REUNION DE RENTREE - CNJA

Fédération Française de HOCKEY

VISIO CONFERENCE 5/9/2020

PROGRAMME

1ère partie

- Préparation d'un match
- « Mon match »
- Management
- Fluidité

2ème partie

Notions techniques

- Tacles, anti-jeu, balles aériennes CF, PC, pénalités personnelles…

Il était une fois… un arbitre….

NON! ⟹ UNE EQUIPE D'ARBITRES

- Avez-vous déjà vu des joueurs ayant une tenue différente dans la même équipe?
- Connaissez vous une équipe qui arrive 5h avant le match et l'autre 10 min?
- Quelle est la dernière équipe qui a joué en ELITE sans s'échauffer?
- Avez-vous déjà vu un joueur qui oublie sa crosse?

IL Y A UN CADRE QUI SE DOIT D'ETRE SEMBLABLE A TOUS LES MATCHS

On arrive entre 1h30 et 1h avant le coup d'envoi en coordination avec son collègue(Tel). Tenue FFH. Matériel adéquat. Etre sur le terrain 30 min avant le coup d'envoi, check du terrain, échauffement…







1ère partie

- Préparation d'un match
- « Mon match »
- Management
- Fluidité

Préparation d'un match



- Etre prêt avec soi même (Repas, hydratation, mental)
- Briefing avec le collègue (les classiques + le plan de match)
- Ne pas hésiter à demander si on n'a pas compris et profiter de l'expérience de chacun.
- Axe de progression individuelle
- Echauffement sérieux



« Mon match »



- Etre soi-même tout le temps (Garder sa personnalité sans « sur-jouer » ni se sentir sous les joueurs)
- Aider les joueurs à comprendre ce que l'on veut ou ce que l'on ne veut pas
- Ligne de conduite identique avec mon collègue
- Etre disponible pour mon collègue
- Si besoin prendre le temps pour prendre une décision
- Faire preuve de bon sens dans l'intention des joueurs et ma décision
- Avoir une rigueur identique quelque soit mon match dans lequel j'officie pour la FFH

Management de mon match



- Etre proactif, la prévention a plus d'impact que la sanction et va souvent éviter la frustration
- Appliquer des standards et des choses simples. Dialoguer avec parcimonie et clairement (Ne pas être enfermé dans son corps »
- Savoir changer le plan de match si besoin
- Etre strict dans le début de match sur les points litigieux (balles aériennes, tacles, lieu du CF et les 5m ainsi que l'impact, dans ou hors 22m…)
- Communication visuelle / verbale avec mon collègue
- Accepter l'échange courtois avec les joueurs mais pas les protestations

Fluidité du match, « le flow »



- Ne siffler que si nécessaire, quel est l'impact sur le jeu si je siffle ou non?

Attention laisser trop d'avantages qui risquent donc de ne pas être constructif risque de vous faire perdre le contrôle du match

- Permettre aux joueurs de prendre des risques.. Le tacle est autorisé et la faute fait partie du jeu.

Mais comprendre également que plus le joueur prend un risque important plus la sanction peut-être également importante

- Comprendre le jeu…

Il vaut mieux siffler que de laisser un mauvais avantage. Mais une fois votre décision prise…. Assumez la!

2e partie

- Les Tacles
- L'anti-jeu
- Les balles aériennes
- Les CF
- Les PC
- Les sanctions individuelles
- La contestation collective
- Les blessures

1- LES TACLES / CHARGES FAUTIVES



- Ne pas réagir au bruit
- Ne pas siffler car le joueur semble « être dans une mauvaise position »
- Bien comprendre l'impact du tacle

  *Accident… faute

  *Petit risque… Faute Gros risque… Faute + carton

  *Zone juste avant le cercle / Zone avant les 22m
- Etre strict sur l'anti-jeu et les charges fautives
- Le sliding tacle est une faute lorsque celui-ci entraîne la chute de l'adversaire lors de la glissade. 10'

VIDEOS: Charges fautives.mp4

Tacles.mp4 Tacles sliding.mp4



2- L'ANTI-JEU

- 2 styles: « la fausse maladresse » + « la charge fautive simple »
- Zone stratégique « Avant le cercle et avant les 22m »
- Raisons: Priver d'une relance

  Empêcher un CF d'être joué rapidement

  Action dangereuse

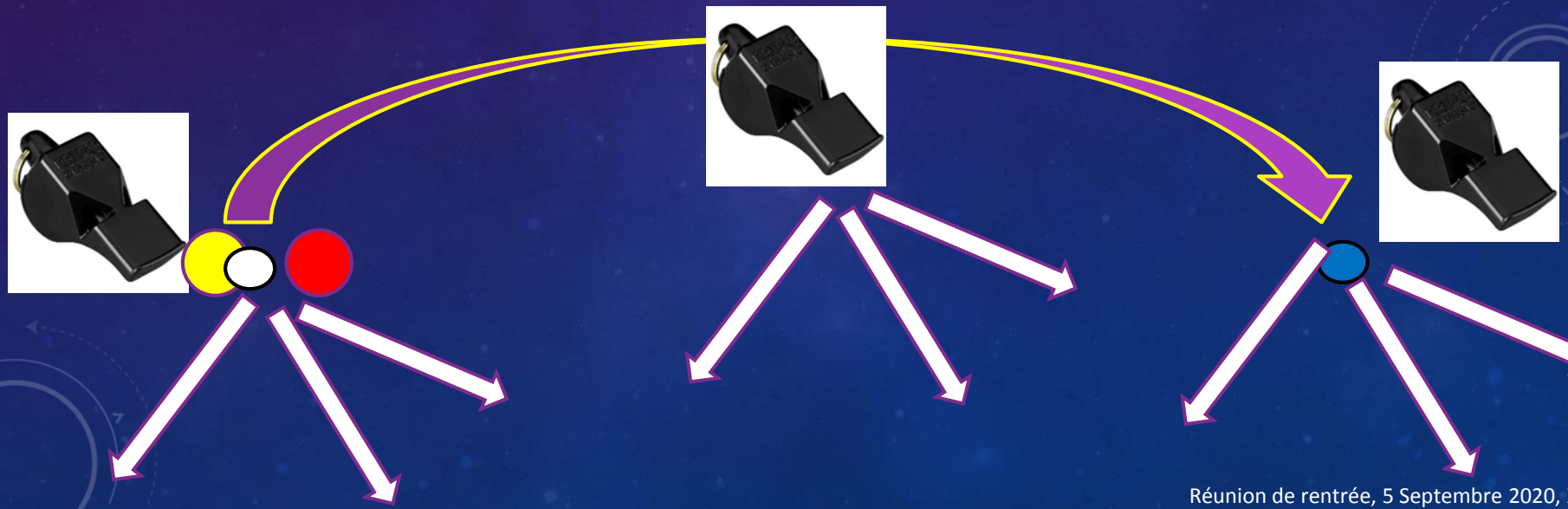
Envoyer un message rapidement mais ne laisser pas plusieurs chances

VIDEO: Anti jeu, tacles et charges.mp4

3- LES BALLES AERIENNES

- 3 phases :
    - * Le départ
    - * Le trajet
    - * L'arrivée

- Faire jouer le CF à l'endroit de la Faute



Au départ:





5 mètres





2 mètres

Le défenseur est il à 5 mètres dans « la direction de la balle » ?

Pendant le trajet:



A l'arrivée:

POSITION STATIQUE:

5 mètres

1

2

3



AVEC MOUVEMENT:

4

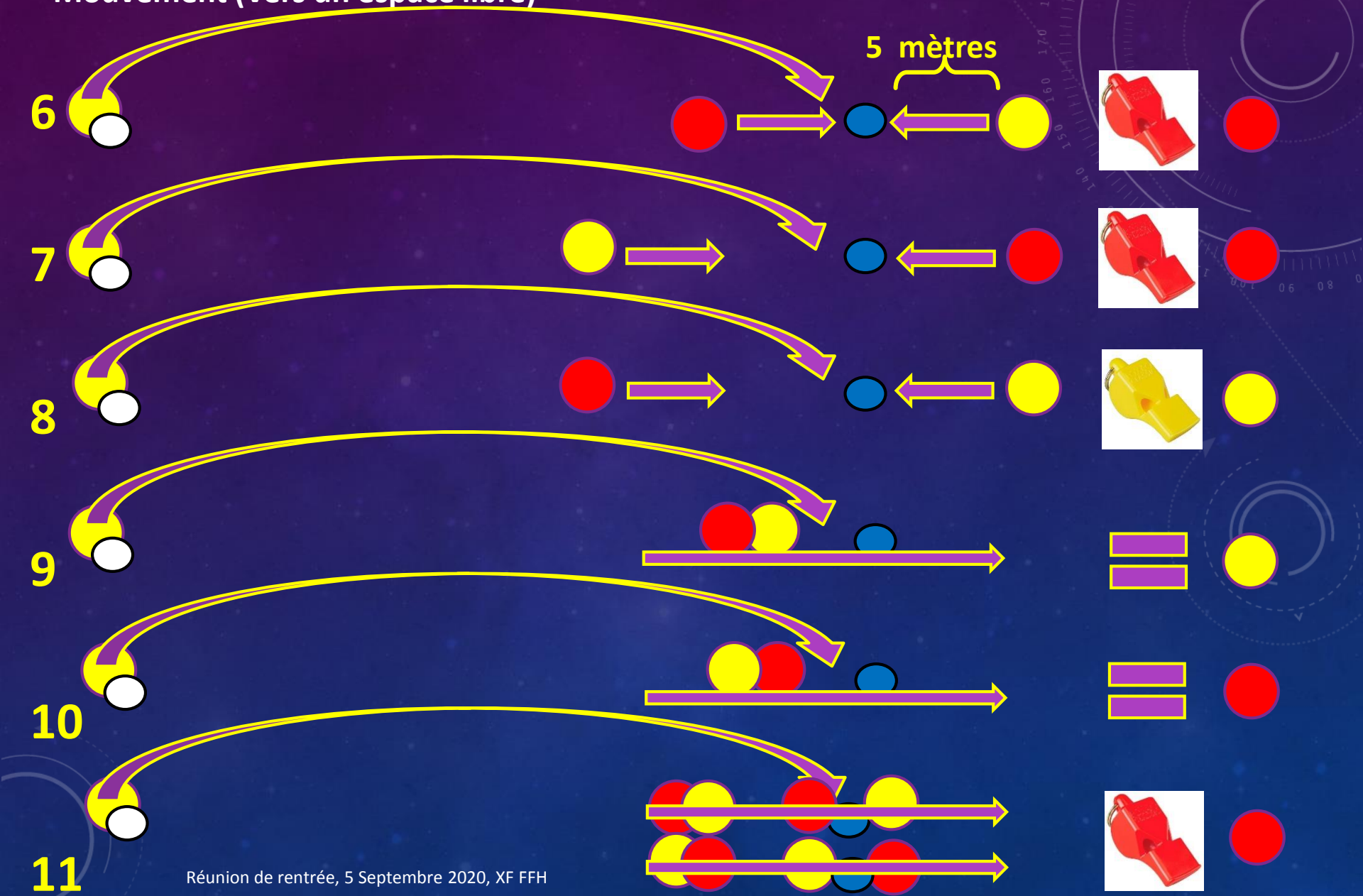
5





A l’arrivée:

Mouvement (Vers un espace libre)



- **Si vous voyez cela vous avez sifflé trop tard ou pas du tout!**











VIDEO: scoop.mp4

4- LES COUPS FRANCS

- En dehors des 23m, y a-t-il un impact sur le jeu selon l'endroit où je le joue?

- Dans les 23m, à l'endroit précis de la faute, balle arrêtée

RAPPEL: La balle ne peut pas être passée dans le cercle avant:

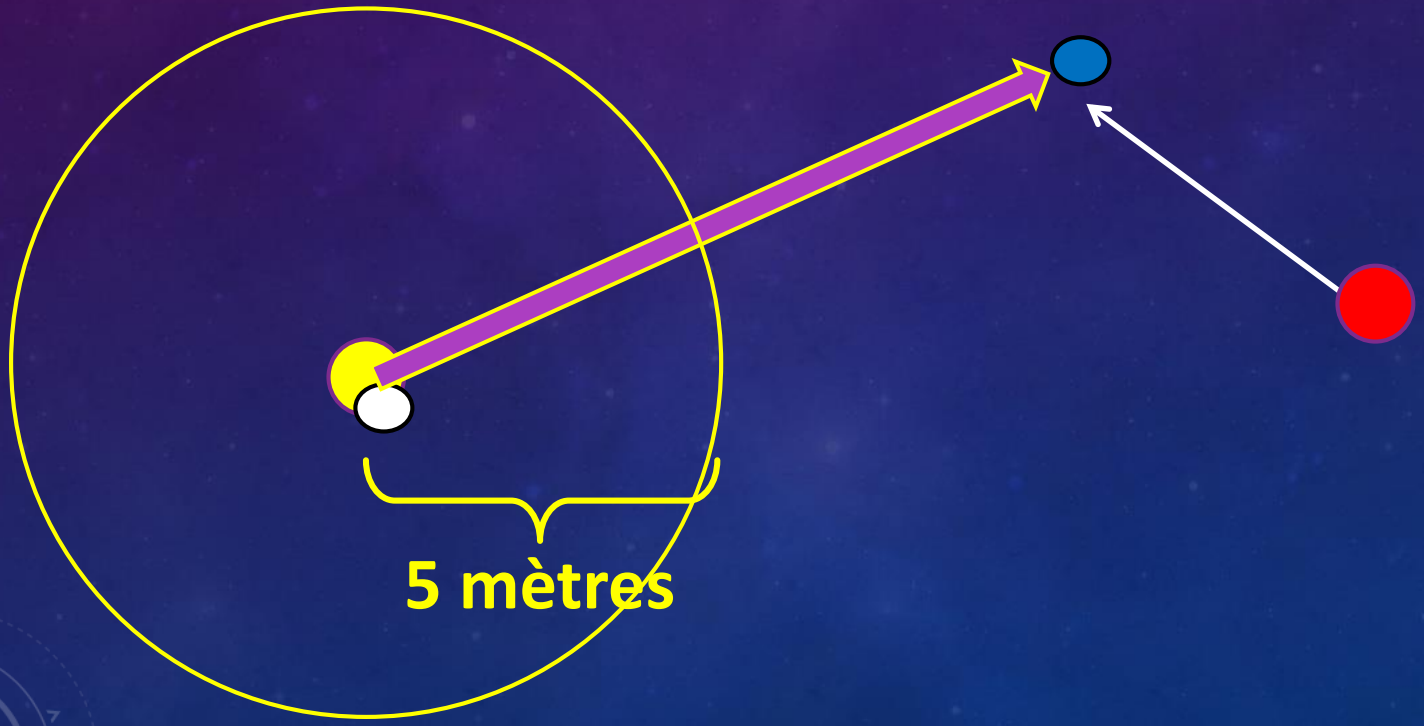
- d'avoir parcourue 5 m avec le tireur du CF
- d'avoir était passée à un joueur situé à 5m
- d'avoir était déviée par un défenseur

Etre pro-actif pour une faute dans les 23 m proche de la ligne et dont le joueur voudrait la jouer à l'extérieur. Mais attention dans le cas inverse, laisser faire.

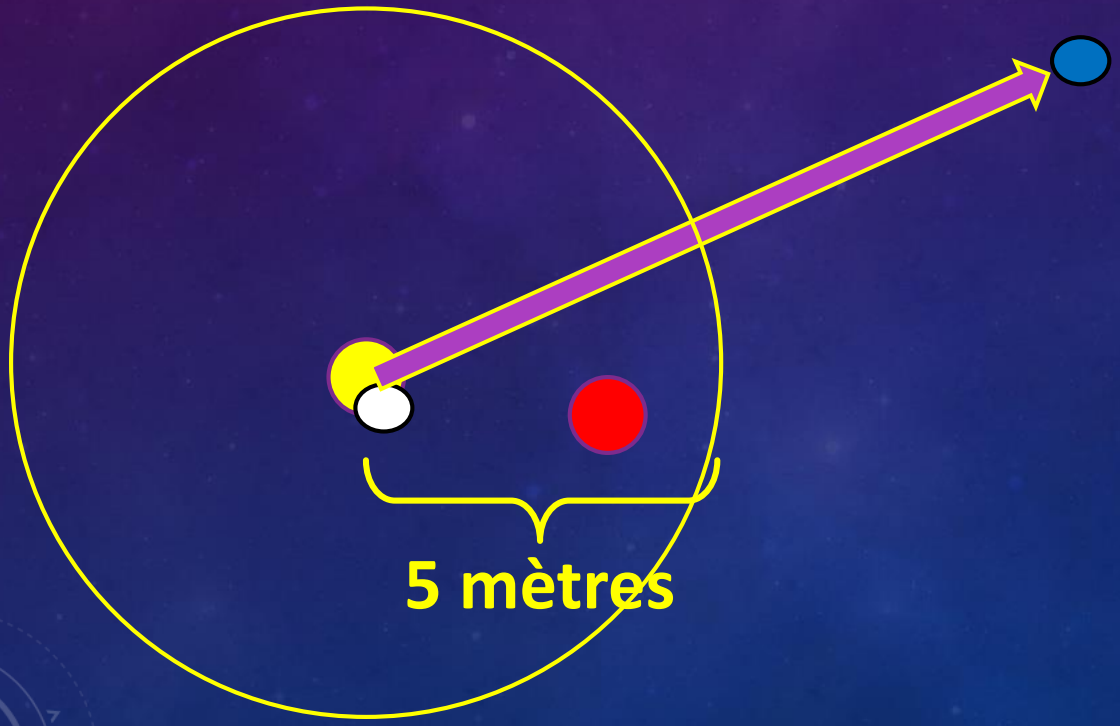
- Proche du cercle

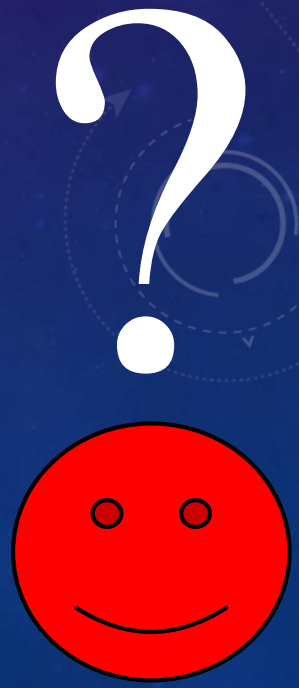
- Joué immédiatement (les défenseurs peuvent rester à moins de 5m et courir le long du cercle)
- Joué non immédiatement (Tout le monde à 5m)

Le défenseur à plus de 5m

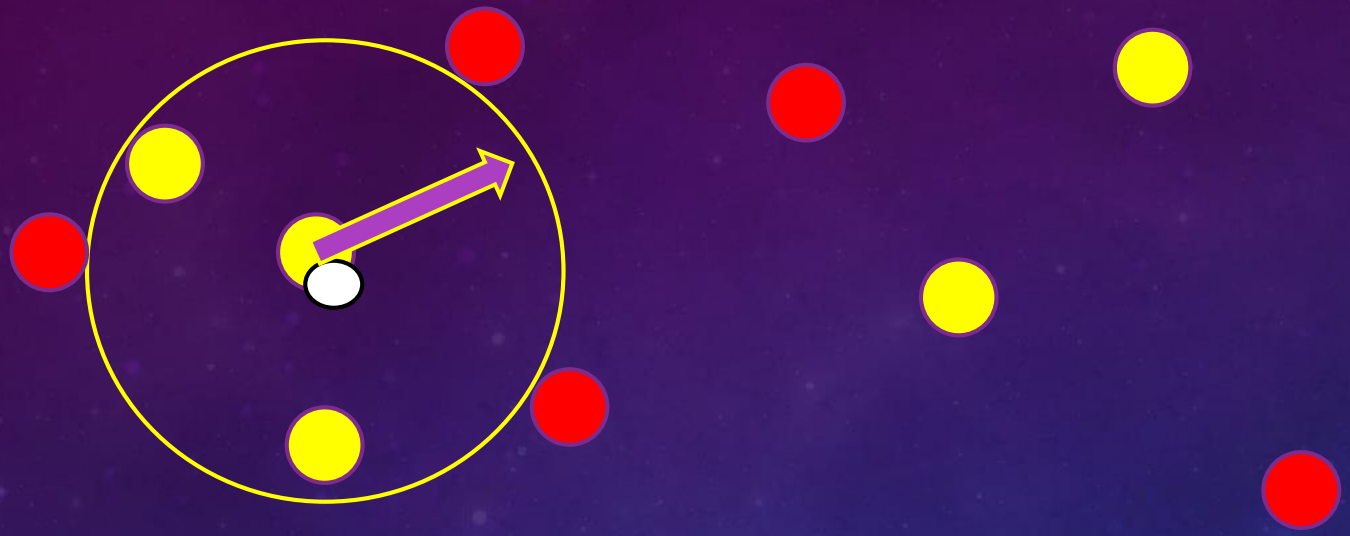


Le défenseur à moins de 5m





Le Coup Franc

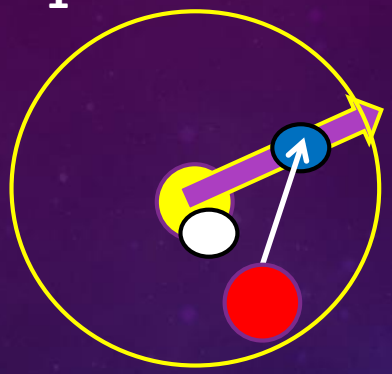


JOUÉ RAPIDEMENT

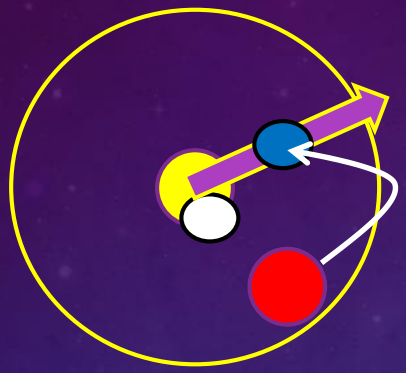


Le défenseur à moins de 5m

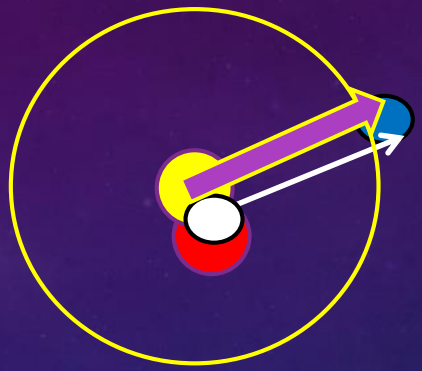
1



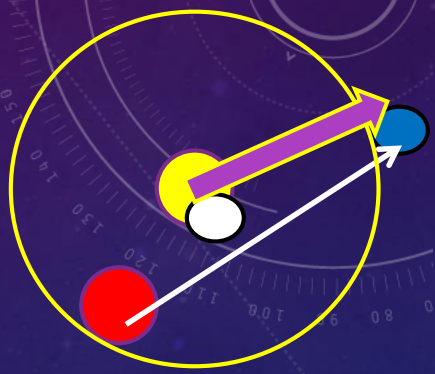
2



3



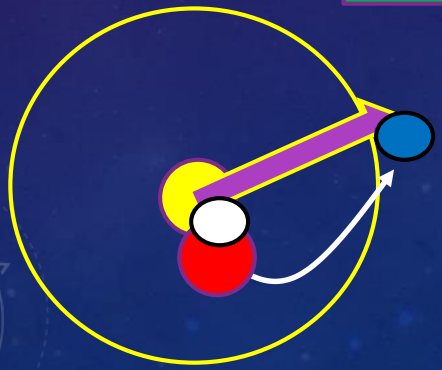
4

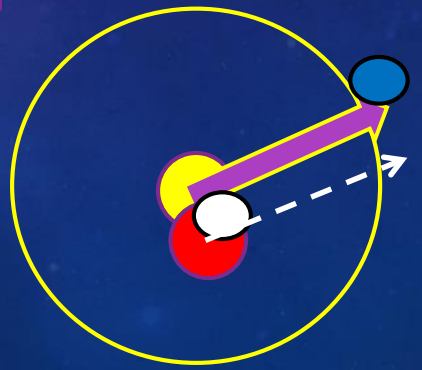


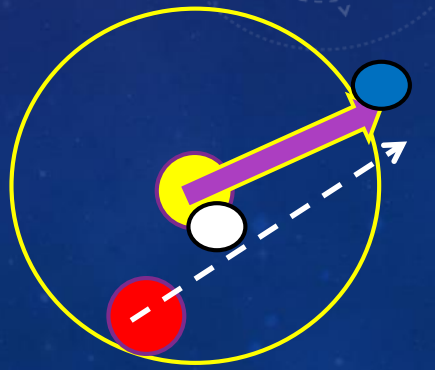
NON AUTORISE

AUTORISE

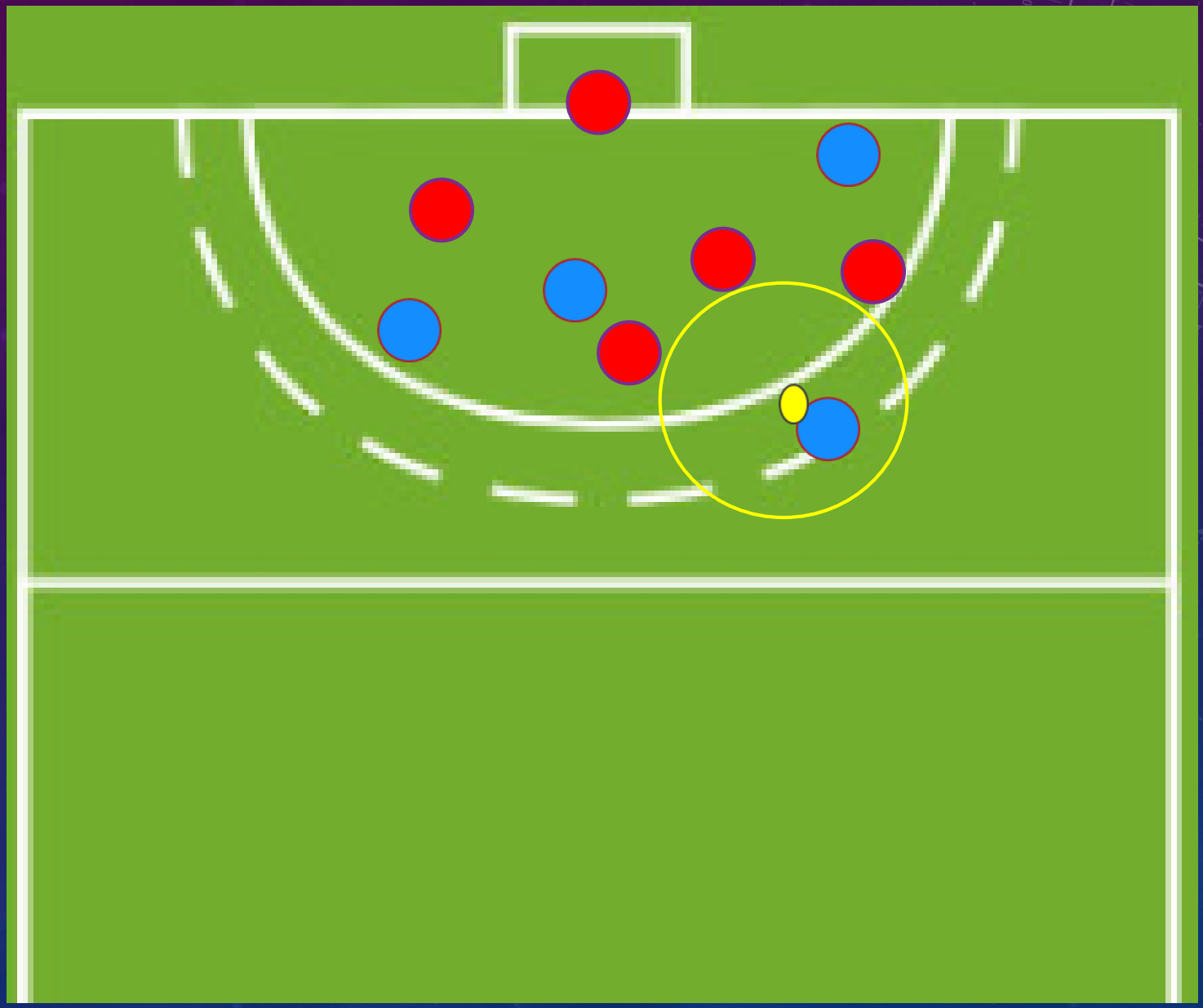
5



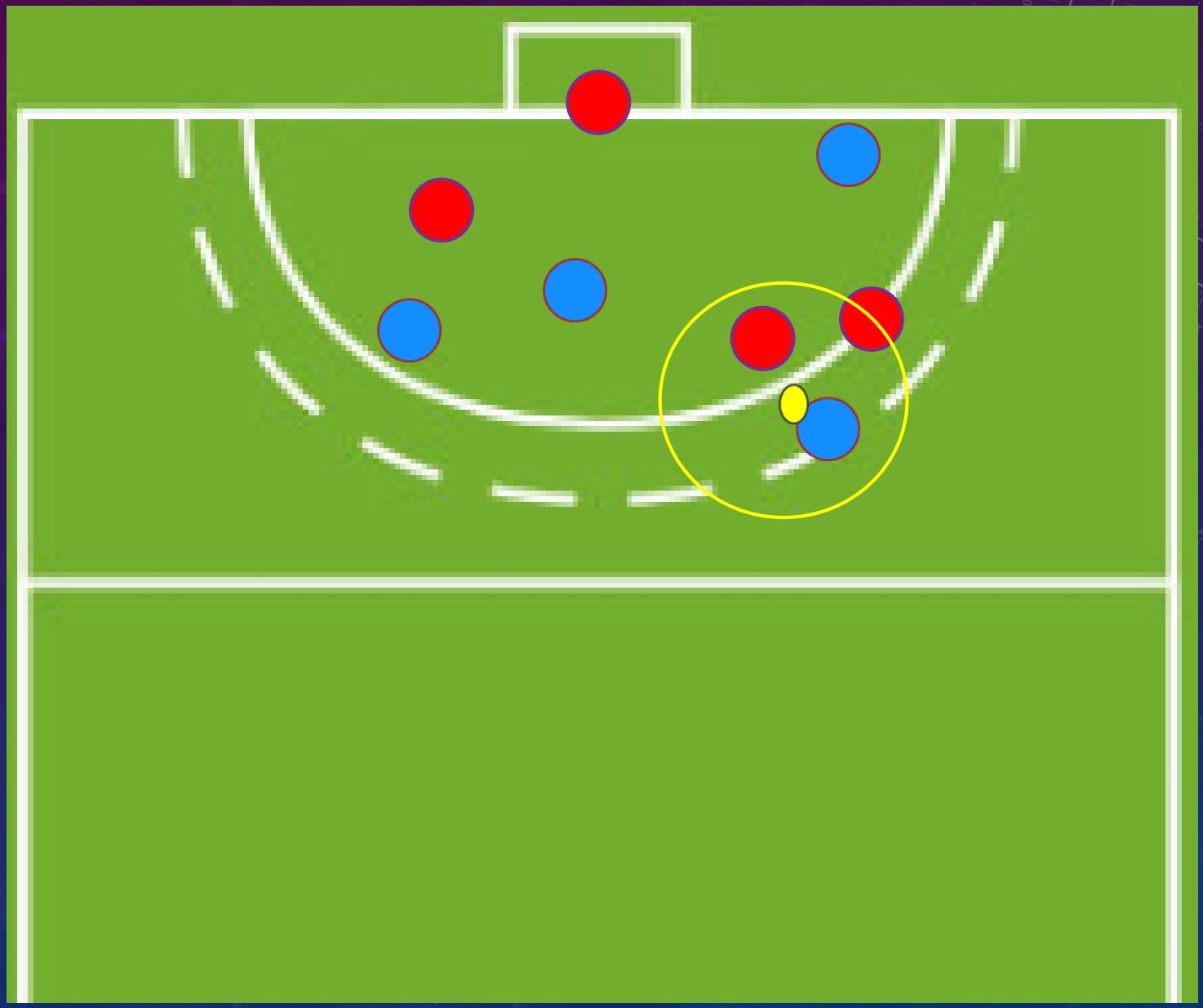




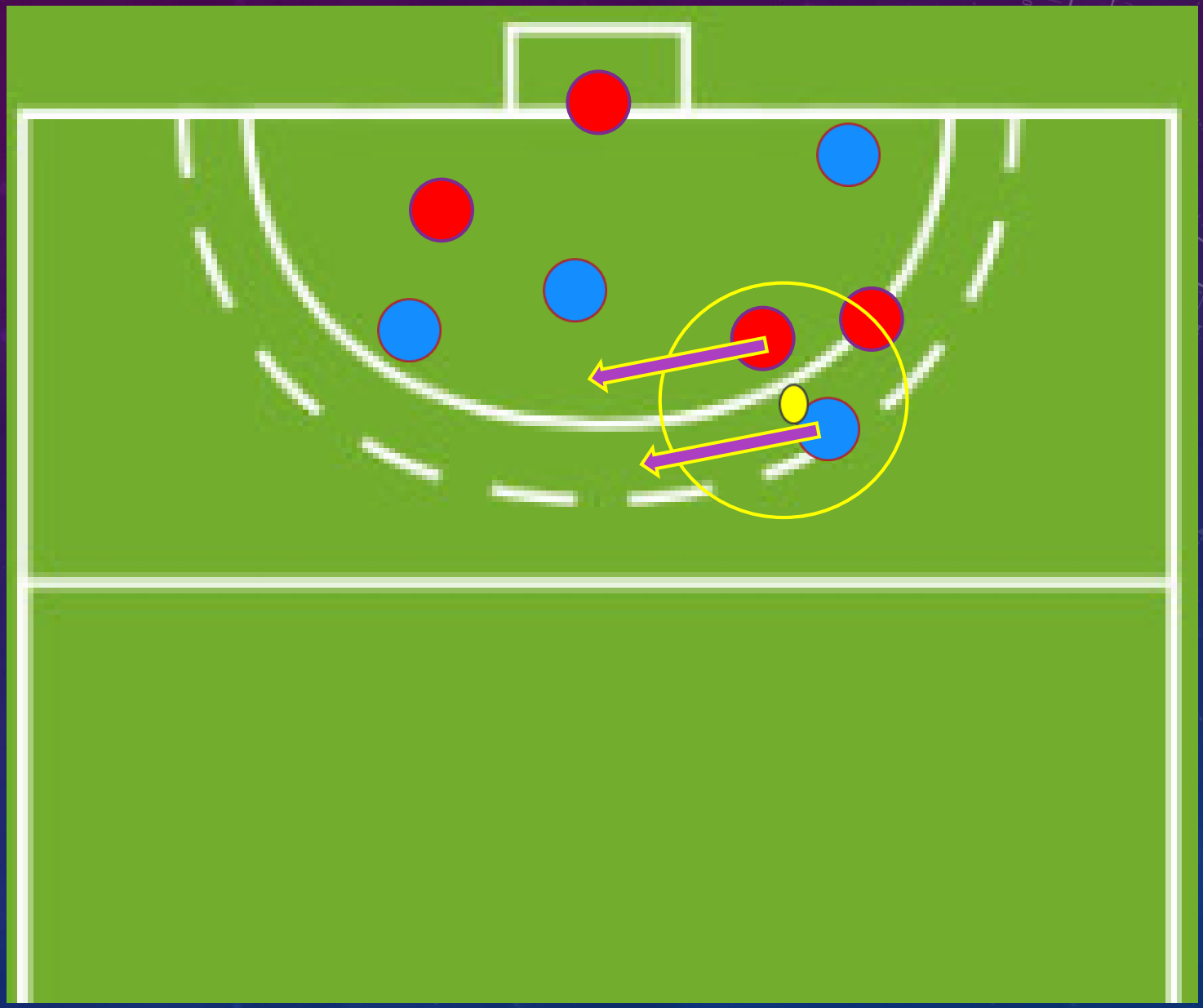
Le coup franc n’est pas joué immédiatement



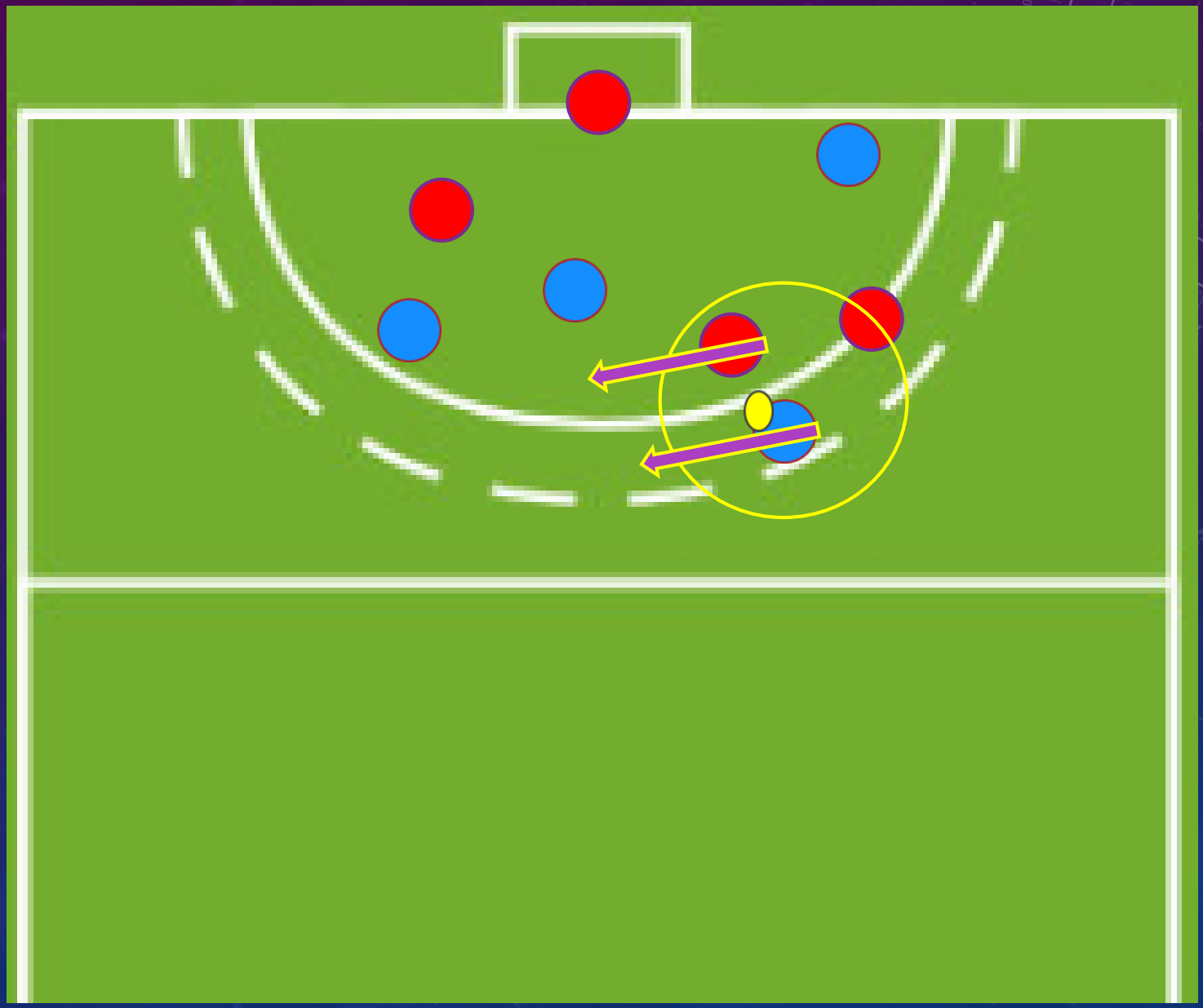
Le coup franc est joué immédiatement



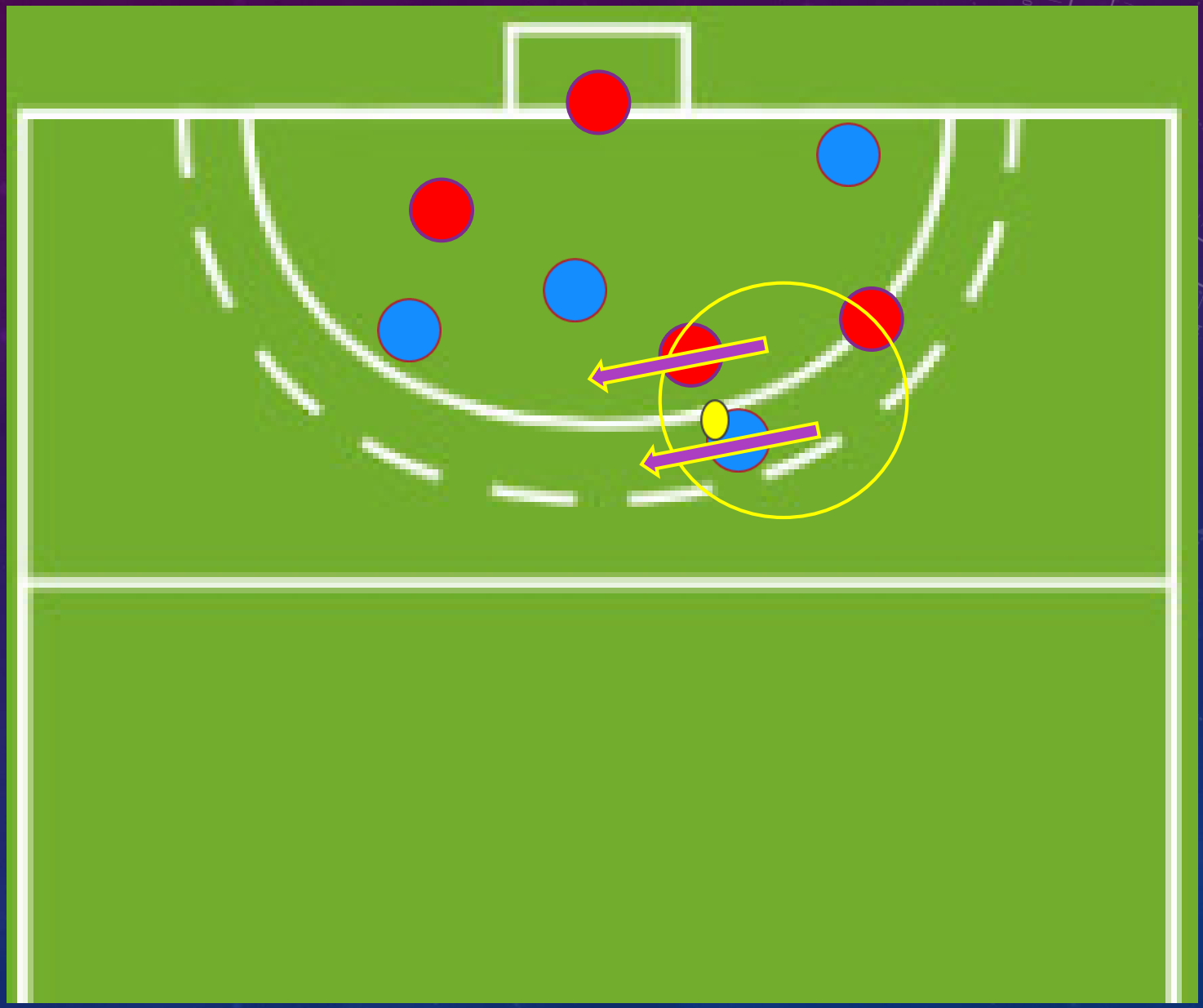
Le coup franc est joué immédiatement



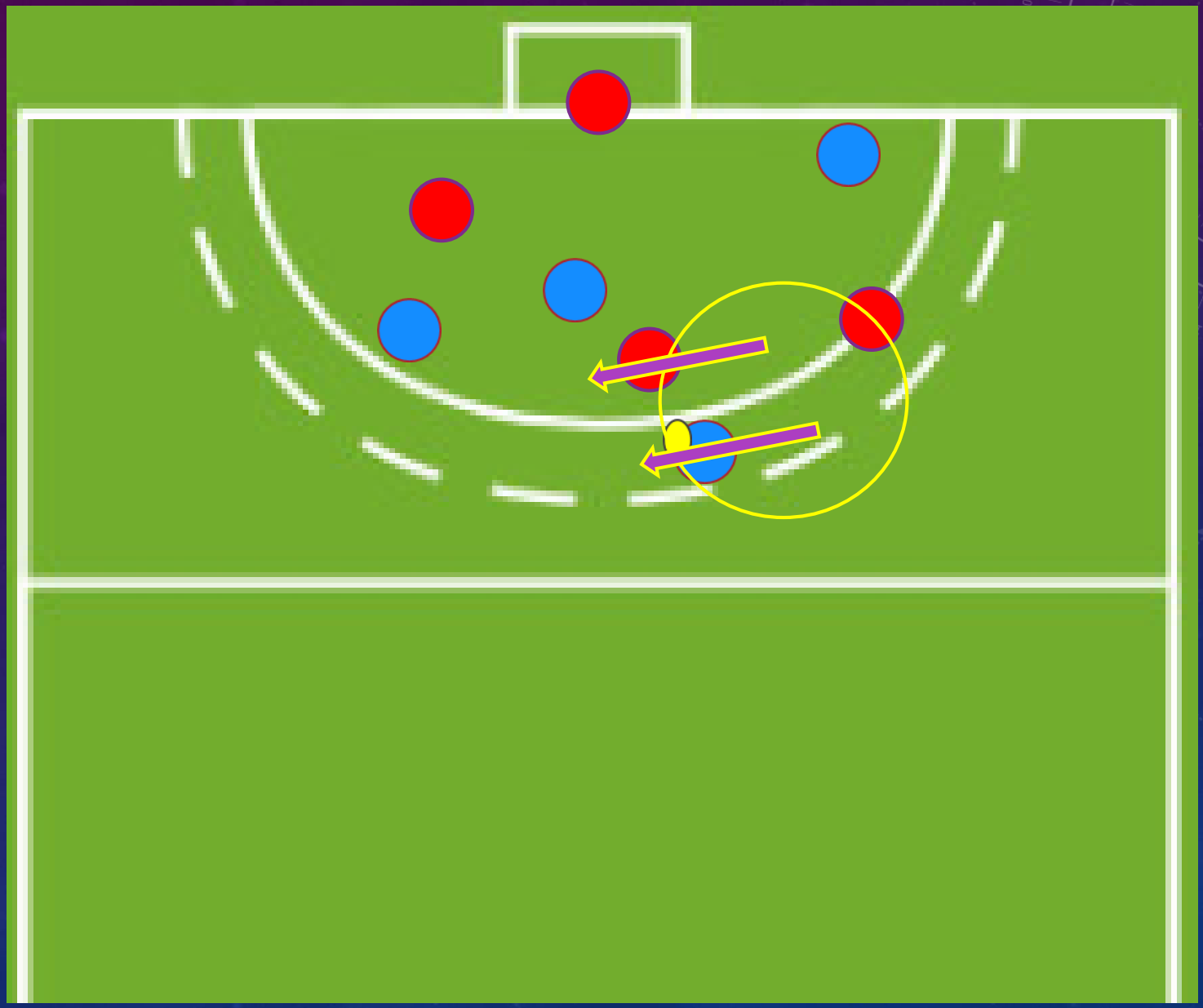
Le coup franc est joué immédiatement



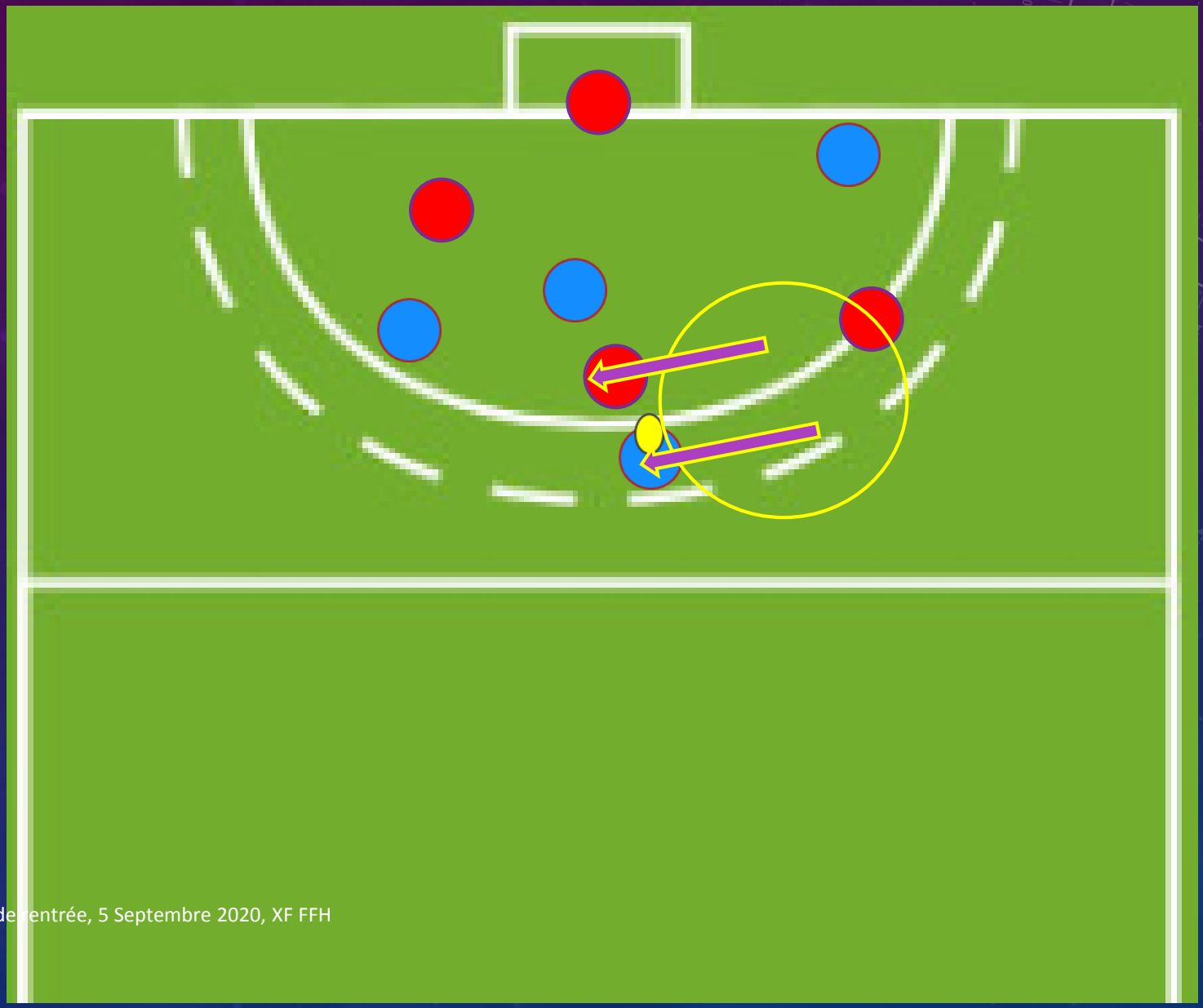
Le coup franc est joué immédiatement



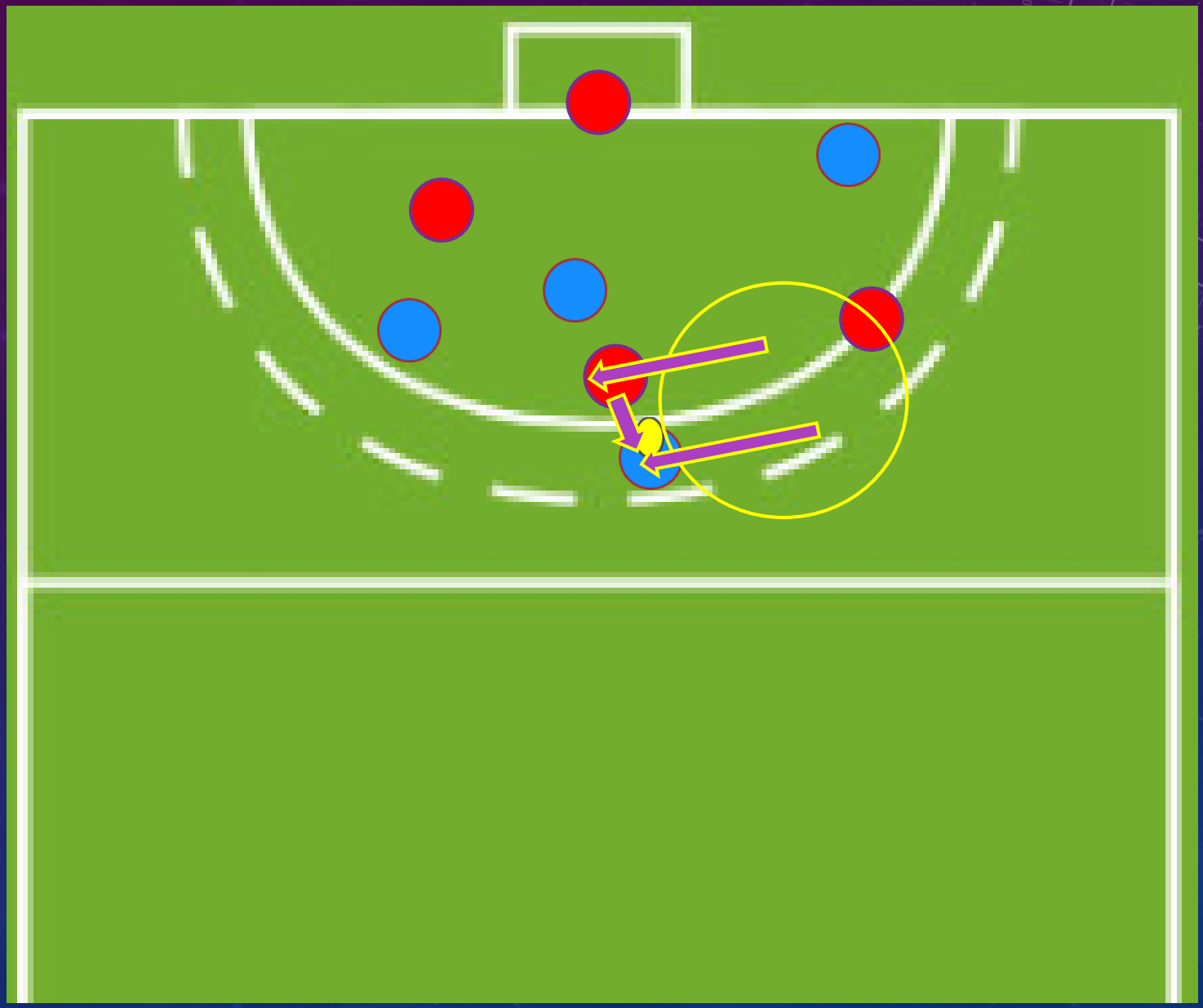
Le coup franc est joué immédiatement



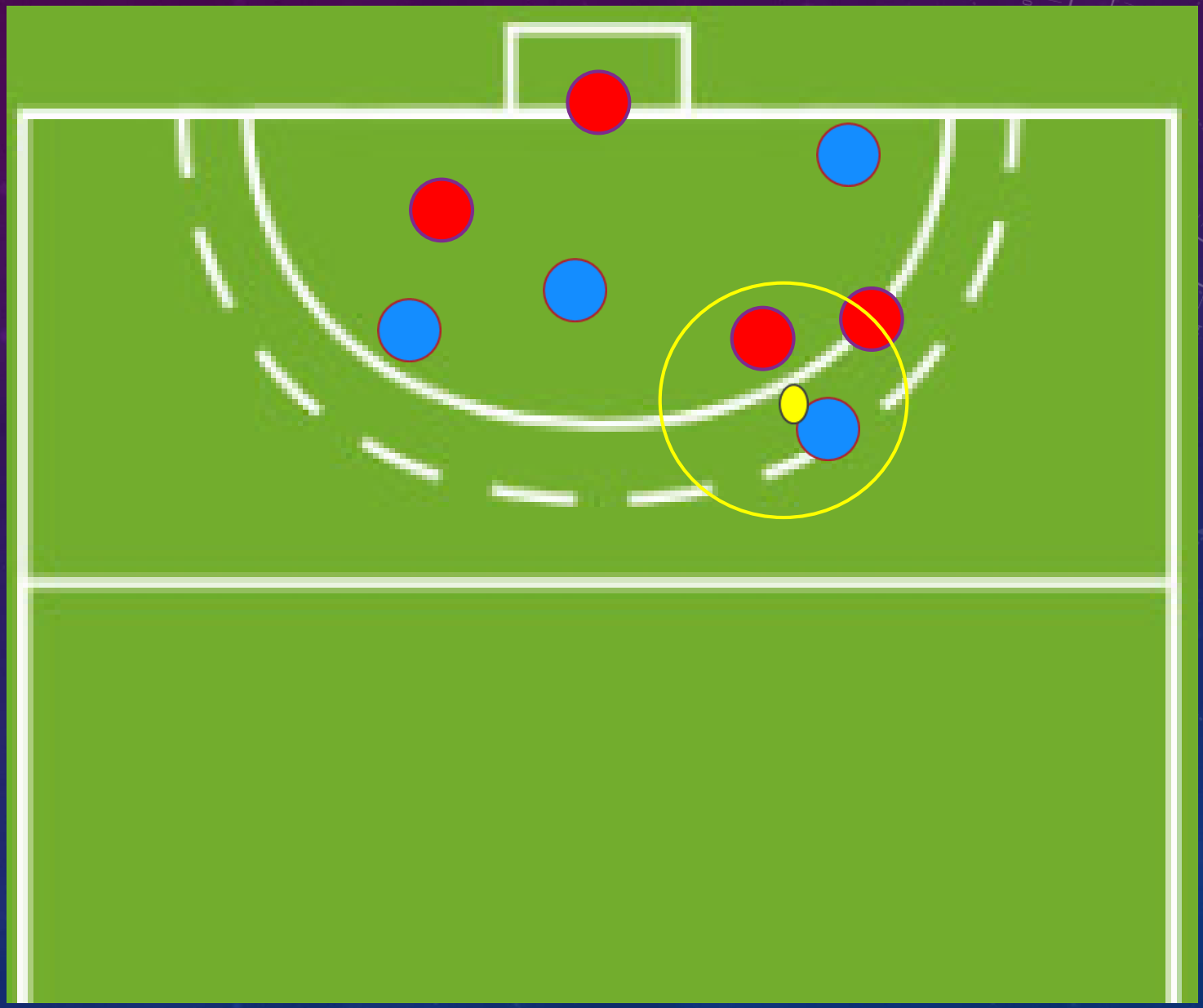
Le coup franc est joué immédiatement



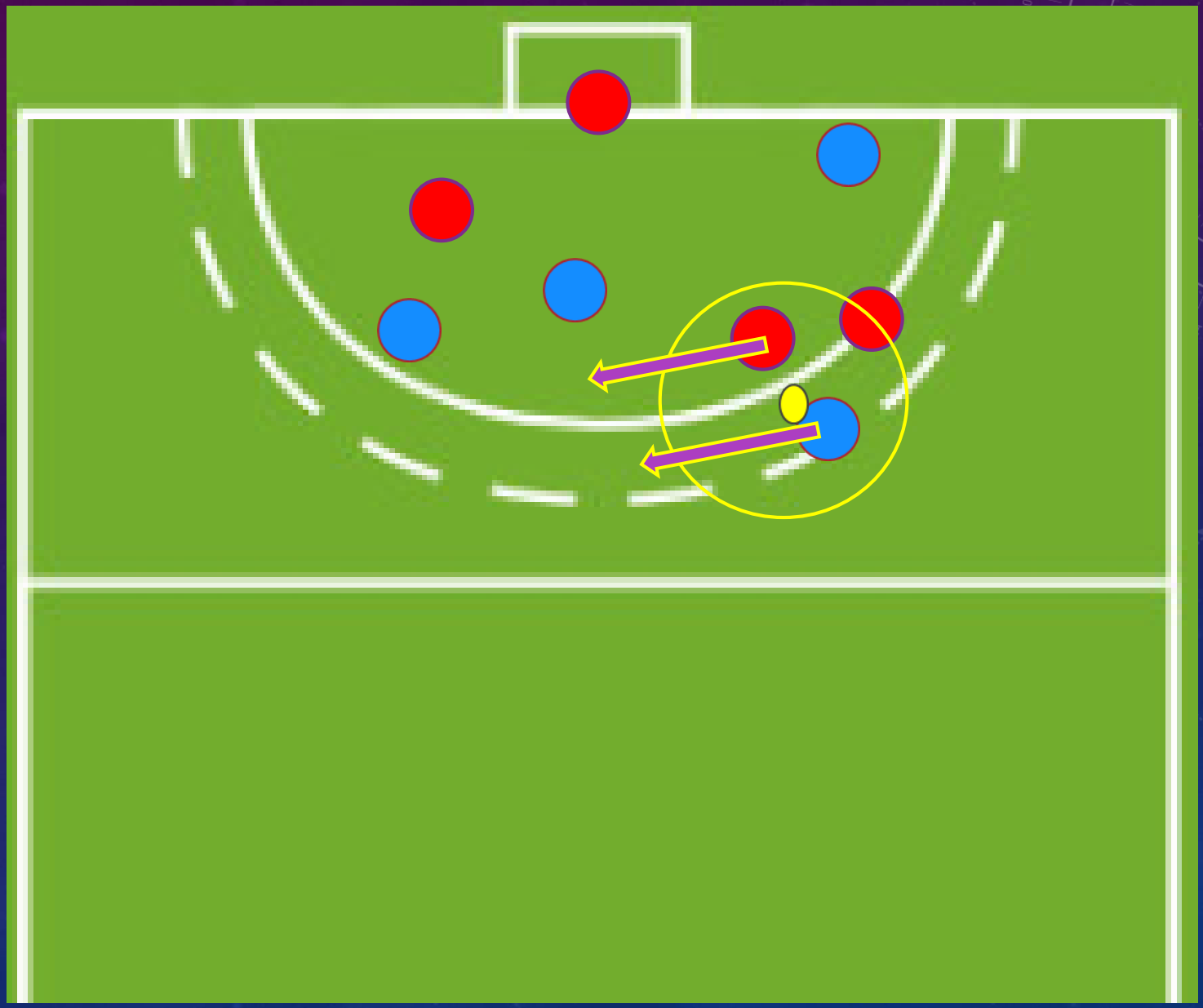
Le coup franc est joué immédiatement



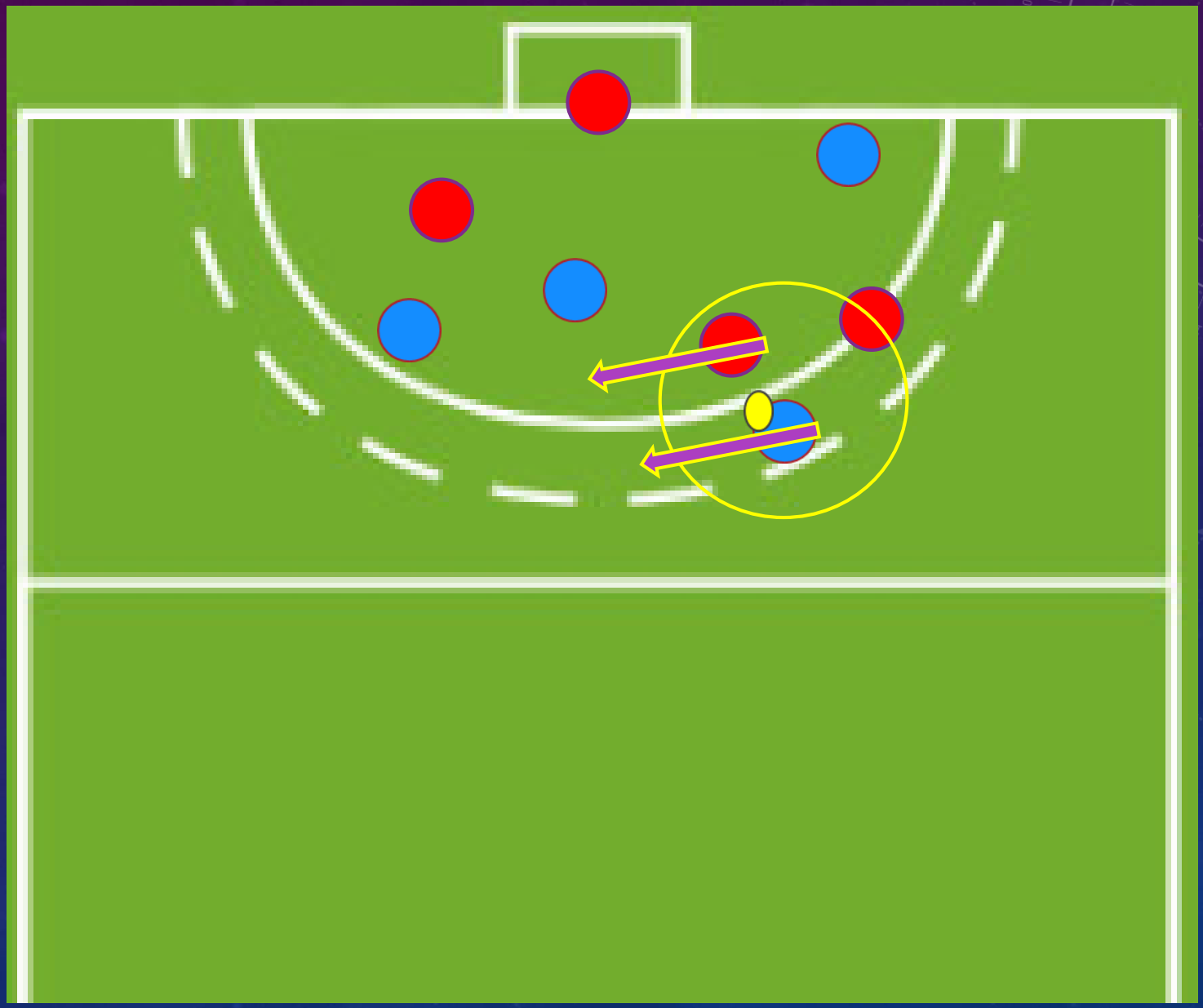
Le coup franc est joué immédiatement



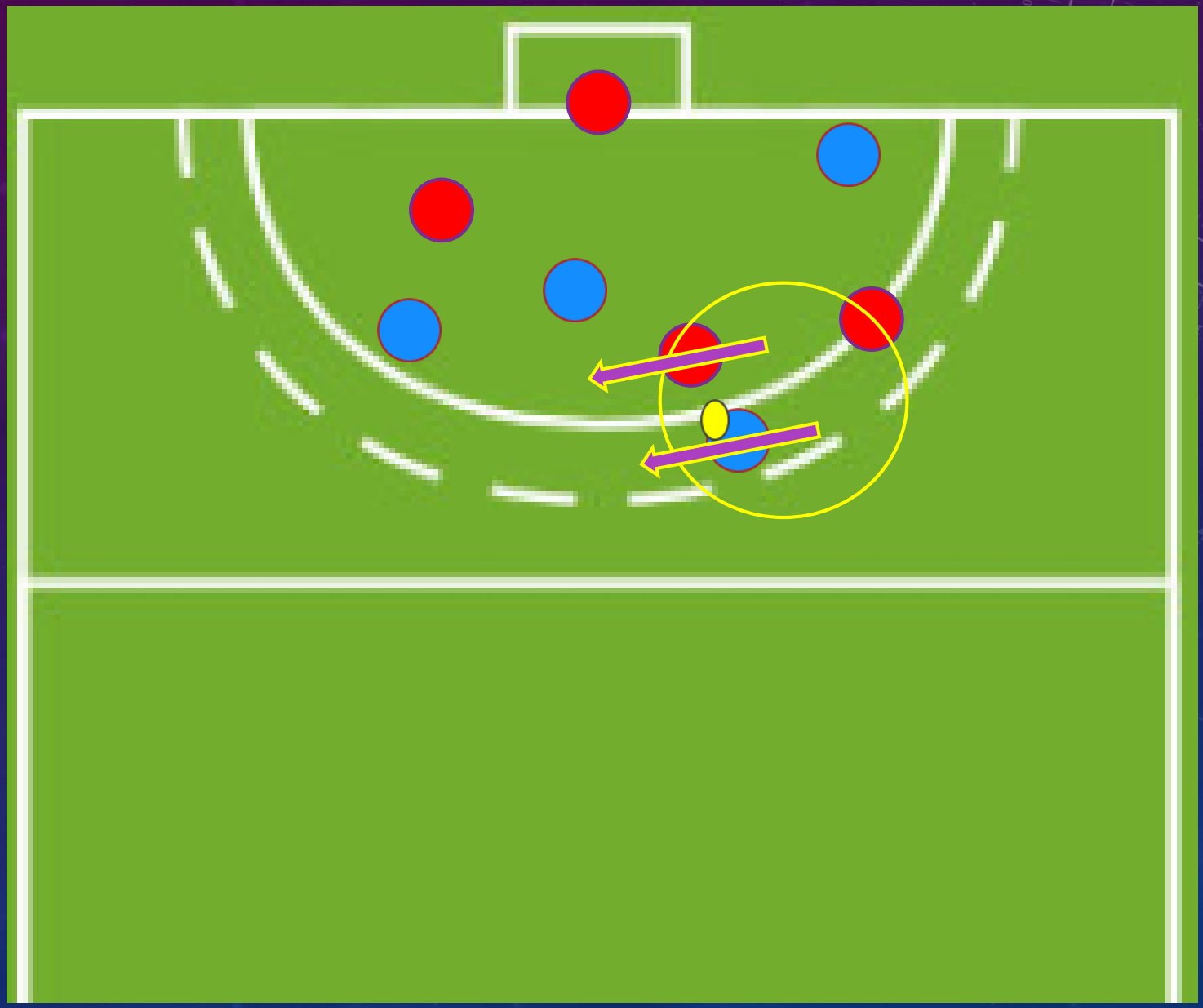
Le coup franc est joué immédiatement



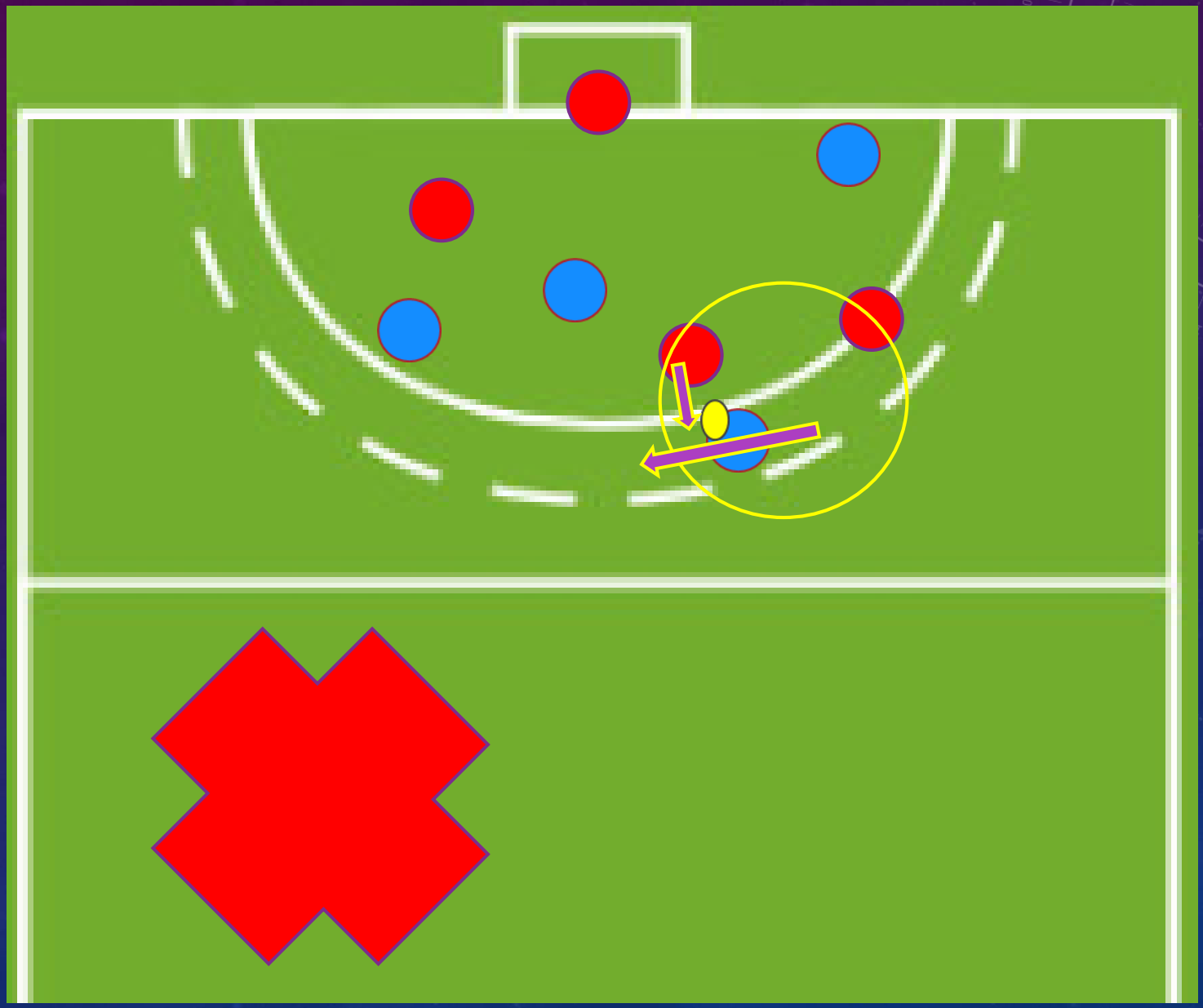
Le coup franc est joué immédiatement



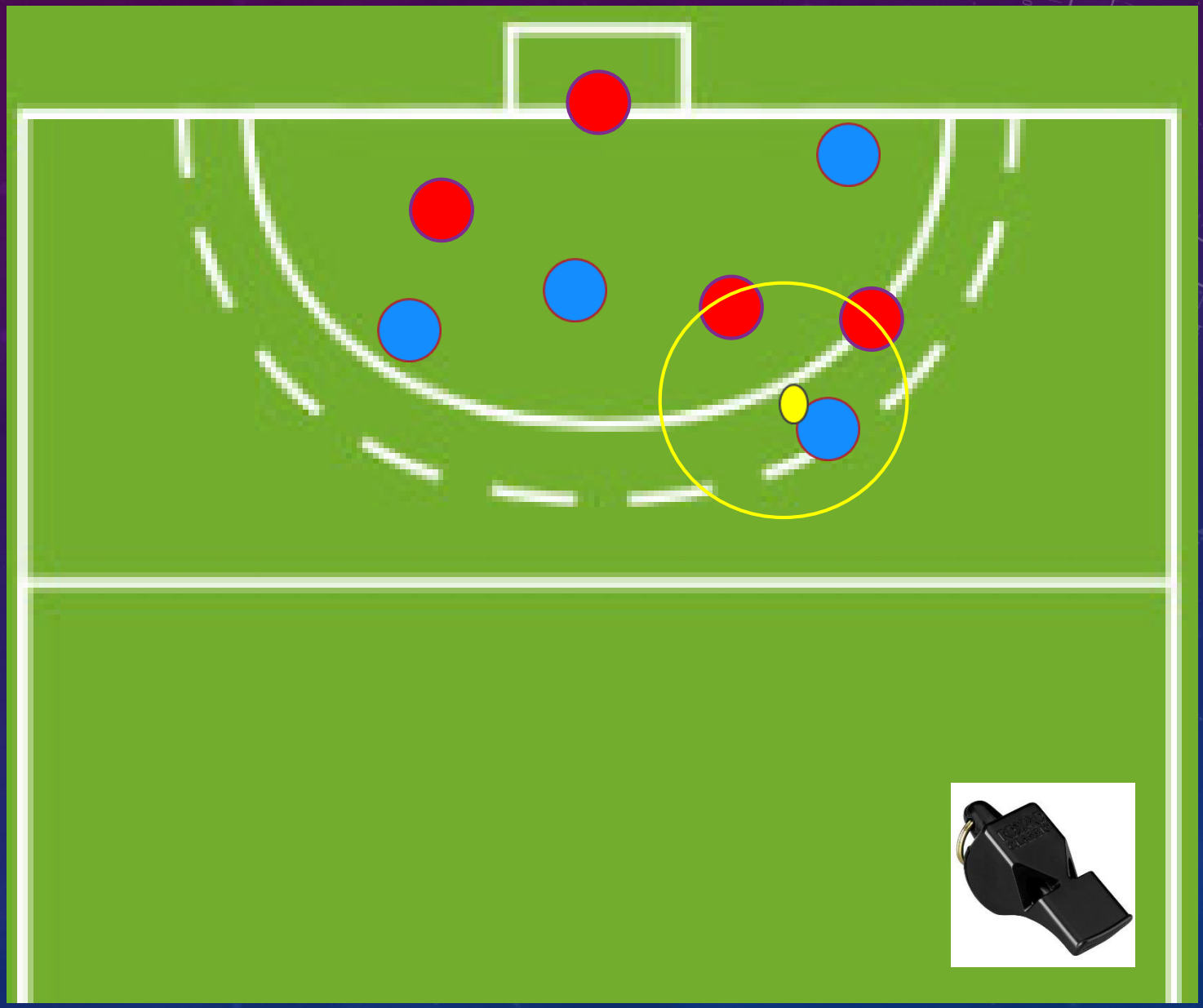
Le coup franc est joué immédiatement



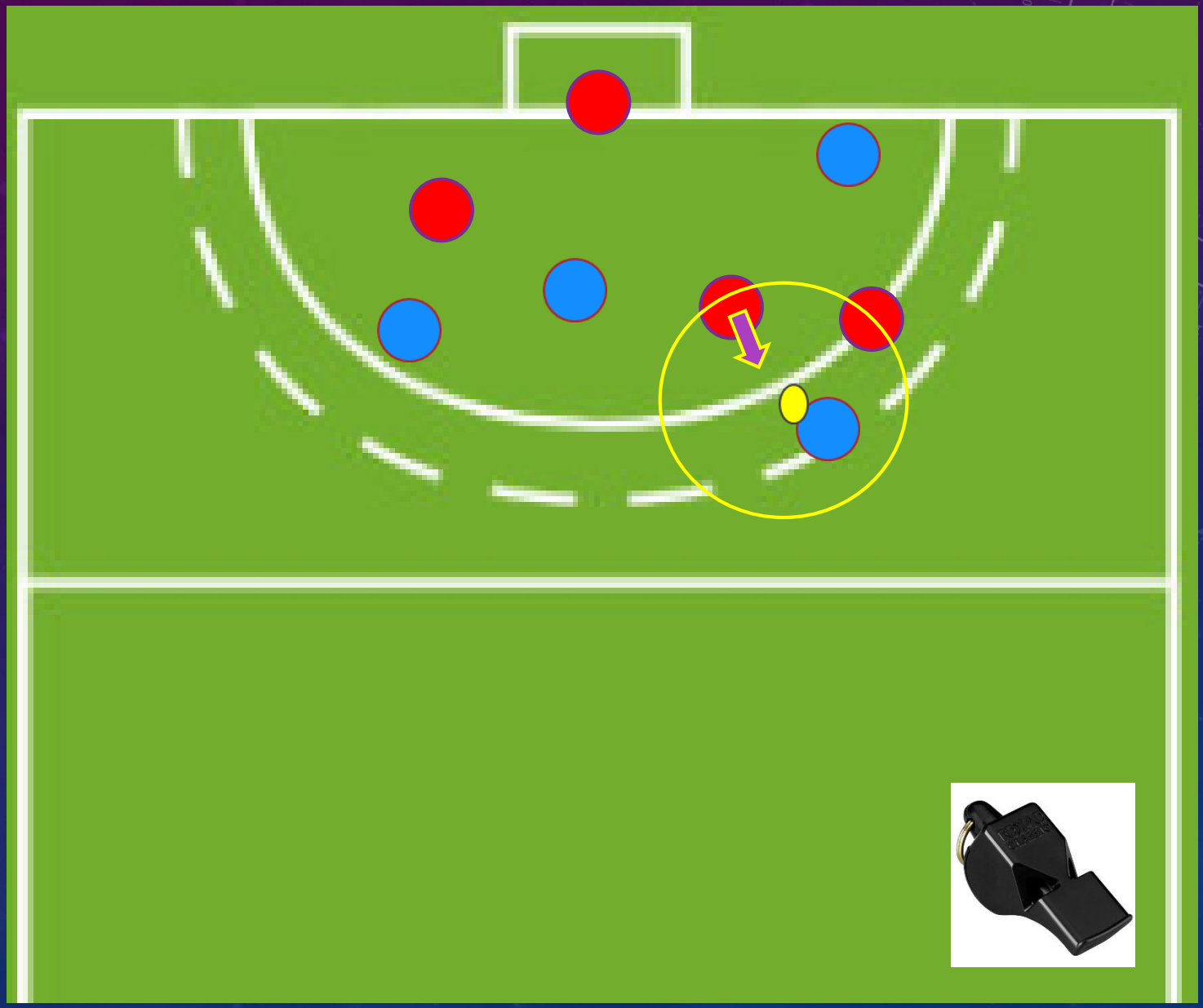
Le coup franc est joué immédiatement



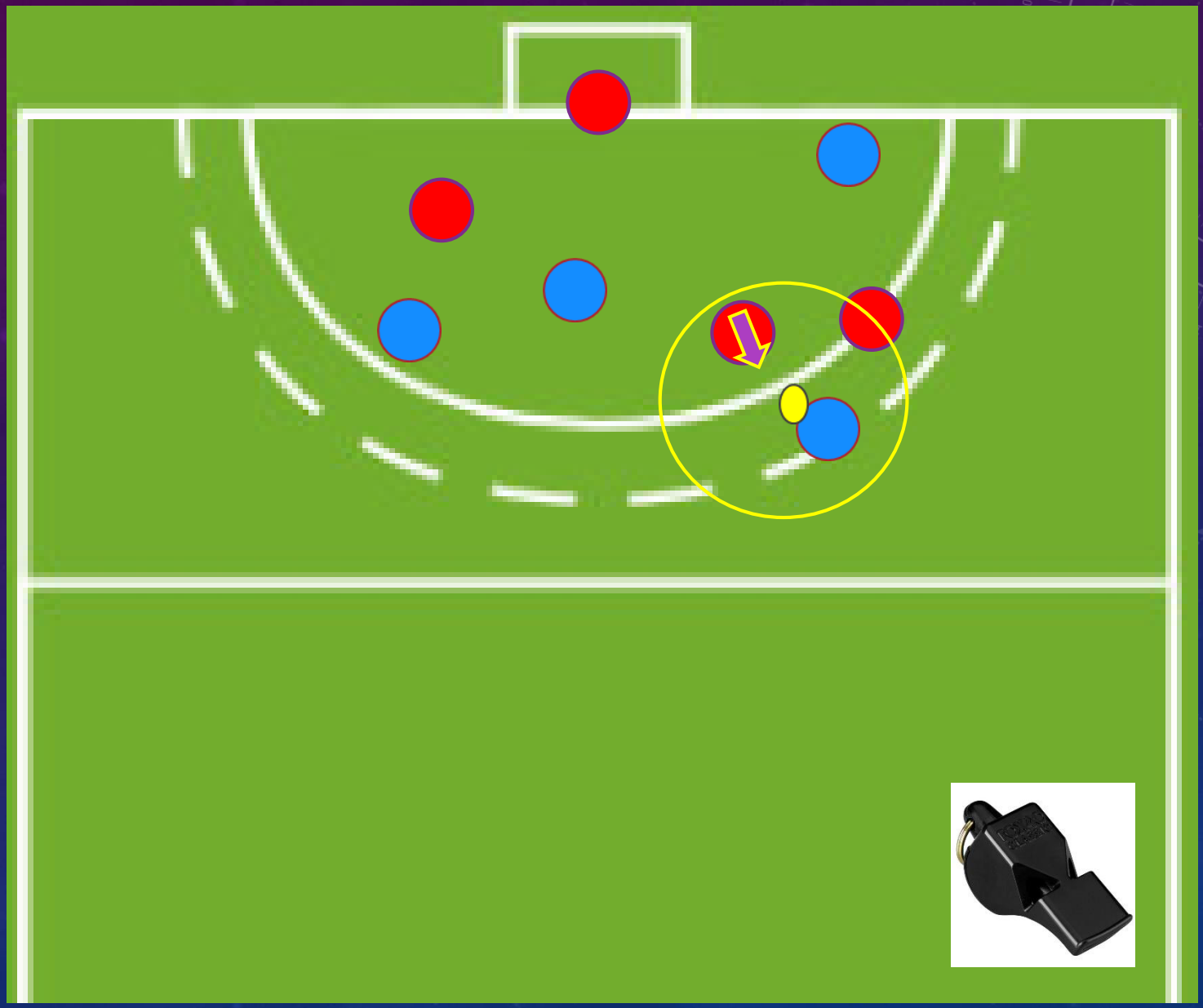
Le coup franc est joué immédiatement



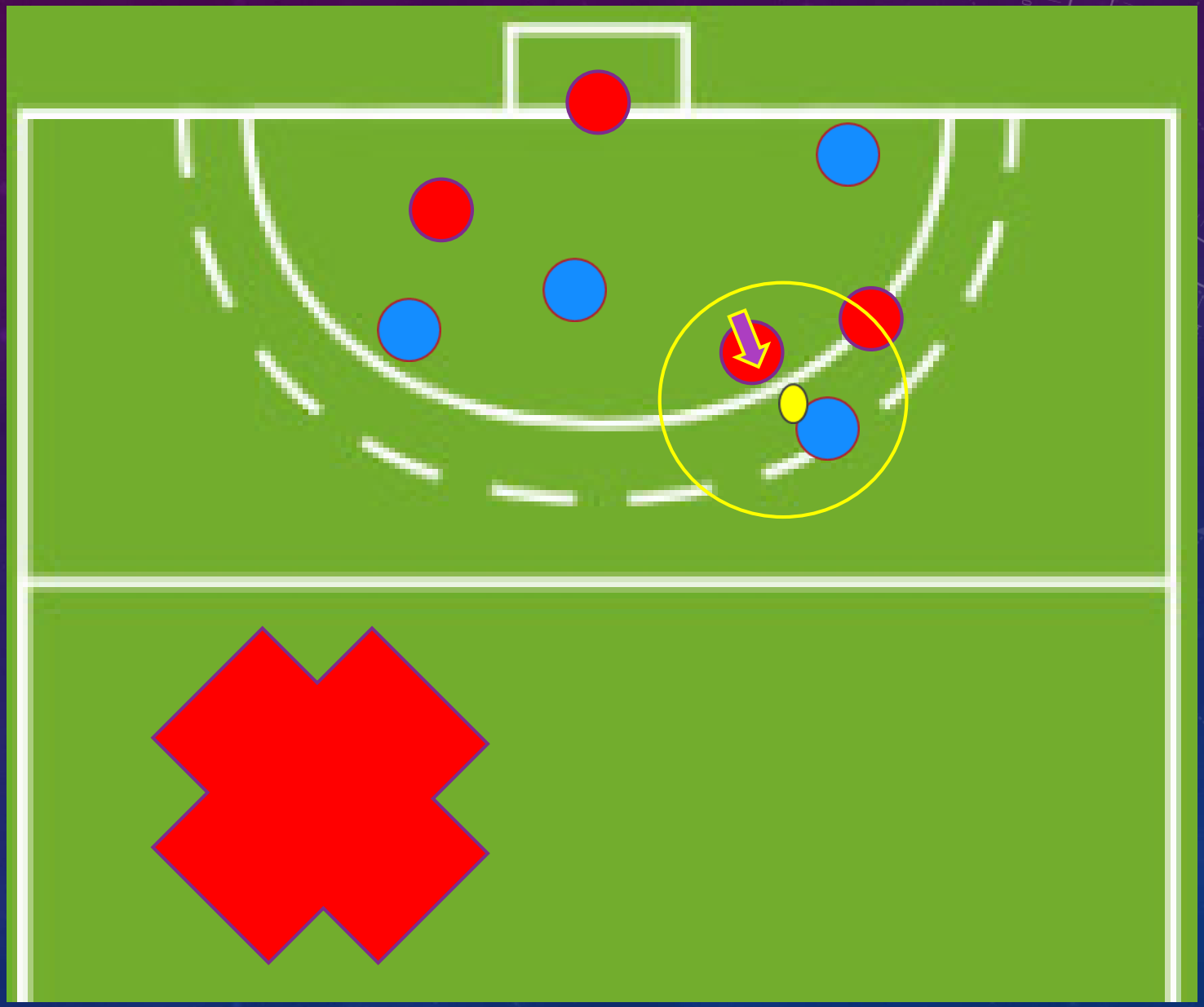
Le coup franc est joué immédiatement



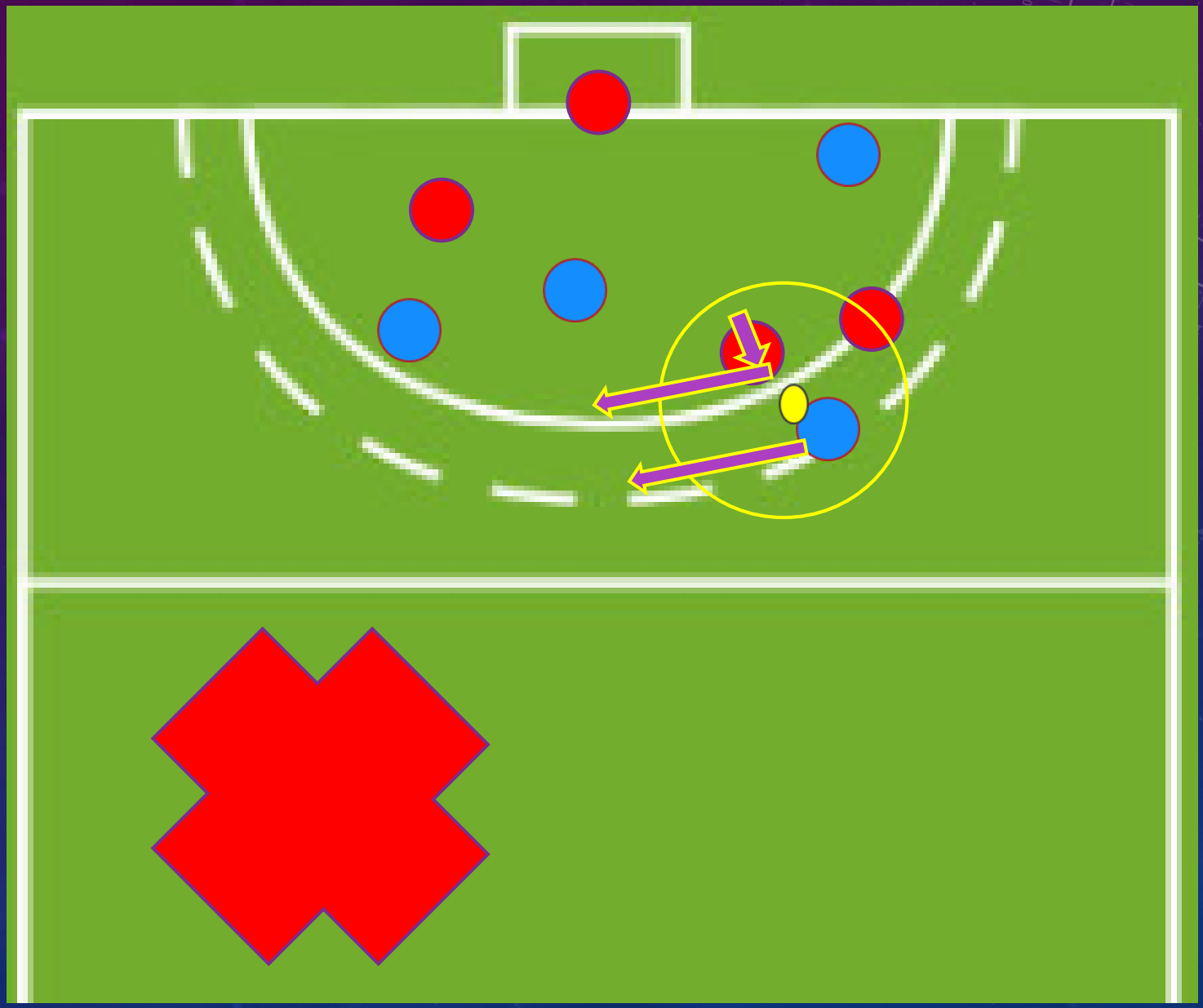
Le coup franc est joué immédiatement



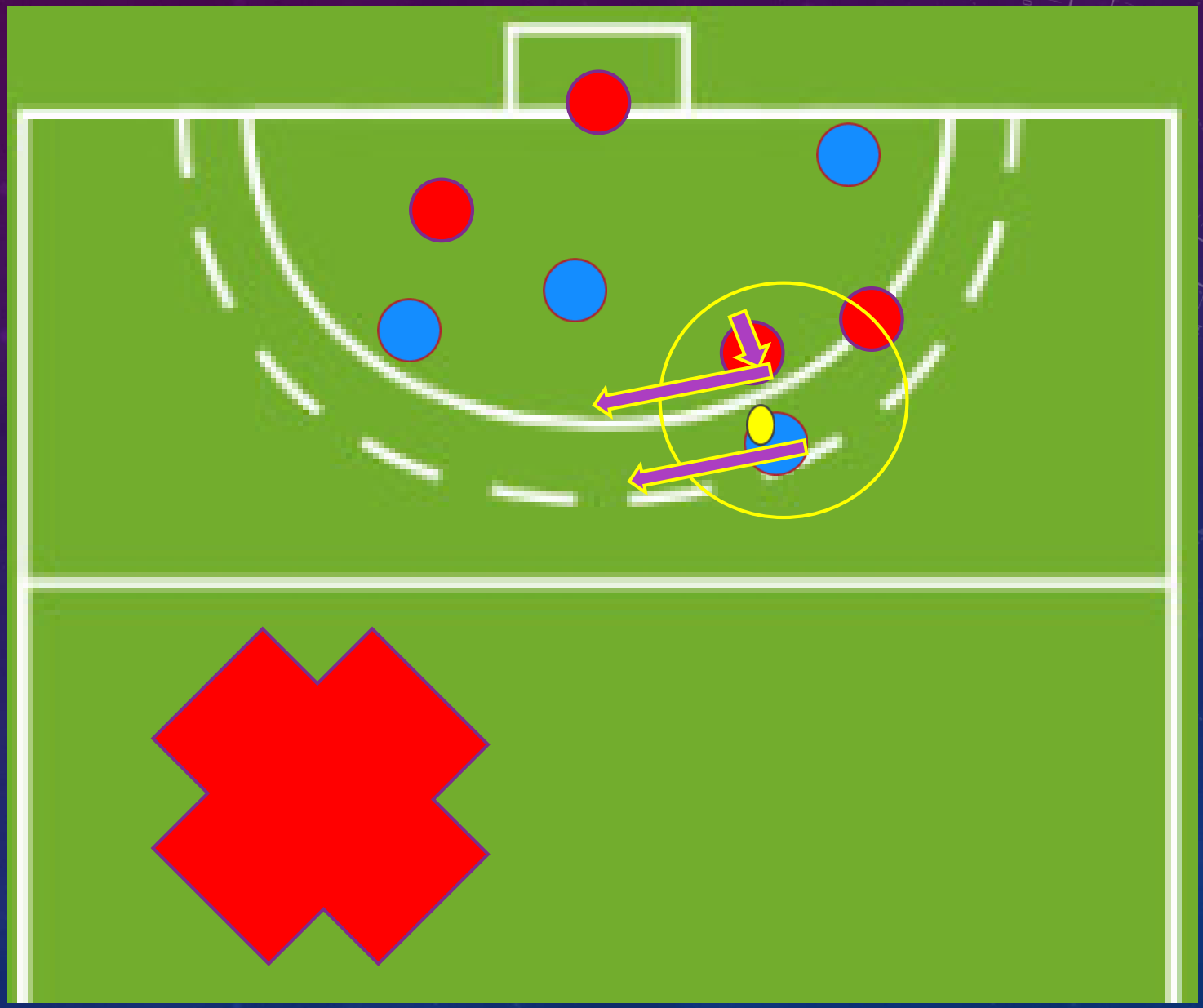
Le coup franc est joué immédiatement



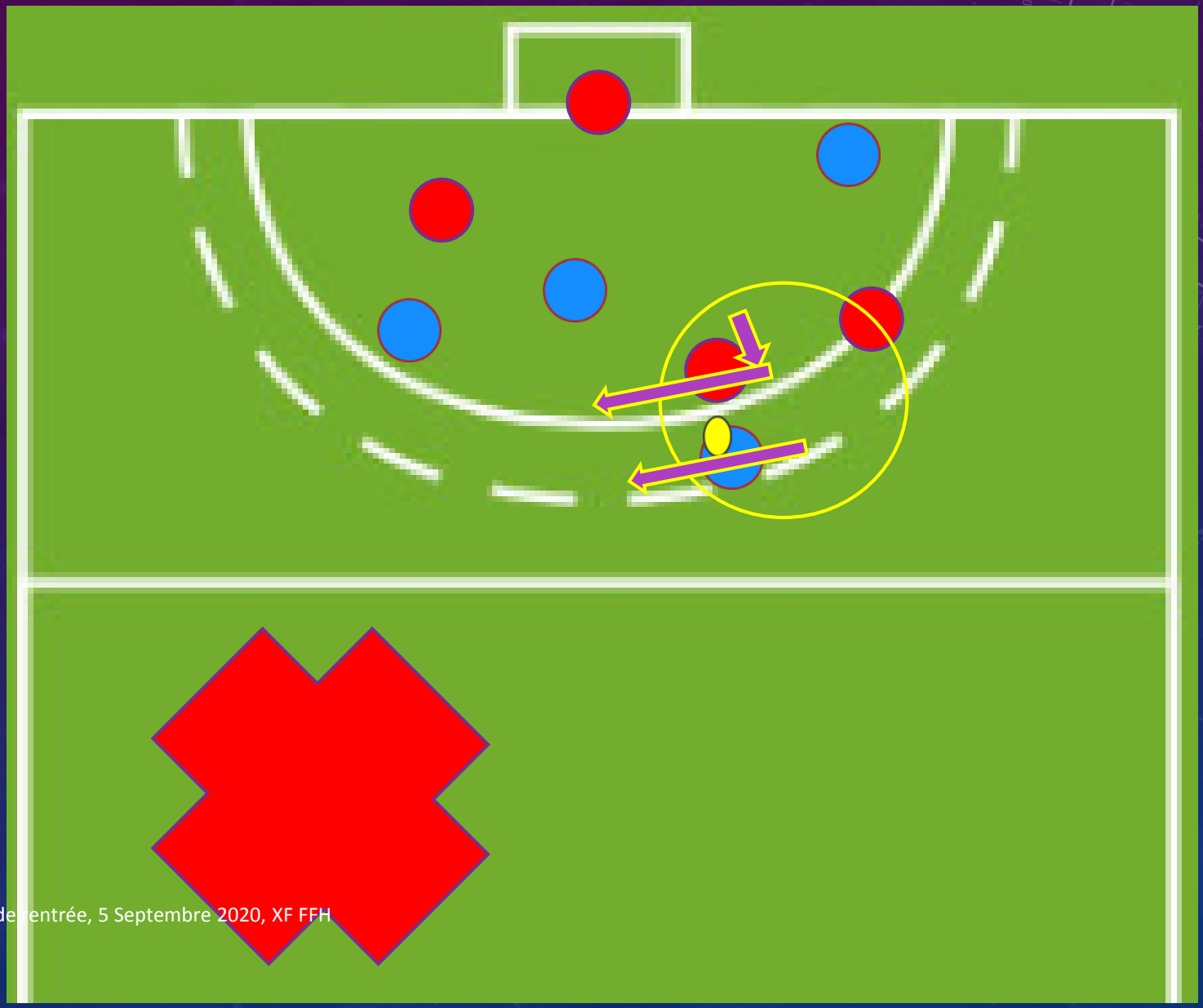
Le coup franc est joué imédiatement



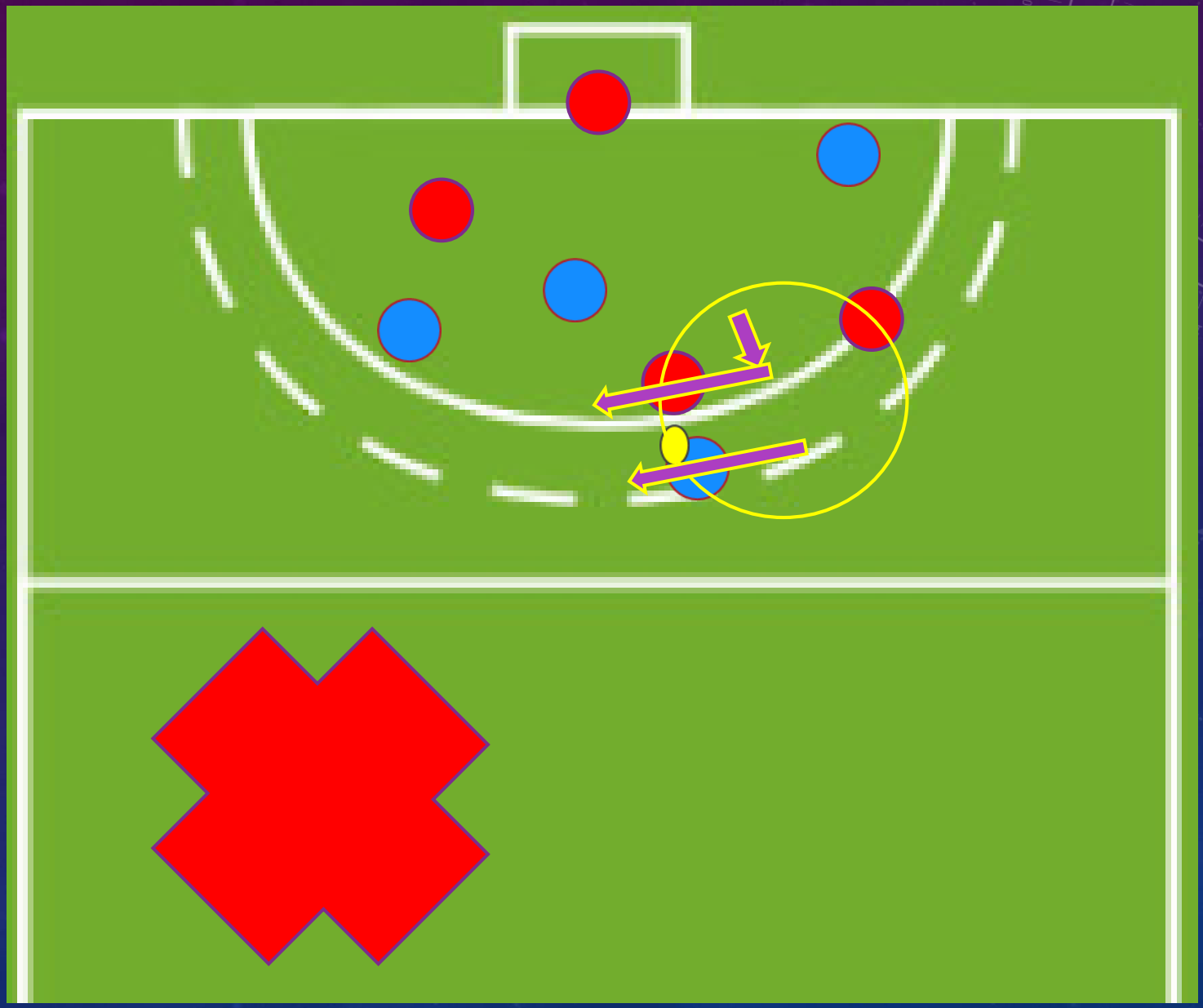
Le coup franc est joué immédiatement



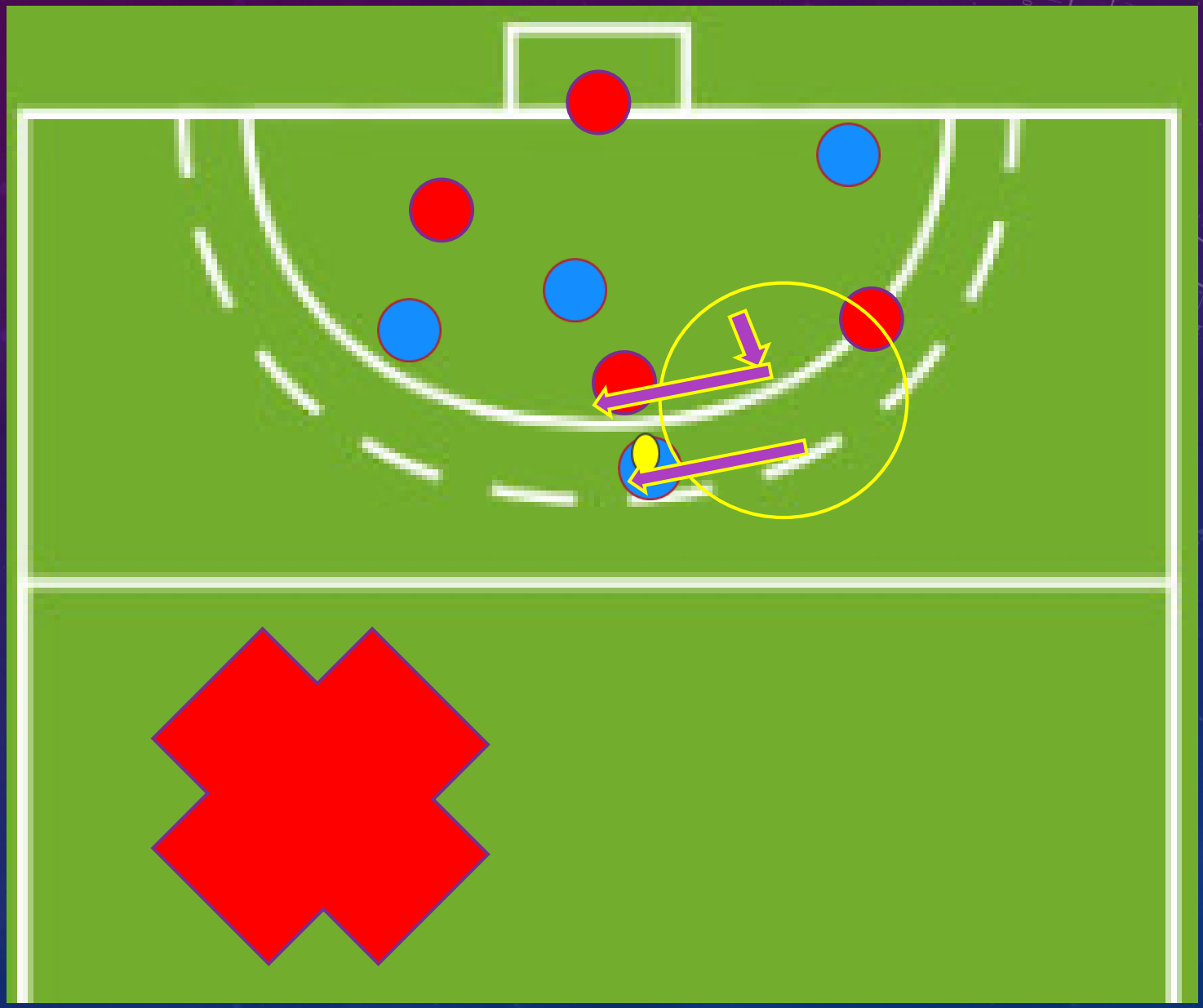
Le coup franc est joué immédiatement



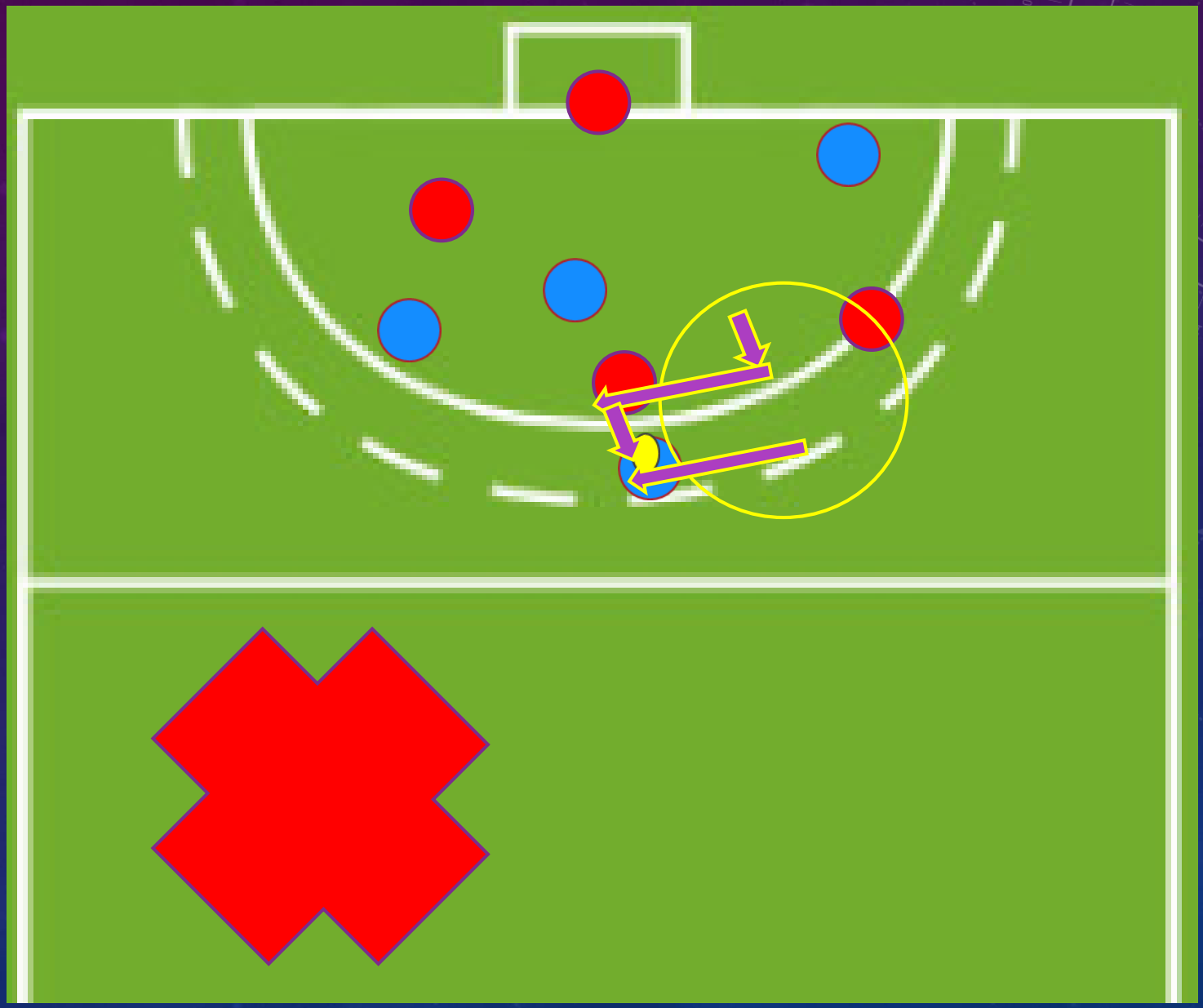
Le coup franc est joué immédiatement



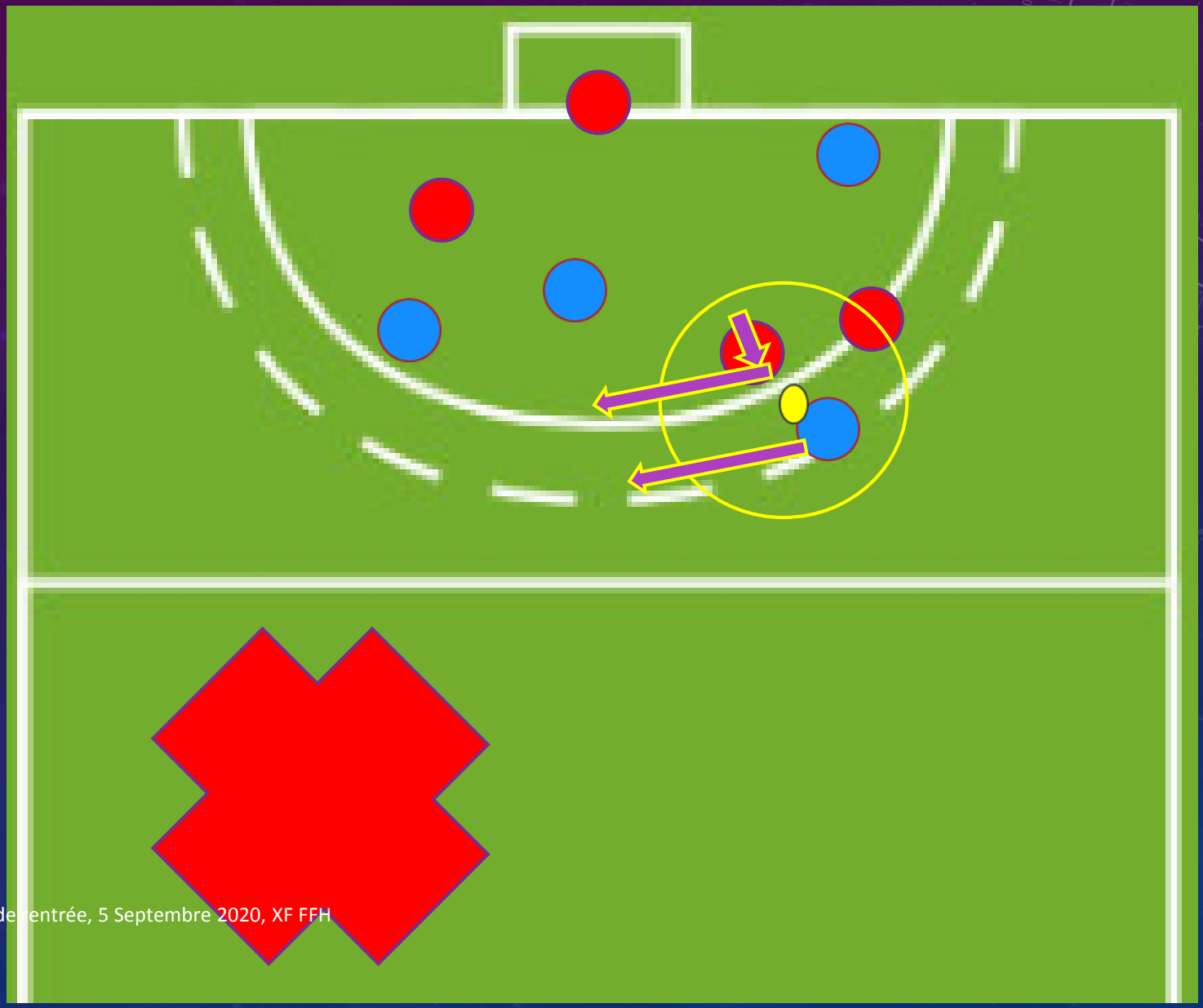
Le coup franc est joué immédiatement



Le coup franc est joué immédiatement



Le coup franc est joué immédiatement



5- LES PC

- **Positions et fonctions**

NON ENGAGE

- Regard tourné vers l'action et les appuis au sol tournés vers la touche ou 45°
- Contact visuel avec mon collègue engagé et sur l'ensemble de l'action
- Position qui offre le meilleur angle qui facilite le replacement.

Etre un soutien à l'arbitre engagé et donc contrôler que :
*** la balle sorte du cercle**
*** l'angle de la propulsion**
*** l'endroit de l'impact en cas de push (genou au dessus)**
*** Obstructions éventuelles**
*** les contacts dans le cercle**
*** Un départ anticipé de l'équipe (défenseurs aux 50m)**



5- LES PC

- **Positions et fonctions**



5- LES PC

- **RAPPEL SUR LA PROCEDURE:**

<u>Quart temps, 4x15 minutes et temps arrêté sur chaque préparation de PC</u>

* Un PC est sifflé
* L'arbitre arrête le temps
* Lorsque tout le monde est prêt, l'arbitre siffle et réenclenche le chronomètre.
*L'arbitre annonce « Jouez! »

- **CONSEILS:**

* Gérer votre PC pour que celui-ci puisse être joué le plus rapidement possible
* Rappel / Si un second PC est sifflé suite au premier:
- Le temps s'arrête à nouveau
-Les joueurs n'ont aucun temps supplémentaire de préparation et doivent jouer le plus rapidement possible ()

6- LES SANCTIONS INDIVIDUELLES

- **Avant toute chose (sauf cas particulier): Envoyez des messages aux joueurs qu'ils soient verbaux, non verbaux ou par le body language. Le carton ne doit jamais être une surprise**

- **2' : Son timing est très important. C'est le second message FORT pour un joueur et pour les équipes**
- **Jamais 2 cartons verts au même joueur**
- **5' ou 10'**
- **2 cartons jaunes pour le même joueur si 2 « styles » de fautes différentes**
- **Pour la même faute … + =**
- **Injure, agression … Le fautif quitte le terrain et les abords.**



7- LE CROWDING



- Ne jamais laisser passer cette situation! PRO ACTIF

* ▲ au 2e joueur qui vient contester, mais anticiper dans votre attitude pour éviter cette situation

* ■ en cas de récidive de l'équipe



* ▲ Si plusieurs joueurs carton au capitaine

Cette situation ne doit pas être tolérée!





VIDEO: crowding.mp4

8- LES BLESSURES

- **L’arbitre le plus proche se déplace au plus vite pour demander si le joueur blessé a besoin du kiné ou du médecin.**

  L’arbitre non engagé contrôle le reste des joueurs.
- **Si le joueur ne répond pas à la demande de l’arbitre, demander au capitaine si il faut appeler le kiné ou le médecin**
- **Si il y a un saignement, l’arbitre appelle directement et au plus vite le soigneur. Le joueur doit quitter le terrain tant qu’il y a du sang sur lui et sur ses vêtements**

- **IMPORTANT**

- Il n'y a rien dans les Règles du Jeu qui stipule qu'un joueur ou GK blessé doit quitter le terrain s'il est soigné ou si un kiné rentre sur le terrain.
- Ce point figure dans le Règlement des Compétitions de la FIH et non de la FFH et n'est donc pas applicable sur le championnat français.
- Pour info: la sortie pour blessure de 2 min (gazon) et 1 min (salle) n'est applicable que pour les Coupes d'Europe et les Compétitions FIH, et non FFH.

VIDEO:

