Technique d'arbitrage

[Références : *Règles du hockey sur gazon 2013*, ARBH, pp 44-53]

Arbitrer, c'est être **pédagogue** et **éduquer** les jeunes vers un hockey « propre », sans faute, de meilleure qualité. C'est aussi le gardien du **temps** et de la gestion d'un match. C'est à lui qu'appartient le pouvoir d'appréciation et de sanction d'une faute. Il est le seul à pouvoir sanctionner un joueur personnellement, via différents cartons.

Pour arbitrer, il est bien sûr nécessaire de connaître les règles relatives à la catégorie que l'on supervise (voir « Mémos arbitrage »). Mais cela ne se limite pas à une connaissance purement théorique, il faut s'imprégner de la dynamique du jeu.

En U7, dois-je siffler tous les kicks et tous les coups de stick ? Quand dois-je laisser un « avantage » ? Où me positionner sur le terrain ?

Nous verrons ici un très large panel de la technique d'arbitrage, du coup de sifflet au positionnement sur stroke, en passant par un petit rappel des règles les plus difficiles.

Préparation de la rencontre

- Vareuse et chaussettes de couleur différente aux deux équipes et gardiens
- Chronomètre / compte à rebours (pas de gsm !)
- Sifflet et cartes
- Carnet pour noter les buts et les cartes

- Vérifiez (avec les délégués au terrain)
  - L'état du terrain
  - Les filets
  - La position des buts (piquets juste derrière la ligne de fond)
- En division avec arbitrage officiel :
  - Drapeau de coin
  - Un délégué technique par équipe pour la gestion du temps des cartes
  - Chaise de suspension

- Si les matchs précédents ont du retard, vous pouvez demander au délégué de terrain de stopper les rencontres. Il est important de commencer les matchs à l'heure de la programmation.

- Assurez-vous également que toutes personnes autres que les joueurs et leur staff soient en dehors du terrain, derrière les barrières.

- Tirage au sort (« toss ») à l'aide d'une pièce de monnaie :
  - Convoquer les capitaines
  - Celui qui gagne le toss choisit soit :
    - Le côté du terrain où son équipe débutera le match
    - De commencer avec la balle

Positionnement

Au hockey, les deux arbitres se positionnent sur les côtés du terrain, près des lignes latérales (Figure 1).

Ils peuvent cependant s'engager vers l'intérieur lorsqu'une action est plus lointaine ou pour avoir une meilleure vision de la situation.

Lorsque la balle approche du cercle, l'arbitre se positionne sur la ligne de fond (Figure 2) afin de visualiser au mieux l'action dans le cercle.

De façon générale, la meilleure position pour les arbitres est en avant et à la droite de l'équipe attaquante. Ainsi, la vue sur le terrain est toujours optimale.

Les arbitres doivent faire face aux joueurs à tout instant.

Chaque arbitre est responsable d'une moitié de terrain (Figure 3).

Cela ne veut pas dire qu'il est interdit de siffler dans la portion de mon collègue ! Les deux arbitres sont invités à collaborer au maximum, notamment lorsqu'un des arbitres a la vue masquée.

Si mon collègue n'a pas vu une faute et qu'aucun avantage n'est octroyé, je dois sanctionner l'équipe fautive.

Il est cependant toujours interdit de siffler dans le cercle de son collègue. Si j'y aperçois une faute, je peux communiquer via la gestuelle la sanction octroyée **lorsque mon collègue me consulte par un regard**. Ce dernier point est important car votre collègue peut par exemple laisser un avantage. De plus, les joueurs et le public apercevront votre décision et n'hésiteront pas à faire pression sur vous en cas de désaccord avec la décision de votre collègue.

La gestuelle est le meilleur moyen de communication entre les arbitres.

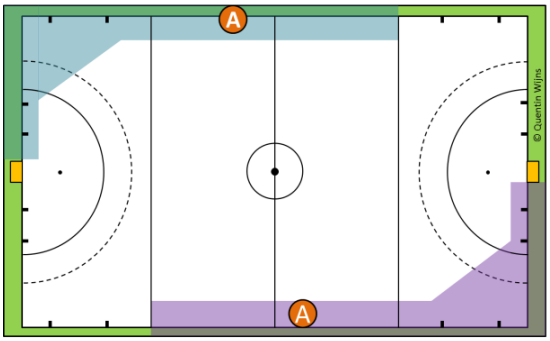


Figure 1

Figure 2

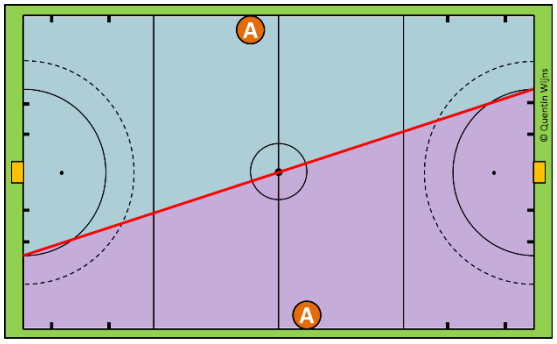


Figure 3

Quand siffler ?

L'objectif de l'arbitrage est

1. De protéger les joueurs en sanctionnant les comportements et jeux dangereux.
2. De permettre au hockey de rester du hockey, en sifflant les fautes « communes ».

Selon les catégories et les divisions, on appliquera au Règlement une certaine sévérité. En effet, un match d'U8 ne s'arbitre pas de la même façon qu'un match d'U19.

En U7, U8 et U9

Laissez jouer un maximum, ne sifflez pas toutes les fautes.
Les plus jeunes doivent encore apprendre à maîtriser leur contrôle de balle et l'arbitrage peut parfois « laisser joueur » pour éviter de casser le jeu à chaque faute.

Avant le match, mettez-vous d'accord avec l'équipe adverse sur la sévérité de l'arbitrage.

Sanctionnez toujours :

- Le back stick
- Le jeu dangereux : hauteur de la balle ou du stick
- Le jeu à terre (sanction contre le joueur à terre)
- Le coup de stick violent (éviter les « tas » de joueurs)
- La règle des 5 mètres (voir « Mémo arbitrage »)
- Une faute évidente où le joueur fautif tire un avantage (utiliser les pieds pour défendre, …)
- Une poussée, …

En U10 à U12

Toutes les fautes doivent être sanctionnées.

Initiez les joueurs au principe de « l'avantage », c'est-à-dire ne sifflez pas la faute commise et laissez le jeu se poursuivre lorsque l'équipe fautive ne tire pas d'avantage de la faute commise. Exemple : faute puis perte de balle au profit de l'équipe non fautive.

Gestuelle

La gestuelle est là pour indiquer :

- Le sens de la remise en jeu de la balle, c'est-à-dire le sens attaquant
- Le type de faute commise
- La sanction octroyée
- L'avantage

Elle est indispensable pour une bonne communication avec les joueurs, mais également entre les arbitres et avec le public. Elle permet également de minimiser l'utilisation du sifflet. Par exemple, lors d'une sortie, la gestuelle suffit à indiquer le sens attaquant.

Elle doit être claire et maintenue suffisamment longtemps pour informer les joueurs.

Afin que la communication soit la plus claire possible, on indique l'endroit de la faute uniquement si celui-ci n'est pas évident ou non respecté. Dans les autres cas, le deuxième bras reste le long du corps ou indique la faute commise.

Vous trouverez en fin de document les gestes d'arbitrage.

Le coup de sifflet

De manière générale, voici ce qu'il faut retenir :

- Gardez votre sifflet à porter de lèvres.
- Être bref et audible par tous. Utilisez un sifflet puissant, adapté aux sports d'extérieur (Ex : Fox40).
- Toujours accompagné par la gestuelle.
- La gravité de la faute s'exprime avec la durée et l'intensité de votre coup de sifflet. Lors d'une faute grave, sifflez fort et longtemps.
- Limitez l'utilisation du sifflet quand cela est possible.
  Par exemple, ne sifflez pas lorsque la balle sort des limites du jeu.
- Pour un rappel à l'ordre, siffler plusieurs fois rapidement.

L'avantage

Lorsqu'une faute survient mais que l'équipe fautive n'en tire pas d'avantage, l'arbitre est autorisé à laisser le jeu se poursuivre.

On dit qu'il « laisse l'avantage ».

Il ne doit pas siffler, mais doit tendre son bras en indiquant la direction dans laquelle l'équipe bénéficiaire progresse et doit communiquer oralement avec les joueurs en disant « Jouer » ou « Avantage » (Figure 4).

Il montre ainsi à tous qu'il a vu la faute.

Figure 4

Quelles est la durée de l'avantage ?
Elle est variable et dépend de la position de l'adversaire et de l'opportunité qu'a l'équipe avantagée à réaliser/développer une action. Généralement, quelques secondes, dans la même zone de jeu.

Durant cette phase « d'avantage » de quelques secondes, si l'arbitre estime que l'équipe avantagée perd son avantage (car d'autres adversaires sont à proximité, par exemple), il peut décider de « revenir à la faute initiale ». Une pénalité (coup franc ou PC) est alors accordée à l'équipe non fautive à l'endroit de la faute initiale.

La possession de la balle ne signifie donc pas nécessairement qu'il y a un avantage !

Par exemple : l'adversaire touche la balle du pied et je la récupère directement. L'arbitre laisse l'avantage. Cependant, tout juste après avoir récupérer la balle, je suis encerclé par 4 joueurs adverses. L'arbitre devrait revenir à l'avantage.

Remarques :

- Ne jamais laisser d'avantage pour la défense, près du cercle, c'est souvent trop risqué.
- Lors d'une action au but dans le cercle, si vous laissez l'avantage, vous ne pouvez pas revenir à la faute initiale. Cela signifierait que vous donneriez 2 actions de but à l'équipe attaquante.

Le bully

Remise en jeu après arrêt du temps pour cause de blessure ou toute autre raison sans qu'il y ait eu infraction.
Exemples : parapluie ou chien sur terrain, …

Lieu :

- À l'endroit où la balle se situait lors de l'arrêt du jeu.
- Mais à minimum 15m des lignes de fond, et 5m du cercle.

Exécution :

- Balle entre un joueur de chaque équipe qui se font face. Leur propre but à leur droite.
- Les joueurs placent leurs sticks au sol, à droite de la balle puis frappent le stick adverse une seule fois au-dessus de la balle, après quoi ils sont autorisés à jouer la balle.
- Tous les autres joueurs sont à 5m.

Le positionnement de l'arbitre sur Penalty Corner (PC)

Rappelons une règle importante sur PC, la hauteur de l'envoi :

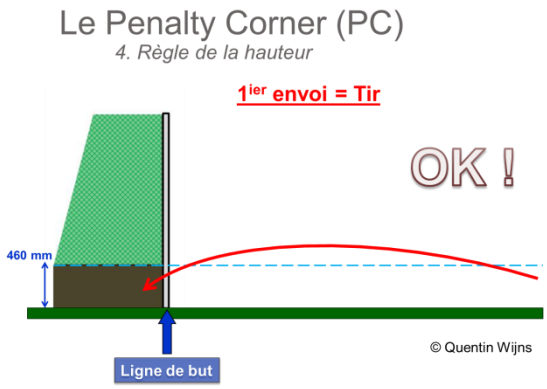
<table>
<tr><td colspan="2">Si le 1ier envoi est :</td></tr>
<tr><td>Une frappe (shoot, raclette) :
La balle doit franchir la ligne de but ou sa <u>trajectoire</u> doit être telle qu'elle aurait franchi la ligne de but à maximum hauteur planche avant toute déviation pour qu'un but soit inscrit (Figure 5).
 

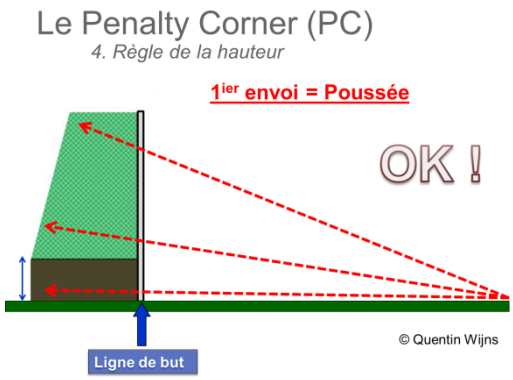
Figure 5</td><td>Une poussée (push, sleep, flick, …) :
La balle peut franchir la ligne de but à n'importe quelle hauteur (Figure 6).
 

Figure 6</td></tr>
<tr><td colspan="2">Lors du 2ième envoi, ou que la balle sort du cercle pointillé :
La balle peut être levée à n'importe quelle hauteur, mais sans jeu dangereux.</td></tr>
</table>

Le positionnement de l'arbitre **n°1** doit être tel qu'il puisse analyser au mieux :

- La sortie des défenseurs et l'attaquant « donneur »
- La trajectoire de la balle
- L'instant où la balle franchi la ligne de but

L'arbitre se positionne donc près de la ligne de fond, 1 à 2m dans le terrain, suffisamment près du goal que pour pouvoir réagir à n'importe quelle situation (Figure 7, 8 et 9).

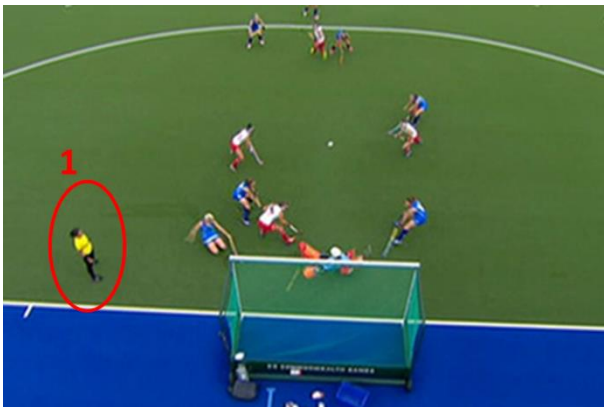


Figure 7

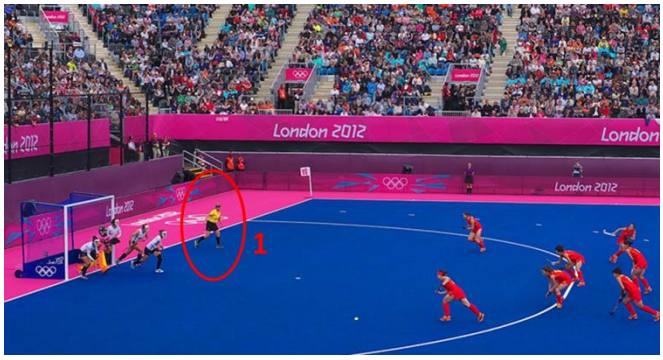


Figure 9

Figure 8

L'arbitre **n°2**, lui, se positionne en face du poteau gauche du goal, 10m devant la ligne médiane (Figure 10 et 11).

Il vérifie que

- Les défenseurs ne traversent pas la ligne médiane avant que le PC soit joué.
- La balle sort bien du cercle, pour valider un but.
- La balle est cadrée ou non. Permet de déterminer si l'envoi au but respecte les règles du jeu dangereux et de la hauteur, et permet aussi de valider l'octroi d'un stroke.

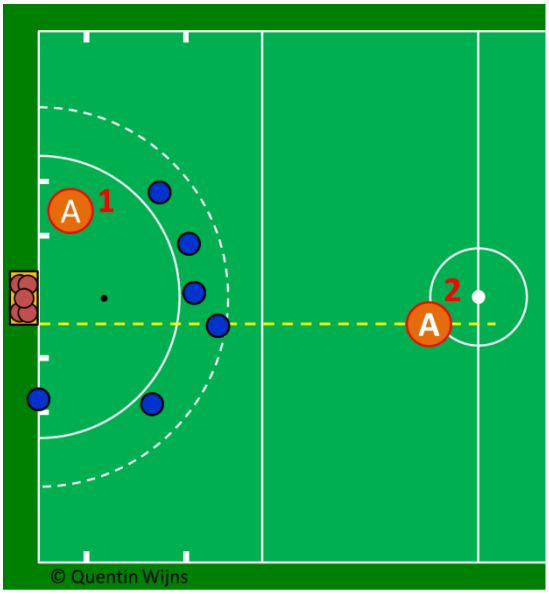


Figure 11

Figure 10

Rappelons aussi que, pour les mi-temps, la phase de PC est considérée comme terminée lorsque la balle :

- Sort du cercle continu pour la 2ième fois.
- Sort du cercle pointillé.

Le positionnement des arbitres sur Stroke

Lors d'un stroke, l'arbitre **n°1**, responsable du cercle où la faute a été commise, se place derrière le joueur attaquant (pour être hors de son champ de vision), un mètre sur la droite (Figure 12).

L'arbitre **n°2** se place le long de la ligne de fond et est responsable

- De la ligne de but
- De la position des pieds du joueur défendant (voir Règles du jeu)

Figure 12

Procédure : [Voir Règle du jeu, articles 13.8, 13.9 et 13.10 (p 40 – 42)]

- Lorsqu'un stroke est octroyé, temps et jeu sont arrêtés.
- Tous les joueurs hors des 23 mètres, sauf le joueur attaquant et défendant.
- Balle sur point de stroke ; joueur défendant sur la ligne de but ; attaquant à distance jouable de la balle.
- L'arbitre n°1 demande au joueur défendant et au joueur attaquant s'ils sont prêts. Dès qu'il siffle, le joueur attaquant est autorisé à jouer la balle.

Infractions :

- L'attaquant :
  - Ne peut feinter de jouer la balle.
  - Ne peut jouer la balle qu'en la poussant. Shoot, slap, raclette, … interdits.
- Le défenseur :
  - Doit avoir les deux pieds sur la ligne de fond (les talons également !)
  - Ne peut bouger ses pieds avant que l'attaquant n'ait joué la balle.
- Si
  - L'attaquant joue avant le coup de sifflet et que
    - Le goal est inscrit : stroke recommencé
    - Le goal n'est pas inscrit : dégagement pour la défense
  - Le défenseur bouge avant le coup de sifflet et que :
    - Le goal est inscrit : but accordé
    - Le goal n'est pas inscrit : stroke recommencé

Les sanctions individuelles (cartons et suspensions)

[Voir également : Appendix I des Règles]

Dans l'ordre de sévérité :

1. **Mise en garde** : remarque verbal (en cours de jeu, sans arrêter le temps)

2. **Avertissement** : carton vert
   a. Si pas d'arbitres nationaux : pas de suspension
   b. <u>Si arbitres nationaux</u> : 2 minutes de suspension, et alors :
      i. Temps et jeu arrêtés pour donner la carte.
      ii. Temps et jeu redémarré après la délivrance de la carte.
      iii. Le joueur sanctionné doit immédiatement quitter la surface de jeu.
      iv. Le temps de suspension démarre lorsque le joueur est assis sur la chaise désignée.
      v. Les délégués techniques autorisent le joueur à reprendre part au jeu à la fin de sa durée de suspension.

3. **Suspension temporaire** : carton jaune (minimum 5 minutes ; pas de maximum)
   a. Temps et jeu arrêtés pour donner la carte.
   b. Temps et jeu redémarré lorsque le joueur suspendu a quitté la surface de jeu.
   c. Le joueur sanctionné doit immédiatement quitter la surface de jeu.
   d. L'arbitre contrôle le temps de suspension.
   e. C'est l'arbitre qui autorisera le joueur à reprendre part au jeu.

4. **Suspension définitive** : carton rouge
   a. Le joueur doit quitter le terrain et ses alentours (retour aux vestiaires).

Remarques :

- On ne peut pas donner 2 cartes vertes à un même joueur ; la 2ième carte verte sera une carte jaune.
- La 2ième carte jaune à un même joueur donne automatiquement une carte rouge. Cependant, le joueur ne doit pas obligatoirement quitter le terrain, il peut rester sur les bancs tant que son attitude est correcte.
- Un rapport et une convocation à la fédération est fait suite à une carte rouge ET que la faute est extrêmement grave (frapper un joueur ou un arbitre, insultes répétées, mauvais comportement,…)
- Une carte jaune au capitaine pour mauvaise conduite de son équipe l'exclu pour minimum 5 minutes, mais cette carte ne s'additionne pas aux cartes jaunes du joueur et ne sera pas notée sur la feuille de match.
- En cas d'accumulation de cartes, un joueur peut être suspendu pour une ou plusieurs journées de compétition. Ces informations sont disponibles sur le site de la fédération.

Pour aller plus loin …

Arbitrer un match de hockey, c'est tout un art d'interprétation. Et il n'est pas toujours simple de prendre la bonne décision au bon moment.

On comprend d'ailleurs aisément l'utilisation de l'arbitrage vidéo lors des rencontres internationales.

Vous trouverez ci-après plusieurs sites web (tous en anglais), proposant des interprétations de règlement, des astuces, des vidéos explicatives, etc. Ces liens sont disponibles sur le site du club.

- Dartfish (Officiel FIH) : http://www.dartfish.tv/ChannelHome.aspx?CR=p38316
- Rules Of Hockey : http://martinzigzag.wordpress.com/wish-list/
- Field Hockey Forum : http://www.fieldhockeyforum.com/forums/the-sin-bin.24/
- Umpire Hockey : http://www.umpirehockey.com/how2/

GESTION DU TEMPS DE LA RENCONTRE	
Début de la rencontre Regarder son collègue arbitre, un bras tendu en l'air 	**Arrêt du temps** Bras croisés au niveau des poignets, au-dessus de la tête
Bully Paumes verticales face à face Mouvement de bas en haut, désynchronisé 	

LIMITES DE JEU

Sortie latérale et coup franc

Le bras indique le sens attaquant

Facultatif : l'autre bras indique l'endroit de la sortie/faute

Dégagement

Dos à la ligne de fond

Tendre les bras horizontalement

Long corner

Dos à la ligne de fond

Un bras tendu vers le piquet de corner le plus proche de l'endroit où la balle est sortie

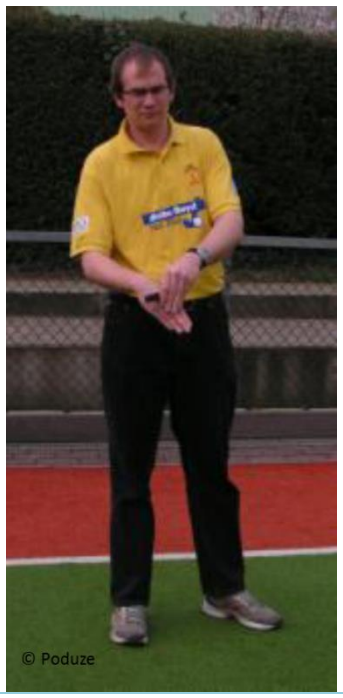
FAUTES

Kick

Lever la jambe
Toucher ou pointer le pied avec la main
Idem pour tout partie du corps arrêtant fautivement la balle

Back stick

Frapper le dos de la main



Coup de stick

Tendre un bras horizontalement et le frapper avec l'autre

Balle haute dangereuse

Main face à face devant soi, écartées d'environ 20 cm

Jeu dangereux (avec stick, …) Placer la main sur l'épaule opposée 	**Contrôle au-dessus de l'épaule** Reproduire le geste fautif
Stick au-dessus de l'adversaire Mouvement de bras au-dessus de la tête 	**Faute des 5 mètres** Bras tendu vers le haut Doigts écartés

Obstruction Croiser les bras devant la poitrine 	**Obstruction par écran** Croiser et décroiser les bras devant la poitrine plusieurs fois
Obstruction avec le stick (« protec ») Bras tendus en croix vers le sol 	**Poussée** Reproduire le geste de poussée (ici avec le coude)

Demande d'apaisement

Paumes vers le sol

Mouvement de haut en bas

PÉNALITÉS

Penalty Corner (PC)

Pointer le goal

Deux bras tendus parallèlement

Stroke

Tendre un bras en direction du point de stroke

L'autre bras en l'air

Coup franc avancé de 10 mètres

Bras en l'air et poing fermé

Goal

Pointer le centre du terrain

Deux bras tendus parallèlement