Videos pour Coaches et Arbitres

BELGIAN UMPIRE

L'Objectif

Avoir une meilleure vue sur les briefing de référence (for Top umpires ***)

Si nécessaire, de nouvelles vidéos pourront être ajoutées (OPEN Briefing)

N'hésitez pas à nous transmettre des vidéos de qualités si vous en avez
Personnellement: / FIH/ www.dartfish.tv)

*** **Top umpires: DH/D1 Men/DH Women/Futop/Young Talents**

BELGIAN UMPIRE

Topics

1) Position / Répartition du terrain & Management OFF
2) Signalétique
3) Modulation du sifflet
4) Connaissance des règles
5) Fluidité / Timing / Avantages
6) Communication
7) Gestion du match

3 standards

1) Position /Repartition du terrain & gestion. OFF (vue arrière)

General Position

BELGIAN UMPIRE

LE POINT est le CERCLE

Toujours voir l'attaque arriver de face (très bien) mais éviter d'être entre les joueurs (less good)



LE CERCLE est le Must

Voir l'attaque arrive vers vous



Bonne position : le jeu vient vers vous, plus facile de voir la balle positionnée devant les joueurs

LE CERCLE est le Must

Rester devant l'attaque. Ici, en retyard pour bien couvrir le cercle.
Le cercle est VOTRE priorité!



Aide-t-il son collègue ? Oui !

Excellent exemple : L'arbitre rentre dans le terrain quand possible (pas d'attaquants derrière)



Aide-t-il son collègue ? NON !

Quand c’est possible, entrer dans le terrain afin de diminuer la distance entre vous et les joueurs



Courrir/Siffler /A l'arrêt : Courrir quand c'est necessaire, accompagner en marchant quand c'est possible, où s'arrêter



Courrir/Siffler /A l'arrêt : Courrir quand necessaire, ici pas de temps pour s'arrêter !



Ouvert / Face au jeune



Est-il ouvert sur le jeu ?? NON !

Position dans le cercle

Votre placement est votre référence



Position dans le cercle

Votre placement est votre référence
Si nécessaire, derrière la base line pour votre confort
Mais rester en mouvement, en faisant attention à ne pas interférer avec les joueurs



Le plus important : se sentir « CONFORTABLE»

Position dans le cercle

Votre placement est votre référence

Si nécessaire, derrière la base line pour votre confort

Mais rester en mouvement, en faisant attention à ne pas interférer avec les joueurs



Position in D

When needed, out of baseline for better confort



Position in D

Quand la balle est dans votre coin, resté prêt à revenir au poteau:
anticiper pour éviter d'être prit de vitesse
(entre l'entrée du cercle et la ligne près du poteau)



Position sur PC

Non engaged umpire: good position

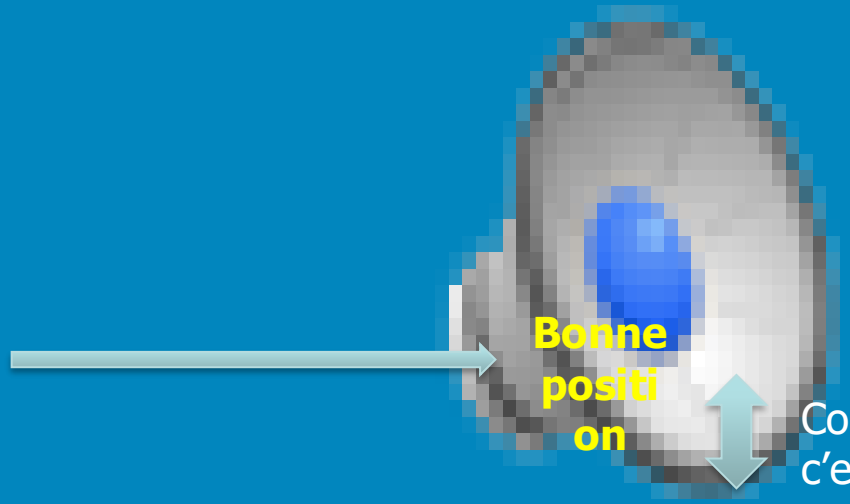
LA référence pour le non engagé

Engagé: Activé les défenseurs.
Soyez pro actif (think about TV)



Non engagé

Arbitre non engagé: Mauvaise position, et donc pas possible de corriger le collègue (balle haute hors cadre = dégagé)



Concernant la hauteur, c'est votre jugement

Rôle de l’arbitre non engagé



Non Engagé: FULL JOB
FULL CONCENTRATION
COMMUNICATION avec collègue

BELGIAN UMPIRE

Rôle de l’arbitre non engagé

Soyez 100 % certain quand votre collègue vous demande!
Rôle hyper important

Non engaged= FULL JOB
FULL CONCENTRATION
COMMUNICATE with colleague



Arbitre engagé sur PC: Bouger Bouger avec l'action



Position: préparation du PC



Ne soyez pas trop proche des joueurs
Car ils peuvent être frustrés de ce PC (de cette décision ou avant)

Repartition du terrain

et

Gestion du OFF ball (regard d’arrière)

Repartition du terrain



Gestion de la balle OFF: Role pour l'arbitre non engagé

(Pour arbitre plus expérimenté)



Non engagé: - Doit-il donner la sanction (coulour) avant l'intervention ?

- Sans Radios , intervez directement

BELGIAN UMPIRE

Gestion des balles OFF
(Pour arbitres + expérimentés)



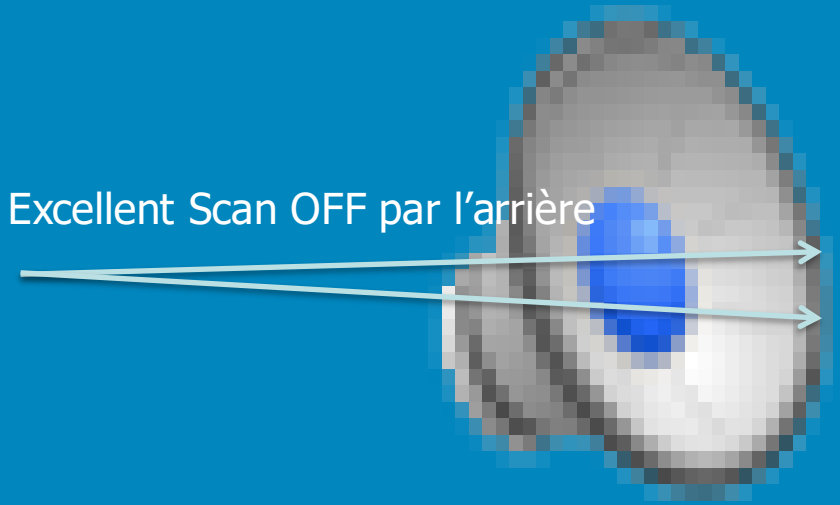
Message très clair avant intervention : « je vous ai à l'œil » !!

Gestion des balles OFF (pour arbitres plus expérimentés)

Splendide communication de l'arbitre non engagé qui regard de l'arrière et aide son collègue



Gestion des balles OFF (pour arbitres plus expérimentés)



La balle dans la zone du collègue

Gestion de la balle : Role du non engagé (ici ABSENT !!) devrait être min jaune 10’



BELGIAN UMPIRE

2) Signalétique

Donner 1 carte : aller vers le joueur
mais attention à votre placement au redémarrage du jeu



BELGIAN UMPIRE

Statique quand possible

Si possible, Rester STATIQUE (Dans ce cas, il a le temps de montrer)



Statique quand possible

Si possible, Rester STATIQUE (Dans ce cas, l'arbitre court vers le joueur pour lui dire ce qu'il a sifflé)



Justifier si nécessaire : Dans ce cas, nécessaire



Justifier si nécessaire : Dans ce cas, nécessaire



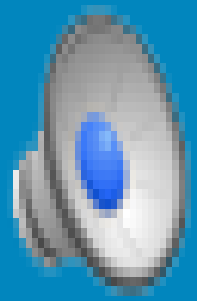
Justifier si nécessaire : Dans ce cas, nécessaire PAS nécessaire

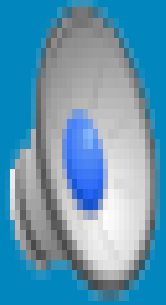


BELGIAN UMPIRE

3) Modulation du sifflet

Just listen 3 different tones







Mauvais

Bon,
petite faute

Bond,
grosse faute

Dans cette tonalité, serait-elle trop douce pour cette faute ?? PC = Grosse faute?



Dans cette tonalité, serait-elle trop douce pour cette faute ??



Dans cette tonalité, serait-elle trop douce pour cette faute ??



BELGIAN UMPIRE

Dans cette tonalité, serait-elle trop douce pour cette faute ??



Dans cette tonalité, serait-elle trop douce pour cette faute ?? OUI



Dans cette tonalité, serait-elle trop douce pour cette faute ?? Juste PARFAIT



4) Connaissance des règles
Interprétation

Briefing Olympics 2016

- k down,physical 2,5 or Slidings 10’ (mngt) **7’10 + 11’20**
- Dangerous play vs 3D **14’00**

- - le Crowding (plusieurs joueurs viennent rouspéter après une faute)
- - Le 5 mètre : gestion – avantage
- - L’obstruction du stick
- - Le Sliding tackle (jaune 10’, ou PC/jaune ou Stroke/jaune)
- - Le Break down (« démonter » un opposant), le jeu physique
- - Jeu dangereux >< jeu en 3D

BELGIAN UMPIRE

Sliding tackle

Sliding tackles

Cohérence (ici jaune 10')



BELGIAN UMPIRE

Sliding tackles

1ère vidéo : jaune 10’ / 2ème Stroke-jaune 10’ / 3ème jaune 10’ / 4ème Stroke-jaune 10’



Sliding PC:

Bien arbitré (demandé la vidéo) mais MAUVAISE décision: jaune 10’ pour le blanc



BELGIAN UMPIRE

Sliding tackles : OK

Sliding Tackles

Bien arbitré (jaune10’) mais mauvais timing du sifflet : trop lent) Frustration des joueurs , même si la décision est bonne.



5m sur Coup franc

Coup Franc sur 5m

les arbitres doivent être à 100% concentrés ! Connaissance des règles



Ceci devrait être un PC

BELGIAN UMPIRE

Coup Franc sur 5m (temps arrêté)

1) Bonne connaissance des règles : Tous les joueurs à 5M
2) Carte verte car pas d'interaction directe avec la phase, pas de PC



BELGIAN UMPIRE

Obstruction / Stick obstruction

BELGIAN UMPIRE

Obstruction à reculons



Obstruction de la jambe



Obstruction de la jambe, il shoot vers le stick pour protection

Obstruction à reculons



Obstruction du stick



Balle derrière la ligne de fond

Balle derrière la ligne de fond

Mise volontairement dehors = PC



Jeux Dangereux (3D, Aériens)

Aérienne: l'opposant ne peut attaquer que quand la balle est à plat au sol



Danger?

Aérienne: bon timing

Jugement rapide en function du danger sur les 20 derniers mètres



Aérienne: Bonne décision



Aérienne Bon timing



BELGIAN UMPIRE

5) Fluidité / Timing / Avantages

BELGIAN UMPIRE

Fluidité / Timing du sifflet….Est-ce bon ici ?? NON



BELGIAN UMPIRE

Excellent avantage !! MAIS en retard pour son replacement !!



Excellent Avantage

Excellente communication durant la phase



Excellent Avantage: excellente communication

Mais, doit avoir Jaune 10’ pour la nr 4 (Sliding tackle)



Fluidité/ Timing

Siffler trop tard, vous fait perdre votre crédibilité, surtout sur une faute pareille, mais bonne decision



Fluidité / Timing

Anticiper quand possible (être proactif): message trop tard

Mais excellent positionnement du Non Engagé



6) Communication

Verbale

Non Verbale

Communication verbale

INTERACTIVE et PROACTIVE + utiliser le Body Language

Utiliser votre Body Language – surveiller les joueurs



BELGIAN UMPIRE

Utiliser votre Body Language

Excellent BODY LANGUAGE pour repousser le CROWDING



N’acceptez PAS le crowding comme ici, et restez calme



Utilisez votre communication verbale et non verbale



BELGIAN UMPIRE

Communication: Toujours Pro actif



Utiliser votre Body …Language

Communication entre « Adultes »



7) Gestion du Match

Communication

Interactive and préventive

Donner vos standards très tôt dans le jeu ! Ici les 5m



Charge offensive, body check: devrait être jaune 5’



Breakdown of play (Verte ou jaune, suivant le moment du match)



BELGIAN UMPIRE

Breakdown de joueur

Doit être une jaune (intégrité du joueur)



Gestion et management + connaissance des règles (carte verte)



Gestion du jeu : Poussée arrière (très forte) (jaune 5')



Game Management



BELGIAN UMPIRE