



FFHG

FÉDÉRATION FRANÇAISE
DE HOCKEY SUR GLACE

FAIR PLAY'ZIR

ANNEXE TECHNIQUE PLATEAU FAIR PLAY'ZIR Saison 2023/2024



LES OBJECTIFS DES « PLATEAUX FAIR PLAYZIR »

Offrir un format d'activités adapté au niveau Initiation.

Ce format se caractérise comme un moment **STRUCTURANT, CONVIVAL** et **LUDIQUE** pour tous les **ACTEURS** et toutes les **STRUCTURES**.

STRUCTURANT

La **PROGRAMMATION** des « Plateaux » est de la responsabilité des Ligues régionales au sein de la Zone en collaboration avec le Cadre Technique National (CTN) et/ou le Conseiller Technique de Ligue (CTL).

Les deux éléments principaux de cette programmation doivent être la **PROXIMITE** géographique et la disponibilité en **RESSOURCES** humaines et matérielles.

Au regard du contexte de chaque Groupement de Ligues, des **SECTEURS** doivent être déterminés favorisant le regroupement de tous les éléments nécessaires (entraîneurs, joueurs, dirigeants, parents, glace).

CONVIVAL

Il s'agit d'organiser des rendez-vous conviviaux permettant de créer des liens entre les acteurs des Ecoles de Hockey des différents clubs.

Cette convivialité s'exprime par l'instauration formelle d'instant de **PARTAGE** : mise en commun de boissons et gâteaux avant et/ou après l'animation.

LUDIQUE

Il ne s'agit pas de mettre en œuvre des rendez-vous compétitifs !

Sur un format de 1H30 au minimum, il s'agit de mettre en **ACTION** l'ensemble des joueurs regroupés sur 3 thématiques différentes qui prennent place par tiers de glace : 1) **JEU COLLECTIF** ; 2) **JEU TECHNIQUE INDIVIDUEL** ; 3) **RENCONTRE** sur le format de jeu U9.

ACTEURS

Si les **JOUEURS** sont le cœur de cible de ces Plateaux, ces rendez-vous doivent également constituer une **ANIMATION** pour tous les acteurs (entraîneurs, bénévoles, joueurs, parents et arbitres) qui se retrouveront pour faire fonctionner cet événement.

En fonction des ressources inhérentes à chaque Ligue, des membres des Equipes Techniques Régionales (ETR) seront présents sur l'organisation de certains Plateaux, ainsi que le CTL.

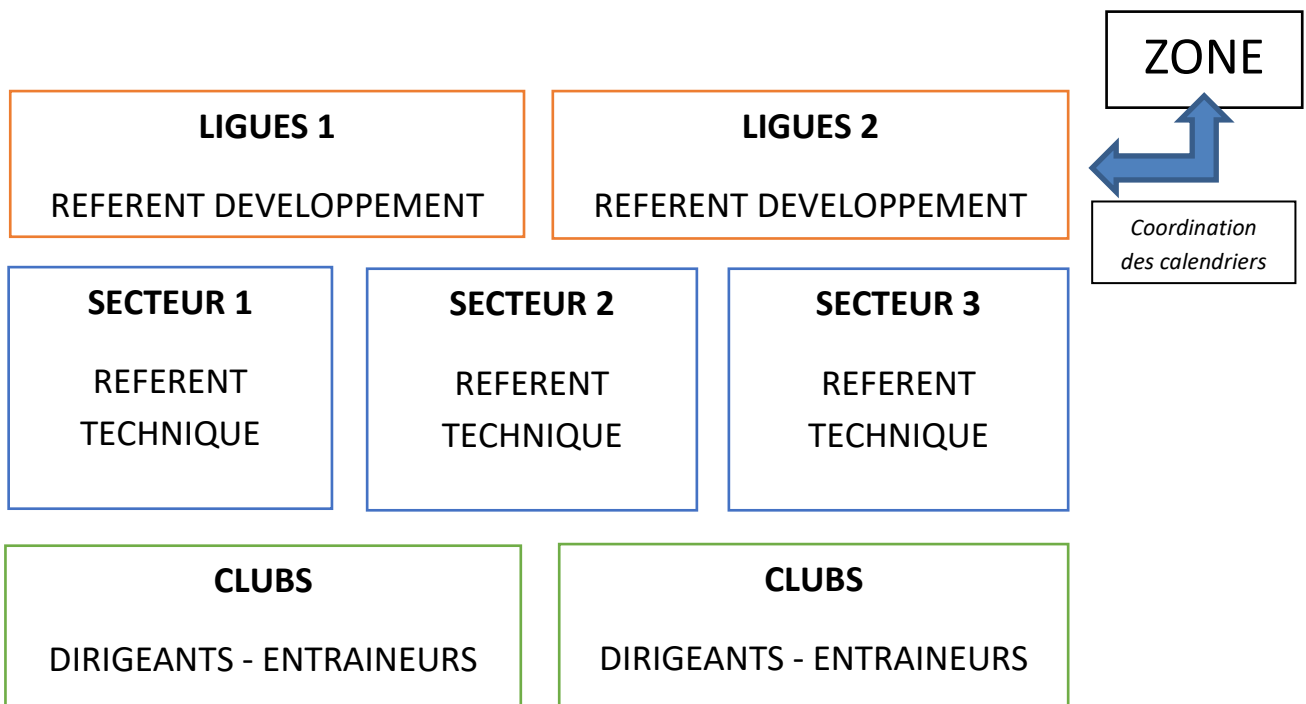
LA STRUCTURATION DES « PLATEAUX FAIR PLAYZIR »

CREATION DE SECTEURS COHERENTS

Un **SECTEUR** est un espace géographique au sein d'une Ligue ou d'un groupement de Ligues regroupant de 3 à 6 clubs selon les notions de **PROXIMITE** et de **RESSOURCES** humaines et matérielles nécessaires à la réalisation d'un Plateau.

L'émergence de ces secteurs doit prendre en compte la capacité des clubs partenaires à **RASSEMBLER** le nombre nécessaire de joueurs, d'entraîneurs, de dirigeants et à bénéficier de disponibilités de glace suffisantes à l'organisation d'un Plateau.

ORGANIGRAMME



LICENCES :

Tous les acteurs administratifs (Coordinateurs, Référents et Dirigeants) devront être munis d'une LICENCE « DIRIGEANT NON PRATIQUANT » au minimum.

Tous les acteurs techniques (Coordinateurs, Référents et Entraîneurs) devront être munis d'une LICENCE « COMPETITION » ou « LOISIRS ».

Les entraîneurs devront être diplômés ou en cours de formation fédérale (Module A).

PROGRAMMATION

Les Plateaux doivent être programmés prioritairement le **DIMANCHE** entre les mois d'octobre et avril selon une **FREQUENCE** établie au sein de chaque Groupement de Ligues (maximum d'un plateau par mois). Leur programmation et leur bilan sont de la responsabilité des ligues.

La coordination du **CALENDRIER** des Plateaux est du ressort de la Ligue, en lien avec la Zone lors de la réunion calendrier.

Tous les clubs peuvent se porter candidats à l'organisation d'un Plateau.

EXEMPLE D'ECHEANCIER

Septembre lors du Calendrier : Etablissement d'un **CALENDRIER** des Plateaux par Secteur.

Septembre : Mise en place de l'**ORGANIGRAMME** au sein des secteurs et des clubs.

Chaque club doit communiquer les coordonnées d'un dirigeant et d'au moins un entraîneur.

Octobre à avril : **REALISATION** des Plateaux.

Juin : **BILAN** d'activité des « Plateaux FairPlayZir »

| PROGRAMME TYPE « PLATEAU FAIR PLAYZIR » | | | | |
|---|-------|--|--|--|
| HORAIRES | DUREE | ACTIVITES | LIEUX | RESPONSABLES |
| 9H15 / 9H45 | 30' | Accueil des Joueurs, Dirigeants et Parents ☞ Orientation : Vestiaires Sportifs et Espace « Convivialité » ☞ Dépose des gâteaux ☞ Présentation et Contrôle de l'extrait des licences joueurs et dirigeants | ESPACE « ACCUEIL » (Entrée de la patinoire) | REFERENT ADMINISTRATIF |
| 9H45 / 10H15 | 30' | Convivialité avec Joueurs, Dirigeants et Parents ☞ Poursuite de l'accueil autour d'un petit-déjeuner ☞ Mise en place d'une animation thématique | ESPACE « CONVIVIALITE » | DIRIGEANT CLUB ORGANISATEUR PARENTS DU CLUB ORGANISATEUR |
| | | Echange entre le Référent Technique et les Entraîneurs des clubs ☞ Discussion et coordination autour des ateliers glace à mettre en œuvre ☞ Vérification et préparation du matériel pédagogique nécessaire ☞ Composition des équipes en fonction des effectifs | VESTIAIRE ENTRAINEURS | REFERENT TECHNIQUE |
| 10H15 / 10H40 | 25' | Habillage des joueurs ☞ Une fois les joueurs équipés, les parents sont invités à sortir des vestiaires | VESTIAIRES SPORTIFS | DIRIGEANTS et ENTRAINEURS PARENTS |
| 10H40 / 11H00 | 20' | Composition des 6 équipes ☞ Composition 6 équipes de 8 à 12 joueurs | VESTIAIRES SPORTIFS | REFERENT TECHNIQUE et ENTRAINEURS |
| 11H00 / 11H15 | 15' | Explications des ateliers aux joueurs ☞ Composition 6 équipes de 8 à 12 joueurs | VESTIAIRES SPORTIFS | ENTRAINEURS |
| 11H15 / 11H20 | 5' | Mise en place des ateliers | PISTE | REFERENT TECHNIQUE, ENTRAINEURS, DIRIGEANTS, ARBITRES et OFFICIELS DE TABLE DE MARQUE |
| 11H20 / 12H40 | 80' | Réalisation du Plateau FairPlayZir | PISTE | REFERENT TECHNIQUE, ENTRAINEURS, DIRIGEANTS, ARBITRES et OFFICIELS DE TABLE DE MARQUE |
| 12H40 / 12H45 | 5' | Démontage des ateliers, Photos | PISTE | REFERENT TECHNIQUE, ENTRAINEURS, ARBITRES et OFFICIELS DE TABLE DE MARQUE |
| 12H45 / 13H15 | 30' | Déshabillage des joueurs | VESTIAIRES SPORTIFS | DIRIGEANTS et PARENTS |
| | | Rangement du matériel pédagogique | PISTE | REFERENT TECHNIQUE, ENTRAINEURS, ARBITRES et TABLE DE MARQUE |
| 13H15 / 14H00 | 45' | Convivialité avec Joueurs, Dirigeants, Entraîneurs, Référents et Parents ☞ Mise en commun d'une collation ☞ Eventuellement, projection d'une vidéo en lien avec le hockey sur glace ☞ Nettoyage de l'Espace « Convivialité » | ESPACE « CONVIVIALITE » | TOUS LES ACTEURS |

LE FORMAT DES « PLATEAUX FAIR PLAYZIR »

INSTALLATIONS NECESSAIRES

Un « **ESPACE ACCUEIL** » des participants. C'est là que seront reçus les joueurs, leurs parents et leur dirigeant afin de contrôler l'extrait des licences et de les orienter.

Au minimum deux « **VESTIAIRES SPORTIFS** » pouvant accueillir les joueurs.

Un « **VESTIAIRE ENTRAINEURS** » pouvant accueillir les Entraîneurs (6), Dirigeants (6) et Référénts (2).

Un « **ESPACE CONVIVIALITE** » en capacité de regrouper tous les acteurs, soit une centaine de personnes, afin d'organiser les instants de partage autour des boissons et gâteaux amenés par les participants. Cet espace peut être muni d'un matériel de vidéo projection afin d'agrémenter la convivialité.

RESSOURCES HUMAINES NECESSAIRES

Au niveau Administratif : **8 PERSONNES MINIMUM**

☞ Le **REFERENT ADMINISTRATIF** du secteur

☞ **4 à 6 DIRIGEANTS** en fonction du nombre de clubs qui composent le secteur. Ils sont issus des clubs qui participent au Plateau. Le club organisateur doit mettre à disposition le nombre de Dirigeants manquant pour atteindre le nombre total de 6.

☞ **1 CHRONOMETREUR** issu du club organisateur, muni d'une licence autorisant à être à la table de marque (cf. *RALM*).

☞ **2 ARBITRES** issus du club organisateur. Ils doivent être âgés au minimum de 11 ans et munis d'une **LICENCE « COMPETITION »** ou « **LOISIRS** », d'un maillot d'arbitre, d'un casque avec grille et d'un sifflet à poire.

Au niveau Technique : **7 PERSONNES MINIMUM**

☞ Le **REFERENT TECHNIQUE** du secteur

☞ **6 ENTRAINEURS** en fonction du nombre de participants, 1 minimum par club.

JOUEURS ET JOUEUSES

Constitution de 4 à 6 équipes, en fonction du nombre de participants.

Le nom de chaque joueur devra être inscrit préalablement (avant de venir au Plateau) sur son casque.

Ces Plateaux doivent viser un public de joueurs et joueuses, conformément au cahier des charges.

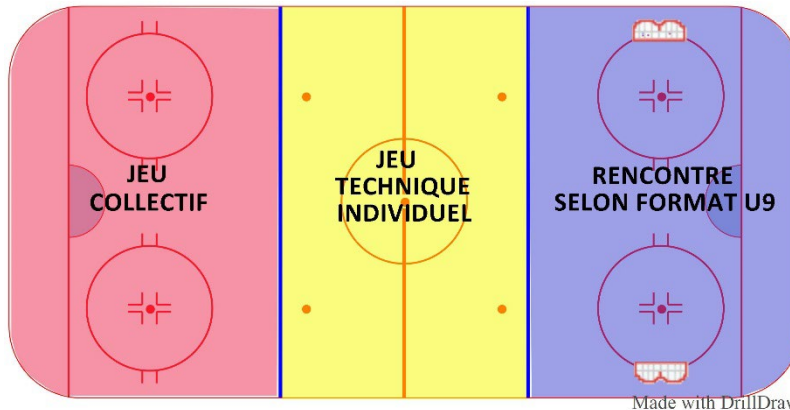
L'ensemble des joueurs et joueuses présent devra figurer sur l'extrait des licences du logiciel « hockeynet ». Cet extrait devra être présenté au Référént développement de la Ligue concernée lors de l'accueil du Plateau.

Il est important que l'équipement des joueurs soit adapté à la liberté de mouvement et à la protection. L'équipement minimum **OBLIGATOIRE** est : un casque avec grille, un protège cou, des gants, des coudières, des jambières, une coquille et une crosse.

Lors de chaque Plateau FairPlayZir, il n'y a aucun gardien équipé.

UTILISATION DE LA GLACE

Sur un format de 1H30 au minimum, il s'agit de mettre en ACTION l'ensemble des joueurs regroupés sur 3 thématiques différentes qui prennent place par tiers de glace : 1) JEU COLLECTIF ; 2) JEU TECHNIQUE INDIVIDUEL 3) RENCONTRE sur le format de jeu U9.



☞ Pour chaque Plateau une fiche détaillée sera transmise.

ROTATION DES EQUIPES ET CHANGEMENTS

Les joueurs accompagnés de leurs Entraîneurs et Dirigeants, effectuent tous les ateliers selon la rotation suivante.

| Durée | DEFI – JEU COLLECTIF | DEFI TECHNIQUE | RENCONTRE |
|-------|---|----------------|----------------|
| 5' | Mise en place des ateliers | | |
| 12' | Equipes 1 et 2 | Equipes 3 et 4 | Equipes 5 et 6 |
| 2' | Hydratation Rotation des joueurs | | |
| 12' | Equipes 3 et 4 | Equipes 5 et 6 | Equipes 1 et 2 |
| 2' | Hydratation Rotation des joueurs | | |
| 12' | Equipes 5 et 6 | Equipes 1 et 2 | Equipes 3 et 4 |
| 2' | Hydratation Rotation des joueurs | | |
| 12' | Equipes 1 et 4 | Equipes 3 et 5 | Equipes 2 et 6 |
| 2' | Hydratation Rotation des joueurs | | |
| 12' | Equipes 3 et 5 | Equipes 2 et 6 | Equipes 1 et 4 |
| 2' | Hydratation Rotation des joueurs | | |
| 12' | Equipes 2 et 6 | Equipes 1 et 4 | Equipes 3 et 5 |
| 3' | Rangement du matériel, Photos de groupe, etc. | | |

Signalement des changements et rotations :

Les changements dans l'atelier « Rencontre » sont signalés par **UN COUP DE SIRENE** toutes les minutes.

La fin des ateliers est signalée par **DEUX COUPS DE SIRENE** au bout de 12 minutes. Dès les deux coups de sirène, les joueurs se mettent à genoux et profitent des premiers instants pour boire. Les Entraîneurs de chaque équipe repèrent alors le nouvel atelier à réaliser. Les joueurs se redressent et suivent en ordre (file indienne) leur Entraîneur jusqu'à l'atelier suivant. La reprise des ateliers à la fin des 2 minutes est signalée par **DEUX COUPS DE SIRENE**.

LE MATERIEL PEDAGOGIQUE

- ☞ 4 x 5 cônes en plastique de couleurs différentes.
- ☞ 4 x 5 cerceaux de 4 couleurs différentes.
- ☞ 10 jalons de 80 cm.
- ☞ 20 palets bleus.
- ☞ 20 balles de tennis.
- ☞ 2 réducteurs de cage U9.
- ☞ 1 rouleau de tape blanc.

Certaines pièces du matériel pédagogique peuvent être remplacées par d'autres objets. Toutefois il est important que le matériel utilisé réponde à une logique de sécurité.

Tout ou partie du matériel pédagogique sera utilisé sur chaque plateau.

LES OUTILS

- ☞ **Le cahier des charges des Plateaux FairPlayZir**
- ☞ **Calendrier et Organigramme** réalisés en commun (zones, ligues et clubs) en début de saison
- ☞ **Fiches techniques** des ateliers
- ☞ **Fiche de liaison** pour l'inscription des joueurs à renvoyer en amont du plateau au référent administratif
- ☞ **Fiche de postes** des bénévoles : description des missions des bénévoles
- ☞ **Fiche de constitution** des équipes pour les entraîneurs des clubs
- ☞ **Fiche Bilan** pour le suivi des plateaux à renvoyer au plus tard le mercredi suivant au référent développement de Ligue
- ☞ **Guide fédéral de l'Ecole de Hockey**

LES PARENTS

Les parents sont autorisés à venir dans les vestiaires pour aider à l'habillage des joueurs, toutefois ils doivent être invités à en sortir 5 à 10 minutes avant de monter sur la glace.

Les parents, notamment ceux du club organisateur, participent à la mise en place des moments de convivialité.

LES MOMENTS DE CONVIVIALITE

Il est important que « l'Espace Convivialité » soit mis en place dès le début de l'accueil pour que les parents puissent y déposer les différents produits.

Tous les parents, club organisateur, clubs participants ont la responsabilité d'apporter des boissons, des gâteaux sucrés et/ou salés qui seront partagés avant et/ou après les plateaux pour accueillir et/ou clore le plateau et remercier les participants.

L'organisation des apports sera effectuée en amont et au plus tard lors de l'envoi du programme du plateau.

L'ANIMATION HORS GLACE

Les clubs organisateurs sont encouragés à mettre en place une animation thématique.

Le thème choisi se fera en collaboration avec les référents du secteur et la ligue d'appartenance.

A titre d'exemples :

1. Animations informatives : comment s'équiper, choisir son matériel, présentation des labels,
2. Animations sportives : contenus et finalités de l'école de hockey, guide fédéral,
3. Animations citoyennes : chartes du joueur et du parent, engagement bénévole

LE ROLE DES ACTEURS DES « PLATEAUX FAIR PLAYZIR »

ROLE DES ARBITRES

- ☞ Participer à la mise en place et au rangement du matériel pédagogique
- ☞ Réaliser l'**ARBITRAGE** des rencontres selon le règlement U9. Afin de maximiser le temps de jeux, le palet sera laissé libre lors des changements. Aucune pénalité ne sera infligée.

ROLE DU REFERENT DEVELOPPEMENT DE LA LIGUE

- ☞ Veiller au respect du **CALENDRIER** des Plateaux.
- ☞ Contribuer à l'identification des **REFERENTS TECHNIQUES** des secteurs.
- ☞ Participer à la construction de l'**ORGANIGRAMME** fonctionnel.
- ☞ Compiler les **BILANS** de chaque Plateau FairPlayZir et les communiquer à la Zone.
- ☞ Constituer une **PERSONNE RESSOURCE** pour les clubs de son secteur.
- ☞ Être **PRESENT** sur certains Plateaux : répondre aux sollicitations de secteurs en difficulté.

En cas de présence possible sur chaque Plateau :

- ☞ Générer de la **CONVIVIALITE**.
1. Aider à réceptionner et contrôler l'extrait des licences.
 2. Aider à toutes les tâches organisationnelles parallèles.
 3. Discuter avec l'ensemble des acteurs du Plateau.

ROLE DU CONSEILLER TECHNIQUE DE LIGUE, EN LIEN AVEC LE CTN

- ☞ Faire émerger des **SECTEURS** d'organisation cohérents.
- ☞ Contribuer à l'identification des **REFERENTS TECHNIQUES** des secteurs
- ☞ Participer à la construction de l'**ORGANIGRAMME** fonctionnel.
- ☞ Constituer une **PERSONNE RESSOURCE** pour les Référénts Techniques de secteur
- ☞ Être **PRESENT** sur certains Plateaux : répondre aux sollicitations de secteurs en difficulté.

ROLE DU REFERENT TECHNIQUE DE SECTEUR

En amont de la réalisation de chaque Plateau :

- ☞ **S'ASSURER pour chaque Plateau que 6 Entraîneurs seront présents à vos côtés.**
 - ☞ Constituer une **PERSONNE RESSOURCE** pour les Entraîneurs de club du secteur.
1. Connaître les modalités d'organisation des Plateaux.
 2. Être en possession de toutes les coordonnées des acteurs administratifs et techniques du secteur.
 3. Contribuer à l'information des clubs de son secteur.

Durant chaque Plateau :

- ☞ Générer de l'**ACTION** chez les jeunes joueurs.
4. Apporter des explications aux entraîneurs sur la mise en œuvre des ateliers.
 5. Coordonner la composition des 6 équipes en fonction des effectifs de chaque club.
 6. Participer à la vérification, à la mise en place et au rangement du matériel pédagogique.
 7. Animer en intervenant auprès des Entraîneurs sur le fonctionnement, la sécurité, la pédagogie.
 8. Gérer les rotations et les pauses en lien avec la table de marque.
- ☞ Le Référént Technique n'est pas rattaché à une équipe. Il doit circuler au sein de chaque atelier.

ROLE DU RESPONSABLE DU CLUB ORGANISATEUR

Avant chaque Plateau :

☞ **Etablir le programme du plateau à l'aide du programme type lorsque vous organisez le plateau.**

Le faire valider auprès des référents de Ligue puis le diffuser auprès des clubs participants en amont du plateau.

☞ Promouvoir à l'extérieur du club le Plateau FairPlayZir (partenaires publics et privés, médias locaux)

☞ Constituer une **PERSONNE RESSOURCE** pour les joueurs du club et leurs familles.

1. Réaliser un listing des coordonnées des joueurs de son club pour chaque Plateau.
2. Effectuer l'extrait des licences des joueurs de son club pour chaque Plateau.
3. Informer les parents sur le programme et l'organisation des moments de convivialité.
4. Préparer le matériel (maillots et les gourdes).

Durant chaque Plateau :

☞ Faciliter le bon **DEROULEMENT** du Plateau.

5. Fournir le listing et l'extrait des licences des participants dès votre arrivée à l'accueil.

6. Aider à l'habillage et au déshabillage des joueurs.

7. Participer à la vérification et à la mise en place du matériel pédagogique.

8. Favoriser une attitude sportive, gérer les pauses et l'hydratation des joueurs.

Après le Plateau :

☞ **Compléter la Fiche Bilan et la transmettre** au référent développement de la ligue régionale organisatrice, au plus tard le mercredi suivant le plateau.

☞ Communiquer sur la réalisation du Plateau FairPlayZir : photo sur le site du club, de la ligue, de la Zone.

ROLE DES ENTRAINEURS DE CLUB

En amont de la réalisation de chaque Plateau :

☞ Constituer une **PERSONNE RESSOURCE** pour le Dirigeant du club et les familles des joueurs.

1. Définir la liste des joueurs qui participera à chaque Plateau.
2. Informer les parents des contraintes sportives imposées par l'organisation d'un Plateau.
3. Veiller à une participation équitable de tous les joueurs sur l'ensemble des Plateaux organisés.

Durant chaque Plateau :

☞ Favoriser l'**ACTIVITE** des joueurs par une **ANIMATION** du Plateau.

4. Participer à la discussion sur l'organisation et l'animation des ateliers avec le Référent Technique.

5. Participer à la vérification du matériel pédagogique.

6. Participer à la composition des équipes et aider à l'habillage des joueurs.

7. Présenter les ateliers aux joueurs de son équipe avant la montée sur la glace.

8. Effectuer des retours constants auprès des joueurs de son équipe durant les ateliers en intervenant sur le fonctionnement, la sécurité et l'activité.

9. Participer au rangement du matériel pédagogique.

ROLE DU CHRONOMETREUR DE TABLE DE MARQUE

☞ Participer à la mise en place et au rangement du matériel pédagogique

☞ **SIGNALER :**

1. Les changements au sein de l'atelier « Rencontre » toutes les minutes par un coup de sirène.
2. La fin des ateliers au bout de 12 minutes par deux coups de sirène.
3. La reprise des ateliers après les pauses par 2 coups de sirène en lien avec le Référent Technique.

☞ **REPENDRE** aux sollicitations du Référent Technique pour tout arrêt du chronomètre.