

Pré-game Conférence

« Soyez une équipe! »

Communication :

- Double coup de sifflet
- Communication avec :
 - > les coaches et joueurs (gestion)
 - > les officiels de table, délégués,...
- Connaissance des équipes



« Arbitrer, c'est être à la bonne place, au bon moment, pour siffler ce qui est bon pour le jeu! »

« Clean the game! »



« Tout contact n'est pas fautif! »

Critères :

- Consistance
- Jeu hors ballon (weakside)
- Uniformité : ligne de conduite
- Jeu de mains (handchecking)
- Interférence & goaltending
- Jeu de poste (post-play)
- Faute antisportive
- Block & charge
- Acte de tir
- Verticalité

« Privilégiez l'angle, pas la proximité. »

« Anticipez, analysez le jeu. »

La 3ème équipe :

Communication entre les arbitres :

- > utilisation du temps-mort
- > préparation du money-time
- > soutien et relais entre-eux

« Ne pas subir le jeu, anticipez! »

« Sifflez l'action, pas la réaction! »

Mécanique :

- Mobilité
- Zones à risque (rect. 3 & 5)
- Situations de rebond & de press
- Transition attaque/défense
- Jeu hors ballon (weakside)
- A.T. & poste bas
- Respect des zones



Gestion de la rencontre :

- Concentration
- Anticiper & gérer un problème
- Avertissement & faute technique
- Contrôle du temps, de la table

