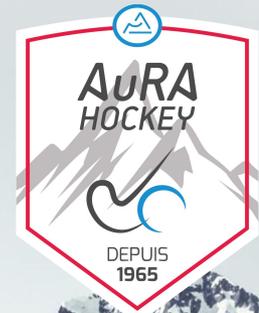




# BRIEFING ARBITRAGE HOCKEY EN SALLE

**Claire Adenot le 23 novembre 2022**



# Objectifs prioritaires

- ❑ Crédibilité vis-à-vis des joueurs et encadrements présents (préparation / concentration / échauffement)
- ❑ Cohérence entre tous les arbitres (du 1er au dernier match et quelque soit le match)
- ❑ Consistance tout au long du tournoi (du 1er ou dernier match et quelque soit le match)
- ❑ Coopération entre arbitres et communication avec les joueurs (on les aide à jouer et comprendre)
- ❑ Erreurs à éviter (relâchement vis-à-vis de certaines règles : CF, gestion banc, PC...)
- ❑ Coups Francs
- ❑ Nouvelles règles

# Crédibilité



- ❑ Tenue adaptée (Maillot, chaussures, jupe ou pantalon noir)
- ❑ Matériel personnel : sifflet, cartons, montre
- ❑ Préparation d'avant match avec l'autre arbitre: plan du match, coopération, placement, communication...
- ❑ Echauffement au moins 10 minutes
- ❑ Vérification de l'espace de jeu et en particulier des filets

# Cohérence et Consistance

- ❑ Contrôle du jeu : balle levée (10 cm ok) , 3m, balle arrêtée
- ❑ Gestion Coup Franc, Long Corner, PC et PS (Application **stricte** de la règle des coups francs pour l'attaque dans la moitié adverse) ➔ ***Être proactif, communiquer***
- ❑ Sanctionner le jeu physique
- ❑ L'arbitre sanctionnera sévèrement **par un carton jaune** tout push violent arrivant dans les pieds, sur la crosse (ou sur la main) du défenseur en position statique. ***l'arbitre est sur le terrain pour protéger l'intégrité physique des joueurs.***

# Communication et coopération

## Communication

- ❑ Gestuelle (les bons gestes, clairs et précis pour tous)
- ❑ Sifflet (modulation suivant la sanction)
- ❑ Communication verbale (en particulier l'avantage: bras levé en diagonale et "jouer"), avec les joueurs et le collègue, et non verbale: regard, langage corporel

## Coopération

- ❑ Avec son collègue: placement et déplacements
- ❑ Gestion du terrain, Zone adverse ➡ ***On ne siffle pas dans les pieds de son collègue, on ne siffle pas de PC (dans la moitié de terrain de son collègue) on ne siffle pas de PC, PS ou but dans le cercle de son collègue N.B: on peut siffler un coup-franc pour la défense dans le cercle de son collègue dans son angle opposé du côté de notre touche si et seulement si il ne voit pas et que l'on est sûr à 100%)***

## Erreurs ou imperfections fréquentes



- ❑ Balle non contrôlée sur coup franc avant d'être jouée
- ❑ Respect des 3 m ➡ **sur les coups francs, dégagement et longs corner pour les adversaires sur tout le terrain, pour les partenaires pour les coups-francs dans la moitié offensive**
- ❑ Trop de tolérance vis-à-vis des bancs: coaching OUI, critique NON **SVP concentrez vous sur le jeu et les équipes et non sur le banc (le délégué technique est là pour ça). Si vraiment vous avez un problème alors vous agissez**
- ❑ Cartons appropriés au bon moment ➡ **on attend pas pour agir en particulier pour toute faute volontaire, push violent en direction d'un adversaire, jeu physique, anti-jeu, PAS DE 2ème CHANCE**

## Rappel règle du coup-franc

- ❑ La balle doit être immobile et jouée à l'endroit de la faute (**=elle doit être contrôlée avant d'être jouée**): possibilité d'inverser la faute si répétition, soyez proactif si le coup-franc n'est pas joué immédiatement
- ❑ En zone offensive, la balle ne peut entrer dans le cercle qu'après:
  - qu'elle ait parcouru 3 m en auto-passe et dans m'importe quelle direction
  - qu'un adversaire ou un partenaire situé à 3 m l'ait touchée
  - qu'elle ait parcouru 3 m avant de rebondir sur la bande et entrer dans le cercle

# Connaissance du jeu / fluidité / intention des joueurs



Les questions que l'arbitre doit se poser pour appliquer les sanctions qui vont dans le sens du jeu:

- Avantage ou désavantage ?
- Volontaire ou involontaire ?
- Intentionnel ou maladresse ?
- Danger ou pas danger ?

***Avantage: une pénalité est accordée lorsqu'un joueur ou une équipe a été désavantagé par un adversaire enfreignant les règles***

L'avantage laissé par un arbitre doit être montré (bras en diagonal vers le haut et indiqué par « jouez »)

Pour que l'avantage soit un vrai bénéfice pour l'équipe qui attaque il faut que le joueur ait les compétences techniques pour le prendre et qu'il ait l'espace suffisant pour en profiter

***Un coup-franc vaut mieux qu'un mauvais avantage***