








Aide-mémoire : contrôle des joueurs

Bases réglementaires : RA, 11.2.4-5 ; RAD2 ; RDM, 2.15.4-7

Le présent aide-mémoire fait simplement office d'instruction simplifiée pour l'exécution d'un contrôle des joueurs ordonné sur la convocation ; ce document n'a aucune valeur réglementaire.

	<p>Comment est ordonné un contrôle des joueurs ?</p>	<p>Un contrôle des joueurs est ordonné par swiss unihockey sur la convocation de l'arbitre (cf. illustration 1). Le choix des matches est fait soit de manière aléatoire, soit sur la base d'une réelle suspicion de fraude.</p>
	<p>Quand le contrôle des joueurs doit-il être effectué ?</p>	<p>Le contrôle des joueurs doit être effectué au minimum 30 minutes avant le coup d'envoi pour les matches individuels, respectivement 20 minutes avant le coup d'envoi pour les matches sous forme de tournoi. Le moment exact doit être convenu avec les responsables des équipes concernées.</p>
	<p>Où doit avoir lieu le contrôle des joueurs ?</p>	<p>Le contrôle des joueurs doit être effectué dans le vestiaire des équipes concernées.</p>
	<p>Quels éléments doivent être contrôlés lors du contrôle des joueurs ?</p>	<p>L'identité de chacun des joueurs figurant sur le rapport de match est vérifiée au moyen de la feuille d'équipe et d'une pièce d'identité officielle. Chaque joueur doit pouvoir être identifié sans ambiguïté sur la feuille de match ainsi que sur le rapport de match et doit être en mesure de présenter une pièce d'identité officielle.</p>
	<p>Comment un joueur peut-il prouver son identité ?</p>	<p>Les pièces d'identité acceptées sont le passeport, la carte d'identité, l'abonnement général ou demi-tarif, le Swiss Pass ou le permis de conduire. Les documents dont la date de validité est expirée ne sont pas admis. Les copies ne sont pas admises non plus dans les ligue des actifs.</p> <p>Exception : dans toutes les catégories de jeu des juniors, les copies des pièces d'identité suffisent.</p>
	<p>Que se passe-t-il si un joueur ne peut pas être identifié sur la base d'une pièce d'identité officielle ?</p>	<p>Si un joueur ne peut pas présenter de pièce d'identité et ne peut donc pas être identifié ainsi, il n'est pas autorisé à participer au match.</p>
	<p>Que dois-je annoncer lorsque j'ai dû effectuer un contrôle des joueurs ?</p>	<p>Pour chaque contrôle des joueurs, il faut cocher la case correspondante sur le rapport de match (cf. illustration 2).</p> <p>Chaque contrôle des joueurs doit faire l'objet d'un rapport en ligne via le portail. Cela vaut également si aucun incident particulier n'a été constaté.</p> <p>Si un joueur n'a pas pu présenter de pièce d'identité officielle ou ne figurait pas sur le rapport de match, cet incident doit faire l'objet d'un rapport dans lequel il faut mentionner toutes les données disponibles.</p>

Sa, 27.10.2018

Junioren U21 B, Gruppe 1, Runde: 5
Ballsporthalle Oberemmental (BÖE), Dorfstrasse 19d, 3436 Zollbrück, Tel. Sportanlage: -
UHT Eggwil, Tel. Organisator:

14:00 UHT Eggwil - Lions Konolfingen (Spiel-Nr. 1524) ***

SR: Mustermann, Max (SR0404044) / Beispielsfrau, Elisa (SR0400004)

*** Wenn Spiel markiert, muss eine Spielerkontrolle durch den Schiedsrichter durchgeführt und online über das Portal durch den Schiedsrichter erfasst werden (vgl. SRRW2).

Illustration 1 : un contrôle des joueurs est ordonné dans l'e-mail de convocation ; le match concerné est mis en rouge et signalé par trois astérisques.

Statistiken	
Verteiler:	weiss swiss unihockey blau Club 1 grün Veranstalter rosa Schiedsrichter gelb Club 2
Periode 1	<input type="checkbox"/> Verlängerung / Prolongation <input type="checkbox"/> Besonderes Ereignis / Incident particulier <input type="checkbox"/> Matchstrafe / Pénalité de match <input checked="" type="checkbox"/> Spielerkontrolle / Contrôle des joueurs <input type="checkbox"/> Protest / Protêt
Periode 2	
Periode 3	Sieger / Gagnant UHC Ahorn

Illustration 2 : chaque contrôle des joueurs doit être indiqué sur le rapport de match en cochant la case correspondante.