



Referee Committee

Manuel pour arbitres principaux

Ce document remplace tous les précédents

Sommaire du manuel pour HEAD

Principes et devoirs (règles générales)

Signalement des pénalités

Changement de joueurs

Altercations

Mesures d'équipement

Penalty / PSS

Time-Out

Buts et assists

Consultation vidéo

Joueur blessé...

Communication

Rapport de jeu

Position

Tips.....

Principes et devoirs

Bases

- IIHF Livre des règles Règles 311, 312
- IIHF livre de règles, Annexes A4.3, 4.4, 4.5, 4.6,
- IIHF OPM chapitre 4
- SIHF, Referee Committee, divers directives

Buts

- Une formation uniforme pour tous les arbitres principaux dans la FSHG pour les systèmes à 3 ou 4 arbitres.
- Donner des règles de base tout en laissant de la place aux interprétations individuelles dans la mesure des instructions données. Le but suprême est toujours d'agir pour le bien du jeu.

Tâches principales

- L'arbitre a la responsabilité du match et le contrôle sur les officiels et les joueurs.
- Il prononce les pénalités correspondantes en cas de violation des règles de jeu.
- Il décide si le but est valable ou pas.
- En cas de désaccord il lui incombe de prendre la décision finale.

Tâches secondaires

- Passes avec les mains
- Puck touché avec une crosse haute
- Contrôle des visières et des jugulaires
- Surveiller les changements de joueurs (gardien, trop de joueurs sur la glace etc.)
- Mesurer les équipements
- Contrôle du temps de jeu
- Contrôle la feuille de match après la fin de la partie

Préparation de match

Une bonne préparation de match est la clef du succès. En LN une préparation professionnelle du match est un MUST. Chaque officiel de jeu doit être préparé mentalement et physiquement pour répondre de façon optimale aux exigences élevées. Ceci implique une préparation minutieuse et une attitude conséquente de chacun. Il s'agit notamment de:

- Planifier ses repas et son repos (responsabilité individuelle)
- Contrôler son équipement et faire la valise
- Anticiper les problèmes routiers (surcharge de trafic due aux fêtes, travaux, etc.)
- Contrôler la météo (neige, verglas, etc.)
- Planifier un lieu de rendez-vous pour un encas avec les autres arbitres
- Pre Game Meeting
- Ponctualité = respect
- Organiser le voyage en groupe avec les collègues
- Planifier un lieu de rendez-vous avant le stade (arriver ensemble)

Une réunion avant le match est une manière parfaite pour le trio ou le quatuor arbitral afin de préparer le match. Elle permet d'échanger ses expériences sur les équipes qui seront sur la glace et aussi de se synchroniser en cas de problèmes.

Cette réunion doit se tenir dans un lieu hors de l'enceinte de la patinoire et avant l'arrivée au stade.

Avant le match

- Echauffement en groupe ou individuel (esprit d'équipe); football, stretching, etc.
- "Briefing" – A quoi s'attendre, précédents? Échanges d'expériences
- L'arbitre doit donner au LM les instructions nécessaires pour un soutien lors de situations spéciales comme:
 - Couvrir la zone quand l'arbitre est loin derrière
 - Couvrir les actions qui se passent dans le dos de l'arbitre
 - En cas de buts litigieux les LM doivent dire ce qu'ils ont vus.
 - Communication pour : passe avec la main, crosse haute, puck hors de la surface de jeu
 - Que faire en cas d'altercation
 - etc
- Petit jeu de question de règles
- Contrôle de la feuille de match (nombre de joueurs, C+A)
- Phase de concentration (individuelle)
- Encouragement et départ pour la glace

Lors du début du match ou du tiers

L'arbitre et les LM doivent entrer en premiers sur la glace (Head en tête).
N'oublie pas, la première impression compte.

Pendant le match

- L'arbitre fait l'engagement lors de chaque début de tiers et après chaque but.
- Il arrête le jeu selon le règlement, inflige les pénalités si nécessaire.
- Il décide de la validité des buts (au besoin avec l'aide des LM ou de la vidéo) et transmet aux officiels les buteurs et passeurs.

A la fin du tiers

- Il a le contrôle sur tous les joueurs. (jusqu'à ce qu'ils aient quittés la glace)
- Il contrôle que l'équipe receveuse quitte la glace en premier (*LN voir règlement spécial*)
- Tous les arbitres quittent ensemble la surface de glace et cela après les joueurs.

A la fin du match

- Il a le contrôle sur tous les joueurs. (jusqu'à ce qu'ils aient quittés la glace)
- L'équipe locale quitte la glace en premier (LN voir règlement spécial, en play-off le perdant peut quitter la glace en premier)

Signalement des pénalités

Principe: Tu obtiens le respect pour de bonnes décisions, uniquement si tu désignes correctement les pénalités que tu infliges. Si un joueur commet une faute contre un adversaire sans puck tu infliges la pénalité qui semble la plus évidente pour tous. Par exemple, l'accrochage évident d'un adversaire sans puck, doit être sanctionné pour « accrochage » et non pas pour „obstruction“. Si tu désignes la pénalité « correctement » elle sera plus compréhensible ce qui agira sur le comportement ultérieur des joueurs et entraîneurs ainsi que sur la qualité du jeu.

Signalement des pénalités

- Siffler l'arrêt du jeu et s'arrêter avec le bras tendu vers le haut
- Ce moment d'arrêt a pour but d'attirer l'attention des coachs, joueurs et fans sur l'arbitre
- L'arbitre doit pointer le joueur fautif avec la main et le bras tendus dans sa direction et chercher le contact visuel avec lui.
- Faire ensuite le geste de la pénalité décernée sans précipitation ni agressivité
- Si le joueur fautif se trouve dans un rayon de trois mètres il n'est pas recommandé de le pointer de la main afin d'éviter toute source de provocation. Dans ce cas un contact visuel ou vocal est approprié.
- S'assurer que les LM identifient le joueur fautif.

- L'arbitre annonce la pénalité oralement au joueur à l'aide de son numéro et le garde sous contrôle visuel de façon à s'assurer qu'aucun autre incident ou geste de revanche ne survienne
- Selon la situation l'arbitre pourra utiliser des trajectoires différentes pour se rendre au banc des officiels afin d'annoncer la pénalité. Il est recommandé de patiner en arrière pour garder le contact visuel avec l'ensemble des joueurs.
- Il est conseillé à l'arbitre de s'arrêter complètement devant la table des officiels (5-10m)
- Selon les circonstances l'arbitre peut choisir de ne pas s'arrêter longtemps voir pas du tout
- Désigner l'équipe fautive en pointant le coté du banc correspondant
- Signaler la pénalité par le geste approprié
- Au besoin communiquer le numéro du joueur
- Afin d'éviter la confrontation avec le joueur fautif l'arbitre peut, à sa discrétion:
 - Annoncer la pénalité et quitter avant l'arrivée du joueur
 - Laisser passer le joueur devant lui.

Points importants :

- Eviter la confrontation avec le joueur pénalisé
- Ne pas tolérer de joueur dans le demi-cercle des arbitres
- Essayer de demeurer calme et poser tout en évitant les gestes brusque ou paroles agressives
- La procédure reste identique lors de pénalité données aux deux équipes lors du même arrêt du jeu.
- Si plusieurs pénalités sont infligées en même temps il est alors recommandé de parler aux officiels pour éviter la multiplication des gestes.

- Désigner clairement le joueur pénalisé
- Le signal envers le joueur fautif doit être clair et sans agressivité
- Désigner le joueur. Ne pas le pointer trop longtemps, cela peut être intimidant et/ou enlever de la crédibilité à l'arbitre
- Lors du report d'une pénalité, s'exécuter assez rapidement à moins que la situation soit compliquée
- Quand l'arbitre annonce la pénalité aux officiels il doit désigner clairement l'équipe fautive afin d'informer l'officiel du banc de pénalité d'ouvrir la porte correspondante
- Lorsque plusieurs pénalités sont distribuées, l'arbitre annonce les pénalités aux officiels et ensuite les communique au capitaine.
- Attendre que les pénalités soient inscrites correctement au tableau de marquage avant de reprendre le jeu
- Si un joueur est blessé attendre près de ce dernier afin de vérifier son état avant de donner la pénalité

Changement de joueurs

Pendant les arrêts du jeu (Line Change Procédure)

Règles de base: Appliquer la règle des 5 secondes permet de laisser l'avantage à l'équipe recevante et de conserver une fluidité dans le jeu. Empêcher dès le début de manière stricte les retards inutiles

- Se mettre d'abord en position.
- Se diriger en fond de zone dans un espace libre permettant une vision dégagée sur les bancs des joueurs. Chercher le contact visuel avec les coaches.
- Lever le bras la paume de la main en direction du banc des joueurs et pas en direction du public.
- Être sûr que l'équipe à domicile a le dernier changement. Pour garantir cela il faut attendre que l'équipe visiteuse termine le sien.
- Lors du changement tous les joueurs doivent venir ensemble sur la glace et pas l'un après l'autre.
- Empêcher rapidement et tôt dans le match les tentatives de retarder le jeu de la part de l'équipe visiteuse.
- Communiquer, si nécessaire, verbalement avec les deux bancs de joueurs.
- Lorsqu'une ou les deux équipes ne veulent délibérément pas changer, la procédure peut être écourtée.
- Empêcher tout retard inutile!

Pendant le match

- De manière générale ce sont les LM qui interrompent le jeu lors de surnombre. L'arbitre doit les soutenir dans leur décision

Altercations

Règles de base: Seule une équipe soudée est forte. Sur la glace il n'y a pas d'angle mort. Toute la surface de jeu doit être couverte, 6 à 8 yeux voient mieux que deux. Agir tôt afin de désamorcer les éventuels conflits entre joueurs.

Lors d'altercations les joueurs se cherchent, les émotions montent et peuvent rapidement devenir confuses. Les arbitres qui connaissent ces problèmes et savent comment agir ont moins de problèmes pour les résoudre.

- Choisi ta position de manière à avoir une vision globale des joueurs et des bancs de joueurs.
- Evite d'être coincé au milieu des joueurs; reste en dehors mais pas trop éloigné faute de quoi personne ne t'entendra.
- Donne le plus vite possible des instructions verbales aux LM afin qu'ils sachent comment agir avec les joueurs pénalisés, resp quelles pénalités tu infliges (chercher un remplaçant, pas les faux joueurs sur le banc des pénalités, etc.)
- Pendant que les LM accompagnent les joueurs pénalisés l'arbitre doit garder contact avec le reste des joueurs. Si tous les arbitres regardent dans la même direction les joueurs ne sont plus sous contrôle. Au besoin patiner en arrière.
- S'assurer que tout est calme avant d'aller donner les pénalités.
- Essayer de différencier lors de bagarre quel joueur est l'instigateur. Pénaliser autant que nécessaire et pas autant que possible
- S'assurer que les officiels ont bien compris les pénalités avant de communiquer avec les capitaines. Au besoin leurs expliquer le déroulement (Exemple : A13 2'+2', B7 2', la pénalité de A13 est affiche sur le tableau). Indiquer au LM et ev. au chronométreur des pénalités si un substitut doit prendre place sur le banc. De cette manière on épargne du temps et des émotions. Plus vite que le jeu reprenne, mieux c'est.
- La discussion avec les capitaines doit être courte, claire et précise.
- Lorsque les altercations se multiples avertir les entraîneurs que des pénalités plus sévères seront sifflées à la prochaine bagarre et ne pas hésiter à l'appliquer. (une part de responsabilité est ainsi donnée aussi aux entraîneurs).

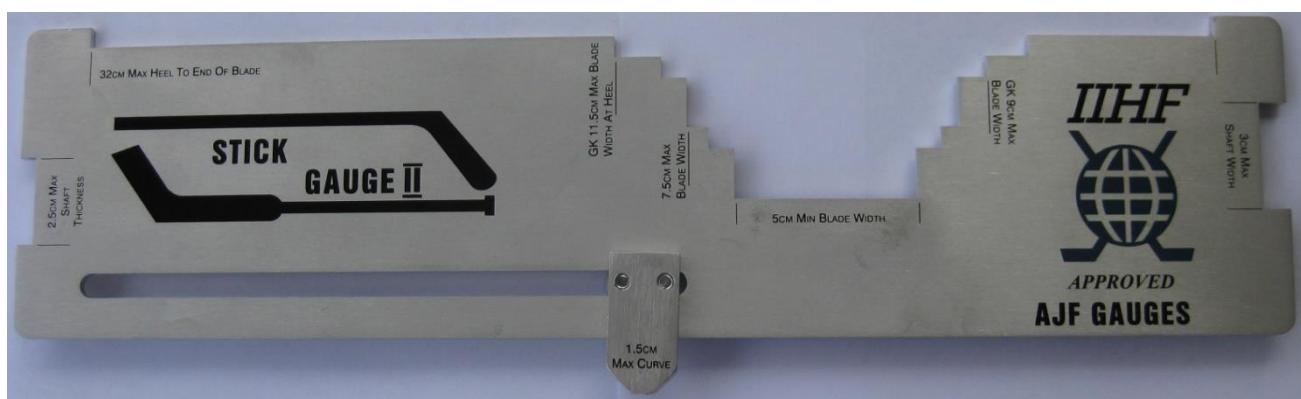
Mesures de pièces d'équipements

Pièces d'équipements

- La mesure s'effectue immédiatement après la demande d'un „C” ou d'un „A” et doit se faire dans le cercle des arbitres. (Exception: équipement de gardien).
- Le „C” communique exactement quelle partie de l'équipement doit être mesurée.
- Il ne peut être procédé qu'à une seule mesure par interruption de jeu.
- Pendant la mesure tous les joueurs se rendent sur leur banc. Chaque équipe peut envoyer un joueur proche du cercle des arbitres (env. 10-15 m) pour attendre la décision des arbitres.
- Un LM aide l'arbitre pour la mesure, l'autre surveille les joueurs.
- Une pièce d'équipement peut être spontanément mesurée par l'arbitre sans intervention d'une équipe, si cette pièce est considérée comme dangereuse.

Mesure de canne

- Lors d'une demande de mesure de canne, l'arbitre doit d'abord « assurer » la canne, puis le capitaine doit lui communiquer quelle partie exactement doit être mesurée.
- La courbure est mesurée perpendiculairement en n'importe quel point d'une droite joignant le talon de la canne à l'extrémité de la palette.
- En LNA, chaque mesure de canne (incl. la courbure) doit être effectuée avec un outil de mesure officiel.



- Dans les autres ligues, la courbure de la palette peut s'effectuer avec une ficelle et un mètre. (voir l'image ci-dessous).



- Dans le cas où une canne ne peut pas être mesurée, elle doit être éloignée.

Tir de pénalité / Tirs aux buts

Tir de pénalité

- L'arbitre annonce le joueur fautif et l'infraction au marqueur officiel.
- L'arbitre informe le tireur du déroulement correct du penalty.
- L'arbitre informe le gardien du déroulement correct du penalty.
- L'arbitre se tient éloigné d'env. 3 à 4 mètres du but, du côté « forehand » du tireur, de manière à avoir une vue optimale sur le tir.
- Le joueur victime de la faute doit tirer le penalty. S'il est blessé, c'est à un coéquipier présent sur la glace au moment de l'interruption de jeu de s'en charger.

Tirs aux buts (PSS)

- Une mesure de canne est également possible durant les PSS.
- Durant les PSS, tous les joueurs restent sur le banc des joueurs ou des pénalités. Aucun joueur n'est autorisé à se rendre aux vestiaires, sauf s'il est blessé.

Time-Out

L'arbitre doit indiquer clairement et sans confusion possible quelle équipe a demandé le temps-mort.

Systeme à 3

- Les 3 arbitres se tiennent dans le cercle des arbitres et observent les joueurs.

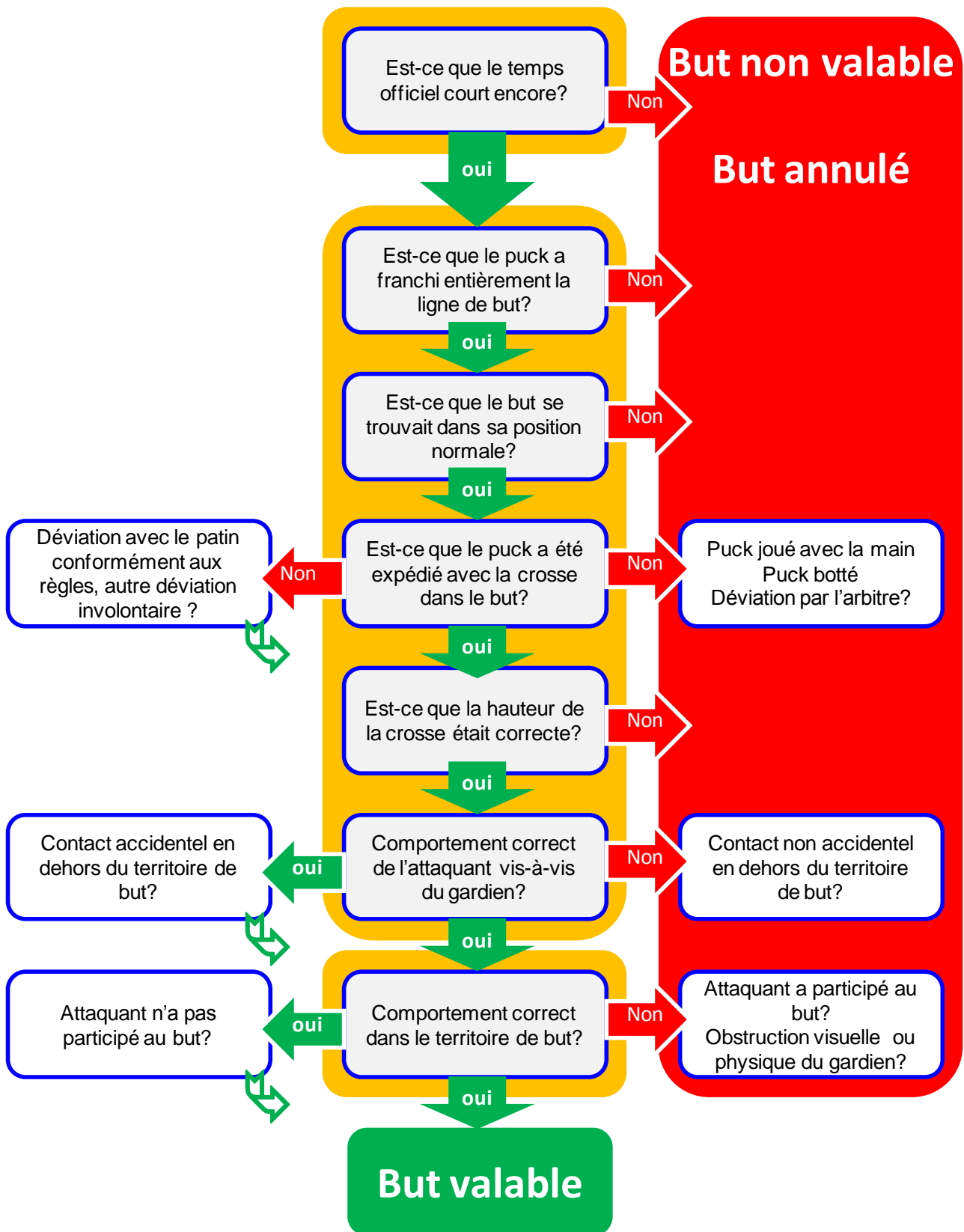
Systeme à 4

- Un LM se tient entre les bancs des équipes. Les 2 heads et le 2^{ème} LM restent dans le cercle des arbitres. Les 4 surveillent les joueurs. Si une communication entre les 2 LM est nécessaire, ils se tiennent les 2 entre les bancs des joueurs. Lorsque la discussion est terminée, un LM revient au cercle des arbitres pour informer les heads.

Buts et assistantes

- L'annonce des buteurs et aides est de la responsabilité des officiels présents sur la glace. Le but est d'attribuer correctement les points aux joueurs qui le méritent.
Le déroulement suivant est à considérer:
 - Parle avec tes collègues sur la glace du buteur et des aides.
 - Annonce au marqueur officiel le buteur et les aides (s'ils sont connus)
 - Lorsque le but a clairement été marqué sans assistance, ou lorsqu'il n'y a qu'un assist, il faut le communiquer au marqueur officiel.
 - Lors d'un but contre son camp, il n'y a pas d'assist.
 - Les équipes informent à la fin de chaque tiers les arbitres des éventuelles modifications ; celles-ci sont à faire immédiatement et par écrit. De cette manière, le marqueur officiel a suffisamment de temps pour faire les modifications sur la feuille de match.
 - La décision finale appartient à/aux arbitre(s).
 - Lorsque le rapport de jeu est signé, plus aucune modification n'est possible.
 - N'oublie pas le contrôle des joueurs, également après un but. La situation doit toujours rester sous contrôle.
 - Sur une situation de but litigieuse, l'arbitre doit faire un signe clair, indiquant qu'il va aller voir la situation à la vidéo. Le HD transmet son opinion aux LM. Ensuite, l'arbitre annonce aux 2 capitaines quelle décision sera valable dans le cas où la vidéo ne permettrait pas de dire avec certitude si le but est valable ou pas.
 - Au système à 4 les 2 HD vont visionner les images. R1 communique ensuite la décision.

Preuve par vidéo - Check-list



Joueurs blessés

- Le médecin peut venir de lui-même sur la glace.
- L'arbitre doit toujours demander brièvement à ses 2 LM ce qu'il s'est passé.
- Lorsqu'une pénalité est prononcée et que la victime est blessée, le HD doit d'abord contrôler le joueur blessé avant de communiquer sa décision.
- Ne pas interrompre le jeu tout de suite (aussi LM)
- S'il y a la possibilité qu'un joueur ou gardien de but soit blessé durant le jeu, le HD ainsi que les LM doivent se tenir prêt à faire face à toute éventuelle interruption de jeu.
- Lorsqu'il apparaît clairement que la blessure est grave, et qu'aucune chance de but n'existe, l'arbitre doit tout de suite interrompre le jeu.
- Joueur gravement blessé et pas de chance de but – interruption immédiate.
- Le jeu ne doit pas être automatiquement interrompu lorsqu'un tir atteint le gardien dans la partie supérieure du corps.
- Interruption seulement dans le cas où le gardien est visiblement blessé – Tir à la tête ou au cou.
- Lorsque le HD se rend au banc des joueurs pour prendre connaissance de l'état du joueur blessé (pour décider d'une pénalité mineure, majeure ou de match), il doit parler de la blessure avec le médecin, et pas avec l'entraîneur.
- Les LM sont également autorisés à interrompre le jeu à cause d'un joueur blessé. Lors d'une chance de but évidente, ils doivent laisser l'action aller à son terme avant d'interrompre le jeu.
- Lorsque le jeu a été interrompu à cause de lui, un joueur blessé a l'obligation de se faire remplacer. S'il refuse de le faire, il reçoit une pénalité selon la règle 554(e).
- Lorsque le jeu est interrompu à cause de la blessure d'un gardien et que les soins qui lui sont apportés sont de courte durée, le gardien n'a pas l'obligation de se faire remplacer. Si par la suite sa blessure occasionne d'autres arrêts du jeu, alors dans ce cas il faut le remplacer.
- Un gardien ne peut pas se rendre à son banc durant une pause provoquée par une blessure, sauf si le HD l'y autorise (par ex. intervention prolongée du médecin sur la glace). Mais le gardien ne doit pas causer de retard supplémentaire.
- Si un joueur pénalisé est blessé et ne peut pas se rendre sur le banc des pénalités, il doit y être remplacé par un coéquipier. Si le joueur blessé est soigné avant la fin de sa pénalité, il doit reprendre place sur le banc des pénalités dès que possible et purger le reste de sa pénalité.
- Un gardien blessé qui se rend à son banc doit toujours être remplacé.
- Un joueur qui remplace un gardien de but blessé, a 10 minutes pour s'équiper. Dans le cas où il s'est rechangé plus rapidement, il a le droit d'utiliser le temps restant pour s'échauffer. Dans ce cas, le gardien blessé ne peut plus revenir en jeu.
- Un joueur qui a du sang sur son maillot, doit changer de maillot, et le capitaine doit annoncer le nouveau numéro à l'arbitre. De même, les taches de sang sur la glace doivent être nettoyées.

Communication

Principe:

La communication les uns envers les autres est un point essentiel dans la vie. Dans les sports d'équipe et le hockey sur glace plus précisément elle prend une place particulière.

Nous communiquons tout le temps – même lorsque nous ne le voulons pas.

La communication est également non verbale.

Avec tes mains, ton sifflet et ton corps (langage corporel) tu transmets beaucoup d'informations aux joueurs, entraîneurs et également aux spectateurs.

Dans l'idéale, la communication devrait être déterminée, sans équivoques et claire. Personne n'est intéressé à ce que le jeu soit inutilement rallongé à cause de discussions.

Le principe : aussi peu que possible, mais autant que nécessaire. Mais dans chaque cas elle doit être prise en compte.

Danger: Sois toujours conscient que les participants (joueurs, entraîneurs,...) utilisent la communication pour te déstabiliser, et ainsi exercer une pression sur toi dans le but d'influencer tes décisions.

Les points suivants doivent te servir comme moyens d'aide à la communication:

- Communication courte et claire
- Contrôle la communication. Tu es le « meneur » de la communication, donne tôt les règles de celle-ci.
- Lorsqu'un capitaine vient du banc des joueurs pour réclamer, il faut le renvoyer et avertir son équipe / son entraîneur. (ne pas menacer !). En cas de récidive, il faut appliquer les règles appropriées.
- Recherche si nécessaire le contact direct avec l'entraîneur. Dirige la communication calmement et sans équivoques. Reste calme et objectif, et ne menace pas.
- Dans le cas d'une discussion avec un entraîneur, va immédiatement après celle-ci informer l'entraîneur adverse de son contenu.
- Parle toujours clairement et calmement ; il convient également de vérifier que l'information ait bien été comprise. Un hochement de tête de ton interlocuteur provoque parfois des miracles.

Rédaction de rapports

Principe:

Un rapport est un document que le juge unique ou un autre organe de la ligue a besoin pour l'examen d'un cas. Ce rapport doit être rédigé de manière claire, exacte et objective. Il ne doit contenir que des faits contrôlables et/ou démontrables. Les événements doivent être expliqués à l'aide de phrases courtes et simples. N'écris pas un roman, et relate seulement les faits !

Ci-dessous, quelques points de base à considérer:

- Prends le temps nécessaire pour rédiger un rapport exact. (respecte les délais!)
- Ecris clairement et lisiblement, si possible à l'ordinateur.
- N'écris que ce que tu as vu (Faits).
- Les suppositions, ainsi que ce qui n'est pas certain doit être laissé de côté.
- Décris l'incident en détails (**Que** s'est-il passé ? – violation des règles, **Où** est-ce arrivé ? **Quand** est-il arrivé ? - temps, **Qui** était impliqué ou a quelque chose à voir avec les faits ? – joueur(s), officiel(s) d'équipe, officiel(s) hors glace, organisateurs **Comment** est-ce arrivé ? **Avec quoi** est-ce arrivé ? **Pourquoi** est-ce arrivé ? – déroulement de l'incident)
- Utilise des textes tirés du règlement.
- Dans ton rapport, ne retiens que les blessures visibles (Attention: nous n'avons pas de formation médicale)
- Précise si le joueur a pu continuer de jouer ou pas.
- Décris les éventuels incidents qui ont eu lieu après l'événement et qui ont un rapport avec celui-ci.
- Dans le cas où le/les arbitre(s) n'aurai(en)t pas vu l'incident, ce seraient les LM dans le cas où ils auraient vu l'action qui devraient rédiger le rapport.
- Avant d'envoyer le rapport, examine encore une fois attentivement son contenu.
- C'est un avantage de faire lire ton rapport à un collègue avant de l'envoyer.
- Envoie le rapport selon les directives.
- Envoie une copie du rapport à tes collègues avec qui tu as sifflé le match, de manière à ce qu'ils soient informés en cas d'éventuelles questions.

Important

Ne discute avec personne des sanctions ou conséquences possibles de l'infraction.

Positions

Les bases:

Le hockey est un sport rapide et dynamique. Prendre les bonnes décisions durant le jeu dépend beaucoup des positions, de la perspective des arbitres et des deux juges de lignes.

Dès lors, il est essentiel que tu cherches la bonne position durant le jeu, que tu essayes de l'optimiser tout au long du match.

Tu verras qu'il y a des matchs où les positions sont faciles à trouver et durant lesquelles tu ne vas pas rentrer en contact avec les joueurs ou le puck.

Mais il y a aussi des matchs durant lesquels tu te sens au chemin, où tu dois lutter pour trouver les bonnes positions. Durant ces matchs les contacts avec le puck et les joueurs sont plus fréquents mais ils ne doivent pas être « la règle ».

Par moment, la proximité à une situation est très importante (p. ex. près du but lors de situations „chaudes » etc.) de cette manière les joueurs sentiront ta présence et tu pourras aussi leur donner des indications, si nécessaire.

Très souvent la bonne position se trouve à une certaine distance de l'action pour garder la vue d'ensemble (p. ex. contrôle des joueurs en dehors du jeu, contrôle du banc des joueurs, etc.)

Pour l'arbitre principal la position parfaite n'existe pas, il faut toujours chercher la meilleure possible et l'adapter aux différentes situations de jeu.

Ce qui est important, c'est que tu te battes pour la meilleure position tout au long du match. Tu dois travailler dur, patiner, être mobile et lire le jeu pour agir ou réagir en conséquence.

Les positions de l'arbitre principal sont représentées dans l'OPM de l'IIHF.

Link: http://www.iihf.com/fileadmin/user_upload/download/Section 6 - Positioning.June 2009.pdf

Positions en générales

De bonnes positions te permettront de prendre des décisions justes d'une perspective optimale. En plus des bonnes positions il te faut: une entière compréhension du règlement, un bon patinage, une bonne forme physique et être capable de prendre des décisions.

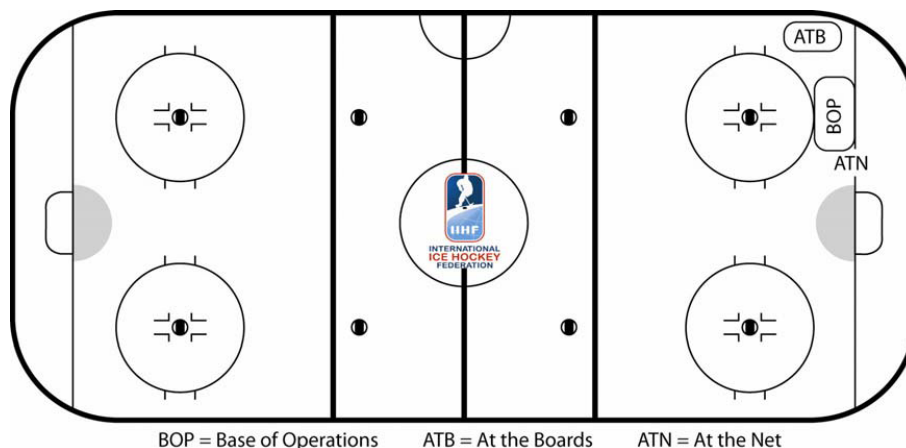
Positions en „Zone de fond"

Une position optimale dans la „zone de fond" au système à 3 et à 4 te permet :

- d'avoir une meilleure vue d'ensemble sur le jeu
- d'avoir une bonne perspective sur la ligne de but et la cage
- de ne pas rester bloqué derrière le jeu lors d'un revirement.
- de ne pas être dans la trajectoire de tirs sur le but ou de palets déviés
- de montrer ta présence aux joueurs et d'être pris au sérieux lors de décisions.

Points importants:

- Sois près de la cage quand c'est important
- Ne sois pas directement dans le jeu
- Ne tourne pas le dos au milieu de la glace et garde tous les joueurs dans ton champ de vision



BOP = Base of Operations ATB = At the Boards ATN = At the Net

Les positions dans la zone de fond se distinguent en trois positions:

- **BOP** (base of operations) = **Position de base**
- **ATB** (at the boards) = **à la bande**
- **ATN** (at the net) = **au but**

La **position de base** est dans la zone entre la ligne de but et le cercle d'engagement de fond de zone mais aussi entre **(ATB) à la bande** et le poteau du but.

Ton objectif doit être de rester dans cette position aussi souvent que possible quand le jeu est en fond de zone.

La position **à la bande (ATB)** se trouve à une distance de 15 cm – 20 cm de la bande et entre la ligne de but et la marque pour l'ailier à l'engagement en zone de défense.

La position **au but (ATN)** est quelque part autour de la cage, là où tu as le meilleur angle de vue sur le puck pour voir si celui-ci a franchi la ligne de but. Idéalement cette position se trouve au coin du territoire de but à 60 cm - 100 cm de la ligne de but. C'est de cette position que tu vois le mieux ce qui se passe dans le territoire de but.

Les système à trois – Head

En tant que Head au système à trois, tu es le principal responsable pour que le match se déroule selon les règles. De plus, dans les cas limites, c'est toi qui a le dernier mot.

Les juges de lignes te soutiennent dans tes décisions. Ensemble vous formez "the on ice team/ l'équipe sur la glace".

Il est important en tant qu'arbitre principal que tu apportes autant d'appui et de soutien que possible aux juges de ligne. C'est ainsi que vous pourrez faire la meilleure performance possible sur la glace.

De solides connaissances sur les positions te permettent de faire ton travail d'arbitre principal de la meilleure façon sans pour autant réduire la marche de manœuvre des juges de ligne inutilement. Cela te permet aussi de ne pas déranger le flux du jeu, de ne pas être au chemin et de prendre les bonnes décisions.

Positions aux engagements

Pour les engagements sur l'un des quatre points de la zone neutre, tu dois te positionner en face, dans la « zone de fond » à environ 1.5 m de la ligne bleue et à 1.5 m – 3 m de la bande.

De cette position tu es rapidement dans le jeu et s'il se cantonne en zone de fond et tu peux prendre **la position de base (BOP)**.

Dans tous les cas tu dois être suffisamment loin de la bande pour ne pas rentrer en contact avec un juge de ligne si le jeu part rapidement d'un côté ou de l'autre.

Pour les engagements dans la zone de fond ton emplacement est la **position de base (BOP)**. De cette position tu peux observer des situations qui se déroulent autour du but en ayant une bonne vision sur la ligne de but. Tu es aussi à l'abri des shoots déviés.

En tant qu'arbitre principal du dois éviter de te retrouver derrière la ligne de but ou dans les coins. Dans ces zones, tu perds la possibilité de sortir du jeu de façon élégante et ton manque de mobilité empêche le flux du jeu et tu déranges les joueurs. Si tu es derrière le but, tu ne vois pas bien le jeu à cause de la cage et tu ne peux pas suivre rapidement les contre-attaques.

Si le centre est renvoyé de l'engagement tu ne dois pas changer ta position. Par contre, tu dois informer l'équipe fautive qu'en cas de récidive une pénalité sera prononcée.

Le juge de ligne doit te laisser suffisamment de temps pour revenir dans la **position de base (BOP)** après avoir averti l'équipe fautive.

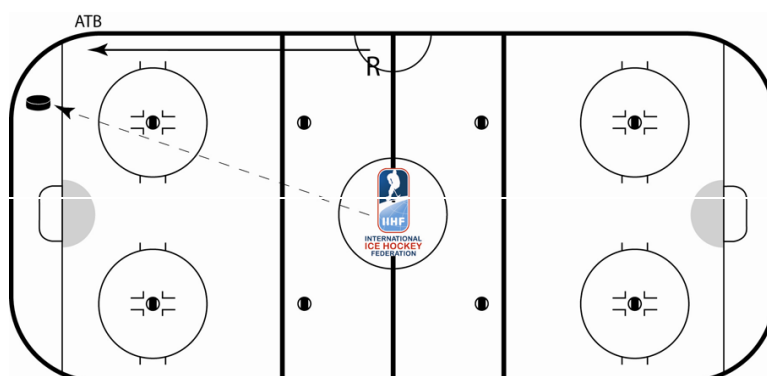
Positions pendant le jeu

A quelques exceptions près, les positions du système à trois sont les mêmes qu'au système à deux.

L'arbitre principale à la plus grande part des responsabilités pour le jeu. Il veille au bon déroulement du jeu et avec les pénalités adéquates il sanctionne les infractions.

En tant qu'arbitre principal tu ne t'occupe pas, en principe, des hors-jeu et des dégagements interdits car c'est travail des juges de ligne. En revanche, si un juge de ligne n'est pas en mesure de prendre la bonne décision tu dois le faire pour lui.

Lorsque tu as engagé au milieu, il est important que tu retournes sur ta piste en patinage arrière aussi rapidement que possible. Depuis là tu auras une meilleure vue d'ensemble sur la surface de jeu et tu n'as pas de joueurs dans ton dos. Une bonne position veut dire que tu as tous les joueurs dans ton champ de vision.



Comment le Head retourne-t-il sur sa piste après un engagement au milieu ? Est-ce qu'il patine simplement en arrière le long de la ligne rouge? Les réponses à ces questions sont dictées par le jeu, il faut voir dans quelle direction va le puck après l'engagement. Est-ce que le puck reste au milieu. Si tel est le cas, il faut répondre oui à la deuxième question. Si le puck se trouve derrière toi, il ne faut pas patiner en arrière le long de la ligne rouge. Si le puck part en direction d'une zone de fond, tu peux patiner en direction du jeu en gardant une certaine distance.

Pour les Heads qui ont de l'expérience, il est également possible de changer de côté en passant derrière le but pour avoir une meilleure position au but et s'adapter au jeu. Cela doit cependant rester une exception et être fait seulement si le jeu l'oblige et si c'est sûr.

Si le jeu se cantonne dans la Zone de fond il faut suivre le jeu comme suit:

- 6 – 8 m derrière le puck, lorsque le jeu se trouve de l'autre côté du but
- 8 – 10 m derrière le puck, lorsque le jeu se trouve du même côté

Ces positions te permettent en tant qu'arbitre principal de garder une bonne vue d'ensemble sur tous les joueurs. En cas de changement de direction du puck ou si le jeu part dans une autre direction tu as suffisamment de place pour ne pas être au chemin. Si le jeu reste en fond de zone, tu peux prendre la **position de base (BOP)** (comme décrit avant).

En tant qu'arbitre principal tu devrais seulement te déplacer dans la zone blanche. La zone foncée est un „**no man's land**“ que les officiels de jeu doivent éviter. Pendant le jeu, il ne faudrait pas utiliser cette zone pour changer de côté.

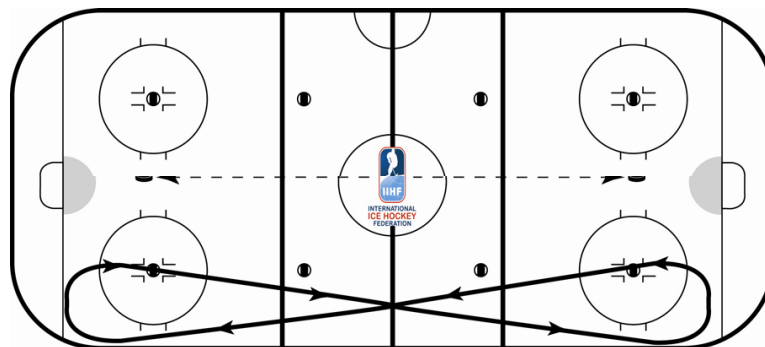


Remarque:

Pour les Head qui ont de l'expérience et quand le jeu le permet, il est possible d'utiliser le „no man's land“ (derrière le but) pour changer de côté.

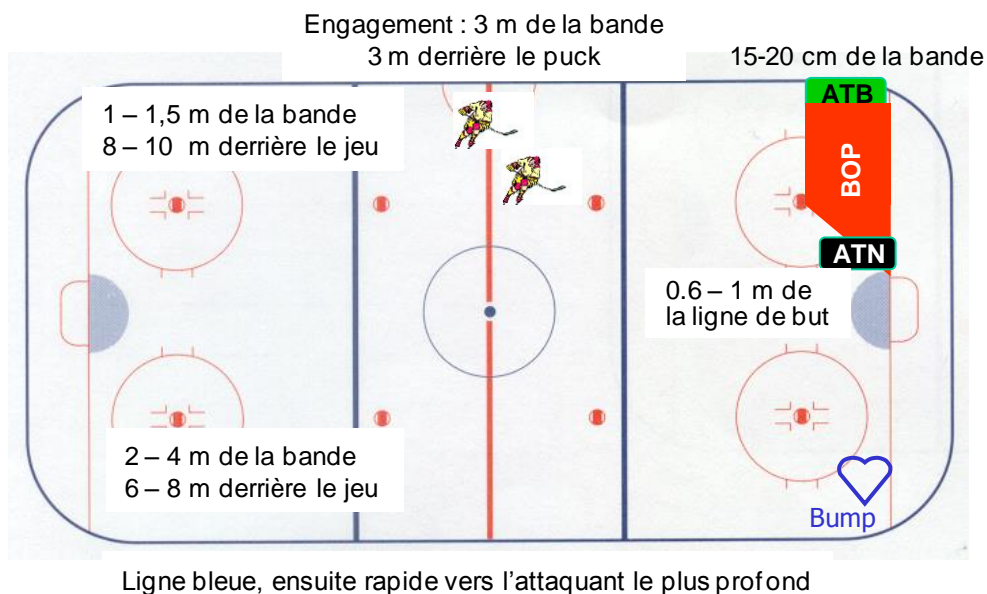
Erreurs fréquentes et astuces:

- Une des difficultés dans le contrôle des joueurs est quand tu suis le jeu et que des joueurs se trouvent encore dans ton dos. Tu dois continuer de suivre le jeu en regardant régulièrement derrière toi et faire confiance au juges de ligne pour qu'ils communiquent avec les joueurs et, en cas de problème, t'informe de ce qui s'est passé.



- Afin de garder de bonnes positions tout au long du match, tu dois t'économiser en réduisant le nombre de départs et d'arrêts. Pour se faire, tu dois faire un „grand huit” avec des virages courts et serrés sur la glace.
- Beaucoup d'altercations surviennent autour du but. C'est pourquoi dès que le jeu est interrompu tu dois te diriger vers le but mais pas à moins de 3m, de façon à garder les joueurs et les deux bancs des joueurs dans ton angle de vue. Ta présence et tes instructions peuvent éviter des altercations. De cette position, tu peux très bien surveiller les éventuelles altercations mais aussi si les joueurs qui quittent les bancs de façon irrégulière.
- L'arbitre ne doit pas sauter pour éviter le puck. Garde les patins sur la glace. Cela te donnera plus d'agilité et une meilleure mobilité pour te déplacer avec tes patins.

Brief aperçu



Voir aussi SECTION 11 - OPM

4 MAN OFFICIATING SYSTEM

La différence entre le système à 3 et le système à 4