

L'arbitrage pour tous : règles de jeu simplifiées



DOCUMENTS & OUTILS DE REFERENCE :

Sur le site de la FFH

- REGLES du JEU à 11 x 11 en français
- REGLES du JEU SIMPLIFIEES
- MY COACH

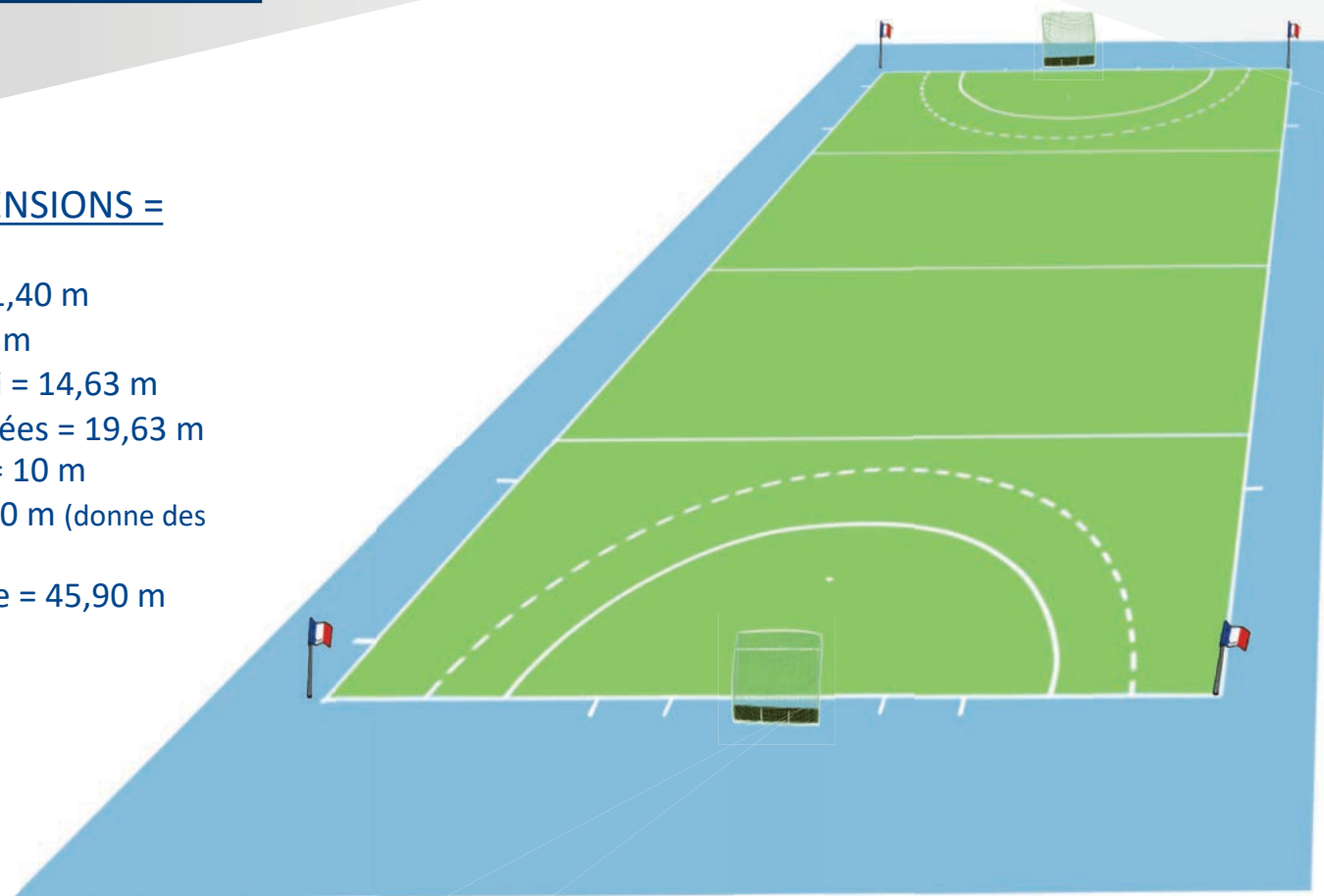
Sur internet

- DRILLSTER abonnement via vos CLUBS (<https://drillster.com>)

LA SURFACE DE JEU

TRACÉS & DIMENSIONS =

- Longueur = 91,40 m
- Largeur = 55 m
- Cercle d'Envoi = 14,63 m
- Lignes pointillées = 19,63 m
- Points de PC = 10 m
- Zones de 22,90 m (donne des Grands Corners)
- Ligne médiane = 45,90 m



Les lignes font partie du terrain.

LE MATERIEL DE JEU

LA CROSSE :

- Possède 1 côté plat et 1 côté arrondi
- Ne présente aucune aspérité



LA BALLE :

- Sphérique, lisse ou alvéolée
- Blanche ou autre couleur selon le terrain



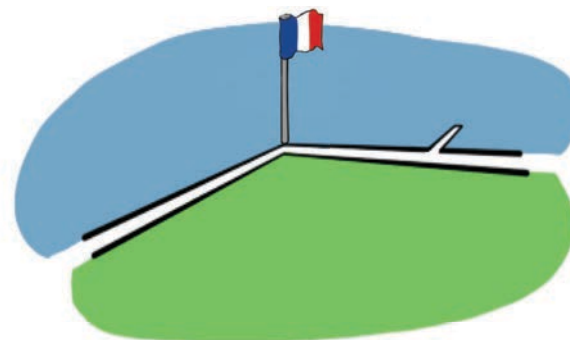
LES BUTS :

- Longueur = 3,66 m
- Hauteur = 2,14 m
- Profondeur = 1,20 m
- Équipés de planches de 0,46 m en partie basse



LES POTEAUX DE COINS :

- Situés à l'extérieur du terrain
- Hauteur entre 1,30 m et 1,50 m



TENUE ET EQUIPEMENTS DES JOUEURS (1)



LES JOUEURS	Maillots numérotés	Chaque équipe doit avoir une tenue de jeu de couleur identique
	Shorts , Jupes ou tuniques numérotés	
	Chaussettes	
	Protège-tibias	Obligatoires
	Protections (protège dents et gants main gauche)	Recommandées



Pensez-y!

Les chaussettes sont remontées sur les protège-tibias

Les
GARDIENS
de BUT

- Equipement complet ou au minimum :
 - * sabots, guêtres et casque
 - * maillots de couleur différente de celle des 2 équipes



TENUE ET EQUIPEMENTS DES ARBITRES (2)



<ul style="list-style-type: none">• 1 maillot de couleur différente de celle des équipes (Couleurs FFH = noir, jaune ou rouge)	<ul style="list-style-type: none">▪ 1 Sifflet (sans bille)
<ul style="list-style-type: none">• 1 pantalon ou 1 jupe noirs	<ul style="list-style-type: none">▪ 1 montre chronomètre
<ul style="list-style-type: none">• 1 paire de chaussettes noires	<ul style="list-style-type: none">▪ 1 bloc notes avec crayon
<ul style="list-style-type: none">• 1 paire de chaussures de sport adaptée à la surface de jeu	<ul style="list-style-type: none">▪ 1 jeu de 3 cartons



PAS DE TELEPHONE PORTABLE

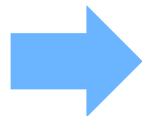


Il est souhaitable que les arbitres portent également un maillot de couleur différente de celles des gardiens de but.

MISE EN JEU ET REPRISE DU JEU (1)

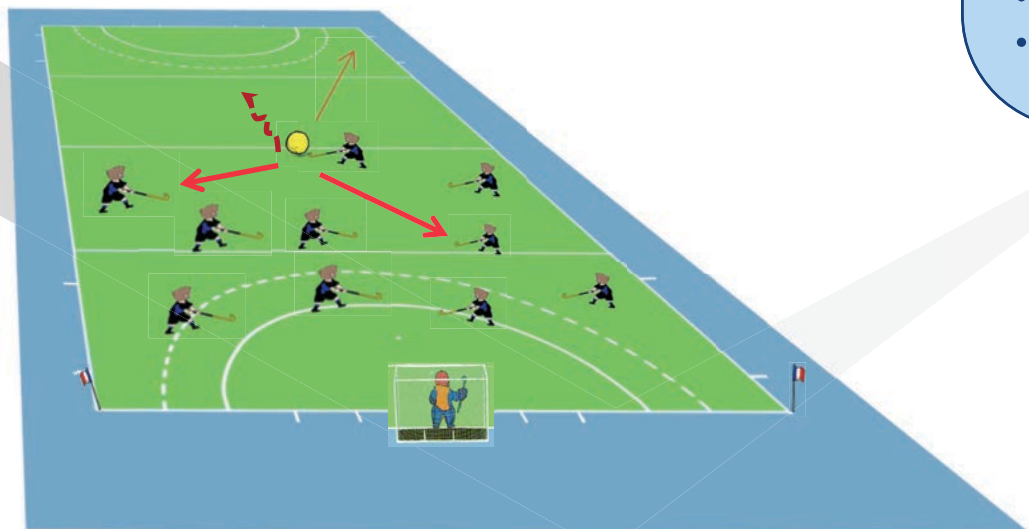
L'ARBITRE SIFFLE :

- POUR FAIRE DÉBUTER UNE RENCONTRE
- POUR REDÉMARRER UNE PÉRIODE DE JEU
- POUR REPRENDRE LE JEU APRÈS QU'UN BUT SOIT MARQUÉ
- POUR REPRENDRE LE JEU APRES UN ARRÊT DU TEMPS ET/OU DU JEU



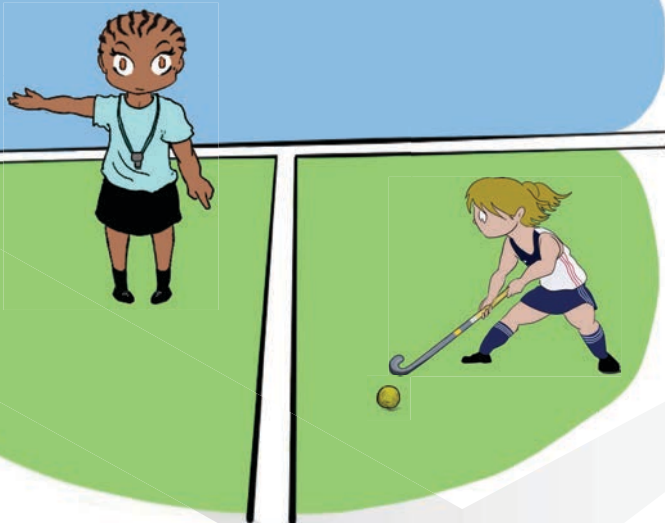
COMMENT ?

- La balle est mise en jeu au milieu de la ligne médiane.
- Tous les joueurs (11 max) doivent être dans leur moitié de terrain.
- Les adversaires doivent se tenir à plus de 5 mètres de la balle.
- Le jeu débute au coup de sifflet de l'arbitre (pas avant !).
- La balle peut être poussée ou frappée.
- On peut jouer dans toutes les directions.
- On peut jouer seul (auto-passe), avec un dribble ou avec une passe.



Un tirage au sort est effectué par les 2 arbitres avec les capitaines pour définir le choix du côté ou de la mise en jeu

REPRISE DU JEU (2)



POUR REPRENDRE LE JEU APRÈS UN ARRÊT (blessure, carton, but, autre)

Le jeu redémarre au coup de sifflet de l'arbitre

- La balle est jouée à l'endroit de la faute.
- Elle doit **IMPÉRATIVEMENT** être arrêtée avant d'être jouée.
- Les adversaires doivent être à plus de 5 mètres de la balle.
- La balle peut être poussée ou frappée.
- On peut jouer seul (auto-passe), avec un dribble ou faire une passe.

LA RENCONTRE ET LE RESULTAT

**NOUVELLE RÈGLE : 2019 Suppression
du Gardien "volant"**

FORMULES

Championnats

Matches A/R

Tournois

Plateaux de Jeunes



RÉSULTAT

- Match gagné = 3 points
- Match nul = 1 point
- Match perdu = 0 point

ÉQUIPES

- + de 14 ans = 11 x 11 (soit 11 joueurs ou 10 joueurs + 1 GB équipé)
- de 12 ans = 7 x 7 (dont 1 GB équipé obligatoire)
- de 10 ans = jeux à effectifs réduits selon les Régions

DURÉE des RENCONTRES

(variables selon les Catégories d'Age et les Formules)

- À partir des U14 ans = 4 x 15'
- de 12 ans = 2 x 10'



- Le temps est arrêté si nécessaire.
- Il n'y a pas de temps additionnel sauf pour réaliser les PC.

BALLE EN DEHORS DES LIMITES DU TERRAIN

TOUCHE = balle sortie derrière les lignes de côté :

- La touche est effectuée sur la ligne, à l'endroit où la balle est sortie.
- Tous les adversaires sont à 5 m minimum de la balle.

GRAND CORNER = balle sortie INVOLONTAIREMENT au-delà de la ligne de fond ou de but par un défenseur :

- Le corner se joue sur la ligne des 22,90 m
- En face de l'endroit où la balle est sortie
- **TOUS** les autres joueurs sont à plus de 5 m
- La balle peut être mise en jeu par une passe ou une auto-passe
- ***PAS D'ENVOI DIRECT dans le CERCLE*** (la balle doit auparavant parcourir 5 m au minimum)

DÉGAGEMENT = balle sortie au-delà de la ligne de fond, par un attaquant

- Le dégagement se fait en face de l'endroit où la balle est sortie et au maximum au niveau de la tête de cercle
- Tous les adversaires sont à 5 m minimum de la balle

Pensez-y!

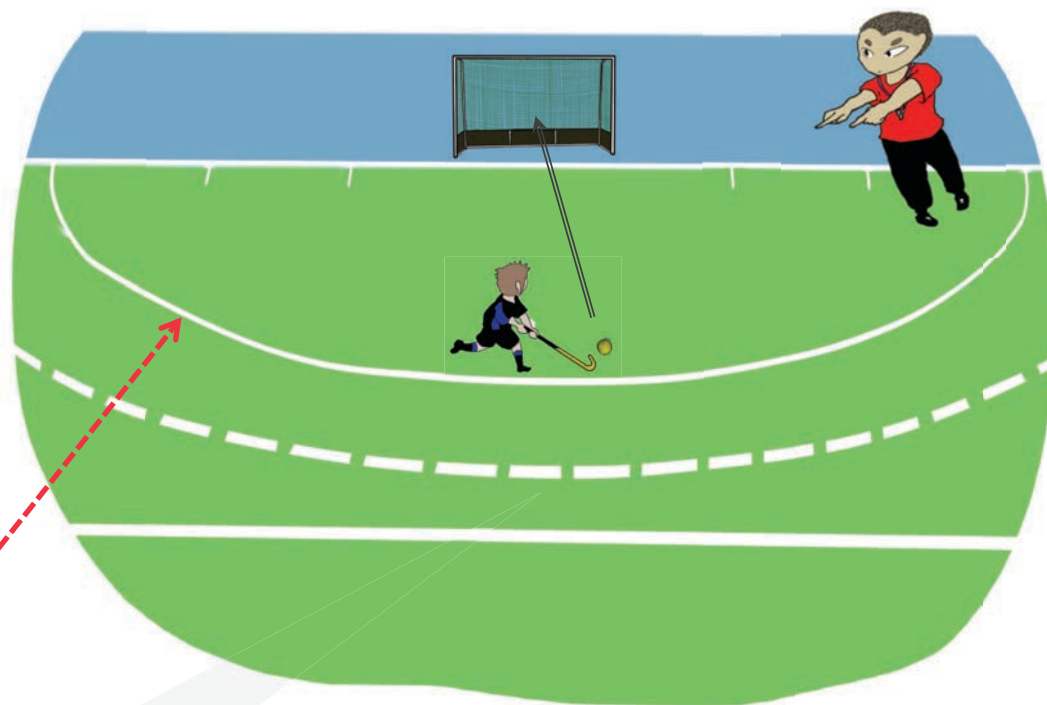
Soyez vigilants sur les Coups Arrêtés et faites respecter les 5 m

INSCRIPTION D'UN BUT

- Un but est inscrit lorsque la balle a entièrement franchi la ligne de but après avoir été touchée par une crosse ATTAQUANTE dans le cercle d'envoi.

Pensez-y!

La ligne fait partie du cercle d'envoi



LA CONDUITE DU JEU : LES JOUEURS (1)

LA PRIORITÉ EST DONNÉE A LA SÉCURITÉ

RÈGLES DE BASE

- Utiliser uniquement le côté plat de la crosse pour jouer
- La balle doit être jouable en permanence
- Balles frappées autorisées mais sans danger (shoot - raclette)
- Balles aériennes réglementées
- Contacts corporels non autorisés
- Jouer au sol permis mais sans danger



LA CONDUITE DU JEU : LES JOUEURS (2)

LA PRIORITÉ EST DONNÉE A LA SÉCURITÉ

Pour tous les joueurs, je ne dois pas :

- Jouer la balle avec les pieds ou toute autre partie de mon corps
- Jouer la balle au sol ou en l'air de façon dangereuse
- Provoquer du DANGER avec ma crosse (coup, accrochage, crosse en l'air)
- Porter des coups volontaires sur la crosse adverse
- Faire obstacle avec ma crosse ou mon corps - à l'arrêt ou en reculant -



LA CONDUITE DU JEU : LE GARDIEN DE BUT (3)

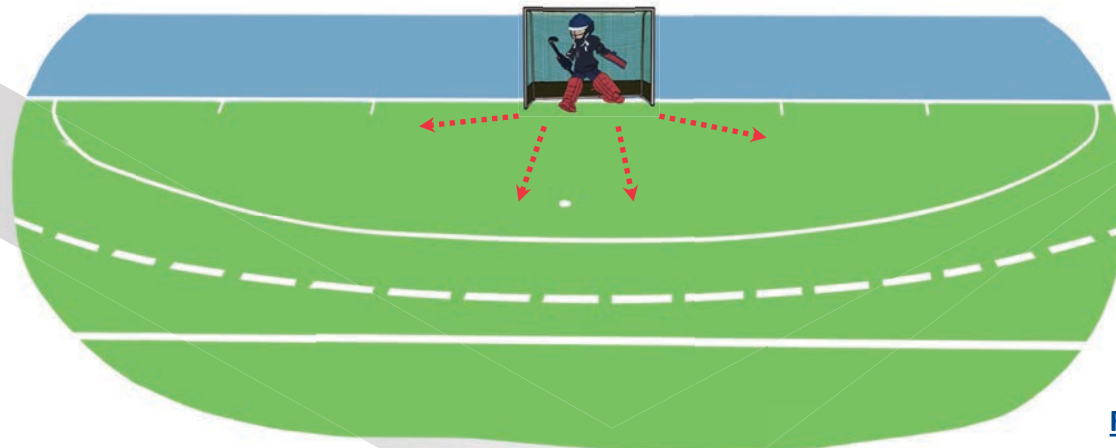


ÉQUIPEMENT SPÉCIFIQUE :

- sabots, guêtres, coquille, short rembourré, protection du buste et des bras, gants, casque intégral, maillot de jeu, crosse.



ZONE D'ÉVOLUTION PRINCIPALE : Le Gardien de But évolue majoritairement devant son but et dans le cercle d'envoi



“LES PRIVILÈGES” réservés au GB s’appliquent **UNIQUEMENT** dans son cercle.

RAPPEL : suppression du gardien volant (2019)

LA CONDUITE DU JEU : LE GARDIEN DE BUT (4)

CE QU'IL PEUT FAIRE DANS SON CERCLE

- ▶ Jouer la balle avec sa crosse et toutes les parties de son corps
- ▶ Jouer au sol (plonger) sans provoquer de danger
- ▶ Jouer la balle sans la rendre dangereuse
- ▶ Dévier la balle au dessus de ses épaules avec la crosse



Bon à savoir !

- 1 - Dès qu'il sort de son cercle : il devient joueur de champ et perd ses "privilèges"
- 2 - Il peut recevoir 1 carton et doit donc quitter le terrain
- 3 - Il peut alors être remplacé (même sur PC)
- 4 - Son équipe joue en infériorité numérique

LA CONDUITE DU JEU : QUELQUES SITUATIONS PARTICULIERES

Pensez-y!

L'OBSTRUCTION

Est le fait de placer volontairement son corps, sa crosse, ou une partie de son corps entre la balle et le joueur adverse pour l'empêcher de jouer la balle

- La balle doit être jouable par tous en permanence
- Il n'y a pas d'obstruction entre partenaires



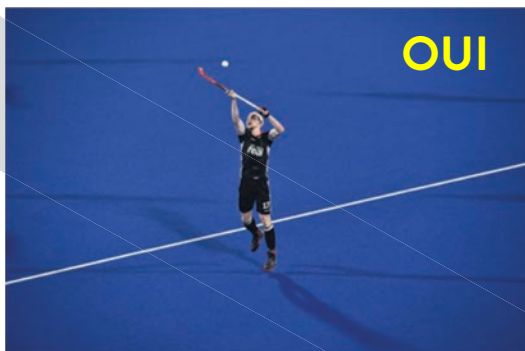
L'ÉCRAN

Vous ne pouvez pas placer volontairement votre corps, votre crosse, ou une partie de votre corps entre la balle et le joueur adverse pour "avantager" votre partenaire

LA CONDUITE DU JEU : QUELQUES SITUATIONS PARTICULIERES

LES BALLE AÉRIENNES (scoop)

- Au départ : les adversaires sont à 5m de la balle
- Pendant le trajet : il ne doit y avoir aucun danger pour l'adversaire
- A la réception : 1 seul joueur peut se trouver sous la balle (les autres doivent lui laisser la priorité et rester à 5 m)
- Dès que le joueur réceptionneur a contrôlé ou dévié la balle, le jeu continue



**C'EST LA NOTION
DE DANGER
QUI DOIT ÊTRE
PRISE EN COMPTE**



Le jeu dangereux est l'excès d'engagement qui provoque un contact avec le corps ou la crosse

LA CONDUITE DU JEU : LES ARBITRES (5)

2 arbitres gèrent la rencontre

ILS ASSURENT LE BON DÉROULEMENT DES MATCHS ET VEILLENT A LA SÉCURITÉ DES JOUEURS

- - Ils travaillent en binôme
- - Ils prennent le temps
- - Ils vérifient et font signer les Feuilles de Matches en notant :
 - * Les buts marqués et les numéros des buteurs
 - * Les cartons
 - * Les blessures
 - * Les observations des Capitaines ou Chefs d'Equipes



ILS NE SIFFLENT PAS ET N'INTERVIENNENT PAS DANS LE CERCLE DE LEUR COLLÈGUE

LA CONDUITE DU JEU : LES ARBITRES (6)

DÉPLACEMENTS

Trajets principaux d'évolution des deux arbitres selon le jeu

DANS LE JEU

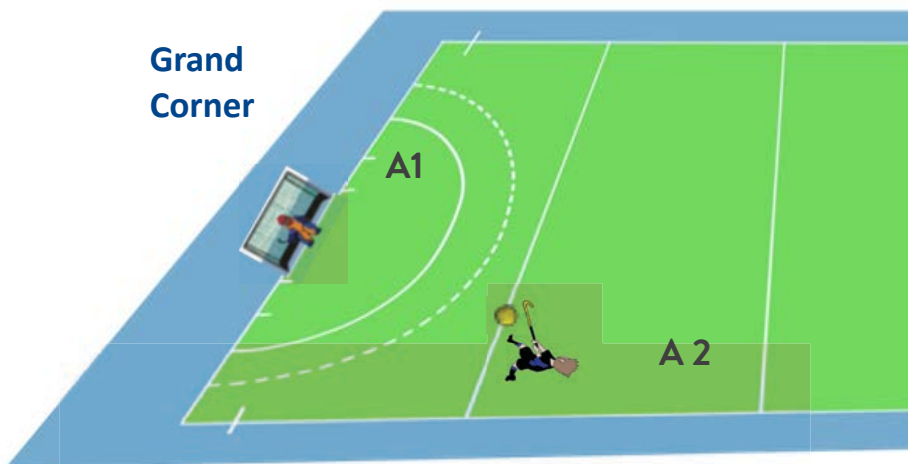
- Etre mobiles
- Être en avant de la balle
- Anticiper le sens du jeu (fluidité, avantages)
- Avoir son collègue en visuel
- Faire face au jeu et aux joueurs
- Ne pas avoir de joueurs dans le dos
- Ne pas interférer dans le déroulement du jeu



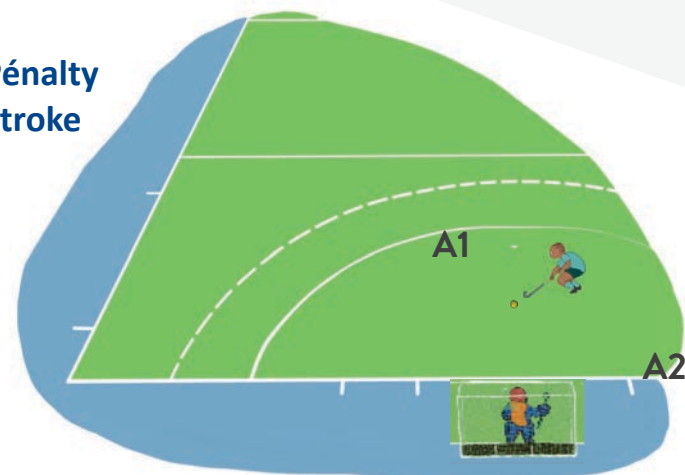
Dans son cercle, l'arbitre est seul décisionnaire pour siffler les fautes qui y sont commises

LA CONDUITE DU JEU : LES ARBITRES (7)

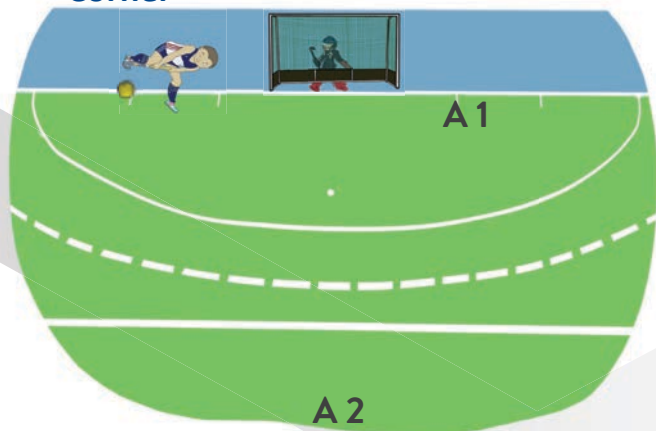
Grand
Corner



Pénalty
Stroke



Pénalty
Corner



PLACEMENTS

SUR LES COUPS ARRÊTÉS = dans les 22,90 m
et dans le cercle : (CF/GC/PC & STROKE)

- **ARBITRE INFLUANT (1)** = Décisionnaire prioritaire dans son espace proche ***
Se positionne de façon à avoir une vision claire de l'action
- **ARBITRE NON INFLUANT (2)** = Etre facilement visible pour que votre collègue puisse vous solliciter si nécessaire (assistance)

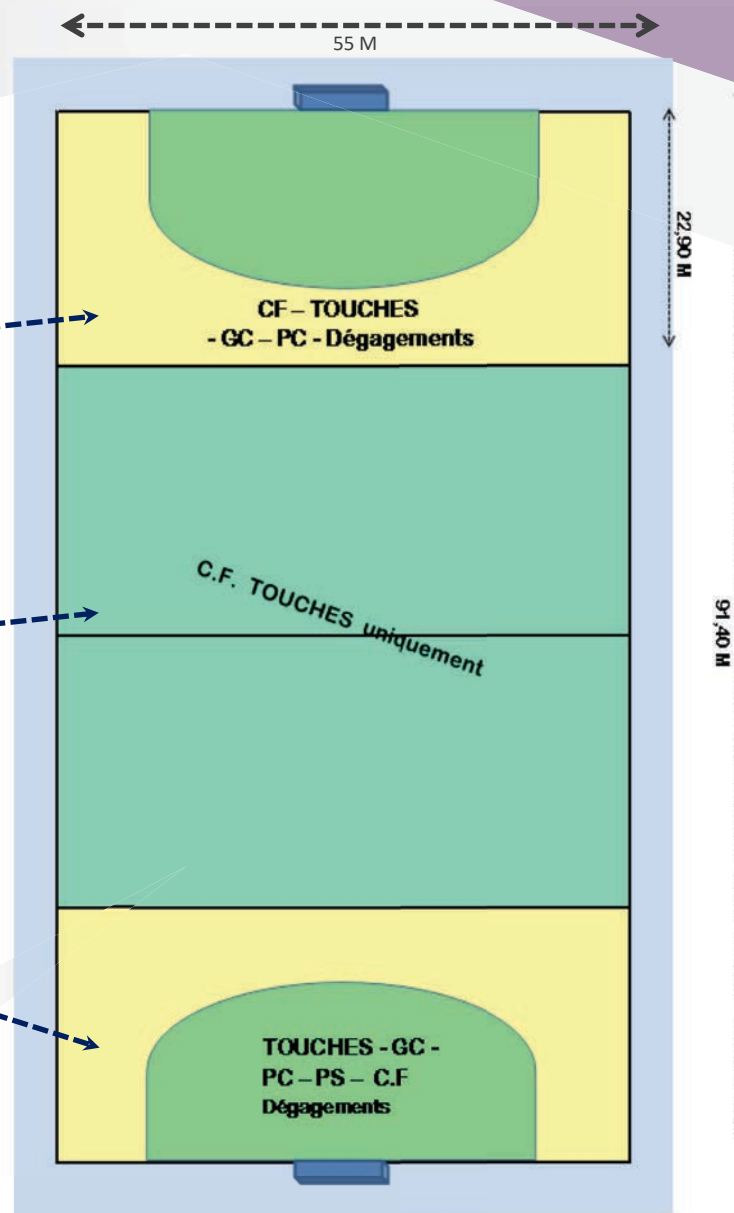
LES PENALITES (FAUTES COMMISES)

- Dans les 22,90 m hors du cercle d'envoi =
 - CF, Touches, GC, PC et Dégagements

- Entre les 22,90 m =
 - Coups Francs et Touches **UNIQUEMENT**

- Dans le cercle d'envoi =
 - Touches, GC, PC, PS, CF et dégagements


**En plus de la pénalité sifflée,
un avertissement oral et/ou une sanction individuelle (carton)
peuvent être donnés**



LA CONDUITE DU JEU : LES ARBITRES (6)


DOCUMENTS DISPONIBLES SUR LE SITE DE LA FFH

- Onglet Documentation puis Règles du Jeu
- DRILLSTER outil d'apprentissage (voir avec votre Club)


HOCKEY
GESTUELLE des ARBITRES

ENGAGEMENT / MISE et REMISE en JEU

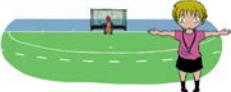
1 bras levé vers le ciel et l'autre tenant le sifflet près de la bouche



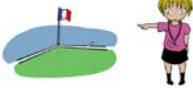
BALLES en DEHORS des LIMITES du TERRAIN

A / Balle sortie derrière la ligne de fond

- DEGAGEMENT
Les 2 bras sont étendus horizontalement de chaque côté du corps à hauteur des épaules




- GRAND CORNER
Tendre 1 bras en direction du poteau de coin concerné




B / Balle sortie derrière les lignes de côté

- TOUCHE
Tendre 1 bras en direction du sens de l'attaque
Pointer l'autre bras vers l'endroit où la balle est sortie



BUT INSCRIT


Pointer les 2 bras vers le centre du terrain
Mains face à face




CNJA FFH Février 2016 1

CONDUITE du JEU et des JOUEURS


- AVANTAGE
Tendre le bras en avant, avec la paume de main face au ciel




- JEU DANGEREUX
Placer un bras diagonalement devant la poitrine




- CALMER LE JEU
Siffler et faire 1 mouvement d'apaisement avec la main, paume vers le bas




- CONTESTATIONS
Siffler et Placer 1 doigt sur la bouche



- ARRÊT DU TEMPS
Croiser les mains au-dessus de la tête



- TEMPS MORT
Croiser les bras et mains devant le buste



CNJA FFH Février 2016 2

- Le coup de sifflet est nuancé selon la faute commise et audible par tous
- Le geste doit être visible et compréhensible par tous

LES PENALITES ET GESTUELLE

CONDUITE du JEU et des JOUEURS (suite)



- APPELER UN JOUEUR (avertir)

Siffler, s'arrêter et faire venir le joueur vers soi en réalisant 1 mouvement d'appel avec la main Paume tournée vers soi

- CARTONS

Tendre le bras vers le joueur concerné en lui montrant le carton retenu



- EXCLUSION

Après avoir montré le carton, tendre le bras en direction des chaises ou des vestiaires.

- BLESSURE IMPORTANTE

Siffler, arrêter le temps et évaluer le degré de la blessure. Faire venir le médecin ou kiné et/ou la civière en faisant un mouvement d'appel avec la main paume tournée vers soi



FAUTES

A / Sur tout le terrain en dehors des cercles d'envoi

- COUPS FRANCS

Tendre 1 bras en direction du sens de l'attaque Pointer l'autre bras vers l'endroit où la balle doit être jouée



- RECULER à 5 M

Bras tendus vers l'avant paume ouverte



- COTE ROND

Taper le dos de la main Avec la paume de l'autre main



- STICK (crosse en l'air) DANGER

Pointer 1 doigt vers le ciel en faisant des petits cercles

- FAUTE DE PIED

Taper le côté du pied avec 1 main



- BALLE LEVEE

Bras tendus devant soi, paumes de mains écartées et face l'une à l'autre

- OBSTRUCTION de CROSSE

Passer la main sur l'avant bras Les bras tendus devant le buste



- OBSTRUCTION de JOUEUR
Croiser les mains plusieurs fois devant le buste

- OBSTRUCTION à 3 joueurs (Ecran)
Croiser les avant bras plusieurs fois devant le buste

FAUTES (suite)

B / Dans les cercles d'envoi (zones)

- PC (Pitè Corner)

Tendre les 2 bras vers le but



- PS (Pénalty Stroke)

Un bras tendu vers le ciel L'autre vers le point de pénalty



- COUPS FRANCS DEGAGEMENTS

Tendre 1 bras en direction du sens de l'attaque et pointer l'autre bras vers l'endroit où la balle doit être jouée



FIN DE LA MI-TEMPS ou DU MATCH



Siffler très distinctement 2 ou 3 fois puis indiquer les vestiaires

Michèle COURJEAU

Pictogrammes réalisés par Joaquin GRIMAUD
Site web: <http://athawald.deviantart.com>

LES SANCTIONS INDIVIDUELLES



- Le temps est arrêté
- Le décompte du temps commence lorsque le joueur est assis sur la chaise



▶ 2 mn d'exclusion



▶ Exclusion temporaire de 5 mn MINIMUM.



▶ Exclusion définitive du terrain. Le joueur doit aller dans les vestiaires.



L'équipe du joueur sanctionné joue en infériorité numérique durant tout le temps de son exclusion y compris lorsqu'il s'agit d'un Gardien de But

