

HOCKEY CANADA

Systemes des arbitres et des juges de lignes



Diriger, développer et des expériences enrichissantes au hockey

TABLE DES MATIÈRES

1. Positionnement – Clés du succès.....	1
2. Système à deux officiels.....	4
3. Système à trois officiels.....	8
4. Système à quatre officiels.....	11

© 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. POSITIONNEMENT – CLÉS DU SUCCÈS

Peu importe le match, l'arbitre doit avoir une connaissance complète des règles de jeu, être un bon patineur, être dans une bonne forme physique et exercer un bon jugement. L'autre qualité requise est d'avoir un bon positionnement.

1.1 Positionnement aux extrémités

Les fondements du positionnement aux extrémités impliquent des déplacements à l'intérieur des zones aux extrémités en vue d'obtenir le meilleur point de vue possible des joueurs et de la rondelle.

Avantages de ce système pour l'arbitre :

- ❑ Visibilité accrue du jeu dans son ensemble.
- ❑ Visibilité accrue du filet et de la ligne des buts.
- ❑ Risque réduit d'être coincé derrière le jeu lors d'une sortie de zone rapide, ce qui diminue la nécessité de patiner à pleine vitesse.
- ❑ Positionnement sécuritaire quant aux tirs déviés.
- ❑ Présence visuelle accrue de l'arbitre pour les joueurs, ce qui encourage la discipline auprès de ces derniers.
- ❑ Lorsque l'officiel utilise la « zone du cône » pour se déplacer derrière la ligne des buts, il se donne un meilleur angle de vue, il garde le jeu et les joueurs devant lui et il est en meilleure position pour éviter d'être mêlé au jeu.

Le positionnement à privilégier par l'arbitre ou l'officiel à l'extrémité dans le système à deux officiels est à tout endroit dans la zone du cône (zone ombragée) illustrée ci-dessous.

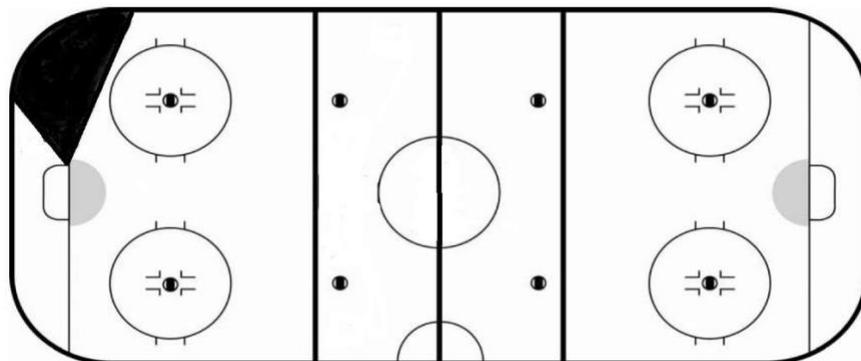


Image 1. La zone du « cône » sert aux officiels pour leur positionnement aux extrémités.

L'objectif du positionnement aux extrémités est de permettre à l'officiel de se déplacer librement dans la zone du cône afin d'obtenir le meilleur point de vue possible relativement au jeu.

La position au filet est la position près du filet qui permet le mieux à l'arbitre de voir si la rondelle franchit la ligne des buts. Normalement, cette position devrait être au coin du filet, près de la ligne des buts. Cette position offre à l'arbitre la meilleure vue possible de tout ce qui se passe près du filet.

La zone du cône permet à l'officiel de se positionner derrière la ligne des buts et de profiter d'un meilleur angle de vue ainsi que d'une meilleure position pour éviter d'être mêlé au jeu.

Les officiels utilisent les techniques de mouvement suivantes pour éviter d'être mêlés au jeu.

- ❑ Déplacement
- ❑ Pivot
- ❑ Pivot inversé (système à quatre officiels seulement)

Le déplacement est utilisé lorsque le jeu se dirige vers l'officiel, qui se déplace alors le long de la bande pour éviter d'être mêlé au jeu.

Le pivot consiste à faire une enjambée vers le centre de la patinoire, pour ensuite faire un croisement par-dessous et retourner vers la bande en patinage arrière. Ce mouvement est effectué lorsque le jeu se poursuit derrière l'arbitre. L'arbitre peut alors suivre le jeu s'il remonte la patinoire ou observer celui-ci se poursuivre à l'extrémité de la patinoire.

Lorsque le jeu se déplace à une extrémité de la patinoire, l'arbitre doit s'avancer vers cette extrémité. L'arbitre se rend alors dans la zone du cône de manière à obtenir le meilleur point de vue possible tout en restant à l'écart de la rondelle et des joueurs. Si la rondelle vient à proximité du filet, l'arbitre doit adopter la position au filet, pour être prêt et en bonne position afin de prendre de bonnes décisions.

Les arbitres peuvent se positionner derrière la ligne des buts si cette position leur offre la meilleure vue du jeu et des joueurs dans la zone.



Image 2. La « zone morte » pour les officiels. Les officiels doivent éviter cette zone en tout temps.

La zone ombragée s'appelle la zone morte. Un bon officiel ne devrait jamais s'y retrouver, car, en étant dans cette zone, il risque d'être mêlé au jeu, de jouer un rôle dans son dénouement et de subir une blessure. Le positionnement aux extrémités pour le système à trois officiels est le même que pour le système à deux

officiels. Lorsque l'officiel se trouve à une extrémité, l'utilisation de la zone du cône et des deux techniques de mouvement (le déplacement et le pivot) est la même.

Un officiel doit absolument être capable d'anticiper le jeu. Cette capacité lui permettra de suivre facilement les sorties rapides et de se déplacer rapidement dans la zone du cône, évitant ainsi de nuire au jeu. Il faut se détendre, anticiper le jeu et changer de position seulement lorsqu'il est nécessaire de le faire. De cette façon, l'officiel sera en meilleure position et aura plus de plaisir à arbitrer les matchs.

2. SYSTÈME À DEUX OFFICIELS

Voici quelques rappels concernant ce système.

- ❑ Procédures pour imposer une punition : Les punitions peuvent être imposées par l'un ou l'autre des officiels, peu importe où une infraction est commise sur la glace. Pour imposer une punition, il faut suivre les procédures décrites dans la section 1 du document des procédures pour l'arbitrage de Hockey Canada.
- ❑ Positionnement aux extrémités : L'officiel qui se trouve à une extrémité doit suivre les directives sur le positionnement et utiliser la zone du cône.
- ❑ Procédure de substitution de joueurs : L'officiel qui n'effectue pas la mise au jeu est celui qui s'occupe de la procédure de substitution de joueurs. Les détails concernant cette procédure se trouvent dans la section 2 du document des procédures pour l'arbitrage de Hockey Canada.
- ❑ Lignes directrices générales
 - Chaque officiel surveille les deux tiers de l'ensemble de la surface glacée. Cette supervision se chevauche dans la zone neutre.
 - Les officiels devraient toujours être à leur ligne bleue avant la rondelle et les joueurs. Il n'est pas possible de signaler correctement des hors-jeu de 3 à 6 mètres de distance (10-20 pieds) de la ligne.
 - Lorsque la rondelle est à l'extrémité de la patinoire attribuée à son partenaire, l'officiel arrière doit surveiller les infractions pouvant être commises devant le filet. Si son partenaire surveille le jeu dans le coin ou le long des bandes, il ne verra peut-être pas ce qui se passe devant le filet.
- ❑ Positionnement pour une mise au jeu au centre de la glace (au début d'un match ou d'une période et à la suite d'un but) :

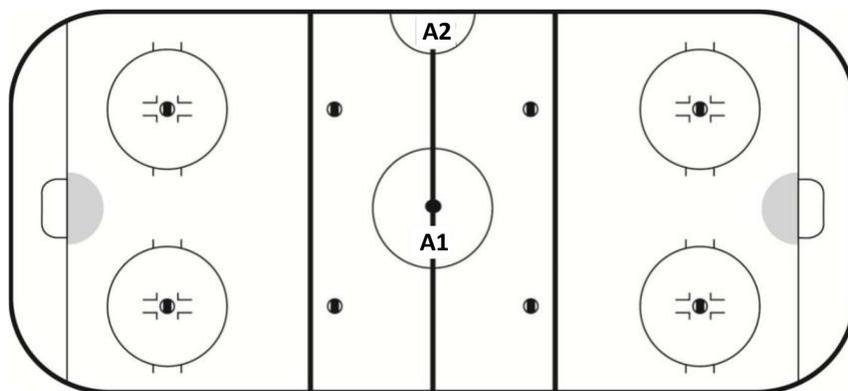


Image 3. Positionnement pour une mise au jeu au centre dans un système à deux officiels.

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

- Lorsque la rondelle est mise au jeu, l'officiel qui n'a pas effectué la mise au jeu doit aller en direction de la rondelle, que ce soit vers la droite ou la gauche. Il pourra ainsi être à la ligne bleue au moment où la rondelle franchit cette ligne.
- Dans tous les cas, l'officiel qui a fait la mise au jeu a effectué un patinage arrière vers la bande après avoir laissé tomber la rondelle.

2.1 Suivi du jeu

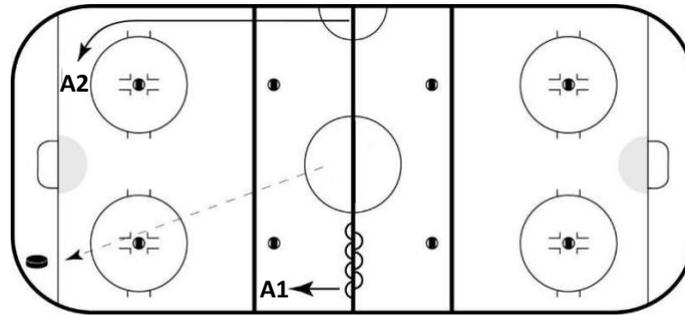


Image 4. Suivi du jeu dans un système à deux officiels après une mise au jeu au centre de la glace

- ❑ Lorsque la rondelle se trouve à une extrémité, l'officiel avant (A2) doit suivre le jeu et commencer à appliquer le positionnement aux extrémités.
- ❑ L'officiel arrière (A1) doit se déplacer le long de la bande et prendre place à une enjambée en deçà de la ligne bleue, à un angle approprié pour faire face au jeu.
- ❑ L'officiel arrière peut surveiller ce qui suit :
 - Le jeu dans l'ensemble de l'extrémité.
 - Les hors-jeu à la ligne bleue.
 - Le jeu qui se déroule loin de la rondelle.
- ❑ Les deux officiels ne doivent jamais être du même côté de la glace.
- ❑ L'officiel avant doit appliquer un positionnement adéquat aux extrémités.
- ❑ Lorsque la rondelle se trouve en zone neutre, près de la ligne rouge centrale, les deux officiels doivent se trouver à moins d'un mètre de leur ligne bleue respective pour être en bonne position afin de signaler les hors-jeu.
- ❑ Si le jeu se poursuit vers la ligne bleue de l'officiel avant, celui-ci doit être en position de signaler tout hors-jeu éventuel, puis suivre le jeu profondément dans la zone.
- ❑ Pour résumer les mouvements des deux officiels pendant le déroulement du jeu, ils sont en diagonale l'un par rapport à l'autre et ne sont jamais séparés par plus d'une ligne. De cette façon, ils sont en mesure de signaler tous les hors-jeu, etc., peu importe l'endroit où les situations surviennent sur la glace.

2.2 Positionnement pour les mises au jeu

- ❑ Toutes les mises au jeu doivent avoir lieu au point de mise au jeu désigné par la raison de l'arrêt de jeu.
- ❑ Lorsqu'une mise au jeu a lieu à l'un des quatre points en zone neutre, l'officiel qui effectue la mise au jeu doit se diriger vers la bande en patinage arrière, puis se déplacer immédiatement pour surveiller la ligne bleue à proximité. L'officiel arrière se positionne au-delà de la ligne bleue.
- ❑ Pour les mises au jeu aux extrémités, l'officiel arrière se positionne à la ligne bleue.
- ❑ Si le jeu progresse vers une sortie de zone, l'officiel avant doit se déplacer rapidement le long de la bande pour surveiller la ligne bleue au moment où la rondelle pénètre en zone neutre. L'officiel arrière doit surveiller la ligne bleue jusqu'à ce que son partenaire soit bien positionné pour signaler les hors-jeu qui pourraient survenir si le jeu revenait à la même extrémité.

2.3 Procédure lors d'un but

- ❑ Lorsqu'un but est marqué, l'officiel avant signale le but, le rapporte au marqueur officiel et entame la procédure de substitution de joueurs.
- ❑ L'autre officiel doit récupérer la rondelle et se diriger vers le centre de la patinoire, où il effectuera la mise au jeu.
Le positionnement et les procédures sont alors les mêmes qu'en début de match.

2.4 Lorsqu'une punition est imposée

- ❑ Lorsqu'une punition est imposée, l'officiel doit signaler l'infraction et la rapporter au marqueur. L'autre officiel accompagne le joueur puni au banc des punitions, puis entame la procédure de substitution de joueurs. L'officiel qui impose la punition doit ensuite récupérer la rondelle et procéder à la mise au jeu suivante.
- ❑ Si l'officiel qui impose la punition est l'officiel arrière, la même procédure est appliquée, mais l'officiel avant récupère lui-même la rondelle, pour ensuite effectuer la mise au jeu. Dans une telle situation, les officiels ne changent pas d'extrémité.

2.5 Conseils généraux pour un arbitrage réussi

- ❑ Souvent, une erreur survient lorsque l'officiel responsable de la zone offensive ne quitte pas la zone assez rapidement à la poursuite du jeu. Un revirement rapide en zone neutre peut donner lieu à un hors-jeu serré à la ligne bleue de cet officiel et ce dernier doit être au bon endroit pour rendre une décision.
- ❑ Lorsqu'il y a un arrêt du jeu au filet, il est recommandé que l'officiel qui se trouve dans la zone offensive se rende immédiatement à la position au filet tout en gardant les joueurs bien en vue afin de diminuer le risque d'altercations entre ces derniers. La présence de l'officiel et ses communications verbales agiront comme un élément de dissuasion aux altercations pendant les arrêts de jeu.
- ❑ Comment l'officiel à une extrémité fait-il pour savoir quand il doit se positionner dans la zone du cône lorsque le jeu se déplace vers lui? Si le porteur est un joueur à l'offensive, l'officiel peut garder

sa position un peu plus longtemps, car le joueur se dirigera normalement vers le filet et l'officiel pourra ensuite le suivre. Si, par contre, le porteur de la rondelle est un joueur en défensive, l'officiel doit immédiatement se positionner dans la zone du cône, car, dans la majorité des cas, le jeu se poursuivra le long de la bande.

3. SYSTÈME À TROIS OFFICIELS

Voici quelques rappels qui s'appliquent à chacun des systèmes :

- ❑ Pour imposer une punition, il faut suivre les procédures décrites dans la section 1 du document des procédures pour l'arbitrage de Hockey Canada.
- ❑ Positionnement aux extrémités : L'officiel qui se trouve à une extrémité doit suivre les directives sur le positionnement et utiliser la zone du cône.
- ❑ Procédure de substitution de joueurs : L'arbitre est celui qui s'occupe de la procédure de substitution de joueurs. Les détails concernant cette procédure se trouvent dans la section 2 du document des procédures pour l'arbitrage de Hockey Canada.

3.1 Arbitre

- ❑ Dans le système à trois officiels, l'arbitre est la personne responsable du match qui a le dernier mot dans toutes les situations. Il importe que l'arbitre offre son appui aux juges de lignes, au besoin.

Positionnement

- ❑ Un positionnement adéquat permet à l'arbitre de faire son travail en ne nuisant pas aux juges de lignes, au déroulement du match ou aux joueurs.
- ❑ Il permet aussi à l'arbitre de signaler les punitions et les buts.
- ❑ Dans les cas où un juge de lignes se fait obstruer la vue et n'est pas en mesure d'intervenir, l'arbitre peut veiller à prendre les décisions nécessaires.

Suivi du jeu

- ❑ Après avoir effectué la mise au jeu au centre de la glace, il est impératif que l'arbitre recule vers la bande le plus rapidement possible pour éviter que des joueurs se trouvent derrière lui. Si possible, il est préférable que l'arbitre s'éloigne du point de mise au jeu au centre de la glace en patinage arrière, mais si le contexte s'y prête, l'arbitre peut se tourner et patiner vers l'avant pour prendre position.
- ❑ Lorsque le jeu se déplace vers une extrémité, l'arbitre doit se positionner derrière le jeu et le suivre à une distance de 8 à 10 pieds (de 2,5 à 3 mètres) si la rondelle est du côté opposé de la patinoire. Si la rondelle est du même côté de la patinoire, l'arbitre doit suivre le jeu à une distance de 15 à 25 pieds (de 4,5 à 6 m). Ainsi, l'arbitre pourra bien voir tous les joueurs. En outre, si la rondelle change de direction, il pourra éviter le jeu ou les joueurs. L'arbitre doit veiller à éviter la « zone morte » en tout temps. Lorsque le jeu se déroule à une extrémité de la patinoire, l'arbitre doit appliquer le positionnement aux extrémités décrit dans la section 1 de ce document.

Conseils généraux pour un arbitrage réussi

- ❑ Il est dans l'intérêt de l'arbitre de quitter une extrémité pour suivre le jeu le plus rapidement possible. Il doit suivre le jeu en remontant la patinoire, même si d'autres joueurs tardent à le faire. En jetant un coup d'œil derrière vous (par-dessus votre épaule) et en communiquant avec les juges de lignes, vous serez prêt à réagir à tout problème éventuel.
- ❑ Pour réduire le nombre d'arrêts et de départs et rester en bonne position, l'arbitre doit utiliser la méthode qui consiste à tourner en suivant le jeu au moyen de virages brusques qui lui permettent de voir le jeu (il faut éviter de tourner le dos au jeu). Il est important de continuer de patiner et de se rendre d'une ligne des buts à l'autre en suivant un tracé en forme de huit. La transition du jeu dictera à quel point l'officiel doit s'avancer à une extrémité avant d'utiliser la méthode « tournez et suivez » pour conserver son élan.
- ❑ Beaucoup d'altercations ont lieu près du filet. Une fois le jeu arrêté, l'arbitre doit se positionner au plus à 10 pieds (3 mètres) du filet. Il pourra ainsi avoir les joueurs et les bancs à l'œil. De plus, à ce moment, la présence et les communications verbales de l'arbitre réduiront le risque d'altercations additionnelles.

3.2 Juges de lignes

- ❑ Chaque juge de lignes effectue toutes les mises au jeu pour la moitié de la glace dont il s'occupe (le juge de lignes qui effectue la mise au jeu est celui qui doit récupérer la rondelle). Toutefois, la plus grande priorité des deux juges de lignes est de surveiller les joueurs sur la glace. Si deux joueurs se parlent ou se tiennent tête, les juges de lignes doivent intervenir pour éviter toute situation grave.

Suivi du jeu

- ❑ Les juges de lignes doivent toujours être en position pour prendre la décision qui s'impose à la ligne bleue.
- ❑ Ils doivent toujours être à leur ligne bleue lorsque la rondelle franchit celle-ci, légèrement à l'intérieur de la ligne bleue de façon à obtenir une vue non obstruée de celle-ci. Ceci s'appelle « surveiller la ligne ».
- ❑ Lorsqu'ils quittent leur ligne bleue, ils doivent se positionner environ à mi-chemin entre la ligne rouge centrale et l'autre ligne bleue.
- ❑ Lorsque le jeu se déroule à une extrémité de la patinoire, le juge de lignes avant doit se trouver à une enjambée à l'extérieur de sa ligne bleue, tandis que l'autre juge de lignes doit se trouver à mi-chemin entre cette ligne bleue et la ligne rouge centrale, de l'autre côté de la patinoire.
- ❑ Lorsque l'équipe en défensive prend possession de la rondelle dans son propre territoire, le juge de lignes arrière doit anticiper une sortie de zone et revenir progressivement vers la ligne rouge centrale. Dans ces positions, les juges de lignes peuvent surveiller à la fois la ligne bleue et la ligne rouge centrale.

- ❑ Selon la façon dont le jeu se transporte le long de la patinoire, les juges de lignes doivent s'adapter et prendre position de manière adéquate. Les juges de lignes doivent aussi prendre l'habitude d'observer les joueurs qui demeurent en retrait du jeu.

Positionnement pour les mises au jeu

- ❑ Les mises au jeu doivent être effectuées par le juge de lignes qui récupère la rondelle.
- ❑ L'autre juge de lignes doit surveiller la ligne de son partenaire jusqu'à ce que celui-ci puisse reprendre position à sa ligne.
- ❑ Lorsque l'arbitre effectue une mise au jeu au centre de la patinoire, les deux juges de lignes doivent se trouver contre les bandes latérales, de chaque côté de la glace, tout juste à l'extérieur de la ligne bleue à leur extrémité respective.
- ❑ Lorsque la mise au jeu se déroule à un point de mise au jeu en zone neutre, le juge de lignes qui n'effectue pas la mise au jeu doit surveiller la ligne bleue jusqu'à ce que la rondelle prenne une direction déterminée ou jusqu'à ce que son partenaire lui signale qu'il a repris sa position. Dès lors, le juge de lignes peut reprendre sa position normale.
- ❑ Pour les mises au jeu au centre de la patinoire (p. ex. lors d'un dégagement refusé par erreur ou de la substitution prématurée d'un gardien de but), les deux juges de lignes doivent être positionnés l'un en face de l'autre. Le juge de lignes qui n'effectue pas la mise au jeu doit surveiller toutes les lignes si jamais son partenaire se voit contraint de demeurer au centre de la glace.
- ❑ Lorsque la mise au jeu a lieu à un point de mise au jeu d'une extrémité, le juge de lignes arrière doit se trouver à une enjambée à l'extérieur de la ligne bleue, de l'autre côté de la patinoire. Le juge de lignes arrière doit surveiller s'il y a empiètement par les joueurs positionnés derrière le point de mise au jeu. Au besoin, le juge de lignes à la ligne bleue peut s'éloigner de la bande pour mieux voir. Si un ou plusieurs joueurs sont coupables d'empiètement, le juge de lignes arrière siffle et pointe vers l'équipe des joueurs fautifs. Le centre de cette équipe est alors retiré de la mise au jeu.
- ❑ Une fois la mise au jeu effectuée, le juge de lignes à la ligne bleue maintient sa position jusqu'à ce que son partenaire se rende à la ligne bleue et signale son retour d'un geste de la tête ou de la main.

Conseils généraux pour un arbitrage réussi

- ❑ Les deux juges de lignes doivent travailler en équipe, et ils doivent toujours suivre le jeu et savoir où se trouve l'autre juge de lignes.
- ❑ Ils doivent demeurer alertes et prêts à se relayer à leurs lignes respectives.
- ❑ Les deux juges de lignes doivent rester prêts à relayer l'arbitre advenant que celui-ci fasse une chute ou devienne mêlé au jeu. Au besoin, le juge de lignes peut devoir pénétrer à une extrémité et adopter le positionnement aux extrémités jusqu'à ce que l'arbitre puisse reprendre sa position.
- ❑ Les juges de lignes doivent toujours s'assurer qu'il n'y a pas de débordements (c.-à-d. d'altercations) avant de récupérer la rondelle.
- ❑ Un travail d'équipe en collaboration avec l'arbitre est censé permettre aux officiels de garder le plein contrôle d'un match de hockey.

4. SYSTÈME À QUATRE OFFICIELS

Voici quelques rappels qui s'appliquent à chacun des systèmes :

- ❑ Procédures pour imposer une punition : Les punitions peuvent être imposées par l'un ou l'autre des arbitres, peu importe où une infraction est commise sur la glace. Pour imposer une punition, il faut suivre les procédures décrites dans la section 1 du document des procédures pour l'arbitrage de Hockey Canada.
- ❑ Positionnement aux extrémités : L'officiel qui se trouve à une extrémité doit suivre les directives sur le positionnement et utiliser la zone du cône.
- ❑ Procédure de substitution de joueurs : La procédure de substitution de joueurs est effectuée par l'arbitre situé en zone neutre derrière le jeu ou, lors d'une mise au jeu au centre de la glace, par l'officiel qui ne fait pas la mise au jeu. Les détails concernant cette procédure se trouvent dans les documents sur les procédures de Hockey Canada. Les détails concernant cette procédure se trouvent dans la section 2 du document des procédures pour l'arbitrage de Hockey Canada.
- ❑ Les arbitres doivent se rappeler des éléments de base suivants dans le cadre de ce système :
 - Il faut faire preuve de constance dans tous les aspects du jeu pendant un match.
 - Il ne doit pas y avoir de compétition entre les deux arbitres quant aux punitions qui sont imposées.
 - Il ne faut pas craindre de prendre les choses en main, au besoin – les deux arbitres ont le même degré de responsabilité en ce qui a trait au contrôle du match.
- ❑ Chaque arbitre a le même devoir d'imposer les punitions, de traiter avec les joueurs et les entraîneurs ainsi que d'interrompre le jeu lorsqu'une situation le nécessite.
- ❑ Le document fera la distinction entre les deux arbitres en les désignant de la manière suivante :
 - A1 (arbitre à une extrémité) : sa priorité consiste à surveiller la zone où la rondelle se trouve.
 - A2 (arbitre en zone neutre) : sa plus grande responsabilité consiste à surveiller le jeu loin de la rondelle.
- ❑ Les juges de lignes doivent appliquer exactement les mêmes procédures et le même positionnement qu'ils utiliseraient dans le système à trois officiels.
- ❑ Le pivot inversé consiste à s'éloigner de la bande et à contourner les joueurs tout en faisant face au jeu. Cette manœuvre donne aux officiels une excellente vue sur le jeu le long de la bande tout en leur permettant de ne pas être mêlés au jeu.

4.1 Mises au jeu

Mises au jeu au centre de la glace

- ❑ L'arbitre (A1) effectue la mise au jeu en faisant face au banc des punitions, tandis que l'autre arbitre (A2) sera du côté du banc des punitions et fait face aux bancs des joueurs.
- ❑ L'arbitre qui a signalé le but se positionne devant le banc des punitions, tandis que l'autre arbitre procède à la mise au jeu en faisant face aux bancs des joueurs.

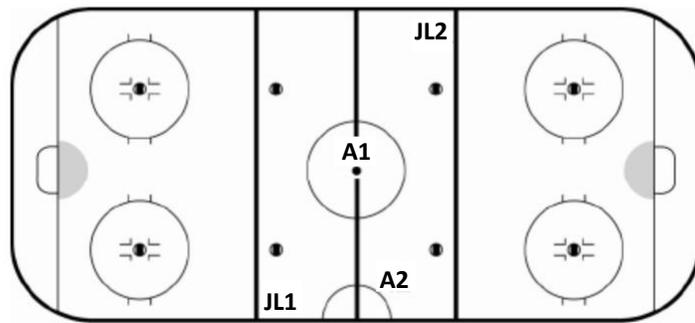
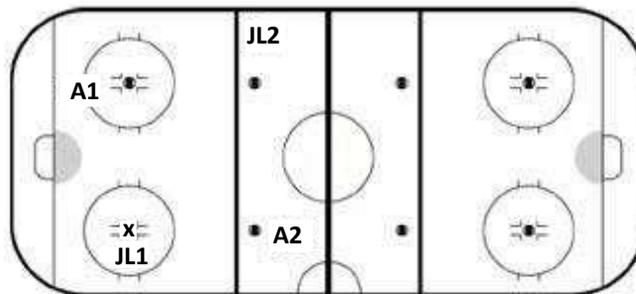


Image 5. Une mise au jeu au centre de la glace dans le système à quatre officiels.

Mises au jeu aux extrémités

- ❑ Les arbitres prennent position l'un en face de l'autre aux côtés opposés de la glace.
- ❑ A1 se positionne près de la ligne des buts, comme dans le système à trois officiels. A2 se positionne du côté opposé de la glace par rapport à A1, à mi-chemin entre la ligne rouge et la ligne bleue. A2 ne doit pas cacher la vue du juge de lignes qui surveille la ligne bleue à proximité.



X = rondelle

Image 6. Une mise au jeu à une extrémité dans le système à quatre officiels.

Mises au jeu en zone neutre

- ❑ Les arbitres prennent position l'un en face de l'autre aux côtés opposés de la glace pour les mises au jeu en zone neutre.
- ❑ A1 se positionne près du haut du cercle de mise au jeu de l'extrémité à l'opposé de l'emplacement de la mise au jeu, comme dans le système à trois officiels. A2 prend position du même côté de la glace que l'emplacement de la mise au jeu, près de la ligne bleue la plus éloignée, à un endroit peu susceptible d'être utilisé par les joueurs d'ici à ce qu'il se déplace à son extrémité désignée.

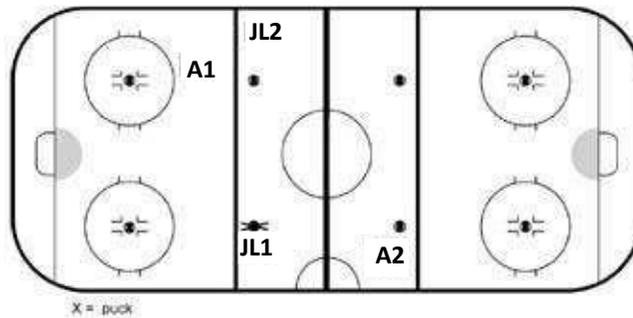


Image 7. Une mise au jeu en zone neutre dans un système à quatre officiels.

4.2 Positionnement

Suivi du jeu

- ❑ L'arbitre qui n'effectue pas la mise au jeu au centre de la glace doit suivre la rondelle et surveiller l'extrémité où le jeu se transporte. Il devient alors A1, tandis que l'arbitre qui a effectué la mise au jeu devient A2.
- ❑ Il est important que les officiels patinent avec vigueur lorsque le jeu se déplace en vue de conserver un écart adéquat (entre eux-mêmes et le jeu). Ils auront ainsi le meilleur point de vue possible en ce qui a trait à la rondelle et aux joueurs.

Positionnement aux extrémités

- ❑ Le positionnement de A1 aux extrémités est le même que dans le système à trois officiels (zone du cône).
- ❑ Si A1 est obligé de traverser de l'autre côté de la glace derrière le filet, il est impératif que A2 en fasse autant de manière à ce que les deux arbitres demeurent à des côtés opposés de la patinoire. Cette pratique est encouragée uniquement lorsque nécessaire.
- ❑ A2 doit se positionner entre la ligne rouge et la ligne bleue et peut ajuster sa position en se déplaçant vers l'une ou l'autre des lignes et d'un côté à l'autre de la glace de manière à être à l'opposé de A1, en plus de toujours être prêt à changer de côté si A1 en fait autant derrière le filet. Il ne doit jamais être stationnaire, et sa plus grande priorité est de surveiller les joueurs qui sont loin du porteur de la rondelle.
- ❑ A2 est celui qui doit adapter sa position en fonction de celle de A1.
- ❑ Le pivot inversé est une manœuvre adéquate qu'un officiel peut utiliser aux extrémités lorsqu'il le juge nécessaire pour voir un jeu clé se développer.

Transition du jeu

- ❑ Si l'un des joueurs à l'offensive demeure près du centre de la glace alors que le jeu se déroule toujours à une extrémité, A2 doit alors ajuster sa position de manière à devancer ce joueur si le jeu quitte l'extrémité donnée.

- ❑ Lorsque l'équipe en défensive prend possession de la rondelle, A2 est ainsi prêt à passer de sa position en zone neutre à celle à son extrémité en patinage arrière tout en avançant le jeu et en évitant de nuire au champ de vision du juge de lignes à la ligne bleue. Cet arbitre devient alors A1.
- ❑ L'arbitre qui était A1 devient quant à lui A2 en restant derrière le jeu pour suivre celui-ci tout en gardant le dernier attaquant en vue.
- ❑ En évitant de demeurer stationnaire, A2 se donne la possibilité de se rendre d'un côté ou de l'autre de la glace pour rester à l'écart du jeu et de la rondelle pendant la transition de A2 à A1.

Positionnement à la suite d'un dégagement refusé

- ❑ À la suite d'un arrêt de jeu en raison d'un dégagement refusé, A1, qui est à son extrémité (pourvu qu'il n'y ait pas d'altercations entre les joueurs), se rend rapidement à l'autre extrémité où la mise au jeu aura lieu.
- ❑ A2 (qui se trouve à l'extrémité à partir de laquelle la rondelle a été lancée) doit se rendre en zone neutre à la suite du dégagement refusé et appliquer la procédure de substitution de joueurs.

Positionnement à la suite d'un arrêt de jeu à une extrémité

- ❑ A2 doit se rendre à l'endroit entre le cercle de mise au jeu au centre et la ligne bleue ou s'avancer dans l'extrémité pour observer le jeu et, au besoin, participer à l'imposition de punitions.

Positionnement à la suite de l'imposition d'une punition

- ❑ Lorsque A2 (arbitre en zone neutre) impose une punition en zone neutre, il signale celle-ci, puis se positionne en tant que A1 à l'extrémité où la mise au jeu doit avoir lieu. L'arbitre qui était A1 se rend alors en zone neutre et applique la procédure de substitution de joueurs.
- ❑ Lorsque A1 impose une punition à une extrémité, il signale celle-ci et reprend position à son extrémité. A2 demeure en zone neutre et effectue la procédure de substitution de joueurs.

Procédure de substitution de joueurs

- ❑ Pour les mises au jeu aux extrémités, A2 effectue la procédure de substitution de joueurs.
- ❑ Pour les mises au jeu en zone neutre, A2 (l'arbitre positionné en zone neutre pour la mise au jeu) effectue la procédure de substitution de joueurs.
- ❑ Dans tous les cas, A2 (l'arbitre en zone neutre) est celui qui doit superviser la substitution de joueurs, peu importe la situation.
- ❑ Il doit s'éloigner de la bande et veiller à rester visible pour les entraîneurs, surtout s'il se trouve du même côté que les bancs des joueurs.

4.3 Punitions

- ❑ Les deux arbitres peuvent imposer une punition à TOUT moment et à TOUT endroit sur la glace, peu importe où se trouve leur partenaire. La décision appartient à l'arbitre qui est le mieux placé pour voir le jeu (meilleur point ou angle de vue).

- ❑ Si un arbitre voit une infraction et qu'il n'a aucun doute quant à celle-ci, il doit imposer une punition. S'il a le moindre doute quant à la présence d'une infraction ou non, ou qu'il sait que son partenaire a été en mesure de voir et d'évaluer le jeu, il ne doit rien signaler. Il faut préconiser le travail d'équipe dans l'application de ce système.
- ❑ À l'occasion, la portée du jugement de chacun des arbitres sera conflictuelle (p. ex. si A1 juge qu'il y a matière à punition, mais non A2). Le jugement d'un arbitre et les écarts possibles à ce chapitre entre deux arbitres ne doivent pas être remis en question sur la glace. Les deux arbitres sont autorisés à arrêter le jeu et à imposer une punition au moment d'une infraction ou immédiatement après celle-ci.
 - Aucun officiel ne doit faire de commentaires négatifs ni adopter un langage corporel portant à croire qu'il est en désaccord avec une décision d'un collègue arbitre.
- ❑ Même s'il y a deux arbitres sur la glace, ils doivent demander l'avis des juges de lignes, au besoin, puisqu'ils auront peut-être mieux vu un incident donné.
- ❑ Pendant une altercation à une extrémité, A2 doit surveiller et contrôler les bancs des joueurs. Il doit éviter de s'avancer trop profondément en fond de zone. Il peut se positionner au haut des cercles, tout en veillant à ce que les défenseurs ne s'avancent pas au-delà de cet endroit, ce qui entraînerait une mise au jeu en zone neutre.
- ❑ Voici un bref résumé de la procédure à suivre en cas d'altercations :
 - A1 est l'arbitre responsable.
 - A2 supervise les joueurs non impliqués dans la bataille ou l'altercation.
 - Les deux arbitres doivent se consulter à la suite d'une altercation pour s'assurer que tous deux savent quelles punitions seront imposées.
 - A1 communique et impose les punitions.
 - A1 informe les deux capitaines des punitions imposées.
 - A2 supervise les bancs et les autres joueurs sur la glace pendant que les punitions sont communiquées.

Imposition des punitions

- ❑ Les deux arbitres peuvent avoir le bras levé en vue d'imposer la même punition ou des punitions différentes, au même joueur ou à des joueurs différents.
Remarque : Le fait que les deux arbitres aient un bras levé ne pose aucun problème. Le cas échéant, les arbitres n'ont qu'à s'informer des infractions que chacun signale et des joueurs visés. Si tous deux signalent la même infraction, A1 effectue la procédure. S'il y a deux infractions différentes, A1 signale et communique les deux punitions.
- ❑ Lorsqu'il y a un arrêt de jeu à une extrémité et que les deux arbitres signalent une punition, celui qui se trouve à l'extrémité (A1) impose la punition.
- ❑ Si plusieurs punitions doivent être signalées, les deux arbitres doivent se consulter pour veiller à ce que toutes les punitions soient imposées adéquatement.

Communication avec les bancs

- ❑ Lorsque les arbitres décident de se rendre aux bancs (entraîneurs), il est préférable que l'arbitre ayant pris la décision ou posé un jugement soit celui qui fournisse des explications.
- ❑ Si le contexte s'y prête, les deux arbitres peuvent se rendre au même banc ou aller chacun à un banc.
- ❑ Dans les cas où il y a plusieurs punitions et que chacun des arbitres se rend à un banc, il faut absolument que les deux connaissent et comprennent toutes les punitions imposées.

4.4 Autres procédures

- ❑ Il incombe aux deux arbitres de signaler des situations comme une passe avec la main, une rondelle touchée avec un bâton élevé, une rondelle qui quitte la surface de jeu, etc.

Remarque : Les juges de lignes peuvent aider à signaler de telles situations si les arbitres n'en ont pas été témoins.

- ❑ Selon la manière dont le jeu se déroule, il peut arriver que les deux arbitres soient du même côté de la glace. Ils doivent alors corriger leur position dès qu'ils en ont l'occasion.