

# LE PASS ARBITRE

JEUNES, DÉBUTANTS

UNE SENSIBILISATION  
à participer aux PLATEAUX U8 et U10 ans



## L'ARBITRAGE

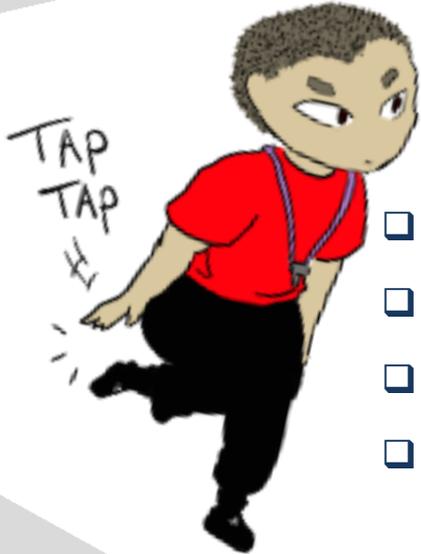
C'EST « COOL »

TU PEUX AUSSI JOUER

ET ACCOMPAGNER TES COPAINS.



## DANS TON CLUB TU TROUVERAS :



- ❑ 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 VIDÉO de matchs de jeunes



## 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)

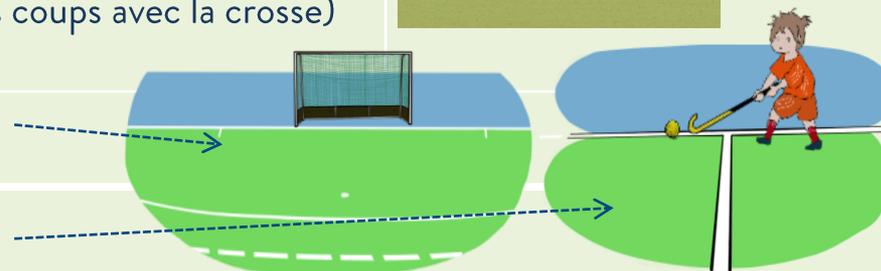
❖ Pas de balle(s) levée(s) dangereusement

❖ 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

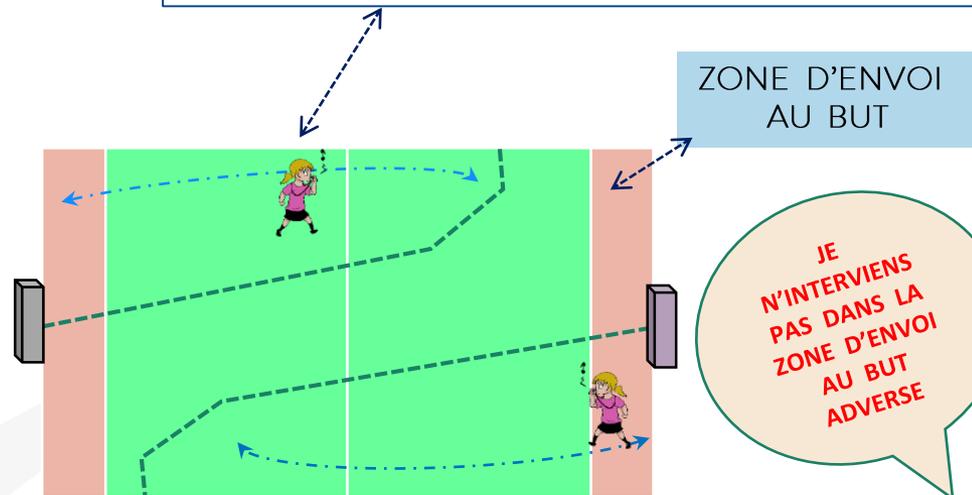
- ◆ 2 arbitres dirigent la rencontre et évoluent principalement et respectivement dans 1 zone prioritaire
- ◆ L'arbitre qui siffle est RESPONSABLE
  - des fautes commises dans son cercle
  - de l'exécution des sanctions qu'il accorde dans sa zone d'évolution. (Touches, PC, CF et buts)
  - ils notent 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

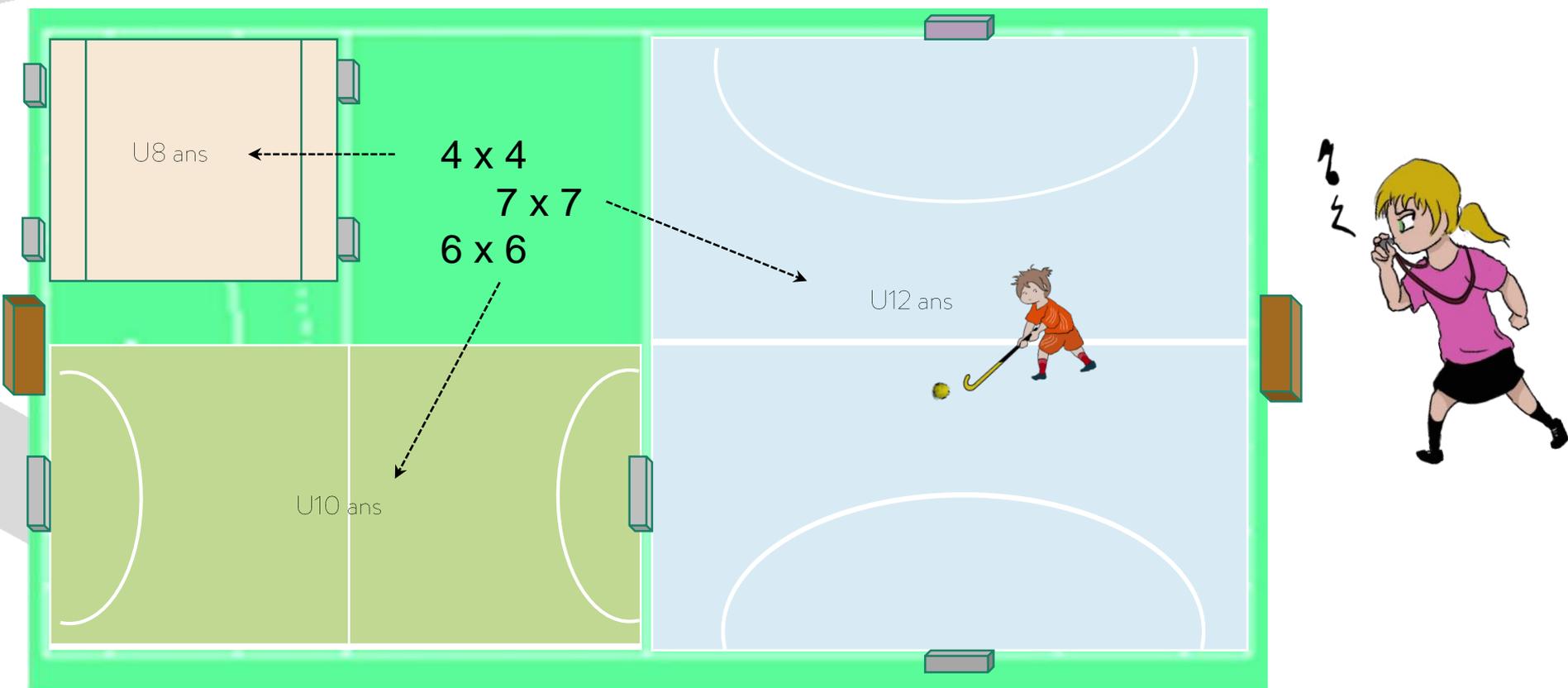


Les  
PRATIQUES  
de JEU  
Chez les  
JEUNES  
(voir doc  
FFH/DTN)



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

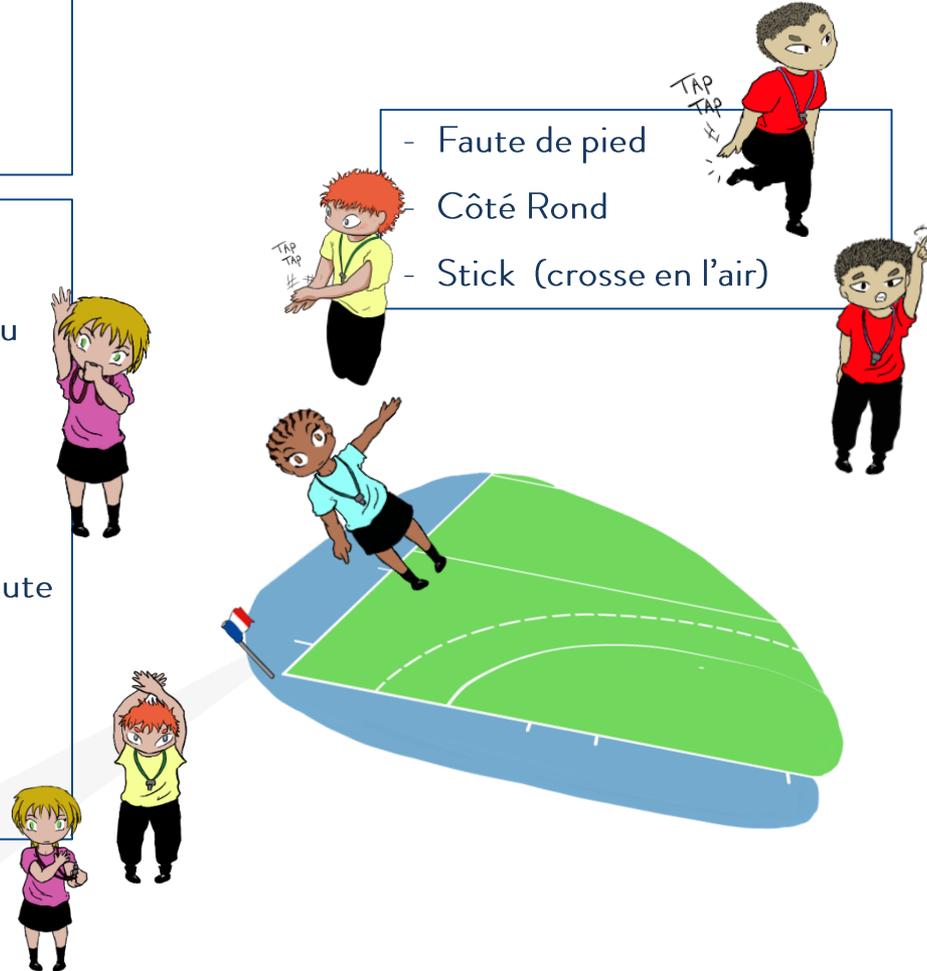
→ La gestuelle de base (1)

## 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

