

Arbitre : Barème de prime

Valable dès la saison 2023-2024

Information

Les paragraphes suivants définissent le cadre de la prime arbitre pour la saison à venir. Il ne s'agit en aucun cas d'un salaire ou d'une obligation du club envers ses arbitres. Nous noterons que les chiffres ci-dessous pourront être réévalués au début de chaque nouvelle saison. Les arbitres seront informés des éventuelles modifications.

En tant qu'arbitre des Comets, pour prétendre à une prime de saison il faut :

- Réussir le test et le cours de formation annuels de Swiss Unihockey
- Compter dans le contingent "arbitres" du club
- Avoir effectué le nombre minimum d'engagements obligatoires défini pour sa catégorie

Conditions et calculs de la prime

L'arbitre voit sa cotisation offerte par le club. Si l'arbitre est également joueur dans le club, sa licence de jeu reste par conséquent à sa charge. À hauteur de CHF 100.-, le club participe également aux frais d'équipements nécessaires pour débuter l'arbitrage ou impliqués lors du changement de sponsoring des habits d'arbitre.

Le club s'engage à verser à l'arbitre une prime par journée de championnat effectuée. Le nombre de matchs n'est par conséquent pas compris dans le calcul et seul le nombre de journée est comptabilisé. Les matchs sifflés dans le cadre des matchs de coupe (suisse, vaudoise et autres) ou les matchs amicaux ne sont pas primés par le club. Afin de valoriser l'expérience et d'encourager les arbitres à maintenir leur engagement en tant qu'arbitre, la prime augmente progressivement de CHF 50.- à CHF 100.- par journée sifflée sur les 3 premières années puis reste fixe. Cela correspond au barème suivant :

- Première saison → CHF 50.- par journée
- Deuxième saison → CHF 75.- par journée
- Troisième saison et suivantes → CHF 100.- par journée

À noter que le montant maximum donné par le club est fixé à CHF 1'500.- par saison. Ceci représente l'équivalent de 15 journées de championnat sifflées (comprenant généralement de 2 à 4 matchs) avec la prime maximale par journée.