

HOCKEY CANADA

Tâches des arbitres et des juges de lignes



Diriger, développer et des expériences enrichissantes au hockey

TABLE DES MATIÈRES

| | |
|---|----|
| 1. Équipement – Officiels..... | 1 |
| 2. Tâches avant un match – Arbitre..... | 2 |
| 3. Tâches pendant un match – Arbitre..... | 4 |
| 4. Fin d'une période ou d'un match – Arbitre..... | 5 |
| 5. Tâches avant un match – Juges de lignes..... | 6 |
| 6. Tâches pendant un match – Juges de lignes..... | 7 |
| 7. Vigilance – Juges de lignes..... | 8 |
| 8. Tâches à la fin d'une période ou d'un match – Juges de lignes..... | 10 |

© 2021 Hockey Canada

Version 4.0

Tous droits réservés. On ne peut reproduire, enregistrer et diffuser aucune partie du présent ouvrage, sous quelque forme ou par quelque procédé que ce soit, électronique, mécanique, photographique, sonore, magnétique ou autre, sans l'autorisation préalable du détenteur des droits d'auteur.

1. ÉQUIPEMENT – OFFICIELS

Les officiels doivent être prêts mentalement et physiquement à effectuer leur travail. Ils doivent avoir l'air professionnels 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

1. Casque noir certifié CSA (avec autocollants CSA)
2. Protège-oreilles sur le casque
3. Patins noirs munis de lacets blancs, propres
4. Demi-visière certifiée CSA
5. Combinaison du manuel des cas et des règles de jeu de Hockey Canada
6. Coudières
7. Jambières
8. Chandail d'arbitre noir et blanc, propre, doté de l'écusson du membre sur la gauche de la poitrine et de l'écusson de Hockey Canada sur l'épaule gauche
9. Support athlétique et coquille
10. Pantalons noirs (aucun jeans)
11. Sifflet à prise digitale, en métal ou en plastique

Articles optionnels

12. Culotte de protection
13. Sac d'arbitre noir
14. Tablette d'arbitre et crayon
15. Lacets blancs de rechange
16. Sifflet supplémentaire
17. Serviette et savon
18. Ruban noir ou blanc
19. Collants de mollets
20. Appli des Règles de jeu de Hockey Canada (iOS ou Android)

Ressources sur l'arbitrage

21. Documents sur les procédures et les systèmes d'arbitrage
22. Manuel de l'officiel hors glace

2. TÂCHES AVANT UN MATCH – ARBITRE

Cette section porte sur les tâches des arbitres avant un match. Dans le système à deux officiels, ces tâches sont la responsabilité des deux arbitres.

- ❑ Les officiels doivent arriver à la patinoire au moins trente minutes avant l'heure prévue du match ou dans le délai requis par la ligue ou l'association donnée.
- ❑ Consulter la feuille de match officielle avant le début du match. Veiller à ce que les noms des capitaines et capitaines adjoints soient inscrits sur la feuille de match et s'assurer que celle-ci est conforme aux règles 1.9 (c) et 2.2 (a) de Hockey Canada.
- ❑ Avant de se rendre sur la patinoire, discuter avec les juges de lignes de leurs responsabilités pendant le match conformément à la règle 5.3 – Juges de lignes.
- ❑ Se présenter sur la glace au moins deux minutes avant les joueurs pour veiller à ce que l'échauffement commence à l'heure prévue. Arriver ensemble, l'arbitre en premier. Rester sur la glace jusqu'à ce que tous les joueurs l'aient quittée.
- ❑ Patiner pour s'échauffer, avec assurance (si les officiels ont l'occasion de s'échauffer).
- ❑ Éviter de s'appuyer sur la bande.
- ❑ Éviter de se mettre les mains dans les poches.
- ❑ L'arbitre est responsable d'inscrire le numéro des joueurs dont la mentonnière est mal attachée ou qui ne portent pas l'équipement requis pendant l'échauffement. Cette information doit être notée au verso de la feuille de match. Au hockey junior et senior, les joueurs doivent porter leur visière correctement pendant l'échauffement. Ceci doit aussi être noté.
- ❑ S'assurer que tous les officiels hors glace soient en place et prêts à commencer le match et chaque période subséquente.
- ❑ Vérifier auprès des officiels hors glace que tous les mécanismes relatifs au chronomètre et à la sirène fonctionnent.
- ❑ Compter le nombre de joueurs de chaque équipe avant le début du match. Le nombre total de joueurs sur la glace ou le banc doit être le même que celui inscrit sur la feuille de match officielle ou lui être inférieur.
- ❑ Après le match, vérifier et signer la feuille de match officielle et la remettre au marqueur officiel.
- ❑ Signaler tout état de la patinoire ou les marques sur la glace qui ne respectent pas les exigences prévues dans les règles de Hockey Canada au président de la ligue et à l'arbitre en chef du membre. Repérer toute particularité de la patinoire et en avertir l'équipe visiteuse, surtout si elle n'a jamais joué dans l'aréna en question auparavant. Ceci peut éliminer toute confusion potentielle pouvant survenir pendant le match.
- ❑ Veiller à ce qu'aucune personne ne participant pas au match n'accède au vestiaire des officiels avant le match, pendant les entractes et après le match. Outre les officiels, la seule personne qui peut y entrer est le superviseur des officiels.

Après toute cérémonie d'avant-match, par exemple l'interprétation de l'hymne national, l'arbitre et les juges de lignes doivent appliquer l'« initiative du franc-jeu » (Règles de jeu de Hockey Canada), puis prendre leurs positions pour débiter le match.

3. TÂCHES PENDANT UN MATCH – ARBITRE

Cette section porte sur les tâches des arbitres pendant un match. Dans le système à deux officiels, ces tâches sont la responsabilité des deux arbitres.

- ❑ 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 le match à toute équipe qui n'observe pas cette règle (règle 10.15 (d)).
- ❑ Dans les systèmes à deux, à trois et à quatre officiels, l'arbitre doit effectuer toutes les mises au jeu au centre de la patinoire au début des périodes et après chaque but. L'arbitre doit faire face au chronométrateur 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. Dans le système à deux ou à quatre officiels, l'arbitre qui effectue la mise au jeu doit faire face au banc du chronométrateur.
- ❑ Signaler un arrêt de jeu lorsqu'un but est marqué en sifflant et en utilisant le signal prévu pour un « but marqué » (Règles de jeu de Hockey Canada). Fournir au marqueur officiel le numéro du joueur ayant marqué et celui des joueurs ayant une mention d'aide.
- ❑ Arrêter le jeu conformément aux règles et imposer des punitions pour toutes les infractions commises. Ces infractions doivent être rapportées au marqueur officiel. Il est important de fournir au marqueur le numéro du joueur, l'infraction commise et la durée de la punition (mineure, majeure, etc.).
- ❑ Arrêter le jeu lorsque la rondelle quitte la surface de jeu ou lorsqu'elle touche toute personne inadmissible [règle 10.11].
- ❑ 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 ou lorsqu'un but est inscrit à la suite d'un tel contact avec la rondelle (règles 8.3 (d) et (e)).
- ❑ Arrêter le jeu lorsque la rondelle est envoyée dans le filet avec la main par un joueur à l'offensive ou lorsqu'un joueur effectue une passe avec la main à un de ses coéquipiers, sauf si le joueur qui reçoit la passe se trouve dans sa zone défensive (règles 9.1 (d) et (e)).
- ❑ L'arbitre doit aviser un gardien de but qui immobilise inutilement la rondelle de poursuivre le jeu et de libérer la rondelle. Pour tous les autres cas où l'arbitre perd la rondelle de vue (règle 10.12), il doit siffler pour arrêter le jeu. Lors de situations potentiellement explosives (p. ex., au filet, après un jeu robuste ou une mêlée), il est conseillé à l'arbitre de s'approcher des joueurs pour faire sentir sa présence. Toutefois, il doit maintenir une position qui lui permet de voir tous les joueurs.
- ❑ Déployer tous les efforts pour que le jeu se poursuive chaque fois qu'il se déroule le long de la bande. Donner des consignes à haute voix pour encourager les joueurs à poursuivre le jeu. N'arrêter le jeu que lorsque tous les joueurs abandonnent ou qu'un joueur gît sur la glace. Utiliser la section 10 des Règles de jeu de Hockey Canada à titre de référence concernant les autres règles qui s'appliquent.

4. FIN D'UNE PÉRIODE OU D'UN MATCH – ARBITRE

Cette section porte sur les tâches de l'arbitre à la fin des périodes ou d'un match. Dans le système à deux officiels, ces tâches sont la responsabilité des deux arbitres.

- ❑ Lorsque la sirène indique la fin d'une période ou du match, il est important pour l'arbitre de reconnaître que les risques de problèmes sont élevés à ce moment et qu'il doit être prêt à réagir avant même que la sirène ne retentisse. L'arbitre doit 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 survenir.
- ❑ Conformément à la règle 9.4 (i), à la fin d'une période ou d'un match, tous les joueurs doivent demeurer à leur banc respectif ou au banc de punitions jusqu'à l'avis de l'arbitre. Les visiteurs sont les premiers à quitter la glace à moins d'avis contraire de l'arbitre. Celui-ci doit alors prendre une position qui lui permet de bien voir tous les joueurs qui sont sur la patinoire et sur les deux bancs. L'arbitre doit veiller à ce que les deux équipes demeurent à leur banc respectif jusqu'à son signal les autorisant à quitter la glace, surtout si elles traversent la glace pour se rendre à leur vestiaire. L'arbitre est encouragé à étendre le bras ne tenant pas son sifflet pour signaler au banc de l'équipe locale de rester en place tandis qu'il demande verbalement à l'équipe visiteuse de quitter la glace. Les officiels doivent tenir compte des joueurs au banc des punitions et exiger que ceux-ci demeurent à cet endroit jusqu'à ce que leur équipe soit invitée à quitter la glace.
- ❑ Veiller 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.
- ❑ En fin de match, l'objectif de cette règle n'est pas d'empêcher une équipe de célébrer, mais plutôt de veiller à ce que les joueurs soient séparés et d'éviter les altercations. Si aucune altercation n'est anticipée, les joueurs peuvent quitter leurs bancs et accueillir leurs gardiens de but sans attendre la permission de l'arbitre. Toutefois, si une altercation nécessite d'imposer des punitions, la règle 9.4 (i) doit alors être appliquée.
- ❑ Vérifier la feuille de match officielle après le match pour s'assurer qu'elle a été remplie adéquatement. Si c'est le cas, signer la feuille de match, demander aux juges de lignes de le faire aussi, conserver les copies de l'officiel et demander au marqueur officiel de distribuer les autres copies.
- ❑ Rédiger un rapport d'incident pour toute punition visée par les lignes directrices visant les suspensions (p. ex. punition de match, inconduite grossière ou extrême inconduite). Ces rapports doivent être transmis immédiatement après le match, conformément aux lignes directrices de la ligue ou du membre concernant les rapports d'incident.
- ❑ Quitter les lieux le plus tôt possible. Il ne faut jamais discuter des infractions ou des punitions graves qui figurent sur un rapport avec les officiels d'équipe ou dans la sphère publique (p. ex. médias, réseaux sociaux).

5. TÂCHES AVANT UN MATCH – JUGES DE LIGNES

Cette section porte sur les tâches des juges de lignes avant un match. Dans le système à deux officiels, ces tâches sont la responsabilité des deux arbitres.

- ❑ Les officiels doivent arriver à la patinoire au moins trente minutes avant l'heure prévue du match ou dans le délai requis par la ligue ou l'association donnée.
- ❑ Lorsqu'ils quittent le vestiaire des officiels pour se rendre sur la glace, les juges de lignes doivent toujours être précédés de l'arbitre.
- ❑ Les juges de lignes doivent vérifier l'état des filets et de la glace avoisinante avant le début d'un match avant 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.

6. TÂCHES PENDANT UN MATCH – JUGES DE LIGNES

Cette section porte sur les tâches des juges de lignes avant un match. Dans le système à deux officiels, ces tâches sont la responsabilité des deux arbitres.

- ❑ Les juges de lignes doivent essayer en tout temps de demeurer à moins d'un mètre de la bande afin d'éviter de nuire au jeu et à l'arbitre.
- ❑ Lorsque le jeu se trouve à une extrémité de la patinoire, les juges de lignes ne doivent jamais se tenir directement sur ou en deçà de la ligne bleue, mais doivent plutôt avoir les deux pieds à environ une courte foulée au-delà de la ligne (voir « Surveiller la ligne » dans les procédures pour l'arbitrage).
- ❑ Chaque fois qu'un juge de lignes effectue un virage, il doit l'effectuer vers le centre de la glace afin de faire face au jeu. Ne jamais tourner face à la bande.
- ❑ Les juges de lignes doivent se montrer vigilants lorsque des défenseurs s'amènent profondément en zone offensive lors d'un attroupement après l'arrêt du jeu. Ils doivent rapporter de tels gestes à l'arbitre. Dans les matchs où il y a deux arbitres, l'arbitre arrière en fait autant.
- ❑ 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 doit demeurer près des bancs pour assurer une présence et pour bien garder l'ensemble de la surface de jeu en vue.
- ❑ Un juge de lignes doit surveiller toute conversation entre un joueur et un 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.
- ❑ Les juges de lignes sont responsables de déposer la rondelle à chaque mise au jeu, sauf lors des mises au jeu de début de période ou après un but.
- ❑ Lorsqu'il y a un hors-jeu, le juge de lignes qui n'est pas celui qui siffle l'arrêt de jeu est responsable de récupérer la rondelle de manière à permettre au juge de lignes qui est intervenu à la ligne bleue de justifier sa décision et de composer avec toute autre situation. Toutefois, lorsque des joueurs provoquent une situation qui nécessite l'attention des deux juges de lignes, l'étape de la récupération de la rondelle doit toujours être effectuée en dernier.

7. VIGILANCE - JUGES DE LIGNES

Une des plus importantes différences entre un nouveau juge de lignes et un juge de lignes d'expérience est le niveau de vigilance. Pendant que le nouveau juge de lignes veille à se concentrer sur les aspects propres à sa tâche, comme le positionnement et les procédures, le juge de lignes d'expérience se concentre sur ce qui se passe dans le match. Beaucoup de superviseurs affirment que c'est la capacité à lire le jeu qui permet à un juge de lignes d'exceller dans son travail. Cette section présentera différentes situations où un juge de lignes peut faire appel à la vigilance pour éviter des situations indésirables.

- ❑ Il faut concentrer son attention sur certains éléments en priorité. Rappelons que, pour les juges de lignes, les joueurs ont priorité sur la rondelle.
- ❑ 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. Cette surveillance s'applique aux joueurs qui tardent à quitter une zone alors que le jeu se dirige vers l'autre extrémité de la glace. Les juges de lignes ne doivent pas quitter leur ligne bleue tant que les derniers attaquants n'ont pas quitté la zone.
- ❑ Pendant les arrêts de jeu, la vigilance est essentielle. Les juges de lignes doivent surveiller ce que les joueurs sur la glace font avant d'aller récupérer la rondelle ou de s'acquiescer d'autres tâches.
- ❑ Toujours anticiper 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 au besoin, relaient leur partenaire et sont conscients des actions des joueurs sur la glace feront preuve d'une bonne vigilance sur la glace et auront un impact positif sur le match.
- ❑ Demander au chronométrateur de garder un joueur au banc des punitions au moment où des punitions coïncidentes viennent à échéance. Ceci peut éviter des problèmes si les deux joueurs ne se sont pas encore calmés.
- ❑ Savoir à quel moment des punitions coïncidentes prennent fin pour qu'au moins un juge de lignes puisse être présent au banc des punitions lorsque les joueurs quitteront celui-ci.
- ❑ Il faut communiquer avec l'arbitre lorsqu'il y a une punition à retardement et noter le numéro du joueur qui sera puni afin de pouvoir se rendre directement à ses côtés dès que le sifflet se fait entendre.
- ❑ Lorsque vient le moment d'intervenir après un coup de sifflet, il faut éviter de se concentrer uniquement sur l'emplacement de la rondelle. Il faut surveiller tous les joueurs sur la glace, car une situation pourrait survenir loin du jeu.
- ❑ Si le jeu se déroule dans la zone défensive d'une équipe en désavantage numérique et que la punition est sur le point de prendre fin, le juge de lignes arrière doit se positionner près de la ligne rouge au cas où la rondelle est envoyée hors de la zone alors que le joueur puni quitte le banc des punitions. Le juge de lignes arrière sera ainsi en mesure de suivre le joueur s'il obtient une échappée. Si le juge de lignes arrière n'a pas remarqué qu'un joueur puni s'apprête à quitter le banc des punitions, il faut le lui signaler à l'aide d'un geste.
- ❑ 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 un arrêt de jeu survient rapidement ou que son partenaire

soit forcé de quitter sa ligne. Le temps requis pour prendre position est ainsi réduit, ce qui évite une situation où une ligne est laissée sans surveillance pendant un certain temps.

- ❑ Si un problème survient derrière le jeu, le juge de lignes arrière doit communiquer avec son partenaire et se diriger vers les joueurs. Si le problème se situe à l'autre extrémité de la patinoire, il doit communiquer avec son partenaire et changer de ligne afin que son partenaire puisse se diriger vers les joueurs.
- ❑ Surveiller attentivement toute substitution prématurée, surtout lors d'une punition à retardement. Le juge de lignes arrière doit surveiller la substitution du gardien de but par un attaquant supplémentaire et s'assurer que l'équipe n'effectue pas la substitution trop tôt.
- ❑ Il faut parler et communiquer avec les joueurs pour signaler sa présence. Le simple fait de savoir qu'un officiel est là peut éviter que des joueurs répliquent ou qu'une situation s'envenime.
- ❑ Si un juge de lignes change de ligne, il doit garder cette position à moins que ce soit nécessaire de retourner à son ancienne position.
- ❑ S'il y a une possibilité qu'un arrêt de jeu survienne rapidement, les deux juges de lignes doivent s'assurer de ne pas s'avancer trop profondément dans une zone. En prévision d'un arrêt de jeu ou de la fin d'une période ou du match, le juge de lignes arrière peut s'avancer à la ligne bleue, voire à une extrémité au besoin, en toute sécurité. Le juge de lignes avant doit surveiller sa ligne bleue et être en position de rendre une décision relativement à celle-ci au besoin. De cette manière, la ligne bleue est surveillée, et les deux juges de lignes peuvent inverser leurs rôles si une sortie de zone rapide a lieu.
- ❑ Il faut surveiller quels joueurs sont opposés les uns aux autres, comme dans le cas de deux joueurs robustes ou d'un joueur robuste opposé à un joueur clé, et être prêt à réagir en cas de problème.
- ❑ Après un arrêt de jeu, la priorité demeure les joueurs. Une fois les joueurs dispersés, les officiels peuvent se préparer à la mise au jeu subséquente.
- ❑ Au moment de quitter la glace un match ou une période, si les deux équipes empruntent le même parcours pour accéder à leur vestiaire, un juge de lignes doit se positionner 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 doivent se positionner entre l'arbitre et les joueurs, les entraîneurs ou les partisans qui voudraient s'en prendre à l'arbitre.

8. TÂCHES À LA FIN D'UNE PÉRIODE – JUGES DE LIGNES

Cette section porte sur les tâches des juges de lignes à la fin d'une période ou d'un match. Dans le système à deux officiels, ces tâches sont la responsabilité des deux arbitres.

- ❑ À la fin de chaque période, le juge de lignes arrière doit 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.
- ❑ Veiller à ce que chaque équipe puisse retourner à son vestiaire après les périodes sans aucun problème avec les spectateurs.
- ❑ Il faut intervenir dès qu'une altercation survient pour éviter toute infraction.
- ❑ Quitter les lieux le plus tôt possible. Il ne faut jamais discuter des infractions ou des punitions graves qui figurent sur un rapport avec les officiels d'équipe ou dans la sphère publique (p. ex. médias, réseaux sociaux).