

ACADÉMIE  
de FORMATION



# LE CONTRÔLE DU MATCH

# Rôle et responsabilités des arbitres

- **Contribuer au développement du jeu et à son amélioration en faisant respecter les règles du jeu**
- **Aider les joueurs, spectateurs et toute autre personne à prendre du plaisir au jeu**
- **S'assurer que chaque match soit disputé dans le bon esprit**

*Extrait des règles du jeu : App D, p49*

**Les arbitres se doivent de prendre le contrôle du match et faire preuve de leadership en affirmant leur rôle et leurs décisions (placement, communication, crédibilité)**



# Rôle et responsabilités des arbitres

- **Garantir le contrôle complet de la rencontre**
- **Veiller à ce qu'aucune faute ne permette à l'équipe qu'il l'a commise d'en tirer un avantage**
- **Protéger les joueurs et leur habileté technique**
- **Utiliser le sifflet à bon escient**
- **Collaborer en permanence en vue d'assurer une constance dans l'interprétation et l'application des règles du jeu**

*Extrait des règles du jeu : App D, p49*

# Les outils

- **Gestuelle**
- **Positionnement et présence**
- **Communication**
- **Fermeté/Assurance**
- **Coups de sifflet**
- **Sanctions (PC et PS)**
- **Utilisation des sanctions**

# Les situations délicates à juger

- **Situations dans le cercle**
- **Fautes intentionnelles**
- **L'exécution d'un PC**
- **L'avantage**
- **Situations proches du cercle**
- **L'obstruction**
- **L'obstruction par un tiers**

# Décisions susceptibles de créer un conflit car elles relèvent de l'interprétation et peuvent générer de la frustration

- **Balles levées (dangereuses ou pas)**
- **Les obstructions... doivent être manifestes**
- **L'avantage... doit profiter**
- **Fautes intentionnelles... le sont-elles vraiment?**
- **Situations dans le cercle**
- **Accorder un PC**
- **Accorder un PS**

# Situations qui desservent le contrôle du match

- **Coup franc en bord de cercle : non respect des 5m, joué vite ou pas?**
- **Balle levée : dangereuse ou pas**
- **Balle jouée au mauvais endroit : bien faire respecter sa décision, la réparation que vous avez sifflée, à l'endroit où vous l'indiquez**
- **Faute délibérée : ce n'est pas admissible (raisons d'équité et/ou de sécurité)**
- **Mauvaise conduite : ce n'est pas admissible (contraire au règlement et à l'esprit du jeu)**

# Etablir le contrôle

**Condition physique**

**Gestuelle / Langage du corps**

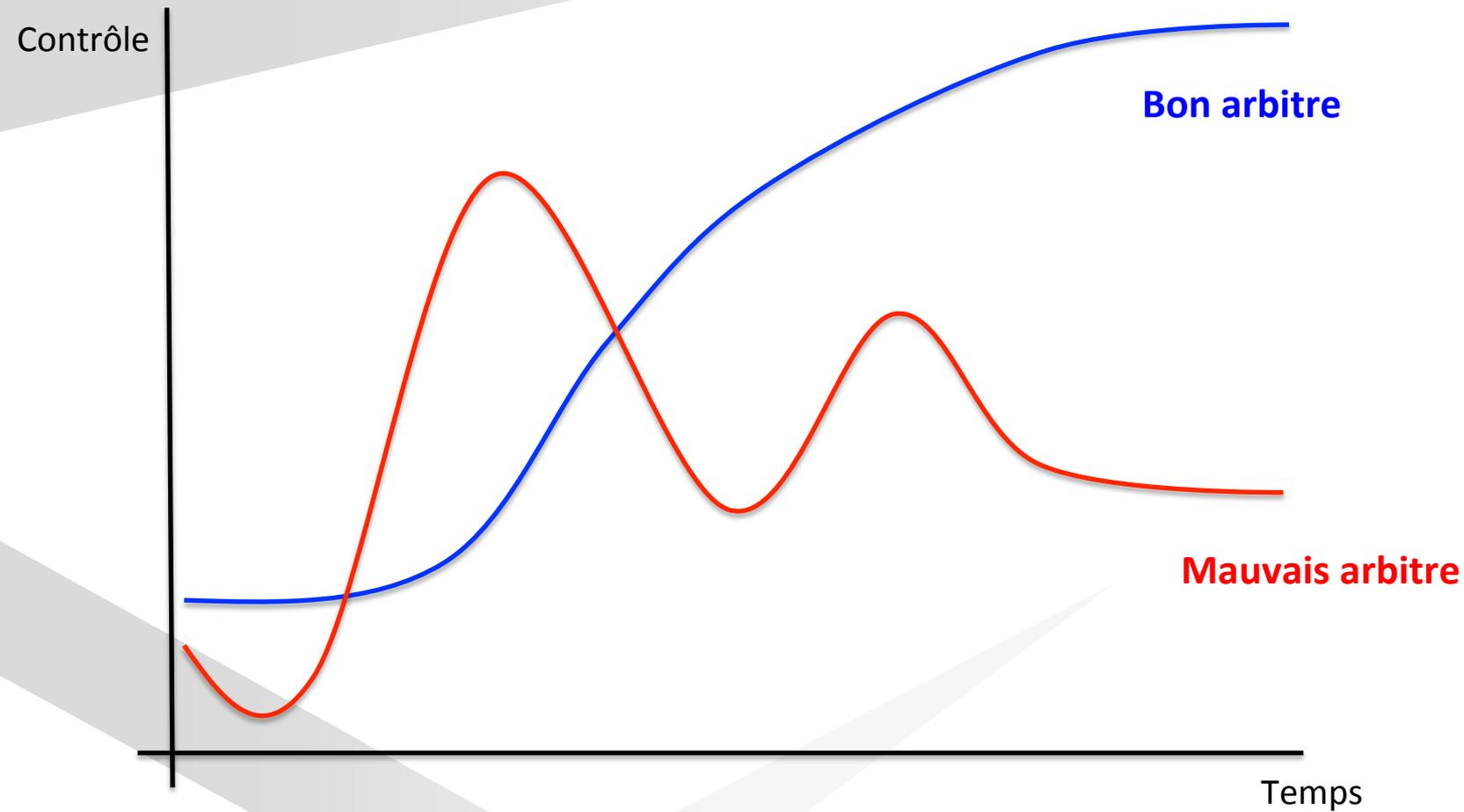
**Positionnement / Coopération**

**Coups de sifflet**

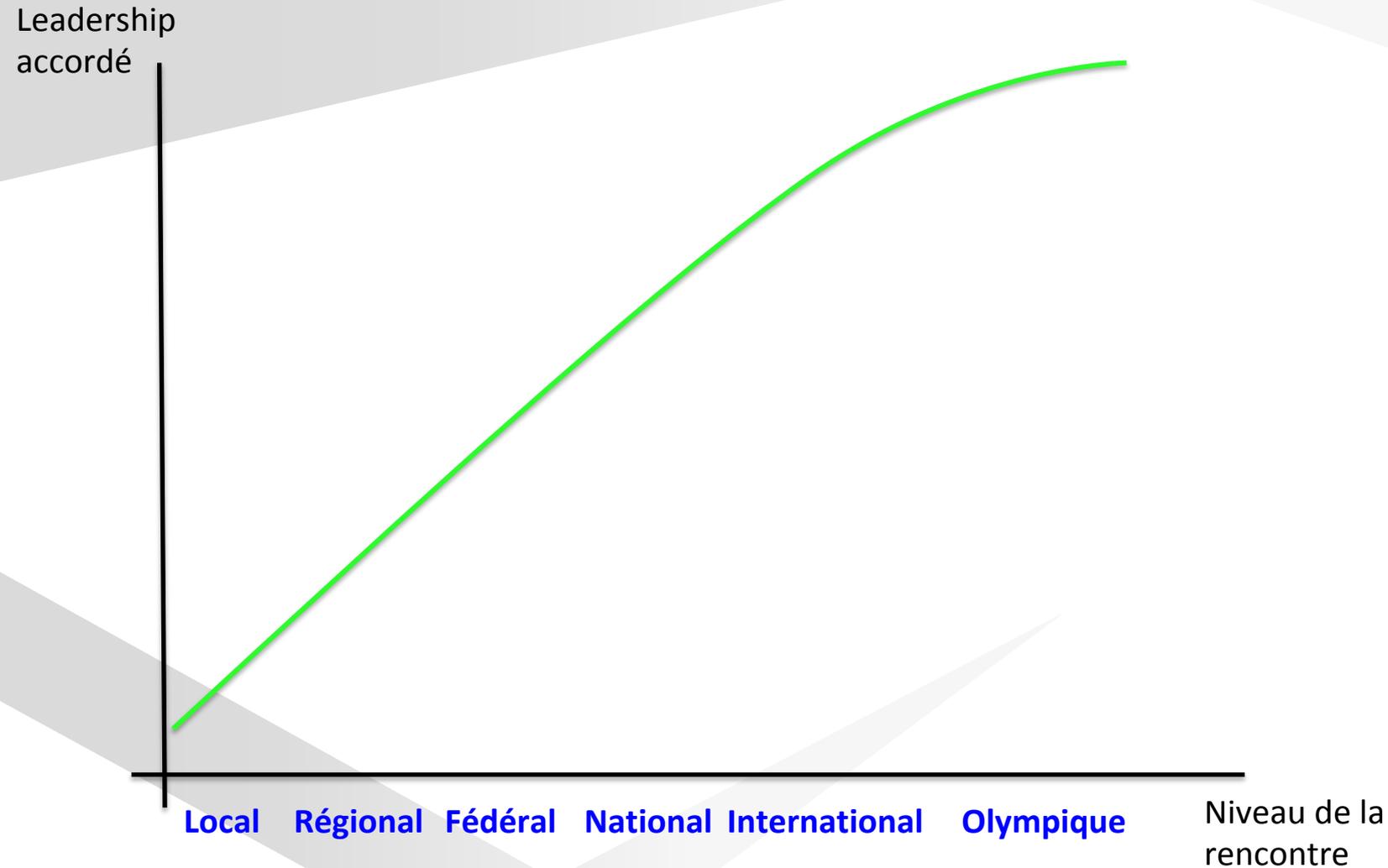
**Lecture et compréhension du jeu / avantages**

**Leadership / affirmer ses décisions / constance**

# Etablir le contrôle



# Part de leadership accordée à un arbitre au regard du niveau de la rencontre qu'il dirige



*Le hockey, bien plus qu'un sport !*

# Facteurs de contrôle / graduation

- **Faire respecter les 5m**
- **Prévenir oralement / re-siffler**
- **Avancer l'endroit de la faute de 10m (1 à 2 fois / match maximum)**
- **Inverser la faute / accroître la sanction**
- **Carton vert**
- **Carton jaune (5 ou 10 minutes)**
- **Carton rouge (rapport circonstancié obligatoire)**