



**Referee Committee**

## **Systeme à 2 arbitres**

**Mis à jour le 06.08.2015**

**Ce document remplace tous les précédents**

## Sommaire du manuel du système à 2 arbitres

Bases principales et devoirs .....	3
Engagements .....	5
Offside .....	8
Icing / Hybrid Icing .....	10
Signalement des pénalités .....	13
Changements de joueurs .....	14
Joueurs pénalisés .....	15
Altercations .....	16
Mesures de pièces d'équipement .....	18
Tir de pénalité / Tirs au but décisifs (GWS) .....	19
Time-Out .....	19
Buts et assistances .....	20
Joueur blessé .....	21
Communication .....	22
Rédaction de rapport .....	23
Positions .....	24
Conseils .....	27

## Bases principales et devoirs

### Bases

- IIHF livre de règles
- IIHF OPM chapitre 4
- SIHF, département des arbitres, diverses directives

### But

- Uniformiser la formation des arbitres en système à 2 dans toutes les ligues de la SIHF.
- 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

- Les arbitres ont la responsabilité du match, et le contrôle sur les officiels et les joueurs.
- Ils prononcent les pénalités correspondantes en cas de violation des règles du jeu.
- Ils décident si le but est valable ou pas.
- Contrôle des situations d'Offside (hors-jeu).
- Contrôle des situations d'Icing (dégagement interdit).
- Déroulement des engagements.
- Contrôle des joueurs, comportement dans les altercations.

### Tâches secondaires

- Jouer le puck avec la main / passe avec la main.
- Crosses hautes.
- Puck hors de la surface de jeu.
- Contrôle des visières et des jugulaires.
- Surveiller les changements des joueurs (gardien, trop de joueurs sur la glace, etc...).
- Contrôle du territoire de but et des buts (ancrages, filet, construction, etc...).
- Surveillance en cas de but déplacé, joueur blessé, gardien ayant perdu son masque, etc...
- Mesurer les pièces d'équipement.
- Contrôle du temps de jeu.
- Contrôle du rapport de jeu (feuille de match) après le match.

### Préparation de match

Une bonne préparation de match est la clef du succès. 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 préparer son sac.
- Anticiper les problèmes routiers (surcharge de trafic due aux fêtes, travaux, etc...).
- Se renseigner sur les conditions météo (chutes de neige, verglas, etc...).
- Planifier un lieu de rendez-vous pour un encas avec l'autre arbitre.
- Meeting d'avant match.
- Ponctualité = Respect.
- Organiser le voyage en groupe avec le collègue (si possible).
- Planifier un lieu de rendez-vous avant le stade (arriver ensemble).

Une réunion avant le match est une manière parfaite pour le duo arbitral 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.

### Avant le match

- Echauffement à 2 ou individuel (esprit d'équipe); football, stretching, etc...
- "Briefing" – A quoi s'attendre, précédents? Échanges d'expériences.
- Les arbitres doivent discuter des situations possibles suivantes:
  - En cas de buts litigieux le second arbitre doit dire ce qu'il a vu.
  - 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, C+A, âge des joueurs).
- Phase de concentration (individuelle).
- Encouragement et départ pour la glace.

### Au début du match et des tiers

Les arbitres doivent entrer sur la glace ensemble; n'oublie pas, la première impression compte !

- Contrôle des buts (*chaque arbitre a quelques bouts de ficelle avec lui*).
- Contrôle du nombre correct de joueurs présents par rapport à la feuille de match et nombre de joueurs absents.
- Nombre correct de joueurs sur la glace.
- Est-ce que tous les joueurs portent le protège-cou (U18), le protège-dents (U20) ou la visière (31.12.74).

### Pendant le match

- Tous les engagements selon le règlement et les directives.
- Interruptions du jeu selon le règlement; infliger les pénalités si nécessaire.
- Décisions de la validité des buts (au besoin après une discussion avec le collègue dans le cercle des arbitres) et communication des décisions au marqueur officiel.

### A la fin des tiers

- Contrôle des joueurs (jusqu'à ce qu'ils aient tous quittés la glace).
- L'équipe à domicile quitte la glace en premier.
- Les arbitres quittent la glace ensemble après les joueurs.
- Contrôle des buts (afin de préparer les tiers suivants).

### A la fin du match

- Contrôle des joueurs (jusqu'à ce qu'ils aient tous quittés la glace).
- L'équipe à domicile quitte la glace en premier  
(Play-Offs: le perdant peut quitter la glace en premier)

## Engagements

**Principe:** Clairement définir le lieu d'engagement. Le but est de réaliser un engagement conforme aux règles, fluide et permettant aux 2 équipes d'avoir la même chance de récupérer le puck.

### Engagements en fond de zone (EFZ)

- A l'arrêt de jeu, l'arbitre qui a sifflé doit indiquer le point d'engagement (marquer).
- R1 vient sur le point d'engagement et communique avec les joueurs. Tiens compte des joueurs derrière ton dos avant le coup de sifflet. R1 doit également s'assurer qu'il y ait le nombre correct de joueurs sur la glace.
- R1 à l'engagement siffle dès que R2 baisse le bras.
  - Position correcte en dehors du cercle d'engagement (**équipe à l'attaque en premier**) : derrière les "Hash-Marks". R1 communique avec les centres. Le centre **à la défense** doit prendre en premier sa place et se mettre en position.  
Position correcte du centre:  
Debout, les patins dans les "L", la crosse doit être posée sur la glace. Lorsque le centre **à la défense** se trouve en position, le centre **à l'attaque** doit se mettre en position sans tarder.
- Quand les situations suivantes se produisent, le centre de l'équipe fautive doit être renvoyé:
  - Toucher son adversaire (crosse incluse). Retards inutiles (position des patins, crosse sur la glace). Joueurs entrants dans le cercle d'engagement. "Conseils" des joueurs à l'arbitre 1. Quand les 2 centres sont prêts à l'engagement et **qu'un des deux bouge ou qu'un joueur entre dans le cercle.**
  - **Si un joueur à l'extérieur des cercles bouge autour, le centre ne doit pas être renvoyé, le joueur fautif doit être averti et/ou pénalisé en cas de récidive (règle 137iii).**
  - Si un joueur arrive en retard en position d'engagement à cause d'un changement de joueur lent, le centre n'est pas renvoyé. C'est le devoir de R2 d'intervenir auprès de l'équipe fautive (informer / avertir / pénaliser).
  - Si possible, ne renvoyer que le centre coupable, et non les 2 centres en même temps.
  - Si un joueur à l'engagement se tourne et joue le puck avec le patin sans avoir essayé de le jouer avec la crosse et empêche ainsi son adversaire de jouer le puck, l'engagement doit être répéter. En cas d'avantage pour l'équipe non fautive, laisser jouer.
- Position de R2 à la ligne bleue: R2 doit être en position "ready". Contact visuel.
- R2 à la ligne bleue observe les joueurs et leurs positions. Si un joueur pénètre trop tôt dans le cercle, il doit siffler et indiquer par un geste à R1 de changer de centre.
- R1 à l'engagement lance le puck à plat au centre du point d'engagement (le puck ne doit pas rebondir).
- Sitôt le puck lancé, R1 observe la situation, s'arrête env. une seconde, se dirige vers la bande derrière lui en patinant en arrière et sort de la zone de défense. Aucun joueur ou aucune action de jeu ne doit être gêné par R1. Le regard doit toujours être en direction du jeu.
- Deuxième engagement après avoir renvoyé un joueur:
  - Même comportement que lors d'une procédure d'engagement normale, sauf qu'aucun joueur de l'équipe fautive ne peut être renvoyé par l'arbitre. En cas d'infraction, l'équipe fautive se verra infliger une pénalité de banc mineure.
  - Le deuxième engagement doit être effectué par le même arbitre.

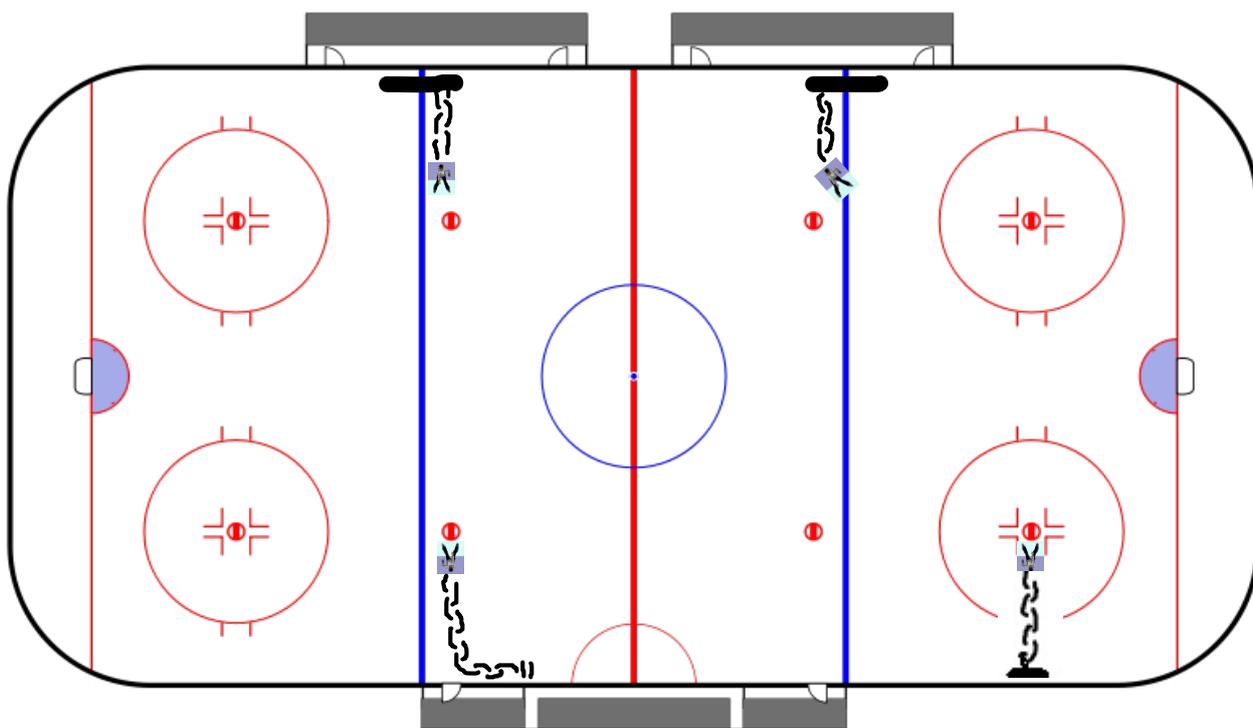
**Important: le deuxième engagement ne doit pas être qualitativement moins bon que le premier !**

### Engagement aux points d'engagement en zone neutre

- Même comportement que dans la procédure d'engagement en zone de défense sauf qu'il n'y a pas de cercle d'engagement; ceci veut dire qu'il n'y a pas de repères marqués dans le dos à l'engagement. Après l'engagement, patiner en arrière en direction des bandes.

### Points importants

- Ne pas engager avant que tous les joueurs qui procèdent à un changement n'aient quitté la glace.
- Lors d'un mauvais engagement de la part d'un arbitre, celui-ci doit arrêter le jeu et procéder à un nouvel engagement. Aucun joueur n'est renvoyé de l'engagement.
- En cas d'engagement sur un des points de la zone neutre, l'arbitre qui se trouve en face est responsable de la ligne bleue.
- Lors d'un deuxième engagement (faute d'un centre), le même arbitre procède au deuxième engagement.
- **Prendre la position à l'engagement et montrer le puck.**
- **L'engagement se compose de 2 actions: engager et partir.**



Posture corporelle à l'engagement:

Principe de base: ligne droite épaules-genoux, hauteur du puck env. 80 cm depuis la glace. Puck visible pour les 2 centres.



## Offside

**Principe:** Travaille pendant le match pour obtenir la meilleure position à la ligne bleue pour que tu puisses prendre les bonnes décisions avec certitude.

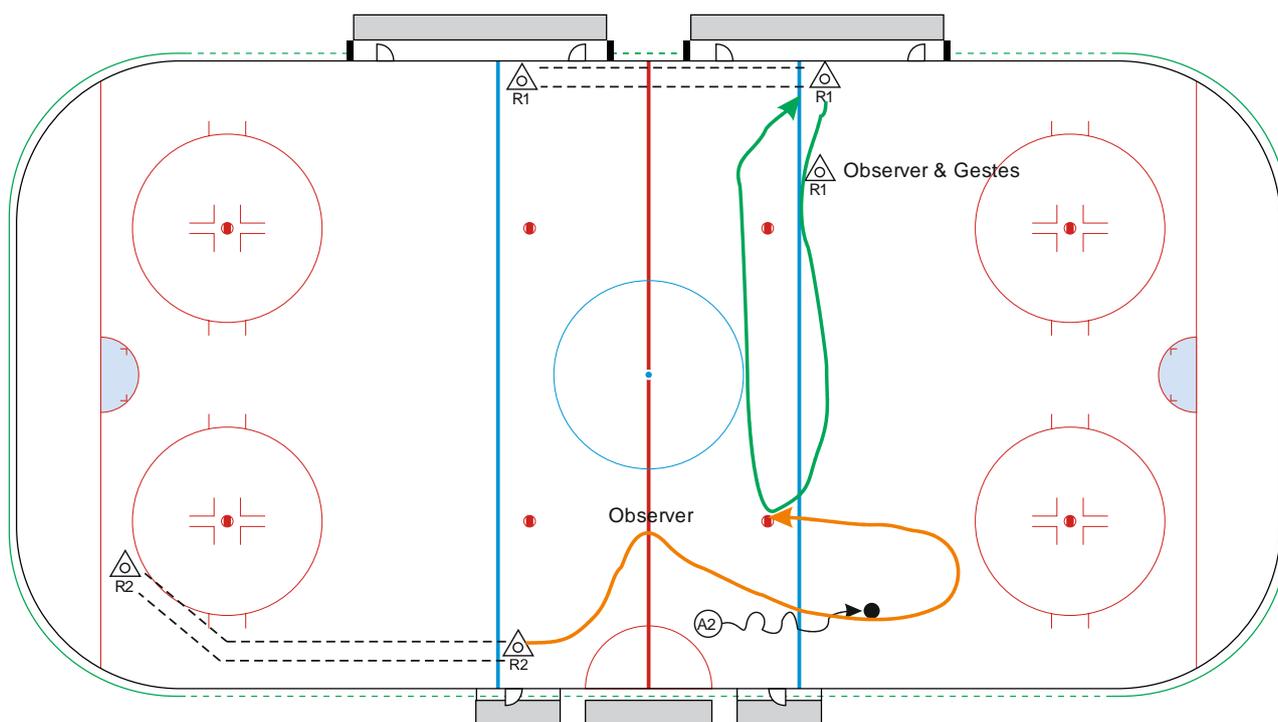
- Lors d'une attaque, R1 à la ligne bleue doit entrer un demi mètre voir un mètre dans la zone d'attaque, sinon sa position est à côté de la ligne bleue en zone neutre.
  - Il doit toujours anticiper une attaque en avance en patinant en arrière (suffisamment de temps pour prendre la décision à la ligne bleue)
  - R1 à la ligne bleue, décide d'un Offside et siffle.
  - Après le coup de sifflet, il patine sur la ligne bleue en direction du milieu en faisant le signe de l'Offside (ne pas lever le bras).
  - S'il y a un contact entre joueurs, il doit d'abord s'occuper des joueurs (contrôle des joueurs). Le signe a une priorité secondaire. Si tout est calme, il prend position sur le point d'engagement.
  - R2 (près de la ligne rouge) contrôle également les joueurs après l'arrêt de jeu.
  - Lorsque la situation avec les joueurs est réglée, R2 va chercher le puck et patine vers son collègue qui se trouve sur le point d'engagement.
- R1 (qui a sifflé l'Offside), dès qu'il a quitté le point d'engagement, se positionne de manière optimale pour le changement de joueurs; dès que la procédure est terminée, il prend position en face du point d'engagement.

### Jeu en fond de zone

- Cherche une position optimale à l'intérieur ou à l'extérieur de la zone.

### Point important

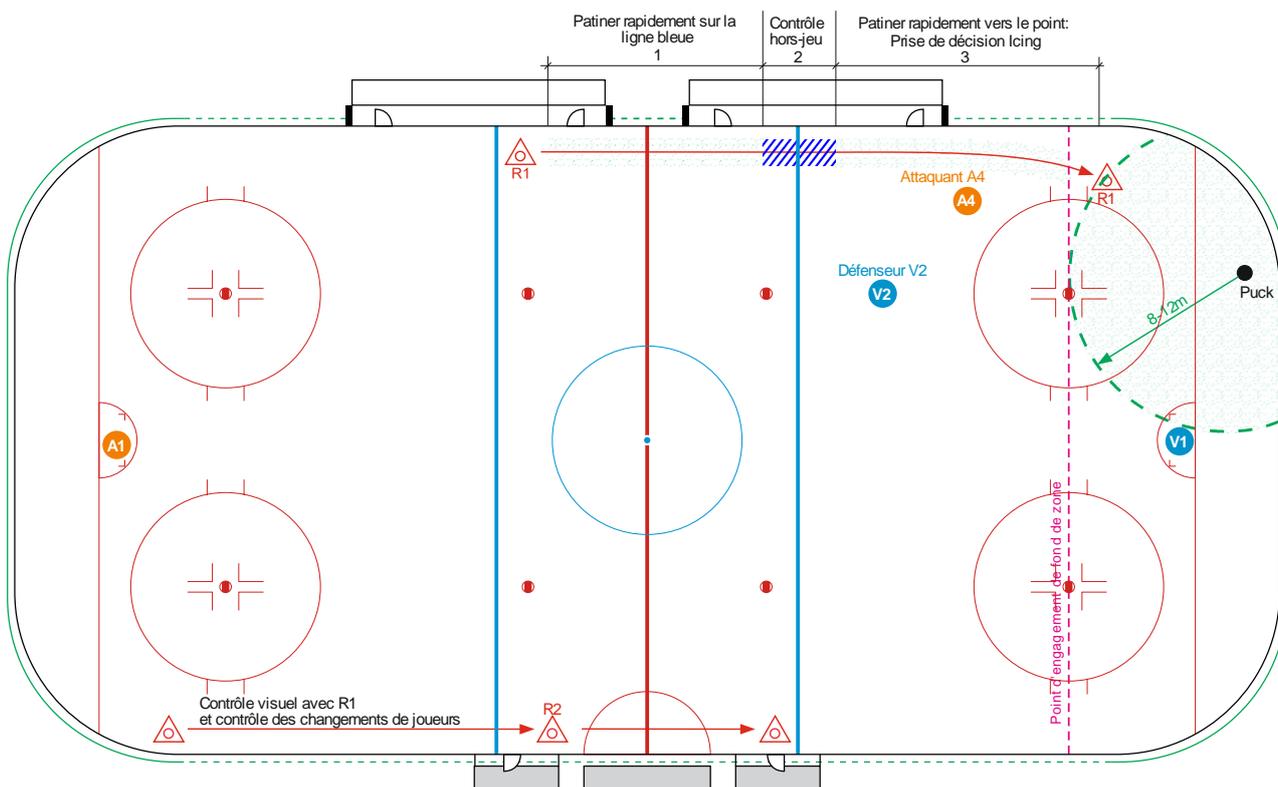
- Faire le geste d'annulation aussi peu que possible.
- Attention aux situations d'Icing ou de crosse-haute.



## Icing / Hybrid Icing

**Principe:** Travaille avec ton partenaire de manière à prendre des décisions claires et compréhensibles. Discutez des situations aux pauses, après le match, et avant le prochain match.

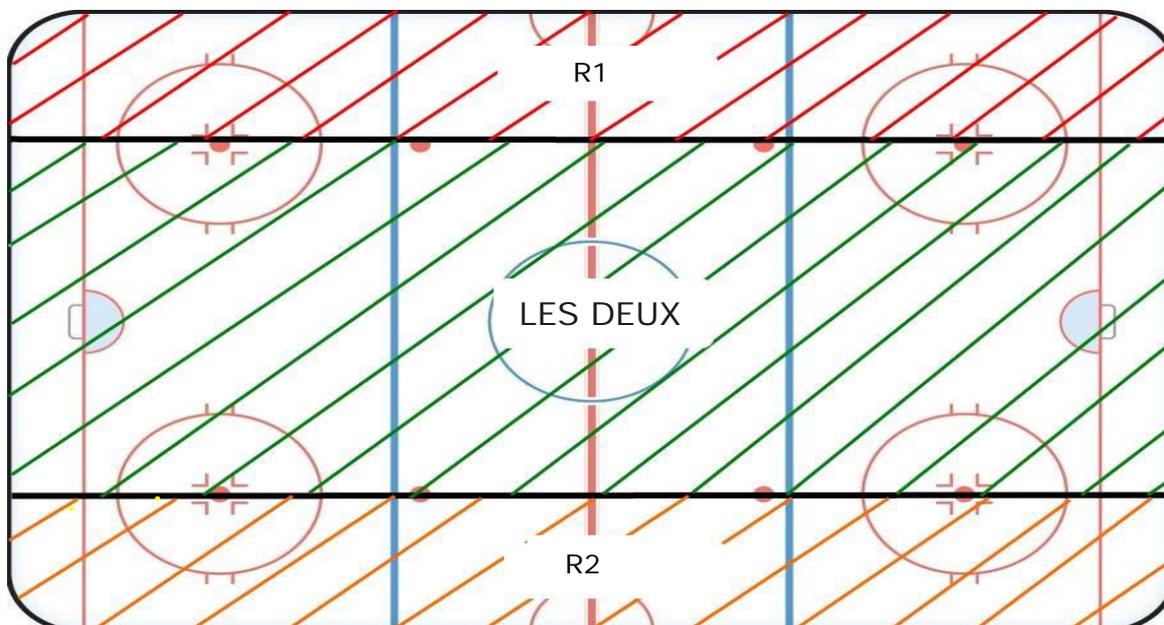
### Progression selon le principe des 3 phases :



- Dès que R2 identifie une potentielle situation d'Icing, il doit quitter immédiatement et rapidement la zone en direction de la ligne bleue. Dès que la "première" ligne bleue est ainsi couverte, R1 peut alors la quitter. Pendant ce temps, R2 annonce l'Icing (bras levé) et le crie verbalement ('Icing'). R2 devrait être si possible à la hauteur du départ du puck pour le juger avant la ligne rouge.
- Dans la phase 1, R1 se déplace rapidement sur la ligne bleue (s'adapte à la situation). Afin de permettre d'avoir le puck, les joueurs (y compris le gardien) et R2 sous contrôle:
  - Contrôle visuel du puck: le départ éventuel du puck peut ainsi être évalué.
  - Joueurs: lorsque les joueurs sont observés, la situation peut être clarifiée relativement tôt concernant la poursuite du puck.
  - Gardien: Observez également s'il a l'intention de jouer le puck, quittant son territoire, le dégagement interdit peut être alors annulé.
- Dans la phase 2, R1 se trouve sur la ligne bleue afin d'évaluer une éventuelle situation de hors-jeu. R2 patine rapidement en direction de la ligne couverte par R1 afin de la couvrir à son tour.
- Dans la phase 2, R1 doit estimer s'il y a Icing ou pas. Les points suivants doivent être pris en compte (voir aussi dans le règlement) :
  - Est-ce que le puck a franchi la ligne de but?

- Quel joueur peut jouer le puck en premier?  
*Joueur attaquant peut le jouer en premier = pas d'Icing*  
*Joueur à la défense peut le jouer en premier = (Icing)*
- Où se trouve le gardien, a-t-il quitté son territoire ou non?  
*Gardien quitte son territoire = pas d'Icing*  
*Gardien reste dans son territoire = (Icing).*
- La décision finale ne devrait pas être prise trop tard, au plus tard, lorsque le premier joueur atteint le point d'engagement de fond de zone (le puck se trouvant derrière la ligne de dégagement interdit), resp. avec une distance de sécurité de 8 à 12m entre le joueur et la position actuelle du puck, sous réserve que la décision ne puisse pas être prise plus tôt encore. La position des patins du joueur est déterminante.
- Important: Si les joueurs se trouvent à la même hauteur – la décision sera prise en faveur du joueur à la défense et le dégagement interdit sera sifflé.
- Dans le cas où il n'y a aucune course pour le puck, la décision d'Icing sera prise dès que le joueur à la défense aura passé la ligne bleue de sa zone de défense – après que le puck aura traversé la ligne de dégagement interdit ou alors la décision sera prise dès que le puck aura passé la ligne de dégagement interdit.
- R1 doit suivre le puck et devrait être à peu près à la hauteur du cercle du point d'engagement lorsque le coup de sifflet intervient ou que la décision d'Hybrid Icing (No Icing) est prise. Avant l'éventuel coup de sifflet, R1 doit s'assurer à nouveau brièvement que R2 annonce (toujours) le dégagement interdit.
- R2 se trouve alors à la "seconde" ligne bleue.

**Secteur de responsabilité des arbitres pour juger si un puck est jouable ou non, Pinch ou Bouncing:**



- Les arbitres doivent surveiller leurs zones respectives. Par contre, en fonction de l'angle de vue, cette division n'est pas toujours possible, les deux arbitres doivent se soutenir dans ces situations.

### Après la décision no Icing / Hybrid Icing :

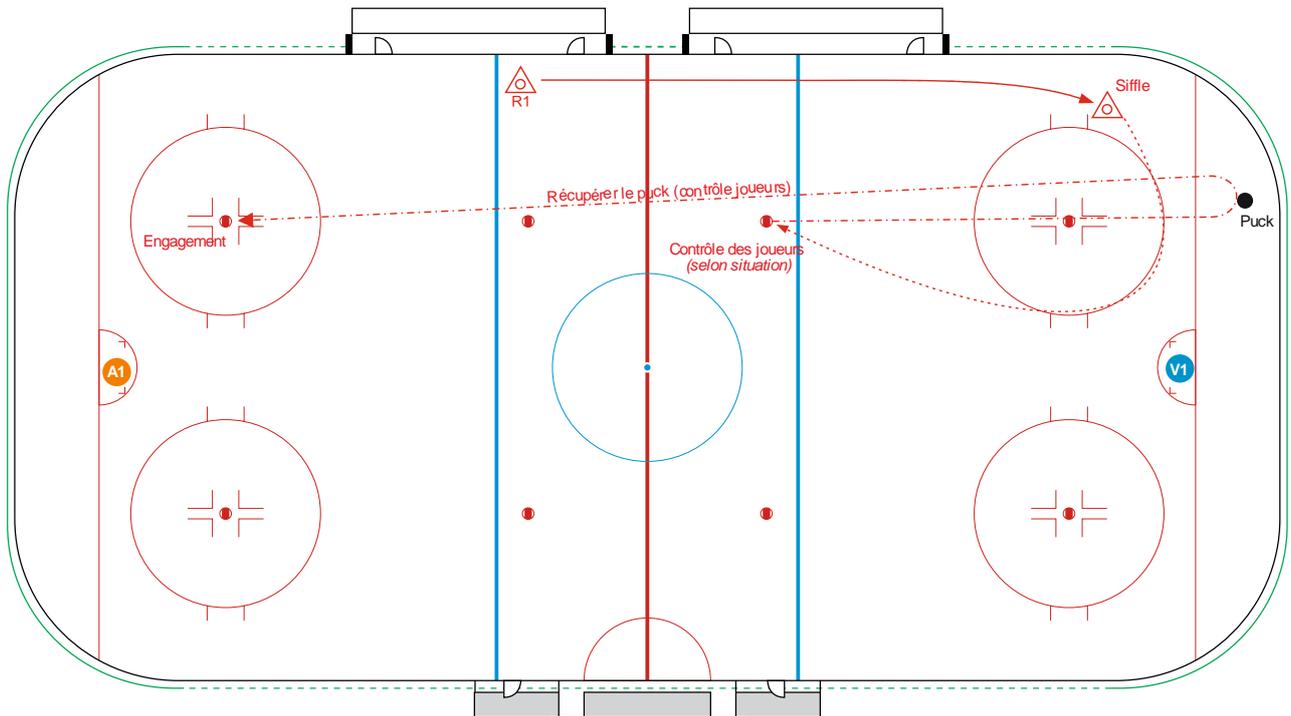
- Dès que R1 a annulé et annoncé VERBALEMENT, R2 baisse son bras.
- R1 et R2 prennent alors la meilleure position possible (selon règlement et manuel).  
Important: Lorsqu'une décision de No Icing est prise sur une situation de dégagement interdit et que le jeu continue, les joueurs doivent se conformer aux règles sur le jeu corporel.
- observe les joueurs en dehors du jeu, ainsi R1 peut avoir son focus sur la situation (éventuelle course pour le puck).
- S'il n'y a aucun incident, R2 devra toujours avoir la meilleure position possible (conformément au manuel). Après le coup de sifflet de l'arbitre 1, l'arbitre 2 observe l'action et l'éventuel changement des joueurs.

### Après la décision Icing (voir aussi les illustrations sur la page suivante) :

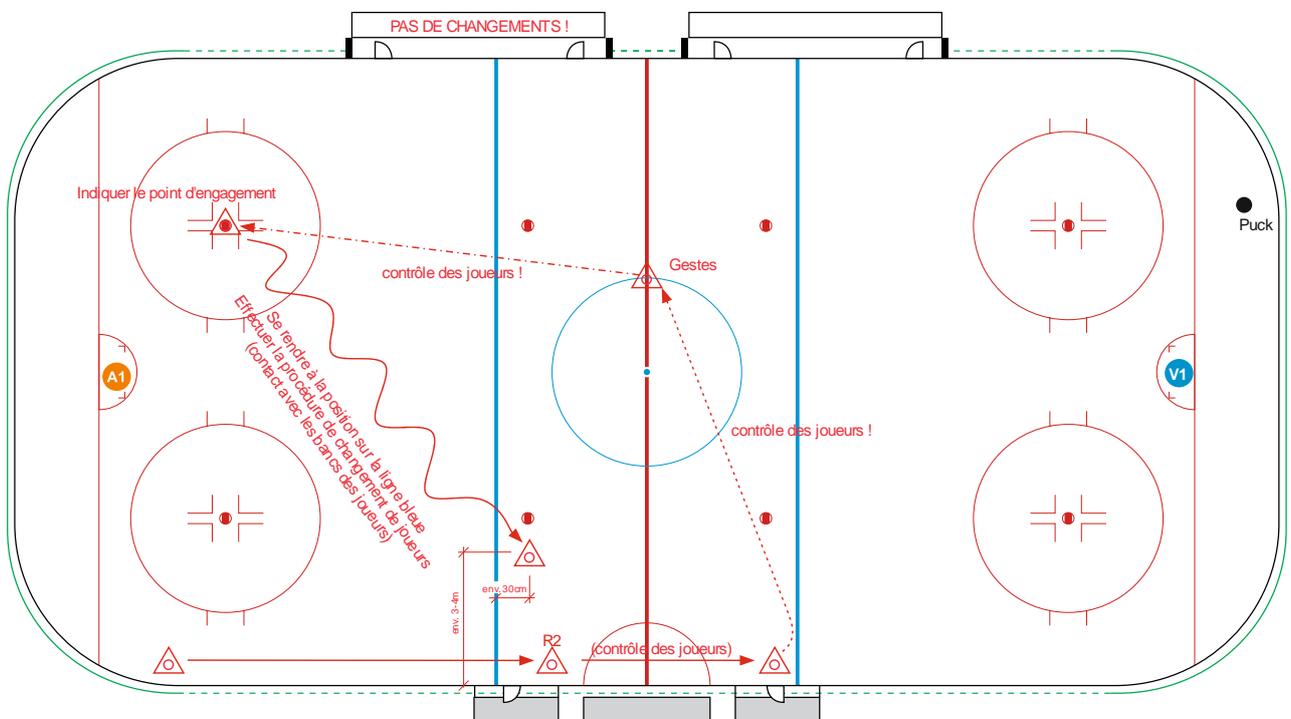
- Après le coup de sifflet, R1 observe les joueurs, les officiels et les éventuels changements (interdits) de l'équipe fautive.  
Important : Après avoir pris une décision de dégagement interdit et que le jeu est arrêté, les règles doivent être strictement appliquées à l'égard de contacts évitables.
- Après le coup de sifflet, R2 observe les bancs des joueurs, spécialement celui de l'équipe fautive. Cette dernière ne peut effectuer aucun changement de joueurs (voir règlement). Il est conseillé de continuer de garder en visuel le banc de l'équipe fautive, lorsque c'est possible en cherchant la proximité et de communiquer verbalement avec l'équipe. Si l'équipe ne respecte pas cette règle, les sanctions selon règlement (règle 93 – extrait suivant) sont à appliquer.
- Dès que les situations aux bancs des joueurs sont sous contrôle, R2 montre de quel côté aura lieu l'engagement, il se trouve à l'intersection du cercle d'engagement central (ligne rouge). Il est important de veiller à ce que le signe soit clairement visible. Le point d'engagement se situe dans la zone de défense de l'équipe fautive, le plus proche de l'endroit où le puck a été tiré ou touché en dernier (voir règlement)
- Après avoir effectué son geste, R2 patine en arrière jusqu'au point d'engagement, observant ainsi les joueurs et officiels d'équipe.
- R1 observe/accompagne les joueurs jusqu'à ce que R2 ait pris sa position au point d'engagement et puisse contrôler les joueurs. Du moment que R1 est sûr que R2 contrôle les joueurs, il peut aller chercher le puck et se rendre au point d'engagement. Lorsqu'un changement de joueurs intervient, R1 se rend à proximité de la zone de changement (contrôle des joueurs changeants).  
R2 reste au point d'engagement jusqu'à ce que R1 ait récupéré le puck et a franchi la ligne bleue proche du point d'engagement. R2 surveille toujours les joueurs et les officiels d'équipe.
- Ensuite, R2 effectue la procédure de changement de joueurs (selon règlement) et prend sa position sur la ligne bleue pour l'engagement
- R2 prend une position à la ligne bleue dans laquelle il pourra décider sur une situation de hors-jeu à tout moment. Cela représente environ 30 cm de la ligne bleue (les patins hors de la zone) et une distance de 3-4m de la bande.
- R1 effectue alors l'engagement (engagement selon manuel).

**Important : Les gestes et le puck ont toujours une priorité secondaire !**

Progression après Icing – R1 :



Progression après Icing – R2 :



## Signalement des pénalités

**Principe:** Tu obtiens le respect avec de bonnes décisions. Ne siffle que ce tu vois! Si tu donnes une pénalité sur une simple présomption et que celle-ci n'existe pas, tu perds toute ta crédibilité. Il est important également de désigner la pénalité „correctement“, de ce fait elle sera plus compréhensible et agira sur le comportement ultérieur des joueurs et des entraîneurs, ainsi que sur la qualité du jeu.

### Signalement des pénalités

- Lorsque R1 indique une pénalité, R2 doit observer l'éventuel changement du gardien par un joueur supplémentaire (zone de changement 1,5m – communiquer avec les joueurs 'attends'). Si ce changement est incorrect, R2 doit siffler immédiatement et interrompre le jeu. Attention: définir le point d'engagement correct.
- R1 siffle l'arrêt du jeu et s'arrête avec le bras tendu vers le haut, lorsque l'équipe fautive entre en possession du puck.
- Ce moment d'arrêt a pour but d'attirer l'attention des coaches, joueurs et fans sur l'arbitre.
- R1 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 3m, 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 R2 a identifié le joueur fautif pour l'accompagner au banc des pénalités. Isoler le joueur fautif au plus vite, afin d'éviter les provocations et autres réactions.
- R1 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 R1 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.
- R1 doit s'arrêter complètement devant la table des officiels (5-10m).
- Désigner l'équipe fautive en pointant le côté du banc correspondant.
- Signaler la pénalité par le geste approprié.
- Au besoin communiquer le numéro du joueur ainsi que la pénalité.
- Afin d'éviter la confrontation avec le joueur fautif R1 peut, à sa discrétion:
  - Annoncer la pénalité et quitter sa place avant l'arrivée du joueur.
  - Laisser passer le joueur devant lui.
- R2 termine le job, cela signifie : joueur pénalisé sur le banc, et porte du banc des pénalités fermée.

### Points importants :

- Evite la confrontation avec le joueur pénalisé.
- Ne pas tolérer de joueur dans le demi-cercle des arbitres.
- Essaye de demeurer calme et poser tout en évitant les gestes brusque ou paroles agressives.
- La procédure reste identique lors de pénalités 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.
- L'annonce d'une pénalité doit se faire rapidement à moins que la situation soit compliquée, ou en cas de blessure.
- Quand l'arbitre 1 annonce la pénalité aux officiels, il doit désigner clairement l'équipe fautive afin de leur permettre d'ouvrir la porte correspondante.
- Lorsque plusieurs pénalités sont distribuées, l'arbitre 1 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, un des arbitres, après discussion de la situation avec son partenaire, doit rester auprès du joueur afin de vérifier son état, avant de donner la pénalité.

## Changement de joueurs

### Pendant les interruptions (Line Change Procedure)

**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 retardements 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.
- Etre 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.
- Empêche 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 jeu

- Interrompre le jeu quand il y a trop de joueurs sur la glace. Dans ce cas, l'autre arbitre doit soutenir son collègue.

## Joueurs pénalisés

**Règle de base:** isoler aussi rapidement que possible le joueur pénalisé afin d'éviter les provocations et autres réactions.

### Pénalité indiquée

- R2 doit observer l'éventuel changement du gardien par un joueur supplémentaire (zone de changement 1,5m – communiquer avec les joueurs: 'attends').
- Si ce changement est incorrect, R2 doit siffler immédiatement et interrompre le jeu. Attention: définir le point d'engagement correct.

### Après le coup de sifflet

- Contrôle des joueurs.
- L'arbitre le plus proche accompagne si nécessaire le joueur pénalisé au banc des pénalités ou au banc des joueurs en cas de MM ou PM, pour le protéger.
- Dans le cas où 2 joueurs sont pénalisés, l'arbitre le plus proche les accompagne; le collègue reste dans les environs et observe le reste des joueurs.

### Pénalité contre le gardien

- Les deux arbitres doivent impérativement mémoriser ou noter les numéros des joueurs qui se trouvent sur la glace. Un joueur sur la glace au moment de l'arrêt de jeu purge la pénalité pour le gardien.

### Pénalité de banc mineure

- Un joueur qui se trouvait sur la glace au moment de l'infraction doit purger la pénalité (éventuellement observer le changement des joueurs).

### Tir de pénalité

- Mémoriser ou noter le numéro du joueur victime ainsi que celui de ses coéquipiers (s'il est blessé ou pénalisé).

## Altercations

**Principe :** **Travaille calmement et de manière réfléchie avec ton partenaire. Pas de stress. Point par point. Finir son travail.**

Lors d'altercations, les joueurs se cherchent, les émotions deviennent fortes et cela devient rapidement la confusion. Les arbitres qui savent comment ils doivent se comporter auront beaucoup moins de problèmes.

Avoir rapidement une vue d'ensemble de la situation, **établir immédiatement** un contact visuel avec le collègue.

- La communication est importante.
- Rapidité et réaction sont importantes, mais l'empressement "à l'aveugle", sans réfléchir, est contreproductif.
- Enlever le sifflet des doigts (danger de se blesser ou de blesser un joueur, officiel).

R1 doit observer attentivement l'évolution de la bagarre et relever / noter les numéros des joueurs à pénaliser et les pénalités de banc à infliger.

- R1 doit choisir une position qui lui permette d'avoir une bonne vision sur les joueurs et sur le banc des joueurs.
- Evite de te faire coincer dans la mêlée de joueurs, reste en dehors de l'action, mais ne te tiens pas non plus trop loin sinon personne ne t'entend.
- Donne des consignes verbales aux joueurs et éventuellement à R2, afin qu'ils sachent que tu es là et ce que tu veux. (Par exemple : «N'y va pas», «j'ai les pénalités», «cette action va être sanctionnée par une pénalité méconduite de match», «note les numéros», «OK, c'est terminé, arrêtez»,...).

R2 doit immédiatement vigoureusement intervenir et appeler, crier, afin d'interrompre la bagarre (ne jamais saisir un joueur par derrière).

### Contrôle de la situation

- Par une prompt intervention, éviter des altercations.
- Intervenir au bon moment.
- A tout moment avoir le contrôle de ce qui se passe – observer
- Etre en mesure de donner un Feedback au collègue.

### Séparer les joueurs

- Trouver le bon moment pour séparer les joueurs est important, c'est aussi une question d'expérience. Séparer les paires de joueurs une par une, pas à pas.
- Tant que les joueurs se battent à pleine puissance, ne pas aller entre eux.

Si possible :

- Après entente, intervenir ensemble depuis les deux côtés et séparer les joueurs.
- Important : les **deux joueurs** ne doivent plus avoir la possibilité de distribuer des coups.
- Situation sous contrôle; ne plus toucher les joueurs, uniquement les observer.
- Ne **jamais** prendre les joueurs depuis **derrière**.

### Séparation des joueurs lorsqu'ils sont allongés sur la glace :

**Important:**

Tu dois essayer de protéger les joueurs qui n'arrivent plus à le faire, si tu n'interviens pas les joueurs interviennent. Créer un climat de confiance.

- Dès que les joueurs sont allongés sur la glace, intervenir.
- Avoir "sous contrôle" ne veut pas dire qu'il faut toucher les joueurs, mais les observer et être prêt à intervenir à tout moment.
- Accompagner les joueurs pénalisés sur le banc des pénalités et s'assurer qu'ils n'ont pas la possibilité de revenir sur la glace.
- Pendant que vous accompagnez les joueurs au banc des pénalités, continuez à observer ce qui se passe derrière vous. Si les deux arbitres vont en même temps au banc des pénalités, les joueurs se retrouvent sans surveillances. Le mieux serait de patiner en arrière.
- Lorsque tout est à nouveau calme, prendre contact avec le collègue dans le territoire des arbitres et décider ensemble quelles pénalités sont à prononcer.
- Différencier si possible (ce qui n'est pas toujours le cas!) grâce au nombre de pénalités qui seront infligées, qui était l'instigateur de la bagarre. Essaie de différencier. Pénalise autant que nécessaire, mais autant peu que possible.
- Assure toi d'abord que les pénalités ont été correctement communiquée au chronométrateur, avant que tu parles au capitaine (chez les juniors communique directement avec le coach). Aide-le avec les pénalités coïncidentes (par exemple : « A13 2'+2', B7 2', il y a donc une pénalité pour A13 qui est affichée à l'horloge »).
- Les discussions avec le capitaine/coach sont courtes, concises et claires.
- Contrôler systématiquement si tous les joueurs qui ont été pénalisés se trouvent bien au banc des pénalités, si les pénalités sont correctement affichées à l'horloge, et que le bon nombre de joueurs se trouvent sur la glace pour la remise en jeu.
- Lorsque les bagarres se multiplient, avertir le coach de la "menace" de pénalité plus sévères et cela peut aussi aider à faire la différence (la responsabilité peut donc aussi être reportée sur les coaches).

## 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 leurs bancs. Chaque équipe peut envoyer un joueur proche du cercle des arbitres (env. 10-15 m) pour attendre la décision des arbitres.
- 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.
- 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 décisifs

### Tir de pénalité

- L'arbitre annonce le joueur fautif et l'infraction au marqueur officiel et ensuite :
  - L'arbitre informe le tireur du déroulement correct du penalty.
  - Pas d'obstruction / distraction par l'adversaire.
  - Le puck glisse toujours vers l'avant.
  - Après exécution du tir de pénalité, contrôle du joueur qui l'a effectué si ce dernier se dirige vers le banc des joueurs adverses.
- L'arbitre informe le gardien du déroulement correct du penalty. Il 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.

### Remarques

- Pénalité personnelle qui amène le tir de pénalité : Le joueur fauché doit exécuter le tir de pénalité.
- Pénalité non personnelle qui amène un tir de pénalité : Un joueur non pénalisé et qui est sur la glace au moment de l'infraction, exécute le tir de pénalité.

### Tirs aux buts décisifs (GWS)

- Une mesure de canne est également possible durant les GWS.
- Durant les GWS, 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.

- Les deux arbitres se tiennent dans le territoire des arbitres et observent les joueurs. Si le jeu devait être électrique, un des deux arbitres peut aller entre les bancs des joueurs.

## Buts et assistances

- L'annonce des buteurs et assistances est de la responsabilité des officiels présents sur la glace. Le but est d'attribuer correctement les points aux joueurs qui le méritent. La procédure suivante devrait être appliquée :
  - Parle avec ton collègue sur la glace du buteur et des assistances.
  - Annonce au marqueur officiel le buteur et les assistances (si elles sont connues).
  - Lorsque le but a clairement été marqué sans assistance, ou lorsqu'il n'y a qu'un assiste, il faut le communiquer au marqueur officiel.
  - Lors d'un but contre son camp, il n'y a pas d'assistance.
  - 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.

## Joueurs blessés

- Le médecin/samaritain peut venir de lui-même sur la glace.
- Les arbitres doivent toujours brièvement se consulter afin de déterminer ce qu'il s'est passé.
- Lorsqu'une pénalité est prononcée et que la victime peut être potentiellement blessée, l'arbitre doit d'abord contrôler le joueur blessé avant de communiquer sa décision.
- Ne pas interrompre le jeu tout de suite, se fier au bon sens.
- 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.
- 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 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 149i.
- 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 l'arbitre 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'idéal, 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 récurrence, 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.
- Avant d'envoyer le rapport, examine encore une fois attentivement son contenu. C'est un avantage de faire lire ton rapport à ton collègue avant de l'envoyer.
- Envoie le rapport selon les "directives et aide-mémoires".
- Envoie une copie du rapport au collègue avec qui tu as sifflé le match, de manière à ce qu'il soit informé 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 très rapide et dynamique. Prendre les bonnes décisions durant le jeu dépend beaucoup de la position et de la perspective des arbitres.

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 afin de s'adapter aux situations de jeu.

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 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 et / ou réagir en conséquence.

### 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.

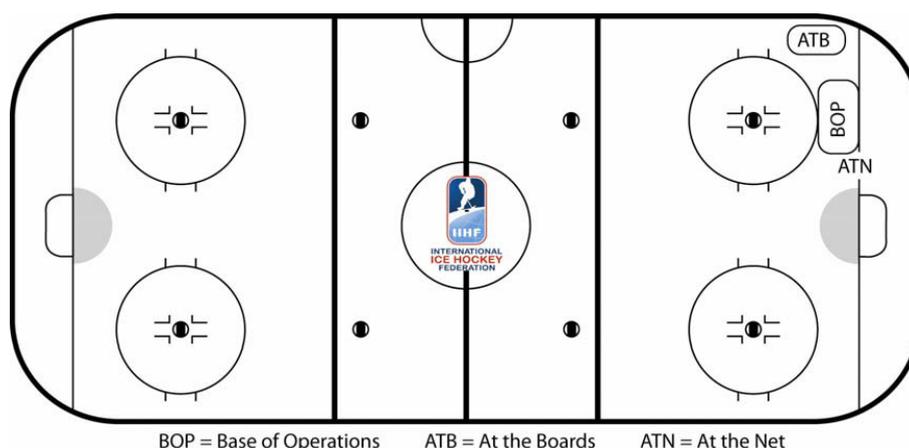
### Positions en „Zone de fond“

Une position optimale dans la „zone de fond“ 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



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 (BOP)** 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.

Il est important que tu donnes à ton collègue en permanence autant d'aide et de soutien que possible. Ainsi vous pouvez réaliser ensemble un travail d'équipe optimal sur la glace.

De bonnes connaissances sur les positions idéales dans le jeu te permettent d'exercer ta fonction de façon optimale. Cela te permet aussi de ne pas déranger le jeu et les joueurs et de prendre les bonnes décisions.

La position de R2 est près de la ligne bleue et de la bande. Si nécessaire, placer les patins parallèles à la bande afin d'éviter de bloquer un puck.

Si le jeu se déplace de l'autre côté, il se déplace d'environ 2 mètres en direction du milieu.

## Positions aux engagements

R1 recule après avoir lancé le puck et suit l'action en tant qu'arbitre "avant".

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)**.

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 R1 tu dois éviter de te retrouver derrière la ligne de but ou dans les coins.

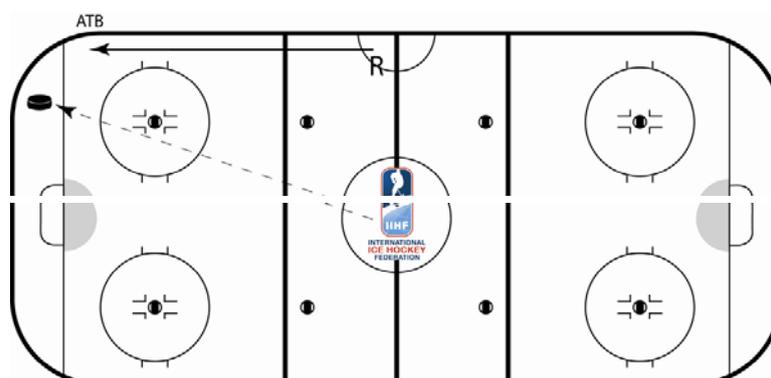
Dans ces zones, tu perds la possibilité de sortir du jeu de façon élégante et ton manque de mobilité empêche le flux du jeu et tu déranges les joueurs. Si tu es derrière le but, tu ne vois pas bien le jeu à cause de la cage et tu ne peux pas suivre rapidement les contre-attaques.

## Positions pendant le jeu

Jette le puck au point d'engagement central, le regard face à la table de chronométrage.

L'arbitre R2 se tient en face de R1 sur la ligne rouge devant la table de chronométrage et suit le jeu en temps qu'arbitre avant. R1 patine en arrière après avoir jeté le puck jusqu'à la bande et suit le jeu en temps qu'arbitre arrière.

Lorsque tu as engagé au milieu, il est important que tu retournes à ta place 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 l'arbitre 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.

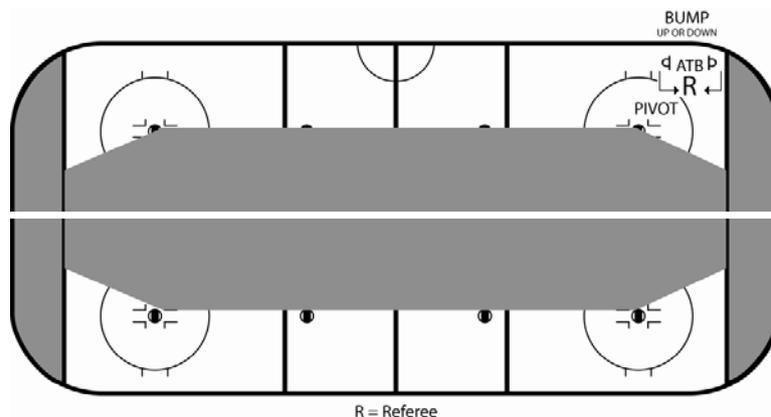
Si le jeu se déplace en zone de fond, tu dois en tant que R1 suivre le jeu ainsi :

- Tu dois toujours précéder l'attaquant, en patinage arrière
- Sois avant le jeu à la ligne bleue. L'idéal est 50 cm jusqu'à 1 mètre à l'intérieur, afin de pouvoir juger un Offside si nécessaire

R2 suit le jeu comme arbitre arrière, de façon à garder le dernier attaquant sous contrôle. Si possible il vient couvrir la ligne bleue aussi vite que possible, afin que R1 puisse suivre le jeu sans problème. R2 prend alors le contrôle de la ligne bleue.

La distance entre les deux arbitres ne devrait fondamentalement jamais dépasser un tiers de la patinoire.

En tant qu'arbitre 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.



### Erreurs fréquentes et astuces :

- 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 quittent les bancs de façon irrégulière.
- R2 : Il tient sa position à la ligne bleue, et est prêt à intervenir si le jeu est interrompu. Ne jamais entrer dans la zone d'attaque avant l'arrêt de jeu, car sinon la ligne bleue ne peut plus être contrôlée (par exemple contre-attaque).
- 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.

## Conseils

1. Lorsque le puck se trouve dans le territoire du but, des altercations se forment régulièrement et cela donne beaucoup de trafic devant le but. R1 devrait donc quitter la ligne de but et se diriger en direction du centre de la glace. Si le jeu se trouve de l'autre côté du but, il est également possible de passer par l'arrière du but pour se rendre de l'autre côté et avoir une meilleure vue d'ensemble.
2. Essaie de toujours trouver la meilleure position possible afin de voir exactement comment un joueur attaque et charge le porteur du puck.
3. Dans certaines situations il est préférable de quitter la bande en se déplaçant en direction du centre de la glace plutôt que de rester en arrière de l'action, pour avoir une vue optimale sur le joueur venant charger le porteur du puck.
4. Tiens toi aussi près que possible du but quand les joueurs se trouvent à proximité du but.
5. Durant les dernières secondes d'un tiers temps, R2 contrôle l'horloge et siffle dès que la période est terminée.
6. R2 qui se trouve à la ligne bleue, se tient avec un angle de 45° par rapport à la ligne bleue.
7. Communiquez entre vous pour les décisions importantes, seulement donner des réponses COURTES et CLAIRES. Pas d'histoires.
8. Ne pas s'asseoir, s'appuyer, sauter sur les bandes, et se tenir au plexiglas.