

Programme des officiels de Hockey Canada



Manuel de procédures pour le hockey junior A

1.0 INTRODUCTION

Le présent document se veut un supplément d'information concernant les procédures exclusives aux ligues junior A régies par Hockey Canada. Comme le hockey junior A représente le plus haut niveau de compétition au sein de Hockey Canada, il est reconnu que certaines procédures, qui ne conviennent pas à tous les calibres de jeu, ont leur utilité pour ce niveau. Si le présent document ne contient pas une procédure en particulier, il faut alors consulter les Procédures des arbitres et des juges de lignes de Hockey Canada, qui se trouvent sur le site Web de Hockey Canada.

Les membres et les ligues n'ont pas l'autorisation d'ajouter aux procédures prévues dans le présent document. Toute modification aux procédures doit être approuvée par le Programme des officiels de Hockey Canada pour veiller à l'harmonisation des procédures employées et à la formation adéquate des officiels de partout au pays.

2.0 MISES AU JEU

2.1 Emplacement des mises au jeu

Lorsqu'une mise au jeu a lieu à une extrémité à la suite d'un dégagement refusé ou de l'imposition d'une punition en temps, l'équipe à l'offensive (non fautive) décide de l'emplacement de cette mise au jeu. Le juge de lignes qui effectue la mise au jeu demande alors à l'équipe à l'offensive d'indiquer l'emplacement souhaité pour la mise au jeu. Ce choix peut être communiqué par l'entraîneur ou le joueur qui effectuera la mise au jeu.

2.2 Responsabilités liées aux mises au jeu

Les juges de lignes effectuent toutes les mises au jeu, sauf celles en début de période, qui sont effectuées par l'arbitre.

Pour les mises au jeu au centre de la patinoire, les officiels doivent se positionner comme suit :

- a. Le juge de lignes qui n'effectue pas la mise au jeu prend place devant le banc des punitions. Le juge de lignes qui effectue la mise au jeu se place face à son homologue.
- b. Les arbitres se positionnent diagonalement l'un en face de l'autre, chacun sur une ligne bleue ou près de celle-ci.
- c. Lorsque la rondelle est mise au jeu, le juge de lignes qui n'a pas effectué la mise au jeu doit se rendre à la ligne bleue vers laquelle la rondelle se dirige pour y prendre position avant l'arrivée de celle-ci.
 - Remarque : Étant donné la vitesse à laquelle le jeu se déroule au hockey junior A, il se peut que le juge de lignes ne soit pas en mesure de devancer la rondelle à la ligne bleue. Le cas échéant, l'arbitre doit être prêt à intervenir pour le signalement d'un éventuel hors-jeu.
- d. Le juge de lignes qui effectue la mise au jeu doit quitter l'emplacement de la mise au jeu dès qu'il est sécuritaire de le faire.

2.3 Déroulement des mises au jeu

Dès que l'arbitre baisse le bras pour indiquer que la procédure de substitution de joueurs est terminée, l'officiel qui effectue la mise au jeu doit siffler. Ce coup de sifflet signale aux deux équipes qu'elles disposent d'au plus cinq secondes afin de se positionner pour la mise au jeu. Lorsque les joueurs sont en position pour la mise au jeu, l'officiel qui effectue la mise au jeu doit s'accroupir et présenter la rondelle. Voici les directives à suivre pour cette étape de la mise au jeu :

- a. L'officiel doit s'accroupir, mais sans que ses genoux forment un angle de moins de 90° en gardant le torse droit et la tête haute.
- b. L'officiel doit éviter de se pencher au niveau de la taille, sans quoi le haut de

- son corps ou sa tête peuvent se trouver au-dessus du point de mise au jeu d'une manière non sécuritaire.
- c. L'officiel doit présenter la rondelle en étendant le bras de façon à ce que la rondelle soit sous la hauteur des yeux des joueurs effectuant la mise au jeu. L'objectif est d'éviter aux joueurs d'avoir à soulever la tête pour voir la rondelle. Toutefois, l'officiel n'a pas à tenir la rondelle plus bas que le minimum requis pour atteindre cet objectif.
 - d. La communication est essentielle à une présentation sécuritaire et équitable de la rondelle pendant une mise au jeu :
 - Cette communication avec les joueurs effectuant la mise au jeu doit avoir lieu principalement avant que l'officiel ne s'accroupisse. Plus un officiel passe du temps en position accroupie sans mettre la rondelle en jeu, plus un joueur risque d'entrer accidentellement en contact avec lui.
 - Cependant, il demeure essentiel pour l'officiel de communiquer avec les joueurs de centre au moment où il s'accroupit pour éviter les faux départs et les infractions.
 - e. L'officiel doit saisir la première occasion de mettre la rondelle en jeu de manière équitable.

2.4 Infractions lors d'une mise au jeu

Voici la marche à suivre si un joueur commet une infraction lors d'une mise au jeu (sauf immédiatement à la suite d'un dégagement refusé) :

- a. Le juge de lignes doit se redresser et étendre un bras sur le côté vers le joueur de centre de l'équipe fautive pour indiquer que ce joueur est chassé de la mise au jeu.
- b. Un autre joueur de l'équipe à l'offensive, sauf celui qui a commis l'infraction, doit effectuer la mise au jeu.
- c. Le juge de lignes s'assure rapidement que tous les joueurs ont repris position de manière adéquate, pour ensuite s'accroupir de nouveau et compléter la mise au jeu.

Voici la marche à suivre si un joueur commet une infraction lors d'une mise au jeu immédiatement à la suite d'un dégagement refusé :

- d. Le juge de lignes doit se redresser et lever un bras en pointant l'index vers le haut pour signifier qu'une infraction a eu lieu et qu'un avertissement est donné. Le joueur de centre de l'équipe fautive n'est pas chassé de la mise au jeu.
 - Si le juge de lignes qui n'effectue pas la mise au jeu est celui qui constate l'infraction, il doit siffler pour interrompre la mise au jeu et étendre un bras sur le côté pour signaler qu'une infraction a eu lieu. Par la suite, le juge de lignes qui effectue la mise au jeu doit lever un bras en pointant

l'index pour signaler l'infraction aux joueurs qui effectuent la mise au jeu.

- e. À ce moment, le juge de lignes qui effectue la mise au jeu doit s'assurer que les joueurs ont repris position de manière adéquate.
- f. Ensuite, il doit s'accroupir de nouveau pour compléter la mise au jeu.
- g. Si l'équipe fautive commet une deuxième infraction lors de la même mise au jeu, le juge de lignes doit suivre la même procédure qu'au point (d) ci-dessus. L'arbitre doit alors imposer une punition mineure pour Retarder le match.

3.0 DÉGAGEMENTS REFUSÉS

Dans les ligues junior A, l'interdiction de substitution après un dégagement refusé et le dégagement hybride sont appliqués.

3.1 Dégagements hybrides

La règle sur les dégagements hybrides a pour but de préserver l'esprit compétitif du jeu en permettant aux joueurs de se livrer à une course pour la rondelle sans compromettre leur sécurité. Voici la procédure à suivre pour appliquer les dégagements hybrides correctement :

- a. Lorsque le juge de lignes arrière lève un bras pour signaler un dégagement refusé potentiel, le juge de lignes avant doit déterminer s'il y aura une course pour la rondelle. Pour ce faire, il doit se rendre à l'extrémité où se dirige la rondelle pour être en position de prendre une bonne décision dans le cas d'une lutte serrée, s'il y a lieu.
- b. Le juge de lignes doit déterminer qui gagnera la course vers la rondelle au plus tard lorsque le premier des joueurs engagés dans une course pour la rondelle atteint la hauteur des points de mise au jeu de l'extrémité.
 - Il est essentiel de comprendre qu'il ne s'agit pas d'une course jusqu'aux points de mise au jeu. La course vise la rondelle, mais la *décision* doit être prise quand un premier joueur atteint les points de mise au jeu.
 - C'est à ce moment que le juge de lignes doit déterminer qui atteindrait la rondelle en premier.
- c. Pour y parvenir, le juge de lignes doit tâcher de s'aligner vis-à-vis les points de mise au jeu. Il s'agit d'un point important, car si une course est serrée, le juge de lignes doit bien voir toute la largeur de la patinoire pour déterminer qui remporterait la course. Le fait d'être derrière le jeu complique cette tâche.
- d. Un juge de lignes qui s'apprête à trancher dans une situation de dégagement hybride doit tenir compte des facteurs suivants :
 - Si la rondelle poursuit sa course le long de la bande derrière le filet, ceci change la façon d'évaluer qui atteindrait la rondelle en premier. Le juge de lignes doit considérer la trajectoire de la rondelle, de même que la position et la vitesse des joueurs.
 - Si la rondelle bondit sur la bande derrière le filet, pour ensuite revenir devant la ligne des buts, le juge de lignes doit désormais déterminer qui touchera réellement la rondelle en premier. Il s'agit d'une décision difficile que le juge de lignes ne peut prendre adéquatement s'il est derrière le jeu.
 - Si les deux patins du gardien de but quittent son enceinte, le dégagement refusé doit être annulé, peu importe si le gardien joue bel et bien la rondelle ou non. Comme les gardiens de but tergiversent souvent dans leur décision de jouer la rondelle ou non, le juge de lignes

- doit être en mesure de voir si les deux patins du gardien quittent l'enceinte ou non.
- e. Le juge de lignes avant doit communiquer verbalement avec les joueurs pour s'assurer qu'ils ont conscience du jeu qui se développe.
 - Si le juge de lignes avant sait qu'un dégagement refusé sera signalé, il doit le communiquer aux joueurs pour qu'ils ne se positionnent pas d'une manière qui compromet leur sécurité.
 - Si le juge de lignes avant sait que le dégagement refusé potentiel sera vraisemblablement annulé, il doit communiquer aux joueurs que le jeu va se poursuivre pour qu'ils se positionnent de manière à pouvoir jouer la rondelle en toute sécurité.
 - Si une course est serrée, le juge de lignes doit se positionner d'une manière à pouvoir communiquer avec les joueurs dès son coup de sifflet.
 - f. Il est essentiel que les arbitres punissent de manière stricte tout contact inutile en situation de dégagement hybride, y compris lorsqu'un dégagement refusé potentiel est annulé. La course pour la rondelle ne doit pas avoir lieu au détriment de la sécurité des joueurs.

3.2 Interdiction de substitution

L'interdiction de substitution après un dégagement refusé a également pour but de préserver l'esprit compétitif du jeu en ne permettant pas aux équipes de faire un dégagement refusé simplement afin de procéder à une substitution de joueurs. Voici la procédure à suivre pour appliquer l'interdiction de substitution après un dégagement refusé correctement :

- a. L'équipe fautive se voit interdire toute substitution de joueurs dès que la rondelle est tirée vers l'extrémité adverse.
 - Peu importe le temps qui s'écoule avant que le juge de lignes arrière lève bel et bien un bras pour signaler le dégagement refusé potentiel, tous les joueurs de l'équipe fautive qui sont sur la glace au moment où la rondelle est tirée doivent rester sur la glace pour la mise au jeu subséquente.
- b. Lorsque le juge de lignes arrière lève le bras pour signaler un dégagement refusé potentiel, il doit noter mentalement quels joueurs sont sur la glace. Si l'équipe fautive tente de procéder à une substitution de joueurs avant le signalement du dégagement refusé, le juge de lignes doit rappeler les joueurs qui sont retournés au banc sur la glace.
- c. Si un dégagement refusé potentiel est annulé, l'équipe fautive peut procéder librement à une substitution de joueurs.

Les arbitres ont aussi un rôle à jouer dans l'application de l'interdiction de substitution après un dégagement refusé et doivent être prêts à aider leurs juges de lignes.

- d. Dans le système à quatre officiels, si l'arbitre arrière détermine qu'aucune situation d'infraction potentielle ne requiert son attention, il peut se concentrer plutôt sur la surveillance des joueurs de l'équipe fautive qui pourraient tenter de retourner au banc.
- e. Les arbitres doivent garder à l'œil les équipes qui tentent délibérément de procéder à une substitution de joueurs lors d'un dégagement refusé dans le but de contourner cette règle.
- f. Les arbitres et les juges de lignes doivent unir leurs efforts pour rester à l'affût des situations décrites au point (e) ci-dessus. Les arbitres doivent saisir toutes les occasions d'informer l'équipe fautive que la répétition de tels gestes entraînera une punition mineure pour retarder le match.
 - Il est à noter que les arbitres doivent éviter de faire du zèle dans l'application de cette directive et de punir les équipes qui tentent de substituer des joueurs au moment même où un dégagement refusé potentiel est en vigueur, ou alors parce qu'elles croient sincèrement que le dégagement refusé sera annulé.
 - Les officiels doivent faire preuve de jugement et bien communiquer pour appliquer la règle de manière juste et équitable.

4.0 BAGARRES ORCHESTRÉES

Les bagarres orchestrées vont à l'encontre des valeurs de franc-jeu et de sécurité de Hockey Canada ainsi que de sa volonté de favoriser un jeu axé sur la vitesse et les habiletés. Les officiels sont priés d'être vigilants dans l'identification de bagarres orchestrées et la mise en œuvre des procédures détaillées ci-dessous.

4.1 Définition

Une « bagarre orchestrée » survient lorsqu'un joueur va sur la glace après le coup de sifflet et est impliqué dans une altercation avant ou immédiatement après une mise au jeu pour redémarrer le jeu ou à la fin de tout match alors que les joueurs ont quitté leur banc.

Il existe plusieurs cas où deux joueurs peuvent se placer pour une mise au jeu avec l'intention de se bagarrer. Ceci comprend les situations où les joueurs ont été incités à se bagarrer avec un adversaire dans le but de changer l'allure d'un match ou de donner le ton.

4.2 Identification d'une bagarre orchestrée

Il n'y a pas de délai fixe après une mise au jeu pour qu'une bagarre qui éclate soit considérée comme une bagarre orchestrée. Les officiels doivent s'en remettre à leur bon jugement, peu importe la raison de la bagarre.

- a. Par exemple, si un joueur saute sur la glace et se lance immédiatement dans une joute verbale avec un joueur adverse et qu'une bagarre éclate peu après la reprise du jeu, il s'agit vraisemblablement d'une bagarre orchestrée. Les officiels doivent porter attention aux joueurs qui, une fois la rondelle mise en jeu, ne semblent pas s'intéresser au déroulement du jeu et finissent par participer à une bagarre.
- b. De plus, si des joueurs retirent délibérément des pièces d'équipement avant une bagarre, ils doivent être considérés comme ayant pris part à une bagarre orchestrée et être punis en conséquence. Les joueurs qui retirent délibérément des pièces d'équipement en vue d'une bagarre doivent se voir imposer une punition en application de la règle « Équipement non réglementaire », en plus de toute autre punition dont ils pourraient écoper.
- c. Nonobstant ce qui précède, si les juges de lignes voient des joueurs retirer des pièces d'équipement en vue d'une bagarre, ils doivent immédiatement séparer ces joueurs et empêcher la bagarre de se produire, s'il est sécuritaire de le faire.

Ces situations doivent être évaluées avec délicatesse, et les arbitres doivent garder en tête l'objectif de cette disposition, soit éliminer les altercations qui semblent préparées, plutôt que d'être le résultat d'un match où les émotions sont vives.