

LE PASS ARBITRE

DÉBUTANTS : PARENTS et JEUNES
LE PASS ARBITRE

UNE SENSIBILISATION A L'ARBITRAGE
pour prendre part aux PLATEAUX de JEUNES U10 et U8 ans

TEMPS DE FORMATION ± 2 H

PARENTS,

VENEZ ACCOMPAGNER VOS ENFANTS
ET PARTICIPER A L'ARBITRAGE

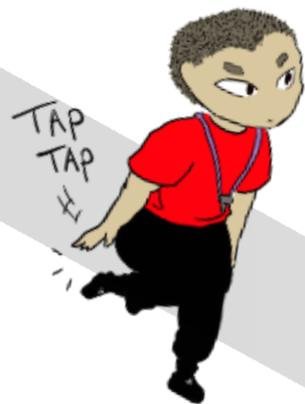
C'est une façon agréable et simple:

- ❖ de PARTAGER leur passion
- ❖ de MIEUX CONNAITRE le Hockey



VOTRE CLUB DISPOSE D'UN KIT PRATIQUE COMPRENANT

- ❑ 1 POSTER montrant les gestes de base
- ❑ 1 PLAQUETTE expliquant les 5 fautes initiales (règles de jeu)
- ❑ DU MATÉRIEL D'ARBITRAGE (polo, sifflet, montre chrono, carnet)
- ❑ 1 FICHE de recommandations
- ❑ 1 VIDÉO de matchs de jeunes



QUELQUES RECOMMANDATIONS UTILES

Pensez à vous munir de

- ❖ L' adresse des installations
- ❖ Le N° de Téléphone d'un Responsable du Club recevant
- ❖ Les coordonnées des Parents des joueurs de mon Club
- ❖ Les licences des joueurs (ses) et Responsables
- ❖ Un exemplaire de la feuille de composition d'équipe
- ❖ Un exemplaire de feuilles de match
- ❖ Les équipements de jeu (maillots, shorts et chaussettes, balles)
- ❖ Une trousse de premiers soins (pansements, désinfectant,)
- ❖ **VOTRE MATÉRIEL D'ARBITRAGE** (prêté par le Club : sifflet, montre chrono et maillot)



QUELQUES RÈGLES de BASE :

LA PRIORITÉ est donnée à la SÉCURITÉ

❖ Pas de crosse levée au-dessus du genou.
Seul le PUSH - mains écartées est autorisé - (Les Shoots ne sont pas permis)

❖ Ne jouer la balle qu'avec le côté PLAT de la crosse
(ne pas se servir des pieds, des mains ou du corps)

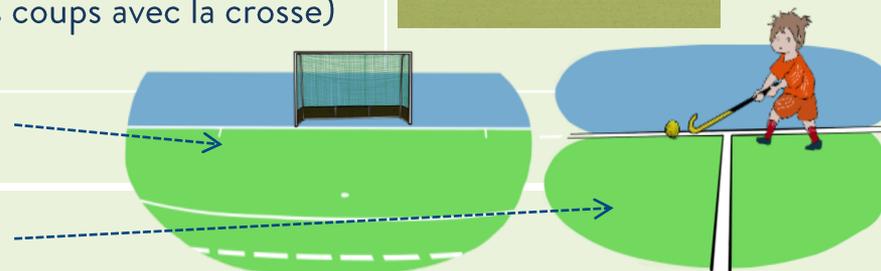
❖ Pas de balle(s) levée(s) dangereusement

❖ Contacts corporels et jeu dangereux interdits
(ne pas toucher, ni pousser l'adversaire – ne pas donner des coups avec la crosse)

LE HOCKEY EST UN SPORT D'ÉVITEMENT

❖ Pour marquer un but, l'équipe attaquante doit entrer dans la zone d'envoi avec la balle

❖ Les lignes font partie du terrain
(si la balle est sur la ligne, elle est toujours en jeu)



ARBITRER C'EST JOUER

❖ LES RESPONSABILITÉS ROLE - MISSIONS

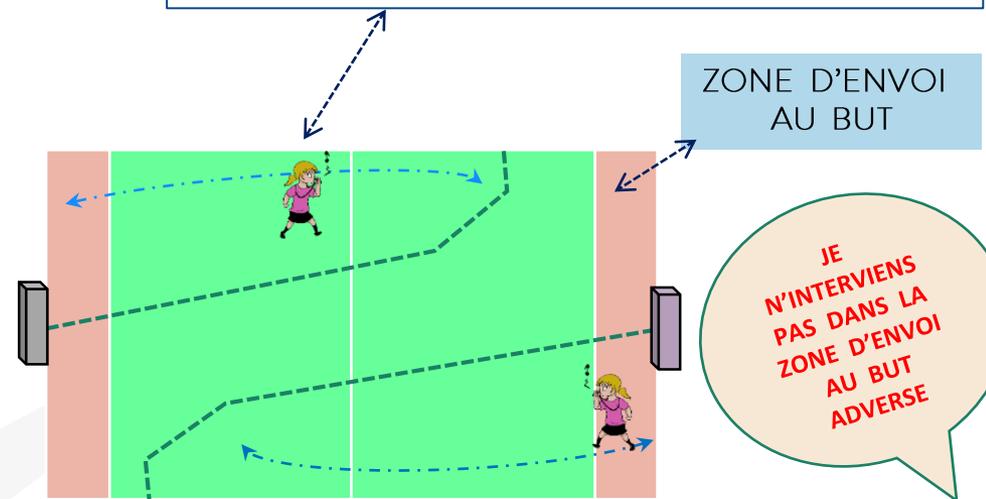
- ◆ 2 arbitres dirigent la rencontre et évoluent principalement et respectivement dans 1 zone prioritaire
- ◆ L'arbitre qui siffle est RESPONSABLE
 - des fautes commises dans son cercle
 - de l'exécution des sanctions qu'il accorde dans sa zone d'évolution. (Touches, PC, CF et buts)
 - ils notent par écrit les buts inscrits
 - ils contrôlent la durée ainsi que les arrêts de jeu
 - ils surveillent les changements de joueurs



- ◆ JE RESTE NEUTRE
- ◆ JE LAISSE JOUER (avantage)



❖ LES ZONES D'ÉVOLUTION DÉPLACEMENTS



PENDANT LES MATCHS :

Seules les joueurs et arbitres sont autorisés sur le terrain de jeu

ARBITRER C'EST JOUER

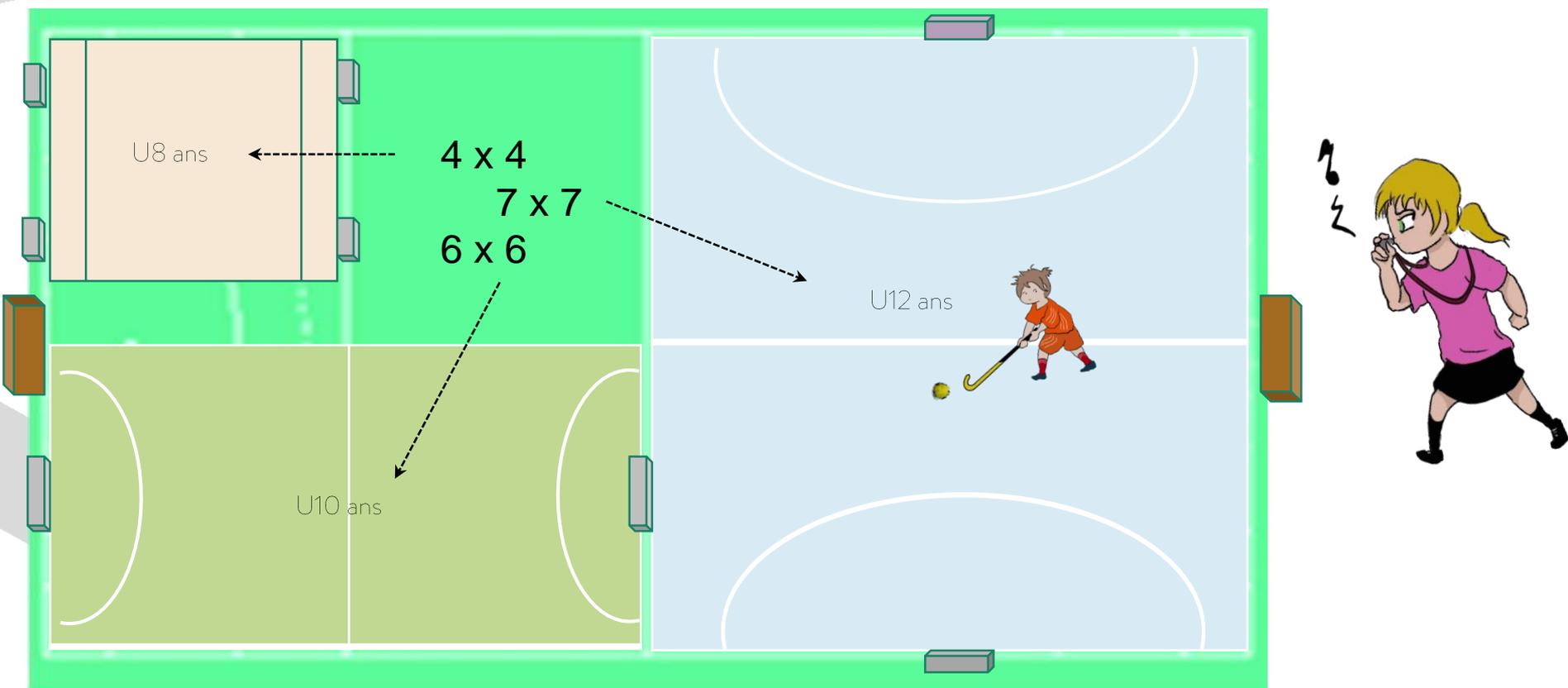


Les
PRATIQUES
de JEU
Chez les
JEUNES
(voir doc
FFH/DTN)



CATÉGORIES	Moins de 8 ans Plumes	Moins de 10 ans Poussins
Hockey en Extérieur	4 x 4	6 x 6
Buts	4 buts 2 M x 1 M	2 Buts 3,66 M x 2,14 M
Gardien de Buts	NON	OUI
Zone d'Envoi au But	OUI 5 M	OUI 9 M
PETIT CORNER	NON	OUI
BALLES FRAPPÉES	NON	OUI
Dimensions des Terrains	1/8 terrain 22,90 x 25 M	¼ terrain 47,50 x 27,50 M
Durée des rencontres	Ludique Plateaux Rencontres = 2 x 10' Tournois = 1 x 10'	Ludique Plateaux Matches = 2 x 15' Tournois = 2 x 10'

EXEMPLE D'ORGANISATION D'UN PLATEAU U 8, U 10 et U 12 ans



ARBITRER C'EST JOUER

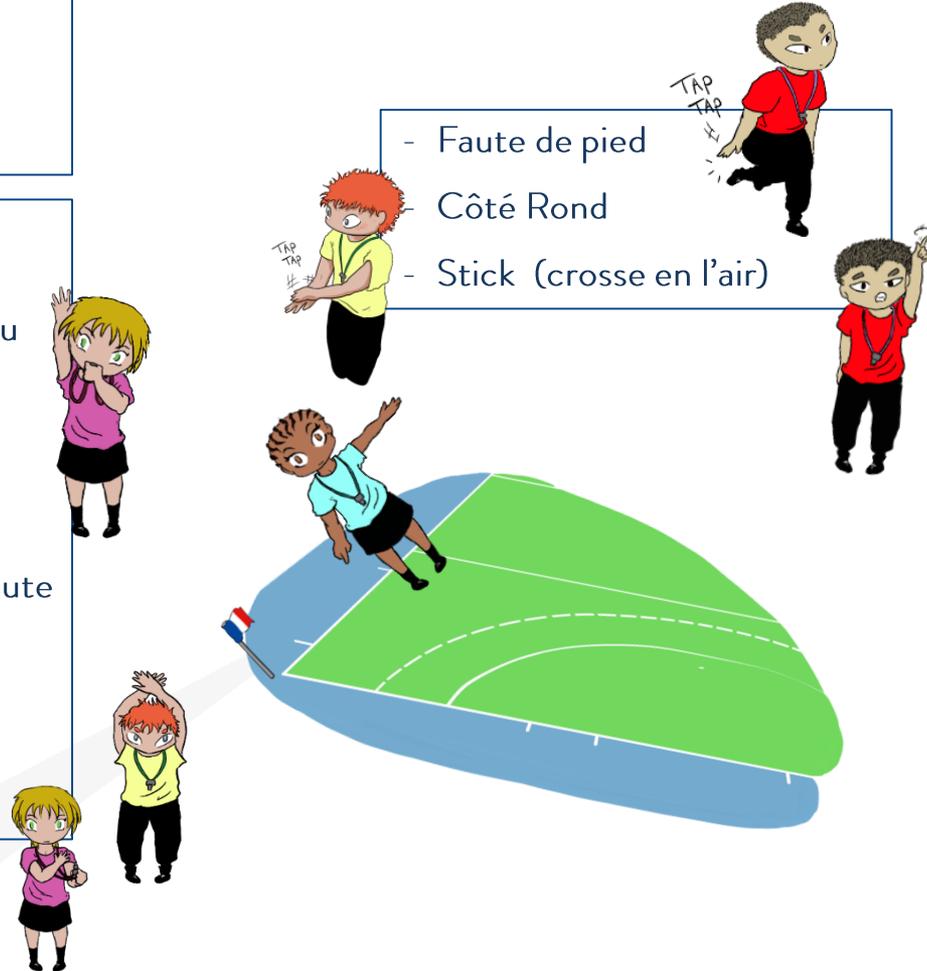
→ La gestuelle de base (1)

Quelques gestes répertoriés

- ♦ Spécifiques à chacune des situations identifiées
- ♦ Facilement compréhensibles

Comment faire jouer les fautes ?

- ♦ Mise en jeu / Remise en Jeu = balle placée au centre du terrain
 - 2 joueurs effectuent le bully - "terre-ciel"
 - OU 1 joueur fait 1 passe OU 1 joueur réalise 1 auto passe
- ♦ Coups Francs = balle arrêtée placée à l'endroit de la faute
 - adversaires à 3 M
 - faire 1 passe OU effectuer 1 auto passe
- ♦ Jeu dangereux, Calmer le jeu, Arrêts de jeu =
 - idem Coups Francs

- 
- Faute de pied
 - Côté Rond
 - Stick (crosse en l'air)

ARBITRER C'EST JOUER

→ La gestuelle de base (2)

Balles sorties du terrain :

- ♦ But marqué
 - Sur les côtés = Touche
 - balle arrêtée, placée sur la ligne à l'endroit où elle est sortie
 - adversaires à 3 M
 - faire 1 passe OU effectuer 1 auto passe

- ♦ Derrière la ligne de but = Dégagement
 - balle arrêtée placée en tête de zone face à l'endroit où elle est sortie
 - adversaires à 3 M
 - faire 1 passe OU effectuer 1 auto passe

