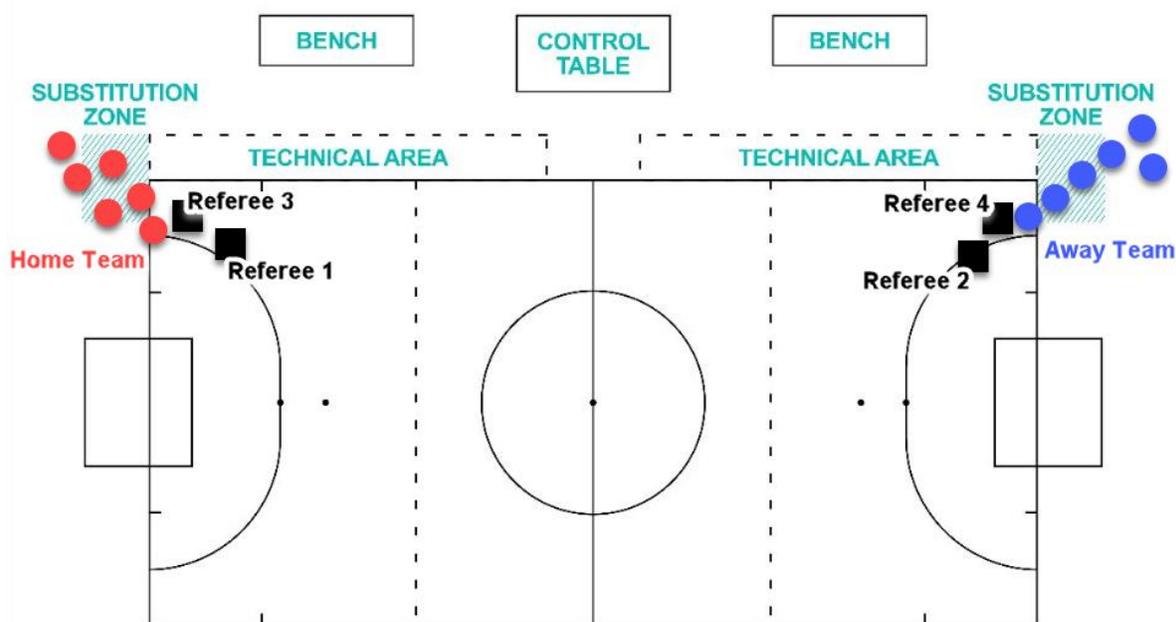
32 minutes avant le coup d'envoi, le 1^{er} Arbitre et le 2^{ème} Arbitre commencent leur propre période d'échauffement à l'extérieur du terrain officiel.

13 minutes avant le coup d'envoi

13 minutes avant le coup d'envoi, le 1^{er} Arbitre et le 2^{ème} Arbitre attendent les équipes dans la zone officielle pour entrer sur le terrain, afin de vérifier les équipements et les patches oculaires des joueurs titulaires.

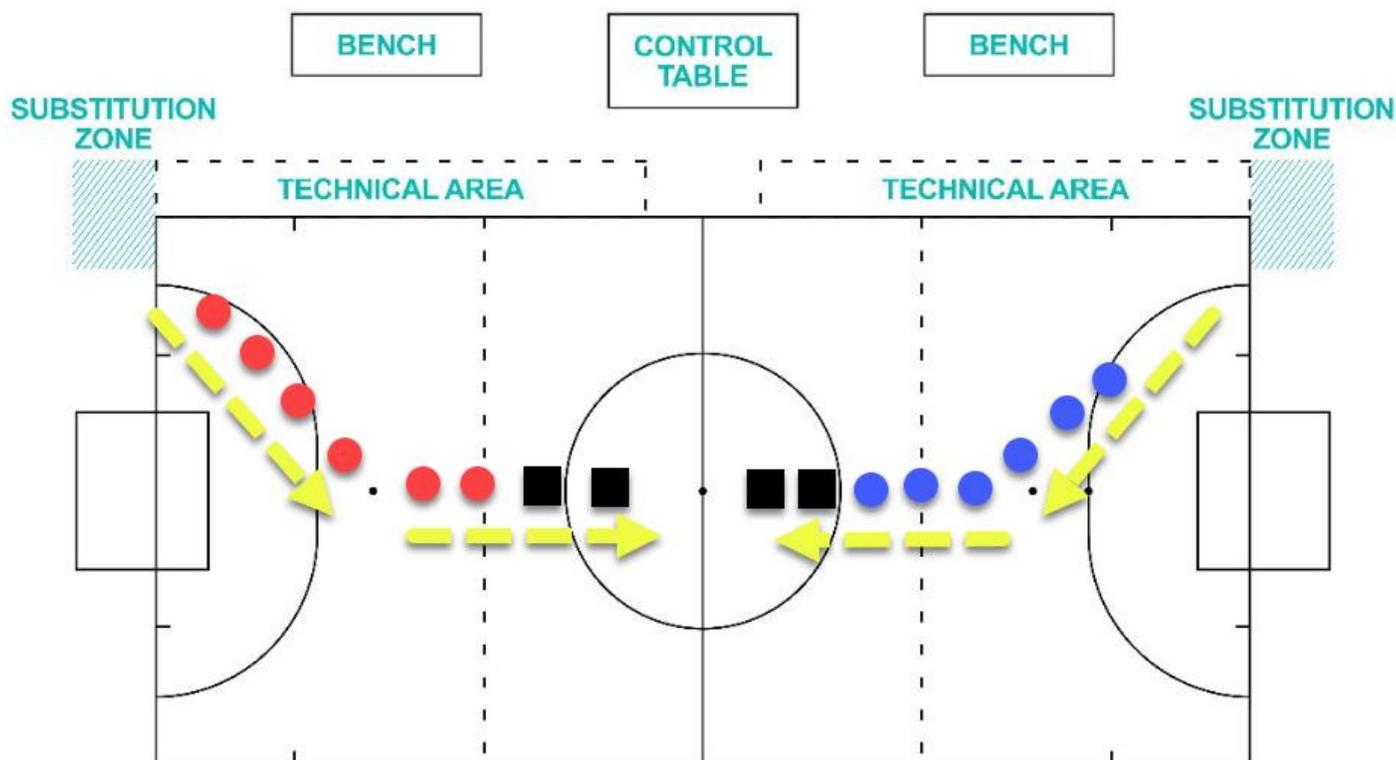
Les 3^{ème} et 4^{ème} Arbitres vérifient les équipements et les patches oculaires des joueurs remplaçants.

Si le début du match est retardé en raison du comportement d'une équipe, le 1^{er} Arbitre montrera un carton jaune à l'entraîneur de cette équipe.



Entrer sur le terrain

Le 1^{er} Arbitre (suivi du 3^{ème} Arbitre) entre, suivi de l'équipe locale. Le 2^{ème} Arbitre (suivi du 4^{ème} Arbitre) entre, suivi de l'équipe adverse.



1 minute avant le coup d'envoi

Le 3^{ème} Arbitre donne à l'équipe locale le clip-board avec le document pour les remplacements, un stylo ainsi que la carte de "temps mort", celle-ci séparément du clip-board. Le 4^{ème} Arbitre fait de même avec l'équipe adverse.

Le 1^{er} et le 2^{ème} Arbitre vérifient à nouveau les patches des joueurs sur le terrain, vérifient les filets, alertent les guides, les gardiens et les coaches pour qu'ils respectent les zones.

Obligations pendant le match

Remplacements

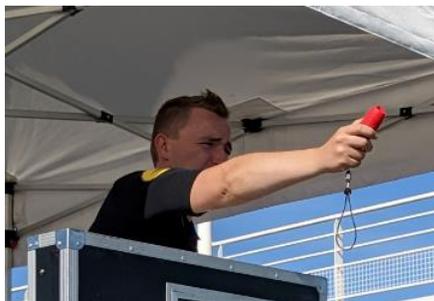
Un remplacement doit respecter les étapes suivantes :

1. Le coach remet le papier de remplacement au 3^{ème} ou 4^{ème} Arbitre
2. Le 3^{ème} ou 4^{ème} Arbitre remet le papier de remplacement au 6^{ème} Arbitre (chronométrateur).

3. Le 6^{ème} Arbitre (chronométrateur) continue de contrôler le match et prête attention au 3^{ème} ou 4^{ème} Arbitre ainsi qu'au joueur remplaçant prêt à entrer en jeu.
4. Le 3^{ème} ou 4^{ème} Arbitre se rend dans la zone de remplacement pour attendre le joueur remplaçant qui va entrer, vérifie l'équipement du joueur, contrôle ses patches et confirme au 6^{ème} Arbitre (chronométrateur) par un contact visuel et le signal du pouce levé.



5. Le 6^{ème} Arbitre annonce le remplacement par un signal sonore lorsque le ballon est hors du jeu.

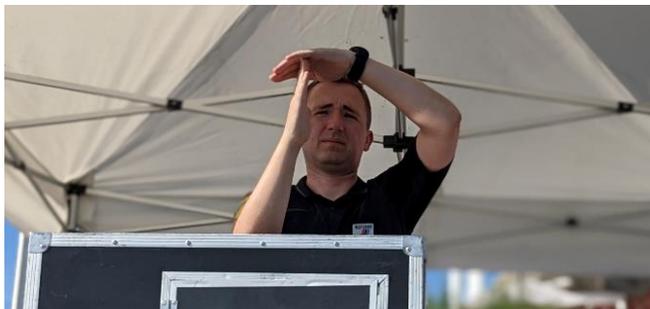


6. Le joueur remplacé sort seul du terrain.
7. Le 6^{ème} Arbitre remet le papier de remplacement au 5^{ème} Arbitre qui inscrit le remplacement sur la feuille de match.
8. Le 5^{ème} Arbitre redonne le papier de remplacement au 3^{ème} ou 4^{ème} Arbitre.
9. Le 3^{ème} ou 4^{ème} Arbitre rend le papier de remplacement au coach.

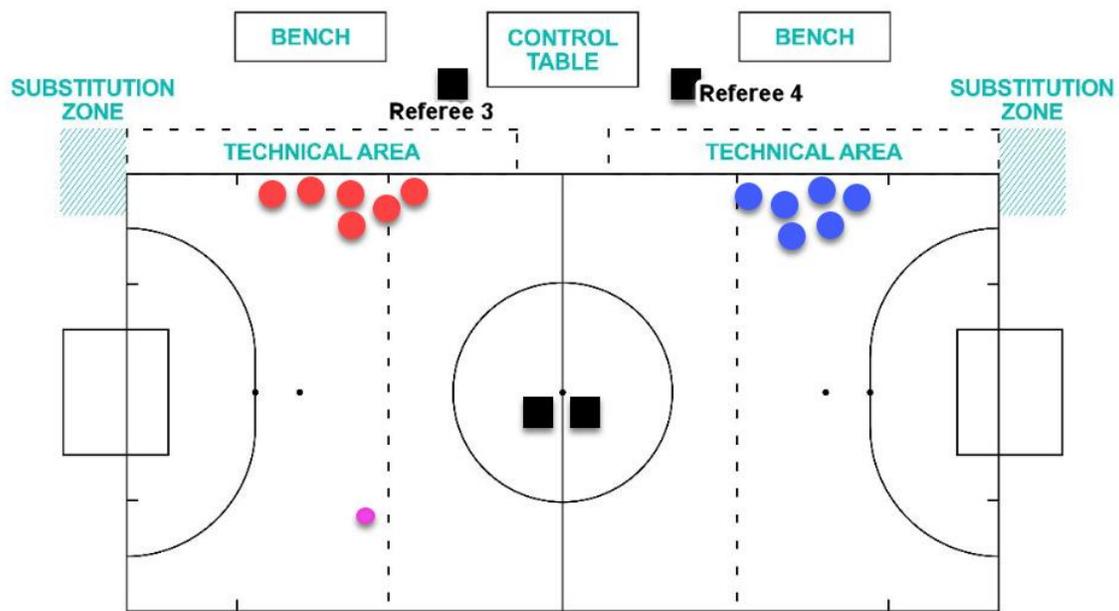
Temps-mort

La procédure de temps-mort doit respecter les étapes suivantes :

1. Le coach remet la carte de temps-mort au 3^{ème} ou 4^{ème} Arbitre.
2. Le 3^{ème} ou 4^{ème} Arbitre donne la carte de temps mort au 6^{ème} Arbitre.
3. Le 6^{ème} Arbitre arrête le temps et annonce le temps-mort conformément au règlement. Puis, il montre le geste du temps-mort au 1^{er} Arbitre.



4. Le 1^{er} Arbitre accepte le temps-mort et donne l'ordre de le faire.
5. Le 1^{er} et le 2^{ème} Arbitre se tiennent debout au niveau du rond central, face à la table de contrôle et regardent les joueurs, sans faire de signaux avec leurs mains. Le ballon doit rester à l'endroit où le match doit être repris.



6. Le 6^{ème} Arbitre contrôle le temps d'une minute du temps-mort.
7. Le 5^{ème} Arbitre inscrit le temps-mort sur la feuille de match.
8. Le 6^{ème} Arbitre donne le signal sonore pour indiquer la fin du temps-mort.
9. Le 1^{er} et le 2^{ème} Arbitre vérifient les patches des joueurs.

Avant de démarrer la seconde période du match, les 3^{ème} et 4^{ème} Arbitres remettent aux coachs leur carte de temps-mort.

À la fin du match, les 3^{ème} et 4^{ème} Arbitres demandent aux coachs la carte de temps-mort, s'ils ne l'ont pas utilisée.

Mi-temps

Le 6^{ème} Arbitre démarre le chronomètre pour contrôler les 10 minutes de la mi-temps.

Quatre minutes avant la fin de la mi-temps, le 1^{er} et le 2^{ème} Arbitre se tiennent debout dans le rond central et attendent les équipes.

Trois minutes avant la fin de la mi-temps, les 3^{ème} et 4^{ème} Arbitres informent les équipes qu'elles doivent retourner sur le terrain.

Une minute avant la fin de la mi-temps, le 1^{er} et le 2^{ème} Arbitre contrôlent les patches des joueurs ainsi que les filets.

S'il y a un retard dans la reprise de la seconde mi-temps dû à une équipe, le 1^{er} Arbitre montre un carton jaune au coach de cette équipe.

Arbitres assistants

Pendant le match, les 5^{ème} et 6^{ème} Arbitres doivent s'assurer qu'il n'y a pas de nourriture ou de boisson sur la table de contrôle. Ils doivent également éviter que les arbitres qui ne sont pas impliqués dans le match se trouvent autour de la table de contrôle, ainsi que toute autre personne qui n'est pas impliquée dans le match en cours.

Fautes collectives

Lorsqu'il y a une faute cumulée pendant le match, les arbitres doivent respecter les étapes suivantes :

1. Le 5^{ème} Arbitre établit un contact visuel avec l'arbitre qui a sifflé la faute (1^{er} ou 2^{ème} Arbitre) pour s'assurer qu'il s'agisse ou non d'une faute cumulée.
2. Le 5^{ème} Arbitre n'écrit rien avant que le 1^{er} ou le 2^{ème} Arbitre ne lui indique le type de faute.
3. Le 5^{ème} Arbitre doit avoir conscience de tous les signaux que le 1^{er} ou le 2^{ème} Arbitre lui fait jusqu'à la fin de ces signaux.
4. Le 5^{ème} Arbitre confirme au 1^{er} ou au 2^{ème} Arbitre en montrant son pouce vers le haut.



5. Le 1^{er} ou le 2^{ème} Arbitre attend face à la table de contrôle jusqu'à ce qu'il voit le pouce levé.
6. Le match reprend.
7. Le 5^{ème} Arbitre inscrit les éléments sur la feuille de match.
8. Le 5^{ème} Arbitre indique le nombre de fautes de l'équipe.

S'il s'agit de la 4^{ème} faute de l'équipe, le 5^{ème} Arbitre l'indique au 1^{er} Arbitre. Le 1^{er} Arbitre informe les deux équipes.

S'il s'agit de la 5^{ème} faute de l'équipe, le 5^{ème} Arbitre montre de la main le point de pénalité de 8 mètres. Le 6^{ème} Arbitre stoppe le temps.

Le 1^{er} et le 2^{ème} Arbitre ne notent pas les fautes mais ils doivent toujours être conscients du nombre de fautes. Les 3^{ème}, 4^{ème} et 5^{ème} Arbitres doivent obligatoirement noter les fautes.

Obligations d'après-match

Sur le terrain

Le 1^{er} et le 2^{ème} Arbitre attendent à quelques mètres à l'extérieur du rond central jusqu'à ce que les équipes quittent le terrain.

Le 1^{er} et le 2^{ème} Arbitre quittent le terrain ensemble.

En dehors du terrain

Feuille de match

Le 5^{ème} Arbitre termine de compléter la feuille de match et la signe.

Le 5^{ème} Arbitre fait le tour de l'équipe d'arbitres pour signer la feuille de match : le 6^{ème} Arbitre, puis le 4^{ème}, le 3^{ème} et le 2^{ème}.

Le 5^{ème} Arbitre remet la feuille de match au 1^{er} Arbitre. Celui-ci vérifie la feuille de match et note les joueurs ayant reçu un avertissement. Le 1^{er} Arbitre rédige un rapport sur les joueurs ayant été exclus. S'il y a eu un avertissement, le 1^{er} Arbitre doit inscrire au dos de la feuille de match les informations suivantes : équipe et numéro du joueur. Exemple : *Canada, joueur n° 7, carton jaune*.

En cas d'exclusion, le 1^{er} Arbitre doit l'indiquer au dos de la feuille de match.

Le 1^{er} Arbitre signe la feuille de match et la remet au Coordinateur des Arbitres.

Matériel

Les 3^{ème} et 4^{ème} Arbitres récupèrent les ballons de remplacement situés derrière les deux buts, rassemblent les clip-boards de chaque équipe avec les documents de remplacement, les stylos, les cartes de temps-mort. Ils remettent tout le matériel au 1^{er} Arbitre.

Le 5^{ème} Arbitre retire de la table de contrôle tous les éléments du match et donne le tout au 1^{er} Arbitre.

Le 1^{er} Arbitre donne le tout au 1^{er} Arbitre du match suivant.

Du toss au coup d'envoi

Après le tirage au sort et avant le coup d'envoi, le 1^{er} et le 2^{ème} Arbitre doivent effectuer plusieurs opérations sur le terrain.

- Le ballon : indiquer aux joueurs la position pour le coup d'envoi. Le 1^{er} arbitre appelle l'équipe en secouant le ballon et en disant le nom de l'équipe. Le 2^{ème} arbitre s'assure que tous les adversaires sont en dehors du rond central.



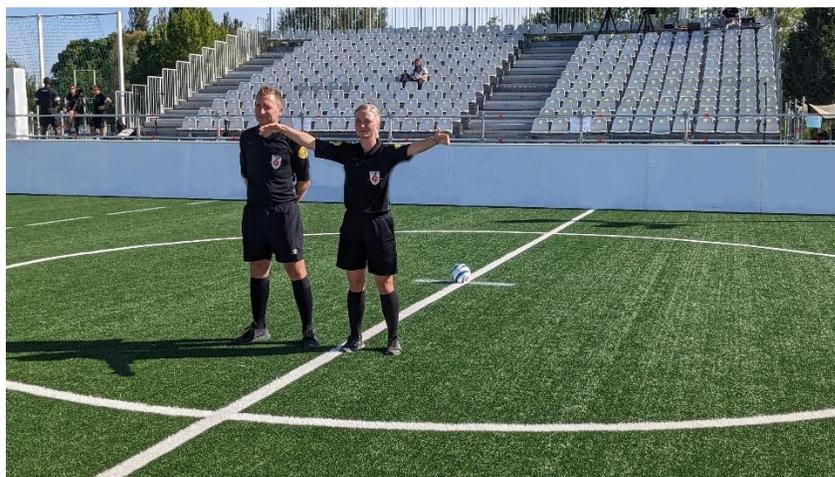
- Vérifier les patches : Les arbitres doivent vérifier les patches oculaires. Les arbitres doivent s'annoncer lorsqu'ils sont près d'un joueur en lui touchant l'épaule et en disant "Referee control". Les arbitres vérifient ensuite les patches.



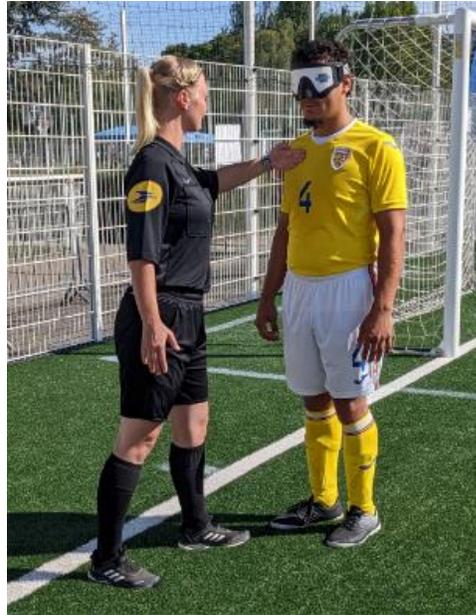
- Filets: Les arbitres doivent vérifier les filets.
- Zones: Les arbitres montrent aux guides et aux gardiens de but jusqu'où ils peuvent orienter verbalement les joueurs lorsque le ballon est en jeu en se rendant au niveau de la ligne pointillée, en disant "Keeper! Guide! Respect the zone please" et en montrant l'endroit avec les bras.



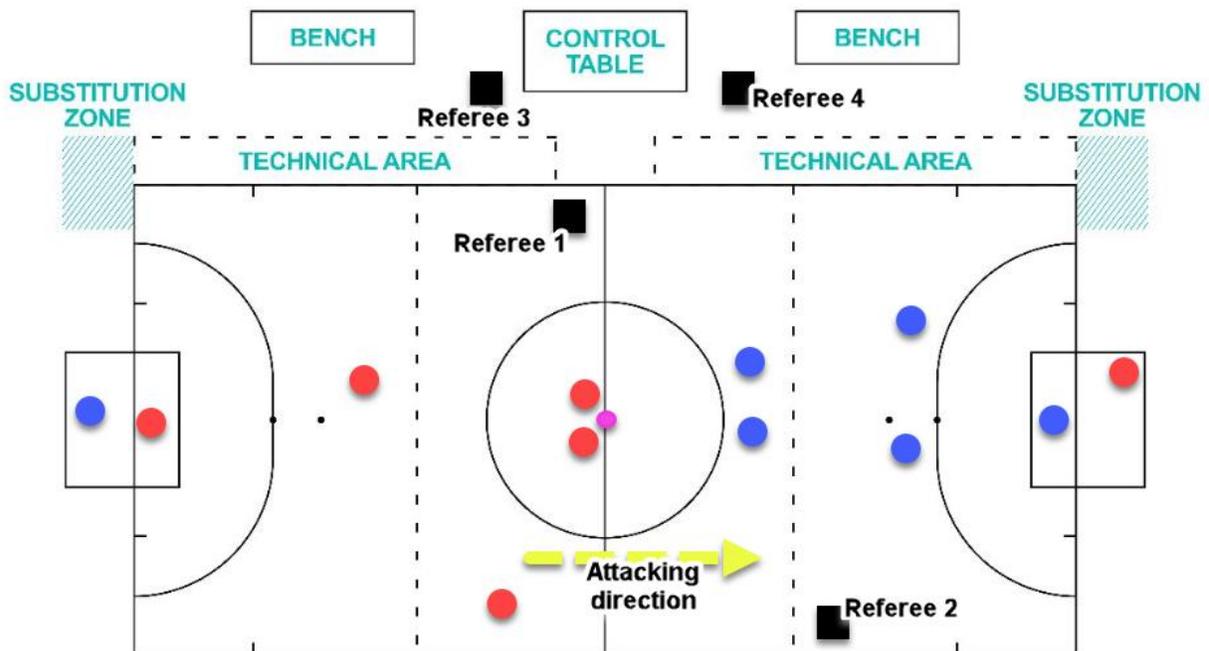
Les deux arbitres se réunissent au centre du terrain et le 1er Arbitre montre aux coachs jusqu'où ils peuvent orienter verbalement les joueurs lorsque le ballon est en jeu en disant "Coaches! Respect the zone please" et en montrant les lignes pointillées avec ses bras.



- Contrôle de la distance : Les arbitres contrôlent que chaque joueur se trouve dans sa moitié de terrain et que tous les adversaires sont en dehors du rond central. Si l'arbitre doit indiquer la distance à un joueur, il doit toujours toucher l'épaule du joueur avec le dos de sa main et le repousser gentiment.



- Position au coup d'envoi : Les arbitres se rendent à la position du coup d'envoi. Le 1er Arbitre contrôle que tout le monde est prêt en vérifiant du regard toutes les positions : en partant d'un but, il vérifie le guide et le gardien en disant "Guide? Goalkeeper?", prend le contact visuel avec le 2ème Arbitre, contrôle l'autre but "Goalkeeper? Guide?", prend le contact visuel avec la table de contrôle puis siffle le coup d'envoi du match.



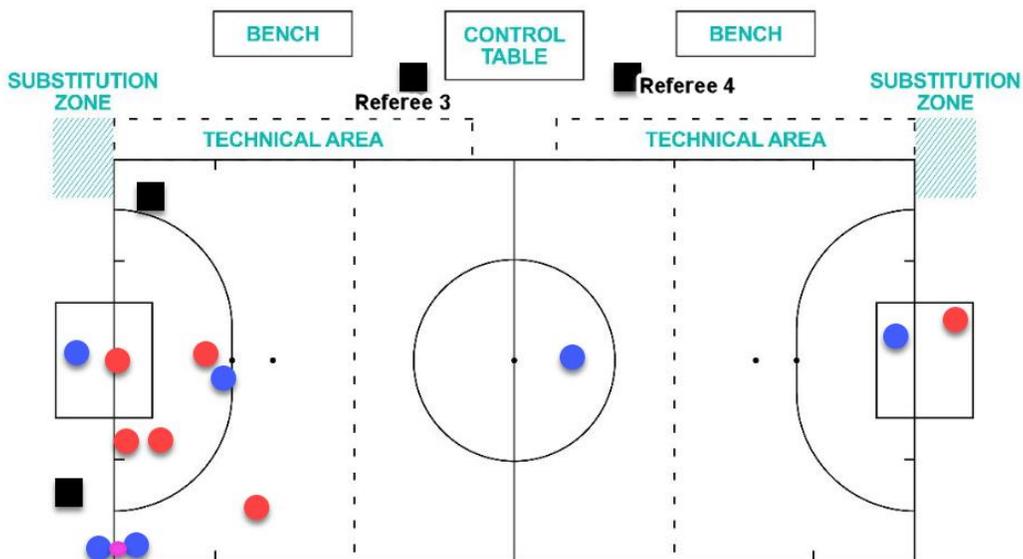
Corner

Lorsque le ballon sort pour un coup de pied de coin (corner), les arbitres doivent:

- L'un des arbitres siffle pour indiquer que le ballon est sorti. Les deux arbitres indiquent la direction du coin en pointant le bras vers le haut en diagonale et en tournant le dos aux panneaux latéraux. Les deux arbitres annoncent "corner".



- Un arbitre va chercher le ballon, secoue le ballon pour appeler l'équipe, vérifie la distance de tous les adversaires, établit un contact visuel avec l'autre arbitre et siffle (pas trop fort) pour reprendre le match. L'autre arbitre doit être placé à hauteur de la ligne des deux mètres de la zone du gardien de but.
- Position des arbitres lors d'un corner :



Dégagement du gardien

Lorsque le ballon sort pour une sortie de but, les arbitres doivent :

- L'un des arbitres siffle pour indiquer que le ballon est sorti. Les deux arbitres indiquent la direction du gardien de but, le bras dirigé vers le bas, en diagonale par rapport à la zone du gardien de but et le dos aux bancs de touche. Les deux arbitres annoncent "Goalkeeper". Les arbitres ne passent jamais le ballon aux gardiens de but.



- Reprise du jeu : pour reprendre le match, l'arbitre le plus proche du gardien de but doit se rendre sur la ligne pointillée, siffler, montrer le chiffre 1 (un) avec le doigt vers le haut et crier "ONE". Il continue ensuite à compter uniquement avec les doigts levés, sans dire les chiffres suivants.



Coup francs

Lorsqu'il y a un coup-franc, l'arbitre qui siffle la faute doit :

- Siffler
- Montrer la direction de l'attaque avec son bras
- Courir jusqu'à l'endroit où le match doit reprendre pour être sûr de l'endroit où placer le ballon

Si le ballon est loin de la position de l'arbitre pour reprendre le jeu, l'autre arbitre passera le ballon avec un "mouvement de bowling". Ne jamais shooter dans le ballon.



- S'il s'agit d'une faute collective, l'arbitre qui a sifflé la faute doit transmettre l'information à la table de contrôle. Depuis la position de reprise, l'arbitre établit un contact visuel avec la table de contrôle et indique :

- Direction de l'attaque



- Numéro du joueur (qui a commis la faute)



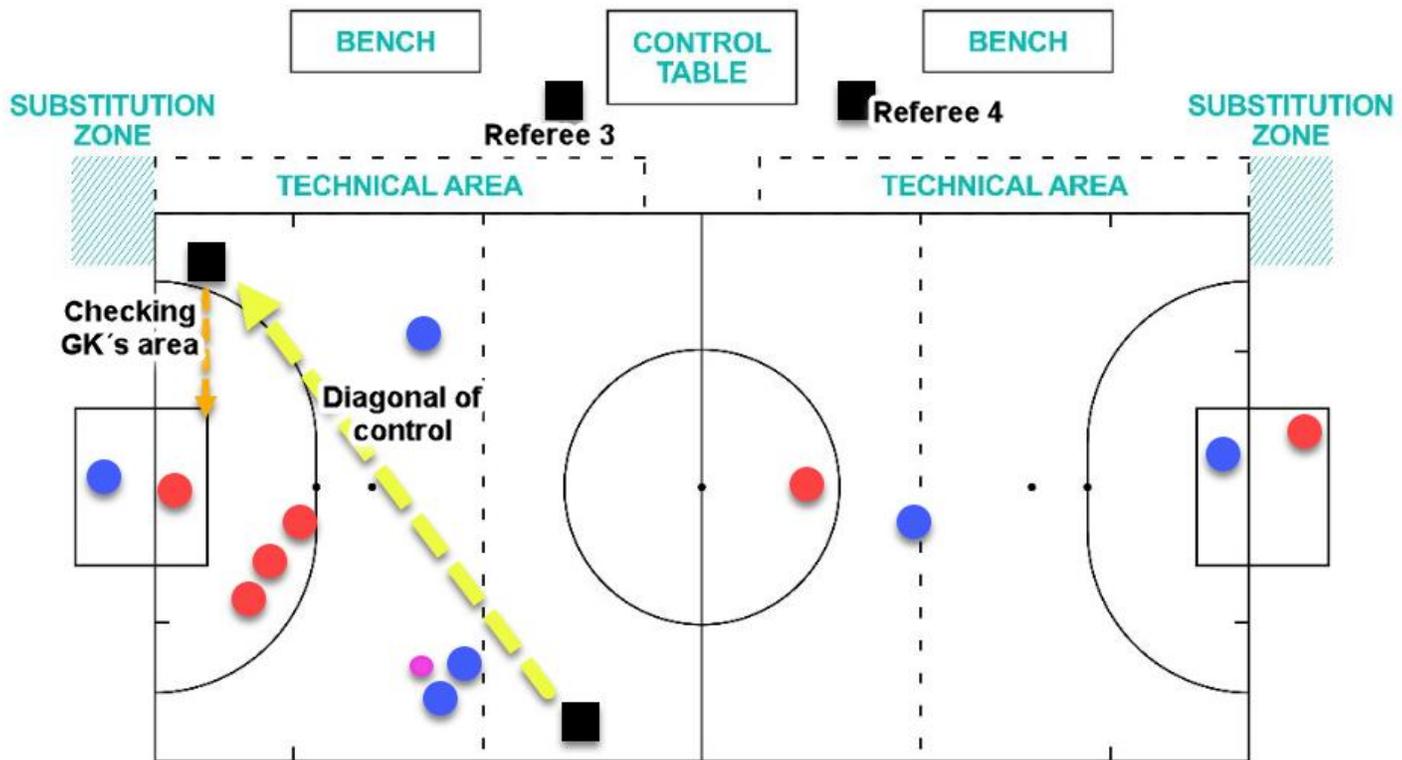
- Faute collective. L'arbitre fait un cercle avec son bras, le doigt en l'air



- Attendre la confirmation de la table de contrôle



- En secouant le ballon pour indiquer l'endroit où il faut recommencer, l'arbitre appellera l'équipe attaquante. Il contrôlera ensuite la distance de tous les joueurs adverses. Si le coup-franc est dans la zone d'attaque, avant de reprendre le jeu, l'arbitre doit laisser le temps au gardien de but d'organiser sa défense. Ensuite, l'arbitre doit donner du temps au guide pour orienter les attaquants. L'autre arbitre doit contrôler la ligne de la zone du gardien de but. Lorsque tout est prêt, l'arbitre, situé derrière le ballon, siffle la reprise du jeu.



Gestuelle de l'arbitre

Indiquer un temps-mort :



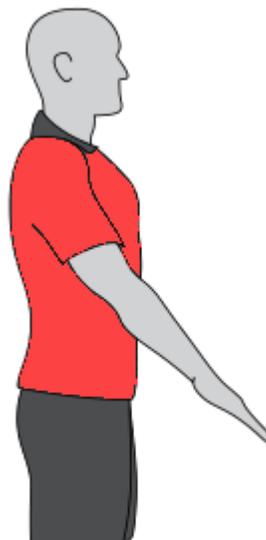
Indiquer le coup d'envoi/la reprise du jeu :



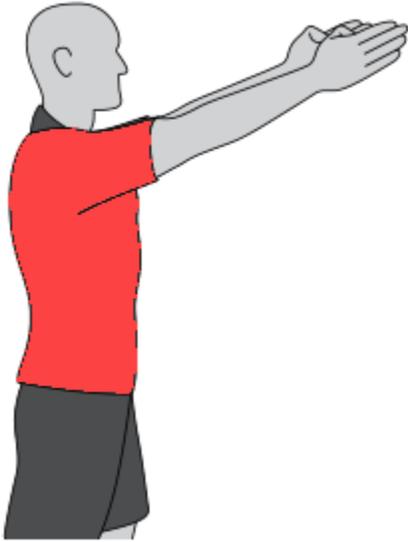
Indiquer un corner :



Indiquer une sortie de but :



Indiquer un avantage :



Indiquer les numéros des joueurs :



Joueur numéro 1



Joueur numéro 2



Joueur numéro 3



Joueur numéro 4



Joueur numéro 5



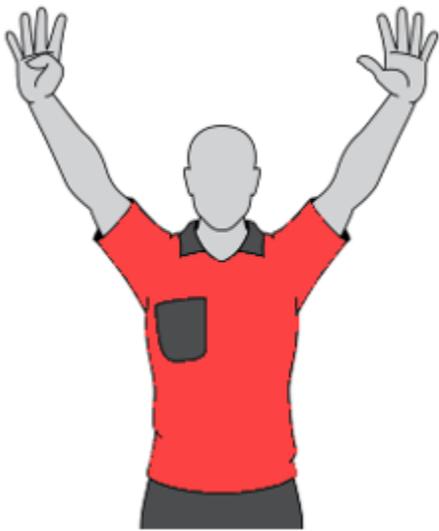
Joueur numéro 6



Joueur numéro 7



Joueur numéro 8



Joueur numéro 9



Joueur numéro 10



Joueur numéro 11



Joueur numéro 12



Joueur numéro 13



Joueur numéro 14



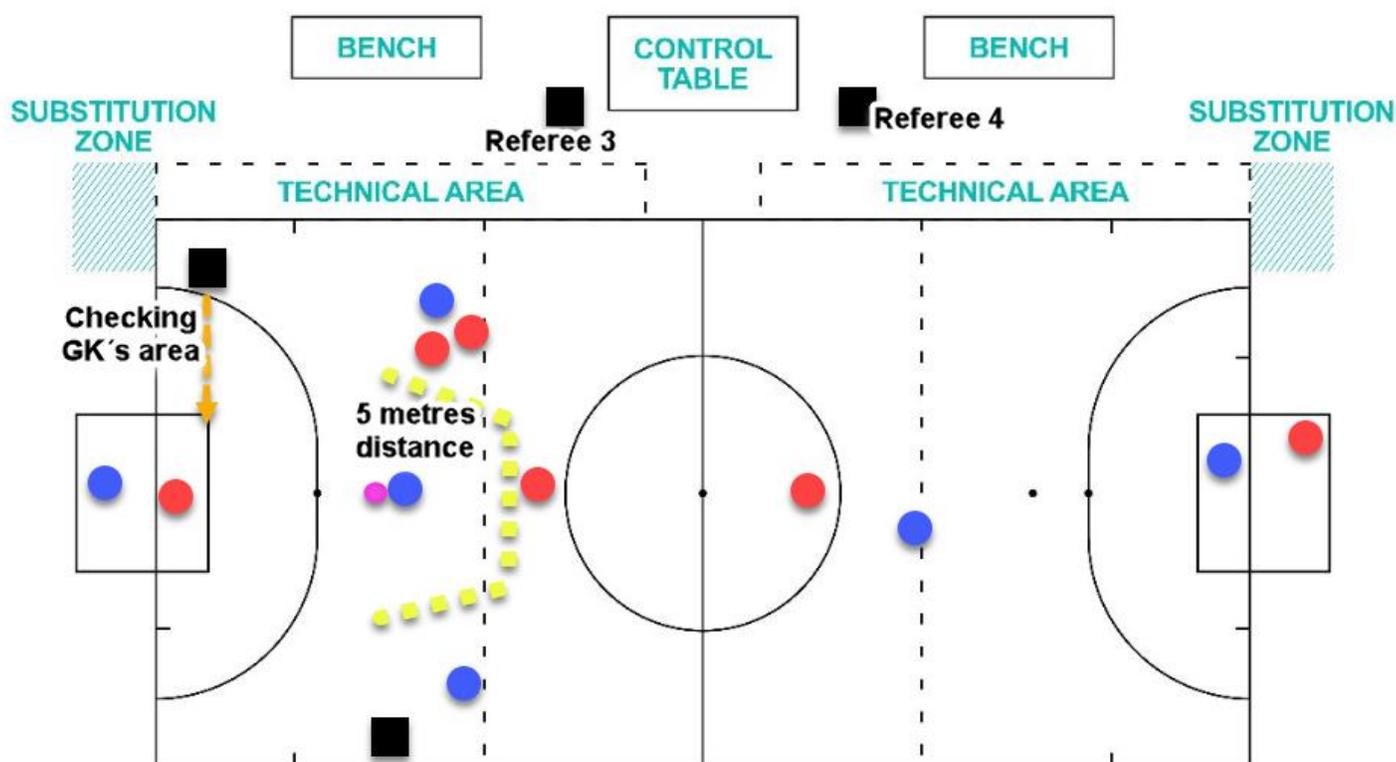
Joueur numéro 15

Double pénalité

Lorsqu'il y a une double pénalité à 8 mètres, après avoir montré les informations à la table de contrôle, l'arbitre qui sifflera la double-pénalité devra :

- appeler le tireur en secouant le ballon
- vérifier les patches du tireur
- s'assurer que tous les autres joueurs soient à distance
- se positionner à gauche du tireur
- établir un contact visuel avec l'autre arbitre
- vérifier que le gardien de but soit prêt ("Keeper ready?")
- donner du temps au guide pour orienter le tireur ("Guide")
- siffler la reprise

L'autre arbitre doit contrôler la ligne de la zone du gardien de but.



Penalty

Lorsqu'il y a un penalty, après avoir montré les informations à la table de contrôle, l'arbitre qui sifflera le penalty devra :

- appeler le tireur en secouant le ballon
- vérifier les patches du tireur
- s'assurer que tous les autres joueurs soient à distance
- indiquer au gardien de but de rester sur la ligne de but
- se positionner à gauche du tireur
- établir un contact visuel avec l'autre arbitre
- vérifier que le gardien de but soit prêt ("Keeper ready?")
- donner du temps au guide pour orienter le tireur ("Guide")
- siffler la reprise

L'autre arbitre doit contrôler la ligne de but.

