Atteindre le niveau 1 - Critères absolus et relatifs

Apparence

Tenue

L'officiel dispose de l'équipement de base nécessaire pour démarrer : un chandail d'arbitre, un casque noir certifié ACNOR bien ajusté, un sifflet d'arbitre.

Conditionnement physique

Rien de spécifique

«Critères absolus : Caractéristiques attendues de l'officiel pour chaque étape qui ne sont pas relatives au niveau ou à la catégorie de jeu »

Tâches

Officiels mineurs

Se présenter aux officiel.le.s mineur.e.s et s'assurer qu'iels sont en place. Vérifier que le chronomètre fonctionne.

Feuille de match

S'assurer que le nombre de joueuses et le nombre d'entraîneurs sur le banc correspond à la feuille de match.

Surface de la glace

L'officiel.le patine sur la glace et recherche les trous ou les zones dangereuses. Effectue les réparations nécessaires.

Anneaux

L'officiel reçoit deux anneaux de l'équipe locale et les examinent

Portes

Veille à ce que les portes soient fermés avant le début du match.

Filets

Vérifie que les filets ne sont pas troués. L'officiel les répare si nécessaire. Enlève les ancrages pour U12 et moins et fixe les filets pour les U14 et plus.

Chronomètre de tirs

S'assure que les chronomètres de décompte fonctionnent et que le préposé au chronomètre de décompte est en place (U10A et plus).

Après la partie

Vérifier et signer la feuille de match

Procédures

Mises au jeu

En tant qu'officiel principal, donne le signal de fin de match lorsque les portes sont fermées et qu'il est possible de commencer en toute sécurité.
En tant qu'officiel arrière, démarre le jeu.

Anneau à la gardienne

Signale les jeux de la gardienne lors des arrêts de jeu. Siffle le début du jeu et commence le décompte de 5 secondes.

Buts marqués

En tant qu'officiel au filet, signale le but et place l'anneau au centre de la glace.
En tant qu'officiel arrière, signale les buts. Les aides peuvent être signalées.

Pénalités

L'arbitre qui appelle la pénalité arrête le jeu et emmène la joueuse au banc des pénalités, l'autre arbitre place l'anneau.

Infractions

Le jeu est arrêté et l'anneau est placé. L'officielsignale parfois des infractions à retardement.

Passes de deux lignes

Introduire l'enchaînement /les différents rôles entre l'officiel arrière et l'officiel avant

Chronomètre de tirs

Non requis à ce niveau, mais s'il est utilisé, le jeu est arrêté par les officiels et un jeu de la gardienne ou la direction du jeu peut être signalée.

Travail d'équipe

Récupération de l'anneau

Récupère l'anneau et le place, le partenaire n'est pas censé le rencontrer dans le cercle.

Pénalités

Pas d'attentes

Communication avec le partenaire

Pas d'attentes

Leadership

Pas d'attentes

Signaux

Sifflet

Commence à être suffisamment fort pour démarrer et arrêter le jeu

Décompte de 5 secondes

Décompte de 5 secondes pour commencer le jeu, mais ne signale pas toujours le retardement autour de l'enceinte ou en cas d'infraction.

Infractions

Commence à utiliser des signaux pour certaines infractions

Pénalités

Si une pénalité est décernée, l'officiel commence à utiliser des signaux.

Atteindre le niveau 1 - Critères absolus et relatifs

Tempérament

Intérêt

Arbitre selon un calendrier régulier ou semi-régulier

Professionnalisme

Pas d'attentes

Réponse à la rétroaction

Introduction à la réception de rétroaction

Positionnement rapide pendant le jeu

On s'attend de l'officiel qu'il se place rapidement la plupart du temps pendant le jeu.

Positionnement rapide pendant les arrêts de jeu

Pas d'attentes

«Critères relatifs : Caractéristiques attendues de l'officiel pour chaque niveau, relatives au calibre ou à la catégorie de jeu»

Habiletés à patiner

Équilibre

Maintient l'équilibre en patinant vers l'avant

Agilité

Suffisamment agile pour s'éloigner des joueuses, mais peut se trouver sur leur trajectoire à certains moments du jeu.

Accélération

L'officiel fait preuve d'une certaine capacité à changer de vitesse lorsqu'il patine vers l'avant.

Foulées

Capable de faire des foulées en patinant.

Freinage

Capable de s'arrêter en cas de besoin

Transition

Pas d'attentes

Positionnement

Couverture en "J" de la zone

Introduction du "J" de base

Officiel avant

Introduction du maintien d'une demie zone avant le jeu

Officiel arrière

Introduction du maintien d'une demie zone derrière le jeu

Filet

Se tient dans une position de base correcte au filet

Ligne de jeu libre

Se tient en position de base correcte sur la ligne de jeu libre

Système à un officiel

Pas d'attentes

Atteindre le niveau 1 - Critères absolus et relatifs

Application des règles

Mises au jeu

Comprend les règles de base de la mise au jeu, mais peut ne pas signaler toutes les infractions.

Enceinte de but

Comprend les règles de base régissant l'enceinte, mais peut ne pas signaler toutes les infractions.

Ligne de jeu libre

Comprend les règles de base de la ligne de jeu libre, mais peut ne pas signaler toutes les infractions ou ne pas faire la différence entre une infraction et une pénalité.

Lignes bleues

Comprend les règles de base On s'attend à ce qu'il signale les transports directs au-delà de la ligne bleue, mais il peut ne pas signaler les infractions à retardement.

Passe franchissant deux lignes bleues

Comprend les règles de base des passes des deux lignes bleues On s'attend à ce qu'il signale les passes de deux lignes bleues, mais il se peut qu'il ne signale pas certaines infractions à retardement.

Anneau immobilisé

Comprend les règles de base pour savoir quand arrêter le jeu à cause d'un anneau immobilisé, mais n'est pas censé les appliquer correctement.

Autres infractions

Introduction à :
piler sur l'anneau, Anneau hors du jeu, bâton élevé, tiers inférieur, donner un coup de pied à l'anneau, déloger le filet On ne s'attend pas à ce que toutes les décisions soient correctes.

Pénalités

Peut signaler certaines pénalités. Peut nécessiter plus de temps pour prendre sa décision.

Chronomètre de tir

Non requis à ce niveau, mais s'il est utilisé, le jeu est arrêté par les officiels et un jeu de la gardienne ou la direction peut être accordée.

Arrêt du jeu au bon moment

On s'attend à ce qu'il arrête le jeu la plupart du temps lorsque c'est nécessaire, mais pas toujours au bon moment.

Attribution de l'anneau

Attribué à la bonne équipe et placé dans la bonne zone dans certains cas.

Gestion de la partie

Temps de réaction

Les infractions, les pénalités et les arrêts du jeu peuvent être retardés.

Confiance

Pas d'attentes

Jugement

Signale certaines des infractions et pénalités qu'il constate, mais n'est pas censé faire preuve de discernement.

Cohérence

Pas d'attentes

Maîtrise de soi

Résolution des problèmes

Pas d'attentes

Langage corporel et expressions faciales

Pas d'attentes

Rapports avec les joueuses et le personnel de l'équipe

Pas d'attentes

Réaction aux spectateurs

Pas d'attentes

Contrôle des émotions

Pas d'attentes