

1 Objectifs

1.1 L'arbitrage du hockey en salle est une façon difficile, mais gratifiante de participer au jeu

1.2 Les arbitres contribuent au jeu en :

a-aidant à élever le niveau du jeu à tous les niveaux en veillant à ce que les joueurs respectent les règles

b-s'assurant que chaque match se joue dans le bon esprit

c-aidant à augmenter le plaisir du jeu pour les joueurs, les spectateurs et les autres.

1.1 Ces objectifs peuvent être atteints si les arbitres sont :

A Cohérents : les arbitres maintiennent le respect des joueurs en étant cohérents

B Équitables : les décisions doivent être prises avec un sens de la justice et de l'intégrité

C Préparés : Peu importe depuis combien de temps un arbitre officie, il est important de bien se préparer pour chaque match.

D Concentrés : la concentration doit être maintenue en tout temps ; rien ne doit distraire un arbitre

e Accessibles : une bonne compréhension des règles doit être combinée à une bonne relation avec les joueurs

F Habiles : Les arbitres doivent viser à devenir encore meilleurs à chaque match

G Spontanés : Un arbitre doit être lui-même, et ne pas essayer d'être quelque chose ou quelqu'un qu'il n'est pas, à tout moment.

1.2 Les arbitres doivent :

a-avoir une connaissance approfondie des règles du hockey en salle, mais rappelez-vous que l'esprit de la règle et le bon sens doivent régir l'interprétation

b-soutenir et encourager le jeu habile, traiter rapidement et fermement les infractions et appliquer les sanctions appropriées

c-établir le contrôle et le maintenir tout au long du match

d-utiliser tous les outils de contrôle disponibles

e-appliquer la règle de l'avantage autant que possible pour aider un match fluide et ouvert, mais sans perdre le contrôle.

2 Application des règles

2.1 Protéger le jeu habile et sanctionner les infractions :

a-la gravité relative d'une infraction doit être identifiée et les infractions graves telles que les jeux dangereux ou brutaux doivent être traitées tôt et fermement dans un match

b-Les infractions intentionnelles doivent être sévèrement sanctionnées

c-Les arbitres doivent démontrer que si les joueurs coopèrent, le jeu habile sera protégé et le match ne sera interrompu que lorsque cela est essentiel à son bon déroulement.

2.2 Avantage :

a-Il n'est pas nécessaire que chaque infraction soit sanctionnée lorsque l'auteur de l'infraction n'en tire aucun avantage; les interruptions inutiles du déroulement du match entraînent des retards et une irritation indus

b-Lorsque les règles ont été enfreintes, un arbitre doit appliquer l'avantage s'il s'agit de la sanction la plus sévère

c-La possession de la balle ne signifie pas automatiquement qu'il y a un avantage; pour que l'avantage s'applique, le joueur / l'équipe avec la balle doit être capable de développer son jeu

d-Après avoir décidé de jouer l'avantage, une deuxième occasion ne doit pas être donnée en revenant à la pénalité initiale

e-Il est important d'anticiper le déroulement du match, de regarder au-delà de l'action du moment et d'être conscient des développements potentiels du match.

2.3 Contrôle :

a-Une décision doit être prise rapidement, positivement, clairement et uniformément

b-Une action stricte au début d'un match découragera généralement la répétition d'une infraction

c-Il n'est pas acceptable que les joueurs abusent de leurs adversaires, des arbitres ou d'autres officiels verbalement ou par le langage corporel et l'attitude. Les arbitres doivent traiter fermement les abus de ce type et, dans des circonstances appropriées, émettre un avertissement ou une suspension temporaire (cartons verts et jaunes) ou permanente (carton rouge). Les mises en garde et les suspensions peuvent être données isolément ou en combinaison avec une autre pénalité

d-Des avertissements peuvent être donnés aux joueurs à proximité immédiate sans arrêter le match

e-Il est possible, bien que les arbitres ne soient pas encouragés à le faire, qu'un joueur reçoive deux cartons verts ou deux cartons jaunes pour différentes infractions au cours d'un même match. Toutefois, lorsqu'une infraction pour laquelle une carte a déjà été

attribuée est répétée, la même carte ne doit pas être utilisée à nouveau et une peine plus sévère doit être infligée.

f- Lorsqu'un deuxième carton jaune est montré, la période de suspension doit être nettement plus longue que la première suspension

g-Il doit y avoir une nette différence entre la durée d'une suspension d'un carton jaune pour une infraction mineure et la durée pour une infraction plus grave et/ou physique

h-Lorsqu'un joueur se comporte intentionnellement mal et de manière grave envers un autre joueur, un arbitre ou un autre officiel de match, le carton rouge doit être montré immédiatement.

2.4 Sanctions :

a-Un large éventail de sanctions est disponible

b-Deux peines peuvent être utilisées ensemble pour traiter des infractions graves ou persistantes, telles qu'un coup de coin de pénalité et une pénalité personnelle.

3 Qualités et compétences de l'arbitre

Les principales qualités de l'arbitre sont :

A-la préparation de match

b-la coopération

c-la mobilité et le positionnement

d-la communication

e-le contrôle

3.1 Préparation du match :

a-Un arbitre doit bien se préparer pour chaque match en arrivant sur le terrain à temps

b-Avant le début du match, les deux arbitres doivent vérifier les marquages de terrain, les buts et les filets et vérifier s'il y a des équipements dangereux

c-Les deux arbitres doivent porter des couleurs similaires l'un à l'autre, mais différentes de celles des deux équipes.

d-L'équipement d'arbitrage comprend une copie du Règlement actuel, un sifflet fort et distinctif, un chronomètre, des cartons de couleur pour indiquer les pénalités personnelles et un moyen d'enregistrer les détails du match.

3.2 Coopération

a-Un bon travail d'équipe et une bonne coopération entre arbitres sont essentiels

b- Avant un match, les arbitres doivent discuter et convenir de la façon dont ils vont travailler ensemble pour s'entraider. Le contact visuel entre les arbitres doit être pratiqué et maintenu

c-Les arbitres doivent assumer leurs responsabilités et être prêts à aider leur collègue lorsqu'il ne peut pas voir ou est en difficulté pour voir certaines parties du terrain. Si nécessaire et si la mobilité est bonne, les arbitres doivent être prêts à franchir la ligne médiane et à aller aussi loin que nécessaire dans la moitié de terrain d'un collègue pour aider. Cela permet de rassurer les joueurs sur le fait que les décisions sont correctes

d-Les buts marqués et les cartons délivrés doivent être notés par les deux arbitres et confirmés à la fin du match.

3.3 Mobilité et positionnement

a-Un arbitre doit être mobile afin de pouvoir se déplacer à des positions appropriées tout au long du match.

b-Les arbitres statiques ne peuvent pas voir le jeu assez clairement pour prendre les bonnes décisions à tout moment

c-Les arbitres en forme, mobiles et bien positionnés sont mieux à même de se concentrer sur le déroulement du match et sur les décisions qui doivent être prises

d-Chaque arbitre opère principalement dans la moitié du terrain avec la ligne médiane à sa gauche

e-Pour le jeu entre la ligne médiane et le cercle, les arbitres doivent être positionnés près de leur bande latérale

f-Lorsque le jeu est dans le cercle, les arbitres doivent se déplacer plus loin dans le terrain, loin des bandes latérales et, si nécessaire, dans le cercle lui-même pour voir les infractions importantes et juger si les envois au but sont légitimes.

g-Pour les coups de coin de pénalité et après que la balle soit sortie du terrain, les arbitres doivent prendre une position qui donne une vision claire de toutes les actions potentielles

h-pour les coups de pénalité, l'arbitre de contrôle doit prendre une position derrière et à droite du joueur prenant le coup, l'arbitre de soutien prend une position sur la ligne arrière, à gauche du but

i-Les arbitres ne doivent pas permettre à leur positionnement d'interférer avec le déroulement du jeu

j- Les arbitres doivent faire face au jeu tout le temps.

3.4 Sifflet :

a-Le coup de sifflet est le principal moyen par lequel les arbitres communiquent avec les joueurs, entre eux et avec les autres personnes impliquées dans le match.

b-Le coup de sifflet doit être donné de manière décisive et suffisamment forte pour que toutes les personnes impliquées dans le match puissent l'entendre. Cela ne signifie pas de longs coups de sifflet forts à tout moment

c-Le ton et la durée du coup de sifflet doivent être modifiés pour communiquer la gravité des infractions aux joueurs.

3.4 Signalisation

a-Un signal doit être clair et maintenu suffisamment longtemps pour s'assurer que tous les joueurs et les autres arbitres sont au courant des décisions.

b-Seuls les signaux officiels doivent être utilisés

c-Il est préférable d'être immobile lorsqu'on donne un signal

d-Les signaux directionnels ne doivent pas être émis à travers le corps

e-C'est une mauvaise pratique de détourner le regard des joueurs lorsqu'une décision est prise; d'autres infractions peuvent être manquées, la concentration peut être perdue ou cela peut indiquer un manque de confiance.

4 Signaux d'arbitrage

4.1 Temps de jeu

a-Pour démarer : se tourner vers l'autre arbitre avec un bras droit en l'air

b-Arrêt du temps: se tourner vers l'autre arbitre et croiser les bras complètement étendus aux poignets au-dessus de la tête

c-Deux minutes de jeu restantes : levez les deux mains en l'air avec l'index pointé

d-Une minute de jeu restante : lever une main en l'air avec l'index pointé.

Une fois qu'un signal de synchronisation a été reconnu, aucun autre signal horaire n'est nécessaire.

4.2 Bully : déplacez les mains alternativement de haut en bas devant le corps avec les paumes face à face.

4.3 Balle hors terrain

a-Balle hors terrain sur la bande latérale : indiquez la direction avec un bras levé horizontalement

b-Balle hors terrain par de la ligne de fond par un attaquant : face au centre du terrain et étendre les deux bras horizontalement sur le côté.

c-Balle hors terrain au-dessus de la ligne de fond involontairement par un défenseur: en utilisant le bras droit ou gauche selon le cas, avec le bras bien au-dessous du niveau de l'épaule, tracez une ligne imaginaire à partir du point où la

balle a traversé la ligne arrière jusqu'au point de la ligne médiane à partir duquel la reprise doit être prise.

4.4 But marqué : pointer les deux bras horizontalement vers le centre du terrain.

4.5 Déroulement du jeu

Les signaux d'infractions de conduite de jeu doivent être montrés s'il y a un doute sur le motif de la décision.

a-Jeu dangereux : placez un avant-bras en diagonale sur la poitrine

b-Mauvaise conduite et/ou mauvaise humeur : arrêtez le jeu et faites un mouvement apaisant en déplaçant lentement les deux mains de haut en bas, paumes vers le bas, devant le corps

c-Pied : levez légèrement une jambe et touchez-la près du pied ou de la cheville avec la main

d-Balle levée: tenir les paumes face à face horizontalement devant le corps, avec une paume à environ 150 mm au-dessus de l'autre

e-Obstruction : tenir les avant-bras croisés devant la poitrine

f-Obstruction par un tiers ou une obstruction fantôme : ouvrir et fermer alternativement les avant-bras croisés devant la poitrine.

g-Obstruction de crosse : tenez un bras vers l'extérieur et vers le bas devant le corps à mi-chemin entre la verticale et l'horizontale; Touchez l'avant-bras de l'autre main

h-3 mètres: tendez un bras droit en l'air montrant une main ouverte avec trois doigts tendus.

4.6 Sanctions

a-Un avantage : tendez un bras haut de l'épaule dans la direction dans laquelle l'équipe bénéficiaire joue

b-Coup-franc : indiquer la direction avec un bras levé horizontalement

c-Coup de coin de pénalité : pointez les deux bras horizontalement vers le but

d-Coup de pénalité : pointez un bras à la marque de coup de pénalité et l'autre droit en l'air; ce signal indique également le temps d'arrêt.