



**FFHG**  
**ARBITRE**  
**NATIONAL**

## SAISON 2017-2018

---

### INSTRUCTIONS - PROCEDURES – DIRECTIVES -PRECISIONS

***PREAMBULE : Vous trouverez ci-dessous les directives pour la saison 2017-18.***

***Les unes sont des redites des saisons passées que nous vous demandons de poursuivre, certaines sont des adaptations évoquées lors du stage et d'autres des nouvelles pour coller à l'actualité.***

*Pour rappel, ces points doivent être appliqués dès le début de la saison et jusqu'à son terme, depuis l'entame du match jusqu'à la fin de celui-ci.*

***Ce document annule et remplace les précédentes directives.***

*Document supervisé par Gilles DURAND et Bruno COLLEONI*

## TABLE DES MATIERES

---

Nouveautés RAS 2017/2018	3
Directives sur le port des équipements de sécurité	3
<i>Article 5.4 du règlement des activités sportives - Equipement - Rôle des arbitres</i>	3
<i>Protection faciale – règle 31</i>	5
<i>Protection de la nuque et du coup – Règle 35</i>	5
Phases finales SAXOPRINT LIGUE MAGNUS – Prolongation Article 3.2 RAS	5
Directives réglementaires	6
Règle 116 - Incorrections envers les officiels / Règle 168 – Comportement antisportif	6
Bagarres et dureté - Règles 141 / 158	6
Faute de crosse (Accrocher / Trébucher / cinglage / Charge avec la crosse)	7
<i>accrocher</i>	7
<i>Faire Trebucher</i>	7
<i>Cinglage</i>	7
<i>Charge avec la crosse</i>	8
Changement de joueurs lors de dégagements interdits - Règle 93	8
Retour des ateliers Juges de ligne	8
Engagement	8
<i>Priorité à l'engagement</i>	8
<i>Communication renforcée</i>	9
<i>Lancer du palet</i>	9
<i>Responsabilité des arbitres – collaboration Head/JDL</i>	9
Hybrid Icing	10
<i>Eviter la double peine</i>	10
<i>Rappel sur l'hybrid Icing</i>	10
<i>Catégories de matchs applicables</i>	11
Accompagnement des joueurs / Communication	11
<i>En cas de pénalité</i>	11
<i>Sur arrêt de jeu</i>	11
Rappel des précédentes Directives	12
Terrain impraticable	12
Sortie des joueurs par une même porte	12
Communication avec les médias	13
Attribution des buts et Assistances	13
Tenue Hors Glace	13
Présence des arbitres sur la glace début de match / début de tiers	14
Protocole d'avant Match	14
Temps Mort - règle 61	14
Surnombre - Règle 166	14
Joueur blessé - Règle 85	15
Lutte contre les commotions	15
Crosse Haute – Règle 143	16
Communication avec les coachs	16
Communication entre arbitres	17
Validation d'un but - Règles 94 et 98	17
Protection du gardien de but - règle 183	17
Engagement en début de match	18
Désignation du point d'engagement (rappel directive N°2 saison 2010 / 2011)	18
LIENS IIHF	18

### Directives sur le port des équipements de sécurité

#### ARTICLE 5.4 DU REGLEMENT DES ACTIVITES SPORTIVES - EQUIPEMENT - ROLE DES ARBITRES

##### CASQUE – VISIERE – PROTEGE COU – PROTEGE DENTS et MAILLOT

**Les arbitres sont tenus de sanctionner toutes les infractions relatives au port de l'équipement conformément aux règles de jeu de l'IIHF.**

Dans tous les cas, **il appartient à chaque joueur de s'assurer que l'équipement qu'il utilise répond aux obligations relatives aux catégories d'âge, et est conforme aux règles de jeu IIHF en vigueur.**

En cas d'utilisation incorrecte des équipements de protection (*cf. notamment art. 29 / 34/40 livre des règles de jeu officielles IIHF 2014/2018 et 5.1 du règlement des activités sportives*), notamment le port du casque et les protections supplémentaires obligatoires selon les critères d'âge, ou en cas de violation des obligations relatives au port des maillots des joueurs,

**les sanctions suivantes sont prononcées par l'arbitre :**

- **Première violation : avertissement à l'encontre de l'équipe**
- **Pour toute nouvelle violation par un joueur d'une équipe déjà avertie sur le même fondement : pénalité mineure**

Suite à la modification ci-dessus du RAS pour la saison 2017-18, les infractions aux règles de jeux pour équipement non conforme seront sanctionnées de la manière suivante :

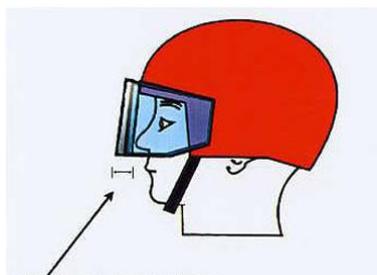
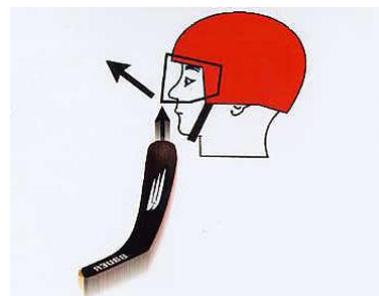
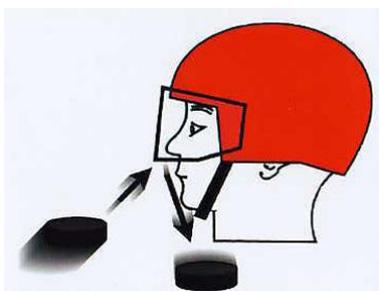
- **Un avertissement donné au coach de l'équipe fautive pour la 1<sup>ère</sup> infraction qui aura valeur pour toute l'équipe. Pour toute nouvelle infraction à cette règle, l'équipe sera pénalisée par une pénalité mineure pour équipement non conforme au joueur qui enfreint à nouveau la règle.**
- **La Fédération demande aux arbitres de faire appliquer cette règle strictement, et ceci dès le début des matchs amicaux de la saison 2017-18.**
- Les protèges cou et protèges dents devront être portés de façon réglementaire, et ceci pour toute la durée de l'échauffement comme du match.
- Les casques et visières devront être portés de façon réglementaire, et ceci pour toute la durée de l'échauffement comme du match.
- **Les joueurs devront dès leur entrée sur la glace, porter le casque avec la jugulaire attachée, ceci pour toute la durée de l'échauffement comme du match.**
- **Les maillots des joueurs devront à chaque engagement être portés par dessus la culotte, si le maillot, en cours de jeu, venait à rentrer dans la culotte du joueur, il sera de la responsabilité du joueur de le ressortir pour l'engagement suivant.**
- **Il est demandé aux entraîneurs et dirigeants de faire appliquer ces règles lors des entraînements.**

## Croquis du port du casque, de la visière et de la jugulaire :

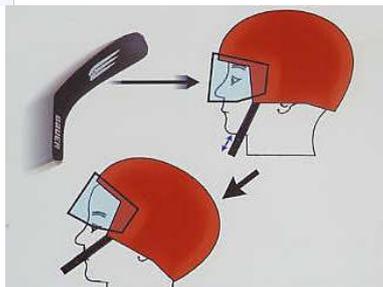
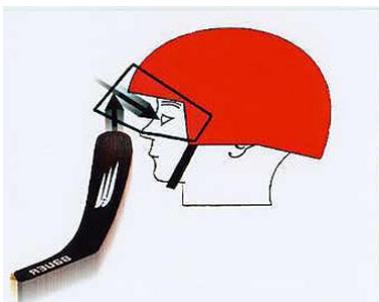
- Port du casque et de la visière correct :

- Pas plus de l'épaisseur d'un doigt entre la jugulaire et le dessous du cou
- Il doit y avoir au minimum 1,5 cm entre la pointe du nez et la visière
- Il ne doit pas y avoir plus d'un index entre les sourcils et le début du casque
- Le bas de la visière doit couvrir le bout du nez

### Port du casque, de la visière et de la jugulaire conforme



### Port du casque, de la visière et de la jugulaire non conforme



## PROTECTION FACIALE – REGLE 31

vi - Tous les joueurs de 18 ans ou plus jeune, peu importe l'événement ou le tournoi auquel ils participent, doivent porter une grille construite de telle sorte que ni la rondelle, ni la palette d'une crosse ne puissent y pénétrer.

**Précisions : Les joueurs nés en 2000 et après devront être porteur d'une grille de protection faciale pour toute la saison 2017/2018.**

## PROTECTION DE LA NUQUE ET DU COUP – REGLE 35

i - Tous les joueurs de 18 ans ou plus jeune, peu importe l'événement ou le tournoi auquel ils participent, doivent porter une protection de la nuque et du cou.

**Précisions : Les joueurs nés en 2000 et après devront être porteur d'une protection de la nuque et du cou pour toute la saison 2017/2018.**

## Phases finales SAXOPRINT LIGUE MAGNUS – Prolongation Article 3.2 RAS

Article 3.2 Organisation sportive du championnat de France SAXOPRINT LIGUE MAGNUS  
**PHASES FINALES (PLAY OFF) – SAXOPRINT LIGUE MAGNUS UNIQUEMENT**

**Toute rencontre de cette phase doit déterminer un vainqueur.**

**• Lors des matchs 1 à 6 :**

- En cas de match nul à l'issue du temps réglementaire, une prolongation en mort subite est instituée, dans le respect de l'Annexe AS 19 du règlement des activités sportives de la FFHG.
- Si aucun but n'est inscrit au cours de la prolongation, il sera procédé à une séance de tirs au but dans le respect du règlement IIHF (se reporter à l'Annexe AS 20 du règlement des activités sportives de la FFHG) afin de déterminer un vainqueur.

**• Lors du match 7 :**

- En cas de match nul à l'issue du temps réglementaire, une prolongation en mort subite est instituée, dans le respect de l'Annexe AS 19 du règlement des activités sportives de la FFHG à l'exception des dispositions de l'article 1 de cette annexe relative à la durée de la prolongation : la prolongation ne s'achève que lorsqu'un but est inscrit par l'une des deux équipes.

**Toutes les 20 minutes de temps de jeu, un repos de 15 minutes s'applique avec un surfaçage et un changement de côté.**

L'équipe ayant inscrit le but décisif est déclarée vainqueur de la rencontre.

### Règle 116 - Incorrections envers les officiels / Règle 168 – Comportement antisportif

Il est demandé à tous les arbitres d'appliquer strictement les règles 116 et 168 du livre des règles de jeu. Les officiels de jeu ne doivent jamais tolérer d'être critiqués ou agressés verbalement ou de manière gestuelle à quelque moment que ce soit (avant, pendant ou après le match)

Toute contestation visible envers un arbitre ou un juge de lignes (geste, posture, langage...) devra être sanctionnée. Toute insulte dirigée à votre rencontre sera sanctionnée sans hésitation.

#### Exemples (non exhaustif) :

- Agitation des bras de façon outrageuse, simulation d'aveugle, geste d'applaudissement avec les mains ou la crosse, gesticulation excessive...
- Langage obscène, offensant, injurieux, grossier ou arrogant envers un officiel sur la glace, de table de marque ou envers un adversaire...

**Les critiques d'un joueur envers lui-même ou un de ses coéquipiers ne devront pas être sanctionnées (F...k, P...n, M...e,..)**

### Bagarres et dureté - Règles 141 / 158

La CNA a décidé de vous donner de la souplesse dans l'application de ces règles afin que vos décisions soient en adéquation à chaque match arbitré.

Les directives ci-dessous sont à appliquer à la discrétion de l'arbitre en tenant compte du climat et de la physionomie du match.

- Chaque situation donnant lieu à l'échange de coups de poing devra engendrer des pénalités suivant les modalités de l'article 141 ou 158, suivant l'intensité de la bagarre ou de l'altercation.
- **Il ne faut pas confondre :**
  - une **altercation**, de faible durée ou d'intensité, que les joueurs arrêtent dès que les juges de ligne leur en donnent l'ordre et **qui sera sanctionnée suivant l'article 158.**
  - **et une bagarre**, avec plus de joueurs, de plus forte durée et/ou intensité, difficilement contrôlable et maîtrisable par les juges de ligne, qui sera sanctionnée par **l'article 141.**
- Les juges de ligne doivent agir au plus vite en tentant d'empêcher des altercations et surtout veiller à éviter que d'autres joueurs ne s'en mêlent.
- Il est important d'identifier l'instigateur d'une bagarre et de le sanctionner suivant l'article 141-1.
- Les arbitres doivent être vigilants sur le 3ème homme (et suivants) qui peut (peuvent) transformer une simple altercation en une bagarre difficilement contrôlable et maîtrisable.
- Un joueur refusant une altercation ne doit pas être sanctionné sur le principe de la réciprocité. Il importe de sanctionner le seul assaillant.
- **Le ou les joueurs se battant sans gant devra (devront) être sanctionné(s) au minimum d'une pénalité de méconduite additionnelle 141 iii (non applicable en cas de pénalité majeure).**
- **Si l'instigateur ou l'agresseur est identifié, une pénalité de 2' additionnelle est prononcée.**

- **Lors d'un coup de poing inattendu / coup dangereux / blessure évidente par coup de poing, une pénalité de 5' + MPM ou 25' PM match sera prononcée.**
- Les échauffourées sans coup réellement donnés ne doivent pas être pénalisées systématiquement. C'est à la discrétion de l'arbitre de choisir de pénaliser, et par quelle sanction, ou de ne pas sanctionner.

*L'objectif de ces règles est d'adapter la ou les pénalité(s) au match, mais la CNA et ses superviseurs veilleront à ce que les gestes ou les situations qui n'ont aucun lien avec la pratique du hockey sur glace soient sanctionnés durement par les arbitres.*

## Faute de crosse (Accrocher / Trébucher / cinglage / Charge avec la crosse)

Pour la saison 2017/2018, la CNA insiste sur le fait que les joueurs doivent être attentifs et responsabilisés au sujet de la façon dont ils utilisent leur crosse.

**La CNA vous demande de sortir du jeu les fautes de crosse suivantes :**

### ACCROCHER

Un joueur qui tire ou accroche avec sa crosse un adversaire ayant, ou non, le contrôle du palet de façon à entraver la progression de celui-ci devra être pénalisé.

Lorsque la crosse entre en contact avec une partie du corps de l'adversaire et que la crosse est parallèle à la surface de la glace ou que la crosse est placée entre les jambes d'un adversaire, ces situations sont considérées comme étant dans une zone dangereuse.

En conséquence il y a lieu d'appeler une pénalité si la faute est claire et qu'elle a pour effet :

- Une perte d'élan, de progression ou de vitesse de l'adversaire,
- De minimiser l'espace entre le joueur fautif et le porteur du palet,
- D'entraîner la perte d'équilibre de l'adversaire,
- De réduire le contrôle du palet de l'adversaire en l'empêchant de passer ou de tirer, ou de recevoir une passe.

### FAIRE TREBUCHER

Le hockey sur glace est un sport qui demande vitesse et équilibre,; un joueur ne peut donc en aucun cas utiliser sa crosse pour établir un contact avec les patins ou les jambes d'un adversaire de façon à causer une perte d'équilibre ou la chute de l'adversaire.

En conséquence, il y a lieu d'appeler une pénalité si la faute est claire et qu'elle a pour effet de donner un avantage à l'équipe fautive.

Dans le cas où un arbitre n'a pas vu l'infraction mais seulement le résultat de l'infraction, l'arbitre doit être conscient qu'une pénalité non vue ou manquée est justifiable, tandis qu'une pénalité devinée ou inventée n'est pas acceptable.

### CINGLAGE

Tout joueur qui utilise sa crosse, qu'elle soit tenue à une main ou deux mains, sur une quelconque partie du corps ou de l'équipement de l'adversaire, et particulièrement sur les parties vulnérables du corps, commet une action inacceptable devant être impérativement sanctionnée.

Le cinglage est un geste dangereux, en conséquence il y a lieu d'appeler une pénalité si la faute est claire ou qu'elle donne un avantage à l'équipe fautive ou qu'elle entraîne ou peut générer une blessure.

Nota : Taper sur la crosse du porteur du palet n'est pas considéré comme un cinglage si cette action a pour seul objectif de faire perdre la possession du palet à l'adversaire.

## CHARGE AVEC LA CROSSE

Tout joueur qui utilise sa crosse tenue à deux mains et qui effectue une charge contre le corps de l'adversaire commet une action inacceptable devant être impérativement sanctionnée.

La charge avec la crosse est un geste dangereux, en conséquence il y a lieu d'appeler une pénalité si la faute est claire ou qu'elle donne un avantage à l'équipe fautive ou qu'elle entraîne ou peut générer une blessure.

### RAPPEL :

**Les actions pénalisables doivent être dans le champ ABC (en anglais OBI (Obvious / Benefit/Injury) :**

- donnant un **Avantage** à l'équipe fautive,
- ou risquant de **Blesser** un adversaire
- ou si l'action est **Claire** (manifeste ou évidente)

Les actions ne réunissant pas au moins **un de ces 3 critères** peuvent être considérées comme marginales et ne sont pas pénalisables.

## Changement de joueurs lors de dégagements interdits - Règle 93

Arbitrage à 3 : Il est du devoir du juge de lignes ayant signalé le départ du Icing de contrôler le banc de l'équipe fautive.

Arbitrage à 4 : Il est du devoir du Head en position de R2 ainsi qu'au juge de lignes ayant signalé le départ du Icing de contrôler le banc de l'équipe fautive

## RETOUR DES ATELIERS JUGES DE LIGNE

## Engagement

### PRIORITE A L'ENGAGEMENT

#### **Double Priorité Article 58 vi – Case book 58 sit. 1**

- *Les joueurs **attaquants ne participant pas à l'engagement doivent se placer en premier.***
- *Le **centre attaquant** a la possibilité de se placer **après le centre à la défense.***

#### **Directive :**

- La **double priorité peut être difficile d'application**, ainsi il vous est demandé en cas de retard de la mise en place des attaquants ne participant pas à l'engagement, de ne renvoyer les centres attaquants **qu'en cas de retard important** ou de **retard manifestement volontaire**.
- Le retard des joueurs provenant du banc lors d'un changement avant l'engagement est un manquement à **la procédure des changements de joueurs**.  
Cette procédure est sous la responsabilité du Head et non des juges de lignes.  
**En cas de manquement à cette procédure**, il vous est demandé de ne pas renvoyer le centre de l'équipe fautive, et de laisser l'opportunité au Head de donner un avertissement à la procédure de changement à l'équipe fautive (cf infra responsabilité des arbitres).
- **Une fois que les joueurs de champ sont en position en tenant compte des ordres de priorité, ils ne peuvent plus changer de position** dès lors que le **coup de sifflet** a été donné. Aucun joueur ne doit être en mouvement au moment du lancer du palet.
- Il vous est aussi demandé **d'être strict sur la mise en position du centre attaquant**, dès lors que le centre défenseur est en position. Le centre doit **prendre sa position sans délai** (par ex. sans remettre ses coudières, reparler à ses co-équipiers...)

## Joueurs anticipant l'engagement

---

### **Directive :**

- Il vous est demandé, **sans délai accordé**, de changer les joueurs anticipant les engagements, qu'ils soient « ailiers à l'avant », centre ou « ailiers à l'arrière ».
- **Pour les « ailiers à l'avant », la priorité doit être donnée au juge de ligne réalisant l'engagement.** Le juge de ligne arrière devra juger de l'anticipation des « ailiers à l'arrière » dès lors qu'ils ne seront plus dans le champ de vision du juge de ligne au moment du lancer du palet (ou quand il se concentre sur les centres).
- S'il n'y a pas la possibilité de **déterminer quelle équipe a provoqué l'anticipation**, le Juge de Ligne à la bleue et/ou le R2 en 4MS **doit siffler et faire reculer les joueurs.**

## COMMUNICATION RENFORCEE

- Il est **impératif de communiquer** auprès des joueurs afin de rendre les engagements les plus **propres**, les plus **justes** et les plus **rapides** possibles.
- **Profiter de la procédure de changement** pour commencer à placer les joueurs par la voix ou des gestes sobres.
- Dans le cas d'un centre mal positionné sur les "doubles L", lui indiquer qu'il doit se **repositionner** sans délai.

## LANCER DU PALET

- La priorité du centre attaquant ne signifie pas qu'il détermine quand le palet doit être lancé.
- Les **centres doivent être arrêtés**, bien **positionnés**, leurs **crosses immobiles touchant la glace.**
- **Dès que les centres sont en position, le palet doit être lancé.**

## RESPONSABILITE DES ARBITRES – COLLABORATION HEAD/JDL

### **En cas de retard des joueurs suite à une procédure de changement**

---

- Si le(s) joueur(s) **n'est pas ou ne sont pas** dans leur « côté d'engagement », il est de la **responsabilité du Head** d'avertir l'équipe (ou de pénaliser) suivant la **procédure de changement.**
- Si le(s) joueur(s) **est ou sont** dans leur « côté d'engagement », il est de la **responsabilité du juge de ligne** de changer le centre de l'équipe fautive suivant la **procédure d'engagement.**

### **Les engagements : un travail à 3 (ou à 4)**

---

- Le **1<sup>er</sup> engagement du match est effectué par un Head**, donc il doit **donner le ton** et éviter les joueurs qui anticipent ou entrent dans le cercle.
- Les **R2 sont les mieux placés pour juger de la position des « Ailiers Arrière »**

### **Laisser du temps aux juges de ligne**

---

Nous vous recommandons d'échanger ENSEMBLE avant le match, afin d'anticiper les éventuels problèmes : Tempo de la procédure de changement

#### IIHF – OPM Section 11 – 2.4 : referee's positioning – icing the puck

- L'arbitre qui est en charge du contrôle de la procédure de changement de joueurs doit attendre que le juge de ligne détenteur du puck, traverse la ligne bleue la plus proche de l'engagement, à ce moment là seulement il doit commencer à décompter le temps pour l'équipe visiteuse.

- Dès que le Juge de ligne arrive au point d'engagement, l'arbitre en charge de la procédure de changement lui donnera 3 à 4 secondes pour contrôler les joueurs présents autour du cercle d'engagement, avant de baisser le bras pour l'équipe locale. Cela permettra au juge de ligne d'avoir 5 seconds pour effectuer un engagement de bonne qualité.

## Hybrid Icing

### EVITER LA DOUBLE PEINE

**En très peu de temps, vous devez juger un nombre important de paramètres :**

- Départ de l'icing avant ou après la ligne médiane
- Infériorité ou égalité numérique
- Possibilité pour un défenseur de jouer le palet
- Situation de Hors-jeu
- Attitude du gardien (jouant ou non le palet, restant dans sa zone...)
- Trajectoire du palet et des joueurs
- Course au palet déterminant quel joueur prendra possession du palet en premier
- ....

Ainsi des **fautes de jugement peuvent se produire**, et il ne faut pas les **confondre** avec les **erreurs évitables** comme les dégagements interdits sifflés à 4 contre 5.

Il vous est donc demandé en cas **d'Hybrid Icing sifflé de façon erronée, d'engager au centre** de la glace, et ce dès que l'erreur est détectée.

Dans tous les cas, une **reconnaissance rapide**, un **signe d'excuse au banc ou aux joueurs effectué par le juge de ligne** qui a pris la mauvaise décision est préférable.

Il vous est demandé de **communiquer de façon claire** aux joueurs ainsi qu'aux autres arbitres en pointant le rond central, afin d'indiquer que le prochain engagement aura lieu au centre de la glace.

Cette procédure doit être effectuée le plus rapidement possible ce qui limite les contestations.

Les autres arbitres peuvent agir uniquement que si **le JDL qui a pris la mauvaise décision ne s'est pas rendu compte de son erreur**.

Dans ce cas, une communication rapide entre les arbitres doit être effectuée afin de valider que le prochain engagement se fera au centre de la glace.

**Ces cas ne sont pas à confondre avec :**

- **Un défenseur est en position de jouer le palet en 1<sup>er</sup>**, vous lui indiquez qu'un Icing va être sifflé et il s'arrête de patiner.

Même si au moment du coup de sifflet, l'attaquant se trouve en meilleure position pour jouer le palet en premier, **l'Hybrid Icing a été correctement jugé** et on engage dans la zone de défense de l'équipe venant d'effectuer le dégagement interdit

### RAPPEL SUR L'HYBRID ICING

#### Objectif N°1 : Sécurité des joueurs

En cas d'égalité ou de doute sur le joueur qui est en meilleure position pour jouer le palet en 1<sup>er</sup>, le doute doit bénéficier à la défense et le dégagement interdit sera sifflé.

## Communication

---

Il vous est demandé de renforcer la communication verbale pendant ces situations , pour cela vous devez être au plus proches de l'action et COMMUNIQUER de façon nette et audible.

## Le moment de la prise de décision

---

Comme vu plus haut, les nombreuses décisions que vous avez à prendre en peu de temps, ne doivent pas vous conduire à " différer " votre décision. Celle ci doit être prise **AU PLUS TARD** lorsque le **joueur qui a le plus de chance de jouer le palet en 1<sup>er</sup> passe la ligne imaginaire des 2 points d'engagement.**

### **A NE PAS CONFONDRE :**

En cas de dégagement en « banane » ou de rebond sur les balustrades du fond, vous pouvez retarder la prise de décision **s'il n'y a pas de risque physique pour les joueurs ou de course au palet entre deux joueurs (possibilité d'attendre que le premier joueur touche le palet comme lors d'un « touch icing »).**

## CATEGORIES DE MATCHS APPLICABLES

**L'Hybrid Icing ne s'applique uniquement qu'aux rencontres arbitrées à 3 ou 4 arbitres.**

## Accompagnement des joueurs / Communication

### EN CAS DE PENALITE

Il faut conjuguer :

- **Anticipation**
- **Communication avec les joueurs, en restant calme et en ne rentrant pas dans des débats sur la pénalité**
- **Eviter des « sur-prisons »** (méconduite ou prisons avec d'autres joueurs...)
- **Il faut éviter** l'utilisation des doigts en agrippant le joueur, vous devez le guider vers la porte du banc des pénalités.

### SUR ARRET DE JEU

Il faut conjuguer :

- **Anticipation**
- **Communication**
- **Eviter d'avoir des joueurs dans son dos (notamment sur des virages brusques)**
- **Il faut être visible et maximiser votre champ de vision .**

## RAPPEL DES PRECEDENTES DIRECTIVES

### Terrain impraticable

En cas de conditions défavorables (brouillard sur la piste, mauvaise glace, problèmes d'éclairage, etc.), les arbitres décident, après un délai maximum de 30 minutes par rapport à l'heure du début officiel du match, si la rencontre peut être jouée ou si elle doit être reportée.

Ce délai de 30 minutes est également valable pour tout incident survenant pendant la partie.

Pour les compétitions nationales, passé le délai de 30 minutes, une procédure ad hoc est activée afin de déterminer :

- a) l'obtention d'un délai supplémentaire pour débiter ou poursuivre la partie;
- b) la faisabilité, le cas échéant, de rejouer la rencontre le lendemain.

**Dès qu'un problème est constaté dont la durée sera conséquente, les arbitres doivent prendre contact avec :**

**Eric ROPPERT (Directeur général de la Fédération) au 06 21 79 73 65**

**ou à défaut avec Fabrice HURTH (Président de la CARJ) au 06 07 90 70 00**

*Dans tous les cas, avec un délai supérieur ou inférieur à 30 mn, un rapport circonstancié doit être adressé par les arbitres à la FFHG (ou à la zone compétente) sous 48h.*

### Sortie des joueurs par une même porte

**IIHF Game Officials' Handbook - Officials Procedure manual (M.A.J. 21/09/2016)**

#### Annexe 3: TEAM ENTRY AND DEPARTURE FROM ICE SURFACE

Dans les patinoires où les équipes participantes entrent et sortent de la surface de la glace en utilisant la même porte commune, rejoignant leurs vestiaires par un même couloir, la procédure ci-après est **proposée afin de s'assurer que les équipes entrent et partent de la surface de la glace d'une façon ordonnée et sans incident.**

A l'issue de la première et de la deuxième période, après le signal sonore de fin de tiers temps, les équipes doivent suivre la procédure suivante afin de quitter la glace :

**Les joueurs de l'équipe visiteuse devront prendre place à proximité ou sur le banc d'équipe, et y rester jusqu'à ce que l'équipe locale entière ait quitté la glace.**

Une fois que le dernier joueur de l'équipe locale est dans le couloir commun des vestiaires, l'arbitre invitera l'équipe visiteuse à quitter la surface de la glace.

**À la fin du match, l'équipe perdante quittera la surface de glace en premier, l'équipe gagnante attendra sur la glace jusqu'à ce que l'équipe perdante ait quitté la glace.**

Une fois que le dernier joueur de l'équipe perdante est dans le couloir commun des vestiaires, l'arbitre invitera l'équipe gagnante à quitter la surface de la glace.

Les juges de ligne se trouveront à la porte de sortie commune. Le Head sera chargé de communiquer avec les équipes afin que la procédure ci-dessus soit respectée et rapide.

## Communication avec les médias

Toute demande d'interview (Presse, club de supporters...) devra être validée soit par B.COLLEONI soit par F.HURTH

**Aucun commentaire ne doit être fait au sujet d'un match sur lequel vous venez d'officier ou auquel vous venez d'assister en tant que spectateur, que ce soit avec la presse ou via les réseaux sociaux.**

## Attribution des buts et Assistanes

Il vous est demandé de ne pas accepter de qui que ce soit, au cours du match ou à la fin des tiers, toute modification concernant l'attribution d'un but ou d'une assistance à un joueur donné.

Les modifications ne seront acceptées uniquement que si elles émanent du capitaine ou du coach lors du serrage de mains à la fin du match. Le capitaine et le coach devront vous remettre **par écrit** les changements demandés.

Les arbitres devront transmettre de suite ces modifications à la table de marque avant la clôture de la feuille de match **Pointstreak**

**Les assistances modifiées ou ajoutées sont de la responsabilité unique du coach.**

## Tenue Hors Glace

**La tenue vestimentaire hors glace doit être à minima la suivante :**

- Veste ou blouson, chemise accompagnée éventuellement d'un pull.

Ces vêtements doivent être sobres.

En fonction de la saison :

- polo manches courtes ou chemisette (fin de l'été – matchs amicaux)
- Bonnet sobre (à l'extérieur de la patinoire l'hiver)

**A bannir :**

- Tout vêtement fantaisiste
- Casquette, chapeau, béret .....
- Jeans troués ou délavés,
- Short, bermuda, pantacourt,
- Survêtement
- Tee-shirt, sweat-shirt,
- Baskets, tongs, espadrilles.....
- Une pilosité (barbe) excessive et négligée.

**Conseils :**

Dans le cadre de votre sécurité, il vous est demandé d'enlever boucles d'oreilles et piercings. S'ils sont difficiles à enlever, l'arbitre devra les recouvrir d'un sparadrap.

## Présence des arbitres sur la glace début de match / début de tiers

Le retard des arbitres en début de match est un manque de respect pour le match. C'est pourquoi, il vous est demandé impérativement d'être sur la glace avant les 2 équipes soit 4 minutes avant le début du match et 2 minutes avant le début du tiers. Ceci vous permettra de contrôler l'aire de jeu, le positionnement des buts et la qualité des filets.

Si vous n'entendez pas la sonnerie depuis votre vestiaire, à vous de vous organiser. Entre les périodes, le chronomètre doit commencer à défiler à partir du moment où vous quittez la glace.

## Protocole d'avant Match

- Que ce soit en arbitrage à 2, 3 ou 4, l'ensemble des arbitres doit, après avoir salué les capitaines, aller saluer les coachs en commençant par l'équipe locale puis l'équipe visiteuse.

## Temps Mort - règle 61

- Un unique temps mort de 30 secondes est accordé à chaque équipe au cours du temps réglementaire et des prolongations.
- N'importe quel joueur désigné par le coach **ou le coach lui-même** peut demander un temps mort **(nouveau règle 61- 2014/2018)**
- Les équipes ont le droit de **prendre** leur temps mort sur le même arrêt de jeu. Dans ce cas, la seconde équipe à demander un temps mort doit en informer l'arbitre avant la fin du premier temps mort.

### Spécifications :

- Aucun temps mort ne peut être demandé par une équipe si la procédure d'engagement de changement de joueurs est terminée, c'est-à-dire, une fois le coup de sifflet donné par l'arbitre en charge de l'engagement.
- Aucun temps mort ne peut être demandé après qu'un joueur ait été renvoyé de l'engagement.
- Il est interdit à un gardien de but de s'échauffer durant un temps mort.

## Surnombre - Règle 166

Un surnombre est constaté alors que l'équipe non fautive est en possession du palet, en position d'échappée en dehors de sa zone de défense où en zone d'attaque avec une opportunité réelle de marquer :

- **Préconisation :**

**Ne pas arrêter le jeu pour surnombre.**

Il faut laisser finir l'action de jeu et à l'équipe non fautive la chance de marquer un but. Dès que cette situation de marquer un but n'existe plus, arrêter le jeu et infliger la pénalité pour surnombre.

**En arbitrage à 4, les juges de lignes conservent les mêmes devoirs concernant un surnombre qu'en arbitrage à 3.**

Attitude que doivent avoir les arbitres (Head ou juges de lignes) en cas de joueur blessé sur la glace :

➤ **Préconisation :**

- **Blessure manifestement grave :** Arrêt du jeu immédiat.
- **Autres blessures :** Lorsqu'un joueur est blessé et qu'il ne peut poursuivre le jeu ou se rendre à son banc, le jeu doit se poursuivre jusqu'à ce que son équipe prenne possession du palet (\*), à moins que celle-ci ne se trouve dans une position favorable d'opportunité de marquer un but.

(\* ) Un rebond du gardien ou une déviation d'un joueur ne sont pas considérés comme une reprise de la possession du palet.

## Lutte contre les commotions

Le hockey sur glace est un sport de plus en plus rapide et orienté vers une lutte pour le palet qui implique de nombreux contacts physiques. Ces chocs peuvent parfois entraîner une commotion cérébrale ou d'autres blessures graves.

Les arbitres, grâce à de bonnes décisions, peuvent participer à combattre ce fléau afin que les nombreux contacts physiques soient de plus en plus «sûrs».

L'arbitre ne doit donc pas avoir peur de sanctionner sévèrement les joueurs dangereux dont la notion de respect de l'adversaire est reléguée au second plan. Il faut que ceux-ci prennent conscience qu'ils doivent respecter l'intégrité physique de leur adversaire afin d'éviter blessures graves et commotions cérébrales.

L'arbitre doit être un maillon quant au développement du fair-play chez les joueurs.

C'est pourquoi nous vous rappelons la directive sur le jeu dangereux, avec le lien vidéo ci-dessous :

[http://www.dailymotion.com/video/x37fegc\\_cna-lutte-contre-les-commotions-2015-16\\_sport](http://www.dailymotion.com/video/x37fegc_cna-lutte-contre-les-commotions-2015-16_sport)

**IMPORTANT** : Une charge dont l'impact initial est situé dans la zone du corps, puis glisse ensuite jusqu'à la zone de la tête, doit être sévèrement sanctionné par l'arbitre.

### **RAPPEL directive n°2/2015-2016**

En cas de commotion cérébrale déclarée par le médecin responsable du match, le retour au jeu au cours de la même partie est strictement interdit.

Dans le cas où un coach passe outre à la décision du médecin du match, qui a interdit le retour au jeu à un joueur pour une commotion cérébrale, il y a lieu d'établir impérativement à l'issue du match, un rapport d'incident dont l'objet sera :

- Non respect de la procédure SCAT2 «Outil d'évaluation des commotions cérébrales dans le sport»

En plus des personnes déjà prévues pour l'envoi des rapports, il vous est demandé de les adresser aux deux adresses suivantes : j.leblond@ffhg.eu et j.brouart@ffhg.eu

\* Il n'y a lieu d'appliquer cette directive que pour les matchs pour lesquels la présence d'un médecin ou d'un service médical d'urgence est effective. Pour rappel, en Ligue Magnus, D1, D2, coupes et tournois de phase finale des autres championnats, la présence effective d'un médecin dans l'enceinte de la patinoire est impérative durant toute la durée de la rencontre, amicale ou compétition.

ii. Un joueur qui porte ou tient sa crosse au dessus de la hauteur de ses épaules et blesse un adversaire avec n'importe quelle partie se verra infliger une double pénalité mineure **si cela s'est produit par hasard, involontairement et non de manière insouciant(\*)**

iii. Un joueur qui blesse **de manière insouciant (\*), sans respect ou par négligence** un adversaire avec une crosse haute se verra infliger une pénalité majeure et une PMM.

Un joueur qui, selon l'opinion de l'arbitre, **blesse ou tente de blesser un adversaire intentionnellement avec une crosse haute**, se verra infliger une pénalité de match.

iv. Il devrait être prononcé une double pénalité mineure si un joueur, dans le but de tirer le palet arme son tir (backswing) ou suivant le tir, touche un adversaire au visage et le blesse. **Si cela se fait sans respect et de manière insouciant(\*)**, une pénalité majeure + PMM devrait être prononcée, et une pénalité de match si selon l'opinion de l'arbitre cela était **intentionnel**.

- Une crosse haute au visage donne toujours une pénalité.
- Lorsqu'un joueur perd l'équilibre il est responsable de sa crosse.
- Balancer sa crosse d'une main n'est pas une crosse haute mais un coup de crosse (cinglage) et doit être sanctionné avec une pénalité majeure + PMM ou avec une PM.

*(\*) Qui ne se soucie pas du danger ni des conséquences*

## Communication avec les coachs

Nous vous demandons de ne pas refuser d'office le dialogue avec les coachs et les joueurs.

Si un conflit n'est pas géré convenablement, il peut avoir des conséquences négatives sur la suite de votre match et même sur votre saison.

Tout d'abord, vous allez perdre confiance et être moins performant. De plus vous allez véhiculer une mauvaise image extérieure de vous-même.

Il est donc nécessaire de ne pas négliger la gestion de ces conflits et vous devez installer un climat propice à la communication avec les joueurs et coachs.

On peut également, même si c'est assez difficile, anticiper les conflits, mais ceci nécessite de l'expérience, une connaissance des acteurs comme des enjeux, et également de ne pas négliger éventuellement le passif que vous avez avec un club ou une personne.

Une bonne communication verbale permet d'émettre un message clair net et précis. Vous devez donc appliquer ce qui suit :

- Ne pas refuser le dialogue
- Avoir une expression claire et audible avec un ton approprié et un débit verbal juste
- Utiliser des phrases courtes et précises avec un vocabulaire approprié
- S'adresser fixement et directement aux personnes concernées
- Le Head doit si possible être accompagné d'un juge de ligne
- Les coachs sont priés de descendre au niveau de la glace
- Vous devez interrompre les échanges si la conversation devient incontrôlable
- N'oubliez pas d'informer le coach de l'autre équipe sur l'objet de votre communication
- Eviter de parler aux coachs ou aux joueurs A LA FIN des tiers-temps, invitez-les à vous parler au début du tiers-temps.

Votre discours a une importance capitale pour les joueurs et les coachs, vos propos vont expliquer l'application de la règle ou de l'action.

Quelle que soit la situation, vous devez toujours vous en tenir à la stricte application des règlements et à l'analyse des circonstances sans interprétation et sans ressenti.

## Communication entre arbitres

Lorsqu'un head pénalise un joueur sur la glace, il n'a pas besoin de venir solliciter l'avis du deuxième Head ou de ses JDL.

### Pourquoi ?

- La perception des coachs, joueurs et spectateurs est qu'ils vont en conclure que vous n'êtes pas sûr de la pénalité appelée.

En revanche, sur des cas de doute, sur des altercations, vous pouvez/devez vous concerter, mais cela doit rester rapide et concis.

### Match télévisé :

Les matchs doivent garder un rythme et ne pas être ralentis par les discussions arbitrales. Vous devez donc apprendre à être précis et concis dans votre communication (voir ci-dessus), car nous devons **respecter** le temps de diffusion et en même temps ne pas ralentir le **rythme** du match avec des discussions entre arbitres ou des palabres de la part des joueurs.

## Validation d'un but - Règles 94 et 98

Nous ne bénéficions pas encore de l'utilisation de la vidéo nous permettant d'examiner les situations de but "compliquées" au moyen de la vidéo Replay avant de prendre la décision définitive de la validation ou non d'un BUT.

En conséquence, si un BUT est marqué ou semble avoir été marqué, le corps arbitral devra après concertation éventuelle ne valider le BUT que si les arbitres sont sûrs à **100%** de la légitimité du BUT. S'il existe le moindre doute, les arbitres ne devront pas le valider.

## Protection du gardien de but - règle 183

La règle concernant la protection du gardien est couverte par la règle de jeu 183.

Au vu des supervisions et du visionnage de nombreux matchs, il apparaît que le corps arbitral français, dans sa grande majorité, n'est pas assez intransigeant quant à l'application de cette règle.

Il vous est donc demandé, de pénaliser strictement les actions suivantes :

- Cingler, piquer ou pousser la mitaine d'un gardien lorsqu'il a recouvert le palet sur la glace ou refermer son gant sur le palet dans les airs,
- Tout contact inutile, fortuit ou non, avec un gardien dans son territoire de but, hormis si le joueur à l'attaque est poussé ou bousculé par le joueur à la défense,
- Tout contact inutile avec un gardien en dehors de son territoire de but, hormis si le joueur à l'attaque fait tous les efforts pour minimiser un tel contact,
- Faire tomber la crosse du gardien de quelque manière que ce soit.

## Engagement en début de match

Comme il n'est pas prévu dans le règlement des activités sportives d'indiquer le "5 majeur" sur la composition d'équipe (bordereau type FFHG), les engagements au centre de la glace effectués par le Head au début du match, au début de chaque période et après un but doivent respecter la même procédure que n'importe quel autre engagement.

Le Head ne doit donc pas oublier de lever le bras face aux bancs des joueurs pour indiquer à l'équipe visiteuse qu'elle ne peut plus changer.

Les engagements au début du match et de chaque période doivent être effectués en étant positionné face à la table de marque.

**Nota :** Le coup de sifflet ne doit pas être donné au début du match, ni au début de chaque période, prolongation comprise.

## Désignation du point d'engagement (rappel directive N°2 saison 2010 / 2011)

- Sur arrêt de jeu en fond de zone, il est de la responsabilité du Head de déterminer si l'engagement aura lieu en zone de défense ou en zone neutre.

**En arbitrage à quatre, c'est de la responsabilité du R1.**

- Il est de la responsabilité des juges de ligne de déterminer de quel côté aura lieu l'engagement que ce soit en zone de défense ou en zone neutre.

- Lors d'une altercation, une échauffourée ou un rassemblement de joueurs en fond de zone, l'un ou les défenseur(s) jouant près de leur ligne bleue d'attaque pénètrent dans la zone d'attaque jusqu'au-delà de la première tangente des cercles d'engagements de fond de zone. Il est de la responsabilité du Head de contrôler cette situation afin de déterminer si l'engagement aura lieu en zone neutre.

**En arbitrage à quatre, c'est de la responsabilité du R2.**

- Arrêt du gardien
  - L'engagement a lieu du côté d'où est tiré le palet.
  - La seule exception étant lorsque le gardien effectue un arrêt en 2 temps, à ce moment là l'engagement a lieu du côté où le palet a été gelé.
  - A ne pas confondre avec le gardien qui bouge sa mitaine de l'autre côté de son but, auquel cas l'engagement se fait du côté du tir.
- Palet tiré ou dévié hors de la surface de jeu (**Règle 67i**)
  - De nombreuses anomalies ont été constatées lors des supervisions depuis 3 ans. L'engagement suivant sera effectué sur le point d'engagement le plus proche de l'endroit d'où le palet a été tiré ou dévié.

## LIENS IIHF

**Vous trouverez ci-dessous, deux liens concernant les standards IIHF.**

<https://youtu.be/XBn7J6Ji4vA>

<https://youtu.be/1DwEcU-y-V4>