



# Manuel

## Systeme à 2

Formation - Officiating  
Cédric Borga (AL)  
Rico Dufner (OS)  
Micha Hebeisen (ZS)  
Michael Tscherrig (WS)

Version du 05.09.2023



## Table des matières

1.	Principes de base et tâches .....	3
2.	Engagements (mises en jeu - Faceoffs) .....	5
3.	Changement de joueurs .....	8
4.	Positions .....	9
5.	Hors-jeu.....	16
6.	Icing.....	17
7.	Prononcer des sanctions.....	21
8.	Joueurs sanctionnés.....	23
9.	Altercations .....	24
10.	Joueurs blessés.....	26
11.	Mesure de l'équipement .....	27
12.	Tirs de penalty .....	28
13.	Temps-mort .....	29
14.	Buteurs et assistants (assists).....	30
15.	Communication .....	31
16.	Création de rapports .....	32
17.	Conseils .....	32



### 1. Principes de base et tâches

#### 1.1. Principes de base

- Livre de règles IIHF
- SIHF directives diverses
- Interprétations des règles SIHF Suisse

#### 1.2. Objectif

- Formation uniforme de tous les arbitres dans toutes les ligues de la SIHF - Système à 2 arbitres
- Enseigner les bases techniques sans limiter la "liberté individuelle" de chaque arbitre de s'adapter au jeu concerné. L'objectif principal est toujours d'agir pour "le bien du jeu".

#### 1.3. Tâches principales

- Les arbitres ont la supervision générale du match et le contrôle total des officiels et des joueurs.
- Prononcer des sanctions en cas de non-respect des règles
- Décision but ou pas but
- Décisions sur les situations de hors-jeu
- Décisions sur les situations de dégagements interdits (icing)
- Réalisation de mises en jeu (engagements)
- Contrôle des joueurs, comportement en cas d'altercation

#### 1.4. Tâches secondaires

- Jouer le puck à la main / Passe à la main
- Jouer le puck avec la crosse haute
- Puck hors de la surface de jeu
- Contrôle des visières et des jugulaires de casque
- Contrôle de l'équipement des joueurs (protège-cou, protège-dents, protège-oreilles et protection intégrale du visage)
- Surveillance des changements de joueurs (gardiens de but, trop de joueurs sur la glace, etc.)
- Contrôler la cage de but (ancrage, filets, construction, etc.)
- Surveillance en cas de déplacement de la cage de but, de joueurs blessés, de gardien de but perdant sa protection faciale, etc.
- Mesure de l'équipement
- Contrôle du temps de jeu
- Contrôle du rapport de match (feuilles de match)

#### 1.5. Préparation du match

Une bonne préparation du match est la clé du succès. Chaque officiel de match doit être préparé de manière optimale, mentalement et physiquement, aux exigences élevées de la partie ; cela exige une planification minutieuse et une attitude appropriée de la part de chacun. Cela inclut

- Planifier les repas et le sommeil (responsabilité personnelle)
- Vérifier et préparer l'équipement
- Contrôle du trafic routier (trafic de vacances, chantiers, etc.)
- Check Météo (neige fraîche, verglas, etc.)
- Rendez-vous en route pour un café avec le collègue.
- Réunion d'avant-match
- Ponctualité = respect
- Arriver ensemble si possible
- Rendez-vous devant la patinoire (arrivée commune)



Une réunion d'avant-match est une mesure idéale pour que les arbitres s'aident mutuellement à se préparer au match. Elle doit permettre d'échanger des expériences et de se préparer au match à venir. Il est judicieux, dans la mesure du possible, de se rencontrer à un endroit avant l'arrivée à la patinoire.

### 1.6. Avant le match

- Réunion des coaches (selon les directives)
- Echauffement commun / individuel (team building) ; football, stretching, etc. recommandés. A partir d'une qualification en 2<sup>ème</sup> ligue, ceci est en principe attendu.
- "Réunion d'avant-match" :
  - "Briefing" - qu'est-ce qui nous attend, antécédents avec les équipes ? Partager les expériences
  - Les arbitres doivent discuter des situations possibles :
    - Buts contestés - L'arbitre 2 doit communiquer ce qu'il a vu.
    - Communication lors d'une passe à la main, d'une crosse haute, d'un puck hors de la surface de jeu
    - Que faire en cas de conflit ?
    - Autres, etc.
- Petit quiz sur les règles
- Contrôle de la feuille d'avant match
  - Nombre de joueurs,
  - C+A,
  - Âge (jeunes joueurs - quels joueurs peuvent porter une visière)
- Phase de concentration (très individuelle)
- Se préparer et partir sur la glace

### 1.7. Au début du match et des tiers-temps

Les arbitres doivent venir ensemble sur la glace et ne pas oublier que c'est la "première impression" qui compte.

- Contrôle des buts (*chaque arbitre a quelques bouts de ficelle dans sa poche*)
- Contrôle de la concordance entre le nombre de joueurs sur la feuille de match et le nombre de joueurs présents
- Nombre correct de joueurs sur la glace
- Tous les joueurs:- portent-ils la grille (U18), le protège-dents (U20, si une visière est portée) ou la visière en plexiglas (31.12.74) ?

### 1.8. Pendant le jeu

- Responsable de la gestion du jeu
- Exécuter les tâches principales et secondaires sur la base des règles de l'IIHF actuellement en vigueur ainsi que des règlements et directives de la SIHF et du département Officiating.

### 1.9. À la fin du tiers-temps

- Contrôle des joueurs (jusqu'à ce que tous aient quitté la patinoire)
- L'équipe visiteuse quitte la glace en premier
- Les arbitres quittent la glace ensemble après les joueurs.
- Contrôle des buts (avant la reprise du prochain tiers-temps)

### 1.10. A la fin du jeu

- Contrôle des joueurs (jusqu'à ce que tous aient quitté la patinoire)
- L'équipe qui a perdu le match quitte la glace en premier.



### 2. Engagements (mises en jeu - Faceoffs)

#### 2.1. Principe

Définir clairement le lieu de l'engagement. Tu es le responsable de la mise en jeu. L'objectif est de réaliser une mise en jeu fluide et équitable pour les deux équipes.

#### 2.2. Mises en jeu sur les points d'engagement en zone de défense (PEZD)

##### Processus

- L'arbitre qui siffle doit indiquer (marquer) le point d'engagement lors d'une interruption de jeu.
- Le côté est indiqué à hauteur d'épaule, le dos de la main vers le haut.
- L'arbitre 1 arrive au point d'engagement et commence à communiquer avec les joueurs du cercle d'engagement, il fait attention aux joueurs dans son dos avant de siffler et s'assure une nouvelle fois que le nombre correct de joueurs est sur la glace.
- L'arbitre 1 à la mise en jeu siffle immédiatement dès que l'arbitre 2 baissera la main (l'arbitre 2 ne peut baisser la main et faire un signe "go" à l'arbitre 1 que si l'horloge, les pénalités et le nombre de joueurs sont corrects).
  - Position correcte en dehors du cercle de mise en jeu : derrière les "hash-marks". Arbitre 1 communique avec les centres. Le centre attaquant doit être le premier à se présenter à la mise en jeu et à adopter la position correcte.  
Position correcte du centre : Debout, patins dans les "L". Dès que le centre attaquant est prêt, le centre défenseur doit se mettre dans la position correcte (sans délai).
  - Lorsque les centres ont pris la position correcte, le centre qui défend doit d'abord placer sa canne sur le « point de bully ». La canne doit alors toucher la glace dans la zone blanche prévue à cet effet au point de bully. Ensuite, le centre attaquant doit poser sa canne sur la glace.
- Position arbitre 2 à la ligne bleue : Arbitre 2 doit être dans sa position "prête". Contact visuel avec l'arbitre 1
- L'arbitre 2 à la ligne bleue observe les joueurs et leur position. Si un joueur entre dans le cercle trop tôt, il doit siffler et faire un signe à l'arbitre 1 à la mise en jeu pour avertir le centre.
- L'arbitre 1 à la mise en jeu lance le puck à plat au milieu du point d'engagement (sans que ce dernier rebondisse).
- L'arbitre 1 observe la situation de jeu, s'arrête environ une seconde et se dirige vers la bande ou vers le but en reculant (en fonction du déroulement du jeu). Ce faisant, il ne doit gêner aucun joueur ni le déroulement du match. Le regard doit toujours être dirigé vers l'action de jeu.

##### Mises en jeu incorrectes

- Si les situations suivantes se produisent, le centre de l'équipe qui a provoqué la faute doit être averti :
  - Toucher l'adversaire (y compris la canne)
  - Retards inutiles (position du patin, canne sur la glace)
  - Joueurs à l'intérieur du cercle
  - Des "conseils" des joueurs
  - Lorsque les deux centres sont prêts pour la mise en jeu et qu'un joueur se déplace ensuite, changement de côté également en dehors du cercle.
- Si possible, n'avertir que le centre de l'équipe qui a provoqué l'action fautive et non les deux centres.
- Si le puck d'un joueur jouant est d'abord joué avec le patin au lieu de la crosse et que l'équipe fautive entre en possession du puck, la mise en jeu doit être répétée. Sinon, laisser l'avantage.

- Deuxième mise en jeu après qu'un joueur a été averti :
  - Même comportement que dans le processus normal de mise en jeu. Si la même équipe commet une autre infraction de mise en jeu, elle est sanctionnée par une BMI.
  - La deuxième mise au jeu est toujours effectuée par le même arbitre que la première. Aucun changement de joueur n'est autorisé pour la deuxième mise au jeu.

**Important :**  
**La qualité de la deuxième mise en jeu ne doit pas être automatiquement inférieure à celle de la première.**

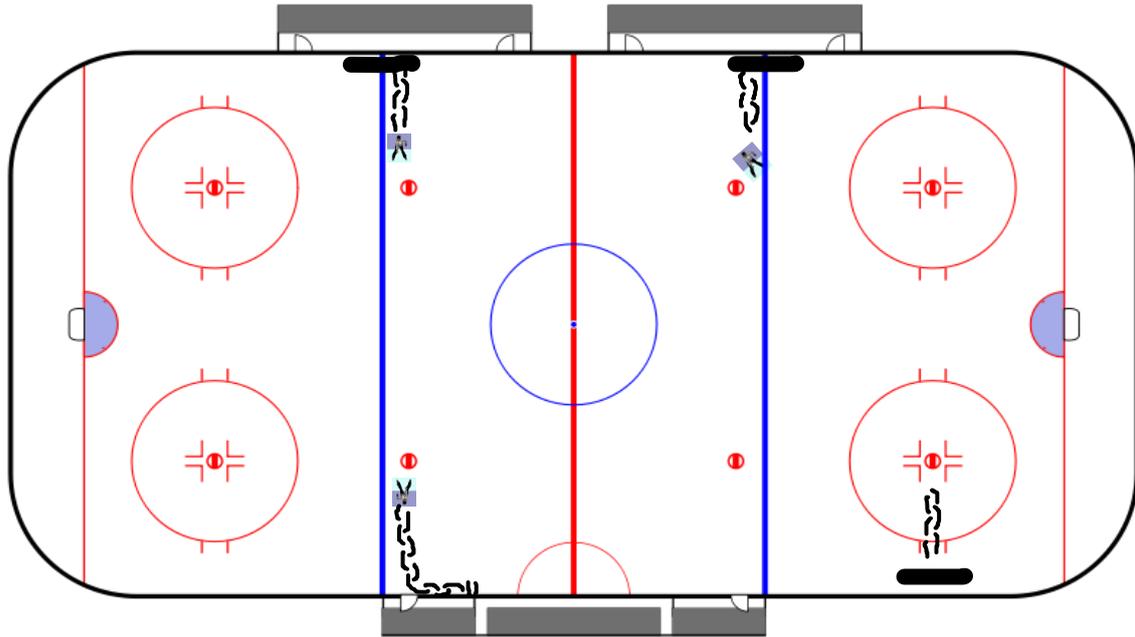
**Application des règles :**  
**Si un joueur n'est pas prêt à jouer au bon moment en raison d'un changement trop tardif, le centre ne sera pas averti. C'est la tâche de l'arbitre 2 (processus de changement de joueur) d'informer/avertir/punir l'équipe en question.**

#### 2.4. Mise en jeu sur des points d'engagement en zone neutre

- Même comportement que la procédure de mise en jeu au PEZD, sauf qu'il n'y a pas de cercle de mise en jeu, c'est-à-dire pas de base de décision concernant les joueurs qui entrent dans le cercle. Après la mise en jeu, reculer jusqu'à la bande.

#### 2.5. Points importants

- Ne pas lancer le puck avant que tous les joueurs qui changent aient quitté la glace.
- Si l'arbitre effectue une mauvaise mise en jeu, l'arbitre effectuant cette dernière doit interrompre le jeu et effectuer à nouveau la mise en jeu. Aucun joueur n'est averti et mais les positions existantes ne peuvent pas être changées.
- Si la mise en jeu a lieu au point d'engagement dans la zone neutre, l'arbitre opposé est responsable de la ligne bleue.
- Si une mauvaise mise en jeu entraîne une seconde, le même arbitre effectue cette dernière.
- La mise en jeu se compose de trois actions : Préparation (y compris la communication avec les joueurs/joueuses), engagement et départ.



*Illustration : La partie de gauche montre schématiquement comment les arbitres se déplacent dans la zone neutre après une mise en jeu, tandis que la partie de droite montre comment ils se déplacent après une mise en jeu au point d'engagement.*

## 2.6. Position du corps lors de la mise en jeu :

Adopter une position naturelle lors de la mise en jeu : adopter une légère position de squat, c.-à-d. genoux fléchis et torse droit (important, car sinon on risque de se prendre une canne au visage). Présenter le bras tendu avec le puck (hauteur : env. 80 cm).



*Illustration : Exemple de position lors d'une mise en jeu.*



### 3. Changement de joueurs

#### Pendant l'arrêt de jeu (Line Change Procedure)

**Application des règles :**  
**Respecter les règles (5 secondes pour l'équipe visiteuse) afin de préserver l'avantage de la glace (8 secondes pour l'équipe locale) et d'assurer la fluidité du jeu. Éviter les retards inutiles dès le début.**

- Commence par te mettre en position.
- Lors des changements de joueurs, déplace-toi légèrement en direction du centre de la glace afin que le banc des joueurs ait une bonne vue sur tes signes. Etablis si possible un contact visuel avec les entraîneurs.
- Fais le signe de la main vers le banc des joueurs, pas vers les spectateurs. Montre la paume ouverte.
- Assure-toi que l'équipe recevante a le dernier changement. Pour s'en assurer, l'équipe recevante doit attendre que l'équipe visiteuse ait effectué un changement complet.
- Lors du changement, tous les joueurs doivent entrer sur la glace en même temps et non pas un, deux puis les autres.
- Empêche rapidement et tôt dans le jeu les tentatives de ralentissement de la procédure
- Soutenir le processus verbalement, le cas échéant. Communique toujours avec les deux bancs.
- Si une équipe ne veut manifestement pas changer ou n'est pas autorisée à changer (Icing, situations de no-change), tu peux faire le signal de changement plus tôt ou descendre le bras plus tôt.
- Évite les retards inutiles !
- Évite les changements de joueurs et les interruptions inutilement longues.

#### Pendant le jeu en cours

Interrompt le jeu lorsqu'il y a trop de joueurs sur la glace. L'autre arbitre l'assiste.



### 4. Positions

#### 4.1. Principe de base :

Le hockey sur glace est un jeu très rapide et dynamique. Prendre les bonnes décisions dans le jeu dépend essentiellement de la position et de la perspective de l'arbitre.

Par moments, il est très important d'être proche d'une situation (p. ex. près d'un but lors de "situations tendues", etc.) afin que l'on puisse percevoir ta présence et, si nécessaire, donner de brèves instructions aux joueurs.

Mais très souvent, la bonne distance par rapport à une situation est aussi très avantageuse pour garder une vue d'ensemble dans certaines situations (p. ex. contrôle des joueurs à l'écart de l'action en cours, contrôle des bancs, etc.)

Il n'existe pas toujours une position absolument correcte pour l'arbitre - elle doit toujours être adaptée à la situation de jeu et recherchée sur la glace.

Il est donc toujours important que tu "luttés" à tout moment pour ta meilleure position, que tu travailles dur, que tu patines, que tu te déplaces, que tu lises le jeu, que tu agisses et/ou réagisses en fonction des situations de jeu, dans la mesure du possible.

#### 4.2. Positions en général

De bonnes positions te permettent, en tant qu'arbitre, de prendre la bonne décision sous un bon angle. En plus de bonnes positions, tu dois également avoir une bonne compréhension complète des règles, de bonnes compétences en patinage, une bonne condition physique et un esprit de décision.

#### 4.3. Positions dans la zone de défense

De bonnes positions dans la zone de défense te permettent

- un meilleur aperçu de l'ensemble du jeu
- une meilleure vision du but et de la ligne de but
- que tu ne sois pas en retard sur le jeu pendant une contre attaque rapide
- un meilleur emplacement, plus sûr, pour les rebonds et les tirs au but
- que ta présence soit mieux perçue par les joueurs

#### Important :

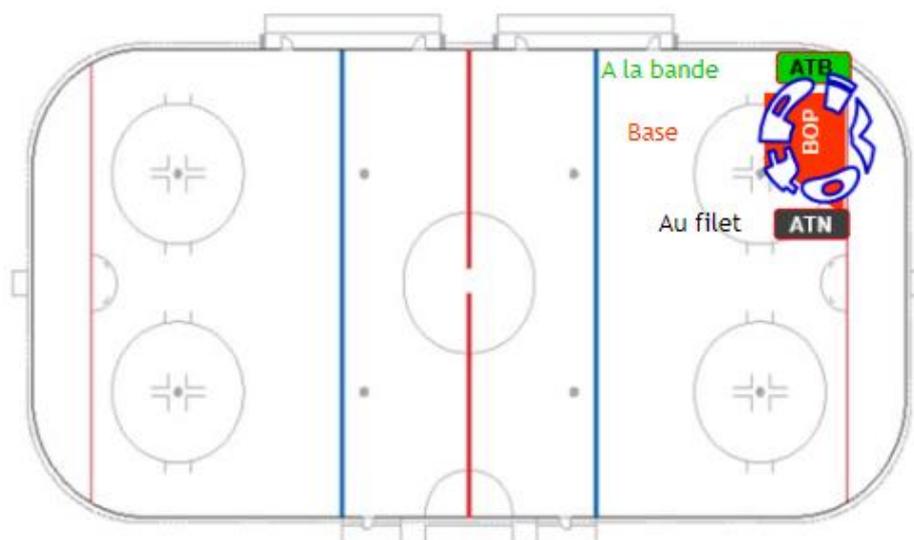
- Sois proche du but si nécessaire
- Ne reste pas directement dans le jeu
- Garde tous les joueurs dans ton champ de vision et ne tourne pas le dos au centre de la glace

Les positions dans la zone de défense se divisent en trois positions individuelles :

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

La **position de base (BOP)** est la zone située entre la ligne de but et le cercle d'engagement de la zone de défense et entre la bande et le poteau de but le plus proche.

Ton objectif est de rester le plus souvent possible dans cette position de base (BOP) lorsque le jeu se trouve dans la zone de défense.



*Illustration : image schématique des positions de base dans la zone.*

La position **sur la bande (ATB)** est située à 15-20 cm de la bande, à mi-chemin entre la ligne de but et le marquage au sol du cercle de mise en jeu de la zone de défense.

La position **près du but (ATN)** est quelque part autour du but, qui te permet d'avoir la meilleure vue possible sur le puck pour voir s'il a franchi la ligne de but. Idéalement, cette position se situe au coin du cadre du but, à 60 cm - 1 m de la ligne de but. C'est généralement de là que tu as la meilleure vue sur ce qui se passe autour du but et dans la surface de but.

Il est important que tu soutiennes et appuies ton partenaire arbitre autant que possible. Ainsi, vous pourrez ensemble obtenir une performance d'équipe optimale sur la glace.

Une bonne connaissance des positions correctes dans le jeu te permet de mieux exercer ta fonction de manière optimale. Cela te permet également de favoriser la fluidité du jeu, de ne pas gêner les joueurs et de prendre les décisions nécessaires.

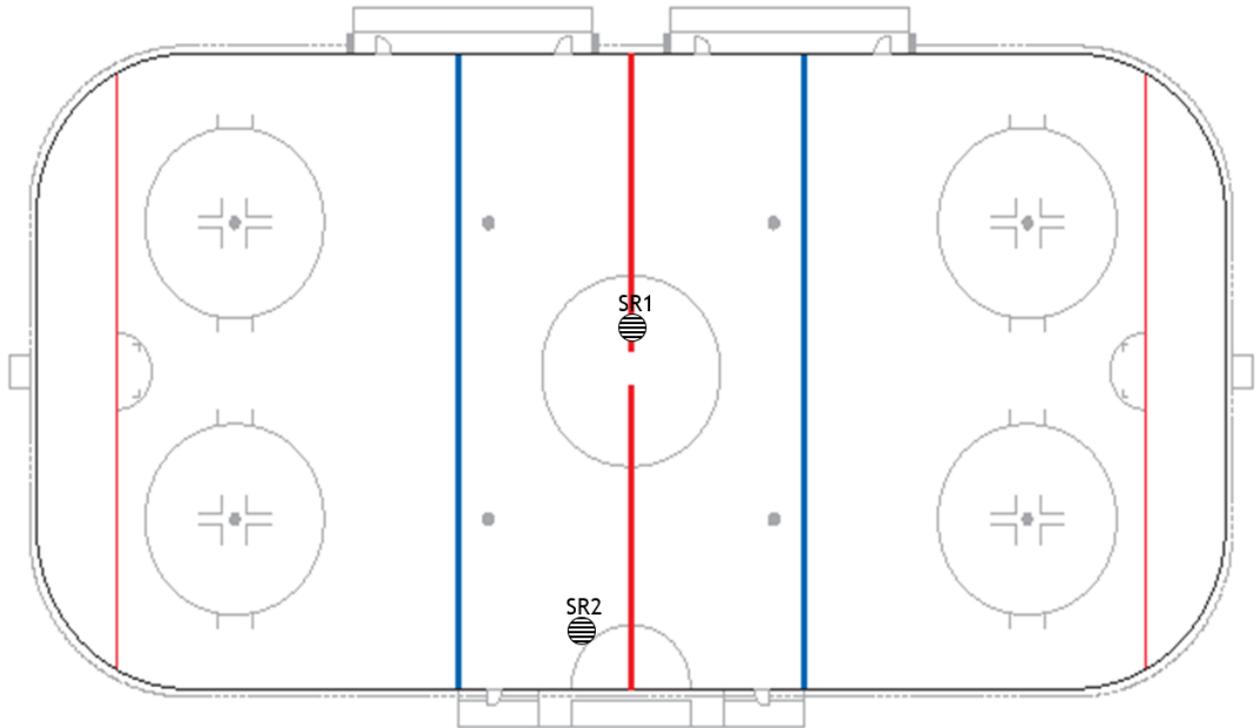
La position de l'arbitre 2 est proche de la ligne bleue et de la bande. Si nécessaire, tourner les patins parallèlement à la bande afin d'éviter que le puck ne se bloque. Si le jeu se déplace de l'autre côté, il s'éloigne de la bande d'environ deux mètres en direction du centre.

#### 4.4. Position lors des mises en jeu

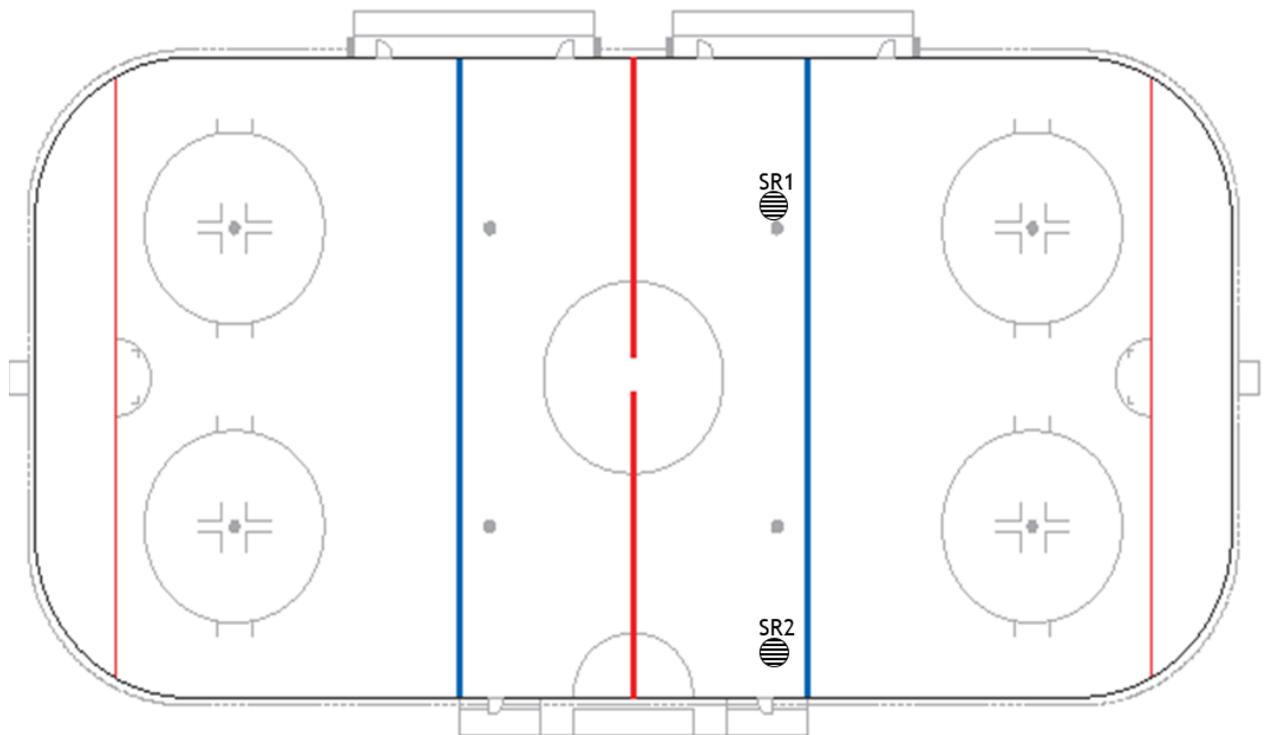
L'arbitre 1 recule après la mise en jeu du puck et suit le jeu (si la mise en jeu a lieu au PEZD). Si ce n'est pas possible, c'est à l'arbitre 2 de suivre le jeu, bien entendu selon votre accord lors de la préparation de match.

De cette position, tu peux suivre rapidement le jeu et, si le jeu se déplace vers une zone d'attaque, tu peux ainsi te mettre en position de base (**BOP**).

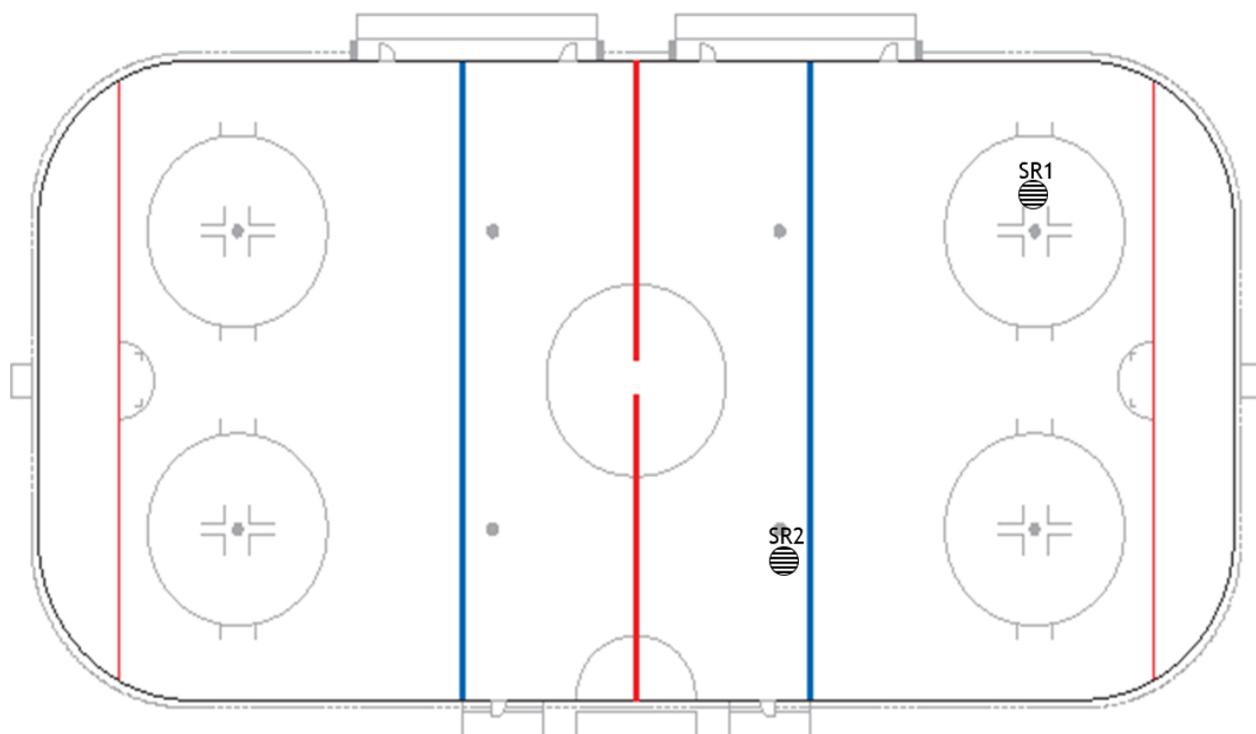
Tu as ainsi une bonne vue sur la ligne de but. Dans cette position, tu n'es pas non plus dans le chemin et protégé des rebonds si un tir rapide et fort est effectué vers le but.



*Illustration : position de base pour la mise en jeu au centre*



*Illustration : position de base pour la mise en jeu de la zone neutre*

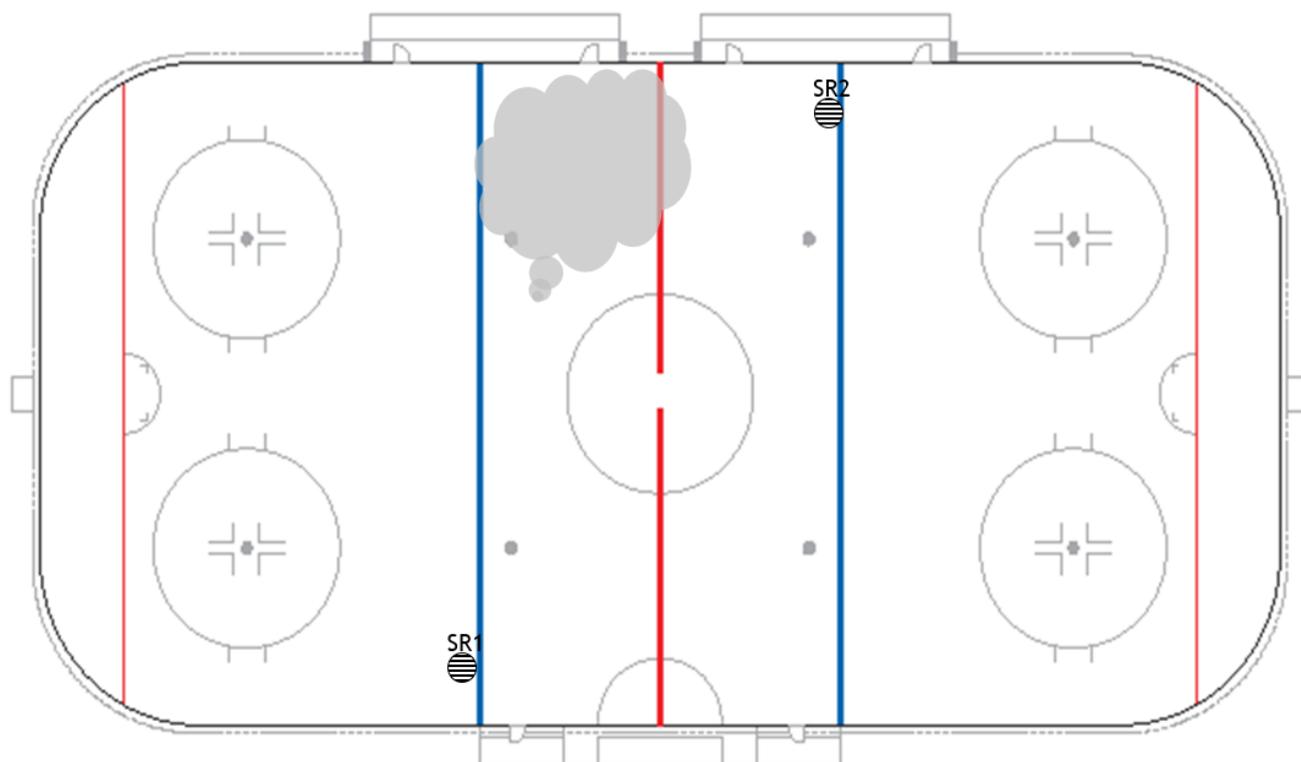


*Illustration : position de base de la zone de défense*

Le(s) arbitre(s) s'éloigne(nt) de la mise en jeu (zone de défense et zone neutre) selon l'illustration du chapitre 2.5.

Après avoir lancé le puck au point d'engagement au centre, il est important que tu te déplaces en arrière le plus rapidement possible à proximité des bandes longitudinales. Tu auras ainsi une meilleure vue d'ensemble et tu n'auras pas de joueurs dans ton dos. Une bonne position signifie que tu as tous les joueurs devant toi dans ton champ de vision.

#### 4.5. Positions pendant le jeu



*Illustration : le jeu se trouve dans la zone neutre*

Si le match se déroule dans la zone neutre, les arbitres se placent à peu près comme dans l'illustration ci-dessus (lignes bleues couvertes).

Si le jeu se déplace vers la zone d'attaque, tu dois, en tant qu'arbitre 1, suivre le jeu comme suit :

- Toujours précéder l'attaque en reculant
- Être à la ligne bleue avant les joueurs et le puck. L'idéal est à un demi-mètre ou un mètre à l'intérieur. Ainsi, l'arbitre 1 peut décider d'un hors-jeu.

L'arbitre 2 suit le jeu en tant qu'arbitre arrière, de manière à pouvoir surveiller le dernier attaquant. Si possible, ce dernier rejoint la ligne bleue le plus rapidement possible afin que l'arbitre 1 puisse suivre le jeu sans souci. L'arbitre 2 prend en charge la ligne bleue après que le jeu soit entré en zone d'attaque.

En principe, la distance entre les deux arbitres ne devrait jamais dépasser un tiers de patinoire.

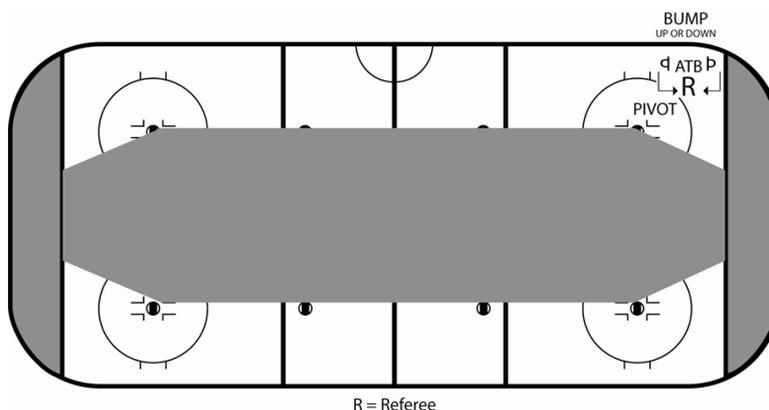
Dans la zone de défense, l'arbitre se déplace toujours avec le déroulement du jeu dans les trois positions de base. Si le jeu se déplace de l'autre côté du but, l'arbitre 1 suit et prend la position près du but. Si le jeu se déplace de son côté, il revient à sa position de base ou même à la bande.

Les principes suivants s'appliquent aux positions dans le jeu :

- Tu ne dois pas perturber le déroulement du jeu
- Tu dois voir ce qu'il y a à voir
- Tu dois te sentir bien

En tant qu'arbitre, tu ne devrais te déplacer que dans la zone marquée en blanc. La zone marquée en foncé est un **no man's land** et devrait être évitée par les officiels de match.

La zone derrière le but peut toutefois être une bonne position pour obtenir de bons angles de vue pour les décisions de but ou d'autres situations. Il ne doit toutefois pas s'agir d'une position standard.



*Illustration : Illustration schématique du terrain de jeu concernant les positions*

#### 4.6. Erreurs fréquentes et conseils :

- De nombreuses situations ont lieu dans les environs immédiats du but. Dès que le jeu est arrêté, tu dois te diriger vers le but, à moins de 3 mètres de celui-ci, avec tous les joueurs et les deux bancs de touche dans ton champ de vision. Ta présence et tes instructions orales peuvent éviter des altercations. Tu as ainsi une bonne vue d'ensemble des éventuelles altercations et tu peux surveiller si les joueurs quittent les bancs en violation des règles.
- Arbitre 2 : il conserve sa position à la ligne bleue, est prêt à intervenir si le jeu est interrompu. Ne jamais entrer dans le tiers avant l'interruption, sinon la ligne bleue ne peut pas être contrôlée (p. ex. contre-attaque).

#### **Important :**

**En tant qu'arbitre, tu ne devrais pas sauter en l'air pour éviter un puck. Reste debout sur la glace avec tes patins - tu as ainsi une plus grande mobilité et la possibilité de te diriger dans la bonne direction. Sauter est dangereux !**

#### D'autres conseils :

- Lorsque le puck se trouve dans la zone de but, il y a souvent des altercations et beaucoup de trafic devant le but, il est donc recommandé à l'arbitre 1 de se détacher de la ligne de fond et de se déplacer davantage vers les cercles de mise en jeu.
- Si le jeu se trouve de l'autre côté de la surface de but, il est également permis de se déplacer derrière le but pour avoir une meilleure vue d'ensemble.
- Essaie toujours de trouver la meilleure position possible pour voir exactement comment un joueur attaque et vérifie le joueur qui contrôle le puck.
- L'arbitre 2, qui se trouve à la ligne bleue, se tient à 45° de cette dernière. Cela signifie que l'arbitre 2 essaie autant que possible de respecter le "face-the-play". Cela signifie que les pointes des patins sont toujours orientées vers le puck.



## Manuel Système à 2

- Plus la ligue est élevée, plus le jeu est rapide et plus les longues passes précises ont tendance à arriver. Cela signifie que l'arbitre 1 doit adapter sa position dans la zone de défense, car sinon l'arbitre 2 ne peut pas se détacher de la ligne bleue pour prendre une décision hors-jeu sans abandonner l'autre ligne bleue. L'arbitre 1 doit donc se détacher de la ligne de fond et se positionner à peu près entre la ligne de fond et la ligne bleue, par exemple lorsque l'équipe en défense est en train de construire le jeu ou (en fonction de la situation) est déjà en possession du puck et qu'une sortie de zone est donc possible. Ainsi, en cas de besoin, l'arbitre 1 peut se trouver rapidement à la fois à la ligne bleue et au but.

### **Important :**

**Ne pas s'asseoir sur les bandes, ne pas s'appuyer et ne pas se tenir au plexiglas.**

## 5. Hors-jeu

### Principe de base :

Travaille pendant le jeu pour avoir une bonne position à la ligne bleue afin de pouvoir prendre une décision sûre.

- Arbitre 1 à la ligne bleue doit être à un demi-mètre ou un mètre à l'intérieur du territoire d'attaque lors d'une attaque et à côté de la ligne bleue (zone neutre) dans les autres cas.
- Il devrait, dans la mesure du possible, précéder l'attaque en reculant (suffisamment de temps pour prendre une décision à la ligne bleue) ; en cas de contre-attaque rapide, de vitesse de jeu généralement élevée ou en tant que moins bon patineur, il peut également suivre légèrement le joueur qui contrôle le puck.
- L'arbitre 1 à la ligne bleue décide d'un hors-jeu et siffle
- Après le coup de sifflet, il se dirige vers le centre en faisant le signe offside (ne pas lever la main).
- Cependant, si un contact entre joueurs a lieu, il doit d'abord aller vers ces joueurs (contrôle des joueurs). Le signe a la deuxième priorité. Si tout est calme, il se rend à l'endroit de la mise en jeu.
- L'arbitre 2 patine le plus rapidement possible lors d'une sortie de zone. Il devrait donc être proche de la ligne rouge (jugement d'un départ d'icing). L'arbitre 2 contrôle également les joueurs après le coup de sifflet.
- Une fois la situation réglée avec les joueurs, l'arbitre 2 récupère le puck et se rend auprès de l'arbitre 1, où se trouve le point de mise en jeu.
- L'arbitre 1 (qui a sifflé le hors-jeu) se place en bonne position pour le changement de joueur dès que le point a été annoncé. Il se rend ensuite sur le côté opposé.

### Jeu dans la zone de défense/d'attaque

- Chercher la position optimale en dehors de la zone de défense. Dans les situations spéciales (petite altercation, powerplay, etc.), l'arbitre peut aussi entrer légèrement dans la zone afin d'avoir la meilleure vue possible sur la situation.
- Objectif principal : ne pas toucher le puck à la ligne bleue et surtout éviter que le puck ne quitte la zone à cause de l'arbitre.

### Important :

Faire le moins possible de signes. Ne signaler à l'aide d'un « wash-out » que les hors-jeu serrés.

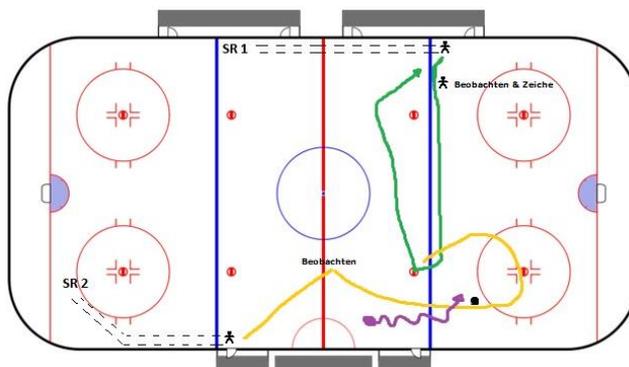


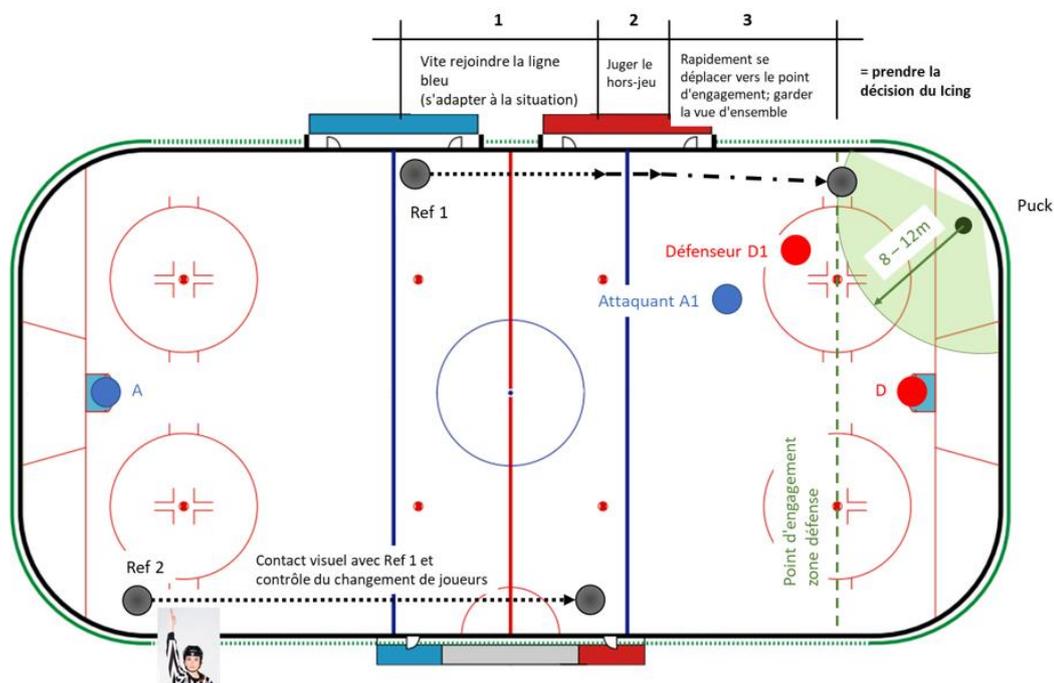
Illustration : Déroulement après un coup de sifflet hors-jeu (vert Arbitre 1, jaune Arbitre 2)

## 6. Icing

### Principe

Travaille en duo à une interprétation claire et compréhensible de l'icing par tous. Discute des situations pendant les pauses, après le match et avant le prochain match.

Déroulement selon le principe des trois phases :



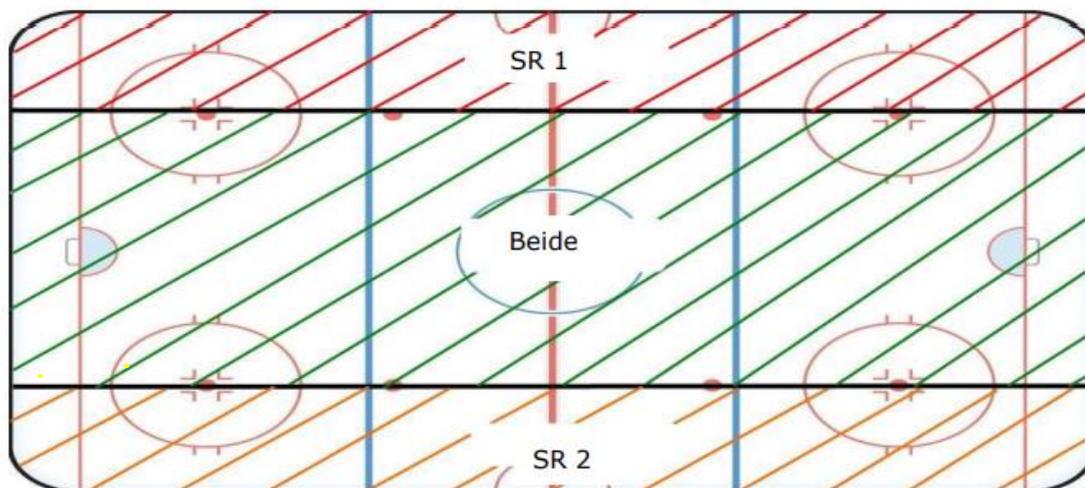
*Illustration : Cette illustration montre les 3 phases d'une décision d'icing*

- Dès que l'arbitre 2 identifie une situation d'icing possible, il patine immédiatement et rapidement du tiers défensif en direction de la ligne bleue ou de la ligne médiane. Ainsi, la "première" ligne bleue continue d'être couverte, car l'arbitre 1 doit la quitter en fonction de la situation. De même, l'arbitre 2 indique l'icing (lève le bras) et le communique verbalement par "Icing". L'arbitre 2 doit si possible se trouver à la hauteur de l'endroit où le puck « lâché ».
- Dans la phase 1, l'arbitre 1 se déplace rapidement vers la "deuxième" ligne bleue (à adapter à la situation). Ce faisant, il garde un œil sur son collègue, le puck, les joueurs, y compris le gardien de but, et s'occupe :
  - Du puck : pour pouvoir évaluer le lieu du lâché, les éventuels contacts (touché), les possibilités de jouer le puck (équipe en défense) ou s'il traverse la zone de changement.
  - Des joueurs : si l'on observe les joueurs proactivement, on peut généralement deviner relativement tôt comment la suite des événements pourrait se dérouler.
  - Du gardien de but : bien observer ! Dès qu'il a l'intention de jouer le puck, l'icing peut être annulé.
- Dans la phase 2, l'arbitre 1 se trouve près de la ligne bleue et évalue les éventuelles situations de hors-jeu. L'arbitre 2 se déplace rapidement vers l'arbitre 1 en direction de la "deuxième" ligne bleue ou de la ligne médiane.

- Au cours de la phase 3, l'arbitre 1 décide de siffler ou non le icing. Les points suivants doivent être respectés (voir aussi le livre des règles) :
  - Le puck a-t-il franchi la ligne d'Icing ou la ligne de but ?
  - Quel joueur peut atteindre ou jouer le puck en premier ?
    - Joueur attaquant: pourrait jouer le puck en premier = pas d'Icing
    - Joueur défensif: pourrait jouer le puck en premier = Icing
  - Où est le gardien de but ?
    - Gardien de but:in a l'intention de jouer le puck = pas d'Icing
    - Gardien de but:in n'a pas l'intention de jouer le puck / ne quitte pas la zone de but = Icing
  - La décision finale ne devrait pas être prise trop tard, au plus tard lorsque le premier joueur atteint les points d'engagement dans la zone de défense (le puck se trouve derrière la ligne de but) ou avec une distance de sécurité de 8-12m entre le joueur et l'emplacement actuel du puck, à condition que la décision ne puisse pas être prise plus tôt. La position des patins des joueurs est déterminante.
  - Important : Si les joueurs se trouvent à la même hauteur ("course" ou "race") - en cas d'égalité, la décision est prise en faveur du joueur qui défend et le jeu est interrompu en raison d'un icing.
  - S'il n'y a pas de "course" pour le puck, l'Icing est décidé dès que le puck franchit la ligne de fond (défenseur en zone de défense) ou dès que le premier joueur en défense franchit la ligne bleue de sa propre zone et que le puck a franchi la ligne de fond.
  - L'arbitre 1 suit le puck et devrait se trouver à peu près à la hauteur du cercle de mise en jeu lorsque le coup de sifflet est donné (Icing) ou lorsqu'aucun Icing n'est décidé (le cas échéant, hybride Icing ). Avant de donner un éventuel coup de sifflet, l'arbitre 1 doit s'assurer encore une fois brièvement auprès de l'arbitre 2 qu'il a (toujours) signalé l'Icing (toujours son bras levé).
  - L'arbitre 2 se trouve à la "deuxième" ligne bleue, c'est-à-dire à la ligne médiane, et il est responsable de veiller à ce que l'équipe potentiellement responsable de l'Icing ne change pas ses joueurs sans autorisation.
  - L'arbitre 2 doit interdire verbalement le changement immédiatement après avoir signalé l'Icing ("no change" / "pas de changement").
  - Si l'arbitre 2 se trouve du côté du banc des pénalités, il doit s'avancer de 3 à 4 mètres en direction du centre de la glace pour être plus visible, afin de soutenir également visuellement l'interdiction de changement.
    - Si un coup de sifflet est donné : Peut se diriger encore plus vers le centre pour empêcher les changements
    - Si l'Icing est annulé : Retourner immédiatement à la bande pour ne pas empêcher une éventuelle contre-attaque.

### Responsabilité de l'arbitre en ce qui concerne la jouabilité, le pinch, le "touch" ou le bouncing :

- Les arbitres (SR) doivent surveiller les zones qui leur sont attribués. Néanmoins, les deux arbitres se soutiennent mutuellement.
- Les arbitres doivent juger si un défenseur aurait pu jouer le puck (par ex. si le puck glisse à une vitesse normale devant le joueur et que celui-ci évite de jouer de manière intentionnelle).
- Les arbitres doivent voir les éventuels contacts/"touch" de l'équipe en défense et décider immédiatement de ne pas prononcer d'Icing. Il en va de même pour de telles actions de l'équipe fautive (uniquement après la ligne rouge médiane).



*Illustration : Montre les zones de responsabilités de l'arbitre 1 et de l'arbitre 2. Chacun décide de son côté si un puck était jouable ou non (meilleur angle de vue). Au milieu, les deux sont également responsables.*

Après la décision en cas d'annulation de l'Icing / d'Icing hybride :

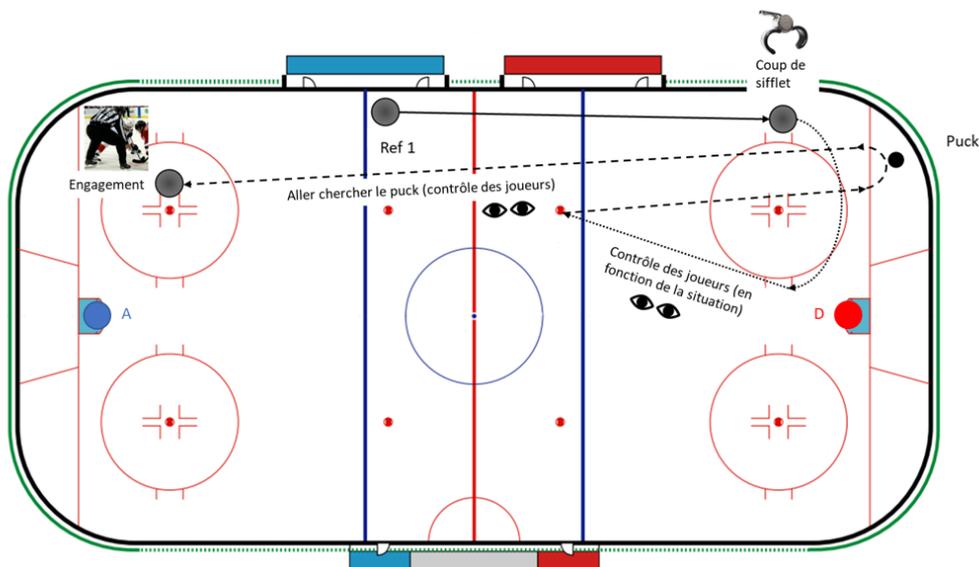
- Dès que l'arbitre 1 fait un geste d'annulation (washout) et le communique verbalement (« no »), l'arbitre 2 baisse le bras.
- Arbitre 1 et Arbitre 2 reprennent la meilleure position possible (selon le manuel)
- Important : Si aucun Icing n'est appelé pendant une situation d'Icing et que le jeu continue (annulation), les joueurs doivent se conformer aux règles prescrites du jeu physique (charges).

Après la décision d'Icing (voir aussi les dessins à la page suivante) :

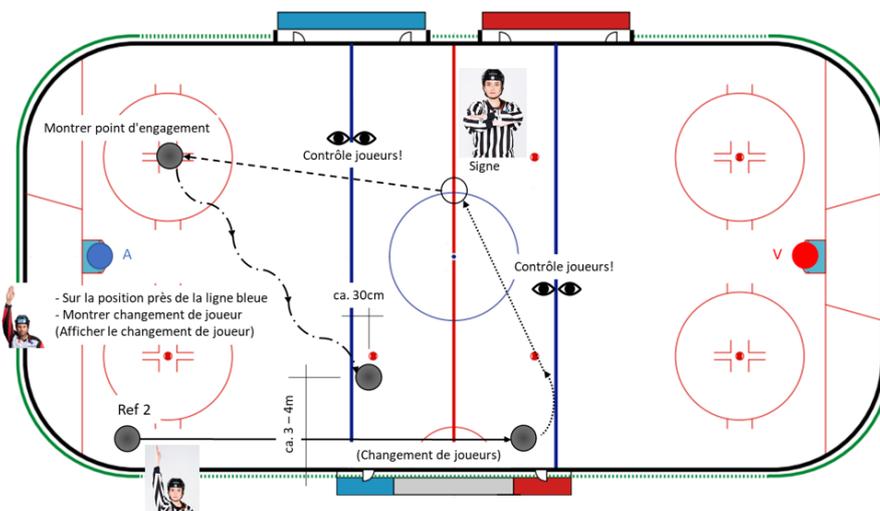
- Après le coup de sifflet de l'arbitre 1, l'arbitre 2 observe le jeu, les joueurs, les officiels de l'équipe et le changement éventuel de l'équipe non fautive.
- Important : Une fois que l'icing a été décidé et que le jeu a été interrompu, les règles concernant les contacts doivent être strictement appliquées.
- L'arbitre 2 observe les bancs des joueurs et les changements de joueurs - en particulier le banc de l'équipe qui a effectué l'icing. Cette dernière ne peut pas effectuer de changement de joueurs (voir le livre des règles).
  - Il est recommandé de garder un œil sur le banc de l'équipe fautive, de se rapprocher du banc si nécessaire et de communiquer verbalement avec l'équipe. Si l'équipe ne respecte pas cette règle, des sanctions doivent être prises conformément au livre des règles.
- Dès que l'arbitre 2 contrôle la situation au niveau des bancs des joueurs, il fait le signe Icing. Pour ce faire, l'arbitre 2 recule en direction du but de l'équipe fautive. Il fait ainsi le signe en direction de l'autre but. Ce faisant, l'arbitre 2 surveille les joueurs et les officiels de match.
- Si une altercation se produit, les arbitres doivent intervenir immédiatement, la signalisation est la deuxième priorité. L'arbitre 2 recule en direction de la zone de défense ou du point d'engagement, en gardant toujours un œil sur les joueurs.
- En tant qu'arbitre 2, il est recommandé de se rendre jusqu'à environ la hauteur de la ligne bleue de l'équipe fautive et de chercher très tôt à établir un contact visuel avec le centre de l'équipe attaquante. Il faut donc demander verbalement le plus tôt possible à l'équipe le lieu souhaité pour la mise en jeu. Ensuite, l'arbitre 2 indique de quel côté se fait la mise en jeu. Il faut veiller à ce que le signe soit bien visible.
- L'arbitre 1 observe/accompagne les joueurs jusqu'à ce que l'arbitre 2 ait pris sa position à peu près à la ligne bleue et puisse observer les joueurs. Dès que l'arbitre 1 est sûr que l'arbitre 2

- observe les joueurs, il peut aller chercher le puck à l'endroit où il se trouve et se rendre au point d'engagement, où la mise au jeu est effectuée. Sur le chemin, si un changement de joueur a lieu, l'arbitre 1 passe à proximité de la zone de changement (contrôle des joueurs qui changent).
- L'arbitre 2 reste à sa position dans le tiers de l'équipe fautive (près de la ligne bleue) jusqu'à ce que l'arbitre 1, qui a récupéré le puck, ait pénétré dans le tiers de l'équipe fautive.
  - L'arbitre 2 indique ou effectue ensuite le changement de joueur (selon le livre des règles) et se met en position à la ligne bleue pour la mise en jeu suivante.
  - Dès que le changement de joueur est terminé et que l'arbitre 1 est prêt pour la mise en jeu suivante, l'arbitre 2 se place près de la ligne bleue, dans une position où il pourrait prendre une décision à tout moment en cas de situation de hors-jeu. Cette position est située à environ 30 cm de la ligne bleue (les patins ne doivent en aucun cas se trouver dans la zone) et à 3-4 m de la bande.
  - L'arbitre 1 effectue la mise en jeu (mise en jeu selon le manuel).

### Déroulement après le Icing Arbitre 1



### Déroulement après le Icing Arbitre 2



*Illustration : Ces graphiques montrent les déroulements schématiques des deux arbitres lors d'une situation d'icing*



### 7. Prononcer des sanctions

#### Principe de base :

Tu mérites le respect pour tes bonnes décisions. Ne siffle que ce que tu vois ! Si nous donnons des sanctions qui n'existent pas parce que nous avons pris des décisions sur la base de présomptions, nous perdons toute crédibilité.

Il est également important que nous "désignons" correctement les sanctions afin qu'elles soient compréhensibles et qu'elles aient un impact sur le comportement ultérieur des joueurs et sur la qualité du jeu.

#### Prononcer des sanctions

- L'arbitre 1 indique une pénalité, l'arbitre 2 doit observer un éventuel changement de gardien pour un joueur de champs (zone de changement 1.5 m - soutien en criant "attendez"). Si ce n'est pas correct, interrompre immédiatement le jeu au moyen d'un coup de sifflet.
- L'arbitre 1 siffle et s'arrête, le bras tendu vers le haut, dès que l'équipe qui a effectué la faute est en possession du puck.
- Cet "arrêt" a pour but d'attirer l'attention des coaches, des joueurs et des supporters sur l'arbitre 1. Il faut donc freiner et s'arrêter.
- L'arbitre 1 désigne le joueur fautif avec sa main et son bras tendu (pas besoin si ce dernier est trop près) et cherche à établir un contact visuel avec le joueur.
- L'arbitre 1 annonce oralement la sanction en même temps qu'il signale le joueur fautif, en indiquant le numéro du joueur. Il garde un œil sur le joueur sanctionné afin de s'assurer qu'aucun autre incident ou faute revancharge ne se produise.
- Vient ensuite le signe de la faute, sans précipitation ni agressivité.
- L'arbitre 1 accompagne ensuite le joueur fautif jusqu'au banc des pénalités, en gardant une distance raisonnable avec le joueur pénalisé. L'arbitre 2 doit pendant ce temps contrôler les joueurs et les équipes qui changent.
- Exceptionnellement, en cas de nécessité, l'arbitre 2 peut accompagner le joueur sur le banc des pénalités à la place de l'arbitre 1. L'arbitre 1 doit alors s'assurer que l'arbitre 2 a identifié le joueur fautif et qu'il peut l'accompagner au banc des pénalités. L'arbitre 1 doit effectuer le contrôle des joueurs pendant ce temps.
- Isoler les joueurs punis le plus tôt possible afin d'éviter les provocations et les actions de vengeance.
- Selon la situation, l'arbitre 1 choisit un chemin différent pour se rendre à la table de marque pour annoncer la pénalité (afin de ne pas croiser le joueur pénalisé). Il doit si possible reculer pour avoir une vue d'ensemble de tous les joueurs.
- L'arbitre 1 doit s'arrêter complètement devant la table de marque (5-10m)
- Indiquer l'équipe fautive en tendant le bras vers son banc
- Signaler la sanction avec le signe correspondant
- Si nécessaire, communiquer verbalement le numéro du joueur et la sanction
- Afin d'éviter une confrontation inutile avec le joueur, l'arbitre 1 :
  - Signale la faute et part avant l'arrivée du joueur
  - Laisser d'abord passer le joueur
- L'arbitre responsable termine le travail, c'est-à-dire que le travail est terminé lorsque le joueur pénalisé est sur le banc des pénalités et que la porte du banc des pénalités est fermée.

#### Ce à quoi il faut penser

Comment se comporter en cas de pénalité prononcée :

- Évite toute confrontation avec le joueur sanctionné.



## Manuel Système à 2

- Ne tolère aucun joueur dans le cercle des arbitres.
- Essaie de rester calme et évite les gestes brusques ou agressifs.

### Processus :

- La procédure est la même si des pénalités sont prononcées contre les deux équipes au cours du même arrêt de jeu.
- Lorsque l'on annonce la pénalité au marqueur, l'équipe fautive doit être clairement désignée afin que le chronométreur de pénalité ouvre la bonne porte.
- Lorsque différentes pénalités sont prononcées, il est préférable de parler à la table afin d'éviter une multiplicité de signes.
- Si plusieurs pénalités sont prononcées, elles sont d'abord communiquées au marqueur, puis au capitaine ou au coach.
- La notification de la sanction doit être rapide, sauf si la situation est compliquée ou s'il faut déterminer si le joueur s'est blessé.
- Si un joueur est blessé, un arbitre devrait, après avoir discuté de la situation avec son partenaire, rester à proximité pour constater son état avant de prononcer la sanction.
- Attendre que toutes les pénalités soient correctement indiquées sur le tableau d'affichage avant de reprendre le jeu.

### Affichage de la sanction / effet :

- Désigne clairement le joueur sanctionné
- Le signe envers le joueur doit être sans équivoque, mais non agressif.
- Désigner le joueur. Ne pas le montrer du doigt trop longtemps, cela peut être intimidant et/ou nuire à la crédibilité de l'arbitre.

### **Important :**

**Si le joueur fautif se trouve dans un rayon de 3 mètres, il n'est pas recommandé de le désigner avec la main afin d'éviter toute source de provocation. Dans ce cas, un contact visuel ou verbal est approprié.**



### 8. Joueurs sanctionnés

#### Principe de base :

Isoler les joueurs sanctionnés le plus tôt possible afin d'éviter les provocations et les actions de vengeance.

#### Pénalité différée

- L'arbitre 2 doit observer un éventuel changement de gardien de but (zone de changement 1,5 m - soutien en criant "attendez"). Si ce n'est pas correct, interrompre immédiatement le jeu au moyen d'un coup de sifflet.
- Les deux arbitres peuvent s'entraider si, lors d'une pénalité différée, l'équipe sanctionnée obtient le contrôle.

#### Après le coup de sifflet

- Contrôle des joueurs.
- L'arbitre à proximité empêche/prévient immédiatement, si nécessaire, les débuts d'altercations/de mêlées - qu'elles soient verbales ou physiques.
- L'arbitre le plus proche accompagne si nécessaire le joueur pénalisé jusqu'au banc de pénalité/banc des joueurs, en particulier lors d'une mise en échec sévère entraînant une blessure / PMM ou MAT, et le protège.
- Si deux joueurs sont sanctionnés, l'arbitre le plus proche les accompagne, l'autre reste à proximité et observe les autres joueurs.

#### Pénalité contre le gardien de but

Les deux arbitres doivent immédiatement se souvenir ou noter les numéros des joueurs sur la glace. Le joueur exclu de la glace en cas d'infraction purge la pénalité pour les gardiens de but.



### 9. Altercations

#### Principe

Travaille calmement et de manière réfléchie avec ton partenaire. Pas de précipitation. Point par point et termine toujours ta tâche.

En cas d'altercation, les joueurs se cherchent, les émotions montent et la confusion s'installe rapidement. Les arbitres qui savent comment se comporter ont beaucoup moins de problèmes.

Avoir rapidement une vue d'ensemble de la situation, **établir immédiatement un contact visuel** avec ton partenaire

- La communication est importante.
- La rapidité et la réaction sont importantes, mais un "excès de zèle" aveugle est contre-productif.
- Retirer le sifflet du doigt (risque de blessure).

L'arbitre 2 (arbitre:en zone neutre) doit observer attentivement l'évolution du jeu. Garder un œil sur les bancs des joueurs et des pénalités, et noter/mémoriser les numéros.

- L'arbitre 1 : Choisis ta position de manière à avoir une bonne vue sur les joueurs en train de se battre.
- Evite d'être coincé dans les joueurs, reste en dehors de l'altercation, mais ne te tiens pas trop loin non plus, sinon personne ne t'entendra.
- Donne des instructions verbales aux joueurs et éventuellement à l'arbitre 2 pour qu'ils sachent que tu es là et ce que tu veux. (Ex : "N'entre pas", "J'ai les pénalités", "Cette action sera sanctionnée", "Retiens les numéros", "Bon, c'est fini"...).

L'arbitre 1 peut intervenir immédiatement de manière décisive, appeler, crier, interrompre (ne JAMAIS toucher le joueur par derrière), à condition que cela ne le mette pas en danger.

#### Contrôler la situation

- Prévenir les conflits par une intervention rapide
- Intervenir au bon moment
- Avoir à tout moment le contrôle de l'action - observer
- Être capable de donner un feedback

#### Séparation de deux joueurs

- Le timing de la séparation est un point important ; c'est aussi une question d'expérience. Séparer deux joueurs à la fois, étape par étape.
- Tant que les joueurs donnent des coups, ne pas s'interposer - ne pas se mettre en danger.

Si possible :

- Après concertation, s'interposer et se séparer simultanément des deux côtés.
- Important ; lorsque l'arbitre intervient il ne doit plus donner la possibilité aux deux joueurs de donner des coups.
- Altercation terminée : ne plus toucher les joueurs, mais simplement les "garder à l'œil".
- NE JAMAIS tirer les joueurs par l'arrière

#### Si les deux joueurs sont à terre

#### **Important :**

**Les joueurs qui ne peuvent plus se protéger doivent être protégés ; si tu n'interviens pas, les autres joueurs vont le faire. Instaurer la confiance.**



## Manuel Système à 2

- "Garder sous contrôle" signifie ne pas toucher, mais observer avec la volonté de pouvoir intervenir à tout moment.
- Accompagner les joueurs punis au banc des pénalités et s'assurer qu'ils ne peuvent pas revenir.
- Pendant que vous accompagnez les joueurs au banc des pénalités, continuez à observer ce qui se passe. Si les deux arbitres se rendent en même temps au banc des pénalités, les joueurs ne sont pas observés. Le cas échéant, faites le contrôle également en marche arrière.
- Ce n'est que lorsque tout est calme que tu peux prendre contact avec ton partenaire dans le cercle des arbitres et décider ensemble des sanctions à prendre.
- Distingue si possible (ce qui n'est pas toujours le cas !) dans la sanction qui a déclenché la bagarre. Essayez de faire la différence. Punis autant que nécessaire, mais aussi peu que possible.
- Veille d'abord à ce que les pénalités soient correctement communiquées au chronométrateur avant de parler aux capitaines (dans la relève, communique directement avec les coaches).
- Aide le chronométrateur avec les pénalités qui coïncident (par exemple : "A13 2'+2', B7 2', il n'y a qu'une pénalité pour A13 sur l'horloge").
- Les discussions avec les capitaines/coachs sont courtes, concises et claires.
- Vérifie toujours que tous les joueurs sanctionnés sont assis sur le banc des pénalités ou au vestiaire, que les pénalités sont correctement indiquées sur l'horloge et que le nombre correct de joueurs est sur la glace à la reprise.
- Si les altercations se multiplient, avertir les coaches en leur indiquant que des sanctions plus sévères peuvent être prises (la responsabilité peut ainsi être transférée aux coaches).



### 10. Joueurs blessés

- Le médecin/le samaritain peut venir de lui-même sur la glace pendant l'interruption de jeu.
- Les arbitres devraient toujours s'entretenir brièvement sur ce qui s'est passé.
- S'il est possible que la ou les pénalités soient des pénalités consécutives à une blessure, l'arbitre ne doit prendre sa décision qu'après avoir contrôlé le joueur blessé et l'avoir signalé.
- Ne pas toujours interrompre immédiatement le jeu, faire preuve de bon sens
- S'il s'agit manifestement d'une blessure grave et qu'il n'y a pas d'occasion manifeste de marquer un but, les arbitres doivent immédiatement arrêter le jeu.
- Le jeu ne devrait pas être automatiquement arrêté lorsqu'un tir touche le gardien de but dans la partie supérieure du corps (attendre une occasion de but immédiate).
- Interruption uniquement si le gardien est manifestement blessé - tir à la tête ou au cou
- Le joueur blessé doit être remplacé si le jeu a été interrompu en raison de sa blessure. Sinon : avertissement pour retard dans le changement de joueur.
- Si le match a été interrompu en raison de la blessure du gardien de but et que son traitement médical est de courte durée, celui-ci ne doit pas être remplacé. Si la blessure provoque ensuite d'autres interruptions de jeu, le gardien de but blessé doit être remplacé.
- Un gardien de but ne peut pas se rendre sur le banc des joueurs pendant une interruption pour cause de blessure, sauf si l'arbitre l'autorise (par ex. traitement médical prolongé). Dans ce cas, le gardien de but ne devrait toutefois pas retarder le jeu.
- Le joueur qui remplace le gardien de but blessé dispose du temps nécessaire à l'appréciation de l'arbitre. Il a ensuite encore 2 minutes pour s'échauffer (sauf avant un tir de penalty).
- Si un joueur pénalisé se blesse et qu'il ne peut pas aller sur le banc des pénalités, il doit être remplacé par un coéquipier sur le banc des pénalités. Si le joueur blessé revient en jeu avant la fin de la pénalité, il doit remplacer le joueur sur le banc des pénalités et purger le reste de la pénalité.
- Un joueur qui a du sang sur son maillot doit le remplacer et le capitaine doit communiquer le nouveau numéro à l'arbitre. De même, toute trace de sang doit être retirée de la glace.

## 11. Mesure de l'équipement

**Application des règles :**  
**Selon le Unified Rulebook, seules les cannes sont mesurées (gardiens de but et joueurs de champ).**

### Mesure de la canne

- Lors de la demande de mesure de la canne, l'arbitre doit directement prendre la canne, puis le "C" (ou l'un des "A") doit indiquer quelle partie de la canne doit être mesurée.
- On mesure la courbure à partir d'une ligne droite tracée entre le talon et l'extrémité de la spatule de la canne (en différents points).
- En règle générale, les mesures de la canne (sauf la longueur de la canne) sont effectuées à l'aide d'un gabarit approprié fourni par l'IHF. Si aucun gabarit n'est disponible, l'arbitre doit utiliser un ruban de mesure.
- Il n'y a pas de mesure de la canne pendant les tirs de penalty.





### 12. Tirs de penalty

#### Tir de penalty (pendant le match)

- L'arbitre 2 signale le joueur pénalisé et l'infraction à la table de marque, puis
  - il instruit le tireur de penalty sur le déroulement correct de l'action
  - pas d'obstruction / de distraction par des adversaires
  - Puck toujours en mouvement vers l'avant
- Après le tir de pénalité exécuté, contrôle du tireur s'il se rend à proximité du banc adverse.
- L'arbitre 1 sur la ligne de fond instruit le gardien de but sur le déroulement correct de l'action.
- L'arbitre 1 se tient à environ 3-4 mètres du but, du côté du tireur de penalty où se trouve la canne, afin d'avoir la meilleure vue sur le tir.
- Après avoir donné des instructions au gardien de but, l'arbitre 1 siffle pour signaler que le tireur de penalty peut s'élancer.
- L'arbitre 2 se tient toujours du côté du banc des pénalités. Il se déplace lentement à une distance d'environ 5 mètres derrière le tireur de penalty. Il a toujours les bancs des joueurs en vue (voir un éventuel lancer d'objet).
- L'arbitre 2 aide l'arbitre 1 à décider du but et à déterminer si le puck était toujours en mouvement vers l'avant.
- L'arbitre 2 accompagne immédiatement le tireur devant le banc après le tir de penalty.

#### **Application des règles :**

**Un joueur quelconque exécute le tir de pénalité. Le gardien de l'équipe adverse peut rester sur la glace.**

#### Tirs de penalty (après un score nul)

- Il n'est pas possible de mesurer les cannes pendant les tirs de penalty après un score nul.
- Tous les joueurs (à l'exception des gardiens de but) doivent rester sur le banc des joueurs ou sur le banc des pénalités pendant la session. Aucun joueur ne doit rentrer aux vestiaires, sauf s'il est blessé.

#### **Important :**

**Si la décision n'est pas prise après 5 tirs, c'est l'équipe avec le 6ème tireur qui a tiré le dernier penalty qui commence (pour le mode Sudden Death qui commence).**



### 13. Temps-mort

L'arbitre doit montrer clairement et sans équivoque quelle équipe a demandé le temps mort.

- Les deux arbitres se tiennent dans le cercle des arbitres. Les deux observent les joueurs. Si le jeu est tendu, l'un des deux arbitres peut se placer entre les bancs des joueurs.
- Si l'équipe attaquante a le droit de choisir le lieu de l'engagement (après une pénalité par exemple), celui-ci peut changer une nouvelle fois sa ligne après l'expiration du temps mort !

#### Application des règles :

- **Un seul temps-mort possible par interruption**
- **Il n'est pas possible de prendre un temps-mort après les situations suivantes :**
  - Icing (équipe à l'origine du icing)
  - But déplacé par un joueur défensif (équipe qui a provoqué le déplacement de but)
  - Le gardien de but bloque un tir provenant d'avant la ligne médiane (équipe fautive)



### 14. Buteurs et assistants (assists)

L'annonce des buteurs et des assistants est de la responsabilité des officiels sur la glace. L'objectif est de désigner correctement les joueurs, en fonction de leur performance sur la glace.

La procédure suivante doit être prise en compte :

- Concerte-toi avec tes partenaires sur la glace pour les buteurs et les assistants.
- Annonce au marqueur le buteur et les assistants (s'ils sont connus).
- Si le but est clairement marqué sans coéquipier ou si un seul coéquipier est désigné, le marqueur doit en être informé.
- Dans le cas d'un but contre son camp, il y a des assists si le but contre son camp a été marqué par une déviation.
- Une fois que le rapport de match est signé, il ne peut plus être modifié.
- N'oublie pas le contrôle des joueurs même après un but marqué.



### 15. Communication

#### Principe de base :

La communication (se parler) est un point très important dans la vie, dans les sports d'équipe et dans le hockey sur glace particulièrement.

On communique toujours - même de manière non-intentionnelle. La communication ne passe pas uniquement par les mots prononcés.

Beaucoup de choses sont communiquées aux joueurs, aux entraîneurs et aux spectateurs par des signes de la main, par le coup de sifflet ou par la posture (langage corporel).

Dans l'idéal, la communication devrait être ciblée, sans ambiguïté, claire et précise. Personne n'a intérêt à ce que le jeu soit inutilement retardé à cause de discussions.

**Principe : aussi peu que possible, autant que nécessaire !**

Danger : N'oublie jamais que certains participants au jeu veulent aussi utiliser la communication pour te déstabiliser et tenter ainsi de " rentrer dans ta tête" et d'influencer ainsi tes décisions.

Les points suivants doivent te servir d'outil de communication :

- Communique de manière brève et claire
- Contrôle ta communication. Tu es le leader de la communication, impose-toi rapidement pour montrer un standard
- Si un capitaine réclame en venant du banc des joueurs. La première fois, renvoie-le et avertis son équipe/son coach (ne le menace pas !). Au prochain incident, tu dois appliquer les règles appropriées.
- Cherche également le contact direct avec le coach si nécessaire. Dirige la communication de manière calme et précise. Reste calme et objectif et ne profère pas de menaces.
- Si tu as communiqué avec un coach, informe brièvement le coach de l'équipe adverse du contenu de la conversation.
- Parle toujours calmement et clairement, il est également judicieux de demander si le contenu du message a été reçu. Un hochement de tête de ton interlocuteur peut parfois suffire.

**Communication entre arbitres  
Questions claires -> Réponses courtes et précises  
Ne pas raconter d'histoires**



### 16. Création de rapports

#### Principe

Un rapport est un document dont le juge unique ou un autre organe compétent de la Fédération a besoin pour poursuivre le traitement d'un incident. Ce rapport doit être rédigé de manière claire, précise et objective. Il ne doit contenir que des faits contrôlables et/ou prouvables. Les événements doivent être relatés à l'aide de phrases simples et courtes. N'écrivez donc pas de roman et tenez-vous toujours aux faits.

Voici quelques points fondamentaux dont tu dois tenir compte :

- Prends le temps nécessaire pour rédiger un rapport précis (attention aux délais !).
- Rédige le rapport de manière claire et bien compréhensible.
- N'écris que ce que tu as vu (faits).
- Laisse de côté ce qui n'est pas certain ou qui relève de la supposition.
- Décris l'incident en détail
  - **Que** s'est-il passé - violation des règles,
  - **Où** cela s'est-il passé
  - **Quand** cela s'est-il produit - temps,
  - **Qui** a été impliqué ou a omis de faire quelque chose - joueurs, officiels de l'équipe, officiels hors-glace, organisation du terrain,
  - **Comment** cela s'est-il passé
  - **Par quoi** c'est arrivé
  - **Pourquoi** cela s'est produit - Avant l'incident
- Utilise le texte du livre de règles.
- Ne consigne que les blessures visibles dans ton rapport (attention : nous n'avons pas tous de formation médicale).
- Note si le joueur a pu reprendre le jeu ou non.
- Décris tous les incidents qui se sont produits après cet événement.
- Avant d'envoyer le rapport, vérifie encore une fois le contenu du document. Il est préférable de faire relire le rapport par ton collègue arbitre ou le faire contrôler dans un logiciel pour l'orthographe/syntaxe.
- Envoie le rapport conformément aux "Directives et aide-mémoire" en vigueur, c'est-à-dire avec le SIHF Reports Tool (<https://reports.sihf.ch>).
- Envoie une copie du rapport à ton collègue arbitre qui a dirigé le match avec toi - ainsi, lui aussi sera informé de ton rapport en cas de questions éventuelles.

### 17. Conseils

Autres conseils pour la gestion du match:

- Dans les dernières secondes d'un tiers-temps, l'arbitre 2 observe l'horloge du match et siffle dès que le tiers-temps est terminé.

Zurich, 05.09.2023

Cédric Borga  
Manager officiel de la Ligue Amateur