

L'ARBITRE DE HOCKEY SUR GLACE

— MON PETIT GUIDE PRATIQUE —



FFHG
FÉDÉRATION FRANÇAISE
DE HOCKEY SUR GLACE

Édito

C'est avec beaucoup de plaisir que nous vous présentons
"Mon petit guide pratique de l'arbitre de hockey sur glace".

Parmi les nombreux acteurs du sport, les arbitres occupent une place prépondérante. Garants de l'application des lois du jeu, ils sont amenés à prendre des décisions qui permettent aux rencontres de se dérouler dans de bonnes conditions et favorisent l'expression du potentiel des joueurs.

La pratique de l'arbitrage nécessite de se former, de se préparer, de s'exercer de manière continue afin d'être en mesure de remplir pleinement son rôle lors des matches. C'est dans cet esprit qu'a été créé ce livret, avec pour principal objet de servir d'introduction à la pratique de l'arbitrage, notamment chez les plus jeunes. Sur un ton ludique et pédagogique, avec l'aide de nombreuses illustrations et conseils pratiques, vous y trouverez ainsi l'ensemble des caractéristiques et spécificités propres à l'arbitrage du hockey sur glace, de l'équipement à la surface de jeu, en passant par les principales règles et pénalités.

Nous espérons que ce petit guide pratique vous sera très utile et vous accompagnera dans votre apprentissage et votre progression.



Luc Tardif
Président de la FFHG

A handwritten signature in black ink that reads "Luc Tardif". The signature is stylized and cursive.

Sommaire

● LA SURFACE DE JEU

Les dimensions, les lignes
Les points d'engagement
Les autres marquages

● AUTOUR DE LA SURFACE DE JEU

Le banc d'équipe
Le banc des pénalités
La table de marque
Le tableau de marque

● LES JOUEURS

Les équipements
Les équipes

● L'ARBITRE

L'équipement
Avant le match
Pendant le match
Après le match

● LES RÈGLES DU HOCKEY

Principe de base
Arrêts de jeu et engagements
Changement de joueur et de gardien
Hors-jeu
Dégagement interdit
Buts

● LES PÉNALITÉS

Comment signaler une pénalité ?
Au cours d'une pénalité différée, pendant que j'ai le bras levé...
Quelle pénalité appeler ?
Quand dois-je accorder un tir de pénalité ?
En résumé
Tableau des pénalités

● LES GESTES DE L'ARBITRE

Quel geste pour quelle faute ?
Les gestes pour signaler...



La surface de jeu

Les dimensions

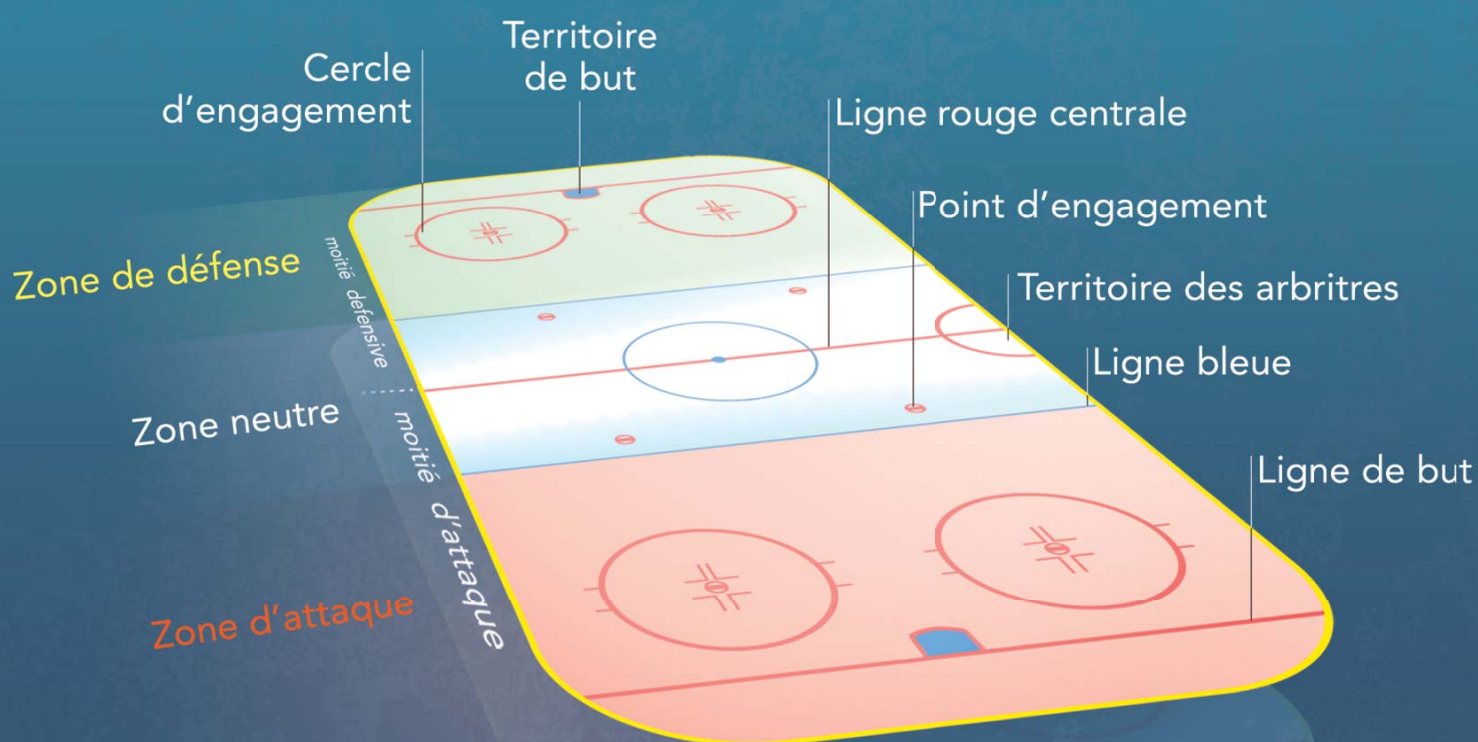
La surface de jeu représente un rectangle de 26 m de large par 56 m de long au minimum et 30 m de large par 60 m de long au maximum avec les coins arrondis.

Elle est entourée de la **bande** d'une hauteur 107 cm. Au-dessus de la bande, les protections en verre sont hautes de 180 cm sur la longueur de la patinoire et hautes de 240 cm derrière les buts.



ATTENTION !

Certaines patinoires ne possèdent pas de protection en verre, mais comportent des filets de protection qui doivent être tendus afin de maintenir le palet dans la surface de jeu.



Les lignes

La patinoire est divisée en 3 zones délimitées par 5 lignes. Ainsi, pour chaque équipe nous appellerons les zones ainsi :

La zone de défense :

comprise entre la bande derrière le but défendu par l'équipe et la première ligne bleue. La zone de défense comprend également une ligne rouge plus fine, appelée ligne de but, sur laquelle est positionné le but à défendre.

La zone neutre :

c'est la partie de la patinoire comprise entre les deux lignes bleues. Au milieu de la zone neutre, une ligne rouge aussi large que les deux lignes bleues, que l'on appelle la ligne rouge centrale.

La zone d'attaque :

qui va de la deuxième ligne bleue à la bande derrière le but défendu par l'équipe adverse. La zone d'attaque possède également une ligne rouge fine, appelée ligne de but sur laquelle se trouve le but adverse.



Lexique

Bande : C'est la balustrade qui entoure la surface de jeu.

Zone de défense : C'est la zone du but à défendre pour une équipe.

Zone d'attaque : C'est la zone où une équipe doit marquer des buts pour gagner.

Zone neutre : C'est la zone centrale qui n'appartient à aucune équipe délimitée par les deux lignes bleues.

À NOTER :

La ligne rouge centrale divise la patinoire en deux parties que l'on appelle également pour chaque équipe :
- La moitié défensive
- La moitié d'attaque

Les points d'engagement

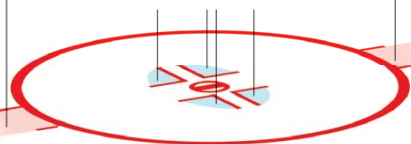
Un engagement doit être effectué à chaque début de **période** et après chaque arrêt de jeu.

Les engagements sont effectués exclusivement sur l'un des 9 points d'engagement de la surface de jeu.

Les 9 points d'engagement sont répartis comme ceci :

Zones où les ailiers ne doivent pas poser leurs patins.

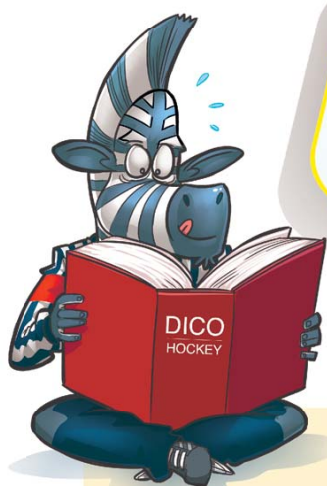
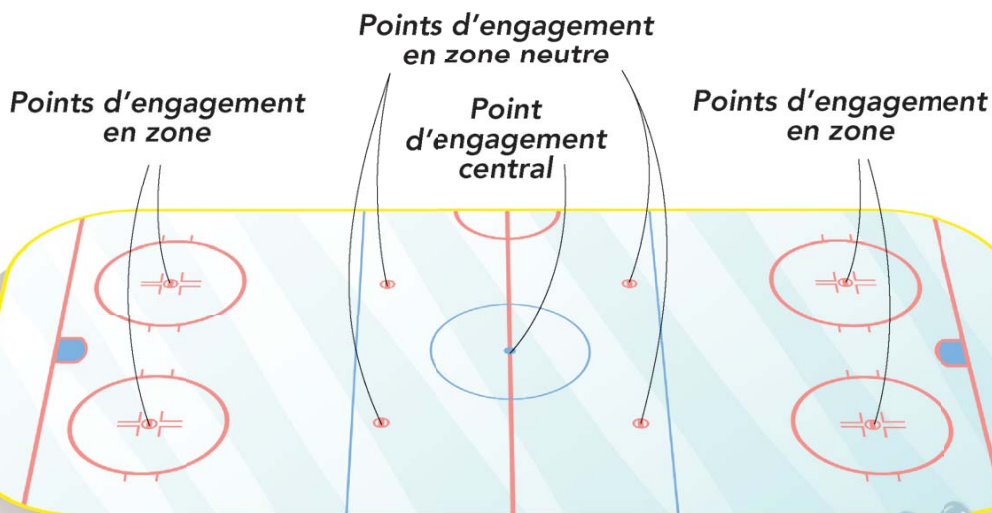
Zones où les centres doivent mettre leurs patins



Un au centre de la patinoire : entouré d'un cercle bleu.

Deux dans chaque zone de défense : Points d'engagement rouge entourés d'un cercle rouge et de divers marquages destinés au bon positionnement des joueurs.

Et enfin deux en zone neutre près de chaque ligne bleue.



Lexique

période : C'est le temps de jeu. On emploie également le terme «Tiers» ou «Tiers temps».

À NOTER :

Lors des engagements, le centre à la défense doit se placer en premier. Pour un engagement au centre, le centre de l'équipe visiteuse doit se placer en premier.

Les autres marquages

Les territoires de but :

Ils sont délimités par une zone bleue et sont positionnés devant chaque but.

Dans le territoire de but, les joueurs à la défense...	Dans le territoire de but, les joueurs à l'attaque...
<p>n'ont pas le droit de :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Couvrir volontairement le palet de la main ou avec leur corps. - Attraper le palet avec la main. 	<p>n'ont pas le droit de :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Y entrer alors que le palet n'y est pas. - Rester à l'intérieur pour attendre le palet ou pour gêner le gardien. - Bousculer le gardien.
<p>ont le droit de :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Taper le palet de la main pour le faire sortir du territoire de but. - Jouer le palet avec la crosse ou avec les patins. - Rester dans le territoire, même s'ils gênent leur gardien. 	<p>ont le droit de :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entrer pour jouer le palet qui s'y trouve et de marquer un but.

Le territoire des arbitres :

C'est le demi-cercle devant la table de marque. C'est le seul endroit où les joueurs n'ont pas le droit d'aller si je m'y trouve pour discuter avec mon collègue ou avec la table de marque lors d'un arrêt de jeu.

Sanction de méconduite !

Si un joueur entre dans le cercle des arbitres pour discuter avec moi alors que je discute avec mon collègue, je dois le pénaliser d'une pénalité de méconduite (10mn).



Autour de la surface de jeu

Le banc d'équipe

Les deux équipes doivent disposer chacune d'un banc d'égale longueur et capable de contenir 16 joueurs et leurs officiels d'équipe. Ils doivent être situés de part et d'autre de la ligne rouge, du même côté de la patinoire et à une distance de 4 m l'un de l'autre.

Chaque banc de joueurs doit avoir **au moins une porte d'accès à la glace située en zone neutre.**

Le banc des pénalités

Ils doivent être situés, idéalement, à l'opposé des bancs de joueurs et chaque équipe utilisera le banc des pénalités face à son banc de joueurs.

S'il est positionné du même côté que les bancs des joueurs, il doit être physiquement séparé, par une barrière afin de bien distinguer les joueurs pénalisés des joueurs au banc de joueurs. Ainsi, chaque équipe utilisera le banc des pénalités à proximité de son banc d'équipe.



Lexique

Officiels d'équipe : Ce sont les personnes licenciées qui ont le droit d'être sur le banc d'une équipe. Parmi eux le coach, le dirigeant... 1 officiel au minimum ou 8 au maximum.

Officiels de la table de marque : Ce sont les personnes licenciées qui s'occupent de la table de marque. Il peut y avoir de 2 à 6 personnes

À NOTER :

Si le banc des pénalités est du même côté que le banc des joueurs, alors le joueur qui finit sa pénalité doit prendre contact avec la glace pour se rendre au banc des joueurs pour être remplacé sur la glace par un coéquipier.

La table de marque

Elle est généralement positionnée entre les bancs d'équipe ou entre les bancs de pénalités.

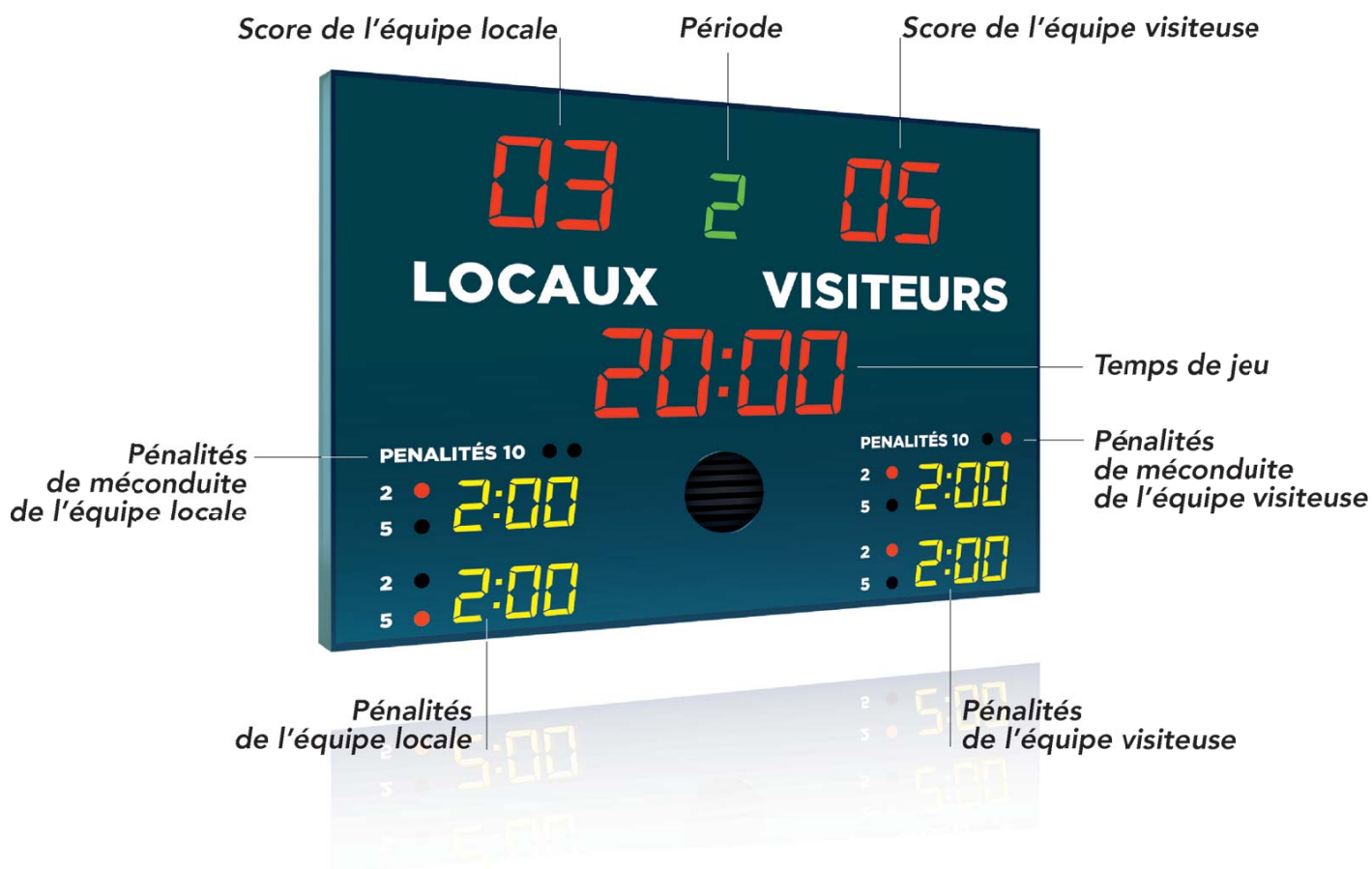
Les officiels de la table de marque sont considérés comme des officiels de jeu, c'est-à-dire qu'ils doivent être neutres. Si un joueur ou un officiel d'équipe s'en prend à la table de marque, c'est comme s'ils s'en prenaient à moi, qui suis arbitre.

La table de marque et moi travaillons ensemble, même si j'ai le dernier mot. Ils notent sur la feuille de match les buts et pénalités, s'occupent du temps et des annonces.

Ils doivent me fournir la feuille de match remplie et signée par les coaches avant le coup d'envoi dans un délai suffisant afin de me permettre de la vérifier avant le début du match.

Le tableau d'affichage

Il doit afficher correctement et de manière lisible les informations afin de tenir informé les arbitres, les joueurs, les coaches et les spectateurs sur la situation du match.





Les joueurs

Les équipements

Les joueurs doivent...

Porter correctement leur équipement, c'est-à-dire que toute pièce d'équipement doit être portée sous le maillot sauf les gants, le casque, les patins et les jambières pour les gardiens.

Les joueurs n'ont pas le droit...



d'avoir un piercing ou une boucle d'oreille non recouvert.

de jouer avec une visière trop courte ou une grille pouvant laisser passer le palet.

d'avoir les manches relevées sur leurs coudières

de jouer avec un collier ou une chaîne apparente.

de jouer avec un équipement mal entretenu.

de jouer avec une crosse abîmée.

d'utiliser du tape de couleur fluorescente.

de jouer avec une grille de gardien pouvant laisser passer le palet, et pour les catégories de 18 ans et plus jeune, la palette de la crosse.

Les équipes

Elles sont composées de **20 joueurs** maximum, **2 gardiens** et **8 officiels de bancs**.

Le minimum requis au début de la deuxième période est de 10 joueurs de champs un gardien et un officiel de banc.

Si au cours du jeu, suite aux pénalités ou aux joueurs blessés, une équipe ne peut aligner **le bon nombre de joueurs sur la glace, je dois arrêter le match et faire un rapport.**

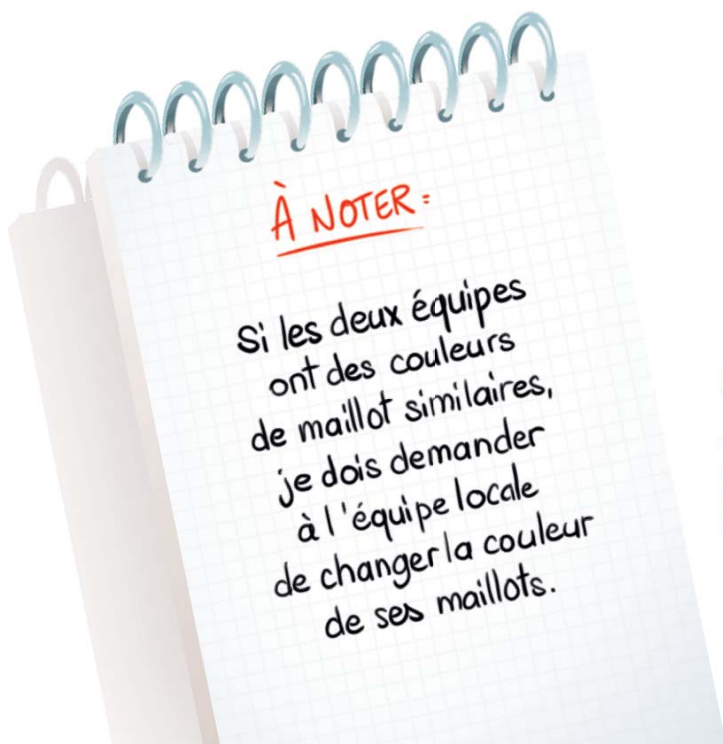
Chacune des équipes doit avoir un capitaine et au maximum deux assistants

Quels sont les droits et les obligations du capitaine, des assistants, des joueurs et des coaches ?



	Capitaine	Assistants	Joueurs	Coaches
Porter la lettre "C" ou la lettre "A".	OUI	OUI	NON	NON
Poser une question à l'arbitre à propos d'une interprétation des règles de jeu.	OUI	OUI*	NON	OUI
Le droit de quitter le banc des joueurs ou des pénalités pour venir parler à l'arbitre.	NON	NON	NON	NON
Faire une réclamation à propos d'une pénalité.	NON	NON	NON	NON

*à condition que le capitaine ne soit pas sur la glace



ATTENTION !

Je dois sanctionner tout joueur ou officiel d'équipe qui s'adresse à moi de manière irrespectueuse.

L'arbitre

L'équipement

- Un casque noir avec visière,
- Des coudières,
- Des jambières,
- Des patins noirs avec des lacets blancs,
- Un maillot officiel,
- Un pantalon noir,
- Un sac,
- Un sifflet métal avec bague,
- Un mètre ruban,
- Livre des règles de jeu IIHF,
- Un carnet de poche,
- Un stylo,
- Des feuilles de notification de rapport.



Avant le match

H - 60 minutes >>

J'arrive sur le lieu de la rencontre. Je me présente aux dirigeants du club et prends possession de mon vestiaire. **Mes fonctions commencent dès mon arrivée dans l'enceinte de la patinoire.**

H - 50 minutes >>

Je procède à la vérification de la feuille de match et des licences.

- **Je vérifie** la concordance (numéro de licence, catégorie et identité des joueurs et des officiels d'équipe) entre la liste des licences, la rédaction de la feuille de match et la composition d'équipe.
- **J'écris mon nom et mon numéro de licence.**
- Je m'assure que **les coaches ont bien signé la feuille de match**, l'inscription d'un marqueur, d'un chronométreur, la date, la catégorie, le lieu... et de la signature du médecin pour les catégories où le médecin est obligatoire.
- Je m'échauffe avec mon collègue (foot, course à moi de choisir) à l'extérieur de la patinoire.

L'arbitre

L'équipement

- Un casque noir avec visière,
- Des coudières,
- Des jambières,
- Des patins noirs avec des lacets blancs,
- Un maillot officiel,
- Un pantalon noir,
- Un sac,
- Un sifflet métal avec bague,
- Un mètre ruban,
- Livre des règles de jeu IIHF,
- Un carnet de poche,
- Un stylo,
- Des feuilles de notification de rapport.



Avant le match

H - 60 minutes >>

J'arrive sur le lieu de la rencontre. Je me présente aux dirigeants du club et prends possession de mon vestiaire. **Mes fonctions commencent dès mon arrivée dans l'enceinte de la patinoire.**

H - 50 minutes >>

Je procède à la vérification de la feuille de match et des licences.

- **Je vérifie** la concordance (numéro de licence, catégorie et identité des joueurs et des officiels d'équipe) entre la liste des licences, la rédaction de la feuille de match et la composition d'équipe.
- **J'écris mon nom et mon numéro de licence.**
- Je m'assure que **les coaches ont bien signé la feuille de match**, l'inscription d'un marqueur, d'un chronométreur, la date, la catégorie, le lieu... et de la signature du médecin pour les catégories où le médecin est obligatoire.
- Je m'échauffe avec mon collègue (foot, course à moi de choisir) à l'extérieur de la patinoire.

Retour au vestiaire, je finis ma préparation et règle les derniers détails administratifs (problème de qualification de joueur, note de frais...) **et me concentre avant le début du match.** << H - 20 minutes

Retour sur la glace, pour le début du match, les capitaines se serrent la main et viennent me serrer la main. Je vais au banc des joueurs pour saluer les coaches, je vérifie le positionnement correct des buts sur la glace. Je prends un palet et me positionne au centre de la glace. << H - 05 minutes

Je vérifie que la table de marque est prête, je fais de même avec mon collègue. Je vérifie que les joueurs sont correctement positionnés. << H

J'engage.

S'il n'y a pas réfection de glace entre l'échauffement et le début du match, j'adapte ma préparation !

Dès que je rentre dans la patinoire, je suis un arbitre et je représente l'ensemble des arbitres. Je fais attention à mon attitude et mon allure.



Pendant le match

Fair-play et respect

- **J'applique le règlement** et sanctionne toutes les fautes contraires à l'esprit du jeu.
- **Je laisse le jeu s'exprimer** tout en garantissant la sécurité des joueurs en sanctionnant les fautes dangereuses qui pourraient provoquer des blessures.
- **Je veille à ce que le jeu se déroule dans le respect de l'adversaire** et du corps arbitral. Je sanctionne tout écart de comportement ou de langage vis-à-vis des officiels de la table de marque, des arbitres ou de l'adversaire.

Positionnement sur glace

La bonne distance est :

- Je garde **la distance d'une zone avec mon collègue** en étant le plus proche de la ligne bleue si je suis en position de juger le hors jeu.
- J'adapte mon **positionnement près du but** selon le déroulement du jeu.
- Je **patine** afin d'atteindre la ligne bleue avant le palet lors des entrées de zone
- Je me positionne toujours pour avoir **un regard sur le palet, son porteur et ses environs immédiats**.
- Je n'hésite pas à **patiner en marche arrière** si l'occasion se présente.
- Je reste **mobile et toujours prêt à réagir** au mieux lors des actions chaudes à proximité du but, ou en toutes circonstances du jeu.
- J'**anticipe** les actions.

Je reste à bonne distance des joueurs, au plus près du déroulement de l'action, je ne dois pas gêner la circulation des joueurs et du palet.

Je garde suffisamment de recul pour voir l'ensemble du jeu.



Vision du jeu

- Je ne dois **jamais tourner le dos au jeu**.
- Je fais en sorte d'avoir constamment **le meilleur angle de vue sur le porteur du palet** et de ses adversaires immédiats.
- Je garde un **champ de vision le plus large possible** et ne focalise pas mon attention et mon regard uniquement sur le palet.
- Je garde un **contact visuel** constant avec mon ou mes collègues.
- Lors d'un arrêt de jeu je ne me précipite pas sur le palet, **je surveille d'abord le changement de joueurs** pour qu'il n'y ait pas de problème.

La communication

- Je veille à rester **poli, calme et respectueux** de tous les acteurs du match (joueurs, coach, table de marque...). Je garde mon calme en toutes circonstances.
- **J'indique clairement le joueur pénalisé** et lorsque je le pointe, je ne le fais pas d'une manière intimidante, rapide ou agressive.
- **Le coup de sifflet est important**, il doit être modulé en fonction de l'intensité de l'action.
- **Je communique verbalement** pendant le jeu afin de prévenir d'éventuelles pénalités.
- **Je fais attention à mon langage corporelle**. Si j'ai les mains dans les poches ou une attitude négligée, je ne serai pas pris au sérieux.

À NOTER :

Même arbitre, je reste un humain. Si une situation amusante arrive pendant le match je peux sourire. Mais je ne dois pas sourire quand je mets une pénalité ou après un but.

ATTENTION !

Mieux vaut siffler tard et juste que trop tôt et à tort.
Si je n'ai pas vu la faute, je ne siffle pas.



Après le match

- **Je vérifie la feuille de match** en contrôlant les totaux des pénalités et des buts par périodes.
- Je ferme la feuille de match si je n'ai pas d'autres pénalités à ajouter en faisant des barres en diagonale dans chacune des colonnes.
- **Je signe la feuille de match.**
- **S'il y a des rapports à établir, je remplis les notifications** et je demande à la table de marque de les faire signer par un responsable de l'équipe fautive, je récupère les 2 premières copies de feuille de match et les envoie avec la notification et le rapport à la ligue dont je dépends.
- S'il n'y a pas de rapport, **je récupère les 2 premières copies de la feuille de match** et les envoie à la ligue dont je dépends.

Les règles du Hockey

Principes de base

Le hockey sur glace se joue généralement en **3 périodes de 15 ou 20 minutes** selon les catégories avec une pause de 15 minutes entre chaque période. Les équipes changent de côté à chaque période. Les équipes jouent chacune avec **5 joueurs de champ et un gardien**.

L'équipe qui marque le plus de buts au cours du jeu est déclarée vainqueur. Certains matchs doivent être assortis d'une prolongation (il est important de se référer au règlement sportif selon les divisions ou les catégories) et d'une séance de tirs au but afin de déterminer un vainqueur.

Le hockey est un sport de contact cependant les contacts sont très réglementés et dans certaines catégories interdits (U13, U11 et U9).

Je dois suivre le jeu pour savoir où engager lorsque c'est nécessaire.



Arrêts de jeu et engagement

Quelle est la procédure lors d'un arrêt de jeu ?

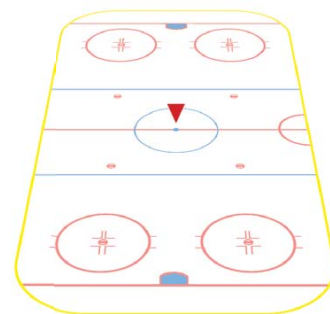
1. Le jeu s'arrête quand je siffle. Je me mets en position d'être vu des deux bancs.
2. L'équipe visiteuse dispose de 5 secondes pour envoyer ses joueurs si elle le souhaite.
3. **Au terme des 5 secondes, je lève le bras** pour indiquer que l'équipe locale dispose de **5 secondes supplémentaires** pour faire son changement de joueur et que l'équipe visiteuse n'a plus le droit de faire de changement.
4. Une fois les 5 secondes supplémentaires terminées, **je baisse le bras** et mon collègue peut engager.

À NOTER :

Après avoir sifflé pour arrêter le jeu, je ne me précipite pas pour prendre le palet. Je regarde les joueurs qui commencent leur changement, puis je vais chercher le palet ou je fais ma procédure.

Je fais un engagement au centre...

- À chaque **début de période**.
- Après un **but**.
- Suite à une **erreur de jugement** lors d'un dégagement interdit.



Je fais un engagement sur le point d'engagement le plus proche...

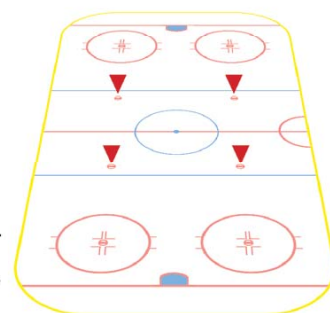
- Si un **arrêt de jeu est commis par les joueurs des 2 équipes** (ex. un joueur de chaque équipe bloquant en même temps le palet le long de la bande...)
- Lorsqu'un **joueur de chaque équipe est pénalisé simultanément**, à condition que les deux joueurs sanctionnés aient le même nombre de minutes de pénalité.
- Lorsque le jeu est **arrêté pour un joueur blessé**, excepté si ce joueur se trouvait en zone d'attaque. Auquel cas l'engagement s'effectue en zone neutre.

Je fais un engagement en zone de défense d'une équipe...

Quand celle-ci vient de prendre une pénalité.

On engage toujours dans la zone de défense de l'équipe pénalisée ou la plus pénalisée lorsque les deux équipes sont pénalisées. Il y a 2 exceptions à cette règle :

1. Quand une pénalité est infligée après un but, on engage au centre.
2. Quand une pénalité est infligée en fin de période. On engage au centre.

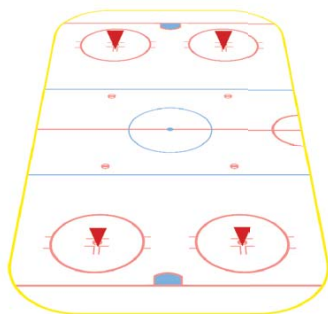


ATTENTION !

Si des joueurs des deux équipes sont pénalisés sur le mêmes arrêts de jeu, j'engage en zone de défense de l'équipe pénalisée en dernier.



Les règles du Hockey



Je fais un engagement en zone neutre quand...

- Un arrêt de jeu est causé par un joueur de l'équipe à l'attaque dans sa zone d'attaque.
- Un arrêt de jeu est causé par l'une ou l'autre équipe en zone neutre. Auquel cas on utilise le point d'engagement le plus proche ne donnant pas un avantage territorial.
- L'équipe à l'attaque commet un hors-jeu.
- J'arrête le jeu pour un joueur à l'attaque blessé en zone d'attaque.
- Quand l'équipe à la défense va être pénalisée et que des joueurs à l'attaque pénètrent dans la zone d'attaque au-delà de la première tangente des cercles d'engagement de fond de zone lors d'une confrontation entre joueurs.



Avant l'engagement, je dois m'assurer que...

- chaque équipe aligne bien le nombre correct de joueurs sur la glace.
- chaque joueur est correctement positionné et qu'ils ne sont pas en mouvement.
- seuls les centres de chaque équipe sont dans le cercle et qu'ils sont bien placés.

Changements de joueurs et de gardien

Au cours du jeu

Une équipe peut changer autant de fois qu'elle le veut de joueurs ou de gardien pendant le déroulement du jeu sous 3 conditions :

1. Les joueurs ou le gardien qui font ce changement sont dans une zone égale à la longueur du banc de joueur sur 1,50 m de large depuis la bande.

2. Les joueurs ou gardien effectuant le changement ne participent pas au jeu.
3. L'équipe qui fait un dégagement interdit n'est pas autorisée à faire un changement à partir de la catégorie U13 (benjamin).

Si au cours du changement celui qui entre sur la glace, ou celui qui sort, entre en contact avec le palet ou avec un adversaire de manière intentionnelle, je dois arrêter immédiatement le jeu et donner une pénalité pour surnombre à l'équipe fautive.

4. Si au cours d'un changement celui qui entre sur glace est touché involontairement par le palet, je n'arrête pas le jeu.

Lors d'un arrêt de jeu

Lorsque je siffle pour arrêter le jeu, l'équipe visiteuse doit effectuer son changement de joueurs le plus rapidement possible, suivi de l'équipe locale. Si une équipe tarde à faire son changement de joueur, ou fait son changement après le temps qui lui est alloué, je dois avertir l'équipe fautive que je donnerai 2 minutes de pénalité pour retard de jeu si cela se reproduit.

<i>Une équipe peut...</i>	<i>Mais ne peut pas...</i>
...Faire un changement de joueurs lors d'un arrêt de jeu	...Faire un changement de joueurs sur un dégagement interdit à partir de la catégorie U13 (benjamin).
...Faire un changement de joueurs si au cours de l'engagement l'une ou l'autre équipe est pénalisée.	...Faire un changement de joueurs suite au avertissement d'un centre lors d'un engagement.
...Remplacer un joueur blessé par un autre lors d'un dégagement interdit ou pour remettre le gardien qui avait été remplacé par un 6 ^e joueur de champ.	... Faire un changement par l'équipe qui vient de faire un dégagement interdit même après un temps mort.

Les règles du Hockey



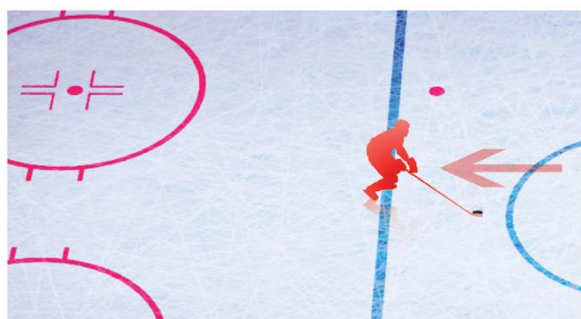
Hors-jeu

Principe de base

Un joueur n'a pas le droit de précéder le palet pour franchir la ligne bleue d'attaque. Il existe 3 facteurs déterminants :

1. La position des patins : Un joueur est considéré hors-jeu si ses deux patins ont entièrement franchi la ligne bleue d'attaque avant que le palet ne l'ai entièrement franchi.
2. La position du palet : Le palet doit avoir entièrement franchi la ligne bleue d'attaque.
3. La marche arrière avec contrôle du palet : Un joueur patinant en marche arrière tout en manipulant le palet au moment où il franchit la ligne bleue d'attaque n'est pas considéré hors-jeu.

Il n'y a pas de hors-jeu quand...



...Un joueur rentre en marche arrière en zone d'attaque en **contrôlant le palet**.



...Un joueur en zone d'attaque reçoit une passe de la zone neutre alors qu'il a un pied en **contact avec la ligne bleue**.



...Un joueur en zone neutre fait une passe volontaire dans sa zone de défense alors que des joueurs adverses sont encore dans la zone.



...Un joueur rattrape le palet sur la ligne bleue avant qu'il ne sorte de la zone d'attaque.

Il y a hors-jeu quand...



...Un joueur est déjà en zone d'attaque au moment où il reçoit une passe de la zone neutre.



Il y a hors-jeu différé quand...



...Un joueur de l'équipe à l'attaque remet le palet en zone d'attaque alors que ses coéquipiers y sont toujours.



...le palet qui sort de la zone me touche et qu'il retourne dans la zone alors que les joueurs à l'attaque s'y trouvent toujours.

À NOTER :

Lors d'un hors-jeu différé, je dois lever le bras et dire "hors-jeu" pour annoncer à l'équipe à l'attaque qu'elle doit reprendre contact avec la ligne bleue pour éviter le hors-jeu.



Lexique

Contrôler le palet :

C'est avoir le palet dans sa crosse et le manipuler.

Prendre contact avec la ligne bleue :

C'est revenir toucher la ligne bleue avec la lame ou la "chaussure" du patin. On emploie également l'expression libérer la zone sur un hors-jeu.

Les règles du Hockey

Il y a hors-jeu de passe quand...



...un joueur entre en zone d'attaque avant le palet au moment où il reçoit une passe.



Il y a hors-jeu intentionnel quand...

Un hors-jeu est jugé intentionnel lorsque l'équipe à l'attaque commet, pendant un hors-jeu différé, une action destinée à provoquer délibérément un arrêt de jeu.



...au cours d'un hors-jeu différé un joueur de l'équipe à l'attaque continue à faire le **pressing** ou tire en direction du but.

À NOTER :

Je siffle hors-jeu même si le palet a été dévié par un joueur à la défense alors que le joueur à l'attaque récupère le palet en hors-jeu. Dans ce cas je fais l'engagement au point le plus près du départ de la passe.



ATTENTION !

Si au cours d'un arrêt de jeu ou au cours d'un engagement je dois donner une pénalité à un joueur, l'engagement suivant devra se tenir dans la zone de l'équipe pénalisée.

Dégagement interdit

Principe de base

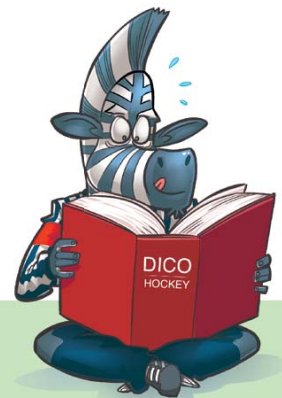
La règle du dégagement interdit implique que la patinoire soit divisée en deux zones délimitées par la ligne rouge centrale. On parle alors de moitié de patinoire pour chaque équipe.

J'appelle un dégagement interdit quand **le palet tiré depuis la demi-zone défensive franchit la ligne de but adverse** alors que les deux équipes sont à force égale ou que l'équipe qui fait cette action est en supériorité numérique.

Suite à un dégagement interdit, je dois faire **l'engagement dans la zone de défense de l'équipe fautive du côté où le palet a été tiré**. En cas de dégagement interdit, l'équipe fautive n'a pas le droit de faire un changement de joueurs (sauf en poussin U11).



le dégagement interdit se juge toujours à deux. Mon collègue en arrière du jeu lève le bras pour signaler le départ du dégagement interdit et moi je siffle quand le palet franchit la ligne de but.



Lexique

Pressing : C'est le fait que les joueurs à l'attaque forcent l'équipe à la défense à jouer le palet au fond de leur zone.

Force égale : C'est quand les deux équipes jouent avec le même nombre de joueurs sur la glace (5-5 ; 4-4 ou 3-3).

Supériorité numérique : C'est quand une équipe a plus de joueurs que l'équipe adverse sur la glace. L'équipe qui en a moins est considérée en **infériorité numérique**.

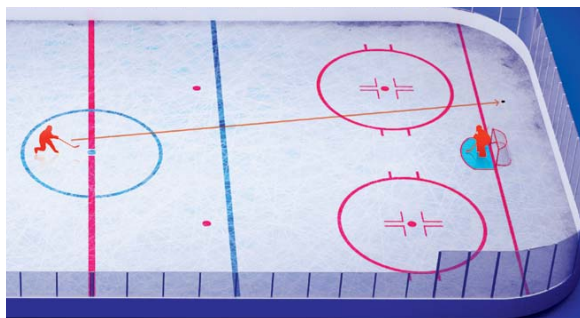
Pénalité différée : C'est le moment où j'ai le bras levé pour appeler une pénalité contre une équipe alors que l'équipe non fautive est en possession du palet. Je ne siffle que quand l'équipe fautive reprend possession du palet.

À NOTER :

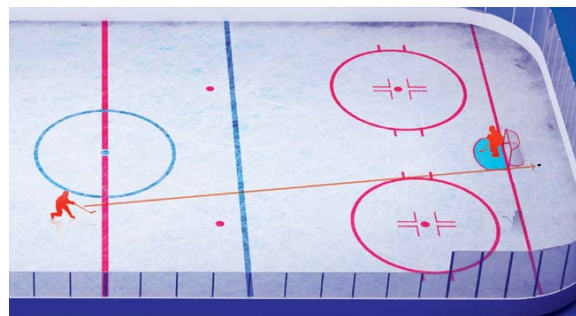
En fin de pénalité, le point important est de savoir si le palet a été tiré ou passé avant la fin de la pénalité. Si le palet franchit la ligne rouge après la fin de pénalité mais a été tiré avant, il n'y a pas dégagement interdit.

Les règles du Hockey

il y a dégagement interdit quand...

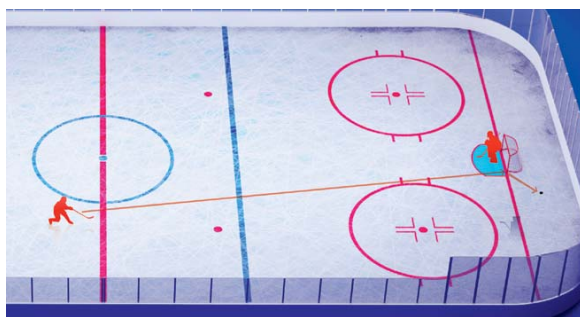


...À égalité numérique, une équipe lance le palet depuis sa demi-zone défensive directement au-delà de la ligne de but opposée.

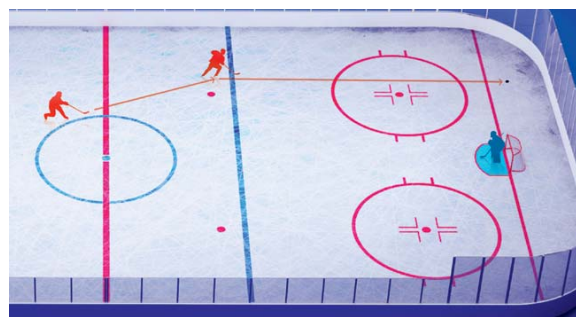


...À égalité numérique, une équipe lance le palet depuis sa demi-zone défensive directement au-delà de la ligne de but après avoir traversé le territoire de but.

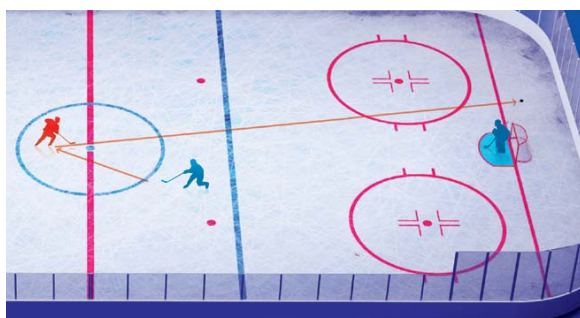
il n'y a pas dégagement interdit quand...



...À égalité numérique, une équipe lance le palet depuis sa demi-zone défensive. Le palet touche le but puis franchit la ligne de but.



...À égalité numérique, une équipe lance le palet depuis sa demi-zone défensive, celui-ci est dévié par les patins ou la crosse d'un coéquipier au-delà de la ligne rouge puis va franchir la ligne de but.



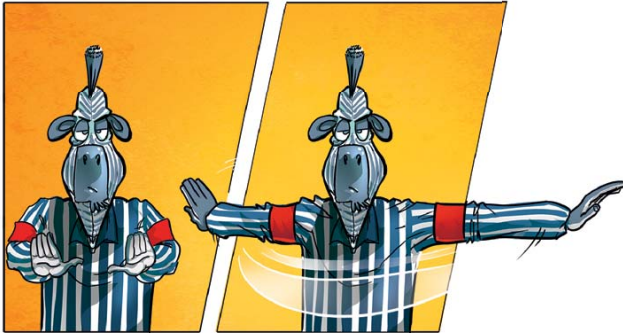
...A égalité numérique, un joueur de l'équipe A lance le palet en direction du but opposé, mais que celui-ci touche involontairement un joueur de B qui le dévie en direction du but de A.



...À égalité numérique, une équipe lance le palet depuis sa demi-zone défensive, celui-ci touche un adversaire avant la ligne rouge puis va franchir la ligne de but opposée.

Buts

Je refuse le but si...



- Si un joueur de champ à l'attaque dirige le palet dans le but avec son patin de n'importe quelle manière.
- Un joueur à l'attaque utilise volontairement **un autre moyen que sa crosse** pour marquer le but (patin, main, tête...).
- Un attaquant a touché le palet avec **la crosse au-dessus de la barre transversale**.
- **Moi, arbitre, je dévie directement le palet** dans le but.
- **Un attaquant dans le territoire de but gêne le gardien.**
- **Le but a été déplacé** de sa position normale sur la glace.
- **Un attaquant rentre en contact volontaire ou non avec le gardien** dans son territoire de but.
- **Le gardien est poussé dans le but avec le palet.**

J'accorde un but si...

Le joueur à l'attaque a marqué avec sa crosse et que **le palet a complètement franchi la ligne de but.**

Le palet est rentré dans le but **à cause d'un joueur à la défense** (sauf si le joueur ou gardien ne fait dévier le palet après un des cas d'annulation listés ci-dessus)

- Si **l'attaquant ne gênait pas le gardien de but** alors qu'il était dans le territoire de but avant le palet.
- Si **le palet touche accidentellement** n'importe quelle partie du corps d'un attaquant (y compris les patins).



À NOTER :

Je peux accorder un maximum de deux assistances à l'équipe qui marque.

Les pénalités

Comment signaler une pénalité ?

Quand une faute est commise, je dois...

1. Lever le bras en fermant le poing.
2. Siffler pour arrêter le jeu si l'équipe du joueur qui doit être sanctionné est en possession du palet.
3. Baisser le bras une fois le jeu arrêté et pointer le joueur qui doit être sanctionné.
4. Faire le geste de la faute commise.
5. Me diriger en marche arrière vers la table de marque
Me placer face à la table de marque sur la ligne rouge centrale, devant le cercle des arbitres.
6. Annoncer la pénalité en désignant de la main le côté de l'équipe pénalisée, en prononçant le numéro du joueur et la faute commise en faisant à nouveau le geste de la faute.
7. Aller me mettre en place pour la mise au jeu.



Toucher le palet ou le dévier ne veut pas dire être en possession du palet. Pour cela, il faut le contrôler avec la crosse ou le shooter.

ATTENTION !

Si au moment où je lève le bras pour signaler une faute, c'est l'équipe non fautive qui est en possession du palet, je garde le bras levé tant que le palet ne change pas de possession. C'est ce qu'on appelle une pénalité différée. Une fois que l'équipe fautive contrôle le palet, alors je peux siffler pour arrêter le jeu et donner la pénalité.



Au cours d'une pénalité différée, pendant que j'ai le bras levé...

- **Si un but est marqué par l'équipe non fautive pendant une pénalité différée**, le but est valable et la pénalité ne sera pas infligée (sauf si un joueur purgeait déjà une pénalité, dans ce cas le joueur sort du banc des prisons et est remplacé par son coéquipier nouvellement pénalisé).
- **Si un but est marqué contre l'équipe non fautive**
 - sans l'intervention de l'équipe fautive (passe en retrait qui rentre dans le but laissé vide par le gardien) le but sera valable et la pénalité sera infligée normalement,
 - avec l'intervention quelconque de l'équipe fautive (déviation, shoot, mise en échec...) je dois refuser le but et infliger la pénalité.
- **Si un 2e joueur de la même équipe doit être sanctionné** pour une autre faute, une fois le jeu arrêté, les deux pénalités doivent être appelées.
- **Un joueur de l'équipe non fautive doit être aussi sanctionné**, j'arrête immédiatement le jeu et appelle les deux pénalités.



*Il vaut mieux siffler juste
mais avec retard,
que siffler faux avec rapidité.*

ATTENTION !

Il ne faut jamais inventer
ou supposer une faute.
Si je n'ai pas vu la faute,
je ne siffle pas.



Quelle pénalité appeler ?

*Je mets 2' quand la faute est légère,
qu'elle n'est pas violente
et qu'il n'y a pas de blessure pour...*



- **Charge tardive** : si un joueur engage sa charge alors que le joueur **n'a plus** la possession du palet.
- **Une charge incorrecte** : C'est une charge faite avec une violence inutile ou si le joueur saute ou se précipite.
- **Coupage** : Si un joueur plonge ou se baisse pour charger ou éviter un adversaire en dessous du niveau des genoux.
- **Charge avec la crosse** : Si un joueur tient sa crosse à deux mains pour mettre en échec un adversaire alors que celle-ci ne touche pas la glace.
- **Coup de coude** : Si un joueur utilise son coude pour entrer en contact avec un adversaire.
- **Crosse haute** : Quand la crosse d'un joueur touche un adversaire alors qu'il tient sa crosse au-dessus du niveau des épaules.
- **Retenir** : Quand un joueur retient un adversaire avec sa main, sa crosse ou ses jambes.
- **Retenir la crosse** : Si un joueur retient la crosse d'un adversaire et l'empêche de l'utiliser.
- **Accrocher** : Quand un joueur empêche avec sa crosse un adversaire d'avancer.
- **Obstruction** : Quand un joueur empêche un adversaire de se déplacer alors qu'il n'est pas en possession du palet.
- **Coup de genou** : Quand un joueur utilise son genou pour charger un adversaire.
- **Cinglage** : Frapper un adversaire ou sa crosse (avec une violence inutile ou du haut vers le bas)



- **Faire trébucher** : Si un joueur utilise n'importe quelle partie de son corps ou sa crosse pour faire tomber un adversaire.
- **Retard de jeu** : Si un joueur ou un gardien, depuis sa zone de défense, fait sortir sur un tir ou une passe le palet par dessus le plexiglas sans déviation.
- **Équipement non conforme** : Si un joueur ou un gardien joue avec une crosse cassée ou qu'il continue à jouer alors qu'il a perdu son casque..
- **Jet de crosse ou d'objet** : Un joueur qui jette sa crosse ou un objet en direction du palet qui se trouve en zone neutre ou en zone d'attaque.



Je mets
2' + 10' pour...



- **Charge dans le dos** : Quand un joueur charge un adversaire par derrière alors que celui-ci n'est pas en mesure de se protéger parce qu'il n'a pas vu qu'il allait être mis en échec.
- **Charge contre la tête ou la nuque** : Quand un joueur utilise n'importe quelle partie de son corps ou de son équipement pour aller charger directement au niveau de la tête ou de la nuque un adversaire
- **Projection contre la bande** : C'est le fait de projeter violemment un adversaire contre la bande.



ATTENTION !

Arbitrer un match, c'est garantir la sécurité des joueurs en sanctionnant les mauvais gestes, les gestes d'anti-jeu ou les actions dangereuses, cela permet de laisser aux joueurs la possibilité de s'exprimer en sécurité.

Les pénalités majeures

Je mets 5 + méconduite pour le match ou une pénalité de match quand la faute est violente ou que le joueur semble blessé.

- Une projection contre la bande
- Une charge incorrecte
- Une charge dans le dos
- Un coupage
- Une charge avec la crosse
- Un coup de coude
- Une crosse haute
- Un coup de genou
- Un cinglage
- Une charge contre la tête
- Une obstruction
- Un faire trébucher
- Une bagarre
- Un piquage
- Un harponnage
- Un balayage



Mais je dois mettre une pénalité de match sans qu'il y ait de blessure si...

- Un joueur met un coup de pied à un adversaire.
- Un joueur met un coup de tête ou qu'il fait semblant.



À NOTER :

Chaque fois que je renvoie un joueur pour une pénalité majeure ou pour une pénalité de match, je dois faire un rapport et le transmettre à la ligue ou à la fédération selon le niveau du match.



ATTENTION !

Je mets pénalité de match si la blessure est volontaire ou si la faute est très violente.

Si j'ai un doute entre 5+ méconduite pour le match ou pénalité de match, je mets pénalité de match. La sanction donnée après le match n'est pas ma décision, je ne dois pas donner mon opinion.

Arbitrer c'est communiquer :

-pendant le jeu , en anticipant les situations ou en indiquant aux joueurs qu'on les surveillent

- pendant les arrêts de jeu, en étant calme , sûr de soi et en communiquant mes décisions.

Parfois les joueurs ou les coachs ne se comportent pas bien (*envers moi ou envers les autres joueurs*) et ainsi je dois les pénaliser.

Quelques exemples :

- **Je mets 2 mn** au joueur qui frappe la bande avec sa crosse ou qui utilise un langage grossier envers moi ou un joueur adverse. Je dois aussi mettre 2mn si un joueur freine et écla-bousse le gardien adverse avec de la glace.



- **Je mets 10 mn de méconduite** (ceci n'entraîne pas d'infériorité) au joueur qui conteste une de mes décisions ou qui ne va pas directement au banc des prisons.

- **Je dois aussi mettre 10 mn de méconduite** s'il persiste sur un attitude qui a déjà été sanctionné de 2 mn. la bande avec sa crosse ou qui utilise un langage grossier.

- **Je mets 20 mn** de méconduite (et le joueur est exclu du match) si le joueur persiste après une 10mn.

- **Je mets une pénalité de match** si le joueur menace, prononce des insultes raciales ou ethniques, prononce des remarques haineuses, discriminatoires ou sexuelles, crache ou projette du sang.

Quand dois-je accorder un tir de pénalité ?

Il est soumis à 5 conditions obligatoires pour être accordé :

1. Un joueur à l'attaque qui possède le palet sous contrôle ou qui se trouve dans une position évidente d'obtenir le contrôle d'un palet libre.
2. Le joueur patine seul face au gardien de but.
3. Le palet se trouve complètement au-delà de la ligne bleue de la zone de défense du joueur à l'attaque.
4. La faute doit être commise par derrière, par le gardien ou en cas de déplacement de cage sur une échappée.
5. Le joueur de champ à l'attaque possède une opportunité raisonnable de marquer.

Lors d'une situation d'échappée...

Je me place et me déplace toujours sur la glace de telle manière que je puisse voir parfaitement le porteur du palet et ses environs. Je reste vigilant au fait que le joueur en possession du palet n'est pas accroché, retenu, fait trébuché... par derrière par un adversaire, ou que le gardien ne fait pas une faute sur lui. **Si une faute est commise selon les 5 conditions, je siffle (si le palet a changé de possession suite à la faute) et j'accorde un tir de pénalité.**



Lexique

échappée : C'est lorsqu'un joueur part seul en échappée et que tous les autres sont derrière lui.

seul face au gardien : C'est ne plus avoir d'adversaire entre le porteur du palet et le gardien adverse.

À NOTER :

Lors d'un tir de pénalité, le tireur n'a pas le droit de prendre le palet sur un rebond du gardien. Dès que le gardien a touché le palet, le tir est terminé, sauf si le gardien touche le palet qui rentre dans le but. Dans ce cas, le but est valide.

Mais il existe des cas où un tir de pénalité doit être accordé à l'équipe qui subit la faute si...

Un joueur déplace son but volontairement afin d'arrêter le jeu dans les 2 dernières minutes du match ou lors de la prolongation.

Un joueur, autre que le gardien, à la défense ramasse ou couvre le palet de sa main alors que celui-ci est dans le territoire de but.

Un joueur ou le gardien de l'équipe à la défense fait un jet de crosse en zone de défense.



En résumé

En hockey sur glace, une pénalité a pour but de garantir au joueur de pouvoir évoluer dans un environnement sain ou chacun peut, en toute liberté, évoluer et laisser exprimer son jeu.

Une bonne pénalité est une pénalité qui respecte au moins l'un des critères **ABC** :

- **Avantage** : parce que celui qui fait la faute en tire un avantage pour lui ou pour son équipe.
- **Blessure** : parce que la faute commise a blessé ou aurait pu blesser un joueur.
- **Clair** : parce qu'il est clair qu'il y a une faute.

Les pénalités que j'appelle au cours d'un match me permettent de faire comprendre à l'ensemble des acteurs du match qu'elles sont les choses que je leur permets de faire et celles que je n'accepte pas, parce que c'est interdit par le règlement.



Tableau des pénalités

	Joueur		Gardien
	Joueur quitte le jeu	Pénalité purgée sur le banc des pénalités par	Le gardien quitte le jeu
Mineure	2'	le fautif	
Banc mineure	2'	le joueur sur la glace	Pas possible
Majeure	le reste du match	n'importe quel joueur sauf le fautif	Le reste du match
Méconduite	10'	le fautif	
Méconduite pour le match	le reste du match		le reste du match
Pénalité de match	le reste du match	un joueur	Le reste du match
Tir de pénalité			
But automatique			

de but	Remarques		
Pénalité purgée sur le banc des pénalités par	Inscriptions sur feuille de match	Indication	Pénalités coïncidentes
Joueur sur la glace	2 minutes	Peut-être terminée après un but	Possible
	2 minutes	Peut-être terminée après un but	Possible
Joueur sur la glace pour 5 minutes	5 minutes		Possible
Joueur sur la glace	10 minutes		
	20 minutes	Rapport	Possible
Joueur sur la glace pour 5 minutes	25 minutes	Rapport	Possible
	TP		
	BA		

Les gestes de l'arbitre

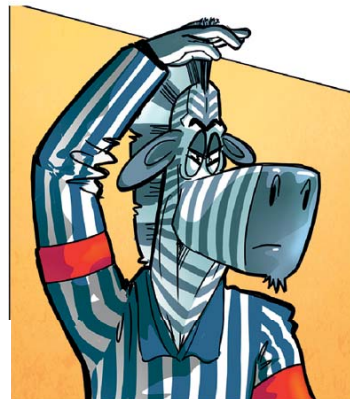
Quel geste pour quelle faute ?



► Passe à la main

Article 419

Avec la main ouverte bras tendu sur le côté, faire le geste de pousser vers l'avant.



▼ Pénalité de match

Article 110

Taper 1 fois le haut du casque avec la paume de la main.



▼ Retard de jeu

Article 135 et 217 JEU

Les deux mains à hauteur de poitrine, le bras se lève en un mouvement latéral. La main arrive à la hauteur de la tête.



▼ Signaler une pénalité

Le bras sans le sifflet est tendu au-dessus de la tête avec le poing fermé tourné vers l'intérieur quand il y a deux arbitres ou main ouverte paume tournée vers l'intérieur quand il y a 3 arbitres.



► Pénalité de méconduite et méconduite de match

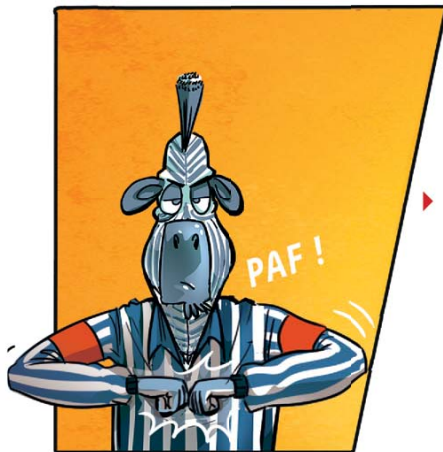
Article 107, 109 **ANT-RAI-MEC-MPM**

Les deux mains viennent se poser sur les hanches.

◀ Tir de pénalité

Article 170

Les bras sont croisés au-dessus de la tête avec les poings fermés.



► Charge tardive

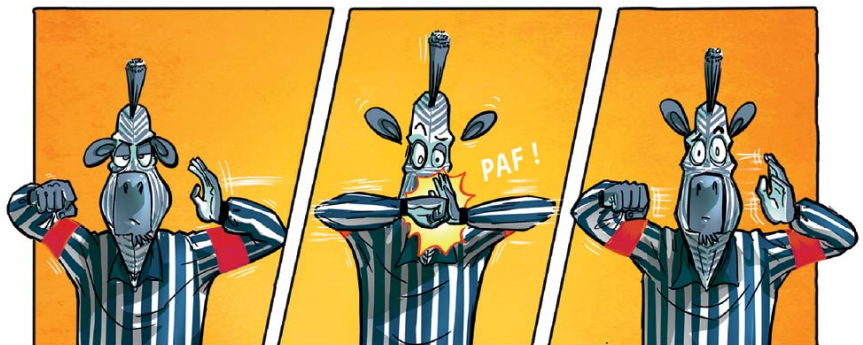
Article 153 **CH-T**

Les poings fermés se rejoignent à hauteur de poitrine.

Projection contre la bande

Article 119 **CBA**

Le point vient taper dans la main ouverte à hauteur de poitrine.



Les gestes de l'arbitre



► **Charge incorrecte**

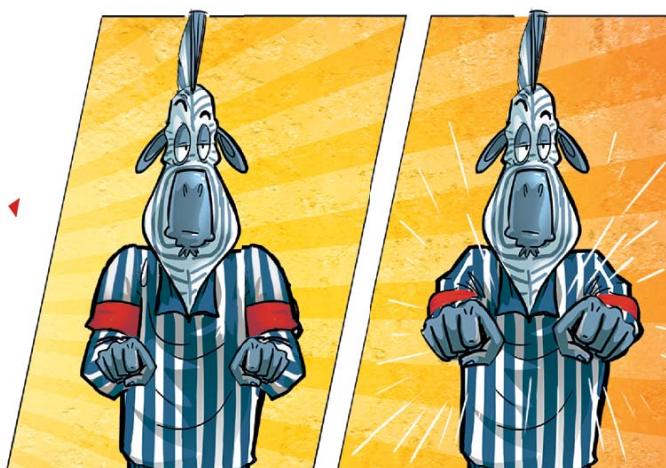
Article 122 **INC**

Mouvement rotatif des deux bras avec les poings fermés.

Charge avec la crosse

Article 127 **CRO**

Avec les poings fermés au niveau de la poitrine, faire le geste de pousser vers l'avant jusqu'à tendre les bras



► **Crosse haute**

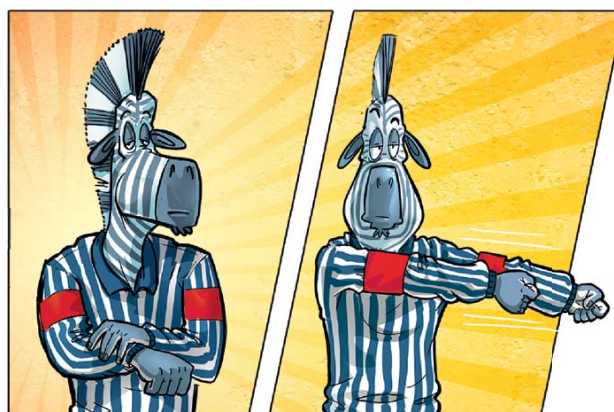
Article 143 **HAU**

Avec les deux mains fermées, faire comme si on tenait une crosse en l'air sur le côté de la tête.

Retenir la crosse

Article 145 **RE-C**

Faire deux gestes, celui du retenir, puis faire comme si on tenait une crosse posée sur la glace dans les mains avec les poings fermés

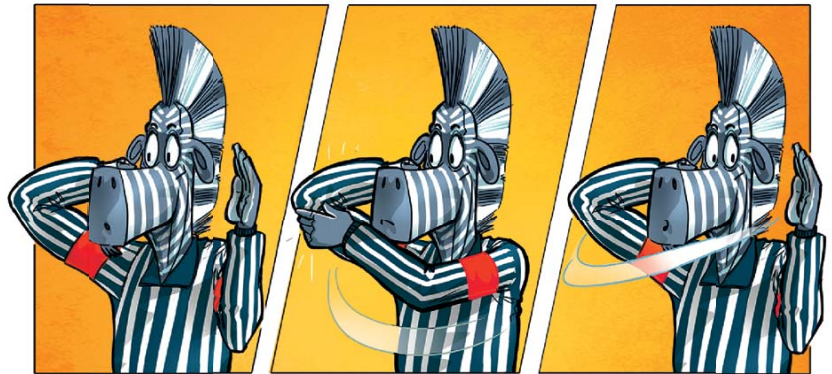




Charge dans le dos

Article 123 **DOS**

Avec les mains ouvertes au niveau de la poitrine faire le geste de pousser vers l'avant jusqu'à tendre les bras.



Coup de coude

Article 139 **COU**

La main vient taper le coude au niveau de la poitrine



Retenir

Article 144 **RET**

Saisir le poignet de la main du sifflet à hauteur de la poitrine.

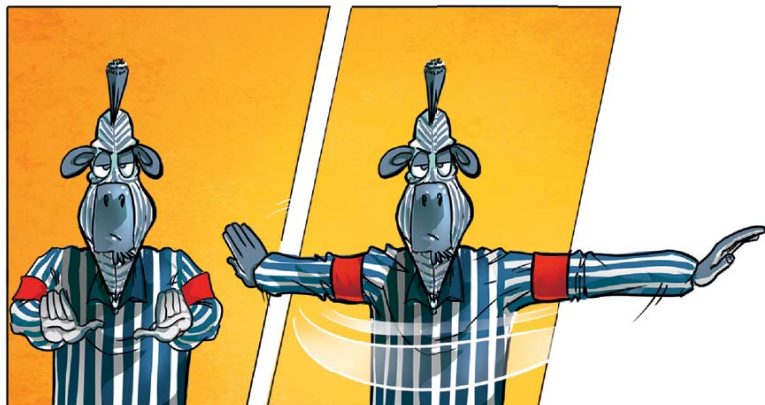


Charge illégale (hockey féminin)

Article 169 **CCO**

La paume de la main sans sifflet vient se positionner en travers du corps sur l'épaule opposée

Les gestes de l'arbitre



Annulation

Bras tendus sur les côtés, mains ouvertes paumes vers le bas. Geste pour indiquer : but non valide, pas de hors-jeu, pas de dégagement interdit.



Changement de joueur

Le bras sans le sifflet est levé légèrement tendu, avec la main ouverte et la paume vers l'avant.

Hors jeu

Au moment du coup de sifflet, tendre le bras droit devant soi main ouverte paume vers l'intérieur.



Palet dans le but

Bras tendu, main ouverte paume vers le bas. Indiquer le but dans lequel le palet est rentré.



Hors jeu différé

Bras tendu au-dessus de la tête avec la main ouverte paume tournée vers l'intérieur.



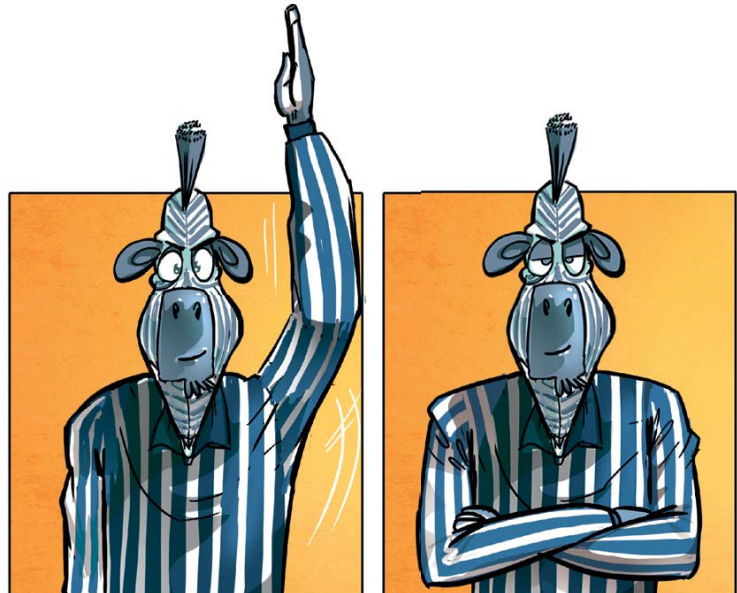
Temps mort

Mains ouvertes formant un "T".



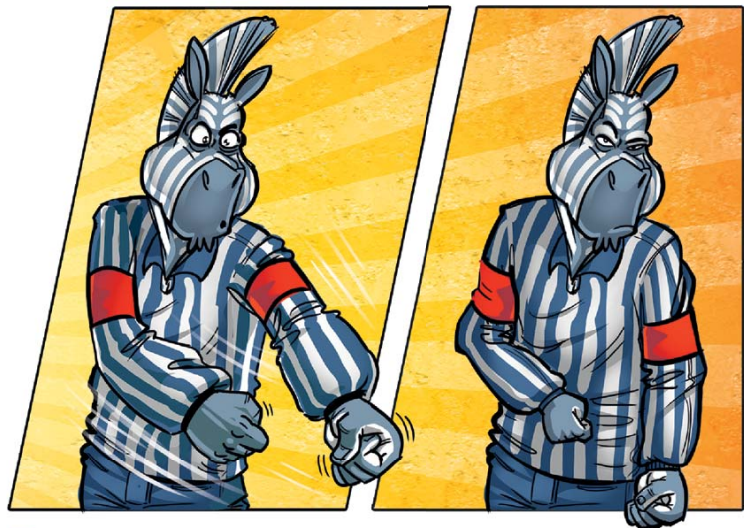
Attaquant dans le territoire de but

Bras tendu, main ouverte paume vers le bas. Faire un mouvement semi-circulaire devant soi.



Dégagement interdit

L'arbitre arrière tend le bras main ouverte paume vers l'intérieur et garde le bras levé jusqu'au coup de sifflet ou l'annulation. S'il y a dégagement interdit il croise les bras devant la poitrine puis indique le point d'engagement avant de s'y rendre.

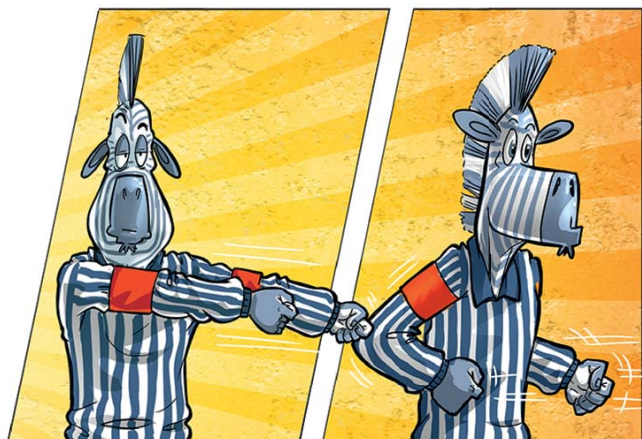


Piquage

Article 161 **PIQ**

Faire un mouvement de piquer avec les deux mains s'éloignant de l'avant du corps sur le côté vers le bas.

Les gestes de l'arbitre



▶ **Accrocher**

Article 146 **ACC**

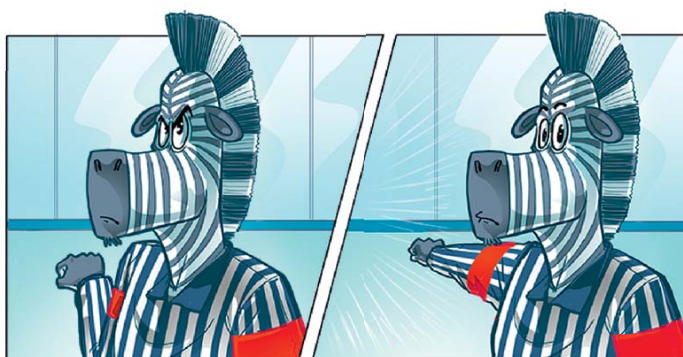
Avec les deux mains fermées, faire comme si on tirait quelque chose sur le côté.



▼ **Obstruction**

Article 149, 172 **OBS**

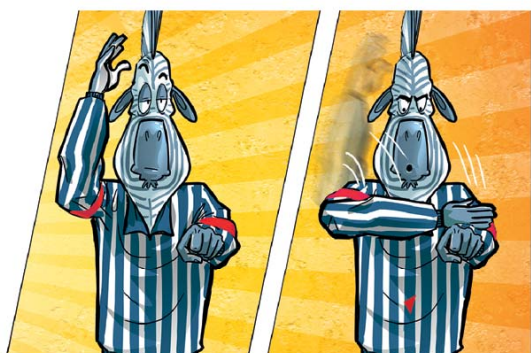
Croiser les bras avec les poings fermés tournés vers soi.



▼ **Dureté**

Article 158 **DUR**

Poing fermé en tendant le bras sur le côté.



▼ **Cinglage**

Article 159 **CIN**

À hauteur de la poitrine, la main sans le sifflet vient taper avec le tranchant l'avant-bras.

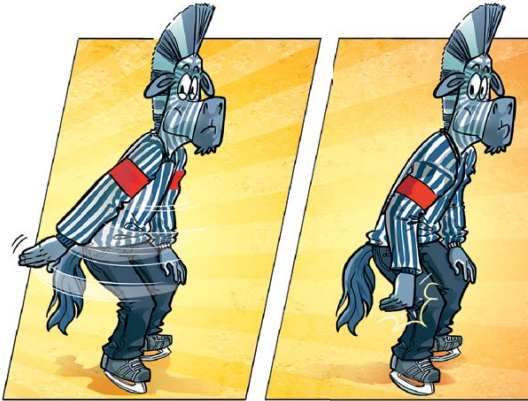


▼ **Charge à la tête**

Article 124 **CTN**

Avec la main sans le sifflet, faire un mouvement en direction de la tempe avec la paume de la main.

Les gestes de l'arbitre



► Coupage

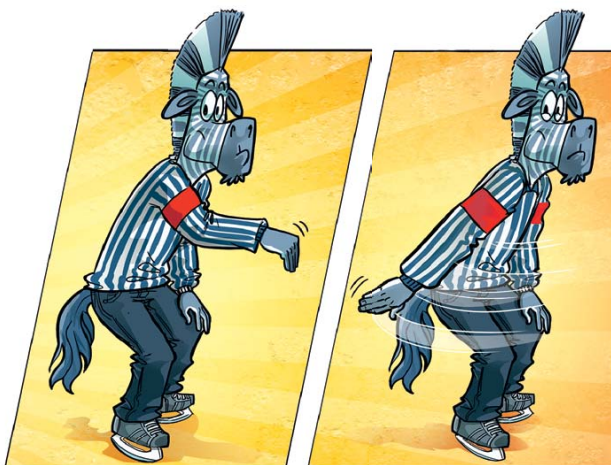
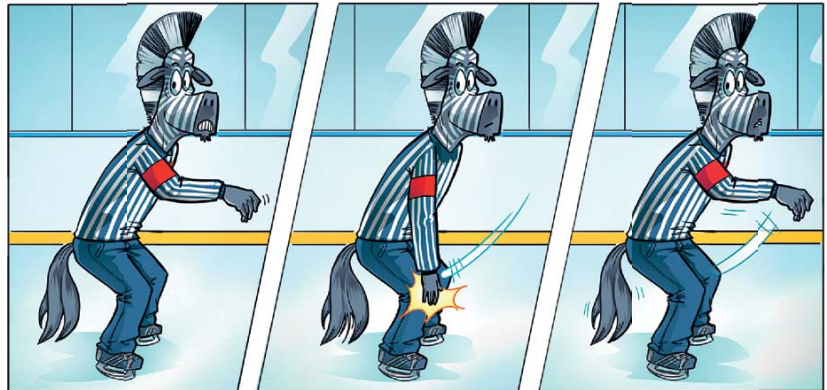
Article 125 CPA

Garder les patins sur la glace, venir frôler l'arrière de la jambe avec le tranchant d'une main en arrière du genou.

Coup de genou

Article 152 GEN

Venir taper le devant du genou avec la main.



► Faire trébucher

Article 167 TRE

Garder les patins sur la glace, venir frôler l'arrière de la jambe avec le tranchant d'une main en arrière du genou.

Surnombre

Article 166 SUR

Au niveau de la poitrine, avec les deux mains, indiquer le chiffre 6 avec une main ouverte et l'autre indiquant 1 avec le pouce.





FFHG

FÉDÉRATION FRANÇAISE
DE HOCKEY SUR GLACE

Pour toute information concernant l'arbitrage :

Fédération Française de Hockey sur Glace

Aren'ice, 33 avenue de la Plaine des Sports

95 800 Cergy

Tél. : 01 85 76 49 49 - Fax : 01 85 76 49 29

Contact : Maud Silliard - m.silliard@ffhg.eu

www.hockeyfrance.com

Retour au vestiaire, je finis ma préparation et règle les derniers détails administratifs (problème de qualification de joueur, note de frais...) **et me concentre avant le début du match.** << H - 20 minutes

Retour sur la glace, pour le début du match, les capitaines se serrent la main et viennent me serrer la main. Je vais au banc des joueurs pour saluer les coaches, je vérifie le positionnement correct des buts sur la glace. Je prends un palet et me positionne au centre de la glace. << H - 05 minutes

Je vérifie que la table de marque est prête, je fais de même avec mon collègue. Je vérifie que les joueurs sont correctement positionnés. << H

J'engage.

S'il n'y a pas réfection de glace entre l'échauffement et le début du match, j'adapte ma préparation !

Dès que je rentre dans la patinoire, je suis un arbitre et je représente l'ensemble des arbitres. Je fais attention à mon attitude et mon allure.



Pendant le match

Fair-play et respect

- **J'applique le règlement** et sanctionne toutes les fautes contraires à l'esprit du jeu.
- **Je laisse le jeu s'exprimer** tout en garantissant la sécurité des joueurs en sanctionnant les fautes dangereuses qui pourraient provoquer des blessures.
- **Je veille à ce que le jeu se déroule dans le respect de l'adversaire** et du corps arbitral. Je sanctionne tout écart de comportement ou de langage vis-à-vis des officiels de la table de marque, des arbitres ou de l'adversaire.

Positionnement sur glace

La bonne distance est :

- Je garde **la distance d'une zone avec mon collègue** en étant le plus proche de la ligne bleue si je suis en position de juger le hors jeu.
- J'adapte mon **positionnement près du but** selon le déroulement du jeu.
- Je **patine** afin d'atteindre la ligne bleue avant le palet lors des entrées de zone
- Je me positionne toujours pour avoir **un regard sur le palet, son porteur et ses environs immédiats**.
- Je n'hésite pas à **patiner en marche arrière** si l'occasion se présente.
- Je reste **mobile et toujours prêt à réagir** au mieux lors des actions chaudes à proximité du but, ou en toutes circonstances du jeu.
- J'**anticipe** les actions.

Je reste à bonne distance des joueurs, au plus près du déroulement de l'action, je ne dois pas gêner la circulation des joueurs et du palet.

Je garde suffisamment de recul pour voir l'ensemble du jeu.



Vision du jeu

- Je ne dois **jamais tourner le dos au jeu**.
- Je fais en sorte d'avoir constamment **le meilleur angle de vue sur le porteur du palet** et de ses adversaires immédiats.
- Je garde un **champ de vision le plus large possible** et ne focalise pas mon attention et mon regard uniquement sur le palet.
- Je garde un **contact visuel** constant avec mon ou mes collègues.
- Lors d'un arrêt de jeu je ne me précipite pas sur le palet, **je surveille d'abord le changement de joueurs** pour qu'il n'y ait pas de problème.

2. Les joueurs ou gardien effectuant le changement ne participent pas au jeu.
3. L'équipe qui fait un dégagement interdit n'est pas autorisée à faire un changement à partir de la catégorie U13 (benjamin).

Si au cours du changement celui qui entre sur la glace, ou celui qui sort, entre en contact avec le palet ou avec un adversaire de manière intentionnelle, je dois arrêter immédiatement le jeu et donner une pénalité pour surnombre à l'équipe fautive.

4. Si au cours d'un changement celui qui entre sur glace est touché involontairement par le palet, je n'arrête pas le jeu.

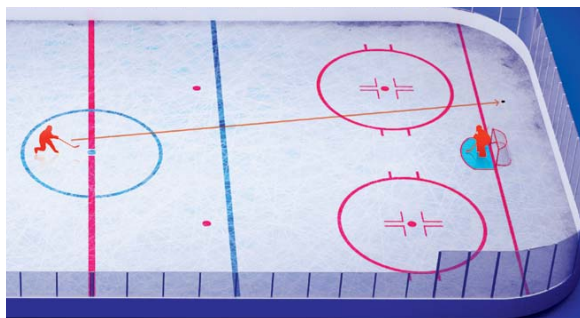
Lors d'un arrêt de jeu

Lorsque je siffle pour arrêter le jeu, l'équipe visiteuse doit effectuer son changement de joueurs le plus rapidement possible, suivi de l'équipe locale. Si une équipe tarde à faire son changement de joueur, ou fait son changement après le temps qui lui est alloué, je dois avertir l'équipe fautive que je donnerai 2 minutes de pénalité pour retard de jeu si cela se reproduit.

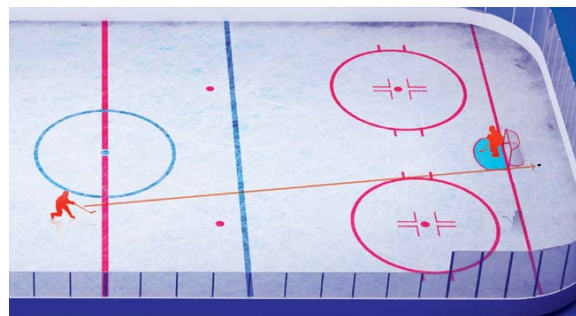
<i>Une équipe peut...</i>	<i>Mais ne peut pas...</i>
...Faire un changement de joueurs lors d'un arrêt de jeu	...Faire un changement de joueurs sur un dégagement interdit à partir de la catégorie U13 (benjamin).
...Faire un changement de joueurs si au cours de l'engagement l'une ou l'autre équipe est pénalisée.	...Faire un changement de joueurs suite au avertissement d'un centre lors d'un engagement.
...Remplacer un joueur blessé par un autre lors d'un dégagement interdit ou pour remettre le gardien qui avait été remplacé par un 6 ^e joueur de champ.	... Faire un changement par l'équipe qui vient de faire un dégagement interdit même après un temps mort.

Les règles du Hockey

il y a dégagement interdit quand...

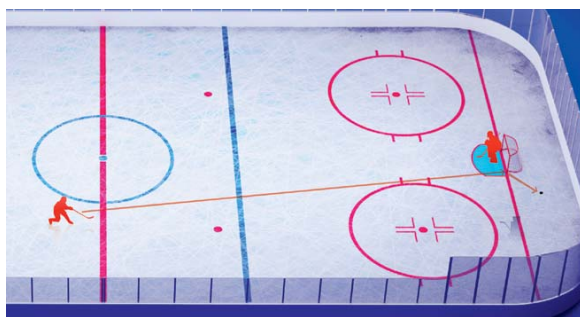


...À égalité numérique, une équipe lance le palet depuis sa demi-zone défensive directement au-delà de la ligne de but opposée.

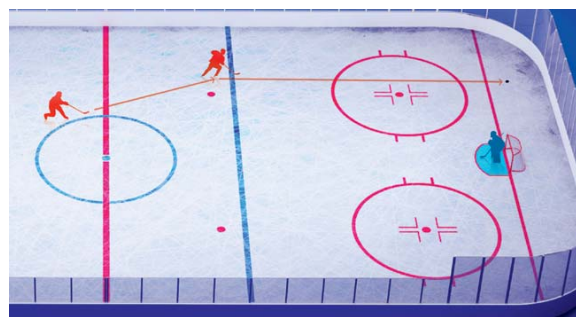


...À égalité numérique, une équipe lance le palet depuis sa demi-zone défensive directement au-delà de la ligne de but après avoir traversé le territoire de but.

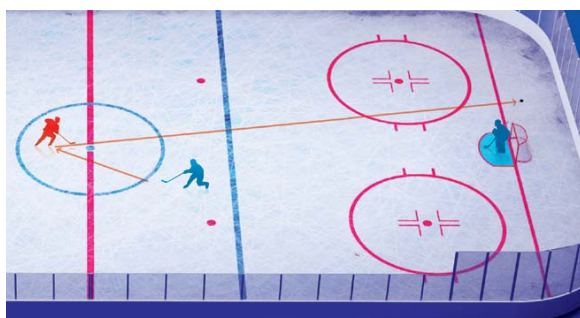
il n'y a pas dégagement interdit quand...



...À égalité numérique, une équipe lance le palet depuis sa demi-zone défensive. Le palet touche le but puis franchit la ligne de but.



...À égalité numérique, une équipe lance le palet depuis sa demi-zone défensive, celui-ci est dévié par les patins ou la crosse d'un coéquipier au-delà de la ligne rouge puis va franchir la ligne de but.



...A égalité numérique, un joueur de l'équipe A lance le palet en direction du but opposé, mais que celui-ci touche involontairement un joueur de B qui le dévie en direction du but de A.



...À égalité numérique, une équipe lance le palet depuis sa demi-zone défensive, celui-ci touche un adversaire avant la ligne rouge puis va franchir la ligne de but opposée.

de but	Remarques		
Pénalité purgée sur le banc des pénalités par	Inscriptions sur feuille de match	Indication	Pénalités coïncidentes
Joueur sur la glace	2 minutes	Peut-être terminée après un but	Possible
	2 minutes	Peut-être terminée après un but	Possible
Joueur sur la glace pour 5 minutes	5 minutes		Possible
Joueur sur la glace	10 minutes		
	20 minutes	Rapport	Possible
Joueur sur la glace pour 5 minutes	25 minutes	Rapport	Possible
	TP		
	BA		