Atteindre le niveau 2 - Critères absolus et relatifs

Apparence

Tenue

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

Conditionnement physique

Introduction au conditionnement

«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 officiels mineurs et s'assurer qu'ils 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 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 en place un dans la zone du chronométreur

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.

Après la partie

L'officiel doit superviser les activités d'après-match des équipes lorsqu'elles sont sur la glace et remplir la feuille de match.

Procédures

Mises au jeu

L'officiel avant signale "En position" lorsque les portes sont fermés et qu'il est possible de commencer en toute sécurité. L'officiel arrière commence le jeu. Les officiels commencent à arrêter le jeu correctement.

Anneau à la gardienne

EEn tant qu'officiel au filet, lorsque le jeu s'arrête, signale le jeu de la gardienne lors des arrêts de jeu. Siffle le début du jeu et commence le décompte des 5 secondes.

En tant qu'officiel à la LJL, commence à signaler le jeu de la gardienne uniquement lorsqu'ils arrêtent le jeu.e jeu.

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. La plupart des aides sont signalées.

Pénalités

Commencer à incorporer le travail d'équipe avec l'officiel le plus proche du banc des pénalités qui signale la pénalité; introduction à la procédure des pénalités multiples.

Infractions

Le jeu est arrêté ou une infraction à retardement est signalée. La raison de l'arrêt et/ou les instructions peuvent être données.

Passes de deux lignes

L'enchaînement correct entre l'officiel arrière et l'officiel avant, commence à appliquer la compréhension des infractions et/ou pénalités différées. Commencer à utiliser des signaux verbaux pour communiquer avec san partenaire.

Chronomètre de tirs

Introduction à la procédure du chronomètre de décompte. Le jeu est arrêté par les officiels et un jeu de la gardienne ou la direction du jeu est signalée. Début du signal de remise à zéro en cas d'oubli par le préposé.

Travail d'équipe

Récupération de l'anneau

Récupère l'anneau et le place, ou peut rejoindre son partenaire dans le cercle lorsqu'il est le plus proche du point de mise au jeu.

Pénalités

L'officiel peut toujours signaler les pénalités qu'il décerne même si son partenaire est plus proche du banc des pénalités.

Communication avec le partenaire

Commence à avoir de courtes discussions avec son partenaire pendant les arrêts de jeu. Commence à utiliser des signaux verbaux en cas d'infraction des 2 lignes bleues.

Leadership

Pas d'attentes

Atteindre le niveau 2 - Critères absolus et relatifs

Signaux

Sifflet

Suffisamment fort pour démarrer et arrêter le jeu, dure un temps approprié

Décompte de 5 secondes

Utilisation correcte du décompte de 5 secondes et durée précise.

Infractions

Signaux corrects utilisés pour la plupart des infractions

Pénalités

Signaux corrects utilisés pour la plupart des sanctions

Tempérament

Intérêt

Arbitre dans le cadre d'un programme régulier ou semi-régulier. Commence à prendre en charge des matchs de plus haut niveau. Montre de l'intérêt pour son avancement. Commence à lire le règlement et à poser des questions.

Professionnalisme

L'officiel commence à développer son sang-froid et acquiert de l'expérience dans l'interaction avec les entraîneurs et les joueuses. Commence à développer sa personnalité sur la glace et en dehors.

Réponse à la rétroaction

Commencer à accepter et à tenir compte de la rétroaction

Positionnement rapide pendant le jeu

Commence à comprendre quand il faut se placer rapidement, mais ne le fait pas toujours à bon escient.

Positionnement rapide pendant les arrêts de jeu

Récupère l'anneau, évalue les pénalités et les infractions et se remet en position correcte pour commencer le jeu de manière opportune la plupart du temps.

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

Habiletés à patiner

Équilibre

Maintient son équilibre en avançant ou en reculant. Peut avoir un retard dans la récupération de l'équilibre après les transitions ou lors d'arrêts brusques.

Agilité

Commence à faire des mouvements rapides pour éviter de gêner les joueuses ou le jeu, mais peut parfois gêner pendant le jeu. Les mouvements peuvent sembler inconfortables.

Accélération

Capable d'ajuster sa vitesse en patinant vers l'avant ou vers l'arrière

Foulées

Introduction à l'utilisation de foulées complètes et à l'utilisation correcte des bras pour augmenter la vitesse.

Freinage

Peut s'arrêter quand il avance ou recule

Transition

Introduction de la transition entre le patinage avant et le patinage arrière

Positionnement

Couverture en "J" de la zone

Révision du "J" de base en coupant vers le filet ou en le quittant à travers le cercle.

Officiel avant

Développement du maintien d'une demie zone avant le jeu.

Officiel arrière

Développement du maintien d'une demie zone derrière le jeu

Filet

Introduction à l'utilisation de la "boîte" au filet pour obtenir un meilleur angle de vue du jeu

Ligne de jeu libre

Affine sa position sur la ligne de jeu libre et commence à se déplacer vers la ligne bleue si le jeu se déroule en dehors de la zone à accès restreint.

Système à un officiel

Introduction d'un système à un officiel.

Atteindre le niveau 2 - Critères absolus et relatifs

RINGUETTE QUÉBEC

Application des règles

Mises au jeu

Comprend toutes les règles 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 toutes les règles de la ligne de jeu libre, commence à signaler les infractions avec plus de cohérence et commence à reconnaître la différence entre les infractions et les pénalités.

Lignes bleues

Comprend les règles de la ligne bleue mais peut ne pas signaler toutes les infractions. Commence à signaler les infractions à retardement de manière plus cohérente.

Passe franchissant deux lignes bleues

Comprend les règles des passes des deux lignes bleues, mais ne signale pas forcément toutes les infractions. Commence à signaler les infractions à retardement de façon plus cohérente.

Anneau immobilisé

Comprend les règles permettant d'arrêter le jeu lorsque l'anneau est immobilisé. Commence à arrêter le jeu plus rapidement lorsque l'anneau devient injouable. Introduction au concept de mise en échec active et à la détermination des pénalités.

Autres infractions

Perfectionnement des infractions du niveau 1 et début de prises de décisions plus cohérentes. Introduction à : Infractions d'équipement, Interférence des spectateurs, Infractions de bijoux, Mise en échec non- éligible. On ne s'attend pas à ce que toutes les infractions soient signalées correctement

Pénalités

Signale 50% des pénalité substantielle pour les U14 . 60 à 75 % pour les U16 et plus. Introduction à la sélection correcte des pénalités (c.-à-d. contact corporel vs placage contre la bande).

Chronomètre de tir

Comprend les règles de base et peut les appliquer dans certains cas.

Arrêt du jeu au bon moment

Début de l'arrêt du jeu relatif au contrôle des pénalités et des infractions. (voir aussi Anneau immobilisé)

Attribution de l'anneau

Attribué à la bonne équipe et placé dans la bonne zone du bon côté de la glace, la plupart du temps.

Gestion de la partie

Temps de réaction

Commence à réagir dans un délai approprié. Certaines infractions, sanctions et arrêts du jeu peuvent être retardés.

Confiance

Commence à soutenir ses décisions sur la glace, mais est prêts à corriger ses erreurs en discutant avec son partenaire.

Jugement

La plupart du temps, signale ce qu'il voit, dans le cadre de sa compréhension des règles. Introduction à l'utilisation du jugement mais pas à l'application de la philosophie.

Cohérence

Introduction au concept de cohérence dans le jeu (une même situation entraîne une même décision) et dans les règles.

Maîtrise de soi

Résolution des problèmes

Commence à engager la conversation avec le personnel du banc lorsque des préoccupations sont soulevées.

Langage corporel et expressions faciales

Introduction à ne pas montrer ses émotions par son langage corporel ou ses expressions faciales lorsqu'il réagit à des situations conflictuelles ou avec lesquelles il n'est pas d'accord.

Rapports avec les joueuses et le personnel de l'équipe

Commence à établir des relations avec les entraîneurs et les joueuses.

Réaction aux spectateurs

Introduction à la gestion des influences extérieures.

Contrôle des émotions

Introduction au contrôle des émotions