



HockeyCanada.ca

Programme des officiels

Manuel des officiels



CHAPITRE 1

Une compréhension de Hockey Canada et du Programme des officiels de Hockey Canada.

Après avoir terminé ce chapitre vous serez mieux préparé pour :

- expliquer la structure de Hockey Canada et le processus de prise de décisions au sein de cette structure;
- décrire les quatre différents volets de hockey du Canada en expliquant les détails et objectifs de chacun des volets;
- expliquer le Programme des officiels de Hockey Canada et les objectifs de chacun de ses niveaux.

NIVEAU 1	
BUT	Préparer un jeune ou un nouvel officiel à agir comme officiel au hockey mineur.
CERTIFICATION	Une personne est certifiée de niveau I après avoir assisté à toutes les séances d'un stage de niveau I. Certaines divisions requièrent de passer un examen national qui sera noté et retourné avant la fin du stage.
PRÉSENTATION	Minimum de huit (8) heures d'enseignement. Peut être présenté sur deux soirées ou toute la journée un samedi ou dimanche.
REMARQUE	Après avoir satisfait aux exigences du niveau I, l'officiel devrait recevoir un certificat et une carte. Les divisions peuvent définir leurs propres critères quant à l'âge minimal requis.

NIVEAU II	
BUT	Continuer à rehausser la formation et les habiletés des officiels du hockey mineur.
CERTIFICATION	Une personne doit avoir au moins seize (16) ans pour obtenir le statut de niveau II. Elle doit assister et participer à toutes les séances du stage de niveau II. Elle doit obtenir un minimum de 70 % à un examen national écrit, qui doit être noté et retourné avant la fin du stage. Elle doit réussir une évaluation pratique sur glace effectuée par un évaluateur reconnu par la division comme étant un superviseur du Programme des officiels de Hockey Canada.
PRÉSENTATION	Minimum de huit (8) heures d'enseignement. Peut être présenté sur deux soirées ou toute la journée un samedi ou dimanche.
REMARQUE	Un officiel novice, âgé de dix-sept (17) ans ou plus, peut réussir les niveaux I et II la même année, selon ses capacités. C'est la seule occasion d'obtenir deux niveaux en une seule année en vertu du Programme des officiels de Hockey Canada. Cela a pour but d'inciter les personnes qui ont de l'expérience comme joueur ou entraîneur à considérer devenir officiel.

NIVEAU III	
BUT	Préparer des officiels capables d'arbitrer des séries éliminatoires de hockey mineur, des séries éliminatoires régionales de hockey mineur et des championnats nationaux féminins ou d'être des juges de lignes lors de championnats régionaux junior B, C, D, senior, bantam ou midjet.
CERTIFICATION	Doit être certifié de niveau II et avoir arbitré un an à ce niveau. Doit assister et participer à toutes les séances du stage de niveau III. Doit obtenir un minimum de 80 % à un examen national écrit qui sera noté et retourné avant la fin du stage. Doit être jugé capable d'arbitrer des séries de hockey mineur. Doit réussir une évaluation pratique sur glace effectuée par un évaluateur reconnu par la division comme étant un superviseur du Programme des officiels de Hockey Canada.
PRÉSENTATION	Minimum de huit (8) heures d'enseignement. Un officiel de niveau III devra avoir une connaissance approfondie des règles de jeu et du rôle de l'officiel. Les options de présentations sont similaires à celles du niveau I quoique le niveau III est habituellement présenté en un seul jour.
REMARQUE	Après avoir réussi le niveau III (stage, examen et évaluation sur glace).

NIVEAU IV	
BUT	Préparer des officiels capables d'arbitrer des séries éliminatoires régionales et nationales de hockey senior, junior A, B, C, D, des championnats régionaux et nationaux du hockey mineur, des championnats nationaux féminins et des compétitions données de l'IIHF au hockey mineur ou d'être des juges de lignes lors de compétitions du junior majeur, junior A, senior, SIC, CCAA, interdivisions et de l'IIHF.
CERTIFICATION	Doit être pleinement certifié au niveau III et avoir arbitré à ce niveau pendant un an. La participation au stage du niveau IV se fera sur invitation de la division seulement. La certification de niveau III n'entraîne pas automatiquement l'admissibilité au niveau IV. Doit assister et participer à toutes les séances du stage de niveau IV. Doit obtenir un minimum de 80 % à un examen national écrit. Doit réussir une évaluation pratique sur glace effectuée par un évaluateur reconnu par la division comme étant un superviseur du Programme des officiels de Hockey Canada. Doit être jugé capable d'agir comme officiel pour n'importe laquelle des séries énumérées ci-haut à la rubrique « but ». Lorsqu'un officiel échoue à l'évaluation pratique sur glace, la certification ne sera pas validée. Toutefois, l'officiel peut demander une deuxième évaluation. La deuxième évaluation sera effectuée selon les disponibilités de la division qui n'assumera aucuns frais supplémentaires.
PRÉSENTATION	Minimum de quatorze (14) heures d'enseignement. Habituellement présenté pendant toute une fin de semaine. Les sujets étudiés pendant le stage du niveau IV sont déterminés par le bureau national de Hockey Canada. Les divisions sont invitées à communiquer avec le responsable des officiels de Hockey Canada pour obtenir de l'aide pour l'organisation d'un stage de niveau IV.
REMARQUE	Après avoir réussi le niveau IV (stage, examen et évaluation sur glace).

NIVEAU V	
BUT	Préparer des officiels compétents pour arbitrer lors de séries éliminatoires junior majeur, junior A, senior, SIC et interdivisions.
CERTIFICATION	Doit être pleinement certifié au niveau IV et avoir arbitré à ce niveau pendant un an. La participation au stage du niveau V se fera sur invitation de la division seulement. Doit assister et participer à toutes les séances du stage de niveau V. Doit obtenir un minimum de 90 % à un examen national écrit. Doit réussir une évaluation pratique sur glace effectuée par un évaluateur reconnu par la division comme étant un superviseur du Programme des officiels de Hockey Canada. Doit subir des tests de conditionnement physique et de patinage. Doit être jugé capable d'agir comme officiel pour n'importe laquelle des séries énumérées ci-haut à la rubrique « but ».
PRÉSENTATION	Minimum de quatorze (14) heures d'enseignement. Habituellement présenté pendant toute une fin de semaine. Les sujets étudiés pendant le stage du niveau V sont déterminés par le bureau national de Hockey Canada. Les divisions sont invitées à communiquer avec le responsable des officiels de Hockey Canada pour obtenir de l'aide pour l'organisation d'un stage de niveau V.
REMARQUE	Tous les officiels atteignant le niveau V sont tenus de réussir un examen annuel national écrit et un test de conditionnement physique pour être admissibles à des affectations interdivisions.

NIVEAU VI	
BUT	Préparer des officiels compétents capables d'arbitrer la finale d'un championnat national et des compétitions données de l'IIHF (p. ex., Coupe Memorial, Coupe Banque Royale, Coupe Allan, Coupe universitaire, finales de l'ASCS, championnats mondiaux, Jeux olympiques et les Jeux FISU).
CERTIFICATION	Les candidatures soumises par les divisions sont présentées au bureau national de Hockey Canada et étudiées par un comité de sélection établi. Doit être pleinement certifié au niveau V (y compris les tests de conditionnement physique) et avoir arbitré à ce niveau pendant un an. Doit assister et participer à toutes les séances du stage de niveau VI. Doit obtenir un minimum de 90 % à un examen national écrit. Doit réussir une évaluation pratique sur glace effectuée par un superviseur national.
PRÉSENTATION	Les stages de niveau VI sont tenus en fonction des besoins pour des officiels de niveau VI à l'échelle nationale. L'organisation du programme et du site, la définition des critères et l'étude des compétences des candidats relèvent du responsable des officiels de Hockey Canada. Minimum de quatre (4) jours d'enseignement. Les stages devraient avoir lieu en collaboration avec des programmes d'entraînement des niveaux majeurs ou en début de saison afin de permettre aux candidats d'arbitrer, avec la coopération des ligues locales, des jeux dirigés ou des matchs.
REMARQUE	Tous les officiels atteignant le niveau VI sont tenus de réussir un examen annuel national écrit et un test de conditionnement physique pour être admissibles à des affectations interdivisions, nationales et internationales.

Principes de reprise de l'examen de réévaluation au niveau VI

Lorsqu'un officiel échoue à l'examen administré au stage de niveau VI, l'officiel doit demander, par écrit, la permission de passer un examen supplémentaire pendant la saison en cours (au plus tard le 30 avril) et payer des frais de 50 \$.

Lorsqu'un candidat au niveau VI échoue à l'examen de niveau VI ou à l'évaluation pratique, l'officiel sera encore reconnu comme étant de niveau V.

Lorsqu'un officiel échoue à l'examen supplémentaire, il est disqualifié et ne peut obtenir la certification de niveau VI. Toutefois, à la discrétion du Comité des arbitres, un officiel qui échoue au premier examen supplémentaire peut passer un second examen supplémentaire à condition de payer des frais de 325 \$ (ou 50 % des frais d'inscription au stage, soit le plus élevé des deux). Ceci ne peut avoir lieu qu'avec l'approbation écrite du président de la division et de l'arbitre en chef de la division.

Lorsqu'un officiel échoue à l'examen supplémentaire de niveau VI, le candidat ne sera pas admissible à arbitrer des matchs de séries interdivisions avant qu'il n'ait passé avec succès l'examen de niveau V pendant la même saison de hockey.

Si un candidat au niveau VI échoue à son évaluation sur glace, l'arbitre en chef de la division doit être avisé qu'une seconde évaluation sur glace peut avoir lieu si elle est demandée et appuyée par la division, et ce, selon la disponibilité d'un superviseur national. Un montant de 100 \$ est exigé pour une deuxième évaluation sur glace pour couvrir les dépenses du superviseur national (p. ex., hébergement et repas supplémentaires, etc.). Ce montant doit être versé par l'officiel ou la division.

Lorsqu'un officiel échoue la seconde évaluation pratique, l'officiel devra être avisé par le bureau national de son échec à remplir les exigences du niveau VI. Si l'officiel estime que des circonstances spéciales entourent son cas, il peut interjeter appel, par l'entremise de l'arbitre en chef de sa division, auprès de l'arbitre en chef de Hockey Canada pour une étude de son cas.

Dans tous les cas, lorsque le candidat est formellement avisé de son statut au niveau VI (réussite ou échec), des copies de la documentation doivent être envoyées à l'arbitre en chef.

Réévaluation des officiels de niveau VI

BUT	Contrôler et maintenir le niveau de travail de nos meilleurs officiels tel que cela est énoncé aux pages précédentes.
PROCÉDURE	<p>Afin d'être admissible à une réévaluation, un officiel certifié de niveau VI doit être enregistré avec la division et être affecté à une ou plusieurs des catégories de hockey suivantes : junior majeur, junior A, senior, collégial, universitaire ou à des événements internationaux.</p> <p>Chaque division doit soumettre au moins un rapport de supervision pour chaque officiel sélectionné pour les séries interdivisions et tous les officiels de niveau VI, en plus des résultats de tests de conditionnement physique et des notes d'examens.</p> <p>La réévaluation sera formée d'un examen sur les règlements pour lequel la note de passage a été fixée à 90 % et d'une évaluation pratique effectuée par un superviseur national.</p> <p>Les évaluations peuvent être effectuées uniquement lors de matchs des catégories susmentionnées.</p>
POLITIQUE	<p>Lorsqu'un officiel remplit toutes les exigences de la réévaluation de niveau VI, une lettre doit être envoyée par le bureau national spécifiant que la certification de niveau VI a été validée et datée.</p> <p>Lorsqu'un officiel de niveau VI subit une évaluation pratique lors d'une partie qui est considérée comme étant un test important et que l'officiel remplit cette exigence de façon satisfaisante aux yeux d'un superviseur national, la réévaluation pratique devra être considérée comme complétée.</p> <p>Lorsqu'un officiel de niveau VI échoue à l'examen de réévaluation, l'officiel ne perdra pas son statut de niveau VI sauf que sa certification ne sera pas validée. Cependant, l'officiel serait admissible à demander un examen de réévaluation supplémentaire.</p> <p>Des frais de 50 \$ seront imposés à un officiel qui a passé un examen de réévaluation supplémentaire, en plus des coûts d'administration encourus par Hockey Canada pour faire passer cet examen. Ce deuxième examen de réévaluation sera passé au moment choisi par Hockey Canada.</p> <p>Lorsqu'un officiel de niveau VI échoue à l'examen de réévaluation supplémentaire, une recertification sera refusée. Un tel officiel pourra tenter de reprendre la certification de niveau VI en vertu de la procédure établie dans le dernier paragraphe de la présente rubrique « Politiques ».</p> <p>Lorsqu'un officiel échoue à l'évaluation pratique, la certification ne sera pas validée. Toutefois, l'officiel pourra demander une deuxième évaluation pratique. Cette deuxième évaluation pratique sera effectuée selon la disponibilité de Hockey Canada et sans frais supplémentaires pour Hockey Canada.</p> <p>Lorsqu'un officiel échoue à la deuxième évaluation pratique, la recertification est refusée. Cet officiel pourra présenter une demande pour obtenir à nouveau la certification de niveau VI en suivant la procédure établie au dernier paragraphe de ce chapitre « Politiques ».</p> <p>Un officiel qui a échoué la réévaluation de niveau VI pourra conserver son statut de niveau VI à l'intérieur de sa division et pourra être utilisé uniquement lors des compétitions à l'intérieur de la division, à la discrétion de la division concernée. Hockey Canada ne reconnaîtra pas un tel officiel comme officiel de niveau VI.</p> <p>Dans tous les cas, lorsque l'officiel de niveau VI est formellement avisé de son statut (validation ou refus du niveau VI), des copies de la documentation devront être envoyées à l'arbitre en chef de la division et au représentant du conseil de développement du hockey concerné.</p> <p>À une date ultérieure, un officiel dont la certification de niveau VI aura été refusée pourra présenter une demande auprès de l'arbitre en chef de Hockey Canada, par l'entremise de la division, pour obtenir une réévaluation additionnelle (examen et pratique). Le coût d'une telle réévaluation devra être totalement assumé par la division ou l'officiel. Cette procédure est la seule méthode pour un officiel de niveau VI dont le statut n'a pas été validé de se qualifier à nouveau pour les matchs interdivisions, les championnats nationaux et les compétitions internationales.</p>

PROCÉDURES D'EXAMENS

Des examens écrits ont été préparés pour chaque niveau du programme. Ces examens sont révisés annuellement et préparés pour l'automne de l'année en cours. À partir du niveau II, une note de passage à l'examen est établie et un candidat ne peut être certifié à ce niveau ou aux niveaux plus élevés avant que cette note de passage ne soit atteinte. Voici les notes de passage pour chaque niveau

NIVEAU I	RÉPONDRE AUX QUESTIONS 1 À 45	NIVEAU II	70%
NIVEAU III	80%	NIVEAU IV	80%
NIVEAU V	90%	NIVEAU VI	90%

Comme cela est indiqué ci-dessus, l'examen pour chaque niveau est révisé annuellement. Une banque de questions a été développée pour chaque niveau et de nouvelles questions sont insérées afin de changer l'examen.

Certaines politiques ont été adoptées en ce qui a trait aux examens. Les voici :

- Tous les examens doivent être passés à la conclusion du stage; les examens remplis à domicile sont inacceptables.
- Les participants doivent remettre une feuille-réponse et le questionnaire.
- Si possible, les examens seront notés et enregistrés immédiatement après la fin du stage.
- Lorsqu'une personne échoue dans sa tentative d'obtenir la note minimale aux niveaux IV, V et VI, elle peut demander de passer un examen supplémentaire. Les notes de passage sont les mêmes que celles indiquées ci-dessus.

Si l'officiel échoue à nouveau :

- La personne doit assister à un autre stage du même niveau un an après avoir échoué à l'examen.
- Même si elle n'est pas certifiée, la personne peut quand même agir comme officiel à des niveaux de hockey plus avancés, mais la certification ne sera pas complétée tant que l'officiel n'aura pas réussi l'examen.
- La division doit encourager ses officiels à remplir les exigences de leur certification l'année suivante.

Évaluation pratique

La phase de l'évaluation pratique de la certification est toute aussi importante. Une personne peut très bien réussir au stage et à l'examen tout en éprouvant des problèmes dès que la rondelle est mise au jeu au début du match. À cette fin, une division doit investir beaucoup de temps et d'efforts dans le développement de personnes capables de s'acquitter de cette tâche. Afin d'aider ces personnes, un chapitre sur la supervision a été préparé et inséré dans ce manuel. Ce chapitre a pour but de fournir les outils nécessaires à une évaluation et une supervision plus efficaces. Il est fortement recommandé que les personnes prenant part à la supervision et à l'évaluation soient munies d'une copie de ce manuel pour assurer une certaine uniformité du processus. Ce qui suit est une liste de politiques qui sont généralement reconnues en ce qui a trait à l'évaluation pratique :

Un officiel doit avoir été évalué/supervisé avant d'avoir complété sa certification.

Un officiel peut compléter la phase de l'évaluation pratique avant ou après le stage du Programme des officiels de Hockey Canada (p. ex., une personne peut avoir agi comme officiel au niveau junior majeur pendant un an ou deux avant d'assister à un stage du niveau V). Cependant, le niveau de certification V ne sera pas conféré à l'officiel avant qu'il ne passe l'examen.

La certification à un niveau ne veut pas nécessairement dire qu'une personne est qualifiée pour agir comme officiel à tous les niveaux de hockey identifiés à ce niveau, tout comme une personne n'a pas besoin d'être capable d'agir comme officiel à tous les niveaux de hockey identifiés à un niveau avant d'être certifiée (p. ex., au niveau III, une personne peut travailler lors de séries pee-wee et bantam sans pour autant être capable d'être juge de lignes au hockey senior).

Chaque division et même chaque région au sein de la division auront différentes ressources disponibles pour l'évaluation, ce qui fait que la méthode qu'ils vont suivre peut varier.

Procédures de certification

La certification à tous les niveaux, à l'exception des niveaux I et II, est un processus en deux parties qui requiert une évaluation clinique et pratique. Pour ce qui est du stage, l'officiel doit assister à toutes les séances et obtenir la note minimale de passage de l'examen.

La portion de l'évaluation pratique est toute aussi importante et, de plus, la plus difficile à appliquer de façon uniforme dans le programme. Il est fortement recommandé que tous les superviseurs/évaluateurs soient munis d'une copie du Guide du superviseur de Hockey Canada afin d'assurer une approche plus uniforme dans cette tâche.

Les officiels doivent ressentir une certaine fierté et responsabilité une fois qu'ils ont obtenu leur certificat à quelque niveau que ce soit. Ils doivent agir en conséquence et ne pas faire passer leurs désirs personnels avant la qualité et l'importance du programme. Si un officiel n'est pas prêt à respecter les principes du Programme des officiels de Hockey Canada ou ne suit pas convenablement les règles de jeu de Hockey Canada, sa certification peut être suspendue jusqu'à ce qu'il fasse preuve d'un comportement favorable au programme et aux règles de jeu.

Règlements généraux de certification

La certification à tout niveau au sein du Programme des officiels de Hockey Canada ne signifie pas qu'une personne est automatiquement admissible à accéder au niveau supérieur suivant (à l'exception des niveaux I et II). La démonstration d'habiletés ou d'un certain potentiel est nécessaire pour accéder au niveau suivant.

Le fait d'être certifié à un certain niveau ne signifie pas pour autant qu'une personne soit capable d'arbitrer dans toutes les catégories de hockey définies à ce niveau.

En contrepartie, une personne n'a pas nécessairement besoin d'arbitrer dans toutes les catégories de hockey associées à un certain niveau pour obtenir sa certification à ce niveau.

La certification n'est pas réussie tant que les deux phases – clinique et pratique – ne sont pas complétées.

Une personne doit avoir au moins 16 ans pour être certifiée de niveau II ou plus.

Les officiels qui sont identifiés (après une supervision) comme n'ayant plus les habiletés pour arbitrer à un certain niveau, se verront certifier à un nouveau niveau moins élevé qui reflète mieux leurs habiletés actuelles.

Procédures de recertification

Une fois certifié, il est essentiel qu'un officiel se tienne à jour et soit complètement familier avec les nouvelles interprétations des règles et les nouvelles techniques d'arbitrage. À cette fin, les politiques suivantes sont en vigueur :

Afin de conserver son niveau de certification actuel, une personne doit assister à un stage complet du Programme des officiels de Hockey Canada, subir un examen national chaque année et obtenir la note de passage appropriée. Un examen à livre ouvert n'est pas approprié à des fins de recertification.

Si un officiel échoue à l'examen des niveaux IV, V ou VI, la division sera autorisée à permettre au candidat de passer un examen supplémentaire pendant la saison en cours. Ce second examen devra être différent du premier et provenir du bureau national de Hockey Canada. Seuls les officiels qui réussissent leur examen supplémentaire et dont les résultats sont envoyés au bureau national de Hockey Canada seront admissibles à arbitrer des matchs de séries interdivisions.

Une personne ne sera pas admissible à obtenir plus d'un niveau du Programme des officiels de Hockey Canada par saison, à l'exception des niveaux I et II. La certification à un niveau plus avancé ne pourra être accordée tant qu'une année complète ne se sera pas écoulée.

Lorsqu'un officiel n'a pas arbitré pendant une saison, la personne devra assister à un stage du Programme des officiels de Hockey Canada au niveau approprié et réussir une évaluation pratique.

Lorsqu'un officiel de niveau VI n'a pas arbitré pendant une saison ou plus ou ne s'est pas inscrit comme officiel de niveau VI l'année précédente et veut regagner son statut de niveau VI, il devra d'abord obtenir le statut de niveau V au sein de sa division. Le candidat pourra ensuite présenter une demande auprès du responsable des officiels de Hockey Canada pour la certification de niveau VI, qui requiert la note de passage à l'examen de niveau VI et une évaluation par un superviseur national. Les frais d'une telle réévaluation devront être payés entièrement par la division ou l'officiel.

Transferts interdivisions d'officiels

Le Programme des officiels de Hockey Canada a été conçu de façon à permettre le mouvement des officiels d'une division à l'autre grâce à de très simples procédures :

Les transferts interdivisions s'effectuent à partir de la division actuelle de l'officiel par l'intermédiaire de l'arbitre en chef. Le transfert est disponible sur le site du Registre de Hockey Canada (HCR). Ce transfert servira comme présentation de l'officiel avec des informations sur l'expérience.

Remarque : Un officiel qui demande un transfert essaie de monter d'un niveau (par ex. du niveau II au III, du niveau III au IV, du niveau IV au V ou du niveau V au VI). Il a assisté à un stage du Programme des officiels de Hockey Canada et a réussi l'examen du Programme des officiels de Hockey Canada pour le niveau approprié, mais il n'a pas été supervisé par sa division actuelle. L'arbitre en chef de la division indiquerait alors le niveau de certification le plus bas sur le formulaire de transfert interdivision et expliquerait les détails précédents à la rubrique Remarques. L'arbitre en chef de la division devrait aussi indiquer qu'une supervision est nécessaire pour que l'officiel soit certifié au niveau plus élevé.

Sommaire

Hockey Canada est une association dévouée au développement du hockey amateur au Canada tout en fournissant un milieu agréable pour pratiquer ce sport.

Le Programme des officiels de Hockey Canada est conçu pour vous, les officiels. Votre développement en tant qu'officiel augmentera non seulement votre appréciation pour notre sport, mais aussi celle des joueurs, des entraîneurs et des spectateurs.

Hockey Canada et le Conseil de développement du hockey ont établi ce programme pour vous aider à assumer les responsabilités de votre rôle très important.

CHAPITRE 2

AUne compréhension des qualités nécessaires pour être un officiel compétent.

Après avoir terminé ce chapitre, vous serez mieux préparé pour :

- déterminer et comprendre les qualités positives d'un officiel;
- examiner comment les forces d'un officiel peuvent être les faiblesses d'un autre;
- accepter les défis du rôle d'officiel.

Qualités d'un officiel

Afin d'aider les nouveaux officiels et tout officiel cherchant à s'améliorer, il a été décidé, au départ, qu'il serait utile d'étudier les qualités des officiels qui ont déjà connu du succès et qu'il serait ainsi possible d'en arriver à une formule assurant un certain succès. Malheureusement, ce ne fut pas le cas. Bien qu'il ait été possible d'identifier les qualités et les forces de ces officiels, et que ces qualités aient contribué au succès de cet officiel, il semblait impossible d'y déceler une tendance commune. Une force majeure chez un officiel donné pouvait tout aussi bien représenter une faiblesse majeure chez un autre, et les deux pouvaient néanmoins avoir connu beaucoup de succès.

Il fut cependant possible de déterminer des secteurs dans lesquels s'observaient d'importantes qualités, et que celles-ci méritaient la considération des officiels souhaitant progresser et réaliser leur potentiel. La clé du succès a été identifiée comme étant l'habileté pour les officiels de maximiser leurs forces individuelles, tout en minimisant leurs faiblesses individuelles. Une liste de ces qualités a été compilée et comprenait les qualités suivantes :

CONNAISSANCES DES RÈGLES	CONDITION PHYSIQUE
APPARENCE ET PRÉSENCE	HABILETÉS DE PATINEUR
POSITIONNEMENT	SIGNAUX
PROCÉDURES	ATTITUDE – HORS GLACE
RÉACTION SOUS PRESSION	RAPPORTS ET COMMUNICATION
CONNAISSANCE DU JEU, SÉLECTION DES PUNITIONS	JUGEMENT, CONSTANCE, NORME

Fausse conception

Trop souvent, lorsque les officiels s'évaluent eux-mêmes, ils ont tendance à mettre l'accent sur seulement un ou deux aspects. Il en résulte que la base de leur jugement est trop restreinte pour que celui-ci soit efficace ou précis. Par exemple, les officiels plus âgés ou expérimentés pensaient ne pas être en assez bonne forme physique et avoir un peu de surpoids pour être efficaces. Ainsi, ils pensaient ne pas être capables de vraiment connaître du succès. Ce qu'ils ont oublié, c'est que la condition physique et l'apparence ne sont que deux des critères de la liste. Ils ont de l'importance, et les officiels de notre exemple devraient faire tous les efforts possibles pour en minimiser les effets négatifs, mais ils ne doivent pas perdre de vue les autres qualités de la liste. Il est possible que leur attitude **positive** ou que leur expérience passée comme joueur leur ayant procuré une **bonne connaissance du jeu**, leur permettent d'être au-dessus de la moyenne dans ces deux aspects, ce qui compensera pour leurs faibles notes au quant à leur **condition physique** et à leur **apparence**. Il est donc important de ne pas oublier tous les critères importants dans une évaluation.

Voici un deuxième exemple : un jeune officiel possédant d'excellentes habiletés de patineur n'a pas compris que ce n'était qu'un des nombreux critères de succès. Il est certain que le patinage est une compétence de base dans l'arbitrage, mais plusieurs officiels ont connu du succès tout en étant de faibles patineurs. Tous les officiels doivent faire des efforts pour améliorer leur coup de patin; cependant, les officiels qui pensent que le patinage est la clé du succès, oubliant l'importance de l'**attitude** ou peut-être de l'habileté à développer des **rapports** et une **communication** avec les joueurs et les entraîneurs, n'atteindront jamais leur plein potentiel.

Une note parfaite

Le total de toutes les catégories est 100. Si un officiel s'autoévalue dans chacune des catégories et additionne ses notes, le total serait une note sur 100. Est-ce que la note qu'obtient un officiel a un lien avec son niveau d'arbitrage? Certainement, si les qualités d'un officiel sont considérées de cette manière, mais il y a des questions intéressantes nécessitant une réponse. D'abord, il semble raisonnable qu'un officiel puisse obtenir une note parfaite dans une catégorie et que cette note soit relative au niveau de jeu auquel il est affecté.

- Pour obtenir une note parfaite dans une catégorie, l'officiel devrait démontrer le plus haut niveau d'habileté de cette catégorie parmi tous les officiels affectés à ce niveau.
- Par exemple, le patinage : l'officiel qui obtiendrait une note de 10 serait celui qui est le meilleur patineur d'une ligue ou d'un niveau précis.
- Tous les autres devraient ensuite être évalués selon cette norme.
- Il peut y avoir de meilleurs patineurs arbitrant dans des catégories supérieures, mais ils ne devraient pas être pris en considération aux fins de cet exercice.
- Comme il est très improbable qu'une seule personne soit en mesure de recevoir des notes parfaites dans toutes les catégories, une note de 100 est presque impossible à obtenir à tous les niveaux.

La clé de cet exercice n'est pas la note comme telle, mais plutôt la compréhension de toutes les composantes-clés qui assurent le succès d'un officiel. Il est important pour les officiels d'identifier leurs forces et les aspects qu'ils doivent développer.

Il est bon d'avoir une tierce personne, idéalement un superviseur, pour aider à la bonne conduite de cet exercice. Un superviseur, ayant un grand bagage d'expérience, n'aura pas de difficultés à attribuer une note dans chacune des diverses catégories et cette valeur devrait jouir d'une grande crédibilité. Cependant, ce n'est pas l'unique choix. Un confrère officiel peut faire un excellent superviseur et aider dans cet exercice. Certains officiels demandent même à des membres de leur famille ou à des amis de les filmer en action, afin de pouvoir s'autoévaluer en visionnant la vidéo. La chose la plus importante dont il faut se souvenir est que tous les officiels ont besoin de cette information pour poursuivre leur développement.

La clé du succès est de se baser sur ses forces. Déterminez les aspects où vous avez des habiletés exceptionnelles et maximisez leur impact. Au même moment, cernez les aspects les plus faibles et travaillez à les améliorer. Vous pouvez ne jamais devenir un grand patineur, mais vous êtes capable d'une amélioration. Faites tout en votre pouvoir pour minimiser vos faiblesses.

Connaissance des règles

Tout officiel est capable d'avoir une bonne connaissance des règles. Ce n'est pas un tour de magie; ce n'est que du travail acharné. Un officiel qui éprouve des difficultés avec les règles prendra plus de temps à se développer, mais toute personne peut obtenir une connaissance adéquate des règles. Le Manuel des règles de jeu et des cas est un outil idéal à cet égard et tous les officiels seniors devraient bien le maîtriser. Rien n'est plus humiliant pour un officiel que de voir un match joué à nouveau parce qu'il ne connaissait pas les règles. Ne laissez pas une telle chose se produire. C'est la seule qualité où le résultat est une note parfaite de cinq ou un zéro. Si une erreur d'interprétation des règles survient lors d'une supervision, l'officiel recevra une note de zéro dans cette catégorie.

Forme physique

La forme physique ne fait pas référence à l'apparence d'une bonne forme, mais bien au conditionnement physique de l'officiel. Il va de soi que l'état de la forme physique est en lien avec le niveau d'arbitrage. Un bon indicateur est que la forme d'un officiel devrait être directement liée à celle des joueurs. L'officiel devrait consacrer autant de temps et d'énergie à sa forme physique que les joueurs du même niveau. Cela ne veut pas dire pour autant que l'officiel atteindra le même état de forme physique que les joueurs, mais bien qu'il aura passé approximativement autant de temps à cette fin qu'eux. L'officiel doit être prêt à patiner pendant 60 minutes. Les joueurs et les entraîneurs respecteront un officiel qui fait des efforts pour être en bonne condition physique.

Lors de l'autoévaluation, les officiels doivent se demander s'ils sont capables de patiner pour suivre le jeu, même lors de longues périodes sans arrêt du jeu. Sont-ils capables de patiner aussi vite en troisième période qu'en première? S'ils sont honnêtement capables de répondre « oui » à ces questions, ils sont certainement sur la bonne voie.

Un aspect souvent négligé de la condition physique est que lorsqu'une personne commence à être épuisée physiquement, sa fatigue a un effet négatif sur son jugement. Son temps de réaction va ralentir et nuire à son jugement. Ainsi, une piètre condition physique peut se refléter dans d'autres catégories, en particulier dans celle du jugement. Ça a tellement d'importance, qu'au niveau national, un examen de la condition physique est une exigence obligatoire pour tous les officiels de l'élite. Ils sont encouragés à suivre un programme de conditionnement physique hors glace toute l'année et leur niveau de conditionnement est évalué annuellement.

Apparence et présence

L'apparence des officiels lors de leur arrivée à l'aréna est importante. Tous les officiels doivent profiter de chaque occasion pour donner l'impression qu'ils sont préparés et qu'ils prennent l'arbitrage au sérieux. L'objectif est d'avoir l'air professionnel.

La tenue des officiels lorsqu'ils s'avancent sur la glace est la première impression qu'ils laissent à tous ceux qui les voient. Il s'agit certainement d'une considération importante. Leur façon de s'habiller et la condition de leur équipement laisseront une impression sur les joueurs, les entraîneurs et les spectateurs. Les jeunes officiels n'auront probablement pas tout l'équipement, mais ils peuvent néanmoins s'assurer d'avoir l'air propre en s'avançant sur la glace. Il y a cependant certains points qui méritent une attention particulière :

- les officiels devraient essayer de porter un pantalon noir et le chandail de l'officiel de hockey approprié;
- les vêtements doivent être propres et pressés;
- l'écusson doit être visible et apposé correctement;
- les lacets de patins doivent être propres; certains officiels à des niveaux supérieurs les changent à chaque partie;
- les patins doivent être propres et en bon état; la différence peut être fantastique.

La présence se traduit par l'apparence et le comportement professionnel de l'officiel :

- Est-ce qu'il peut se sortir de situations difficiles?
- Est-ce qu'il obtient le respect des autres par ses actions et son comportement?
- Pour certains officiels, leur taille à elle seule leur confère une présence marquée sur la patinoire.
- Pour d'autres, c'est leur comportement qui influencera jusqu'à quel point leur présence se fera sentir.

Habilités de patinage

Lorsque vient le temps de juger les qualités de patineur, plusieurs facteurs doivent être considérés. Ils comprennent la vitesse, les virages, les arrêts, l'agilité, l'accélération, les pivots, la fluidité, le style et le fait de patiner le dos droit.

Les habiletés du patineur d'un officiel devraient être directement liées au niveau des joueurs. Meilleurs sont les joueurs et plus élevé le niveau de jeu, meilleur devrait être le coup de patin de l'officiel.

Certaines gens pensent que les habiletés de patinage sont innées. Il y a cependant une chose qui est certaine, c'est que tout le monde est capable de s'améliorer. Le patinage de puissance est offert dans la plupart des centres et il n'y a pas de raison pour qu'un officiel ne puisse profiter de cette occasion. Tous les officiels, peu importe leur niveau, devraient vouloir améliorer leur coup de patin. Souvent, des officiels admettront qu'ils ont une faiblesse à cet égard et feront tout en leur pouvoir pour éviter d'exposer cette faiblesse. Ils vont toujours essayer de se mettre en position ou se déplacer pour éviter leurs habiletés plus faibles. La vraie clé du succès réside dans l'identification de la faiblesse et dans l'entraînement jusqu'à ce qu'elle ne soit plus un problème.

Positionnement

Un positionnement approprié peut rehausser le rendement d'un officiel. Le positionnement est relatif aux fonctions que les officiels doivent remplir sur la glace. Des principes de positionnement ont été développés pour aider les officiels à se placer dans la meilleure position possible pour imposer les punitions, signaler les hors-jeu et rendre toute autre décision nécessaire. Il est critique pour un officiel de connaître la position appropriée autant pour un juge de lignes qu'un arbitre. Le positionnement approprié s'acquiert grâce à une connaissance précise de ce qui est recommandé, puis en appliquant pratiquement cette information dans des situations de matchs. Un positionnement approprié fera une différence. C'est une habileté qui doit devenir naturelle et automatique. Cela prendra du temps, de l'entraînement et de la supervision.

Signaux

Les signaux sont utilisés à des fins de communication. Ils permettent aux officiels de communiquer entre eux et avec les joueurs, les entraîneurs et les spectateurs. C'est pourquoi ils ont été développés et sont requis. Il est critique que les officiels utilisent les signaux normalisés qui ont été développés et qu'ils ne dévient pas vers des variations plus locales des signaux. Cela serait non seulement une source de confusion pour les autres officiels, mais également pour les joueurs et entraîneurs des différentes régions. Les signaux devraient toujours être faits de façon précise et calme, jamais d'un style spectaculaire ou d'une façon antagoniste. L'utilisation appropriée des signaux par les arbitres et les juges de lignes créera une apparence de confiance et de compétence. Il est essentiel que chaque officiel comprenne l'importance des signaux.

Procédures

Les procédures, comme le positionnement, ont été développées afin d'aider l'officiel sur la glace. Si un officiel comprend et utilise les procédures de façon appropriée, elles lui permettront d'éviter de commettre certaines des erreurs les plus communes. Certaines des procédures qui sont importantes pour un arbitre comprennent :

- la procédure des punitions;
- la procédure pour le changement de lignes;
- la procédure en cas d'altercation.

Pour les juges de lignes, il y a également plusieurs procédures et techniques. Certaines d'entre elles sont :

- la procédure de mise au jeu;
- la procédure en cas d'altercation;
- la procédure en cas de dégagements illégaux, de hors-jeu, de sorties de zones;
- les procédures pour rapporter des infractions à l'arbitre.

Elles sont toutes comprises dans ce manuel sous les rubriques appropriées.

Attitude

Une bonne attitude à l'égard de l'arbitrage est essentielle au perfectionnement. Les officiels qui font preuve d'une attitude positive ont tendance à se perfectionner plus rapidement.

Sur la glace, cela se traduit de diverses façons. Les officiels ayant une bonne attitude font preuve de dynamisme, de détermination et d'enthousiasme envers le jeu. Ils ne semblent pas s'ennuyer ou n'agissent pas comme si un match n'était pas digne de leurs capacités. Ils mettent beaucoup d'efforts pour établir des relations avec les joueurs, les entraîneurs et les autres officiels. Ils ne sont pas là pour donner un spectacle, mais plutôt pour fournir un effort de 100 %, peu importe le match ou la situation.

À l'extérieur de la glace, ces officiels réalisent que tout ce qu'ils font, à partir du moment où ils quittent la maison jusqu'au moment où ils y retournent, a un impact sur l'impression qu'ils vont donner. Trop souvent, les officiels croient que la seule chose qui compte est le travail qu'ils effectuent sur la glace. Rien ne pourrait être plus faux. La façon dont les officiels traitent les officiels hors glace, la façon dont ils s'adressent aux gens à leur arrivée à la patinoire, la façon dont ils s'habillent pour aller à un match, etc., vont avoir un effet sur la perception de l'officiel par les gens. Cela va indiquer à toutes les personnes concernées combien les officiels prennent au sérieux leur engagement envers l'arbitrage au hockey.

Un phénomène étrange survient de nos jours et il est important de le mentionner. Il est important pour les officiels d'accepter de bien travailler à tous les matchs auxquels ils sont affectés. Si un officiel ne veut pas arbitrer un match d'un certain niveau, il devrait alors refuser cette affectation en acceptant bien sur les conséquences logiques d'une telle décision. Le problème est que trop souvent, un officiel accepte d'arbitrer un match, et, en raison de sa tenue et de ses actions, va manifester à tout le monde en présence qu'il n'est pas content d'être là. Les raisons peuvent varier, allant du fait que l'aréna est trop sombre ou que les partisans sont trop bruyants, jusqu'à des raisons plus communes, comme le fait que le match en question n'est pas à la hauteur de ses compétences ou est inférieur à la qualité à laquelle il est en droit de s'attendre à cette étape de sa carrière d'officiel. Ce qu'il faut comprendre, c'est que nous sommes toujours en présence d'un phénomène se nommant la **Loi du retour**. Si un officiel arrive à un match et donne l'impression d'avoir hâte de s'avancer sur la glace de cet aréna avec les gens qui sont là, une règle générale de réciprocité s'installe alors. La plupart du temps, l'entourage réagira en se sentant heureux de la présence de cet officiel pour ce match. Par contre, si un officiel se présente en se plaignant du niveau de hockey ou de la grandeur de la patinoire, la plupart du temps, les autres personnes en présence vont aussi se plaindre avant la fin du match. C'est une règle que certains officiels ont de la difficulté à comprendre. Les officiels qui comprennent la **Loi du retour** peuvent éliminer des faiblesses majeures dans d'autres catégories.

Réaction sous pression

Ce ne sont pas tous les matchs qui vont mettre cette qualité à l'épreuve. Certains matchs sont plus difficiles à arbitrer que d'autres, et parfois un officiel peut se retrouver dans une situation où il n'a aucune chance de s'en sortir. Cependant, l'aspect important à retenir pour l'officiel devant une situation difficile est comment maîtriser cette pression. Certains officiels paraîtront plus forts lors de matchs difficiles, tandis que d'autres fléchiront et s'effondreront lorsque vient le temps de prendre une décision difficile. Il est important que les officiels fassent preuve de **courage**. Les officiels doivent rendre des décisions difficiles lorsqu'elles s'imposent, même si elles sont infligées contre l'équipe hôte. En fin de compte, il est critique d'agir ainsi pour obtenir le respect des deux équipes concernées.

Il est donc très important que les officiels soient en mesure de conserver leur calme et leur maîtrise dans des situations difficiles. Ils doivent faire preuve de présence afin que les joueurs puissent sentir leur influence et les respecter. Ils doivent être en mesure d'imposer leurs décisions à la satisfaction des deux équipes. Ils doivent exhiber une confiance qui leur permet d'être en parfaite maîtrise de la situation.

Ceci est un aspect très difficile pour tous les officiels. Cependant, les très bons officiels apprendront les techniques et les stratégies leur permettant d'affronter le stress et la tension qu'un match peut provoquer. L'habileté à maîtriser la pression efficacement est très importante.

Rapports et communication

Ceci est une qualité souvent négligée. C'est un aspect qui, par le passé, n'a pas obtenu assez d'attention, en dépit du fait qu'il est généralement reconnu comme étant très important.

Les officiels qui peuvent établir de bons rapports avec les joueurs et les entraîneurs se donnent un avantage marqué lorsqu'arrivent des situations difficiles ou des situations nécessitant une explication de la décision. Un officiel se montrant ouvert, et ayant une attitude amicale et un bon sens de l'humour a vraiment un avantage en sa faveur. Certains officiels ont atteint de très hauts niveaux en faisant appel à cette qualité comme leur plus grande force. Cela ne peut être ignoré. Cela n'arrive pas par accident. C'est orchestré avec soin par les bons officiels.

Il est important de noter qu'en essayant d'établir de bonnes relations, les officiels doivent en tout temps demeurer professionnels. Cependant, ils peuvent vouloir montrer aux joueurs et entraîneurs que les officiels peuvent rire lorsque c'est approprié, même si la blague est à leurs dépens. Ils peuvent reconnaître un beau jeu, un but spectaculaire ou un bel arrêt. Cela prouve qu'il y a une personne derrière le chandail rayé et le sifflet. À travers tout cela, ils doivent cependant toujours être vus comme des professionnels qui sont impartiaux et non partisans.

La communication verbale avec les joueurs pendant le match est aussi très importante. Les arbitres et les juges de lignes sont encouragés à parler aux joueurs pendant que le jeu se déroule. Des encouragements à l'endroit des joueurs à jouer la rondelle ou à garder les bâtons bas les aideront à saisir ce à quoi l'on s'attend d'eux.

Aucun officiel ne doit perdre la maîtrise de ses actions ou ses paroles. Le blasphème n'est **JAMAIS** acceptable. Il existe des pénalités appropriées pour tout entraîneur ou joueur blasphémant à votre endroit pendant un match; si cela se produit, l'officiel doit imposer la punition appropriée; cependant, il n'est jamais acceptable pour un officiel de blasphémer à l'endroit d'un joueur ou d'un entraîneur. Cela créerait non seulement un double standard, mais vous ferait également perdre le respect de vos confrères officiels ainsi que des joueurs et entraîneurs concernés.

Il y aura des occasions où les esprits s'échaufferont. La capacité de communiquer efficacement et calmement dans ces situations est une habileté qui fera de vous un officiel de qualité.

Souvenez-vous que lorsqu'il est question de communication, il faut toujours s'efforcer d'être professionnel. Lorsque cela est nécessaire, traitez un manque de respect par du respect.

Sens du jeu (sélection des punitions)

Cette qualité est considérée par beaucoup de gens comme la plus importante de toutes. Plusieurs entraîneurs ont exprimé l'opinion que ceci est de loin, la qualité la plus importante d'un officiel. Même s'il peut être difficile de la définir, rares sont ceux qui nient son existence. Cela ne vient pas toujours d'une expérience passée comme joueur, mais cela peut aider. Il n'y a aucun doute que plusieurs officiels qui ont un « sens du jeu » qui leur permettra de gravir les échelons beaucoup plus rapidement en dépit de faiblesses dans d'autres catégories.

Pour obtenir une note élevée dans cette catégorie, les officiels doivent comprendre à quoi les joueurs et les équipes s'attendent des officiels sur la glace. Les officiels doivent être capables de répondre à ces attentes tout en travaillant à faire du hockey un sport plus sécuritaire et juste pour les participants. Ils doivent être en mesure d'anticiper des changements au rythme et à l'intensité d'un match. Les bons officiels sauront lire ces changements et pourront juger quand il leur sera nécessaire de s'imposer et quand ils pourront simplement se fondre dans le décor et laisser l'avant-scène aux joueurs et aux équipes. Il s'agit d'une habileté très difficile à acquérir pour les officiels plus jeunes; cela prend du temps. Cette habileté provient en partie de l'expérience passée et en partie d'une plus grande compréhension du jeu et de la façon dont il est joué. Chacun doit se rappeler que l'arbitrage au hockey est un apprentissage et que cela est particulièrement évident dans ce secteur. Une discussion honnête avec les superviseurs et confrères officiels peut aider à gagner une compréhension de cette très importante qualité.

Certains officiels utilisent la qualité du sens du jeu pour ne pas imposer de punitions. Ils ignorent tout simplement infraction après infraction sous prétexte d'une forme nébuleuse de contrôle du match. Ceci est inacceptable; tous les officiels doivent travailler à améliorer la norme de jeu et les officiels seniors doivent donner l'exemple.

Jugement, constance, norme

Il y a trois aspects à cette catégorie. Le premier est le jugement. L'idée est de savoir où l'officiel tire la ligne lorsqu'il rend une décision. Est-ce qu'il choisit la bonne punition à imposer? Est-ce que l'officiel applique adéquatement les directives concernant l'utilisation du bâton? Est-ce qu'il surveille assez étroitement les mises en échec par-derrière? L'officiel rend-il le jeu plus sécuritaire?

Le deuxième aspect est la constance. Peu importe où la ligne est tirée, est-ce que l'officiel a été constant dans l'application de ses décisions? Il est possible qu'un officiel ait un bon jugement, mais peu de constance. Idéalement, l'officiel devrait appliquer constamment un bon jugement.

Le dernier aspect est la norme. Est-ce que l'officiel a instauré une bonne norme depuis le début de la partie? Est-ce que l'officiel met l'accent là où il le doit? Est-ce qu'il tente d'améliorer ou du moins maintenir la norme de la ligue visant les infractions? En instaurant une norme au début du match, l'officiel communique un message aux deux équipes en ce qui concerne tout ce qui sera acceptable et inacceptable au cours du match.

Le MANUEL DU SUPERVISEUR du Programme des officiels de Hockey Canada est offert gratuitement sur Internet au www.hockeycanada.ca ou auprès du responsable des officiels de Hockey Canada. Ce manuel contient plus de détails sur l'évaluation des qualités d'un officiel.

Initiative du franc-jeu

À la suite des efforts de Hockey Canada pour améliorer le franc-jeu et la communication entre les officiels, les entraîneurs et les joueurs, la procédure suivante a été mise en œuvre :

À tous les matchs, les officiels doivent s'approcher de chacun des bancs des joueurs afin de rencontrer les entraîneurs. Cette procédure ne devrait pas prendre plus de 15 secondes et sera complétée avant le début du match, à la fin de la période d'échauffement. Les officiels devraient serrer la main des capitaines et des entraîneurs lorsque cela est possible.

Cette procédure est appuyée par le Programme des entraîneurs, le Programme des officiels et le conseil d'administration de Hockey Canada.

Code d'éthique de l'officiel

Le code d'éthique du Programme des officiels de Hockey Canada fournit des conseils aux officiels enregistrés partout au Canada. Les divisions de Hockey Canada et leurs membres doivent s'attendre à ce que les officiels formés au sein du Programme des officiels de Hockey Canada soient compétents et discrets, et qu'ils fassent preuve d'un haut niveau de jugement et d'intégrité. Créé par l'ancien Comité des arbitres de Hockey Canada, le code d'éthique de l'officiel est le crédo de l'officiel à l'égard de lui-même, de ses pairs et du hockey.

Je vais...

- faire de mon mieux à chaque match, peu importe la catégorie de hockey;
- faire preuve de respect à l'égard de mes confrères, des joueurs, des entraîneurs et des spectateurs;
- étudier et améliorer ma connaissance des règles de jeu de Hockey Canada ainsi que des politiques et procédures du Programme des officiels de Hockey Canada;
- me comporter correctement et interpréter les règles de jeu le plus justement et équitablement possible, en tout temps;
- toujours être d'une impartialité exemplaire, maintenant un écart professionnel approprié à l'endroit des équipes;
- comprendre que l'utilisation d'alcool n'est pas encouragée les jours de match et que l'utilisation de drogues illicites est contre la loi;
- défendre la philosophie de l'esprit sportif à laquelle ont droit les participants, et, par conséquent, punir tout acte violent;
- augmenter le standard de jeu à chacun de mes matchs;
- appuyer mes confrères sur la glace ainsi que les officiels mineurs, même en tant que spectateur;
- accepter de faire des erreurs, mais sans ressentir de frustration ou permettre au processus d'apprentissage de nuire à ma performance et à mon professionnalisme;
- contribuer à la croissance du Programme des officiels de Hockey Canada de ma division, ainsi qu'à ses officiels, en offrant mon appui, mon encouragement et en adoptant une attitude positive;
- respecter et accepter les critiques constructives des superviseurs et les tâches de mes administrateurs.

En vous inscrivant au Programme des officiels de Hockey Canada, vous confirmez que vous comprenez et que vous respecterez le code d'éthique de l'officiel. Les officiels qui ne suivront pas ce code d'éthique pourraient être réprimandés.

Code de conduite des officiels

Le Programme des officiels joue un rôle essentiel dans le sport du hockey. Les officiels doivent reconnaître l'impact qu'ils exercent sur le jeu, les participants et les autres officiels. Les chefs de file du programme doivent reconnaître le besoin d'instaurer les plus grandes valeurs ainsi que leur impact sur les officiels en puissance. Le code de conduite des officiels suivant a été conçu pour aider le Programme des officiels à former des officiels dont le comportement leur permettra de devenir des personnes confiantes et productives.

Code de conduite des officiels

1. Traiter tout le monde également en ce qui a trait à leur activité, indépendamment de leur sexe, leur lieu d'origine, leur race, leur orientation sexuelle, leur religion, leur croyance politique ou leur situation économique.
2. Axer leurs commentaires ou leur critique sur le rendement plutôt que sur la personne si cela fait partie de leur rôle.
3. Constamment faire preuve de hauts standards personnels et projeter une image favorable de leur sport et de l'arbitrage.
 - a) S'abstenir de critiquer les participants ou les autres officiels en public.
 - b) S'abstenir de faire usage des produits du tabac.
 - c) S'abstenir de consommer des boissons alcoolisées lorsqu'ils agissent comme officiels et travaillent avec d'autres officiels.
 - d) S'abstenir d'utiliser un langage vulgaire, insultant, harcelant ou autrement offensif.
4. Éduquer et veiller à ce que les normes élevées de la gestion du risque soient maintenues.
5. Traiter tous les autres participants au hockey avec le respect qui leur est dû et inciter tous les officiels à adopter une norme stricte d'autodiscipline.

LES OFFICIELS:

1. Doivent veiller à la sécurité des officiels avec qui ils travaillent lorsqu'ils assument un rôle de chef de file.
2. Ne doivent jamais devenir intimes ou avoir une relation sexuelle avec d'autres officiels. Ceci comprend les demandes de gratifications sexuelles et les menaces de représailles à la suite du rejet de telles demandes.
3. Doivent respecter la dignité des participants; les comportements verbaux et physiques qui constituent du harcèlement ou des mauvais traitements sont inacceptables.
4. Ne doivent jamais encourager ou approuver l'usage de drogues ou d'autres substances interdites.
5. Ne doivent jamais fournir d'alcool à des mineurs ni encourager sa consommation.

J'ai lu les énoncés ci-dessus, je les comprends et j'accepte de me conduire d'une façon qui reflète les normes établies dans le code de conduite des officiels.

Sommaire

Chaque officiel doit prendre le temps d'évaluer ses forces et ses faiblesses. Chaque officiel qui s'avance sur la patinoire utilisera différentes aptitudes, tout en tentant de minimiser et d'éliminer ses faiblesses.

C'est l'absence de formule magique ou de façon unique de réussir qui rend le défi si intéressant. Le simple fait de reconnaître qu'il existe une grande variété d'aptitudes requises pour avoir du succès est un grand pas sur la route qui mène au développement de son plein potentiel.

CHAPITRE 3

Une compréhension des procédures de base d'un arbitre.

Après avoir terminé ce chapitre, vous serez mieux préparé pour :

- expliquer la tenue vestimentaire et l'équipement d'un officiel;
- expliquer les devoirs généraux et procédures d'un arbitre.

Équipement des officiels

Les officiels doivent être prêts mentalement et physiquement à effectuer leur travail (Figures 1, 2 et 3). Ils doivent avoir l'air professionnel autant sur la patinoire qu'à l'extérieur de celle-ci et être adéquatement protégés pour faire leur travail de façon sécuritaire.

EXIGENCES MINIMALES VISANT L'ÉQUIPEMENT

- Casque noir certifié CSA
- Patins noirs munis de lacets blancs, propres
- Demi-visière approuvée CSA
- Livre des règles de jeu de Hockey Canada
- Coudières
- Jambières
- Chandail d'arbitre noir et blanc, propre, muni des écussons de la division et de Hockey Canada
- Genouillères
- Support athlétique et coquille
- Pantalon noir
- Sifflet à prise digitale, en métal ou en plastique

ARTICLES OPTIONNELS

- Culotte de protection
- Sac d'arbitre noir
- Tablette et crayon d'arbitre
- Lacets blancs de rechange
- Sifflet supplémentaire
- Serviette et savon
- Ruban gommé noir
- Collants de mollets

RESSOURCES SUR L'ARBITRAGE :

- Manuel de l'officiel
- Manuel de l'officiel hors glace

Devoirs de l'arbitre

- Les officiels doivent arriver à la patinoire au moins quarante-cinq (45) minutes avant l'heure prévue du match.
- Vérifiez la feuille officielle de match avant de se rendre sur la glace. Assurez-vous que les noms des capitaines et capitaines adjoints sont indiqués sur la feuille et que celle-ci ait été signée par les officiels de l'équipe. Un maximum de cinq (5) officiels d'équipe peut prendre place derrière le banc des joueurs; ceux-ci doivent être dûment enregistrés et inscrits sur la feuille de match.
- Discutez avec les juges de lignes de toutes procédures ou responsabilités sur lesquelles vous souhaitez attirer leur attention.
- Soyez sur la glace avant les joueurs au début du match et aussi au début de chaque période. Restez sur la glace jusqu'à ce que tous les joueurs aient quitté la glace.
- Assurez-vous que tous les officiels hors glace soient en place et prêts à commencer le match et chaque période subséquente.
- Assurez-vous auprès des officiels hors glace que tous les mécanismes de chronomètre et de sonnerie fonctionnent.
- Comptez le nombre de joueurs de chaque équipe avant le début du match. Le nombre total de joueurs sur la glace ou le banc devrait être le même que celui indiqué sur la feuille de match.
- Après le match, vérifiez et signez la feuille de match officielle et remettez-la au marqueur officiel.
- Relevez toute non-conformité de la patinoire ou de la glace contraire aux exigences des Règles de jeu de Hockey Canada et faites-en rapport au président de la ligue et à l'arbitre en chef de la division.

INITIATIVE DU FRANC-JEU

Lors de tous les matchs, les officiels doivent s'approcher de chacun des bancs des joueurs et faire les présentations avec les entraîneurs. Ce processus ne devrait pas prendre plus que 15 secondes et il s'effectue avant le match, à la fin de la séance d'échauffement.

DEVOIRS D'AVANT-MATCH

- Lorsque le marqueur officiel vous apporte la feuille officielle de match à votre vestiaire avant le match, assurez-vous qu'elle soit correctement remplie et que tous les officiels de chaque équipe y ont apposé leur signature comme il se doit.
- Déléguez à chacun des juges de lignes la responsabilité de compter le nombre de joueurs en uniforme pour une équipe. Si le nombre de joueurs en uniforme est plus élevé que le nombre de joueurs inscrits sur la feuille de match, réglez le problème avant le début du match afin d'éviter des situations gênantes plus tard (ex. un joueur marquant un but, mais non-inscrit à la feuille officielle de match.)
- Avant de vous avancer sur la patinoire, discutez avec les juges de lignes de leurs responsabilités pendant la partie conformément au règlement (5.3) – Les juges de lignes.
- Soyez sur la patinoire avec les juges de lignes, de deux à trois minutes avant l'heure prévue du début du match.
- Une fois sur la patinoire, assurez-vous que tous les officiels hors glace sont à leur poste. Vérifiez rapidement si les officiels au banc des punitions savent ce qu'ils ont à faire.
- L'arbitre est responsable d'inscrire, au verso de la feuille de match, le numéro des joueurs dont la mentonnière est mal attachée ou qui ne portent pas l'équipement requis pendant l'échauffement. Au hockey junior et senior, les joueurs doivent porter leur visière correctement pendant l'échauffement. Ceci doit aussi être noté.
- Observez les alentours pour toutes anomalies et avertissez-en l'équipe des visiteurs, surtout si elle n'a jamais joué dans cet aréna. Ceci préviendra certaines confusions qui pourraient survenir pendant le match.
- Patinez pour vous échauffer et faites-le de façon à démontrer de l'assurance et une certaine autorité. Ne patinez pas avec les mains dans les poches, ne vous appuyez pas sur la bande et n'engagez aucune conversation avec les spectateurs. L'apparence positive que vous aurez indiquera aux équipes et aux spectateurs que vous êtes confiants et prêts à bien exercer votre devoir pendant ce match.

- Avant le match, pendant les entractes et après le match, il est de votre responsabilité de vous assurer que personne n'entre dans votre vestiaire, à moins que la personne n'ait un rôle et une raison bien précise. La seule personne qui peut entrer, à part les officiels, est le superviseur.
- Prenez le temps de vous préparer physiquement (étirements) et mentalement pour le match. Utilisez ce temps intelligemment.

DÉBUT D'UN MATCH OU D'UNE PÉRIODE

L'arbitre et les juges de lignes doivent être les premiers à se rendre sur la glace au début du match et des périodes subséquentes. Ils doivent arriver ensemble, l'arbitre en premier.

Avant le début du match :

- l'arbitre doit réviser la feuille officielle de match pour s'assurer que les joueurs et officiels sont énumérés de façon appropriée et que toutes les signatures requises ont été obtenues;
- l'arbitre devra aussi s'assurer que tous les officiels hors glace sont en place et que les mécanismes de chronomètre et les lumières des buts fonctionnent bien;
- après toute cérémonie d'avant-match, par exemple l'interprétation de l'hymne national, l'arbitre et les juges de lignes doivent effectuer « l'initiative du franc-jeu » (expliquée à la page 4-2) et prendre leurs positions pour débiter le match.

Au début de chaque période :

- l'arbitre devra s'assurer que seuls les joueurs prenant part à la mise au jeu sont sur la glace;
- tous les autres joueurs doivent se diriger directement à leur banc des joueurs respectif;
- l'arbitre imposera une punition mineure de banc pour avoir retardé la partie à toute équipe qui n'observera pas ce règlement.

DEVOIRS GÉNÉRAUX DE L'ARBITRE

- Effectuer toutes les mises au jeu au début des périodes et après chaque but compté. L'arbitre doit faire face au chronométreur au début de chaque période. Pour toutes les autres mises au jeu au centre de la patinoire, l'arbitre peut faire face au banc des joueurs s'il se trouve du côté opposé au banc des punitions.
- Arrêter le jeu après chaque but et indiquer au marqueur officiel le numéro du joueur ayant compté, ainsi que celui des joueurs ayant une mention d'aide.
- Arrêter le jeu comme le prescrivent les règles et imposer des punitions pour toutes les infractions commises. Les punitions doivent être rapportées au marqueur pour qu'il puisse inscrire sur la feuille officielle de match le numéro du joueur puni, le type de punition et la durée (mineure, majeure, etc.).
- Arrêter le jeu lorsque la rondelle quitte l'enceinte du jeu ou lorsqu'elle touche toute personne inadmissible.
- Arrêter le jeu lorsque la rondelle est frappée avec un bâton au-dessus de la hauteur normale des épaules et touchée par l'équipe fautive par la suite.
- Arrêter le jeu lorsqu'un joueur effectue une passe avec la main à un de ses coéquipiers, partout sauf dans sa zone défensive.
- Arbitrer la partie selon les règles de jeu de façon à offrir une chance égale aux deux équipes. Les parties précédentes ne devraient pas être prises en considération ni influencer votre la d'arbitrer la partie en cours.
- Vérifier à ce que chaque équipe puisse retourner à son vestiaire après les périodes sans aucun problème avec les spectateurs. S'il y a un problème, il faut assurer une protection adéquate à l'équipe en question.
- Déplacement de la rondelle – déployez tous les efforts pour que le jeu se poursuive le long de la bande en tout temps. Parlez aux joueurs pour les inciter à poursuivre le jeu. N'arrêtez le jeu que lorsque tous les joueurs abandonnent ou qu'un **joueur git sur la glace**.
- L'arbitre doit aviser un gardien de but qui immobilise inutilement la rondelle de poursuivre le jeu et de libérer la rondelle.
- Lors de situations potentiellement explosives (p. ex., au filet, après un jeu agressif ou une mêlée), il est conseillé à l'arbitre de s'approcher des joueurs (c.-à-d. **faire sentir sa présence**). Toutefois, l'arbitre doit demeurer dans une position lui permettant de garder tous les joueurs à l'œil.

- Vérifier la feuille officielle de match après le match pour s'assurer qu'elle a été remplie comme il se doit; dans le cas, elle doit être signée par les officiels, qui en conserveront une copie. Le marqueur distribuera les autres copies.
- Rédiger un rapport pour les punitions plus graves (punitions de match, d'inconduite grossière, d'extrême inconduite, etc.) et le faire parvenir à la ligue ou au bureau de la division avec la feuille de match, immédiatement après le match. Si la ligue le demande, avertir le bureau de la division ou l'arbitre en chef, par téléphone le lendemain, de tous les incidents pour lesquels des punitions plus graves ont été imposées.
- Se changer et quitter les lieux le plus tôt possible. Il ne faut jamais discuter des infractions graves ou du rapport écrit avec les officiels d'équipes.

FIN DE MATCH OU DE PÉRIODE

Lorsque la sonnerie indique la fin d'une période ou la fin du match, il est important pour l'arbitre de réaliser que les risques de problèmes sont élevés à ce moment et qu'il doit être prêt à réagir avant même que la sonnerie ne retentisse. L'arbitre devrait toujours s'assurer que les deux juges de lignes sont prêts à intervenir rapidement lorsque la période prend fin afin de désamorcer toute altercation qui pourrait dégénérer. L'arbitre devrait prendre une position lui permettant d'avoir une bonne vue de tous les joueurs sur la glace et des deux bancs. Il devrait demander aux deux équipes de demeurer à leur banc respectif jusqu'à ce qu'il leur ordonne de se diriger vers le vestiaire.

Le but de ce règlement de fin de match n'est pas d'empêcher une équipe de célébrer, mais de s'assurer que les joueurs soient séparés et qu'il n'y ait pas de confrontations. Si aucune situation d'altercation n'est anticipée, les joueurs peuvent quitter leurs bancs et accueillir leurs gardiens de but sans attendre la permission de l'arbitre. **Si toutefois une altercation entraînant l'imposition de punitions avait lieu, alors le règlement 9.5 (i) s'appliquerait également.**

IMPOSITION DES PUNITIONS

La procédure appropriée utilisée par un arbitre pour signaler une punition peut rehausser le respect qu'il gagnera auprès des autres participants au match. Le hockey est un jeu très émotionnel et un bon arbitrage dépend des capacités de l'arbitre de demeurer calme et en maîtrise de ses émotions en tout temps, surtout lors de situations de punitions.

Lorsqu'une infraction aux règlements nécessite l'imposition d'une punition pendant le jeu, l'officiel doit suivre les procédures suivantes :

- Noter mentalement le numéro du joueur qui a commis la faute.
- Siffler immédiatement si l'équipe fautive est en possession et en maîtrise de la rondelle. Si l'équipe non fautive est en possession et en maîtrise de la rondelle, levez la main qui ne tient pas le sifflet bien droit, gardant le bras en extension au-dessus de la tête pour signaler une punition à retardement. Dès que l'équipe fautive prend possession et maîtrise la rondelle, arrêtez le jeu en sifflant.
- Lorsque le coup de sifflet retentit, l'arbitre doit s'arrêter complètement, toujours en ayant le bras en extension complète au-dessus de la tête. Cette pause a pour but de permettre aux joueurs, instructeurs et spectateurs de tourner leur attention vers l'arbitre. L'arbitre pointera ensuite le joueur fautif en abaissant son bras et en tendant le bras et la main en direction de ce joueur.

Remarque 1 : Si le joueur fautif se situe dans un rayon de trois mètres (dix pieds) de l'arbitre, le fait de pointer un bras en extension vers le joueur pourrait être intimidant. Dans ces situations, il est recommandé de ne pas pointer le joueur. Un contact visuel avec le joueur fautif devrait être établi pour s'assurer qu'il n'y a aucun doute à savoir qui est puni.

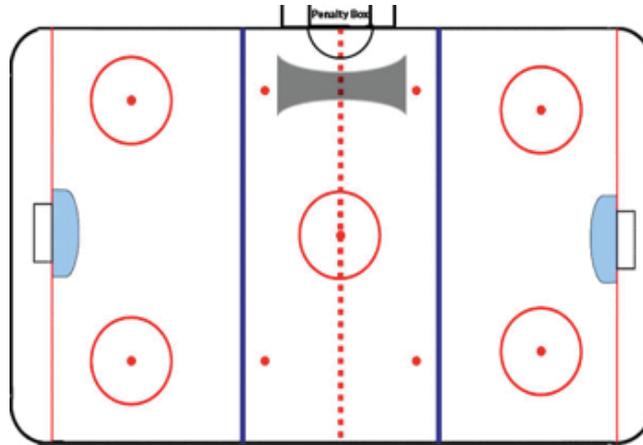
Remarque 2 : En pointant le joueur fautif, toute la main doit être en extension, pas seulement un doigt (Figure 7)

- L'arbitre devra ensuite indiquer verbalement le numéro du joueur fautif, la couleur de son équipe et la punition qui lui est imposée (par ex. « 14 bleu, avoir fait trébucher ») et effectuer le signal approprié pour indiquer l'infraction.

Remarque : L'arbitre doit faire attention de ne pas fixer le joueur qui est puni en effectuant le signal, ce qui pourrait intimider encore plus le joueur puni. L'arbitre doit cependant garder le ou les joueurs en vue.

- L'arbitre doit ensuite se diriger vers le banc des punitions en patinage arrière et rapporter l'infraction. Il doit garder à vue tous les joueurs, y compris celui qui est puni, à ce moment. Le chemin emprunté par l'arbitre dépendra de l'endroit où se trouve le joueur puni et de l'allure du match à ce moment. Les arbitres devraient essayer d'éviter des confrontations en :
 - essayant de quitter le secteur immédiatement, évitant ainsi le joueur;
 - arrêtant et laissant le joueur puni se rendre au banc en premier;
 - utilisant une combinaison de ces deux techniques;
 - évitant tout contact visuel excessif avec le joueur puni.

- Au banc des punitions, l'arbitre doit indiquer le numéro du joueur puni, la couleur de son équipe, la faute qui lui est imputée et la durée de la punition. L'arbitre doit s'assurer que l'officiel hors glace détient les bonnes informations concernant le joueur puni avant de quitter le secteur du banc des punitions. Les arbitres sont encouragés à s'arrêter et rapporter la pénalité; cependant, il ne devrait pas y avoir de longs délais qui pourraient donner lieu à une confrontation entre le joueur puni et l'arbitre. Il peut arriver que l'arbitre voudra continuer à bouger et fera un arrêt très court.



- En quittant le secteur du banc des punitions, l'arbitre devra éviter les joueurs punis et les autres joueurs en s'éloignant dans un mouvement circulaire, gardant ainsi tous les joueurs en vue.
- En imposant des pénalités aux deux équipes lors du même arrêt de jeu, l'arbitre doit siffler immédiatement, pointer chaque joueur et donner le signal approprié. Cela empêchera d'autres représailles.

Points importants

- Éviter toute confrontation directe avec les joueurs punis en tout temps.
- Résister à la tentation d'utiliser des signaux, des gestes de la main ou une communication verbale qui font preuve d'agressivité ou qui pourraient être intimidants.
- Pendant le rapport de l'infraction au banc, aucun joueur ne devra être admis dans l'enceinte (demi-cercle) de l'arbitre.

N'oubliez pas que les signaux et la communication verbale sont les deux moyens qu'ont les officiels pour communiquer avec les joueurs, les entraîneurs, les amateurs et les officiels hors glace. Ainsi, il est important qu'ils soient utilisés fréquemment et exécutés correctement en tout temps. Des signaux ou des communications verbales utilisés de façon intimidante causeront des problèmes et ne seront pas tolérés.

AUTRES SIGNAUX

- Lorsqu'une rondelle est touchée par un bâton élevé, l'arbitre doit effectuer le signal pour bâton élevé puis faire le signal d'annulation ou siffler pour arrêter le jeu selon le cas.
- Lorsqu'une passe est effectuée vers l'avant avec la main, l'arbitre doit effectuer le signal indiquant que la rondelle a été passée vers l'avant avec la main puis faire le signal d'annulation ou siffler pour arrêter le jeu selon le cas.
- Si, lors d'un dégagement éventuel, le dégagement est annulé parce qu'un joueur a touché la rondelle, l'officiel effectuant le signal doit effectuer le signal d'annulation.
- Après le signal d'annulation, le juge de lignes peut indiquer que la rondelle a été touchée en frottant le dessus de sa main avec la paume de l'autre main à la hauteur de sa poitrine.

PROCÉDURE DE CHANGEMENT DE JOUEURS

L'arbitre est responsable de s'assurer que les changements de joueurs sont complétés selon les règles afin de prévenir des retards inutiles dans le match. Pour ce faire, il pourra prendre quelques instants pour s'assurer que les situations potentiellement explosives sont désamorçées avant de procéder au changement de joueurs.

Pour les changements de joueurs ayant lieu lors d'arrêts du jeu, l'arbitre amorcera la procédure pour le changement de joueurs dès qu'il est sécuritaire de le faire même s'il est en train de prendre sa position.

- L'arbitre devra alors regarder en direction du banc des joueurs de l'équipe visiteuse en établissant un contact visuel avec l'entraîneur; devra allouer un maximum de cinq secondes pour que l'équipe visiteuse effectue son changement de joueurs.
- Un changement de joueurs peut comporter d'un jusqu'à un maximum de cinq joueurs.
- L'arbitre lèvera ensuite le bras pour indiquer que l'équipe visiteuse ne peut plus effectuer de changement.
- Son bras doit être levé en direction du banc de l'équipe visiteuse et non pas vers les gradins.
- Avec le bras toujours levé, l'arbitre regarde ensuite vers le banc de l'équipe locale tout en établissant un contact visuel avec l'entraîneur.
- L'arbitre accordera à nouveau un maximum de cinq secondes pendant lesquelles l'équipe locale peut effectuer un changement de joueurs.
- L'arbitre abaissera ensuite le bras pour indiquer que l'équipe locale ne peut plus effectuer de changement.
- L'arbitre soulèvera le bras qui lui permettra d'avoir la meilleure vue des joueurs sur la glace.
- Ceci signifie que l'arbitre peut recourir à l'un ou l'autre de ses bras pour effectuer le signal selon sa position sur la glace.
- Les juges de lignes doivent être prêts à mettre la rondelle au jeu le plus tôt possible après que la procédure est complétée.
- Les juges de lignes doivent siffler dès que l'arbitre a terminé la procédure de changement de joueurs et se préparer à mettre la rondelle en jeu le plus tôt possible.
- Si, après cinq secondes, les joueurs ne sont pas en position pour effectuer la mise au jeu, le centre de l'équipe fautive sera chassé.
- Le but est de diminuer le temps d'arrêt du jeu, mais PAS aux dépens de la qualité et de l'équité de la mise au jeu.

Lorsqu'une équipe tente d'effectuer un changement de joueurs après le temps qui lui est alloué pendant un arrêt du jeu et que l'arbitre renvoie le joueur à son banc :

- Un avertissement sera émis à cette équipe et toute infraction subséquente entraînera une punition mineure de banc.
- Cet avertissement ne vise que l'équipe qui a commis l'infraction. Chaque équipe a droit à un avertissement pendant le match avant de se voir imposer une punition mineure de banc.
- Une équipe peut décider d'effectuer un changement de joueurs à différents moments pendant un arrêt du jeu. Si l'équipe locale veut se prévaloir de son droit au dernier changement, elle doit respecter cette procédure à la lettre.
- L'arbitre doit utiliser cette procédure à chaque arrêt du jeu. Ceci lui permettra de s'assurer que les deux équipes utilisent la procédure de changement de joueurs correctement et empêchera tout retard inutile.
- Lorsque le système à deux officiels est utilisé, l'officiel qui effectue la mise au jeu effectue aussi la procédure pour le changement de joueurs.

Remarque : L'arbitre doit faire attention de ne pas être trop autoritaire en utilisant ce signal. La façon de faire et le contact visuel lors de cette procédure doivent promouvoir le travail en équipe avec les entraîneurs.

BAGARRES – SYSTÈME À DEUX OFFICIELS

Lorsqu'une bagarre survient :

- l'officiel qui siffle pour arrêter le jeu est responsable de la scène où se déroule la bagarre et prend position près de celle-ci afin de bien voir les bagarreurs, les joueurs sur la glace et les deux bancs;
- l'autre officiel ordonne à tous les autres joueurs de se rendre à leur banc respectif au moyen de consignes verbales et de gestes. Cet officiel doit aussi observer et demander aux gardiens de but de demeurer dans leur enceinte respective ou de se rendre à un endroit désigné sur la glace. Après avoir effectué ceci, le deuxième officiel se rend sur les lieux de la bagarre;
- avant d'intervenir dans la bagarre, les officiels doivent décider de quel joueur ils s'occuperont et ils doivent retirer toute pièce d'équipement qui pourrait les faire trébucher et tomber;
- les officiels doivent intervenir dans la bagarre en même temps;
- lorsque les joueurs ont été séparés, il est important que les officiels les relâchent;
- toutefois, les officiels doivent être très vigilants et prêts à retenir les joueurs s'ils tentent de s'échapper. La position des officiels par rapport aux deux bagarreurs est très importante;
- ils doivent demeurer entre les joueurs tout en les séparant et les escorter au banc des punitions ou vers la sortie;
- les officiels discuteront ensuite dans l'enceinte des officiels tout en continuant d'observer les bancs et les joueurs sur la glace;
- après avoir décidé des punitions devant être imposées, un officiel fera rapport des punitions tandis que l'autre se placera dans une position lui permettant d'observer les bancs et les joueurs sur la glace;
- c'est alors que cet officiel demandera à un joueur de chaque équipe de ramasser tout équipement laissé sur la glace;
- après que les punitions sont imposées, l'officiel surveillant les bancs des joueurs et les joueurs sur la glace récupère la rondelle et se rend au point de mise au jeu approprié;
- l'autre officiel prend la position de l'officiel arrière et continue d'observer les joueurs et les bancs.

Remarque : Il est TRÈS important que les deux officiels travaillent en équipe puisqu'il s'agit d'un moment critique dans un match.

BAGARRES – SYSTÈME À TROIS OFFICIELS

Lorsque des bagarres ont lieu, les joueurs se concentrent l'un sur l'autre et les émotions peuvent devenir vives. Un arbitre qui sait où se tenir et quoi dire ou faire peut souvent atténuer rapidement une situation très délicate. La présence physique est très importante. L'arbitre doit :

- se rapprocher de l'altercation pour que les joueurs puissent ressentir sa présence, mais pas trop près pour ne pas nuire à sa vue des joueurs sur la glace et des bancs des joueurs;
- siffler fort et lever les bras est une technique souvent efficace pour arrêter le jeu après un jeu intense près du filet.

Lorsqu'une bagarre éclate, l'arbitre doit :

- doit d'abord s'assurer que tous les autres joueurs sur la glace se dirigent vers leur banc respectif ou une zone neutre en utilisant la communication verbale et des gestes physiques;
- aussi vérifier et ordonner verbalement aux gardiens de demeurer dans leur enceinte respective ou d'aller dans un endroit neutre désigné;
- punir tout joueur qui ne se dirige pas au banc approprié ou à un endroit neutre lorsqu'il en est ordonné; dans la plupart des cas, le fait de punir les délinquants les plus évidents marquera bien l'importance de ce règlement;
- avertir les joueurs de leurs punitions d'inconduite seulement une fois que la bagarre sera terminée et que l'arbitre se trouve près du banc des punitions;
- alors, prendre une position qui lui offre une bonne vue des joueurs qui sont sur la glace et des deux bancs. Il est important que l'arbitre garde tous les joueurs en vue à tout moment et qu'il ne se fasse pas prendre au milieu d'une altercation.

Une fois les joueurs séparés, la procédure générale à suivre est :

- L'arbitre enjoindra le juge de lignes à escorter les joueurs au banc des punitions ou vers la sortie.
- Il demeurera près du lieu de l'altercation, gardant tous les joueurs en vue.
- Il invitera un joueur de chaque équipe sur la glace pour ramasser l'équipement laissé sur la patinoire.

Les juges de lignes doivent :

- rejoindre l'arbitre à l'endroit où la bagarre a eu lieu et discuter de ce qui s'est passé. Toute infraction qui ne fut pas observée par l'arbitre doit alors être rapportée par les juges de lignes.

Une fois la discussion terminée, l'équipement récupéré et les joueurs retournés à leur banc, l'arbitre :

- se rendra au banc des punitions pour rapporter les punitions;
- il ne devra pas discuter des infractions avec les joueurs avant d'avoir fait état des punitions au chronométreur;
- lorsque cela est nécessaire, il communiquera de la teneur des punitions au capitaine ou à un capitaine adjoint de chaque équipe;
- cette discussion devra être claire, courte et précise;
- devra recommencer le match le plus rapidement possible.

BUTS CONTESTÉS ET AUTRES DIFFÉRENDS

Les esprits s'échauffent dès qu'un but est contesté ou qu'un but a été refusé. L'arbitre doit demeurer calme et maîtriser la situation, gardant à l'esprit que la décision finale dans toutes les disputes lui revient.

- Dans toutes les situations où l'arbitre est en position de voir et de rendre une décision, la décision de l'arbitre doit être finale et ne pas nécessiter une consultation ou discussion avec les juges de lignes ou le juge de buts.
- Si le jeu est serré et que le but est accordé, l'arbitre doit suivre la procédure normale pour un but.
- Il est important que l'arbitre demeure calme et conserve la maîtrise de la situation, ne permettant à aucun joueur de consulter ou d'injurier les autres officiels ou les juges de buts.
- L'arbitre doit expliquer la situation au capitaine ou à un capitaine adjoint à une seule reprise et cette décision est irrévocable.
- Si le jeu a donné lieu à un but refusé, l'arbitre doit immédiatement effectuer le signal de l'annulation (Figure 37) et, une fois le jeu arrêté, indiquer l'endroit de la mise au jeu.
- L'arbitre ne doit permettre à aucun joueur de consulter ou d'injurier les autres officiels ou les juges de buts.
- L'arbitre doit expliquer sa décision au capitaine
- ou à un capitaine adjoint à une reprise et cette
- décision sera irrévocable.
- L'arbitre devra aussi demander au marqueur officiel d'utiliser le système de haut-parleurs pour expliquer la raison du refus du but.
- Si l'arbitre n'était pas en position de voir et de rendre une décision, une consultation peut être nécessaire avant de rendre une décision finale.
- L'arbitre doit d'abord consulter les juges de lignes pour déterminer s'ils étaient en position de voir le jeu et de rendre une décision.
- Si les juges de lignes étaient en position et pouvaient prendre la décision, toute décision de l'arbitre sera alors basée sur le rapport des juges de lignes. L'arbitre devra toujours consulter les deux juges de lignes.
- Si les juges de lignes n'étaient pas en position de voir le jeu et de rendre une décision, l'arbitre devra consulter le juge de buts et la discussion visera uniquement à savoir s'il y a « BUT » ou « PAS DE BUT ».
- Le juge de buts ne sera pas toujours d'accord avec la décision de l'arbitre. Il importe que l'arbitre ne permette pas à un juge de buts de



contester ou de manquer de respect envers sa décision. Il peut s'avérer nécessaire d'expulser ou de faire remplacer un juge de buts s'il fait preuve de partisanerie ou prend des décisions injustes.

Mesurage de l'équipement

Le Livre des règles de jeu officielles de Hockey Canada et la Combinaison du manuel des cas et des règles de jeu contiennent les dimensions précises de l'équipement et les lignes directrices que doit suivre l'arbitre pour mesurer l'équipement.

Rédaction d'un rapport de match

Voici quelques consignes de base à suivre lors de la rédaction d'un rapport sur une situation qu'il est nécessaire de rapporter :

- Ne discutez avec personne de ce que vous pensez être une sanction ou une suspension nécessaire.
- Immédiatement après la partie, téléphonez au président de la ligue ou à l'arbitre en chef de la division pour faire un rapport verbal.
- Le rapport de match doit être rédigé alors que les incidents sont encore frais à la mémoire de l'arbitre. Cependant, il y a certaines situations où il vaut mieux prendre un certain temps pour se calmer les esprits, surtout lors de punitions de matchs pour avoir abusé les officiels.
- Écrivez le rapport en utilisant une bonne grammaire, une orthographe correcte et une calligraphie propre et lisible. Ne griffonnez pas sur un bout de papier. Les officiels sont tenus d'écrire leurs noms en caractères d'imprimerie sur la feuille de match et le rapport.
- Indiquez la date de la partie, le nom des équipes en présence, la patinoire où la rencontre a eu lieu et les noms des officiels désignés pour ce match.
- Spécifiez quel officiel a vu l'infraction, qui a imposé la punition, les noms et numéros des joueurs impliqués et les numéros des règlements en vertu desquels les punitions ont été imposées.
- Décrivez tous les détails (s'il y a lieu) qui ont mené à la situation, expliquez ce que vous avez vu et détaillez les conséquences de la situation.
- Envoyez une copie à la ligue et conservez-en une pour vos dossiers.
- Si vous êtes convoqués par la direction de la ligue, ne déclarez que ce qui est contenu dans votre rapport. Ne modifiez pas votre version des faits. Assurez-vous d'amener votre propre copie du rapport à la réunion.
- Les différentes divisions peuvent avoir leur propre procédure pour les arbitres à la suite d'un rapport de match. Il est du ressort de l'arbitre de s'assurer que les rapports de match sont déposés selon la politique en vigueur.

La procédure de rédaction de rapports pour les matchs interdivisions est détaillée dans la Combinaison du Manuel des cas et du Livre des règles de Hockey Canada. Des détails plus précis sont habituellement communiqués par le biais d'un bulletin de Hockey Canada.

- Les arbitres sont responsables de rapporter les incidents suivants, conformément aux règles de jeu de Hockey Canada :
 - toutes les punitions d'inconduite de dix (10) minutes survenues dans les dix (10) dernières minutes de la troisième période;
 - toutes les punitions d'inconduite de dix (10) minutes survenues pendant le match en vertu de l'article 47 (f) « Abus des officiels, Conduite antisportive »;

- toutes les punitions de match;
- toutes les punitions d'inconduite grossière;
- toutes les punitions d'extrême inconduite;
- tout autre incident ou conduite qui pourrait nécessiter une mesure disciplinaire;
- tout incident ou problème qui pourrait affecter le déroulement approprié d'un match (par ex. contrôle de la foule ou sécurité).

En plus des cas cités ci-haut, certaines divisions ou ligues peuvent décider d'autres cas précis qui doivent être rapportés. Les arbitres sont responsables de s'assurer qu'ils sont au courant de ce qui doit être rapporté. Un exemple de rapport de match est inséré à la fin de ce chapitre.

Tir de punition

Lorsqu'un tir de punition est accordé pendant une partie, l'arbitre doit s'assurer qu'il est inscrit sur la feuille officielle de match, avec le temps où il a été accordé, le joueur bénéficiant du tir de punition et si un but a été marqué ou non sur le jeu. L'arbitre doit suivre la procédure suivante lorsqu'un tir de punition est accordé :

- Faire annoncer le nom du joueur sélectionné à effectuer le tir de punition.
- Placer la rondelle sur le point central de mise au jeu.
- Informer le joueur prenant le tir de la procédure appropriée à suivre :
 - Le joueur doit garder la rondelle en mouvement vers le but adverse (le joueur ne peut rebrousser chemin avec la rondelle).
- Le joueur a droit à un tir au but et une fois que la rondelle est tirée, le jeu est considéré comme complété. Dans le même ordre d'idées, le joueur a droit à un seul jeu contre le gardien de but et ne peut compter sur un retour :
 - Avertissez le joueur d'attendre que vous soyez en position sur la ligne des buts et que vous donniez un coup de sifflet, signalant ainsi au joueur d'exécuter son tir.
- Informer le gardien de but sur les procédures appropriées à suivre :
 - Le gardien de but doit demeurer dans son enceinte jusqu'à ce que le joueur désigné touche la rondelle au centre de la glace. Si le gardien de but quitte son enceinte avant que le joueur ait touché la rondelle et qu'un but n'est pas compté, le tir de punition sera repris.
 - Le gardien de but peut essayer d'arrêter le tir de punition de toute façon qui est réglementaire.
 - Si le gardien de but lance son bâton ou tout autre objet, déplace délibérément le filet ou enlève délibérément son casque ou son protecteur facial, un but sera accordé.
- Avertissez tous les autres joueurs de se tenir sur les côtés de la patinoire et de l'autre côté de la ligne rouge centrale. Lorsque les bancs sont du même côté de la glace, l'officiel arrière doit se placer entre les bancs et non du côté opposé. L'officiel arrière doit aussi s'assurer que tous les joueurs sont à leur banc respectif ou au-delà de la ligne rouge centrale, mais pas directement devant le banc adverse, avant le tir de punition.
- Lorsque les bancs sont situés aux côtés opposés de la patinoire, l'officiel arrière sera placé à la ligne rouge centrale, du côté opposé de la patinoire par rapport au banc de l'équipe qui est victime du tir de punition. Cet officiel est responsable de garder tous les joueurs, sauf celui qui effectue le tir, de l'autre côté de la ligne rouge centrale ou à leur banc et de s'assurer qu'il n'y a pas d'obstruction ou de distraction de la part des équipes pendant le tir de punition.
- L'arbitre devra ensuite se placer en position sur la ligne des buts, à environ 3 à 4,5 mètres (10 ou 15 pieds) du but. L'arbitre devrait être positionné du côté du but le plus rapproché du hockey du joueur pour lui donner une meilleure vue du lancer.
- Un juge de lignes devra se placer en position sur la ligne des buts du côté opposé à l'arbitre et un peu plus loin derrière le but que l'arbitre. Cet officiel est responsable de surveiller le jeu tout

comme le fait l'arbitre. Cependant, le juge de lignes ne donnera son avis ou son interprétation que sur demande de l'arbitre; il ne doit faire aucun signal.

- Si le joueur ne réussit pas à compter sur le tir de punition, l'arbitre devra donner un coup de sifflet et signaler que la mise au jeu aura lieu à l'extrémité de la patinoire où le tir a eu lieu.
- Si le joueur compte sur le tir de punition, l'arbitre signalera le but en sifflant et en pointant en direction du filet.
- Pendant un tir de punition, le chronomètre est arrêté.

Should the player fail to score on the Penalty Shot, the referee shall blow the whistle then signal to the end zone face-off spot.

- Should the player score on the Penalty Shot, the referee shall signal a goal by blowing the whistle and pointing to the net.
- During a Penalty Shot, the clock does not start.

La gestion des conflits

La communication entre les joueurs, les entraîneurs et les officiels est extrêmement importante. En tant qu'officiel, votre responsabilité est d'appliquer équitablement les règles du jeu et de vous assurer que le match se déroule de façon sécuritaire. En vous acquittant de vos tâches, vous aurez parfois à communiquer avec les entraîneurs et les joueurs. Toute communication productive avec les participants est encouragée tant qu'elle vise un objectif précis et qu'elle ne ralentit pas le match.

Malheureusement, les joueurs et les entraîneurs ne seront pas toujours d'accord avec vos décisions et ils ne participeront pas à une communication productive. À titre d'officiel, vous aurez à traiter des cas de conflit. Vous aurez affaire à des gens qui manquent de respect envers vous. Traitez-les avec respect et n'oubliez pas que le manuel des règles prévoit des punitions que vous pouvez imposer aux entraîneurs et aux joueurs qui vous insultent. Puisque vous pouvez punir un joueur ou un entraîneur, soyez certain que ce sont eux qui ont un comportement inacceptable et non vous.

Apprendre à communiquer efficacement vous aidera à traiter des cas de conflit. Vous n'exercez aucun contrôle sur ce que d'autres vous disent, mais vous avez la pleine maîtrise sur votre réaction à ce conflit. Il est naturel que surgissent des conflits, l'important est votre façon à leur réagir. Plus le match devient intense, plus il est important de rester calme et en pleine maîtrise de vos émotions.

N'oubliez pas que vos habiletés de communication sont importantes lorsque vient le moment de faire face à des gens irrespectueux ou qui manquent de respect envers vous. La communication peut être verbale ou non verbale.

La communication verbale comprend :

- les mots que vous choisissez;
- votre ton de voix;
- le volume de votre voix.

La communication non verbale comprend :

- les expressions faciales;
- les gestes;
- le contact visuel;
- la posture.

Souvenez-vous que vous devez toujours imposer une punition à un joueur ou un entraîneur abusif. En tant qu'officiel, vous ne voulez jamais vous trouver dans une situation où votre comportement est remis en question. Adopter le même comportement que la personne fâchée n'améliorera pas la situation. Veuillez vous reporter au site Web de Hockey Canada pour de plus amples renseignements sur les habiletés liées à la communication et à la gestion de conflits.

Sommaire

Il y a plusieurs principes et procédures de base dans ce chapitre qui visent à améliorer la performance des arbitres. Une connaissance approfondie et un effort discipliné pour mettre ces techniques en pratique augmenteront votre confiance et amélioreront votre contribution au jeu.

CHAPITRE 4

Pour une compréhension des habiletés et des procédures nécessaires pour être un juge de lignes compétent.

À la fin de ce chapitre, vous serez mieux préparé à :

- remplir les tâches de base requises pour être un juge de lignes;
- rapporter des incidents à l'arbitre;
- mettre fin aux altercations sur la glace.

Procédures générales pour les juges de lignes

- Les juges de lignes doivent arriver au moins trente (30) minutes avant l'heure prévue pour le début du match.
- Lorsqu'ils quittent le vestiaire des officiels pour se rendre sur la glace, les juges de lignes devraient toujours être précédés de l'arbitre.
- Les juges de lignes doivent vérifier l'état des filets avant le début de la partie et à la fin de chaque période et effectuer les réparations nécessaires.
- Les juges de lignes doivent compter le nombre de joueurs en uniforme et avertir l'arbitre si ce nombre n'est pas le même que sur la feuille de match officielle.
- Les juges de lignes doivent essayer en tout temps de demeurer d'un mètre à un mètre et demi (trois à cinq pieds) de la bande afin d'éviter de nuire au jeu et à l'arbitre.
- Les deux juges de lignes ne doivent pas pourchasser la rondelle en même temps. Non seulement cela paraît-il mal, mais ils pourraient aussi manquer le début d'une altercation.
- Lorsque le jeu se trouve à une extrémité de la patinoire, les juges de lignes ne devraient jamais se tenir directement sur ou en deçà de la ligne bleue, mais devraient plutôt avoir les deux pieds à environ une petite foulée au-delà de la ligne.
- Chaque fois qu'un juge de lignes doit effectuer un virage, il devrait l'effectuer vers le centre de la glace afin de faire face au jeu. Ne jamais tourner en direction de la bande.
- Les juges de lignes devraient être vigilants lorsque des défenseurs s'amènent profondément en zone offensive lors d'un attroupement après l'arrêt du jeu. Les juges de lignes devraient rapporter cela à l'arbitre.
- Lorsqu'un joueur sur la patinoire est blessé et que le jeu est arrêté, les juges de lignes doivent s'assurer que les autres joueurs retournent à leur banc respectif. De plus, un des deux juges de lignes devrait demeurer près des bancs pour assurer une présence et pour bien garder les joueurs en vue.
- À la fin de chaque période, le juge de lignes arrière devrait siffler dès que le temps est écoulé pour accompagner la sirène et éviter toute confusion entourant les jeux serrés au filet et le retentissement de la sirène.
- Un juge de lignes devrait surveiller toute conversation entre un joueur et l'arbitre ainsi que toute conversation lorsque l'arbitre se rend au banc. Le rôle du juge de lignes est d'être témoin de ce qui se dit. Le juge de lignes doit faire attention de ne pas participer à la conversation.

Mises au jeu

- La procédure de mise au jeu est l'une des nombreuses tâches importantes qui incombent à un juge de lignes pendant un match.
- Après l'arrêt du jeu, les juges de lignes doivent d'abord s'assurer qu'aucune bagarre n'a éclaté. Toujours être conscient et sur ses gardes est une qualité importante d'un bon juge de lignes.
- Lorsque tout est en règle, le juge de lignes responsable de la mise au jeu doit se diriger directement vers l'endroit où elle aura lieu. L'autre juge de lignes doit récupérer la rondelle sans perdre de temps. Le juge de lignes qui effectuera la mise au jeu peut, à l'occasion, récupérer lui-même la rondelle si elle est plus près de lui que de son partenaire, ou si ce dernier est occupé à vérifier les joueurs, à ramasser un bâton brisé, etc. Les tâches des juges de lignes peuvent être ajustées lors d'un arrêt du jeu SEULEMENT lorsque la situation exige de modifier la procédure normale comme suit :
 - un juge surveille les joueurs pendant le changement de lignes;
 - un juge récupère la rondelle et se prépare à effectuer la mise au jeu suivante;
 - ceci est suggéré au hockey junior et plus avancé, seulement lorsque cela est nécessaire.
- Une mise au jeu a lieu lorsque l'arbitre ou un juge de lignes laisse tomber la rondelle sur la glace entre les bâtons des joueurs qui prennent la mise au jeu. Il est de la responsabilité de l'officiel qui exécute la mise au jeu de s'assurer que chaque joueur obtienne une chance égale de s'emparer de la rondelle.
- Le juge de lignes responsable de la mise au jeu doit s'assurer que l'arbitre et l'autre juge de lignes sont en place avant de laisser tomber la rondelle.
- Les juges de lignes doivent s'assurer que tous les joueurs sur la glace se déplacent rapidement vers leur position pour la mise au jeu subséquente. Donnez des consignes verbales à cet égard.
- Lorsqu'il effectue une mise au jeu, l'officiel doit se tenir perpendiculaire aux deux joueurs concernés, à environ 30 centimètres (un pied) du point de mise au jeu. La rondelle est tenue juste en dessous de la hauteur de la ceinture et près du corps, comme on peut le voir à la la. La rondelle doit être dissimulée, et non présentée aux centres qui prennent la mise au jeu. La main libre doit être sur le côté du corps et jamais derrière le dos.

PROCÉDURE POUR LES MISES AU JEU

- Dès que l'arbitre aura abaissé son bras pour indiquer que les changements de joueurs sont complétés, le juge de lignes effectuant la mise au jeu fera entendre son sifflet.
- Ce signal indiquera aux équipes qu'elles n'ont que cinq secondes pour se placer pour la mise au jeu. À la fin de ce délai (ou avant si les centres sont en place), le juge de ligne sera prêt à déposer la rondelle.
- La rondelle ne doit pas être déposée par le juge de lignes effectuant la mise au jeu avant que les joueurs remplacés aient quitté la glace, même si le délai de cinq secondes est expiré.
- La rondelle ne doit pas être déposée par le juge de lignes effectuant la mise au jeu avant que son confrère soit revenu à sa position même si le délai de cinq secondes est expiré.
- Le juge de lignes effectuant la mise au jeu doit vérifier derrière lui avant de siffler. Une fois son coup de sifflet donné, il devient la responsabilité de l'autre juge de lignes de surveiller pour tout empiètement derrière son dos.
- Le juge de lignes récupérant la rondelle doit d'abord être en position pour effectuer la mise au jeu avant de siffler après que l'arbitre a baissé le bras.
- Si un centre prenant la mise au jeu quitte sa position de mise au jeu pour aller consulter un coéquipier (agir comme quart-arrière), ce centre devra être chassé de la mise au jeu par le juge de lignes.
- Les joueurs prenant part à la mise au jeu devront se placer perpendiculairement à l'extrémité de la patinoire de l'adversaire.
- Tous les autres joueurs des deux équipes doivent être en jeu.
- Pour les mises au jeu en zone neutre et aux points de mise au jeu aux zones d'extrémités, le bout

de la lame des bâtons des deux joueurs prenant part à la mise au jeu doit être en contact avec la glace dans l'espace blanc désigné.

- Les joueurs de l'équipe visiteuse doivent placer leurs bâtons dans l'espace blanc désigné en premier.
- Pour les mises au jeu dans une zone d'extrémité, les centres doivent se placer perpendiculairement à l'extrémité de la patinoire de leur adversaire et leurs patins ne doivent pas toucher aux lignes d'empiètement pour la mise au jeu. Aucun contact avec les lignes n'est accepté.
- Le juge de lignes ne doit pas laisser tomber la rondelle avant que les bâtons des deux joueurs soient sur la glace dans l'espace blanc désigné.
- Le juge de lignes ne doit pas synchroniser la chute de la rondelle avec le déplacement du joueur de l'équipe locale.
- Pour que la mise au jeu soit équitable, les deux bâtons doivent être immobiles sur la glace, dans l'espace blanc désigné, avant que la rondelle ne soit mise au jeu.

MISES AU JEU DANS LES EXTRÉMITÉS

- Lors de mises au jeu effectuées dans les extrémités, tous les autres joueurs sur la glace devront se placer de façon à ce que leurs corps et leurs bâtons soient de leur propre côté des lignes d'empiètement tracées sur les côtés extérieurs des cercles, à un mètre (trois pieds) d'intervalle.
- Si un joueur, autre que le joueur prenant la mise au jeu, s'aligne hors-jeu ou se déplace vers l'intérieur du cercle de mise au jeu avant que la rondelle ne soit lâchée, alors le joueur prenant la mise au jeu pour l'équipe prise en défaut devra être expulsé de la mise au jeu.
- Le juge de lignes doit :
 - indiquer le renvoi d'un joueur par un signe de la main et utiliserait également la communication verbale par exemple « joueur de centre blanc, change, ton ailier s'est avancé » et;
 - indiquer le renvoi du joueur en étendant le bras du côté du joueur devant être retiré.

Veillez vous référer à la rubrique Empiètement à la mise au jeu à la page.

VOICI DEUX POINTS À NE PAS OUBLIER :

1. Aucune faute d'empiètement ne sera tolérée – pour être efficace, le centre de l'équipe fautive doit être retiré.
2. No coaching or warnings are to be given except in the advance preparation for the face-off.

POSTURE DU JUGE DE LIGNES

- Une posture appropriée du juge de lignes lors des mises au jeu est importante.
- Les patins du juge de lignes doivent être écartés de la largeur des épaules, avec les genoux légèrement fléchis. Si les patins sont trop écartés, la mobilité du juge de lignes sera affectée une fois la rondelle lâchée.
- La rondelle ne doit pas être tenue trop haute; la hauteur de la ceinture est conseillée. Comme mentionné auparavant, le juge de lignes doit se tenir perpendiculaire aux joueurs prenant la mise au jeu.
- La main libre du juge de lignes doit être sur le côté du corps, comme à la Figure 1; de plus, sa main libre ne devrait pas être derrière le dos, car cette position affecterait négativement l'équilibre et ferait en sorte que son corps tournera légèrement vers le côté.

DÉROULEMENT D'UNE MISE AU JEU

- La technique appropriée pour laisser tomber la rondelle est de faire un mouvement vers l'extérieur, puis vers le bas, lâchant la rondelle afin qu'elle tombe à plat sur le point de mise en jeu. Elle ne doit pas être jetée avec force ni trop lentement. La technique de mise en jeu appropriée devrait être pratiquée souvent afin de perfectionner la procédure.
- Le juge de lignes effectuant la mise au jeu doit se retirer du secteur de mise en jeu en reculant vers la bande et évitant tout joueur. Lorsque la mise au jeu a lieu dans une zone d'extrémité, le juge de ligne doit se diriger vers la ligne bleue en patinage arrière. Lorsqu'il est à l'écart des joueurs, le juge de lignes doit se déplacer rapidement pour reprendre sa position correcte.
- Le juge de lignes arrière doit demeurer en position jusqu'à ce que le juge de lignes effectuant la mise au jeu revienne en position et le libère (avec un hochement de la tête). La seule exception à cette règle est lorsque le jeu sort rapidement de la zone et que le juge de lignes arrière doit aller se placer pour appeler le jeu à la ligne rouge ou à l'autre ligne bleue.
- En général, lorsque les joueurs sur la patinoire se préparent à prendre place pour la mise au jeu, les juges de lignes devraient profiter de l'occasion pour leur rappeler la bonne procédure et les règles. Les juges de lignes peuvent influencer le rapport avec les joueurs. Ils améliorent ainsi la compréhension des paramètres de base. La communication devrait toujours se faire avec le joueur de centre (le plus possible) et traiter de la bonne procédure et des règles de mises au jeu. Il sera alors responsable de communiquer le message à ses coéquipiers.
- Le succès de la procédure de mise en jeu repose sur le fait que tous soient conscients qu'aussitôt qu'une équipe commet une faute à la mise au jeu, leur joueur de centre se verra expulsé. Il devient donc très important que les deux juges de lignes travaillent ensemble, appliquent la procédure de la même façon et maintiennent le même standard. Souvenez-vous : vous êtes une équipe et devez être constants pour être efficaces.
- La norme à établir comprend des mises au jeu rapides, équitables et de qualité. Une bonne communication et des normes uniformes et sévères permettront d'atteindre cet objectif.

EMPIÈTEMENT À LA MISE AU JEU

« Ceci se produit lorsqu'un joueur, autre que le joueur de centre, est debout avec un patin à l'intérieur du cercle de mise au jeu, sur le cercle de mise au jeu ou dans la région entre les lignes d'empiètement aux extrémités du cercle, avant que la rondelle ne soit lâchée. Les bâtons des joueurs peuvent être placés à l'intérieur du cercle, mais non dans la région entre les lignes d'empiètement. »

Voici comment la procédure est appliquée :

- Le juge de lignes ou l'officiel qui effectue la mise au jeu se prépare et se positionne avant l'arrivée des joueurs. Les joueurs qui ne participent pas à la mise au jeu doivent se tenir de sorte que leurs patins soient complètement à l'extérieur du cercle et à l'extérieur de la zone entre les lignes de restriction. Leur bâton peut être à l'intérieur du cercle, mais pas dans la zone entre les lignes de restriction. Cette zone s'étend d'un côté à l'autre du cercle de mise au jeu, comme illustré à la Figure 2.
- Les juges de lignes ne doivent pas donner d'instructions aux joueurs pour qu'ils se placent de la bonne façon. Par contre, ils devraient tenter de leur rappeler la bonne position des patins et du bâton lorsqu'ils se préparent à prendre position. Si les joueurs n'écoutent pas et se placent d'une mauvaise façon, les juges de lignes doivent expulser, de la mise au jeu, le joueur de centre de l'équipe fautive sans hésitation.
- La responsabilité des juges de lignes en ce qui concerne l'empiètement est simple. Celui qui effectue la mise au jeu s'occupe des joueurs en face de lui, et l'autre juge de lignes vérifie les joueurs qui sont placés derrière son partenaire. Si le juge de lignes n'effectuant pas la mise au jeu observe une infraction, il doit siffler et indiquer, avec son bras, quelle équipe fut prise en défaut. Le juge de lignes effectuant la mise au jeu expulsera alors le joueur de centre et procédera à la mise au jeu avec un nouveau centre.
- Les juges de lignes doivent s'assurer d'expulser le joueur de centre de l'équipe qui commet l'empiètement en premier. Souvent, lorsqu'un ailier entre à l'intérieur du cercle, l'ailier de l'autre équipe le suivra. Les juges de lignes expulsent alors trop souvent les deux joueurs de centre. Pour que le règlement de l'empiètement à la mise au jeu soit efficace, il faut expulser le joueur de centre de l'équipe commettant la faute en premier.

- Finalement, le juge de lignes qui effectue la mise au jeu doit s'assurer que les joueurs de centre adoptent une position équitable. Ceci signifie que les deux centres font face à l'extrémité de la patinoire de leur adversaire, que leurs patins ne touchent pas aux lignes d'empiètement sur la glace et que leurs bâtons sont placés dans la zone blanche de l'endroit désigné pour la mise au jeu. De plus, les centres doivent placer leur bâton sur la glace et les garder immobiles avant que la rondelle ne soit lâchée.
- Les juges de lignes ne devraient jamais tenter de synchroniser leurs mises au jeu avec l'arrivée des joueurs de centre. Le joueur de centre de l'équipe visiteuse doit placer son bâton en premier dans l'espace blanc prévu à cette fin. Le centre de l'équipe locale doit aussi placer son bâton sur la glace dans l'espace blanc prévu à cette fin et le tenir immobile. Les juges de lignes doivent s'assurer que les deux bâtons sont sur la glace dans l'espace blanc prévu à cette fin et qu'ils sont immobiles avant de laisser tomber la rondelle.
- En ne permettant aucun empiètement et aucune tricherie de la part des joueurs de centre, les mises au jeu seront plus rapides et plus justes. Il est important d'établir la norme au début du match et de la maintenir tout au long de celui-ci. Il est aussi important que la norme soit la même pour les deux juges de lignes aux deux extrémités de la patinoire.
- Les nouvelles lignes d'empiètement pour la mise au jeu sont en vigueur depuis la saison 1997-98. Elles permettent aux officiels de s'assurer que les mises au jeu sont exécutées d'une façon équitable et rapide. Le principe est le même que celui des saisons précédentes. Il sera tout simplement plus facile de s'assurer que les joueurs de centre sont placés de façon perpendiculaire.
- Lorsque le juge de lignes est prêt à laisser tomber la rondelle, les centres doivent prendre place dans l'espace qui leur est désigné. Le joueur ne peut toucher à aucune ligne d'empiètement avec ses patins que ce soit sur les côtés ou avec l'avant du patin. Tout contact entraînera son expulsion de la mise au jeu.
- N'oubliez pas que l'équipe visiteuse doit placer son bâton sur la glace en premier dans l'espace blanc désigné. Les juges de lignes doivent s'assurer que les bâtons des joueurs sont immobiles avant de laisser tomber la rondelle.
- Grâce à la bonne exécution des mises au jeu, elles seront toujours équitables pour les deux équipes.

Hors-jeu

Un hors-jeu survient lorsqu'un joueur à l'attaque transporte la rondelle ou la passe à un coéquipier qui a les deux patins à l'intérieur de la ligne bleue adverse. Lorsque cela arrive, le juge de lignes doit suivre une procédure en deux étapes :

- Donner un coup de sifflet pour arrêter le jeu;
- Pointer en direction du point où aura lieu la mise au jeu.

Hors-jeu retardé

Si un joueur à l'attaque précède la rondelle qui a été tirée, passée ou déviée en zone offensive par un coéquipier, ou encore qui a dévié sur un joueur à la défensive pour se retrouver en zone offensive, mais qu'un joueur défensif peut jouer la rondelle, le juge de lignes devra signaler un hors-jeu retardé. Le juge de lignes doit lever immédiatement le bras qui ne tient pas le sifflet au-dessus de sa tête et le garder levé pour indiquer à tous les joueurs, entraîneurs, amateurs et autres officiels qu'il a bien observé le hors-jeu potentiel (Figure 3).

Le juge de lignes baissera vivement le bras pour annuler le hors-jeu et permettre au jeu de se poursuivre si :

- l'équipe à la défensive passe ou transporte la rondelle en zone neutre; ou
- tous les joueurs à l'attaque se trouvant dans la zone offensive sortent de la zone offensive en touchant à la ligne bleue avec un patin. Il ne doit y avoir aucun joueur à l'attaque dans la zone offensive pour que le hors-jeu puisse être annulé.
- Lorsqu'un hors-jeu retardé est annoncé et que les joueurs offensifs essaient de sortir de la zone, le juge de lignes doit crier « **OK** » lorsque tous les joueurs sont sortis de la zone, et il doit immédiatement baisser son bras.
- Cependant, si tous les joueurs sauf un ou deux sont sortis de la zone, le juge de lignes doit crier « **hors-jeu** » pour laisser savoir aux joueurs à l'attaque que le hors-jeu retardé est toujours en vigueur. Le bras effectuant le signal restera vertical.
- Le juge de lignes sifflera pour indiquer le hors-jeu lorsqu'un joueur à l'attaque touche la rondelle ou tente de prendre possession d'une rondelle libre ou avant qu'un joueur à l'attaque complète une mise en échec du porteur, alors que la rondelle se trouve en zone offensive.

LIGNES DIRECTRICES POUR L'INTERPRÉTATION

- L'équipe à la défensive qui essaie de sortir de sa zone peut transporter la rondelle derrière la ligne des buts, pourvu qu'elle n'essaie pas de retarder la partie.
- Si un joueur à l'offensive touche la rondelle intentionnellement ou plaque un joueur adverse avant d'avoir quitté la zone, un hors-jeu **intentionnel** sera signalé. L'officiel qui a signalé le hors-jeu intentionnel se rendra au point de mise au jeu dans la zone d'extrémité de l'équipe fautive tandis que l'autre officiel récupérera la rondelle avant de se rendre dans la zone d'extrémité de l'équipe fautive pour y effectuer la mise au jeu.
- Lorsque le hors-jeu retardé est en vigueur, l'équipe à l'offensive ne peut compter un but à moins que l'équipe à la défensive ne tire ou ne mette la rondelle dans son propre but sans aucun contact avec l'équipe à l'offensive.
- Un but peut être marqué par l'équipe à l'offensive une fois que le hors-jeu retardé a été annulé.
- Si la rondelle est tirée d'au-delà de la ligne rouge du centre et traverse la ligne des buts, un **dégagement refusé** doit être signalé même si le hors-jeu retardé est en vigueur.

Surveiller la ligne

Il est essentiel que les juges de lignes soient à la ligne bleue avant que le jeu franchisse la ligne afin d'être en bonne position pour rendre la bonne décision. Les juges de lignes devraient « **surveiller la ligne** », c'est-à-dire qu'ils doivent se positionner en deçà de la ligne bleue pour avoir la meilleure vue possible du jeu. Idéalement, le juge de lignes devrait être environ un mètre en deçà de la ligne pour avoir un angle sur la ligne et le jeu lorsque la rondelle la franchit. Les circonstances entourant chaque jeu et la position des joueurs détermineront la position idéale à adopter par les juges de lignes. À certains moments, il ne sera pas nécessaire de surveiller la ligne, surtout lorsqu'un seul attaquant la franchit. Les juges de lignes doivent revenir à leur position au-delà de la ligne bleue après avoir rendu leur décision pour ne pas nuire au jeu dans la zone.

Dégagement refusé

- Un « dégagement refusé » est complété dès que la rondelle franchit la ligne des buts.
- Le juge de lignes arrière fera normalement le signal du dégagement refusé, quoique n'importe lequel des deux juges de lignes peut donner le signal. Pour effectuer le signal du dégagement refusé, le juge de lignes arrière lèvera le bras « arrière » verticalement au-dessus de l'épaule. Le juge de lignes arrière devra se déplacer pour se positionner à la ligne bleue de l'autre juge de lignes afin de surveiller le jeu s'il ne s'agit pas d'un dégagement refusé. Si le juge de lignes arrière, pour une raison quelconque, n'amorce pas la procédure pour un dégagement refusé évident, le juge de lignes avant devra poursuivre la procédure normale de dégagement refusé.
- N'importe quel juge de lignes peut annuler un dégagement en utilisant le signal approprié.
- Le juge de lignes avant doit suivre la rondelle profondément dans la zone pour s'assurer qu'elle franchit complètement la ligne des buts.
- Le juge de lignes avant doit toujours vérifier derrière lui lorsque la rondelle franchit la ligne des buts afin de confirmer que le dégagement refusé potentiel est toujours en vigueur.
- Si le bras du juge de lignes arrière est toujours levé, le dégagement refusé est toujours en vigueur.
- Si le juge de lignes arrière donne le signal de l'annulation, le dégagement refusé n'est plus en vigueur.
- La communication verbale entre les deux juges de lignes devrait être utilisée lorsque nécessaire et possible afin que la bonne décision soit rendue.
- Si le jeu donne lieu à un dégagement refusé, le juge de lignes avant doit siffler immédiatement lorsque la rondelle franchit la ligne des buts.

REMARQUE : Lorsque le dégagement refusé est complété, le coup de sifflet est donné afin d'arrêter le jeu. Cela empêchera tout contact physique inutile entre les joueurs qui pouvaient pourchasser la rondelle.

Le juge de lignes avant doit ramasser la rondelle et effectuer la mise au jeu s'ensuivant. Le juge de lignes avant doit s'assurer de garder tous les joueurs en vue en allant chercher la rondelle et en la ramenant à l'autre extrémité.

Le juge de lignes arrière doit revenir dans la zone pour indiquer où s'effectuera la mise au jeu et pour surveiller les joueurs des deux équipes pendant qu'ils se préparent à la mise au jeu. Alors que le juge de lignes avant s'approche du cercle de la mise au jeu choisi, l'autre juge de lignes peut maintenant reculer derrière la ligne bleue du côté opposé de la patinoire.

Un travail d'équipe est essentiel à un bon arbitrage et un travail d'équipe est nécessaire pour chaque situation de dégagement refusé.

Situations après l'imposition d'une punition

- Lorsque l'arbitre signale une punition retardée, le juge de lignes arrière devrait se déplacer vers le centre de la glace et surveiller le gardien de but et le joueur remplaçant le gardien de but afin de s'assurer que le gardien de but soit à moins de 3 mètres (10 pieds) du banc avant que le changement s'effectue. S'il y a une substitution prématurée, le juge de lignes doit arrêter le jeu et en informer l'arbitre.
- Lorsque l'arbitre siffle pour infliger une ou plusieurs punitions, il est très important que les juges de lignes soient prêts à réagir. Les juges de lignes devraient patiner immédiatement vers l'endroit où se trouvent le ou les joueurs punis pour être en position de réagir.
- Les joueurs punis doivent être escortés au banc des punitions ou à la sortie, selon les punitions imposées. Si seulement un joueur est puni, un juge de lignes devra l'escorter au banc des punitions. L'officiel arrière est responsable d'escorter le joueur puni lorsqu'une seule punition est imposée à moins qu'il ne s'agisse d'une situation (par ex. mise en échec par-derrière, rudesse, etc.) où l'officiel le plus près doit séparer les joueurs et escorter le joueur concerné. Si des joueurs des deux équipes sont punis, alors les deux juges de lignes devront les escorter au banc des

punitions. Il est très important que les juges de lignes restent entre les joueurs punis jusqu'à ce qu'ils aient quitté la glace.

- Lorsqu'un joueur sur la glace doit purger une punition pour un coéquipier, les juges de lignes doivent retenir les numéros des joueurs de l'équipe fautive qui étaient sur la glace lors de l'infraction. Le juge de lignes doit s'assurer que la punition est purgée par un des joueurs sur la glace au moment de l'infraction. Si cela est nécessaire, il doit se rendre auprès de l'entraîneur de l'équipe fautive et lui donner les numéros des joueurs admissibles à purger la punition. L'autre juge de lignes doit retirer le joueur initialement puni de la glace.
- Une fois que les joueurs pénalisés ont été escortés directement au banc des punitions ou à la sortie, les juges de lignes doivent retourner à leur position respective pour recommencer le jeu.

REMARQUE : Aussitôt que le sifflet retentit pour arrêter le jeu, les deux juges de lignes doivent immédiatement patiner vers l'endroit où est survenu l'incident qui a causé l'arrêt de jeu. Les juges de lignes ne devraient pas réagir avec excès, mais être bien alertes à des altercations possibles avant d'aller chercher la rondelle ou de prendre leur position pour la mise au jeu subséquente. Ceci constitue une bonne VIGILANCE sur la glace.

Il est très important que les deux juges de lignes aient un bon sens du jeu et soient alertes aux problèmes potentiels à chaque arrêt de jeu. Les juges de lignes qui ont un bon sens du jeu et sont prêts à répondre rapidement à chaque arrêt de jeu auront un impact positif sur le contrôle général de la partie et empêcheront certains problèmes.

Après un but

- Lorsqu'un but est compté, il est très important que les deux juges de lignes travaillent ensemble. Après un but, le juge de lignes avant se rendra immédiatement dans la zone à l'extrémité et se placera entre les joueurs réunis pour fêter le but et les joueurs de l'équipe adverse ou le gardien de but. Le juge de lignes arrière doit se diriger vers les joueurs fêtant le but et se placer entre eux et le banc de l'équipe adverse. Les deux juges de lignes doivent être vigilants et surveiller les problèmes possibles tout en étant prêts à réagir en cas de besoin.
- Lorsqu'il est apparent que les joueurs sont sous sa maîtrise, le juge de lignes avant récupère la rondelle et se rend au centre de la glace pour y attendre l'arbitre.
- Le juge de lignes arrière se déplacera avec les joueurs pour éviter toute confrontation possible entre les joueurs de l'équipe qui vient de marquer et l'équipe adverse.
- Les juges de lignes doivent être surtout vigilants lorsque les bancs des joueurs sont du même côté de la patinoire. En pareil cas, si l'équipe qui a marqué est le plus près de son propre banc, le juge de lignes arrière se déplacera devant l'équipe en fête et se rendra au centre le long de la bande juste au-delà du banc de l'équipe qui a marqué. En se plaçant ainsi, l'équipe qui a marqué et qui célèbre son but en passant devant son banc pour frapper la main des coéquipiers est forcée de s'éloigner de la bande. Elle ne passera donc pas directement devant le banc de l'équipe adverse. Ceci réduit les occasions pour des échanges verbaux et un contact physique.
- Si le banc de l'équipe qui a marqué le but n'est pas le banc rapproché, le juge de lignes arrière se déplacera avec les joueurs en fête tout en demeurant entre les joueurs en fête et le banc de l'équipe adverse avant de s'arrêter au centre de la patinoire, le long de la bande juste au-delà du banc de l'équipe adverse. En se plaçant ainsi, le juge de lignes agit comme tampon entre les joueurs en fête et le banc adverse, réduisant ainsi les occasions pour des échanges verbaux et un contact physique. Le juge de lignes arrière peut ainsi diriger la circulation sans toutefois attirer l'attention au rôle qu'il est en train de jouer. La position du corps parle ici; et il ne devrait pas être nécessaire d'émettre des directives verbales ou de diriger la circulation avec les bras.
- Le juge de lignes arrière doit aussi indiquer toute mention d'aide à l'arbitre si celui-ci lui demande avant de prendre sa place pour la mise au jeu suivante. Les trois officiels ne devraient jamais être tous les trois au centre de la glace.
- Pour la mise au jeu suivant un but, le juge de lignes se place devant le banc des « heureux » afin d'éviter toute plainte inutile de l'équipe contre laquelle le but a été marqué. Le banc des « heureux » est celui de l'équipe qui a marqué un but.

Pendant un temps d'arrêt

- Chaque équipe a droit à un temps d'arrêt de trente secondes par partie selon les règlements (au hockey mineur et féminin lorsque cela est permis par la division). Lorsqu'un temps d'arrêt est réclamé, l'arbitre se rendra au banc des punitions pour rapporter le temps d'arrêt. Le temps d'arrêt ne commence pas tant que l'arbitre ne l'a pas rapporté au chronométreur.
- Lorsque les deux bancs des joueurs sont sur le même côté de la patinoire, le juge de lignes arrière doit se placer entre les deux bancs. Si les bancs sont sur les côtés opposés, le juge de lignes arrière adoptera la position de mise au jeu. Le juge de lignes avant, celui qui effectuera la mise au jeu suivante, se placera à l'emplacement de la mise au jeu. L'arbitre doit toujours se placer à l'endroit approprié pour la mise au jeu suivante.
- Une fois que le chronométreur a signalé à l'arbitre que le temps d'arrêt de trente secondes est terminé, l'arbitre doit siffler pour recommencer le jeu. Il importe que l'arbitre et les juges de lignes aient les joueurs et les deux bancs bien en vue en tout temps pendant le temps d'arrêt.

Réparer la glace ou le filet des buts

- Lorsque des réparations sont nécessaires à la glace ou aux filets des buts, il est important qu'au moins un des officiels sur la glace soit en position pour tenir à l'œil tous les joueurs. Il est important que les réparations soient complétées sans retard et seulement lorsque c'est nécessaire.
- Il est pratique de garder dans ses poches des bouts de ficelle ou des lacets pour réparer les filets, au besoin.

Arrêt du jeu – but déplacé

- Les juges de lignes sont responsables d'arrêter le jeu aussitôt que le but a été déplacé de sa position normale et que l'arbitre ne s'est pas rendu compte de la situation. Les juges de lignes doivent suivre les lignes directives suivantes pour s'occuper de cette situation :
 - si la rondelle est dans la même extrémité de la patinoire que le but déplacé, le jeu doit être arrêté immédiatement;
 - si le but est déplacé par un joueur dont l'équipe est en possession de la rondelle, le jeu doit être arrêté immédiatement;
 - si une équipe a la maîtrise de la rondelle en zone neutre et se déplace vers la zone adverse et qu'un joueur de l'autre équipe se trouvant dans la zone de l'adversaire déplace le but, le jeu doit se poursuivre jusqu'à ce que la chance de compter par l'équipe qui n'est pas en défaut soit complétée.

REMARQUE : Il est possible qu'un but soit compté à un bout de la glace même si le but à l'autre bout a été déplacé.

- Cependant, si l'équipe qui a la maîtrise de la rondelle ramène la rondelle dans sa propre zone alors que le but est déplacé, le jeu sera arrêté immédiatement.
- Lorsqu'un filet sort de ses gonds et qu'il y a un arrêt de jeu, les juges de lignes doivent communiquer entre eux pour déterminer qui replacera le filet et qui ira chercher la rondelle.

Arrêter une bagarre

- Les bagarres au hockey ne sont pas recommandées et la sécurité du joueur est de la plus haute importance. Les juges de lignes doivent donc essayer de prévenir les bagarres autant que possible.
- Les juges de lignes ont la responsabilité de séparer les combattants lors d'une bagarre. Il est important qu'un joueur n'ait pas l'avantage de continuer à frapper un autre joueur qui est retenu ou dont les mouvements sont entravés par un officiel.
- Avant d'intervenir dans une bagarre, les juges de lignes devraient enlever tout équipement du secteur afin d'éviter de trébucher ou de tomber. Les deux juges de lignes doivent intervenir en même temps. Auparavant, les juges de lignes auront respectivement décidé quel joueur empoigner.
- Ce n'est que lorsque les joueurs ont arrêté de se donner des coups de poing ou qu'un joueur a pris un avantage important, et seulement à ce moment, que les juges de lignes tenteront de s'interposer entre eux, bloquant leurs bras et les forçant à se séparer.
- Pour se placer entre les joueurs, les juges de lignes devraient se présenter sur le côté, avec un officiel de chaque côté s'occupant chacun d'un joueur. Ne pas arriver par-derrière et tirer. Passer par-dessus les bras des joueurs, les forçant à se baisser afin qu'ils ne puissent pas donner d'autres coups de poing. Forcer les joueurs à se séparer grâce à une pression douce et soutenue. Prendre son temps, il n'y a rien d'urgent s'ils ont cessé de donner des coups de poing.
- Si les joueurs luttent sur la glace, un officiel devra saisir un bras libre du joueur du dessus. Le juge de lignes s'occupant du joueur du dessous doit protéger celui-ci des coups de poing de l'autre joueur. Le juge de lignes s'occupant du joueur du dessous doit arriver par le côté, couvrant d'abord la tête et le visage du joueur, le protégeant ainsi des coups de l'adversaire.
- REMARQUE : Un juge de lignes ne devrait jamais s'interposer dans une bagarre en passant par-dessus les patins d'un joueur.
- Si les joueurs se battent à coups de bâtons ou les font tourner, les juges de lignes devraient demeurer à l'écart jusqu'à ce qu'ils aient fini d'utiliser leurs bâtons.
- Une fois que les joueurs ont été séparés, il est important que les juges de lignes ne les retiennent pas. Cependant, les juges de lignes devraient être alertes et prêts à entraver les mouvements des joueurs s'ils essaient de s'échapper. Les juges de lignes doivent rester entre les joueurs, les gardant à l'écart l'un de l'autre, et les escorter au banc des punitions ou à la sortie, selon les directives de l'arbitre.

CONSEILS PRATIQUES POUR METTRE FIN À UNE BAGARRE

- Parlez continuellement aux joueurs impliqués.
- Restez calme et parlez aux joueurs impliqués dans la bagarre de façon à faire diminuer leur colère et à calmer leurs émotions.
- Ne retenez pas les joueurs une fois qu'ils ont été séparés.
- Patinez entre les joueurs impliqués jusqu'à ce qu'ils se soient calmés.
- En escortant un joueur au banc des punitions ou à la sortie, placez-vous entre le joueur et tout obstacle possible (par ex., le banc de l'équipe adverse, d'autres joueurs sur la glace, l'arbitre, etc.).
- Assurez-vous que les joueurs sont séparés sur le banc des punitions, à moins que les bancs ne soient séparés.
- Les deux juges de lignes doivent enregistrer mentalement le numéro des joueurs impliqués.
- Ne saisissez pas le bâton d'un joueur pour lui enlever; poussez plutôt le bâton de côté avec la main ouverte.
- Protégez les joueurs. Il est de votre devoir de veiller à ce qu'aucun joueur n'obtienne un avantage sur un autre joueur en raison de la façon dont vous vous y prenez pour séparer les combattants.
- Lorsqu'il y a plusieurs bagarres en même temps, les juges de lignes doivent être très méthodiques pour escorter les joueurs au banc de punitions ou aux vestiaires. Ils doivent s'assurer de retirer les premiers joueurs avant de tenter de séparer une deuxième bagarre. Il faut travailler en équipe et ne jamais intervenir seul.
- Protégez-vous. Ne soyez pas anxieux ou trop zélé. C'est le moment de prendre beaucoup de précautions et de faire preuve de bon jugement.

Rapporter des incidents

- Les juges de lignes ont la responsabilité de rapporter à l'arbitre toutes les punitions mineures de banc, les punitions mineures doubles, les punitions majeures, d'inconduite, d'inconduite grossière ou de match qu'ils ont observées. Les juges de lignes ne peuvent arrêter le jeu lorsqu'un de ces incidents se produit (sauf lorsqu'il y a trop de joueurs sur la glace), mais doivent attendre un arrêt de jeu.
- Les juges de lignes ne devraient pas attendre d'être consultés par l'arbitre, mais devraient plutôt rapporter l'incident sans faute dès le premier arrêt de jeu après l'incident.
- Les principes suivants doivent être suivis lors d'un rapport à l'arbitre :
 - Approchez-vous de l'arbitre seulement lorsqu'il n'y a pas de joueur autour.
 - Restez calme et souvenez-vous que vous ne faites qu'un rapport à l'arbitre. L'arbitre est responsable de prendre une décision.
 - Dites exactement ce que vous avez observé, par exemple, a) « le 14 bleu a porté son bâton élevé contre le 7 rouge », ou b) « le banc des bleus me lance des injures » ou c) « le 6 rouge a donné un coup de bâton au 8 blanc ».
 - Le juge de lignes ne détermine pas quelle punition sera imposée, si punition il y a; il ne fait que rapporter l'incident. C'est la responsabilité de l'arbitre d'initier ou de mettre fin à la conversation (par exemple « A-t-on affaire à une punition majeure ou de match? »; « Merci, je vais les avertir », ou « Merci, je l'avais vu »).
- Les juges de lignes doivent suivre l'exemple de l'arbitre dans ces conversations. Toutes questions concernant la décision finale de l'arbitre devraient être posées dans l'intimité du vestiaire des officiels.
- L'arbitre doit s'assurer que les deux juges de lignes lui rapportent leurs versions des faits. Un arbitre n'imposera jamais de punitions sur des incidents rapportés par un juge de lignes sans consulter les deux juges de lignes.

S'acquitter des tâches de l'arbitre

- Occasionnellement, l'arbitre se fera prendre derrière le jeu, ce qui forcera le juge de ligne à quitter la ligne bleue pour s'acquitter des tâches de l'arbitre. Cela se produit habituellement lors de rapides sorties de zone ou lorsque l'arbitre est pris au milieu d'un jeu et est ensuite incapable de le rattraper.
- Le juge de ligne ne devrait pas quitter la ligne bleue avant que le jeu ait franchi la ligne. Ceci permettra au juge de lignes de rendre la bonne décision à savoir si le jeu est hors-jeu.
- Le juge de lignes arrière doit se déplacer et surveiller la ligne bleue jusqu'à ce que le juge de lignes qui s'acquitter des tâches de l'arbitre soit capable de retourner à sa position.
- Le juge de lignes qui s'acquitter des tâches de l'arbitre doit utiliser le même positionnement dans les extrémités de patinoire et se rendre droit au but, tout comme l'arbitre le ferait. Il doit demeurer en position jusqu'à ce que l'arbitre revienne et puisse continuer son travail.
- Si un but est marqué, le juge de lignes s'acquittant des tâches de l'arbitre doit donner le signal correct en pointant en direction du filet. Le juge de lignes ne donne pas de coup de sifflet pour arrêter le jeu, c'est plutôt l'arbitre qui doit siffler. Un juge de lignes n'utilise jamais le signal pour annuler un but; seulement l'arbitre peut le faire. Le juge de lignes n'indique aucun but si :
 - la rondelle est dirigée dans le filet à cause d'un coup de patin distinct de la part d'un joueur à l'offensive ou, si après avoir été bottée, la rondelle dévie dans le but sur tout joueur ou bâton;
 - la rondelle est délibérément dirigée dans le but avec toute partie du corps d'un joueur à l'offensive autre que son bâton;
 - la rondelle est dirigée dans le but à l'aide d'un bâton élevé;
 - le filet est déplacé avant que la rondelle franchisse la ligne des buts;
 - en toutes autres circonstances, la rondelle franchit la ligne des buts et qu'il s'agit d'un but non réglementaire.
- Si aucun but n'est marqué sur le jeu, il relève du juge de lignes d'éviter l'arbitre en reprenant sa position;
- il est très important que les juges de lignes utilisent un bon sens du jeu et soient préparés à s'acquitter des tâches de l'arbitre lorsque cela s'avère nécessaire.

S'acquitter des tâches de l'autre juge de lignes

- Les juges de lignes doivent en tout temps travailler en équipe et communiquer entre eux. La communication est surtout utile en situation de match lorsqu'il est nécessaire qu'un juge de lignes s'acquitter des tâches de son partenaire.
- Plusieurs situations surviennent dans une partie pendant lesquelles un juge de lignes doit remplacer son partenaire; entre autres :

AUX EXTRÉMITÉS DE LA PATINOIRE

- Lorsque vous effectuez une mise au jeu dans une des extrémités, vous devez revenir à votre ligne bleue en patinage arrière après avoir laissé tomber la rondelle
- Une fois revenu à la ligne bleue, vous devez indiquer à votre partenaire (qui couvrait votre ligne entre-temps) que vous êtes prêts à reprendre la ligne.
- Les juges de lignes devraient utiliser le contact visuel et le hochement de la tête pour indiquer à leur partenaire qu'ils sont prêts à reprendre leur ligne. Un signal verbal est aussi recommandé. Jusqu'à ce que le juge de lignes qui revient indique qu'il reprend sa position, celui qui le remplaçait prendra les décisions à la ligne bleue.

EN ZONE NEUTRE

- Lors des mises au jeu sur les points tout près de la ligne bleue, c'est le juge de lignes n'effectuant pas la mise au jeu qui rend les décisions.
- Une fois que le juge de lignes a effectué la mise au jeu et qu'il est retourné près de la bande, il doit faire un signal à son partenaire pour reprendre la responsabilité de sa ligne. Il doit utiliser une des techniques mentionnées auparavant.
- La communication et le travail d'équipe sont nécessaires pour les mises au jeu en zone neutre, entre les points de mise au jeu. Le juge de lignes qui ne tient pas la rondelle doit être prêt à partir dans la direction du jeu. Ceci peut vouloir dire qu'il devra prendre la place de son partenaire à la ligne bleue.
- Si tel est le cas, les juges de lignes ont maintenant changé d'extrémité. Ils doivent normalement attendre le prochain arrêt du jeu pour reprendre leur extrémité initiale. Par contre, les juges de lignes plus expérimentés ou qui travaillent souvent ensemble peuvent communiquer ensemble pendant que le jeu se déroule dans la zone d'extrémité qu'ils désirent reprendre leurs responsabilités. La reprise de leur zone doit se faire au moyen d'un contact visuel, d'un hochement de la tête ou d'un échange verbal;
- dans le système à trois officiels, il est permis, selon les situations, que les juges de lignes changent de zone.

EN GÉNÉRAL

- Les juges de lignes doivent communiquer entre eux lorsqu'une équipe est en désavantage numérique et lorsqu'elle revient à forces égales.
- La bonne communication et le travail d'équipe entre les juges de lignes limiteront les interruptions que peuvent causer les officiels dans la partie. De bons juges de lignes tentent constamment de faciliter le travail de l'arbitre en évitant les distractions sur lesquelles ils peuvent exercer un contrôle. Une bonne concentration donnera toujours lieu à une bonne préparation et à une bonne gestion du match.

Vigilance

- Une des plus importantes différences entre un nouveau juge de lignes et un juge de lignes d'expérience est l'état de vigilance. Pendant que le nouveau juge de lignes veille à se concentrer sur les aspects précis de sa tâche, comme le positionnement et les procédures, le juge de lignes d'expérience se concentre sur ce qui se passe dans le match. Plusieurs superviseurs vous diront qu'un bon juge de lignes est capable de lire le jeu et ce qui se passe chez les joueurs et de prévoir ce qui va se produire. Tous les officiels savent ce que sont un hors-jeu et un dégagement, mais ce qui fait la différence entre deux juges de lignes est leur vigilance. Cette rubrique présentera différentes situations où un juge de lignes peut faire appel à la vigilance pour éviter des situations indésirables.
- En plus de leurs autres tâches, les juges de lignes ont la très importante responsabilité de surveiller les joueurs qui sont loin de la rondelle. Cela comprend les joueurs qui tardent à quitter la zone alors que le jeu se dirige vers l'autre extrémité de la glace. Les juges de lignes ne devraient pas quitter leur ligne bleue tant que les joueurs n'ont pas quitté la zone.
- Pendant les arrêts du jeu, il est très important d'être vigilants. Les juges de lignes doivent être conscients de ce que les joueurs sur la glace font avant d'aller récupérer la rondelle ou de s'acquitter d'autres tâches.
- Les juges de lignes doivent toujours prévoir les situations de dispute et tenter de désamorcer la situation avant que l'arbitre doive imposer des punitions.
- Les juges de lignes qui surveillent bien leur ligne, remplacent l'arbitre lorsque cela est nécessaire, remplacent leur partenaire et sont conscients des actions des joueurs sur la glace, feront preuve d'une bonne vigilance sur la glace et contribueront de façon positive au sport.
- Informez le chronométrateur de garder un joueur au banc des punitions après que des punitions coïncidentes sont échues. Ceci pourra éviter des problèmes si les deux joueurs ne se sont pas encore calmés.
- Soyez conscients du moment auquel les punitions coïncidentes prennent fin afin qu'au moins un juge de lignes puisse être là lorsque les joueurs quitteront le banc des punitions.
- Communiquez avec l'arbitre lorsqu'une punition est retardée et obtenez le numéro du joueur qui sera puni afin de vous rendre directement à ses côtés lorsque le jeu sera arrêté.
- Lorsque vous vous empressez après un coup de sifflet, ne vous concentrez pas seulement sur l'emplacement de la rondelle. Surveillez tous les joueurs sur la glace, car une situation pourrait survenir loin du jeu.
- Si le jeu se déroule en zone défensive pendant que l'équipe à la défensive est à court d'un joueur et que la punition est sur le point de prendre fin, le juge de lignes arrière devrait être en place près de la ligne rouge au cas où la rondelle serait tirée hors de la zone alors que le joueur quitte le banc des punitions. Le juge de lignes arrière sera dans une position pour suivre le joueur s'il part en échappée. Si votre partenaire est le juge de lignes arrière et qu'il n'a pas remarqué la situation, faites-lui signe que le joueur quittera le banc des punitions.
- Si le juge de lignes arrière a confiance en ses habiletés de patinage, il doit se déplacer près de la ligne bleue de son partenaire au cas où il y aurait rapidement un coup de sifflet ou qu'il soit forcé de quitter sa ligne. Ceci réduira le temps requis pour qu'il prenne sa position et empêchera que la ligne soit abandonnée pendant un certain temps.
- Si un problème survient derrière le jeu et vous êtes l'officiel arrière, communiquez avec votre partenaire et dirigez-vous vers les joueurs. Si le problème se situe de l'autre côté de la patinoire, communiquez avec votre partenaire et changez de lignes afin que votre partenaire puisse se diriger vers les joueurs.
- Soyez conscients de toute substitution prématurée, surtout lors d'une punition retardée. Le juge de lignes arrière devrait surveiller la substitution du gardien de but par un attaquant supplémentaire et s'assurer que l'équipe n'effectue pas la substitution trop tôt.
- Si vous changez de lignes pour quelque raison que ce soit, ne vous préoccupez pas trop de reprendre votre place initiale. Attendez jusqu'à ce qu'il n'y ait aucun risque de confusion entre les juges de lignes.

- S'il est possible que le jeu soit arrêté rapidement, veillez à ce que les deux juges de lignes ne soient pas entrés trop loin dans la zone. De façon générale, le juge de lignes avant devrait conserver sa position et permettre au juge de lignes arrière d'entrer dans la zone. Ainsi, la ligne bleue est surveillée et, s'il y a une sortie de zone rapide, les deux juges de lignes peuvent échanger leur ligne.
- Surveillez le jumelage de joueurs comme deux joueurs robustes ou un joueur rude et un joueur-clé et soyez prêts à réagir en cas de problème.
- Après le coup de sifflet, concentrez-vous d'abord sur les joueurs. Une fois les joueurs dispersés, préparez-vous à la mise au jeu. N'oubliez pas : **LES JOUEURS D'ABORD, LA RONDELLE EN DERNIER.**
- Il faut parfois modifier les procédures. Par exemple, lorsque la mise au jeu a lieu dans une zone d'extrémité et que quelques joueurs s'engueulent en se rendant au banc des joueurs ou qu'il y a un changement de lignes, le juge de lignes arrière doit accompagner les joueurs pendant que le juge de lignes avant récupère la rondelle. Ceci assurera une présence auprès des joueurs.
- Lorsqu'une bagarre éclate, il relève de la responsabilité des juges de lignes de rapporter à l'arbitre toute infraction pouvant survenir pendant la bagarre comme un coup de tête ou tirer les cheveux. Soyez vigilant et avisez l'arbitre au besoin.
- Parlez et communiquez avec les joueurs afin qu'ils sachent que vous êtes là. Le simple fait de savoir qu'un officiel est là peut prévenir de nombreuses situations.
- Après qu'un but est marqué, les juges de lignes doivent être conscients que certains joueurs se rendront à leur banc pour frapper la main de leurs coéquipiers. Ceci peut causer un problème si les deux bancs sont du même côté de la patinoire et que les joueurs doivent patiner devant le banc de l'adversaire. Le juge de lignes arrière doit être conscient de cette situation et accompagner l'équipe si cela est nécessaire.
- Soyez prêt à remplacer votre partenaire ou l'arbitre en cas de besoin. Il n'y a rien de pire que de voir une ligne abandonnée pendant que les deux juges de lignes sont à la ligne rouge ou de voir le jeu se diriger vers une zone à l'extrémité pendant que l'arbitre se trouve coincé à l'autre extrémité.
- En escortant les joueurs au banc des punitions, placez-vous entre le joueur puni et les autres joueurs ou l'arbitre. Ne tenez pas le joueur à moins que cela ne soit absolument nécessaire. Ne vous éloignez jamais trop du joueur de façon à ne pas pouvoir le saisir s'il tente de s'échapper. En cas de besoin, demeurez au banc des joueurs jusqu'à ce que la porte soit fermée.
- Soyez vigilant et prêt à intervenir si l'arbitre a un problème avec un joueur ou un entraîneur en expliquant sa décision. Ne vous mêlez pas de la situation à moins que cela ne soit absolument nécessaire.
- Si votre partenaire est en difficulté à cause d'une de ses décisions, essayez de changer de place avec lui pour l'éloigner des joueurs ou des bancs des joueurs. De même, si l'arbitre a un problème, essayez d'effectuer la mise au jeu de façon à ce que l'arbitre soit loin des bancs. Certains arbitres s'en fichent, mais la plupart vous en seront reconnaissants.
- Lorsque des joueurs sont expulsés du match, escortez-les jusqu'à la sortie et, si nécessaire, lorsque les deux équipes doivent emprunter le même trajet pour accéder à leur vestiaire, retenez le deuxième joueur jusqu'à ce que le premier soit dans son vestiaire ou avec un officiel d'équipe. Ne confiez jamais un joueur à quelqu'un à moins qu'il s'agisse d'un officiel de l'équipe ou d'une personne désignée par l'équipe.
- Au moment de quitter la glace après le match ou une période, si les deux équipes empruntent le même parcours pour accéder à leur vestiaire, un juge de lignes doit se faufiler entre les deux équipes tandis que l'autre reste avec l'arbitre.
- Pour quitter la glace et se rendre au vestiaire, les juges de lignes devraient se placer entre l'arbitre et les joueurs, les entraîneurs ou les partisans qui voudraient s'en prendre à l'arbitre.

Cette rubrique contient des exemples de situations où les juges de lignes peuvent faire preuve de vigilance. Il existe plusieurs autres situations qui n'ont pas été mentionnées ainsi que plusieurs autres façons de faire utilisées par les juges de lignes. Demandez à des juges de lignes d'expérience de vous faire part de situations qu'ils connaissent. Partagez cette information avec les gens avec qui vous travaillez afin que tous puissent devenir d'excellents juges de lignes.

Respect des officiels

Plusieurs juges de lignes acceptent de subir de mauvais traitements de la part des joueurs et des entraîneurs beaucoup plus qu'ils ne le devraient. Que ce soit un entraîneur qui crie des injures à un juge de lignes ou un joueur qui bouscule un juge de lignes pour qu'il s'enlève de son chemin, il est essentiel que les juges de lignes signalent ces infractions à l'arbitre. Plusieurs juges de lignes pensent qu'ils doivent subir ces situations, car ils n'ont pas le pouvoir d'imposer des punitions. Toutefois, il n'existe aucun arbitre qui n'appuiera pas un juge de lignes en pareilles circonstances. Si le juge de lignes est convaincu qu'une punition doit être imposée, l'arbitre n'hésitera pas à le faire. Toutefois, les juges de lignes ne doivent pas être trop sensibles à de tels gestes. Il est normal que les joueurs et les entraîneurs rouspètent un peu, mais ils doivent passer à l'action lorsqu'un mauvais traitement dépasse ce qui est considéré comme normal.

Sommaire

Les tâches du juge de lignes sont très importantes pour l'ensemble du match. Des juges de lignes alertes et enthousiastes qui sont forts techniquement peuvent aider au bon déroulement du match.

SECTION 5

Une compréhension des systèmes d'arbitrage de Hockey Canada :

- **Système à deux officiels**
- **Système à trois officiels**
- **Système à deux arbitres et un juge de lignes**
- **Système à quatre officiels – deux arbitres
et deux juges de lignes**

Après avoir terminé ce chapitre, vous serez mieux préparé à :

- travailler au sein du système à deux officiels;
- comprendre les différences entre le système à deux officiels et le travail comme juge de lignes dans le système à trois officiels;
- comprendre et expliquer le bon positionnement de l'arbitre dans le système à trois officiels;
- comprendre le système à deux arbitres et un juge de lignes;
- comprendre le positionnement et les responsabilités des officiels dans le système à quatre officiels.

Positionnement

L'arbitre de tout match doit avoir une connaissance complète des règles de jeu, être un bon patineur, être en bonne condition physique et être capable de faire preuve de bon jugement. Une autre qualité est requise et il s'agit d'un bon positionnement. Pour être un bon officiel, vous devez avoir toutes ces qualités.

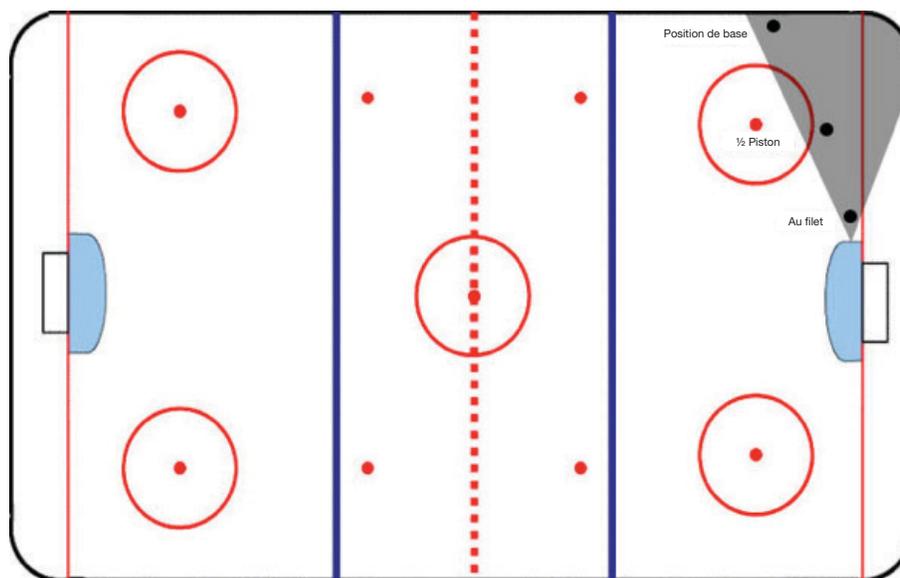
POSITIONNEMENT DANS LES ZONES AUX EXTRÉMITÉS

Les fondements du positionnement dans les zones aux extrémités relèvent de l'utilisation du système du piston.

Ce système permet à l'arbitre de :

- mieux voir le jeu;
- mieux voir le but et la ligne des buts;
- minimiser les chances de se faire prendre derrière le jeu lors des sorties de zone rapides et diminuer les distances à patiner;
- mieux se protéger contre les rondelles déviées par le gardien;
- les joueurs sont plus conscients de la présence de l'arbitre, ce qui a pour effet de réduire toute activité inutile;
- lorsqu'il utilise la « zone du cône » permettant à l'arbitre de se déplacer sous la ligne des buts, l'officiel se donne un meilleur angle de vue tout en maintenant le jeu et les joueurs devant lui, il est aussi en meilleure position pour éviter de se retrouver mêlé au jeu.

Le positionnement préféré de l'arbitre ou de l'officiel de la zone à l'extrémité dans un système à deux officiels est n'importe où dans la zone du cône (zone ombragée) de l'illustration ci-dessous :



Bien que la zone du cône se situe par endroits sous la ligne des buts, l'arbitre est encouragé à demeurer le plus possible à la ligne des buts ou un peu au-dessus de celle-ci. L'arbitre peut s'éloigner de la zone ombragée lorsque c'est absolument nécessaire, mais doit toujours tenter d'y revenir.

Le **système du cône** est composé de trois positions et de deux manœuvres qui vous aident à mieux vous positionner. Elles sont :

- **Position de base (PB)**
- **Demi-piston (DP)**
- **Au filet (AF)** (piston complet) (Figure 1)
- **Dans le coin, tel que l'indique la zone du cône**

La **position de base** se situe de 15 à 20 centimètres (6 à 8 pouces) de la bande, à mi-chemin entre la ligne des buts et les lignes hachurées des cercles de mise au jeu.

Le **demi-piston** est la zone entre la **position de base** et le poteau le plus rapproché du but, qui est normalement en ligne avec le point de mise au jeu.

La position **au filet** (ou piston complet) est la position près du filet qui offrira à l'arbitre la meilleure vue de la rondelle lorsqu'elle franchit la ligne des buts. Normalement, cette position devrait être au coin du filet, de 60 cm à un mètre de la ligne des buts (2 à 3 pieds). Cette position offre à l'arbitre la meilleure vue possible de tout ce qui se passe près du filet.

La zone **du cône** permet à l'officiel de se positionner sous la ligne des buts et de profiter d'un meilleur angle de vue ainsi que d'une meilleure position pour éviter d'être mêlé au jeu. Toutefois, comme il a été mentionné ci-dessus, lorsque le jeu le permet, l'officiel devrait se déplacer plus haut que cette ligne et retourner au positionnement de demi-piston.

The two important manoeuvres are:

- **Le déplacement**
- **Le pivot**

Le **déplacement** est utilisé lorsque le jeu se déplace le long de la bande vers l'arbitre situé à la **position de base**. L'arbitre doit alors **se déplacer** pour éviter le jeu le long de la bande (soit vers la gauche ou vers la droite) jusqu'à ce qu'il atteigne les lignes hachurées ou la ligne des buts. À ce point, il devra utiliser l'autre manœuvre, le **pivot**.

Le **pivot** consiste à faire une enjambée vers le centre de la patinoire et à revenir à la **position de base** en patinage arrière une fois que le jeu est passé derrière soi. L'arbitre peut alors suivre le jeu qui remonte la patinoire ou qui demeure à l'extrémité de la patinoire.

Lorsque le jeu se déroule et entre dans une des extrémités de la patinoire, l'arbitre doit s'avancer vers la **position de base**. Il restera à cette position jusqu'à ce que le jeu se déplace, l'obligeant ainsi à changer de position (par ex. le jeu se déroule de l'autre côté de la patinoire), vers le **demi-piston**. Si l'arbitre est dans cette position et que le filet bloque sa vision de la rondelle qui est de l'autre côté de la patinoire, il est préférable de prendre **une enjambée** vers le point de mise au jeu. Ceci peut se faire tout en demeurant à l'extérieur de la zone morte. Il ne faut jamais aller derrière la ligne des buts pour voir la rondelle de l'autre côté. Si la rondelle est près du but, l'arbitre doit se rendre à la position **au filet** (piston complet), ce qui lui procurera une excellente position pour prendre la bonne décision. Si la rondelle contourne le filet et se retrouve du même côté que l'arbitre, ce dernier devra effectuer un patinage arrière jusqu'à la **position de base**. Il s'agit là d'une erreur courante qui place l'arbitre dans une position défavorable. Vous pourriez être pris dans le jeu et le porteur pourrait vous utiliser pour bloquer l'adversaire et se donner un avantage.

Il faut laisser de 15 à 20 centimètres (6 à 8 pouces) derrière soi pour que la rondelle puisse passer.

Les arbitres peuvent se placer au-delà de la ligne des buts si cette position leur offre la meilleure vue du jeu et des joueurs dans la zone. Dès que la position des joueurs le permet, les officiels sont priés de revenir en-deçà de la ligne des buts, à la position du demi-piston. Se rendre au-delà de la ligne des buts lorsque le jeu se déroule **au filet** peut offrir la meilleure vue du jeu.

La zone ombragée de la est la **zone morte**. Un bon officiel ne devrait jamais s'y retrouver. En étant dans cette zone, vous risquez de faire partie du jeu, d'être un facteur dans le déroulement éventuel et de vous faire blesser.

Le **positionnement aux extrémités** est le même pour le système à trois officiels que pour le système à deux officiels. Une fois que l'officiel entre dans une des extrémités, l'utilisation des trois positions (**position de base, demi-piston, au filet**) et des deux manœuvres (**déplacement et pivot**) est la même.

La capacité à anticiper le jeu est un atout très avantageux pour un officiel. Ceci lui permettra de suivre facilement les sorties rapides et de revenir rapidement à la **position de base**, évitant ainsi de nuire au jeu. Il faut se détendre, anticiper le jeu et changer de position seulement lorsqu'il est nécessaire de le faire. De cette façon, vous serez en meilleure position et aurez plus de plaisir à arbitrer vos matchs.

Système à deux officiels – arbitre

Dans ce système, l'arbitre ramassant la rondelle s'occupera de la mise au jeu, tandis que l'officiel ne s'occupant pas de la mise au jeu s'occupera de la procédure de changement de joueurs.

Les punitions peuvent être déterminées par l'un ou l'autre des officiels n'importe où sur la glace où une infraction est commise.

LIGNES DIRECTRICES GÉNÉRALES

- Chaque officiel surveille les deux tiers du total de la surface glacée. Cette supervision se chevauche dans la zone neutre.
- Essayez de ne jamais laisser la rondelle vous dépasser en zone neutre et se trouver plus près de la ligne bleue que vous. Si vous êtes sur le chemin des joueurs et que la rondelle se trouve en zone neutre, déplacez-vous alors toujours vers votre ligne bleue. Si vous suivez cette procédure, vous ne devriez jamais être hors position. Si la rondelle se dirige vers vous, vous êtes placé correctement. Si la rondelle s'en va dans la direction opposée, il vous suffit d'arrêter et de suivre le jeu. Encore une fois, vous êtes en bonne position.
- Vous ne devez jamais non plus grimper sur la bande. Si vous faites cela, la rondelle vous dépassera, vous laissant hors position et incapable de signaler un hors-jeu à votre ligne bleue. De plus, cela vous place dans une position vulnérable et le risque de blessure est beaucoup plus élevé. « Tournez-vous, faites face au jeu et préparez-vous » lorsqu'une rondelle vient vers vous ou lorsqu'une collision est imminente.
- Les officiels devraient toujours être à leur ligne bleue avant la rondelle et les joueurs. Cette position s'intitule surveiller la ligne. Les officiels ne peuvent signaler correctement des hors-jeu s'ils sont de 3 à 6 mètres (10 à 20 pieds) de la ligne.
- Lorsque vous êtes l'officiel avant, vous devez être à la ligne rouge centrale lorsque la rondelle approche afin de pouvoir signaler les dégagements refusés de façon appropriée.
- Lorsque la rondelle est à l'extrémité de la patinoire attribuée à votre partenaire et que vous êtes l'officiel arrière, surveillez les infractions pouvant être commises devant le filet. Si votre partenaire surveille le jeu dans le coin ou le long des bandes, il ne verra peut-être pas ce qui se passe devant le filet.

POSITIONNEMENT PENDANT QUE LE JEU EST EN COURS

Au début du match ainsi que lors de mises au jeu au centre, les deux officiels doivent se trouver en position le long de la ligne rouge centrale, l'un en face de l'autre. L'officiel qui effectue la mise au jeu, le (1), doit faire face au chronométrateur afin que celui-ci puisse mettre le chronomètre en marche au moment même où la rondelle est mise au jeu.

- Lorsque la rondelle est mise au jeu, (2) devra la suivre, que ce soit vers la droite ou la gauche. Cela lui permettra d'être à la ligne bleue au moment où la rondelle franchit cette ligne. Dans tous les cas, remarquez que (1) a effectué un patinage arrière vers la bande après avoir laissé tomber la rondelle.
- Lorsque la rondelle se trouve dans une extrémité, (2) doit suivre le jeu et commencer à adopter son **positionnement aux extrémités**. Pendant ce temps, (1) se déplacera vers la bande et prendra place à une enjambée en deçà de la ligne bleue, selon un angle approprié lui permettant de faire face au jeu. De ces positions, (2) peut surveiller le jeu dans toute l'extrémité de la glace et (1) peut surveiller tous les hors-jeu à la ligne bleue. Il doit aussi surveiller le jeu d'ensemble dans l'extrémité. (1) regardera le jeu qui se déroule loin de la rondelle. Par exemple, lors d'un tir de la ligne bleue, (1) continuera de surveiller le joueur et son couvreur pendant que (2) suivra la rondelle et les joueurs qui se dirigent vers le filet.

- Lorsque le jeu se déplace vers (2), ce dernier ne doit pas aller dans la **zone morte** (Figure 2, page 4). Les officiels (1) et (2) ne devraient jamais se retrouver du même côté de la patinoire.
- Lorsque le jeu se dirige vers (2), l'officiel doit anticiper le jeu et se rendre rapidement en patinage arrière vers la **position de base**.
- L'officiel, lorsqu'il est en **position de base**, doit toujours garder tous les joueurs devant lui et éviter tout embouteillage de joueurs qui pourrait survenir dans le coin.
- Si l'équipe à la défensive s'empare de la rondelle et amorce une sortie de zone, (1) doit quitter la ligne bleue et être à la ligne rouge au moment où la rondelle entre en zone neutre. Au même moment, (2) doit être le plus près possible de la ligne bleue au moment où la rondelle la franchit pour entrer en zone neutre.
- Lorsque la rondelle se trouve en zone neutre, à proximité de la ligne rouge centrale, les arbitres (1) et (2) doivent tous deux se trouver en deçà de 1,5 mètre (5 pieds) de leur ligne bleue respective, ce qui les place en bonne position pour signaler les hors-jeu qui peuvent survenir à l'une ou l'autre des lignes bleues.
- Si le jeu se poursuit vers la zone de (1), (1) doit se diriger vers la ligne bleue pour signaler tout hors-jeu éventuel, puis suivre le jeu profondément dans la zone. Pendant ce temps, (2) doit se trouver à la ligne rouge au moment où la rondelle franchit la ligne bleue de son partenaire et il viendra ensuite se placer à une enjambée de la ligne bleue de son partenaire lorsque la rondelle pénétrera profondément de la zone à l'extrémité.

Pour résumer les mouvements des deux officiels pendant le déroulement du jeu, vous constaterez facilement qu'ils sont toujours en position diagonale l'un par rapport à l'autre et qu'ils ne sont **jamais séparés par plus d'une ligne**. De cette façon, ils sont en mesure de signaler tout hors-jeu, etc., peu importe l'endroit où l'infraction survient sur la glace.

POSITIONNEMENT LORS DES MISES AU JEU

- Toutes les mises au jeu doivent avoir lieu au point de mise au jeu désigné par la raison de l'arrêt de jeu ou sur une ligne parallèle aux bandes de côté allant d'un point de mise au jeu d'une extrémité à l'autre point de mise au jeu d'extrémité.
- Toutes les mises au jeu sont effectuées par l'officiel affecté à ce bout de la patinoire, peu importe le côté de la glace où celles-ci ont lieu.
- Pour toutes les mises au jeu en zone neutre, les officiels devraient se souvenir du sigle O.L.Q. Ceci signifie « l'officiel libre quitte ». Ceci veut dire que l'officiel libre ou celui qui n'effectue pas la mise au jeu en zone neutre, doit être prêt à se déplacer dans une direction ou dans l'autre selon la direction du jeu. Ceci permettra de surveiller toutes les lignes sans que l'officiel qui effectue la mise au jeu ait à s'empresse de revenir à son extrémité au risque de se mêler au jeu. L'officiel effectuant la mise au jeu doit faire tous les efforts pour quitter la mise au jeu rapidement, mais de façon sécuritaire.
- Pour une mise au jeu au centre de la glace, les deux officiels doivent être en position sur la ligne rouge centrale, l'un devant l'autre, de façon à ce que l'officiel qui effectue la mise au jeu (1) puisse faire face au chronométreur.
- Lorsque la mise au jeu a lieu à l'un des quatre points de la zone neutre, l'officiel qui n'effectue pas la mise au jeu, l'officiel (2), doit être prêt à se déplacer dans une direction ou l'autre, selon la direction du jeu. L'officiel effectuant la mise au jeu doit se rendre à la bande en patinage arrière dès qu'il est sécuritaire de le faire puis se positionner selon le cas tel que cela est décrit aux pages précédentes.
- Si le jeu se déplace vers l'extérieur de la zone, (1) doit se diriger rapidement le long des bandes latérales pour être en mesure de signaler les jeux à la ligne bleue, lorsque la rondelle entre en zone neutre. (2) **devra rester** à la ligne bleue jusqu'à ce qu'il soit certain que son partenaire se trouve en bonne position pour signaler les hors-jeu lorsque la rondelle entre en zone neutre. Cela fait, (2) se déplacera vers sa ligne bleue pour être en mesure de signaler les hors-jeu qui pourraient survenir.
- Pour les mises au jeu effectuées ailleurs à l'extrémité de la patinoire, (1) se place dos à la bande la plus proche et (2) de l'autre côté de la patinoire, juste au-delà de la ligne bleue, de 30 centimètres à un mètre de la bande (1 à 3 pieds). Si la rondelle se dirige profondément dans la zone, (1) recule jusqu'à la bande, puis se dirige à sa position normale à l'extrémité de patinoire. (2) continue de surveiller la ligne bleue.
- Si, après la mise au jeu, le jeu quitte la zone d'extrémité, (1) doit reculer vers la bande et se lancer immédiatement à la poursuite du jeu; (2) devra conserver sa position d'origine juste au-delà de la ligne bleue jusqu'à ce qu'il soit certain que (1) soit en mesure de signaler les hors-jeu qui surviendraient à cette ligne. Il pourra ensuite se déplacer vers sa ligne bleue pour signaler les hors-jeu.

LORSQU'UN BUT EST MARQUÉ

- Lorsqu'un but est marqué dans la zone de l'officiel (1), il devra signaler le but et le rapporter au marqueur officiel. (2) devra récupérer la rondelle et se diriger vers le centre de la patinoire, où il effectuera la mise au jeu. (1) prendra position le long de la bande sur la ligne rouge, en face de son partenaire. Le positionnement et les procédures sont alors les mêmes qu'en début de match.

LORSQU'UNE PUNITION EST IMPOSÉE

- Lorsqu'une punition est imposée, l'officiel (p. ex., (1)) devra l'imposer selon les procédures acceptées et la rapporter au marqueur officiel. (2) devra récupérer la rondelle et se diriger vers le point de mise au jeu où aura lieu la mise au jeu, même si ce point se trouve dans la zone de (1). L'officiel (2) assumera dorénavant la responsabilité des mises au jeu et du positionnement dans cette zone. L'officiel ayant imposé la punition (1) prendra position au-delà de la ligne bleue ou en face de son partenaire en zone neutre, selon l'endroit où la mise au jeu doit avoir lieu. Les officiels changent donc de zone.

Si, dans la situation illustrée à la Figure 22, l'officiel imposant la punition est le (1), il doit la rapporter au marqueur officiel. (2) ira récupérer la rondelle et effectuera la mise au jeu suivante. (1) prendra position au-delà de la ligne bleue ou en face de (2) en zone neutre, selon l'endroit où la mise au jeu doit avoir lieu.

ERREURS COURANTES ET CONSEILS

- Souvent, une erreur survient lorsque l'officiel responsable de la zone offensive ne quitte pas la zone assez rapidement à la poursuite du jeu; un revirement rapide en zone neutre peut donner lieu à un hors-jeu serré à la ligne bleue de cet officiel et ce dernier doit être au bon endroit pour rendre une décision;
- lorsqu'il y a un arrêt du jeu au filet, l'officiel devrait se rendre immédiatement à la position **au filet** tout en gardant les joueurs bien en vue afin de diminuer le risque de conflit entre les joueurs. Votre présence et la communication verbale agiront comme un élément de dissuasion aux altercations après le filet;
- comment l'officiel au **demi-piston** fait-il pour savoir quand revenir vers la **position de base** lorsque le jeu se déplace vers lui? Si le porteur est un joueur à l'offensive, l'officiel peut garder sa position un peu plus longtemps, car le joueur se dirigera normalement vers le filet et l'officiel pourra ensuite le suivre. Si, par contre, le porteur est un joueur à la défensive, l'officiel doit retourner immédiatement à sa **position de base**, car le jeu ira, dans la majorité des cas, vers la bande.

Systeme à trois officiels – arbitre

Dans le système à trois officiels, l'arbitre est la personne responsable de l'ensemble du match de hockey et il a le dernier mot dans toutes les situations.

Les deux juges de lignes relèvent de la compétence de l'arbitre et ces trois officiels, ensemble, forment l'équipe « sur la glace ». Il importe que l'arbitre offre autant que possible son appui aux juges de lignes et qu'ils travaillent tous ensemble en équipe, sur la glace comme à l'extérieur de celle-ci. Une bonne connaissance du positionnement permettra à l'arbitre de faire son travail en ne nuisant pas aux juges de lignes. Cette connaissance du positionnement permettra également à l'arbitre de ne pas entraver le déroulement du match. L'arbitre ne nuira donc pas aux joueurs et sera en bonne position pour prendre les décisions qui s'imposent

POSITIONNEMENT DE L'ARBITRE LORS DES MISES AU JEU

- L'arbitre doit s'occuper des mises au jeu au centre de la glace au début du match et de chaque période ainsi que lorsqu'un but a été marqué. Les juges de lignes doivent s'occuper de toutes les autres mises au jeu au cours du match.
- Lors d'une mise au jeu à n'importe quel point de mise au jeu en zone neutre, l'arbitre se place du côté opposé de la glace, à environ 1,5 mètre (5 pieds) au-delà de la ligne bleue et de 1,5 à 3 mètres (5 à 10 pieds) de la bande. De cette position, l'arbitre est capable de rapidement suivre le jeu s'il se déplace immédiatement vers la zone à l'extrémité et ainsi adopter le bon **positionnement aux extrémités**. Si le jeu se dirige cependant vers l'autre côté de la patinoire, l'arbitre est assez loin des bandes pour éviter une collision avec le juge de lignes.
- Pour les mises au jeu ayant lieu ailleurs en zone neutre, l'arbitre doit se placer du côté opposé à la mise au jeu, de 1,5 à 3 mètres (5 à 10 pieds) de la bande et de 2,5 à 3 mètres (8 à 10 pieds) en direction du filet le plus rapproché. Cela permettra à l'arbitre de se déplacer rapidement pour suivre le jeu correctement. Si le jeu se dirige vers l'extrémité la plus éloignée, l'arbitre serait toujours en bonne position pour suivre le jeu.
- Lors des mises au jeu effectuées à l'un des points de mise au jeu des zones d'extrémité, l'arbitre se tiendra à la position **demi-piston**. De cet endroit, l'arbitre sera prêt pour un jeu près du filet et aura une excellente vue de la ligne des buts. De plus, si un tir au but devait être décoché, l'arbitre ne serait pas dans le chemin.

L'arbitre doit éviter d'aller derrière la ligne des buts et dans les coins. S'il se fait prendre dans ces secteurs, l'arbitre perdra de la mobilité en raison de l'embouteillage de joueurs, sa vue sera voilée par le filet et il sera trop éloigné du jeu lors d'une sortie de zone rapide.

POSITIONNEMENT PENDANT QUE LE JEU EST EN COURS

Le positionnement de l'arbitre au sein du système à trois officiels est sensiblement le même que pour le système à deux officiels, avec quelques variations.

Dans ce système, l'arbitre a la responsabilité d'imposer les punitions pour des infractions qui surviennent n'importe où sur la glace. L'arbitre ne signalera pas les hors-jeu à la ligne bleue, les passes hors-jeu à la ligne rouge et les dégagements refusés. Ce sont là les responsabilités des juges de lignes. Si une décision est très évidente et que les juges de lignes ont eu la vue obstruée, l'arbitre peut alors arrêter le jeu. Cette situation serait cependant une rare exception.

Après avoir effectué la mise au jeu au centre de la glace, il est impératif que l'arbitre se rende vers les bandes le plus rapidement possible, car pendant que l'arbitre est au milieu de la glace, une partie de la patinoire et certains joueurs se trouvent derrière lui. Un bon positionnement signifie que l'arbitre garde tous les joueurs en face de lui.

Comment l'arbitre retourne-t-il vers les bandes après la mise au jeu? Est-ce qu'il effectue un patinage arrière en longeant la ligne rouge jusqu'à la bande? La réponse à ces deux questions dépend de la direction que prend la rondelle après la mise au jeu. Si la rondelle demeure dans le secteur du centre de la glace, la réponse à la deuxième question est oui, pourvu que la rondelle demeure devant l'arbitre. Le bon sens dicte que l'arbitre ne devrait pas patiner vers la bande lorsque la rondelle est derrière lui. Si la rondelle se dirige vers une zone d'extrémité, la réponse est non, puisque l'arbitre doit suivre la rondelle. Cela signifie que l'arbitre doit se diriger vers les bandes latérales et à l'extrémité, demeurant ainsi à bonne portée du jeu.

Alors que le jeu entre dans une extrémité de la patinoire, l'arbitre devrait suivre le jeu en gardant les distances suivantes : 2,5 à 3 mètres (8 à 10 pieds) derrière le jeu si la rondelle est de l'autre côté de la patinoire, 4,6 à 6 mètres (15 à 20 pieds) derrière si la rondelle est du même côté de la patinoire que lui. Cela permettra à l'arbitre de bien voir tous les joueurs. De plus, si la rondelle change soudainement de main et que le jeu repart en direction opposée, l'arbitre aura assez de place pour éviter de nuire au jeu. Si le jeu se rend profondément dans l'extrémité de la patinoire, l'arbitre doit adopter le **positionnement aux extrémités** tel que décrit précédemment dans ce chapitre.

L'arbitre devrait se déplacer uniquement dans la partie blanche. La partie ombragée, « la zone morte » est à éviter pour les officiels, et ils ne devraient pas non plus traverser la patinoire d'un côté à l'autre pendant que le jeu se déroule (Figure 28). Naturellement, vous pouvez changer de côté lors d'un arrêt de jeu selon l'endroit où a lieu la mise au jeu et lors d'une mise au jeu au centre de la glace.

Si l'équipe à la défensive prend possession de la rondelle, l'arbitre doit être prêt à quitter la zone d'extrémité en même temps que le jeu. Lorsque la rondelle est du côté opposé de la glace, l'arbitre doit se tenir de 1,5 à 3 mètres (5 à 10 pieds) des bandes latérales, de 2,5 à 3 mètres (8 à 10 pieds) derrière le jeu. Lorsque la rondelle est du même côté de la glace que lui, l'arbitre doit demeurer de 1 à 1,5 mètre (3 à 5 pieds) de la bande, et suivre le jeu à environ 4,6 à 6 mètres (15 à 20 pieds) derrière la rondelle.

Lorsque le jeu se déroule dans une extrémité de la patinoire, l'arbitre doit utiliser le **positionnement aux extrémités** décrit dans les pages précédentes de ce chapitre.

Lorsque le jeu se déroule en zone neutre et s'approche de la ligne bleue la plus éloignée, l'arbitre devrait continuer à longer les bandes latérales si la rondelle est du même côté de la patinoire que lui, à environ 4,6 à 6 mètres (15 à 20 pieds) derrière le jeu. Cela permettra à l'arbitre de garder tous les joueurs en vue. Si la rondelle change de direction soudainement et revient vers lui, l'arbitre sera capable d'éviter les joueurs. Cependant, si le jeu est de l'autre côté de la patinoire, l'arbitre devrait s'approcher à 1,5 à 3 mètres (5 à 10 pieds) du jeu. De cette position, l'arbitre aura assez de temps pour revenir sur ses pas si le jeu change de direction. Si le jeu se poursuit dans la zone d'extrémité, l'arbitre doit accélérer pour entrer dans la zone plutôt que de se laisser glisser et adopter le **positionnement aux extrémités** selon l'emplacement de la rondelle.

ERREURS COURANTES ET CONSEILS

- Les arbitres font souvent une erreur en ne quittant pas la zone à la poursuite du jeu s'il y a des joueurs de l'équipe adverse qui tirent de l'arrière. L'arbitre doit plutôt suivre le jeu, jeter des coups d'œil vers l'arrière et se fier aux juges de lignes qui communiqueront avec ces joueurs et lui rapporteront tout problème qui survient.
- Pour réduire le nombre d'arrêts et de départs et pour maintenir une bonne position tout au long du match, essayez d'effectuer des « 8 », en effectuant des virages brusques pour passer derrière le jeu, accélérer et revenir à une bonne position.
- Plusieurs altercations ont lieu près du filet. Une fois que le jeu est arrêté, l'arbitre devrait se placer à au plus 3 mètres (10 pieds) du filet, en gardant tous les joueurs et les deux bancs en vue. Votre présence et toute communication verbale devraient avoir un effet dissuasif en ce qui a trait aux altercations. De plus, vous aurez une bonne vue de toute altercation et des joueurs quittant leur banc.

Le système à trois officiels – juges de lignes

De façon générale, le juge de lignes ramassant la rondelle est celui qui effectue la mise au jeu s'ensuivant. Dès que le juge de lignes arrive à la zone de mise au jeu, l'autre juge de lignes se déplace vers sa propre zone de mise au jeu de l'autre côté de la patinoire. Bien sûr le bon sens est de rigueur dans des situations où la rondelle se retrouve près du juge de ligne positionné à la zone de mise au jeu, le juge de lignes peut alors ramasser la rondelle s'y situant et effectuer lui-même la mise au jeu. Dès l'arrêt du jeu, les deux juges de lignes doivent en priorité surveiller les joueurs sur la glace. Si deux joueurs se font face et s'agacent verbalement, les juges de lignes doivent immédiatement se rendre compte de cette situation potentiellement délicate, s'approcher rapidement et séparer les joueurs avant que la situation ne s'aggrave. S'il n'y a aucun problème, un des juges de lignes se mettra en position de mise en jeu et l'autre ramassera la rondelle, patinera de retour et se remettra en position pour effectuer la mise au jeu. Son partenaire cessera sa tâche de surveillance et déterminera la zone de mise au jeu en se positionnant par conséquent de l'autre côté de la patinoire.

POSITIONNEMENT PENDANT QUE LE JEU EST EN COURS

- Ils devraient toujours être en position pour prendre la décision qui s'impose.
- Ils devraient être à leur ligne bleue – à environ un mètre à 1,5 mètre de celle-ci, de façon à obtenir une vue non obstruée de la ligne – ceci s'appelle surveiller la ligne) lorsque la rondelle franchit celle-ci. Ils ne devraient pas chevaucher la ligne.
- Ils devraient se déplacer de leur ligne bleue jusqu'à une position à mi-chemin entre la ligne centrale et l'autre ligne bleue.
- Lorsque le jeu se déroule dans une extrémité de la patinoire, le juge de lignes avant (1) doit se trouver à une enjambée au-delà de la ligne bleue, tandis que l'autre juge de lignes (2) devrait se trouver à mi-chemin entre cette ligne bleue et la ligne rouge centrale, de l'autre côté de la patinoire.
- Lorsque l'équipe à la défensive prend possession de la rondelle dans son propre territoire, (2) devrait anticiper le jeu et revenir progressivement vers la ligne rouge. De cette position, (1) et (2) surveillent tous deux la ligne bleue et la ligne rouge centrale. Lorsque la rondelle arrive à la ligne bleue, les deux juges de lignes sont en position pour signaler un hors-jeu possible.
- Le juge de lignes (1) doit surveiller les joueurs à l'attaque qui sont derrière le jeu lorsque le jeu quitte la zone d'extrémité du (1) et être capable de revenir à la ligne bleue à temps pour rendre une décision si jamais le jeu change de direction. Après que la rondelle franchit la ligne bleue, (2) se déplacera à sa propre ligne bleue et sera en position pour signaler un hors-jeu possible à cette ligne.
- Lorsque la rondelle s'approche de la ligne bleue, (2) doit être à la ligne tandis que (1) avance pour se trouver à mi-chemin entre la ligne rouge et la ligne bleue de (2).
- Les deux juges de lignes devraient toujours être à leur ligne bleue et en bonne position avant la rondelle lors de hors-jeu potentiels à leur ligne bleue.
- Lorsque la rondelle quitte la zone à l'extrémité de la patinoire, la procédure de positionnement est inversée pour chaque officiel.

POSITIONNEMENT LORS DES MISES AU JEU

- Chaque juge de lignes est responsable des mises au jeu dans sa moitié de patinoire.
- L'officiel qui n'effectue pas la mise au jeu a la responsabilité de surveiller la ligne bleue de son partenaire.
- Lorsque l'arbitre effectue une mise au jeu au centre de la patinoire, les deux juges de lignes doivent se trouver contre les bandes latérales, de chaque côté de la glace, juste en deçà de la ligne bleue de leur moitié de patinoire.

Lorsque la mise au jeu se déroule près de la ligne bleue ou au point de mise au jeu de la zone neutre, (2) doit surveiller la ligne bleue jusqu'à ce que la rondelle prenne une direction déterminée ou jusqu'à ce que (1) ait repris sa position et lui ait communiqué un signal à cet effet (contact visuel ou hochement de la tête). Par exemple, si la rondelle franchit à peine la ligne bleue et que (1) se trouve pris parmi les joueurs, (2) doit rester à la position indiquée jusqu'à ce que (1) ait retrouvé sa position appropriée à la ligne bleue. À ce moment, (2) peut quitter la ligne et retourner à la position appropriée entre la ligne bleue et la ligne rouge.

Pour les autres mises au jeu dans la zone neutre, les deux juges de lignes devraient initialement se placer l'un en face de l'autre. (2) a la responsabilité de surveiller toutes les lignes au cas où (1) serait pris au milieu de la patinoire.

- Lorsque la mise au jeu a lieu au point de mise au jeu d'une zone d'extrémité, (2) doit se trouver à une enjambée au-delà de la ligne bleue, de l'autre côté de la patinoire. Si (2) ne peut voir les joueurs placés derrière (1) qui se prépare à laisser tomber la rondelle, alors il peut s'éloigner de la bande d'une distance appropriée pour avoir une meilleure vue. Si un joueur est hors-jeu (empiètement), (2) sifflera et indiquera quelle équipe a **empiété lors de la mise au jeu**. (2) expulsera alors le joueur de centre approprié et effectuera la mise au jeu avec un nouveau centre de l'équipe fautive. Une fois la rondelle en jeu, (2) se dirigera vers les bandes latérales en patinage arrière et prendra place à une enjambée au-delà de la ligne bleue. (2) restera là jusqu'à ce que (1) ait quitté la zone d'extrémité, ait repris sa place à la ligne bleue et lui ait fait signe de quitter la ligne. Si le jeu demeure dans la zone d'extrémité, (2) se déplacera alors à mi-chemin entre les lignes bleue et rouge.
- Si le jeu quitte la zone d'extrémité, (2) doit se déplacer vers sa ligne bleue pour surveiller un hors-jeu possible.

Sommaire

Le positionnement est un élément important pour devenir un bon officiel. Vous devez comprendre et appliquer les procédures décrites dans cette section pour être en mesure de prendre la bonne décision. Il est impératif que tous les officiels d'un océan à l'autre se familiarisent avec le positionnement et les lignes directrices du Programme des officiels de Hockey Canada pour assurer une application uniforme de ces habiletés.

