

FFH

Nouveauté 2020
Pôle développement

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE HOCKEY
102/102bis, avenue Henri Barbusse, Bâtiment B, 92700 Colombes
Tél. : 01 44 69 33 69
ffh@ffhockey.org
www.ffhockey.org

Critérium
CROSSE ROUGE



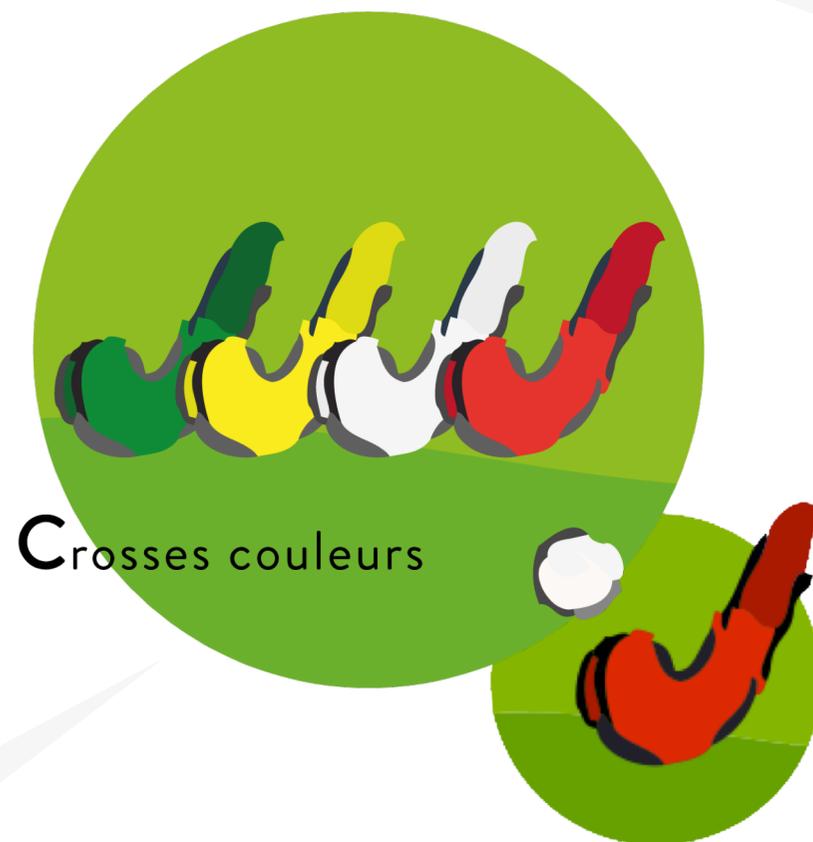
Règlement saison 2020 – 2021 –v2



Contexte

Le Critérium Crosse rouge s'intègre dans le dispositif des Crosses couleurs créé par la FF de Hockey en 2012.

Pour rappel, ce dispositif permet par des tests physique et technique adaptés aux catégories U6, U8, U10, U12 d'identifier, évaluer et développer les talents des jeunes hockeyeurs garçons et filles.



Origine et objectif du Critérium Crosse rouge

Le projet du Critérium Crosse rouge prend naissance lors d'un atelier du **séminaire des agents de développement** en 2020 animé par la Direction Technique Nationale et notamment Jean-Marc Champin (CTR Nouvelle Aquitaine).

Il part du constat suivant : le dispositif Crosses couleurs existe depuis maintenant 6 ans mais ne vit pas suffisamment aujourd'hui dans les clubs alors qu'il pourrait être un formidable levier de développement notamment pour la fidélisation des licenciés.

L'objectif est donc de redynamiser le dispositif Crosses couleurs et donner envie aux clubs et aux joueurs d'y participer.



Le projet

Le Critérium Crosse rouge cible la catégorie U12 et prend forme autour d'un évènement national*.

Les jeunes de la catégorie U12 peuvent participer au critérium sans prérequis de niveau de Crosses couleurs.

Le critérium se décline au niveau des clubs, des comités départementaux, des ligues et de la fédération.

La suite du document présente :

- en 1^{ère} partie les situations d'évaluation
- en 2^{ème} partie les étapes du critérium

** Pour la saison test 2020-21, il n'y aura pas d'organisation de phase nationale au regard des conditions sanitaires. Chaque échelon territorial organise à sa guise les étapes.*



1^{ère} partie

Protocole de passation des épreuves de la Crosse rouge en auto évaluation

par groupes de 4



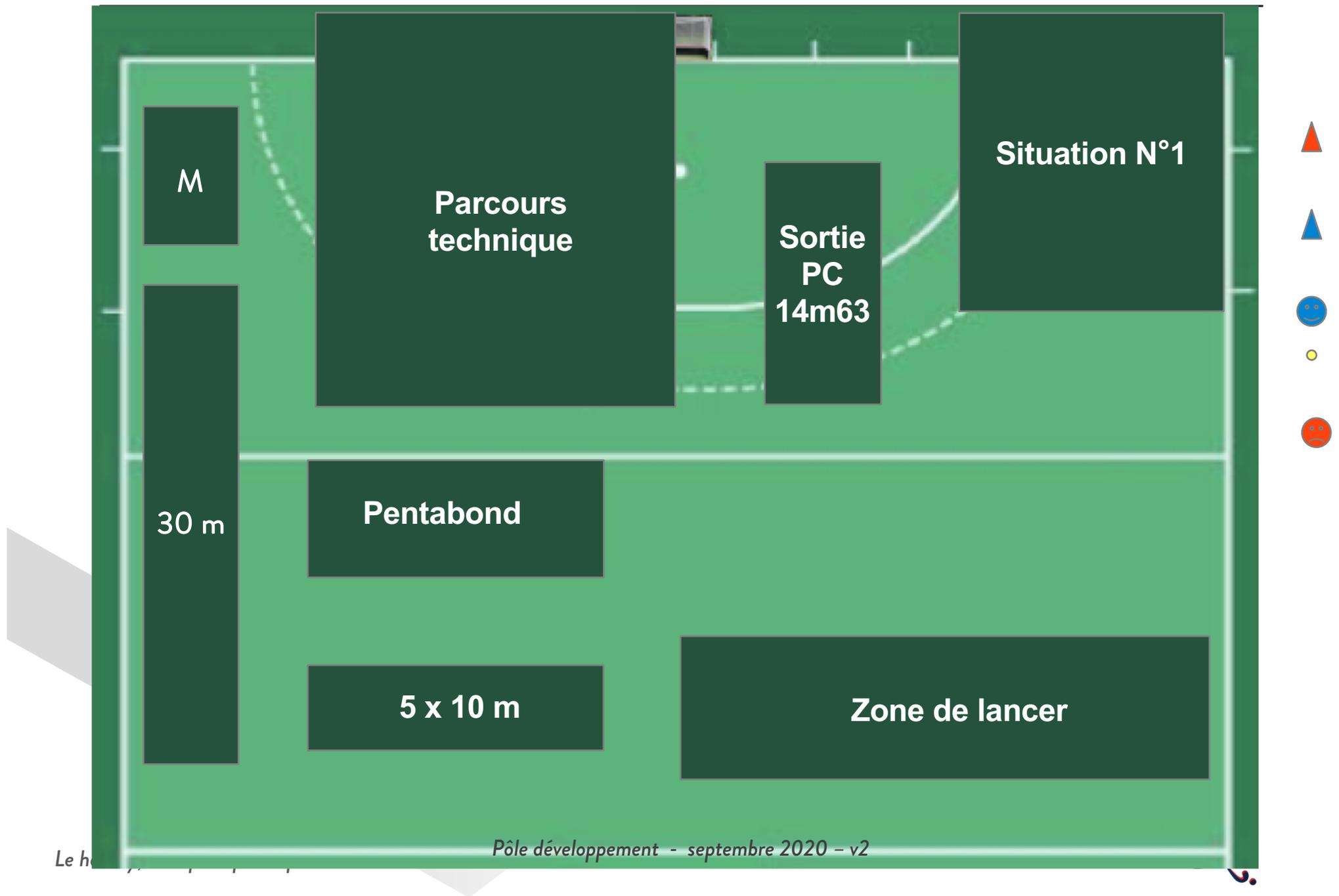
Ressources

L'ensemble des documents relatifs aux situations d'évaluation sont téléchargeables sur la page Crosses couleurs du site internet de la FFH

<https://www.ffhockey.org/jouer-au-hockey/crosses-couleur.html>



Plan général des ateliers



Situation 1

Enchaînement contrôle push



Situation 1 - Enchaînement contrôle push

Un enfant fait l'épreuve
Un enfant envoie les balles
Un enfant chronomètre

Un enfant enregistre le temps et les balles réussies sur la feuille de marque

Critères de réussite :

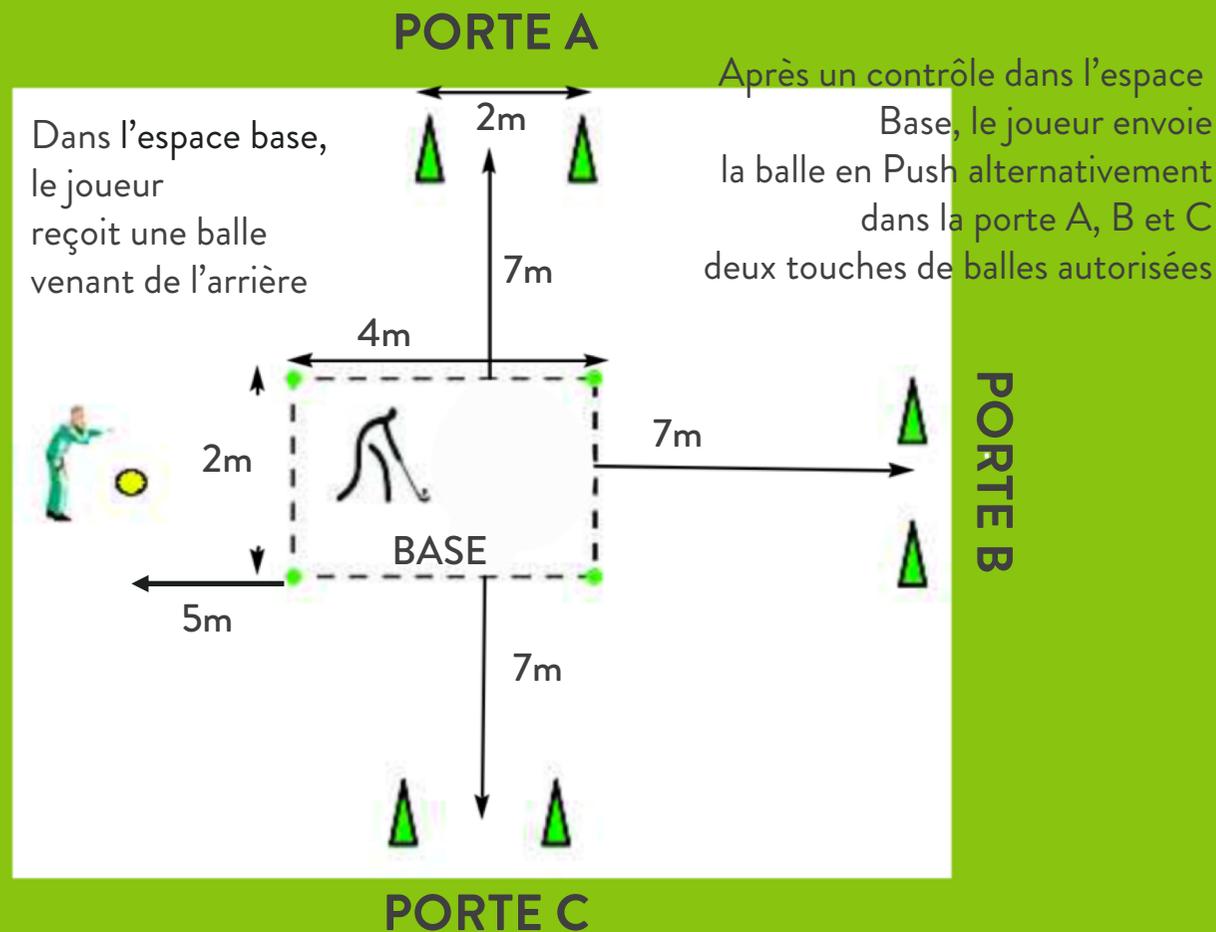
Le chronomètre est déclenché à l'envoi de la première balle et est arrêté quand la 12ème balle est propulsée. Toute seconde entamée est comptabilisée.
Une balle est considérée comme réussie quand elle est contrôlée dans le rectangle et propulsée dans la cible avec seulement deux touches de balle.
Si la balle est touchée trois fois le joueur ne marque pas de point.

Matériel pour cet atelier :

Un chronomètre ou téléphone
12 balles
Une marque de lancer bande plate au sol
4 coupelles
6 plots
Une tablette avec une feuille de marque et un crayon



PRISE DE BALLE EN COUP DE DROIT ET/OU REVERS En mouvement avec enchaînement PUSH



Barème de l'épreuve : 5 points par enchaînement réussi et un bonus ou une pénalité en fonction du temps mis pour enchaîner les 12 balles

balles réussies	points
12	60
11	55
10	50
9	45
8	40
7	35
6	30
5	25
4	20
3	15
2	10
1	5
0	0

Temps en sec	Bonif / pénalités
50	10
51	9
52	8
53	7
54	6
55	5
56	4
57	3
58	2
59	1
60	0
61	-1
62	-2
63	-3
64	-4
65	-5
66	-6
67	-7
68	-8
69	-9
70	-10



Situation 2

Parcours technique



Situation 2 – Parcours technique

- Un enfant fait l'épreuve
- Un enfant place les balles et annonce les fautes pénalités et bonifications
- Un enfant chronomètre
- Un enfant enregistre le temps, les pénalités et bonifications sur la feuille de marque

Critères de réussite :

- Le parcours doit être effectué sans pause.
- Le chronomètre démarre quand la première balle est mise en mouvement par le joueur, il s'arrête quand la 3^e balle franchit la ligne de but. Toute seconde entamée est comptabilisée.
- Chaque faute et chaque erreur de parcours sera pénalisée cf. barème
- Chaque envoi sur cible sera bonifié s'il est réussi

Matériel pour cet atelier :

- Un chronomètre ou téléphone
- 6 balles (soit deux jeux de 3 balles pour ne pas perdre de temps)
- 20 plots hauts (20 cm de haut et 15 de base)
- 2 plots hauts (50 cm de haut)
- 1 obstacle plein pour le dribble 3D (10 cm de haut sur 50 cm de large)
- Un obstacle haut pour le scoop (2 mètres de haut sur 2 mètres de large)
- 1 obstacle plein pour la balle topée (10 cm de haut sur 50 cm de long)
- Un but de hockey
- Une tablette avec une feuille de marque et un crayon



CONDUITE DE BALLE EN COURANT & REALISATION DE GESTES TECHNIQUES SPECIFIQUES

1) En partant de la base, le joueur conduit la 1^{ère} balle en courant

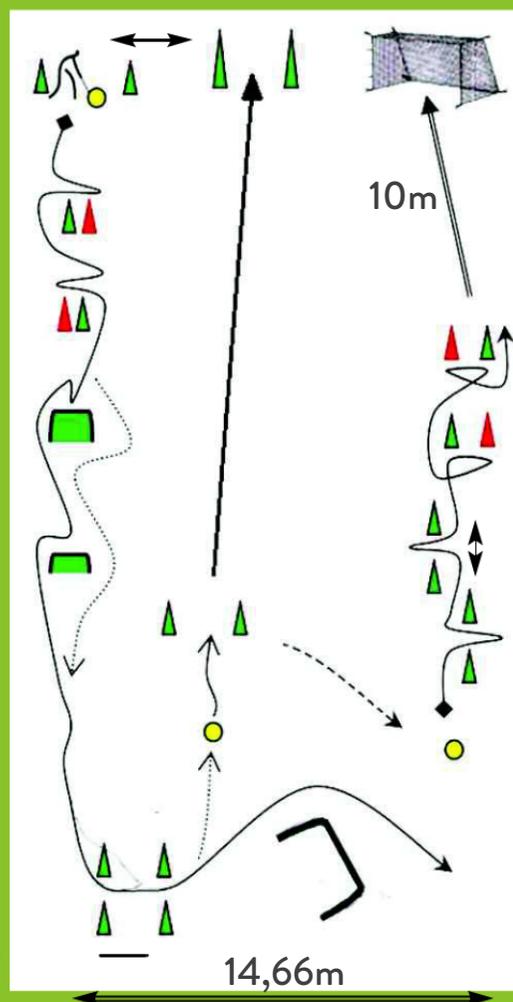
Il élimine la 1^{ère} porte par la droite et la 2^{ème} par la gauche

Il continue et effectue un dribble 3D pour passer au-dessus du 1^{er} obstacle (10 cm)

22,9m

Il "tope" ensuite sa balle pour passer au-dessus du 2^{ème} obstacle (10 cm)

Il poursuit jusqu'à la Base où il effectue un "scoop" au-dessus de l'obstacle haut



Fin et arrêt du chrono quand la balle entre dans le but

Il finit par un Push en l'air dans le but

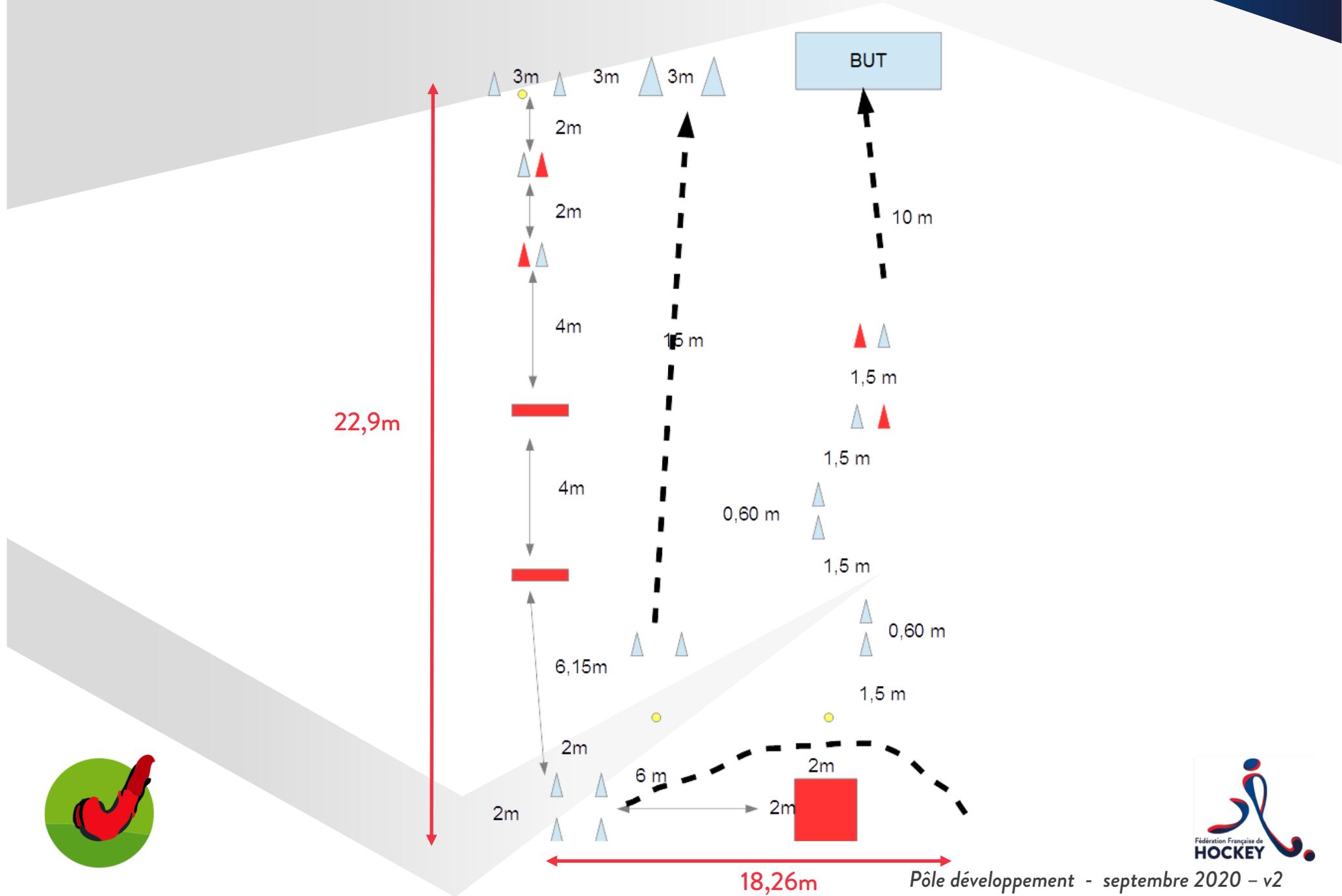
Il effectue ensuite un Reverse (revers) et un Reverse (coup droit).

3) Il récupère une 3^{ème} balle et enchaîne par 2 chicanes dans les portes, d'abord à droite puis à gauche.

2) Il récupère une 2^{ème} balle, se dirige vers la porte et réalise un Shoot vers la cible



PLAN POUR LA SITUATION 2 – PARCOURS TECHNIQUE



Barème

Temps en "	points
50	70
51	69
52	68
53	67
54	66
55	65
56	64
57	63
58	62
59	61
60	60
61	59
62	58
63	57
64	56
65	55
66	54
67	53
68	52
69	51
70	50

Chaque pénalité coute 1 point

Chaque envoi sur cible sera bonifié de 5 points s'il est réussi.

Une seconde = 1 point tableau ouvert 49 sec = 71 points etc.



Situation 3

Epreuves physiques



Situation 3 – Epreuves physiques

- 1 - Course de trente mètres avec crosse
- 2 – Course navette de 5 fois 10 mètres
- 3 – Course de sortie sur PC
- 4 – Pentabond
- 5 – Lancer



Situation 3 – Epreuves physiques

VITESSE – EXPLOSIVITE - LANCERS

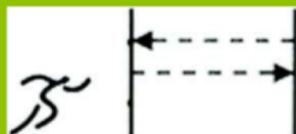
3.1

1 sprint



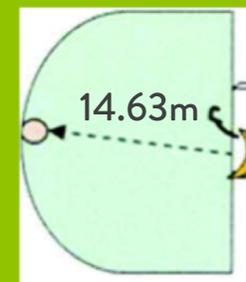
3.2

Sprints :
5 Aller-Retour
consécutifs



3.3

Une sortie de PC
avec crosse tenue
main droite



3.4

Pentabond
Départ pieds joints
et sans élan



3.5

Lancer de balles



1 - Course de trente mètres avec crosse

Un enfant court

Un enfant donne le départ

Un enfant chronomètre

Un enfant enregistre le temps sur la feuille de marque

Consigne :

Le chronomètre démarre quand le joueur se met en mouvement (quand un pied du coureur quitte le sol). Il s'arrête quand le coureur franchit la ligne d'arrivée.

Matériel pour cet atelier :

Un chronomètre ou téléphone

4 plots ou coupelles

Une tablette avec une feuille de marque et un crayon



1 fois 30 m	
temps	Points
4,91" à 5,00	16
5,01" à 5,10	15
5,11" à 5,20	14
5,21" à 5,30	13
5,31" à 5,40	12
5,41" à 5,50	11
5,51" à 5,60	10
5,61" à 5,70	9
5,71" à 5,80	8
5,81" à 5,90	7
5,91" à 6,00	6
6,01" à 6,10	5
6,11" à 6,20	4
6,21" à 6,30	3
6,31" à 6,40	2
6,41" à 6,50	1
6"51 et +	0



2 – Course navette de 5 fois 10 mètres

Un enfant court

Un enfant donne le départ

Un enfant chronomètre

Un enfant enregistre le temps sur la feuille de marque

Consigne :

Le chronomètre démarre quand le joueur se met en mouvement (quand un pied du coureur quitte le sol).

Il s'arrête quand le coureur franchit la ligne d'arrivée.

Matériel pour cet atelier :

Un chronomètre ou téléphone

4 plots ou coupelles

Une tablette avec une feuille de marque et un crayon



5 fois 10 m	
temps	Points
12,61" à 12,80	16
12,81" à 13,00	15
13,01" à 13,20	14
13,21" à 13,40	13
13,41" à 13,60	12
13,61" à 13,80	11
13,81" à 14,00	10
14,01" à 14,20	9
14,21" à 14,40	8
14,41" à 14,60	7
14,61" à 14,80	6
14,81" à 15,00	5
15,01" à 15,20	4
15,21" à 15,40	3
15,41" à 15,60	2
15,61" à 15,80	1
15,81 et +	0



3 – Course de sortie sur PC

Un enfant court
Un enfant donne le départ
Un enfant chronomètre
Un enfant enregistre le temps sur la feuille de marque

Critères de réussite :

Le chronomètre démarre quand le joueur se met en mouvement (quand un pied du coureur quitte le sol).
Il s'arrête quand le coureur touche la balle avec sa crosse.

Matériel pour cet atelier :

Un chronomètre ou téléphone
4 plots ou coupelles
1 balle
Une tablette avec une feuille de marque et un crayon



sortie PC	
temps	Points
1,61" à 1,70	16
1,71" à 1,80	15
1,81" à 1,90	14
1,91" à 2,00	13
2,01" à 2,10	12
2,11" à 2,20	11
2,21" à 2,30	10
2,31" à 2,40	9
2,41" à 2,50	8
2,51" à 2,60	7
2,61" à 2,70	6
2,71" à 2,80	5
2,81" à 2,90	4
2,91" à 3,00	3
3,01" à 3,10	2
3,11" à 3,20	1
3,21" à 3,30	0



4 – Pentabond

Un enfant saute

Un enfant mesure

Un enfant enregistre la distance sur la feuille de marque

Consigne :

Départ pieds joints et enchainement de 5 foulées bondissantes.

2 essais possibles, le meilleur des deux est retenu.

Matériel pour cet atelier :

Un décimètre

2 plots ou coupelles

4 marques de couleur différente, une pour chaque enfant, (bande plate au sol)

Une tablette avec une feuille de marque et un crayon



pentabond	
distance en M	Points
11,51 à 12,00	16
10,01 à 11,50	15
10,51 à 11,00	14
10,01 à 10,50	13
9,51 à 10,00	12
9,01 à 9,50	11
8,51 à 9,00	10
8,01 à 8,50	9
7,51 à 8,00	8
7,01 à 7,50	7
6,51 à 7,00	6
6,01 à 6,50	5
5,51 à 6,00	4
5,01 à 5,50	3
4,51 à 5,00	2
4,01 à 4,50	1
4 et -	0



5 - Lancer

Un enfant lance
Un enfant mesure

Un enfant enregistre la distance sur la feuille de marque

Critères de réussite :

Pour être validée, la balle doit tomber dans un couloir de 5 m de large
2 essais possibles, le meilleur des deux est retenu.

La distance est mesurée entre la ligne de départ et le point d'impact de la balle sur le sol.
Le lancer doit être effectué à l'arrêt et debout (type lancer de javelot sans élan).

Matériel pour cet atelier :

Un décamètre
4 balle de hockey
20 plots ou coupelles
4 marques de couleur différente une pour chaque enfant, (bande plate au sol)
Une tablette avec une feuille de marque et un crayon



Lancer	
distance en M	Points
18 m	16
17.50 m	15
17 m	14
16.50m	13
16 m	12
15.50 m	11
15 m	10
14.50 m	9
14 m	8
13.50 m	7
13 m	6
12.50 m	5
12 m	4
11.50 m	3
11 m	2
10.50m	1
10 m	0



Situation 4

Conduite de balle parcours M



Situation 4 – Conduite de balle parcours M

Un enfant conduit la balle

Un enfant donne le départ

Un enfant chronomètre

Un enfant enregistre le temps et les balles réussies sur la feuille de marque

Consigne :

Le chronomètre démarre quand le joueur met la balle en mouvement

Il s'arrête quand la balle franchit la ligne d'arrivée. Toute seconde entamée est comptabilisée.

Matériel pour cet atelier :

Un chronomètre ou téléphone

Balles de Hockey

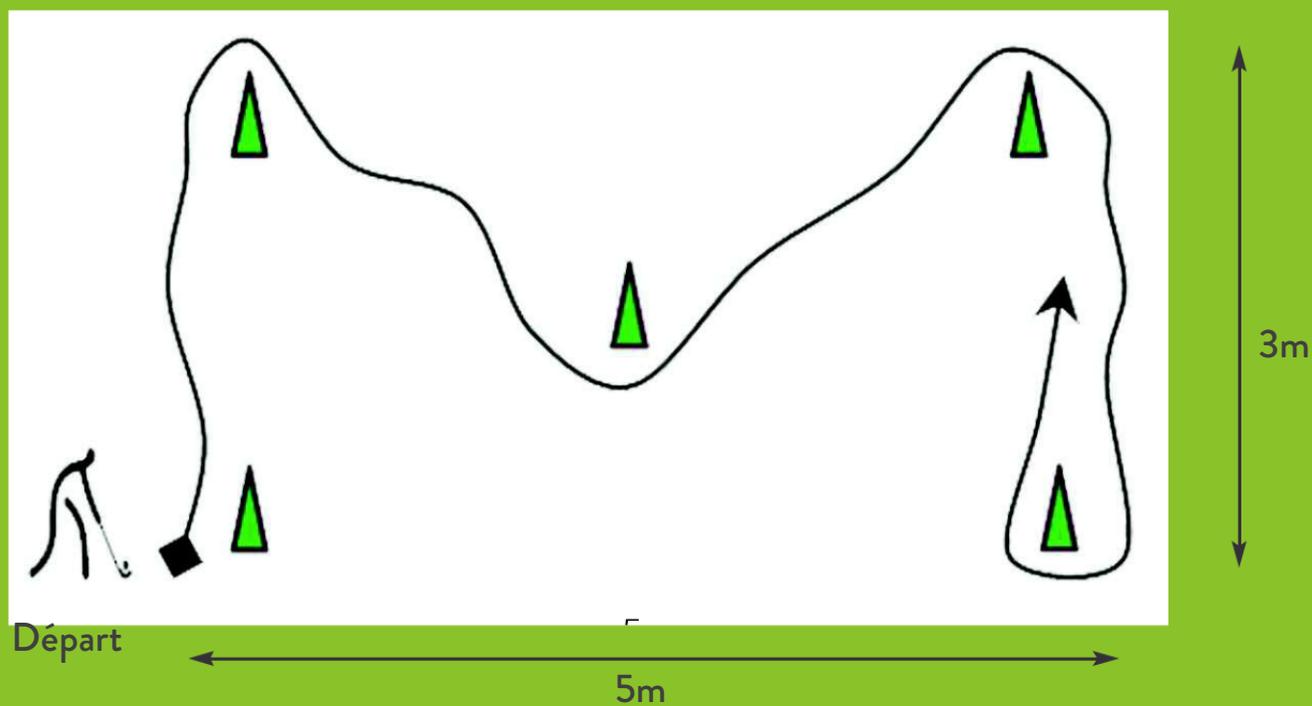
5 plots ou coupelles

Une tablette avec une feuille de marque et un crayon



PARCOURS M

*Conduite de Balle, Simple et Alternée en courant :
Le joueur effectue 4 trajets Aller/Retour consécutivement le plus vite possible.*



*Le joueur contourne les plots en conduisant la balle
Il revient au départ par le même trajet.*



Temps en "	points
50	70
51	69
52	68
53	67
54	66
55	65
56	64
57	63
58	62
59	61
60	60
61	59
62	58
63	57
64	56
65	55
66	54
67	53
68	52
69	51
70	50

Une seconde = 1 point tableau ouvert 49 sec = 71 points etc.



Situation 5

Test d'arbitrage



Situation 5 – Test d'arbitrage

Chaque enfant à une feuille de test et un crayon
Prévoir un lieu avec des supports pour écrire

Consigne :

Rayer les mauvaises réponses
Le questionnaire doit être rempli en 10 minutes
Deux points par bonne réponse

Matériel pour cet atelier :

Salle avec tables ou plaquettes avec crayon et gomme
Une fiche de test par enfant
Un chronomètre ou téléphone



2^{ème} partie Les étapes du Criterium

Pour la saison TEST 2020-21, au regard de la situation sanitaire, la fédération n'organisera pas de phase nationale. Les Clubs, les Comités Départementaux et les Ligues sont néanmoins invités à tester et s'appropriier le dispositif pour préparer la saison 2021-22.

N'hésitez pas à nous faire part de vos remarques, retours à l'adresse : developpement@ffhockey.org



Les étapes du Criterium Crosse rouge

Organisation libre sur
la saison test 2020-2021

1^{ère} étape : Club

- Après la mise en place de séances de préparation lors des entraînements
- Une épreuve locale est organisée par le Club
- Les meilleur(e)s participant(e)s, sont qualifié(e)s pour l'épreuve départementale*
- *le nombre de qualifiés (es) est défini par le Comité Départemental en fonction du tissu local

2^{ème} étape : Départementale

- Les représentants (es) des Clubs sont réunis pour une épreuve départementale
- Les meilleur(e)s participant(e)s, sont qualifiés pour l'épreuve régionale*
- *le nombre de qualifiés (es) est défini par la Ligue régionale en fonction du tissu local

3^{ème} étape Régionale

- Les représentants (es) des Comités Départementaux sont réunis pour une épreuve régionale
- Le meilleur participant et la meilleure participante, sont qualifiés pour l'épreuve nationale

4^{ème} étape : Nationale (n'aura pas lieu en 2021 – contexte COVID)

- Les meilleurs (une fille et un garçon) de chaque ligue sont qualifiés pour une épreuve nationale qui se déroulera lors des finales Elite gazon
- Les Ligues s'inscrivent pour le criterium en septembre
- Les phases régionales devront avoir lieu au minimum 15 jours avant les finales élites de façon à communiquer le nom des joueurs participants
- Un classement sera alors établi avec un podium masculin et féminin
- Le coût de l'inscription (comprenant hébergement et restauration) est à la charge des Ligues

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE HOCKEY

102/102bis, avenue Henri Barbusse, Bâtiment B, 92700 Colombes

Tél. : 01 44 69 33 69

ffh@ffhockey.org

www.ffhockey.org

MERCI