

HOCKEY CANADA

Procédures des arbitres et des juges de lignes



DIRIGER, DÉVELOPPER ET PROMOUVOIR DES EXPÉRIENCES ENRICHISSANTES AU HOCKEY

TABLE DES MATIÈRES

1. Procédure pour imposer une punition	1
2. Procédure pour une substitution de joueurs	5
3. Procédure pour une altercation/bataille	7
4. Procédure à la suite d'un but	11
5. Procédure pour les mises au jeu	13
6. Procédure pour les hors-jeu	17
7. Procédure pour les dégagements refusés	19
8. Procédure pour les temps d'arrêt	20
9. Procédure pour les tirs de punition	21
10. Procédure pour un filet déplacé	23
11. Procédure pour une réparation de la glace ou d'un filet.....	24
12. Procédure pour relayer un arbitre.....	25
13. Procédure pour relayer un juge de lignes.....	26
14. Composer avec un conflit.....	28
15. Procédure pour le mesurage d'équipement	29

© 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. PROCÉDURES POUR IMPOSER UNE PUNITION

1.1 Arbitre

L'utilisation d'une procédure appropriée par un arbitre lors d'une situation exigeant une punition peut lui attirer un plus grand respect de la part des autres participants au match. Le hockey est un sport où le niveau d'émotions est élevé, et un bon arbitrage repose sur la capacité de l'arbitre à rester calme et en contrôle en tout temps, surtout durant les situations exigeant une punition.

Lorsqu'une punition doit être imposée pour une infraction aux règles pendant le jeu, l'arbitre doit suivre la procédure suivante :

- ❑ Mémoriser le numéro du joueur fautif.
- ❑ Siffler immédiatement si l'équipe fautive est en possession et en contrôle de la rondelle. Si l'équipe non fautive est en possession et en contrôle de la rondelle, lever immédiatement le bras de la main qui ne tient pas le sifflet complètement par-dessus la tête pour signaler une punition à retardement. Siffler pour arrêter le jeu dès que l'équipe fautive prend possession et contrôle de la rondelle.
- ❑ En sifflant, l'arbitre doit effectuer un arrêt complet en gardant le bras levé par-dessus la tête. Cette pause sert à permettre aux joueurs, aux entraîneurs et aux partisans de se concentrer sur l'arbitre. L'arbitre doit ensuite pointer le joueur fautif en abaissant le bras et en tendant le bras et la main en direction du joueur fautif.

Remarque 1 : Dans un système d'arbitrage où deux arbitres indiquent une punition à retardement, l'arbitre qui a arrêté le jeu doit communiquer avec son partenaire pour déterminer s'ils ont été témoins de la même punition ou non. Cet arbitre doit ensuite être celui qui signale et confirme la ou les punitions.

Remarque 2 : Si le joueur fautif se trouve dans un rayon de trois mètres de l'arbitre, pointer le joueur avec un bras entièrement tendu peut s'avérer intimidant. Dans ces situations, il est recommandé de ne pas pointer vers le joueur; une communication verbale est suffisante.

Remarque 3 : Lorsqu'un joueur fautif est pointé, la main entière doit être tendue, il ne faut pas pointer avec un seul doigt.

- ❑ L'arbitre doit ensuite communiquer verbalement le numéro du joueur fautif, la couleur du chandail de son équipe et la punition qui lui est imposée (p. ex. : 14 Bleus, faire trébucher) et faire le signal approprié pour indiquer la punition.

Remarque 1 : L'arbitre doit éviter de regarder fixement un joueur qui est puni pendant que le signal est communiqué, puisque cela pourrait être perçu comme un geste agressif. Cependant, l'arbitre doit garder tous les joueurs dans son champ de vision.

Remarque 2 : L'arbitre ne doit pas indiquer la durée de la punition (mineure, majeure ou de match) en communiquant le nombre de minutes de punition imposées avant de confirmer l'infraction au banc des punitions.

- ❑ L'arbitre se rend ensuite au banc des punitions à reculons en gardant tous les joueurs à l'œil afin de confirmer l'infraction. Le chemin emprunté par l'arbitre dépend de l'endroit où se trouve le joueur puni et de l'allure du match. Les arbitres doivent éviter la confrontation en :
 - (1) essayant de s'éloigner de l'aire du banc des punitions immédiatement pour ainsi éviter le joueur puni;
 - (2) freinant et en laissant le joueur puni se rendre au banc des punitions en premier;
 - (3) utilisant une combinaison de ces deux techniques;
 - (4) évitant de maintenir un contact visuel direct et excessif avec le joueur puni.
- ❑ Au banc des punitions, l'arbitre doit communiquer verbalement le numéro du joueur fautif, la couleur du chandail de son équipe, la punition qui lui est imposée et la durée de la punition. Il doit ensuite conclure ce processus en donnant le signal approprié pour signaler l'infraction. L'arbitre doit s'assurer que l'officiel hors glace a les bons renseignements concernant le joueur puni avant de quitter l'aire du banc des punitions. Les arbitres sont encouragés à s'arrêter et à confirmer la punition. Cependant, il faut éviter les délais inutiles qui pourraient mener à une confrontation entre le joueur puni et l'arbitre. L'arbitre peut parfois choisir de rester en mouvement et de s'arrêter très rapidement.
- ❑ Lorsqu'il quitte l'aire du banc des punitions, l'arbitre doit s'éloigner des joueurs punis et des autres joueurs tout en gardant tous les joueurs à l'œil.
- ❑ Lorsque des punitions sont imposées aux deux équipes lors du même arrêt de jeu, l'arbitre doit siffler pour arrêter le jeu immédiatement, pointer chaque joueur et faire les signaux appropriés.

Autres points à considérer

Les points à considérer ci-dessous ont pour but d'aider le ou les arbitres à appliquer la procédure pour imposer une punition, tout en évitant d'aggraver une situation potentiellement explosive.

- ❑ Éviter la confrontation directe avec les joueurs punis en tout temps.
- ❑ Éviter d'utiliser des signaux, de faire des mouvements de mains ou de communiquer verbalement de façon agressive ou intimidante.
- ❑ Au moment de confirmer une punition, ne pas permettre aux joueurs d'entrer dans l'enceinte de l'arbitre.
- ❑ Les signaux et la communication verbale sont les deux moyens dont disposent les officiels pour communiquer avec les joueurs, les entraîneurs, les partisans et les officiels hors glace. Il est donc important qu'ils soient utilisés fréquemment et exécutés correctement en tout temps. Les signaux ou les communications verbales utilisés de manière intimidante causeront des problèmes et ne seront pas tolérés.
- ❑ L'arbitre doit éviter d'expliquer les punitions mineures à moins que cela ne soit absolument nécessaire.

1.2 Juges de lignes

Les juges de lignes peuvent faciliter grandement le déroulement des procédures pour imposer une punition. Les juges de lignes peuvent être utiles avant et après l'arrêt du jeu. Il est important pour les juges de lignes de s'investir dans le match sur le plan de l'arbitrage.

- ❑ Lorsque l'arbitre signale une punition à retardement, le juge de lignes arrière doit surveiller (observer) le gardien de but et le joueur qui prend sa place sur la patinoire pour s'assurer que le gardien de but soit à moins de trois mètres (dix pieds) du banc avant que la substitution se fasse. S'il y a une substitution prématurée, le juge de lignes doit arrêter le jeu et en informer l'arbitre [règle 2.5 (f), remarque 3].
- ❑ Lorsque l'arbitre siffle pour imposer une ou des punitions, il est important que les juges de lignes soient prêts à réagir. Les juges de lignes doivent immédiatement se rendre directement à l'endroit où se trouvent le ou les joueurs punis pour être en position d'intervenir.
- ❑ Les joueurs punis sont escortés vers le banc des punitions ou vers la sortie, selon les punitions imposées. Si un seul joueur est puni, un juge de lignes doit l'escorter vers le banc des punitions.
- ❑ Le juge de lignes arrière est responsable d'escorter le joueur puni lorsqu'une punition est imposée, à moins qu'il ne s'agisse d'une situation où l'officiel le plus proche doit séparer les joueurs impliqués et escorter le joueur fautif (p. ex. lors d'une mise en échec par-derrière ou dans les cas de rudesse). Si des joueurs des deux équipes sont punis, les deux juges de lignes doivent escorter les joueurs punis vers le banc des punitions. Il est très important que les juges de lignes demeurent entre les joueurs punis jusqu'à ce que ceux-ci aient quitté la glace.
- ❑ Lorsqu'un joueur sur la glace doit purger une punition pour son coéquipier, les juges de lignes doivent obtenir le numéro des joueurs de l'équipe fautive sur la glace au moment de l'infraction. Le juge de lignes doit alors s'assurer qu'un des joueurs sur la patinoire au moment de l'infraction purge la punition. Si nécessaire, il doit se présenter à l'entraîneur de l'équipe fautive et lui fournir les numéros des joueurs admissibles à purger la punition. L'autre juge de lignes doit retirer le joueur puni de la patinoire.
- ❑ Une fois que les joueurs punis ont été escortés directement vers le banc des punitions ou vers la sortie, les juges de lignes doivent retourner à leur position respective pour reprendre le jeu.
- ❑ En escortant les joueurs jusqu'au banc des punitions, il faut se positionner entre le joueur puni et les autres joueurs ou l'arbitre. Ne pas agripper le joueur à moins que ce ne soit absolument nécessaire. Ne jamais s'éloigner trop du joueur pour ne plus être en mesure de l'attraper s'il tente de se sauver. Si nécessaire, il faut rester au banc des punitions jusqu'à ce que la porte soit fermée.
- ❑ Lorsque des joueurs sont expulsés du match, il faut escorter le joueur jusqu'à la porte et, si nécessaire, lorsque les deux équipes empruntent le même chemin pour se rendre à leur vestiaire, retenir le deuxième joueur jusqu'à ce que le premier joueur soit dans le vestiaire ou avec un officiel d'équipe. Il ne faut jamais confier un joueur à quelqu'un d'autre qu'un officiel d'équipe ou une personne désignée par l'équipe.

Remarque 1 : Chaque fois que le sifflet retentit pour arrêter le jeu, les deux juges de lignes doivent immédiatement se rendre à l'endroit de l'incident qui a causé l'arrêt de jeu. Les juges de lignes ne doivent pas réagir de façon excessive, mais ils doivent être attentifs aux possibles altercations

avant de récupérer la rondelle ou de se mettre en position pour la mise au jeu suivante. C'est ce qu'on appelle faire preuve d'une bonne vigilance sur la glace.

Remarque 2 : Il est très important que les deux juges de lignes soient vigilants sur la glace et qu'ils soient attentifs aux problèmes potentiels pendant le jeu et à chaque arrêt de jeu. Les juges de lignes qui font preuve d'une bonne vigilance à l'égard du jeu sur la glace et qui réagissent rapidement à chaque arrêt de jeu apporteront une contribution positive au contrôle général du jeu et empêcheront des problèmes de survenir.

2. PROCÉDURE DE SUBSTITUTION DE JOUEURS

2.1 Arbitre

L'arbitre doit s'assurer que les changements de joueurs sont effectués dans les limites des règles pour éviter des délais inutiles pendant le match [règle 2.5]. Cela peut signifier prendre un moment pour s'assurer que les situations potentiellement explosives se sont estompées avant de procéder à la procédure de substitution de joueurs. Lorsqu'il y a substitution de joueurs au cours d'un arrêt de jeu, l'arbitre doit amorcer la procédure de substitution de joueurs dès qu'il est sécuritaire de le faire, même si les joueurs sont encore en mouvement vers leur position.

- ❑ Dès qu'il est sécuritaire de le faire, l'arbitre doit avoir un contact visuel avec l'entraîneur de l'équipe visiteuse et accorder une période maximale de cinq secondes durant laquelle l'équipe visiteuse et l'équipe locale pourront substituer des joueurs. Une substitution de joueurs peut toucher d'un à cinq joueurs.
- ❑ L'arbitre doit lever un bras pour indiquer que l'équipe visiteuse ne peut plus substituer de joueurs. Le bras doit être levé vers le banc de l'équipe visiteuse et non vers les gradins. Le bras que l'arbitre lève pour signaler la substitution de joueurs est celui qui lui offre la meilleure vue des joueurs sur la patinoire.
- ❑ Le bras encore levé, l'arbitre doit ensuite avoir un contact visuel avec l'entraîneur de l'équipe locale. L'arbitre doit encore accorder une période maximale de cinq secondes durant laquelle l'équipe locale peut procéder à une substitution de joueurs.
- ❑ L'arbitre doit ensuite baisser le bras pour indiquer que l'équipe locale ne peut plus substituer de joueurs. Il est alors possible, mais non obligatoire pour l'arbitre de pointer ensuite en direction de l'officiel qui effectue la mise au jeu afin d'indiquer le début de la procédure de mise au jeu.

Positionnement

- ❑ Pour les substitutions de joueurs lorsque l'arbitre se trouve à une extrémité, ce dernier doit s'assurer d'être visible pour les deux bancs (p. ex. en se tenant près du haut du cercle de mise au jeu de l'extrémité).
- ❑ Pour les substitutions de joueurs en zone neutre, l'arbitre doit s'assurer d'être visible et de faire face aux bancs appropriés. Il doit se tenir dans la même position qu'il doit occuper quand le jeu reprendra.

Autres points à considérer

Lorsqu'une équipe tente d'effectuer une substitution de joueurs après son temps alloué lors d'un arrêt de jeu et que l'arbitre renvoie le joueur à son banc, voici ce qui doit survenir :

- ❑ L'arbitre doit servir un avertissement à l'équipe fautive, et toute infraction subséquente peut entraîner une punition mineure de banc [règle 2.5 (g)].

- ❑ Cet avertissement ne s'applique qu'à l'équipe qui a commis l'infraction. Chaque équipe doit être avertie une fois durant le match avant de se voir imposer une punition mineure de banc.
- ❑ L'arbitre doit utiliser cette procédure à chaque arrêt de jeu. Cela permet de s'assurer que les deux équipes utilisent correctement la procédure de substitution de joueurs et d'éviter des délais inutiles.
- ❑ Dans un système à deux officiels, l'officiel qui n'effectue pas la mise au jeu doit effectuer la procédure de substitution de joueurs.
- ❑ Dans un système à quatre officiels, l'arbitre en zone neutre doit effectuer la procédure de substitution de joueurs.
- ❑ Après un but marqué dans un système à quatre officiels, celui qui ne confirme pas le but doit effectuer la procédure de substitution de joueurs.

Remarque : L'arbitre doit faire attention de ne pas indiquer ce signal de façon trop autoritaire. Son langage corporel et son contact visuel dans cette procédure doivent favoriser le travail d'équipe avec les entraîneurs. La procédure de substitution de joueurs donne une bonne occasion de promouvoir une bonne communication et d'établir une relation avec les équipes.

2.2 Juges de lignes

Les juges de lignes jouent un rôle important dans l'efficacité de la procédure de substitution de joueurs. Ils doivent être prêts et faire tout ce qu'ils peuvent en vue d'une mise au jeu rapide et équitable.

- ❑ Les juges de lignes doivent se préparer à déposer la rondelle le plus tôt possible après que l'arbitre a baissé le bras pour mettre fin à la procédure de substitution de joueurs.
- ❑ Pour une explication complète de la procédure de mise au jeu, veuillez consulter la section 5 de ce document.

3. PROCÉDURE POUR UNE ALTERCATION/BATAILLE

3.1 Altercations – système à deux officiels

- ❑ L'officiel qui siffle l'arrêt de jeu doit se charger de la bataille et prendre place à proximité de celle-ci de manière à bien voir les batailleurs, les joueurs sur la glace et les deux bancs.
- ❑ L'autre officiel doit diriger tous les autres joueurs vers leurs bancs respectifs en communiquant verbalement et à l'aide de gestes. Cet officiel doit également observer les gardiens de but et leur ordonner verbalement de rester dans leur demi-cercle respectif ou de se rendre dans un endroit neutre désigné. Par la suite, le deuxième officiel peut se rendre là où se déroule l'altercation.
- ❑ Avant d'intervenir dans la bataille, les officiels doivent décider de quel joueur ils s'occupent et enlever toute pièce d'équipement dans l'aire de l'altercation pour éviter de trébucher et de tomber.
- ❑ Les officiels doivent intervenir dans la bataille ensemble.
- ❑ Une fois les joueurs séparés, il est important que les officiels les laissent partir.
- ❑ Les officiels doivent rester vigilants et prêts à retenir les joueurs s'ils essaient de se sauver. La position corporelle des officiels par rapport aux deux batailleurs est extrêmement importante.
- ❑ Les officiels doivent rester entre les joueurs, les tenir à distance et les escorter jusqu'au banc des punitions ou jusqu'à une sortie donnant accès aux vestiaires. Si les joueurs quittent la patinoire en direction des vestiaires par la même sortie, il ne faut pas les laisser quitter la glace en même temps.
- ❑ Les officiels se réunissent ensuite dans l'enceinte des officiels, tout en continuant d'observer les bancs et les joueurs sur la glace.
- ❑ Une fois qu'ils ont décidé quelles punitions sont imposées, un officiel confirme les punitions, tandis que l'autre officiel doit prendre une position appropriée près du lieu de l'altercation originale qui lui permet d'observer les bancs et les joueurs sur la patinoire.
- ❑ À ce moment, l'officiel à proximité de l'altercation demande à un joueur de chaque équipe sur la patinoire de ramasser toutes les pièces d'équipement qui traînent.
- ❑ Une fois les punitions imposées, l'officiel qui observe les bancs et les joueurs sur la patinoire récupère la rondelle et se rend au point de mise au jeu approprié.
- ❑ L'autre officiel prend position à l'arrière et continue d'observer les joueurs et les bancs.

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

3.2 Altercations – Système à trois officiels

Lorsque des altercations ont lieu, les joueurs se concentrent les uns sur les autres et, souvent, les émotions grimpent en flèche. Un arbitre qui sait où être et quoi dire ou quoi faire peut souvent maîtriser rapidement une situation très explosive. La présence physique est très importante.

Arbitre

- ❑ S'approcher suffisamment de la mêlée de joueurs pour qu'ils soient conscients de sa présence, mais pas au point de restreindre sa vue de tous les joueurs sur la glace et sur les bancs des joueurs.
- ❑ Siffler fort et lever les deux bras en l'air est souvent un moyen efficace d'arrêter le jeu après une mêlée intense autour du filet.
- ❑ Il faut d'abord s'assurer que tous les autres joueurs sur la patinoire sont dirigés vers leur banc respectif ou dans un endroit neutre en communiquant verbalement et à l'aide de gestes.
- ❑ Il doit également observer les gardiens de but et leur ordonner verbalement de rester dans leur demi-cercle respectif ou, en cas d'altercation dans l'enceinte, de se rendre dans un endroit neutre désigné.
- ❑ Il doit punir tout joueur qui ne se rend pas au banc approprié ou dans un endroit neutre désigné lorsque l'arbitre lui demande. Dans la plupart des cas, punir les contrevenants les plus flagrants met l'accent sur l'importance de la règle.
- ❑ Il doit aviser les joueurs de leurs punitions d'inconduite seulement lorsque l'altercation est terminée et que l'arbitre est au banc des punitions.
- ❑ Il doit alors prendre une position qui lui donne une bonne vue sur les joueurs qui sont sur la patinoire et sur les deux bancs. Il est important que l'arbitre garde à l'œil tous les joueurs en tout temps et qu'il ne soit pas pris au milieu d'une altercation.
- ❑ Ordonner aux juges de lignes d'escorter les joueurs jusqu'au banc des punitions ou jusqu'à la sortie.
- ❑ Il doit rester dans l'aire de l'altercation en gardant tous les joueurs à l'œil.
- ❑ Demander à un joueur de chaque équipe sur la patinoire de ramasser l'équipement qui reste sur la patinoire.
- ❑ Il doit se rendre au banc des punitions pour confirmer les punitions.
- ❑ Il ne doit pas discuter des infractions avec les joueurs avant qu'il n'ait signalé les punitions au chronométrateur.
- ❑ Si nécessaire, l'arbitre doit confirmer à un capitaine ou à un capitaine adjoint de chaque équipe les punitions imposées. Cette discussion doit être claire, brève et directe.
- ❑ L'arbitre peut indiquer aux entraîneurs des deux équipes le nombre de joueurs admissibles pour la poursuite du jeu en utilisant ses doigts (ex. : 5 contre 4) pour que le jeu reprenne le plus rapidement possible.

Juges de lignes

La procédure suivante décrit les responsabilités des juges de lignes pendant les altercations. Veuillez noter que, dans le système à trois officiels, l'arbitre à l'arrière doit effectuer les tâches du juge de lignes arrière ou du deuxième juge de lignes décrites dans cette section.

- ❑ Les batailles au hockey ne sont pas tolérées, et la sécurité des joueurs est de la plus haute importance. Les juges de lignes sont tenus d'empêcher les batailles chaque fois qu'il est raisonnable de le faire.
- ❑ Les juges de lignes ont la responsabilité d'interrompre les batailles et de séparer les joueurs impliqués. Il est important qu'un joueur n'obtienne pas un avantage pour continuer de frapper un autre joueur qui est retenu par un officiel.
- ❑ Avant d'intervenir dans la bataille, les juges de lignes doivent enlever toute pièce d'équipement qui traîne pour éviter de trébucher ou de tomber.
- ❑ Les juges de lignes doivent intervenir dans la bataille ensemble.
- ❑ Avant d'intervenir dans la bataille, les juges de lignes doivent décider de quel joueur chacun s'occupe.
- ❑ Lorsque les joueurs ont cessé de donner des coups de poing ou qu'un joueur a obtenu un avantage significatif, les juges de lignes doivent, uniquement à ce moment, essayer de se mettre entre eux. Ensuite, ils doivent se mettre entre eux en leur tenant les bras et en les forçant à se séparer.
- ❑ Pour se positionner entre les joueurs, les juges de lignes doivent entrer par le côté, chacun prenant un joueur différent.
- ❑ Il faut éviter d'intervenir par-derrière pour tirer un joueur vers l'arrière. Il faut plutôt approcher les bras par-dessus ceux des joueurs et les forcer à baisser ceux-ci pour qu'ils ne puissent pas donner de coups de poing. Les juges de lignes doivent contraindre les joueurs à se séparer en appliquant une légère pression soutenue et en utilisant la force de leurs jambes. Il n'y a pas d'urgence si les joueurs ont cessé de donner des coups de poing.
- ❑ Si des joueurs luttent sur la glace, un officiel doit mettre la main sur un bras libre du joueur qui a le dessus. Le juge de lignes qui s'occupe du joueur en dessous doit protéger celui-ci des coups de poing. Il doit entrer par le côté en couvrant la tête et le visage du joueur, pour ainsi le protéger.
- ❑ Un officiel ne doit jamais intervenir dans une bataille à la hauteur des patins d'un joueur.
- ❑ Si les joueurs utilisent leur bâton dans la bataille ou s'échangent des coups de bâton, les juges de lignes doivent attendre jusqu'à ce que les joueurs s'arrêtent.
- ❑ Une fois les joueurs séparés, il est important que les juges de lignes les laissent partir. Cependant, les juges de lignes doivent être très vigilants et prêts à retenir les joueurs s'ils essaient de se sauver. La position corporelle des juges de lignes par rapport aux deux batailleurs est extrêmement importante. Les juges de lignes doivent rester entre les joueurs, les tenir à distance et les escorter jusqu'au banc des punitions ou jusqu'à une sortie, selon les directives de l'arbitre.
- ❑ Lorsqu'une bataille a lieu, il est de la responsabilité des juges de lignes de signaler à l'arbitre toute infraction qui pourrait survenir pendant le combat, comme un joueur qui a donné un coup de tête ou tiré les cheveux d'un adversaire. Ils doivent porter attention à de tels gestes et les signaler à l'arbitre si nécessaire.

Conseils pratiques

- ❑ Parler continuellement aux joueurs impliqués.
- ❑ Il faut rester calme et parler calmement avec les joueurs impliqués dans la bataille pour dissiper leur colère et leurs émotions.
- ❑ Ne pas retenir les joueurs une fois qu'ils ont été séparés.
- ❑ Patiner entre les joueurs impliqués jusqu'à ce qu'ils se calment.
- ❑ Lorsqu'un joueur est escorté vers le banc des punitions ou vers la sortie, se positionner entre le joueur et les dangers potentiels (c.-à-d. le banc de l'équipe adverse, les autres joueurs sur la patinoire, l'arbitre, etc.)
- ❑ S'assurer que les joueurs sont séparés au banc des punitions à moins que les bancs soient séparés.
- ❑ Les deux juges de lignes doivent mémoriser le numéro des joueurs impliqués.
- ❑ Ne pas tirer sur le bâton d'un joueur pour l'éloigner de lui; pousser plutôt sur le bâton avec une main ouverte.
- ❑ Protéger les joueurs. Il faut veiller à ce qu'aucun joueur n'obtienne l'avantage sur un autre joueur en raison de la façon dont un combat est interrompu.
- ❑ Dans les situations où il y a plusieurs batailles en même temps, les juges de lignes doivent être méthodiques lorsqu'ils escortent les joueurs vers le banc des punitions ou vers l'extérieur de la patinoire. Les juges de lignes doivent s'assurer qu'ils ont retiré les premiers batailleurs de la patinoire avant de tenter d'interrompre une deuxième bataille. Il faut toujours travailler avec votre partenaire. Il ne fait jamais intervenir seul.
- ❑ Se protéger. Ne pas être trop enthousiaste. C'est le moment de faire preuve d'une extrême prudence et d'un bon jugement.

4. PROCÉDURES À LA SUITE D'UN BUT

4.1 Arbitre – Contestation d'un but

Chaque fois qu'il y a une contestation à la suite d'un but marqué ou refusé, les émotions grimpent en flèche. L'arbitre doit rester calme et prendre le contrôle de la situation, en gardant à l'esprit que la décision dans toutes les contestations lui revient.

- ❑ Dans toutes les situations où l'arbitre est en position de voir le jeu et de prendre une décision, cette dernière doit être finale sans autre consultation ou discussion avec les juges de lignes ou le juge de buts.
- ❑ Si le jeu est très serré et que le but est accordé, l'arbitre doit suivre la procédure normale pour un but marqué.
- ❑ Si le jeu engendre un but refusé, l'arbitre doit immédiatement le signaler et, une fois le jeu arrêté, indiquer le point de mise au jeu.
- ❑ Il est important que l'arbitre reste calme et en contrôle de la situation et ne permette à aucun joueur de consulter les autres officiels sur la glace ou les juges de but ni de faire preuve de mauvais traitements envers eux.
- ❑ L'arbitre doit expliquer une seule fois la décision au capitaine ou au capitaine adjoint, et cette décision doit être définitive.
- ❑ L'arbitre doit aussi demander au marqueur d'annoncer la raison pour laquelle le but a été refusé.
- ❑ Si l'arbitre n'était pas en position de voir le jeu et de prendre une décision, d'autres consultations peuvent être nécessaires avant qu'une décision soit prise. L'arbitre doit d'abord consulter les juges de lignes pour déterminer s'ils étaient en position de voir le jeu et de prendre une décision.
- ❑ Si les juges de lignes étaient en position et sont en mesure de prendre la décision, celle de l'arbitre doit donc être basée sur le rapport des juges de lignes. L'arbitre doit toujours consulter les autres officiels.
- ❑ Si les juges de lignes n'étaient pas en position de voir le jeu et de prendre une décision, l'arbitre doit consulter le juge de buts pour déterminer s'il y a un but ou non.
- ❑ Il y aura des situations où le juge de buts sera en désaccord avec la décision de l'arbitre. Il est important que l'arbitre ne permette pas au juge de buts d'argumenter ou de manquer de respect envers la décision de l'arbitre. Il peut s'avérer nécessaire de retirer ou remplacer le juge de buts s'il fait preuve de partisanerie ou s'il prend des décisions injustes.

4.2 Juge de lignes – À la suite d'un but

- ❑ Lorsqu'un but est marqué, il est très important que les deux juges de lignes travaillent ensemble. Après un but marqué, le juge de lignes avant doit immédiatement se rendre à l'extrémité où le but est inscrit et se positionner entre les joueurs rassemblés pour célébrer celui-ci et les joueurs ou le gardien de but en défensive. Le juge de lignes arrière doit se rendre vers les joueurs réunis pour

célébrer le but et se positionner entre ces joueurs et le banc de l'équipe adverse. Les deux juges de lignes doivent être attentifs aux problèmes potentiels et être prêts à intervenir au besoin.

- ❑ Une fois qu'il est évident que les joueurs sont maîtrisés, le juge de lignes avant doit récupérer la rondelle et se rendre au centre de la glace pour y attendre l'arbitre.
- ❑ Le juge de lignes arrière doit se déplacer avec les joueurs pour éviter d'éventuelles confrontations avec les joueurs de l'équipe qui a marqué et ceux de l'équipe adverse.
- ❑ Les juges de lignes doivent être particulièrement alertes lorsque les bancs des joueurs sont situés du même côté de la patinoire. Dans ce cas, si l'équipe qui a marqué est la plus proche de son propre banc, le juge de lignes arrière se positionne devant les joueurs qui célèbrent au centre de la patinoire le long de la bande, juste après le banc de l'équipe qui a marqué. S'il est positionné à cet endroit, les joueurs de l'équipe qui a marqué et qui célèbrent en passant devant leur banc pour taper dans la main de leurs coéquipiers sont forcés de s'éloigner de la bande et ne devraient pas aboutir devant le banc de l'équipe adverse. Cela réduit les possibilités d'échanges verbaux ou de contacts physiques.

Si le banc de l'équipe qui a marqué n'est pas le banc le plus proche, le juge de lignes arrière se place devant les joueurs qui célèbrent et se positionne entre les joueurs qui célèbrent et le banc adverse, puis il s'arrête au centre de la patinoire le long de la bande, juste après le banc adverse. En se positionnant à cet endroit, le juge de lignes sert d'obstacle entre les joueurs qui célèbrent et le banc adverse, réduisant ainsi les possibilités d'échanges verbaux ou de contact physique. De cette façon, le juge de lignes arrière dirige la circulation des joueurs, mais d'une manière qui n'attire pas l'attention sur le rôle qu'il joue. Le positionnement du corps est essentiel, et il n'est normalement pas nécessaire de donner des instructions verbales ou de diriger le trafic avec les bras.

- ❑ Le juge de lignes arrière doit également signaler les mentions d'aide à l'arbitre, sur demande, puis se mettre en position pour la mise au jeu suivante. En aucun temps les trois officiels ne doivent se tenir dans le centre de la patinoire.
- ❑ Le juge de lignes doit prendre position pour la mise au jeu suivante devant le banc de l'équipe qui vient de marquer un but afin d'éviter toute plainte inutile de la part de l'équipe qui vient d'en accorder un. Dans le système modifié à trois officiels, ce positionnement s'applique aux arbitres.

5. PROCÉDURE POUR LES MISES AU JEU

Les procédures pour les mises au jeu font partie des nombreuses tâches importantes qu'un juge de lignes doit accomplir pendant un match. Lors d'un arrêt de jeu, les juges de lignes ne doivent pas se préoccuper de récupérer la rondelle avant que le risque d'une mêlée ou d'une altercation ne s'estompe.

- ❑ Après l'arrêt de jeu, les juges de lignes doivent d'abord s'assurer qu'aucune altercation n'a lieu. Une bonne vigilance est une qualité importante d'un bon juge de lignes.
- ❑ Une fois qu'il est déterminé qu'aucune altercation n'a lieu, le juge de lignes avant peut pointer l'endroit de la mise au jeu.
 - (1) Si le jeu est arrêté par l'arbitre : Normalement, le juge de lignes responsable de la zone où se trouve la rondelle lorsque le jeu est arrêté récupère la rondelle.
 - (2) Si le jeu est arrêté par un juge de lignes : Normalement, le juge de lignes qui siffle pour arrêter le jeu est celui qui récupère la rondelle.
- ❑ L'autre juge de lignes doit aider en cas d'altercation, s'occuper des bâtons brisés ou de l'équipement perdu et surveiller les joueurs pendant la procédure de substitution de joueurs.

5.1 Faire une mise au jeu

Une mise au jeu aura lieu lorsqu'un officiel laisse tomber la rondelle entre les bâtons des deux joueurs effectuant la mise au jeu. Il incombe à l'officiel qui effectue la mise au jeu de s'assurer que chaque joueur a une occasion équitable de jouer la rondelle. Toutes les mises au jeu sont précédées de la procédure de substitution de joueurs à l'exclusion de la mise au jeu initiale d'un match ou d'une période.

- ❑ L'officiel qui effectue la mise au jeu doit s'assurer que les autres officiels sont en position avant de mettre la rondelle au jeu.
- ❑ Les officiels doivent s'assurer verbalement que tous les joueurs sur la glace se mettent rapidement en position pour la mise au jeu suivante. Donner des consignes à haute voix pour encourager les joueurs à prendre leur position.
- ❑ Tous les autres joueurs sur la glace doivent se positionner et placer leur bâton de leur propre côté des lignes hachurées qui se trouvent sur les limites extérieures des cercles à un mètre (trois pieds) de distance.
- ❑ L'officiel qui effectue la mise au jeu doit vérifier derrière lui et communiquer le positionnement approprié aux joueurs avant de siffler.
- ❑ Dès que l'arbitre baisse le bras pour indiquer que les substitutions de joueurs sont terminées, l'officiel qui effectue la mise au jeu doit siffler. L'arbitre peut ensuite pointer vers l'officiel qui fait la mise au jeu pour indiquer qu'il est maintenant temps de commencer la procédure de mise au jeu.
 - (1) Une fois que l'officiel qui effectue la mise au jeu siffle, il incombe à l'autre juge de lignes ou à l'officiel arrière de vérifier s'il y a empiètement du côté arrière du cercle de mise au jeu.

- (2) Le sifflet doit signaler aux deux équipes qu'elles n'auront pas plus de cinq secondes afin de se positionner pour la mise au jeu. À la fin de ces cinq secondes (ou plus tôt si les joueurs de centre sont prêts), le juge de lignes doit être prêt à laisser tomber la rondelle.
 - (3) La rondelle ne doit pas être déposée par l'officiel qui effectue la mise au jeu avant que tous les joueurs qui quittent la glace soient sortis, même si les cinq secondes sont écoulées.
 - (4) Réduire le temps d'arrêt du jeu est l'objectif, mais NON au détriment de la qualité ou de l'équité de la mise au jeu.
- ❑ Le mouvement de la mise au jeu se fait de haut en bas. Il faut déposer la rondelle de façon à ce qu'elle tombe à plat sur le point de mise au jeu. Il ne faut pas la laisser tomber trop vivement ni trop lentement. Une technique de mise au jeu appropriée doit être pratiquée souvent pour perfectionner la procédure.
 - ❑ L'officiel qui effectue la mise au jeu doit quitter l'aire de mise au jeu en reculant vers la bande et en évitant les joueurs. Lorsque la mise au jeu se déroule à une extrémité, l'officiel doit se diriger vers la ligne bleue en faisant face au jeu. Lorsqu'il n'y a plus de joueurs à proximité, l'officiel doit se déplacer rapidement pour se positionner correctement.
 - ❑ L'officiel arrière doit demeurer en position jusqu'à ce que l'officiel qui effectue la mise au jeu ait repris sa position normale et lui en donne le signal (avec un signe de tête). La seule exception à cette procédure est si le jeu se transporte rapidement vers l'autre zone, l'officiel arrière doit alors se déplacer rapidement pour être en position de prendre une décision à l'autre ligne bleue.
 - ❑ En général, lorsque les joueurs se préparent pour la mise au jeu, les officiels doivent leur rappeler la procédure et la norme à respecter. Les officiels sont encouragés à communiquer avec les joueurs pour s'assurer qu'ils comprennent les paramètres de base selon lesquels les mises au jeu sont effectuées. Cette communication doit toujours se faire par l'intermédiaire du joueur de centre, dans la mesure du possible, en lui expliquant et en lui rappelant la procédure et la norme. Il assume ensuite la responsabilité d'en informer son équipe.
 - ❑ Le succès de la procédure de mise au jeu repose sur la compréhension entre l'officiel et les joueurs que toute infraction à la procédure de mise au jeu entraîne toujours le retrait immédiat de la mise au jeu du centre de l'équipe fautive. Il est impératif que tous les officiels soient cohérents dans l'application de cette procédure et de cette norme. Il ne faut pas oublier que les officiels forment une équipe et que, par conséquent, ils doivent faire preuve de constance pour être efficaces.
 - ❑ Des mises au jeu rapides, équitables et de qualité sont la norme à établir. Une bonne communication et une norme constante aideront à atteindre cet objectif. Aucun encadrement ou avertissement ne doit être donné sauf lors de la préparation de la mise au jeu.

5.2 Position de l'officiel

- ❑ Il est important que l'officiel adopte une position appropriée lors de la mise au jeu.
- ❑ L'officiel doit se tenir droit perpendiculairement aux deux joueurs impliqués, à environ 30 centimètres (un pied) du point de mise au jeu.

- ❑ Les patins de l'officiel doivent être écartés à la largeur des épaules, les genoux légèrement fléchis. L'officiel doit avoir la tête haute et le haut du corps vertical. C'est la position la plus sûre pour éviter d'être frappé par un bâton élevé rapidement ou une rondelle à la mise au jeu.
- ❑ La rondelle doit être tenue au niveau de la ceinture de l'officiel et déposée par un mouvement vers l'avant et vers le bas.
- ❑ L'officiel doit avoir la main libre sur le côté, prête à être utilisée, pour se protéger. L'officiel ne doit pas mettre sa main libre derrière le dos, car cette position aura tendance à entraver la mobilité et l'équilibre et à augmenter les chances de basculer sur les côtés.

5.3 Positionnement et empiètement lors des mises au jeu

L'« empiètement » se produit lorsqu'un joueur autre que le centre place un patin à l'intérieur du cercle de mise au jeu, sur le cercle de mise au jeu ou dans l'espace entre les lignes hachurées avant la mise au jeu. Il est acceptable que le bâton du joueur se trouve à l'intérieur du cercle de mise au jeu, mais pas dans la zone entre les lignes hachurées.

- ❑ L'officiel qui effectue la mise au jeu doit être prêt au point de mise au jeu avant l'arrivée des joueurs.
- ❑ Les joueurs qui ne font pas la mise au jeu doivent avoir leurs patins complètement à l'extérieur du cercle et de leur propre côté des lignes hachurées. Leurs bâtons sont autorisés à l'intérieur du cercle, mais ne doivent pas se trouver dans la zone séparée par les lignes hachurées. Cette zone traverse l'ensemble du cercle et toute la largeur de la surface de la glace.
- ❑ Pour les mises au jeu en zone neutre, les joueurs qui participent à la mise au jeu doivent faire face à la zone défensive de leurs adversaires.
- ❑ Pour les mises au jeu à une extrémité, les centres doivent faire face à la zone défensive de leur adversaire et leurs patins doivent être placés à l'écart des lignes hachurées.
- ❑ Les joueurs de l'équipe visiteuse placent d'abord leur bâton dans l'espace blanc désigné [article 10.2 (a)].
- ❑ Pour assurer une mise au jeu équitable, les deux bâtons doivent être sur la glace, dans l'espace blanc désigné, et non en mouvement avant que la rondelle ne soit mise au jeu.
- ❑ Les juges de lignes ne doivent pas « synchroniser » le dépôt de la rondelle avec les mouvements du joueur de l'équipe locale. Le joueur de l'équipe locale doit être immobile avant que la rondelle ne soit déposée.
- ❑ Pour les mises au jeu en zone neutre et aux extrémités, les bâtons des deux joueurs qui s'affrontent doivent avoir le bout de la lame touchant la glace dans l'espace blanc désigné et leur lame doit être à plat sur la glace [article 10.2 (a)].
- ❑ Si un centre effectuant la mise au jeu quitte sa position pour diriger ses coéquipiers (comme un quart-arrière), il doit être retiré de la mise au jeu par le juge de lignes.
- ❑ Tous les autres joueurs des deux équipes doivent se positionner en respectant les limites qui s'appliquent à eux. Si un joueur autre que le joueur qui prend la mise au jeu ne se positionne pas convenablement ou entre dans le cercle de mise au jeu avant que la rondelle ne soit déposée, le

joueur de l'équipe fautive qui prend la mise au jeu doit être chassé de la mise au jeu. Les juges de lignes doivent également s'assurer de chasser de la mise au jeu le centre de l'équipe du premier joueur à entrer dans le cercle de mise au jeu. Souvent, lorsqu'un ailier entre dans le cercle de mise au jeu, le joueur adverse le suit. Trop souvent, les juges de lignes chassent les deux centres dans cette situation. Pour que la règle de l'empiètement fonctionne, il est impératif que le centre de l'équipe du joueur « le plus fautif » soit celui qui est chassé du cercle de mise au jeu.

- La responsabilité des juges de lignes en matière d'empiètement est simple. L'officiel qui effectue la mise au jeu est responsable des joueurs qui se trouvent directement devant lui, y compris les centres. L'officiel arrière est responsable des joueurs derrière son partenaire et de tous les joueurs autour du cercle de mise au jeu que son partenaire ne peut pas voir.
 - (1) Si un joueur derrière l'officiel qui laisse tomber la rondelle empiète sur la mise au jeu, l'officiel arrière peut siffler et chasser le joueur participant à la mise au jeu de l'équipe qui commet l'infraction.
 - (2) Si des joueurs des deux équipes derrière l'officiel qui laisse tomber la rondelle empiètent simultanément sur la mise au jeu, l'officiel arrière doit siffler et chasser les deux centres pour une infraction à la règle.

Lorsqu'une infraction aux directives en matière d'empiètement décrites ci-dessus se produit, l'officiel doit :

- (3) Dire quelque chose comme « centre blanc chassé, ton ailier a empiété sur la ligne ».
 - (4) Indiquer le retrait du joueur en utilisant un signal d'« infraction à la règle de mise au jeu » en étendant son bras droit à un angle de 90 degrés de son épaule dans la direction de la zone de l'équipe fautive.
 - (5) Il faut veiller à suivre la règle 10.2 (a), situation 20, selon laquelle le joueur qui effectue la mise au jeu peut être remplacé par tout coéquipier sur la glace autre que le gardien de but ou le joueur qui a commis l'infraction d'empiètement.
- Une politique de tolérance zéro doit être suivie pour toutes les infractions d'empiètement. Pour qu'elle soit efficace, le centre de l'équipe fautive doit être retiré. Les juges de lignes doivent s'assurer d'établir la norme rapidement et de la suivre tout au long du match. Il est aussi important que les juges de lignes collaborent pour veiller à ce que la norme soit respectée lors de chaque mise au jeu du match.
 - Les officiels ne doivent pas encadrer les joueurs en prenant le temps de les diriger vers une position convenable. Cependant, les juges de lignes doivent faire preuve de bon sens et, avant la mise au jeu, rappeler aux joueurs de garder leurs patins et leur bâton à l'intérieur des limites qui s'appliquent à eux. S'ils ne se conforment pas ou ne s'alignent incorrectement, l'officiel doit chasser le centre de l'équipe fautive du cercle de mise au jeu, et ce joueur doit être remplacé immédiatement par un coéquipier sur la glace qui n'est pas coupable d'avoir commis cette infraction.
 - En s'assurant que les mises au jeu sont effectuées correctement, les officiels veillent à ce qu'elles soient toujours équitables pour les deux équipes.

6. PROCÉDURE POUR LES HORS-JEU

6.1 Hors-jeu

Un hors-jeu se produit lorsqu'un joueur à l'offensive transporte la rondelle ou la lance directement à un coéquipier qui a les deux patins à l'intérieur de la ligne bleue offensive. Dans un tel cas, le juge de lignes doit suivre cette procédure [règle 10.8] :

- ❑ Siffler pour arrêter le jeu.
- ❑ Indiquer l'endroit où la mise au jeu aura lieu.
- ❑ Surveiller les joueurs à la recherche d'une potentielle altercation (zones sensibles). S'il y a une altercation, prendre les mesures appropriées, sinon se rendre à l'endroit de la mise au jeu.

6.2 Hors-jeu retardé

Si un joueur à l'attaque précède la rondelle qui a été tirée, passée ou déviée dans la zone offensive par un coéquipier, ou encore qui a dévié sur un joueur à la défensive en zone adverse, mais qu'un joueur à la défensive peut jouer la rondelle, le juge de lignes signalera un hors-jeu retardé. Le juge de lignes doit lever immédiatement le bras de la main qui ne tient pas le sifflet au-dessus de la tête et garder le bras levé pour indiquer à tous les joueurs, entraîneurs, partisans et autres officiels qu'un hors-jeu potentiel a été constaté. Le juge de lignes doit crier « hors-jeu » pour faire savoir aux joueurs en attaque avec le bras de la main qui ne tient pas le sifflet qu'il y a un hors-jeu retardé [règle 10.8 (e)].

Le juge de lignes doit baisser brusquement le bras pour annuler le hors-jeu retardé, crier pour signaler la fin du hors-jeu potentiel et laisser le jeu se poursuivre si :

- ❑ L'équipe à la défensive passe ou transporte la rondelle en zone neutre.
- ❑ Tous les joueurs à l'attaque se trouvant dans la zone offensive sortent de la zone offensive en touchant la ligne bleue avec un patin. La zone offensive doit être complètement dégagée de tout joueur à l'offensive avant que le hors-jeu soit annulé.
- ❑ Le juge de lignes doit siffler pour indiquer un hors-jeu si un joueur à l'attaque touche la rondelle, tente de prendre possession d'une rondelle libre ou complète une mise en échec sur le porteur de la rondelle alors qu'elle se trouve en zone offensive.
- ❑ Le signal de hors-jeu retardé dans le système modifié à trois officiels, lorsqu'il est utilisé par l'arbitre, est un bras tendu devant le corps à un angle de 90 degrés de l'épaule.

Interprétation du hors-jeu à retardement

- ❑ L'équipe en défensive en train de dégager de la zone peut porter la rondelle derrière la ligne des buts pourvu qu'elle ne tente pas de retarder le match.

- ❑ Si un joueur à l'offensive, avant de quitter la zone, joue délibérément la rondelle ou met en échec un joueur en défensive qui tente de faire avancer la rondelle, un hors-jeu intentionnel doit être annoncé. L'officiel qui signale un hors-jeu intentionnel doit arrêter le jeu en sifflant et en pointant l'extrémité de l'équipe fautive. Cet officiel récupère ensuite la rondelle et se rend au point de mise au jeu à l'extrémité de l'équipe fautive pour effectuer la mise au jeu. Pendant ce temps, l'autre officiel surveille les joueurs et toute substitution potentielle de joueurs.
- ❑ Si la rondelle est dégagée avant la ligne rouge centrale et qu'elle traverse la ligne des buts, un dégagement refusé doit être annoncé, même si un hors-jeu à retardement est en vigueur.

6.3 Surveiller la ligne

- ❑ Il est essentiel que les juges de lignes soient à la ligne bleue avant que le jeu ne franchisse la ligne afin qu'ils soient en bonne position pour prendre la bonne décision.
- ❑ Les juges de lignes doivent surveiller la ligne, c'est-à-dire qu'ils doivent être positionnés de manière à obtenir le meilleur angle possible pour voir le jeu lorsqu'il traverse la ligne bleue. Les circonstances entourant chaque jeu et la position des joueurs déterminent la distance par rapport à la ligne qui est requise pour prendre la bonne décision.
- ❑ Dans certains cas, il n'est pas nécessaire de surveiller la ligne, surtout lorsqu'il n'y a qu'un seul joueur à l'attaque qui franchit la ligne bleue avec la rondelle et qu'aucun autre joueur ne se trouve à proximité.
- ❑ Les juges de lignes- doivent se rappeler de retourner à leur position juste à l'extérieur de la ligne bleue immédiatement après avoir signalé leur décision afin de ne pas interférer avec les joueurs ou le jeu. Il est également important de surveiller la ligne lorsque le jeu est près des juges de lignes afin qu'ils n'interfèrent pas avec le jeu en entrée de zone.

7. PROCÉDURE POUR LES DÉGAGEMENTS REFUSÉS

Il incombe aux juges de lignes de travailler ensemble pour établir une norme en ce qui a trait aux dégagements refusés. La communication s'avère un élément important des décisions prises à cet égard. Dans le système à deux officiels, les deux officiels effectuent les tâches des juges de lignes arrière et avant en ce qui a trait aux dégagements refusés en fonction de leur position sur la glace. Dans le système modifié à trois officiels, l'arbitre à l'extrémité de l'équipe qui commet un dégagement refusé doit amorcer la procédure d'appel de dégagement refusé et assumer les tâches du juge de lignes arrière.

- ❑ Le « dégagement refusé » est complet dès que la rondelle franchit la ligne des buts.
- ❑ Le juge de lignes arrière ou l'officiel amorce le signal de dégagement refusé et annonce qu'il y a potentiellement un dégagement refusé.
- ❑ Pour amorcer le signal de dégagement refusé, le juge de lignes arrière ou l'officiel lève son bras situé vers l'« arrière » tout droit au-dessus de l'épaule. Le juge de lignes arrière ou l'officiel doit s'avancer et se positionner à la ligne bleue de l'autre juge de lignes ou officiel pour le couvrir, au cas où le dégagement refusé est annulé.
- ❑ Le juge de lignes arrière ou l'officiel doit aussi observer les joueurs derrière le jeu. Si, pour toute raison, le juge de lignes arrière ou l'officiel ne parvient pas à amorcer une procédure de dégagement refusé alors qu'une telle situation est évidente, le juge de lignes avant ou l'officiel doit poursuivre la procédure de dégagement refusé comme d'habitude.
- ❑ L'un ou l'autre des juges de lignes/officiels peut annuler le dégagement refusé à l'aide du signal d'annulation et crier « non ».
- ❑ Le juge de lignes avant doit suivre la rondelle jusqu'au fond de la zone pour s'assurer qu'elle franchit complètement la ligne des buts. Le juge de lignes avant doit porter attention à ce qui suit :
 - (1) Il doit toujours regarder derrière lorsque la rondelle est à l'extrémité pour confirmer que le dégagement refusé potentiel est toujours en vigueur.
 - (2) Si le bras du juge de lignes arrière est toujours levé, le dégagement refusé est toujours en vigueur.
 - (3) Si le juge de lignes arrière signale l'annulation, le dégagement refusé n'est plus en vigueur.
 - (4) La communication verbale entre les deux juges de lignes doit être utilisée pour que la bonne décision soit communiquée.
 - (5) Il peut être utile pour le juge de lignes avant de communiquer avec le joueur à la défensive que le dégagement refusé est encore en vigueur afin qu'il puisse prendre une décision quant au fait de jouer potentiellement la rondelle ou dans le but d'encourager le joueur à poursuivre celle-ci jusqu'à la fin du jeu.
- ❑ Si le jeu donne lieu à un dégagement refusé, le juge de lignes avant doit siffler immédiatement lorsque la rondelle traverse la ligne des buts.
- ❑ Le juge de lignes avant doit récupérer la rondelle et procéder à la mise au jeu suivante. Le juge de lignes avant doit s'assurer de garder tous les joueurs à l'œil lorsqu'il récupère la rondelle et lorsqu'il retourne à l'autre extrémité.

- ❑ Le juge de lignes ou l'officiel arrière retourne à l'extrémité pour indiquer l'endroit où la mise au jeu aura lieu en pointant vers l'endroit approprié de la mise au jeu.
- ❑ Le juge de lignes ou l'officiel arrière doit aussi surveiller les joueurs des deux équipes tandis qu'ils se préparent pour la mise au jeu. Au fur et à mesure que le juge de lignes ou l'officiel qui a récupéré la rondelle approche du cercle où la mise au jeu doit avoir lieu, l'autre juge de lignes ou officiel peut revenir à la ligne bleue du côté opposé de la glace.

8. PROCÉDURE POUR LES TEMPS D'ARRÊT

- ❑ Chaque équipe a droit à un temps d'arrêt de 30 secondes par match, conformément aux règles (et à la discrétion du membre au hockey mineur et au hockey féminin) [règle 10.17, situation 1]. Quand un temps d'arrêt est demandé, l'arbitre doit se rendre au banc des punitions pour le confirmer. Le temps d'arrêt ne commence pas tant que l'arbitre ne l'a pas signalé au chronométrateur. L'arbitre peut utiliser le « signal de temps d'arrêt ».
- ❑ Lorsque les bancs des joueurs sont du même côté de la glace, le juge de lignes arrière doit se positionner entre les bancs pendant le temps d'arrêt. Le juge de lignes avant doit placer la rondelle à l'endroit de la mise au jeu et peut y rester ou se retirer dans le demi-cercle de l'officiel avec l'arbitre pour la durée du temps d'arrêt. Les officiels doivent garder tous les joueurs à l'œil pendant un temps d'arrêt.
- ❑ Lorsque les bancs des joueurs ne sont pas du même côté de la glace, le juge de lignes avant doit placer la rondelle à l'endroit de la mise au jeu et peut y rester ou se retirer dans l'enceinte de l'arbitre avec l'arbitre et l'autre juge de lignes. Les officiels doivent garder tous les joueurs à l'œil pendant un temps d'arrêt.
- ❑ Dans le système à quatre officiels, les deux juges de lignes doivent se positionner entre les bancs et les deux arbitres peuvent se retirer dans l'enceinte des officiels. Dans le système modifié à trois officiels, le juge de lignes se positionne devant les bancs.
- ❑ Une fois que le chronométrateur a indiqué à l'arbitre que le temps d'arrêt de 30 secondes est expiré, l'arbitre sifflera pour que le jeu reprenne. Après le signal annonçant la fin du temps d'arrêt, si les équipes sont lentes à reprendre le jeu, l'arbitre doit intervenir en premier au banc des visiteurs. Il est important que l'arbitre et les juges de lignes gardent à l'œil les joueurs et les deux bancs en tout temps pendant le temps d'arrêt.
- ❑ Juste avant la fin du temps d'arrêt, le juge de lignes arrière doit être positionné de façon à garder tous les joueurs à l'œil lorsqu'ils se déplacent vers l'endroit de la mise au jeu et peut devoir patiner avec les joueurs vers la mise au jeu.
- ❑ La procédure de substitution de joueurs se déroule normalement après un temps d'arrêt.

9. PROCÉDURE POUR LES TIRS DE PUNITION

9.1 Système à trois officiels

Lorsqu'un tir de punition est accordé pendant un match, l'arbitre doit s'assurer qu'il est inscrit sur la feuille de pointage officielle avec le temps auquel il a été accordé, le nom du joueur à qui le tir est octroyé et le résultat du tir. L'arbitre doit suivre les procédures énumérées ci-dessous lorsqu'un tir de punition est accordé dans le système à trois officiels.

- ❑ Lorsqu'une infraction nécessitant l'octroi d'un tir de punition survient, l'arbitre doit arrêter le jeu conformément aux règles et pointer vers le centre de la glace pour indiquer qu'un tir de pénalité a été accordé.
- ❑ Le nom du joueur désigné pour effectuer le tir de punition doit être annoncé.
- ❑ La rondelle doit être placée au centre de la glace.
- ❑ Le joueur qui effectue le tir de punition doit être informé de la procédure à suivre [article 4.9].
- ❑ Le joueur a droit à un tir au but et, une fois la rondelle tirée, le jeu est considéré comme terminé. Ainsi, le joueur a droit à une tentative contre le gardien de but et ne peut marquer sur un rebond.
- ❑ L'arbitre doit demander au joueur d'attendre jusqu'à ce qu'il soit positionné à la ligne des buts et qu'il siffle pour lui signaler de procéder au tir de punition.
- ❑ L'arbitre doit informer le gardien de but des procédures à suivre (règle 4.9).
- ❑ Il doit diriger tous les autres joueurs vers les côtés de la patinoire et au-delà de la ligne rouge centrale.
- ❑ Lorsque les bancs des joueurs sont situés du même côté de la patinoire, le juge de lignes arrière doit être positionné entre les bancs et non face à ceux-ci. Le juge de lignes arrière doit également s'assurer que tous les joueurs sont à leur banc respectif ou derrière la ligne rouge centrale, mais non directement devant le banc de leur adversaire, avant le début du tir de punition.
- ❑ Lorsque les bancs sont situés sur des côtés opposés de la glace, le juge de lignes arrière doit être positionné sur la ligne rouge centrale du côté de la glace opposé au banc de l'équipe contre laquelle le tir de punition est effectué. Cet officiel est responsable de garder tous les joueurs, sauf le joueur qui tire, au-delà de la ligne rouge centrale ou à leur banc, et de s'assurer que les équipes ne causent aucune obstruction ou distraction pendant le tir de punition.
- ❑ L'arbitre doit alors prendre position sur la ligne des buts à une distance d'environ 3 (10 pieds) du but. L'arbitre doit se positionner sur le côté du but le plus proche du bâton du joueur (coup droit) pour avoir une bonne vue sur le tir.
- ❑ L'autre juge de lignes doit se positionner sur la ligne des buts du côté opposé à l'arbitre et légèrement plus loin du filet que l'arbitre. Cet officiel est responsable d'observer le jeu d'une manière similaire à celle de l'arbitre. Toutefois, le juge de lignes fournira un compte-rendu ou une interprétation seulement à la demande de l'arbitre. Ce juge de lignes ne signale rien.

9.2 Système à deux officiels

La procédure pour le système à deux officiels est la même que pour le système à trois officiels, sauf en ce qui a trait à ce qui suit :

- ❑ L'officiel qui n'a pas accordé le tir de punition se positionne en zone neutre pour garder les deux bancs à l'œil avant le tir de punition.
- ❑ L'officiel qui a accordé le tir de punition prend la place qu'occuperait l'arbitre lors de cette procédure dans un système à trois officiels.

9.3 Système à quatre officiels

La procédure pour le système à quatre officiels est la même que pour le système à trois officiels, sauf en ce qui a trait à ce qui suit :

- ❑ Le juge de lignes arrière doit être positionné entre les bancs.
- ❑ Le juge de lignes avant doit se positionner près de la ligne rouge centrale sur le côté de la glace opposé à son partenaire et peut suivre le tireur pour offrir aux arbitres un point de vue supplémentaire. Le juge de lignes doit fournir un compte-rendu ou une interprétation aux arbitres seulement si ces derniers le demandent et ne doit rien signaler.
- ❑ L'arbitre qui a accordé le tir de punition doit prendre la position de l'arbitre du côté du coup droit du tireur et est responsable de signaler s'il y a un but ou non.
- ❑ Le deuxième arbitre doit se positionner sur la ligne des buts du côté opposé à l'autre arbitre. Cet arbitre donne un compte-rendu ou une interprétation à son partenaire sur demande. Autrement, il ne signale rien.

9.4 Après un tir de punition

- ❑ Si le joueur ne marque pas sur le tir de punition, l'arbitre doit signaler qu'il n'y a pas de but, et la mise au jeu doit avoir lieu au point de mise au jeu à l'extrémité de l'équipe fautive.
- ❑ Si le joueur marque sur le tir de punition, l'arbitre doit signaler un but et pointer vers le filet.
- ❑ Lors d'un tir de punition, le chronomètre doit être arrêté.

10. PROCÉDURE POUR UN FILET DÉPLACÉ

- ❑ L'arbitre est responsable d'arrêter le jeu quand le filet a été déplacé de sa position normale.
- ❑ Si l'arbitre ne remarque pas cette situation, un juge de lignes doit arrêter le jeu.
- ❑ Les officiels doivent suivre les lignes directrices suivantes pour composer avec cette situation :
 - (1) Si la rondelle se trouve dans la même extrémité que le filet déplacé, le jeu doit être arrêté immédiatement.
 - (2) Si le filet est déplacé par un joueur dont l'équipe est en possession de la rondelle, le jeu doit être arrêté immédiatement.
 - (3) Si une équipe est en possession de la rondelle en zone neutre, qu'elle progresse vers la zone de l'équipe adverse et qu'un joueur de l'équipe adverse qui se trouve dans la zone défensive de l'équipe en possession de la rondelle déplace le filet, il faut laisser le jeu se poursuivre jusqu'à ce que l'équipe non fautive ait terminé son jeu.

REMARQUE : Un but peut être marqué à une extrémité de la patinoire même si le filet à l'extrémité opposée a été déplacé.

- ❑ Cependant, si l'équipe qui contrôle la rondelle revient dans sa propre zone et que son filet est déplacé, il faut immédiatement arrêter le jeu.
- ❑ Lorsque le filet est déplacé et que les juges de lignes arrivent sur les lieux, ils doivent communiquer entre eux pour déterminer quel juge de lignes va récupérer la rondelle et quel juge de lignes va replacer le filet.

11. PROCÉDURE POUR UNE RÉPARATION DE LA GLACE OU D'UN FILET

- ❑ Chaque fois qu'il faut réparer la glace ou un filet, il est important qu'au moins un des officiels se positionne de manière à garder tous les joueurs sur la glace à l'œil. Il est important que les réparations soient effectuées sans délai et seulement lorsque nécessaire.
- ❑ Dans le système à trois et à quatre officiels, le juge de lignes est responsable d'accomplir ces tâches.
- ❑ Il vaut mieux que les juges de lignes gardent des ficelles ou des lacets dans leur poche pour réparer les filets au besoin.

12. PROCÉDURE POUR RELAYER UN ARBITRE

12.1 Juge de lignes dans un système à trois officiels

- ❑ Occasionnellement, l'arbitre se retrouve coincé derrière le jeu, ce qui oblige le juge de lignes à quitter la ligne bleue pour relayer l'arbitre. Cela se produit normalement lors de sorties de zone rapides ou lorsque l'arbitre est pris dans le jeu et n'arrive pas à rattraper les joueurs.
- ❑ Le juge de lignes ne doit pas quitter la ligne bleue avant que le jeu n'ait franchi celle-ci. Cela permet au juge de lignes de prendre la bonne décision en ce qui a trait à un hors-jeu potentiel.
- ❑ Le juge de lignes arrière doit s'avancer et couvrir la ligne bleue jusqu'à ce que le juge de lignes qui remplace l'arbitre puisse retourner à sa ligne.
- ❑ Le juge de lignes qui relaie l'arbitre doit se positionner normalement aux extrémités et suivre le jeu jusqu'au filet, tout comme l'arbitre le ferait. Ce juge de lignes doit rester à l'extrémité jusqu'à ce que l'arbitre soit en position de prendre les décisions nécessaires.
- ❑ Si le jeu aboutit en but marqué, le juge de lignes qui relaie l'arbitre doit faire le bon signal en pointant vers le filet. Ce n'est toutefois pas le juge de lignes qui siffle l'arrêt du jeu, mais plutôt l'arbitre. Le juge de lignes n'annule jamais un but. Seulement l'arbitre peut le faire. Le juge de lignes ne doit pas signaler un but si :
 - (1) la rondelle a été dirigée dans le but à la suite d'un coup de patin évident d'un joueur à l'offensive, ou si, à la suite d'un coup de patin, la rondelle dévie sur un joueur ou un bâton avant de pénétrer dans le but;
 - (2) la rondelle a été délibérément dirigée dans le but par toute partie du corps d'un attaquant, et non par son bâton;
 - (3) la rondelle est frappée dans le but par un bâton élevé;
 - (4) Le filet est déplacé avant que la rondelle ne franchisse la ligne des buts;
 - (5) en toute autre occasion, la rondelle franchit la ligne des buts, mais que le but n'est pas réglementaire.
- ❑ Si aucun but n'est marqué sur le jeu, il est de la responsabilité du juge de lignes d'éviter d'entrer en contact avec l'arbitre lorsqu'il retourne à sa position à la ligne bleue.
- ❑ Il est très important que les juges de lignes soient bien vigilants sur la glace et qu'ils soient prêts à remplacer l'arbitre ou leur partenaire au besoin.
- ❑ Il faut être vigilant et prêt à intervenir si l'arbitre a un problème avec un joueur ou un entraîneur pendant qu'il explique une décision. Ne jamais intervenir à moins que ce soit nécessaire.

12.2 Arbitre dans un système à quatre officiels et système modifié à trois officiels

- ❑ De temps à autre, l'arbitre avant peut avoir à changer de côté de la glace (derrière la ligne des buts) à une extrémité. Le cas échéant, l'arbitre arrière doit maintenir une position diagonale par rapport à son partenaire en changeant également de côté en zone neutre. Les deux arbitres ne doivent jamais être du même côté de la glace.

13. PROCÉDURE POUR RELAYER UN JUGE DE LIGNES

Les juges de lignes doivent considérer le travail d'équipe et la communication comme essentiels à leurs fonctions. Les juges de lignes doivent avoir l'habitude de communiquer entre eux lorsque se présentent des situations durant le jeu qui exigent qu'ils se remplacent les uns les autres. Il y a des situations courantes qui surviennent constamment et qui justifient qu'un (1) juge de lignes en relaie un autre, par exemple :

13.1 Extrémité

- ❑ Le juge de lignes qui dépose la rondelle à une extrémité doit ensuite quitter celle-ci et regagner sa ligne bleue.
- ❑ Une fois de retour à la ligne bleue, il doit indiquer à son partenaire (qui devrait être en train de surveiller la ligne bleue) qu'il est prêt à reprendre ses fonctions.
- ❑ Les juges de lignes doivent signaler leur retour à leur position au moyen d'un contact visuel, d'un signe de tête ou d'un signe discret de la main. La communication verbale est également encouragée et aide à confirmer le signal. Jusqu'à ce que le juge de lignes qui reprend sa position indique que la ligne doit être libérée, toutes les décisions à la ligne bleue doivent être prises par le juge de lignes venu en relève.
- ❑ Le juge de lignes avant doit faire de son mieux pour maintenir une bonne position afin de prendre des décisions à sa ligne. Toutefois, si une situation oblige le juge de lignes avant à interrompre ses fonctions à la ligne pour éviter de s'impliquer physiquement dans le jeu, le juge de lignes arrière doit être prêt à s'avancer et à assumer les responsabilités à la ligne bleue. Le contact visuel et la communication verbale sont essentiels pour faciliter ce remplacement.

13.2 Zone neutre

- ❑ Lors des mises au jeu qui ont lieu au point de mise au jeu juste à l'extérieur de la ligne bleue, il est de la responsabilité du juge de lignes qui ne dépose pas la rondelle de prendre les décisions à la ligne bleue.
- ❑ Une fois que le juge de lignes qui dépose la rondelle est de retour près de la bande et qu'il est prêt à reprendre ses fonctions à la ligne, il doit libérer son partenaire de sa position à l'aide d'un signal.
- ❑ La communication et le travail d'équipe sont nécessaires pour les mises au jeu en zone neutre. Le juge de lignes qui ne dépose pas la rondelle doit être prêt à se déplacer vers le jeu qui évolue à partir de la mise au jeu. Cela peut faire en sorte que ce juge de lignes doive surveiller la ligne bleue de son partenaire pour signaler une décision.

13.3 Information générale

- ❑ Les juges de lignes doivent communiquer pendant le match lorsqu'une équipe joue avec un joueur en moins et aussi lorsqu'elle retourne à forces égales.

- La communication et le travail d'équipe entre les juges de lignes assureront une perturbation limitée du déroulement du match par les officiels. Un juge de lignes dévoué s'efforcera à tout moment de rendre le travail de l'arbitre aussi facile que possible en tentant de limiter, autant que possible, les distractions. Un bon niveau de concentration se traduit toujours par une bonne préparation et une bonne gestion du match.
- Si un juge de lignes se fait critiquer pour une décision prise, son partenaire doit essayer de changer de position avec lui pour garder les joueurs ou les bancs loin de lui. De même, si l'arbitre a des problèmes, le juge de lignes doit essayer d'organiser la mise au jeu de façon à ce que l'arbitre soit loin des bancs. Certains arbitres peuvent ne pas s'en faire pour ça, mais la plupart l'apprécient.

14. COMPOSER AVEC UN CONFLIT

La communication entre les joueurs, les entraîneurs et les officiels est extrêmement importante. En tant qu'officiel, votre responsabilité est d'appliquer le livre des règles pour vous assurer que le match se joue de façon sécuritaire. À certains moments de l'exercice de ses responsabilités, il doit communiquer avec les entraîneurs et les joueurs. Une communication productive avec les participants est encouragée tant qu'elle est pertinente et qu'elle ne ralentit pas le jeu.

Malheureusement, les joueurs et les entraîneurs ne participent pas toujours à une communication productive. Un officiel fera face à des conflits. Il doit traiter avec des gens qui lui manquent de respect. Il faut les traiter avec respect et se rappeler que le livre des règles prévoit des punitions qui peuvent être imposées aux entraîneurs et aux joueurs qui choisissent de faire preuve d'un comportement abusif envers un officiel. Il est possible pour un officiel de punir un joueur ou un entraîneur, alors il doit s'assurer que c'est le comportement de ces derniers qui est en cause, et non le sien.

Apprendre à communiquer efficacement aide à composer avec des conflits. L'officiel n'a aucun contrôle sur ce qui lui est dit, mais il contrôle entièrement la façon dont il réagit à un conflit. Les conflits sont naturels, l'essentiel est la façon dont l'officiel compose avec ceux-ci. Plus le jeu devient intense, plus il est important de rester calme et en contrôle de ses émotions.

Il faut se rappeler que les compétences en communication sont importantes pour composer avec des personnes irrespectueuses. La communication peut être à la fois verbale et non verbale.

Communication verbale

- Les mots choisis
- Le ton utilisé
- Le volume utilisé
- L'utilisation du sifflet, y compris l'utilisation additionnelle du sifflet lors d'un arrêt de jeu.

Communication non verbale

- Expressions faciales
- Gestes et signaux
- Contact visuel
- Posture et langage corporel

Il ne faut pas oublier que les punitions aux joueurs et aux officiels d'équipe qui font preuve d'un comportement abusif sont encouragées [règles 11.1 et 11.2]. L'officiel doit éviter d'être mis dans une situation où son comportement est remis en question.

15. PROCÉDURE POUR LE MESURAGE D'ÉQUIPEMENT

Les Règles de jeu de Hockey Canada renferment les dimensions exactes de l'équipement et les directives auxquelles l'arbitre doit se conformer en ce qui concerne le mesurage de l'équipement [section 3].

- ❑ Tous les mesurages sont effectués dans l'enceinte de l'arbitre.
- ❑ Le mesurage de tout équipement (les bâtons des joueurs et des gardiens de but, les jambières et les gants des gardiens de but) se fait immédiatement à la demande du capitaine ou d'un capitaine adjoint d'une équipe. Aucun mesurage de quelque pièce d'équipement que ce soit n'est effectué par l'arbitre à moins d'une demande formelle d'une équipe, selon la procédure établie.
- ❑ Si la plainte concernant les dimensions d'un bâton ou d'une pièce d'équipement s'avère non fondée, l'équipe ayant fait la plainte se voit imposer une punition mineure de banc.
- ❑ Un seul mesurage de tout genre est permis au cours d'un même arrêt du jeu.
- ❑ Tout équipement non réglementaire doit être retiré, corrigé ou ajusté sans délai inutile.
- ❑ Lorsque le mesurage d'un bâton est demandé par un capitaine ou capitaine adjoint, celui-ci doit désigner à l'arbitre la partie précise du bâton devant être mesurée.
- ❑ Aucun but n'est refusé en raison de tout mesurage survenant après qu'un but est marqué.