



ASSUREUR MILITANT.

**JE SUIS
JEUNE OFFICIEL
EN
HOCKEY SUR GAZON**

Programme 2008 / 2012
Mise à jour 2011



PREAMBULE

Ce mémento doit aider l'élève du collège ou du lycée à arbitrer les rencontres sportives, en cours d'éducation physique et sportive ou dans le cadre de l'Union Nationale du Sport Scolaire le mercredi.

Devenir Jeune Officiel, c'est :

- Apprendre à faire des choix et s'y tenir
- Appréhender très vite une situation
- Mesurer les conséquences de ses actes

En choisissant cette voie, ce livret vous apporte une formation théorique.
Sur le terrain, il faudra mettre en œuvre vos connaissances de façon pratique.

La réussite tiendra en un double respect :

- Celui des règlements, bien sûr,
- Et surtout celui des acteurs.

C'est à vous qu'il appartient de mettre en place des conditions optimales pour permettre la meilleure réalisation possible.

Ce livret vous donne quelques informations et rappels, mais n'a pas la prétention d'être complet.

N'oubliez pas que les règlements évoluent; ce qui est vrai aujourd'hui ne le sera pas forcément demain.

Informez vous, faites une remise à niveau régulièrement.

LE HOCKEY SUR GAZON

L'activité hockey à 6 favorise le développement des qualités perceptives et cognitives dans le jeu.

En regroupant des aspects individuels (par l'utilisation personnelle et la maîtrise d'un engin (La Crosse) et des aspects collectifs (intégration à une action collective pour la réalisation d'un projet).

- Il allie la coordination motrice et les capacités physiques (mobilité, habileté, précision, perception de l'espace disponible, vitesse et force explosive).
- Il associe l'utilisation de tactiques individuelles et collectives.
- Il renforce la créativité par le non contact et la recherche d'évitement (élimination de l'adversaire – maîtrise de soi et de l'engin).
- Il est source de transversalité et encourage les valeurs citoyennes (coopération–identification– entraide – autonomie – respect)

SOMMAIRE

LE JEUNE OFFICIEL

1. S'ENGAGE A REMPLIR SON ROLE
2. DOIT CONNAITRE LES REGLES DE L'ACTIVITE
3. S'INVESTIT DANS LES DIFFERENTS ROLES ET ACTIONS
LORS D'UNE MANIFESTATION
4. DOIT RESPECTER LES CODES DE SA FONCTION
5. DOIT VERIFIER SES CONNAISSANCES
6. ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION
7. PEUT PARFAIRE SA FORMATION EN CONSULTANT DES
DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES

1. LE JEUNE OFFICIEL S'ENGAGE A REMPLIR SON ROLE

- Le sport, c'est d'abord le jeu, le plaisir d'une rencontre, la joie, la « fête » dans le respect des uns et des autres, celui des règles et de l'arbitre.

Sans arbitre, la rencontre ne peut exister.

- Le jeune officiel doit :

- Connaître le règlement de l'activité
- Etre sensible à l'esprit du jeu
- Etre objectif et impartial
- Permettre le déroulement de la rencontre dans le respect de l'équité sportive.

- Pour mieux remplir son rôle, il est indispensable que le jeune officiel ait à chaque journée de formation ou de compétition l'ensemble des documents nécessaires (licence UNSS, carte de jeune officiel, règlement de l'activité, passeport MAIF, ...) et son matériel nécessaire pour remplir sa fonction.

- Dans chacune de ses actions, le jeune officiel se doit de remplir au mieux sa mission en respectant les termes du serment du jeune officiel :

« Au nom de tous les juges et officiels, je promets que nous remplirons nos fonctions en toute impartialité, en respectant et suivant les règles qui les régissent, dans un esprit de sportivité »

2. LE JEUNE OFFICIEL DOIT CONNAITRE LES REGLES DE L'ACTIVITE

Le respect des lois du jeu est un élément éducatif essentiel du hockey sur gazon à effectif réduit.

- a. Le terrain et ses dimensions
- b. La balle
- c. Les joueurs
- d. L'équipement
- e. L'arbitre et les officiels
- f. La durée de la rencontre
- g. Le coup d'envoi et la reprise du jeu = le Bully
- h. La balle en jeu, hors du jeu
- i. Le but marqué
- j. Fautes et comportement antisportif
- k. Les coups francs et le petit corner
- l. Le pénalty stroke
- m. Sanctions disciplinaires
- n. Epreuve de tirs au but
- o. Le rôle de l'arbitre

L'arbitrage des jeunes par des jeunes doit être favorisé.

- a. LE TERRAIN ET SES DIMENSIONS

Le terrain doit avoir les dimensions suivantes : longueur : **44** à **55** mètres, largeur **18** à **23** mètres.

Ces dimensions correspondent à un $\frac{1}{4}$ de terrain de Hockey à 11 ou à la surface de jeu du hockey en salle.

Les dimensions des buts sont de 3.66m x 2.14 m. ces buts doivent être équipé d'une planches de côté et de fond de **46 cm**. Ces planches sont importantes car elles permettent la validité ou non d'un but pour la catégorie benjamins/benjamines.

(Tolérance pour l'utilisation de buts de handball 3m x 2m)

La zone de marque se situe devant chaque but et est constituée d'une ligne de 3.66 mètres de long parallèle au but et à une distance de 9 mètres de ce dernier. Cette ligne est prolongée par des arcs de part et d'autre pour rejoindre les lignes de fond (rayon de 9 mètres).

Le point de donne du petit corner est placé sur la ligne de fond à 6 mètres du but.

Le point de penalty stroke est placé à 6.4 à 6.5 mètres du but.

- b. LA BALLE

- Le ballon utilisé a une circonférence comprise entre 22.4 cm et 23.5 cm.
- Le poids de la balle sera compris entre 156 et 163 grammes
- Elle doit être sphérique, dure avec une surface lisse ou alvéolée.

- c. LES JOUEURS

- Une équipe se compose de 6 joueurs dont un gardien de but.
- 6 remplaçants sont autorisés.
- Le remplacement peut se faire à tout moment sauf sur un petit corner.
- Si l'arbitre constate une supériorité numérique lors d'un changement, il accordera un petit corner à l'autre équipe.
- Une équipe présentant moins de 5 joueurs sur le terrain est déclarée forfait. (Sauf en cas d'exclusion temporaire).

- d. L'ÉQUIPEMENT

L'équipement ou la tenue des joueurs ne doit en aucun cas présenter un danger quelconque pour lui-même ou pour les autres. Les montres, chaînes boucles d'oreilles et bracelets sont interdits.

L'équipement obligatoire comprend :

- Concernant le joueur de champ : un maillot « numéroté » (*obligatoire à partir du niveau académique*), un short et des bas de couleur identique pour tous les joueurs. Les protège-tibias sont également obligatoires. Les chaussures seront adaptées à la surface de jeu. Le port du protège-dents est conseillé.

- Concernant le gardien de but : il devra porter un équipement complet : sabots, guêtres, coquille, plastron, casque, gants et des couleurs le distinguant des autres joueurs des deux équipes et de l'arbitre.

- e. L'ARBITRE ET LES OFFICIELS

- Les rencontres seront arbitrées par de jeunes arbitres UNSS certifiés ayant reçu une formation au sein de leur AS, du département ou de l'académie d'origine.
- Une rencontre ne peut se dérouler sans que deux arbitres soient nommés. Ils seront munis d'un sifflet.
- Il reste le seul juge quant à l'application des lois du jeu, des fautes commises et des sanctions à prendre.
- Les professeurs sont chargés de tout mettre en œuvre pour aider le jeune arbitre dans ses fonctions. Le respect et l'acceptation de ses décisions seront expliqués aux joueurs avant le début de la rencontre.
- L'arbitre sera aidé dans sa tâche par deux jeunes officiels qui tiennent la table de marque (un marqueur et un chronométreur), qui auront reçu également le même type de formation.
- Chaque arbitre officie principalement sur une moitié de la surface de jeu avec la ligne de centre à sa gauche.
- Les déplacements et placements des arbitres (flèche rouge = arbitre A ; flèche violette = arbitre B) se font suivant le schéma ci-dessous :



- f. LA DUREE DE LA RENCONTRE

Un match se compose de deux périodes de jeu.

Rencontres sous forme de tournois avec deux mi-temps de 12 min ou 2 x 15 min (si une seule rencontre) en benjamins, deux mi-temps de 15 min ou deux fois 30 min (si une seule rencontre) en minimes garçons, collègue filles et cadets.

L'arrêt à la mi-temps sera de 10 minutes maximum

- g. LE COUP D'ENVOI ET LA REPRISE DU JEU = LE BULLY

Au début de la partie ou à la reprise après la mi-temps, l'arbitre appellera à lui un joueur de chaque équipe afin de procéder au bully au centre du terrain.

Placement : la balle est placée entre un joueur de chacune des équipes qui se font face avec le but qu'ils défendent à leur droite. Les deux joueurs placent leur crosse sur le sol à la droite de la balle puis frappent une fois simultanément la face plate de la crosse de leur adversaire immédiatement au-dessus de la balle après quoi n'importe lequel des deux joueurs est autorisé à jouer la balle.

Engagement par Bully : - l'arbitre donnera également bully à chaque fois que le jeu aura été arrêté pour une cause non prévue dans les lois (blessure ou pour toutes autres raisons sans qu'il y ait eu infraction) ; il s'effectuera à l'endroit où se trouvait la balle au moment où le jeu a été arrêté (mais pas à une distance inférieure de 9 mètres du but)

ATTENTION :

Après chaque but marqué, l'arbitre fera procéder à un coup d'envoi classique.

Placement : - les joueurs sont dans leur camp respectif et ceux qui ne donnent pas le coup d'envoi doivent être situés à au moins 3 mètres de la balle.

- h. LA BALLE EN JEU / LA BALLE HORS DU JEU

- La balle est hors du jeu quand :

Elle a entièrement franchi la ligne de but ou la ligne de touche, que ce soit à terre ou en l'air.

Le jeu a été arrêté par l'arbitre.

- La balle est en jeu dans toutes les autres situations y compris quand :

Elle rebondit dans le terrain de jeu après avoir touché un montant de but, la barre transversale.

- Les lignes font partie des surfaces qu'elles délimitent.

Un dégagement est attribué à l'équipe qui défend si :

- un attaquant envoie la balle derrière la ligne de but ou lorsqu'un défenseur fait la même action de manière involontaire.
- Un attaquant commet une faute dans la zone adverse.

Placement :

- La balle est jouée par un défenseur à hauteur de l'endroit où elle a franchi la ligne de but et devant la zone (environ à 9m50m)
- les joueurs adverses sont à 3 mètres minimum de la balle

La règle de l'avantage :

Lorsqu'un défenseur commet une faute, si l'équipe attaquante garde le contrôle de la Balle, l'arbitre laisse jouer l'avantage à l'équipe attaquante, il ne siffle pas

- i. LE BUT MARQUE

- Un but est marqué quand la balle a ENTIEREMENT franchie la ligne de but (en l'air ou à terre), entre les poteaux et sous la transversale et que celle-ci ait été touché par une crosse attaquante à l'intérieur de la zone. Il n'y a pas de hors-jeu.

ATTENTION :

Pour les catégories Benjamins/benjamines et filles collège, le but ne sera accordé que si la balle touche une des planche du but (côtés ou fond) d'une hauteur de 46 cm.

Pour les catégories minimes et cadets le but est accordé quel que soit la hauteur d'envoi.

- L'équipe qui aura marqué le plus de buts aura gagné la rencontre, sinon le match est déclaré nul.

- j. FAUTES ET COMPORTEMENT ANTISPORTIF

Le hockey sur gazon est avant tout un jeu.

Les fautes et comportements antisportifs doivent être sanctionnés comme suit :

COUP FRANC

Un coup franc est accordé à l'équipe adverse du joueur qui, dans l'esprit de l'arbitre, commet l'une **des dix fautes suivantes** :

- jouer la balle de manière dangereuse ou de manière telle qu'il en résulte un jeu dangereux.

Une tolérance lors des dribbles et passes est autorisé pour les balles levée à une hauteur d'environ 15 cm et à condition que cela ne crée pas de jeu dangereux.

- toucher, empêcher, retenir d'autres joueurs ou leur crosse ou leur tenue,

- tenir sa crosse en main et l'utiliser de manière dangereuse,

- toucher, porter, arrêter, soulever, propulser la balle avec son pied volontairement ou involontairement ou toute autre partie de son corps de façon délibérée,

- toucher la balle avec le côté rond de la crosse,

- intimidé ou gêner un adversaire,

- frapper la balle en shootant (= main serré en haut du grip où la crosse décolle du sol), en effectuant une raclette (= main serré en haut du grip avec une grande prise d'élan de la crosse au sol et un impact important sur la balle)

- jouer la balle avec une partie quelconque de leur crosse au-dessus de la ligne des épaules sauf les défenseurs qui sont autorisés à utiliser leur crosse à n'importe quelle hauteur pour arrêter ou dévier un envoi au but (valable que pour les catégories Minimes garçons et cadets)

- Faire obstacle avec mon corps à l'arrêt ou en reculant (obstruction).

- retarder le déroulement du jeu dans le but de bénéficier d'une perte de temps.

Le coup franc est exécuté à l'endroit où la faute a été commise.

Procédure pour l'exécution d'un coup franc, d'un coup d'envoi ou d'une remise en jeu de la balle :

- La balle doit être immobile
- Les adversaires doivent se trouver à minimum 3 mètres de la balle.
- La balle est mise en mouvement en la poussant ou en la frappant.
- La balle peut être remise en jeu en **auto-passe** afin de favoriser la fluidité du jeu. (le joueur qui effectue la remise en jeu peut donc jouer la balle un nombre illimité de fois pour la remettre en jeu)

Cas particulier : pour les coups francs proche de la zone (moins de 3 mètres) la remise en jeu s'effectuera toujours à 3 mètres de celle-ci et à hauteur d'infraction. L'attaquant qui effectue la remise en jeu devra parcourir 3 mètres avec la balle avant de pouvoir l'envoyer directement dans le cercle. Sinon, il pourra effectuer une passe dans toutes autres directions que celle de la zone.

- **k. COUP DE COIN DE PENALITE (petit corner)**

Un petit corner est accordé :

- Pour une faute commise par un défenseur à l'intérieur du cercle qui n'empêche pas l'inscription probable d'un but.
- Pour l'envoi intentionnel de la balle au-delà de la ligne de fond par un défenseur.

Attention : les gardiens de but sont autorisés à dévier la balle dans n'importe quelle direction, y compris au-delà de la ligne de fond.

- Pour une faute intentionnelle d'un défenseur à l'extérieur du cercle mais dans sa propre moitié de terrain.
- Quand la balle se loge dans la tenue ou l'équipement d'un joueur dans le cercle qu'il défend.

Un petit corner est également accordé à l'équipe adverse du gardien de but qui, dans l'esprit de l'arbitre, commet l'une des 5 fautes suivantes :

- Toucher la balle avec les sabots en dehors de la zone,
- Capturer la balle à la main,
- Bloquer la balle sous le pied,
- Faire obstruction avec mon corps,
- Lever la balle en la renvoyant,
- Lâcher ma crosse.

Placement :

En attaque

- La balle est placée sur le point de donne qui se situe sur la ligne de but à 6 mètres de celui-ci.
- Un joueur attaquant est chargé de donner la balle (à gauche ou à droite du but selon sa convenance) à un de ses partenaire se trouvant à l'extérieur de la zone. Ce donneur doit avoir ses pieds positionnés de chaque côté de la ligne de but au moment de la donne.
- L'auto-passe est dans ce cas interdite.
- Après la donne, la balle doit-être contrôlé en dehors de la zone avant l'envoi au but, le nombre de joueur autour de la zone est libre.

En défense

- Le gardien est dans son but et deux joueurs se trouvent derrière la ligne de but (crosse comprise) du côté opposé à la donne de la balle.
- Les autres défenseurs se trouvent dans la zone opposé et ne peuvent intervenir que lorsque la balle est mise en jeu par le donneur.

I. COUP DE PENALITE (penalty-stroke)

Un pénalty est accordé :

- pour une faute commise par un défenseur à l'intérieur du cercle qui empêche l'inscription probable d'un but.
- Pour une faute intentionnelle commise à l'intérieur du cercle par un défenseur envers un adversaire qui est en possession de la balle ou qui a l'opportunité de la jouer.

- m. SANCTIONS DISCIPLINAIRES

Le carton vert :

Dans un but préventif et éducatif, l'arbitre pourra infliger un carton vert à un joueur quand il commet, pour la 1^{ère} fois, une des fautes suivantes :

- comportement antisportif (y compris la simulation destinée à tromper l'arbitre).
- enfreindre avec persistance les lois du jeu,
- désapprobation en paroles ou en actes,
- retarder la reprise du jeu,
- ne pas respecter les distances sur un coup franc ou une remise en jeu,

Le carton jaune :

Un joueur se verra infliger un avertissement (carton jaune), une exclusion temporaire de 2 minutes quand il commet une seconde fois l'une des fautes citées ci-dessus.

Fautes passibles d'exclusion : le carton rouge :

Un joueur recevra **un carton rouge**, sera exclu du terrain (*et ne sera pas remplacé*), s'il commet l'une des sept fautes suivantes :

- faute grossière,
- acte de brutalité,
- empêcher un but en le stoppant avec les mains ou les pieds dans sa surface de réparation (*sauf le gardien de but*),
- anéantir une occasion de but manifeste en commettant une faute passible d'un pénalty.
- propos ou gestes blessants, injurieux ou grossiers,
- récidive après un avertissement.

Une seule exclusion temporaire par joueur et par rencontre est autorisée.

- n. EPREUVES DE TIRS AU BUT

Pour départager deux équipes à égalité à la fin du temps réglementaire en match éliminatoire. Cette épreuve se déroule IMMEDIATEMENT à la fin de la rencontre sans retourner aux vestiaires. Cinq joueurs doivent tirer chacun leur tour en alternant avec l'autre équipe.

Le déroulement de l'épreuve est identique aux règles du hockey à 11. L'équipe gagnante au tirage au sort choisira de tirer en premier ou en second.

- o. LE ROLE DE L'ARBITRE

L'arbitre est le sportif qui contrôle le jeu et veille à la sécurité des joueurs.

L'arbitre est le garant du respect des règles du jeu et surtout de l'esprit du jeu.

Il doit rester le plus impartial possible et garder ses distances dans les relations avec les joueurs.

Toutes les sanctions doivent être infligées à une distance de deux à trois mètres du joueur concerné en l'isolant du groupe.

L'arbitre est maître de toutes ses décisions et ne doit pas se laisser influencer par qui que ce soit ; ses décisions doivent être prises rapidement et sans laisser la place à l'indécision.

Ses coups de sifflet doivent être brefs et clairs.

Il doit intervenir seulement quand cela est nécessaire au bénéfice de l'esprit du jeu et du respect du règlement.

L'arbitre peut se tromper, le joueur le sait et doit l'accepter, car lui-même n'est pas infaillible.

Respecter l'arbitre, c'est l'aider à diriger une rencontre.

3. LE JEUNE OFFICIEL S'INVESTIT DANS LES DIFFERENTS ROLES ET ACTIONS LORS D'UNE MANIFESTATION

1. Arbitre :

Arbitrer une rencontre de hockey scolaire est un moyen agréable de participer au jeu, mais les arbitres sont là pour :

- aider à élever le niveau de jeu dans tous les sens du terme en s'assurant que les joueurs respectent les règles,
- aider les joueurs à apprécier le jeu,
- s'assurer que toutes les rencontres se disputent dans un esprit correct.

Pour atteindre ces objectifs, les arbitres doivent :

- prendre le contrôle complet du jeu et le conserver,
- toujours refuser qu'une infraction aux règles débouche sur un avantage pour l'une des équipes,
- protéger les qualités des joueurs ainsi que les joueurs eux-mêmes,
- utiliser leur sifflet le moins possible,
- être en collaboration permanente avec leurs collègues arbitres pour garantir une cohérence dans l'interprétation, l'application et l'efficacité des règles.

Avant, il doit :

- ✓ Se rendre sur le lieu de la rencontre avec ses affaires (chaussures propres, maillot jeune officiel, sifflet, bouteille d'eau)
- ✓ Arriver assez tôt pour
 - se présenter aux organisateurs, aux responsables des équipes, et aux autres officiels présents,
 - se changer et s'échauffer,
 - vérifier la feuille de composition d'équipe et les licences,
 - informer les responsables s'il y a un problème (licence, matériel, organisation...),
 - vérifier le matériel (buts, filets, tracé...),
 - se mettre d'accord avec les responsables et les autres officiels sur le règlement utilisé (temps de jeu...),
 - coopérer avec l'autre arbitre en cas de double arbitrage.
- ✓ Annoncer 3 minutes avant le début de la rencontre.

Pendant, il doit :

- ✓ Faire appliquer le règlement en l'adaptant au niveau des joueurs,
- ✓ Utiliser les gestes officiels et s'assurer de bien se faire comprendre par tous les acteurs du jeu.

A la mi-temps, il doit :

- ✓ Rester concentré,
- ✓ Echanger avec l'autre arbitre.

Après, il doit :

- ✓ Laisser terminer la feuille de marque, la vérifier, la faire signer et la signer en dernier.

2. Officiels table de marque :

Avant,

- ✓ Le chronométrateur doit :
 - vérifier le bon fonctionnement du chronomètre de jeu, du signal sonore,
 - faire retentir son signal à 3 minutes avant le début de la rencontre et à 1 minute 30 secondes avant la reprise.
- ✓ Le marqueur doit :
 - remplir la feuille de match suffisamment tôt avant le début de la rencontre,
 - contrôler les entrées en jeu.

Pendant,

- ✓ Le chronométrateur doit :
 - démarrer le chronomètre de jeu lorsque l'arbitre siffle le début de la période de jeu et après un arrêt de jeu et à la demande de l'arbitre,
 - arrêter le chronomètre de jeu à la demande de l'arbitre,
 - communiquer avec le marqueur.
 -
- ✓ Le marqueur doit :
 - noter le score,
 - surveiller les entrées des joueurs,
 - contrôler les expulsions temporaires de joueurs,
 - communiquer avec le chronométrateur et les arbitres.

Après,

- ✓ Le chronométrateur doit signer la feuille de match.
- ✓ Le marqueur doit compléter la feuille de match et la faire signer au chronométrateur puis aux arbitres.

3. Organisateur

Avant, il doit consulter le cahier des charges, faire l'inventaire du matériel à installer.

Pendant, il doit respecter le programme, anticiper et assurer le bon usage des installations.

Après, il doit ranger, remettre en état, établir le bilan et « boucler » le dossier.

4. Reporter

Avant, il doit établir un scénario et contacter les médias.

Pendant, il doit couvrir l'évènement.

Après, il doit réaliser un dossier de presse.

4. LE JEUNE OFFICIEL DOIT RESPECTER LES CODES DE SA FONCTION

Niveau Départemental, phase de sensibilisation.

Remarques : alternance d'un arbitrage en solo et en binôme.

Apprentissage :

- ✓ Alternance de situations jouées et de jeu dirigé avec intervention d'un enseignant formateur,
- ✓ Alternance de l'arbitrage en « solo » et en « binôme »,
- ✓ Apprentissage du placement autour de l'espace de jeu utilisé.

ROLES	COMPETENCES	PRECISIONS ATTENDUS	- PROTOCOLES DE CERTIFICATION
ARBITRE	1. APPLICATION DES LOIS DU JEU <ul style="list-style-type: none"> • Connaître et appliquer des « éléments essentiels » des lois du jeu • Connaître les règles fondamentales 	<ul style="list-style-type: none"> - Dirige le jeu uniquement, est aidé avant, pendant, à la mi-temps et après le match - Protège le jeu, sanctionne les agressions et le jeu dangereux - Siffle fort - Protège le jeu en n'étant pas un « chercheur de fautes le sifflet à la bouche » - Connaît et utilise de manière précise les gestes essentiels : sens de la faute étant prioritaire 	<p>Trois arbitrages au plan départemental et/ou un stage de formation.</p>
	2. COMPORTEMENT <ul style="list-style-type: none"> • Communique avec les joueurs, avec la table • Dirige le jeu sans être « gendarme » 	<ul style="list-style-type: none"> - Applique ses connaissances du règlement - N'hésite pas à siffler, dirige le jeu mais ne le commande pas - Est clair dans ses interventions 	<p>Reçois-la pastille bleue.</p>

	<p>3. RAYONNEMENT</p> <ul style="list-style-type: none"> • A envie d'arbitrer quand il ne joue pas • N'est ni influençable, ni autoritaire • A confiance en soi 	<ul style="list-style-type: none"> - Est confiant sans excès. - Est à l'écoute des formateurs et enseignants - Progresse vite dans sa technique d'arbitrage - Reste vigilant en se concentrant sur le jeu 	
--	---	---	--

<p>JEUNE OFFICIEL SECRETAIRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • il est en possession de la feuille de composition d'équipe et de la feuille de marque, • il dispose des licences des joueurs, • il relève les numéros des joueurs, • il note les évènements suivants sur la feuille de marque : <ul style="list-style-type: none"> - buts marqués et numéros des buteurs - score à la mi-temps - score final - avertissements avec numéro des joueurs fautifs - exclusions avec numéro des joueurs fautifs
<p>JEUNE OFFICIEL CHRONOMETREUR</p>	<ul style="list-style-type: none"> • il s'assure de la présence et de la disponibilité du matériel nécessaire à l'exécution de sa tâche et au bon déroulement de la rencontre : <ul style="list-style-type: none"> - chronomètre mural ou tableau d'affichage, - chronomètres de réserve, il en contrôle le bon fonctionnement - sifflet (s) ou instrument (s) de signalisation - il contrôle les temps d'exclusion. La durée du temps d'exclusion est comptée à partir du coup de sifflet de reprise du jeu - il communique la fin du temps d'exclusion au responsable de l'équipe

Niveau Académique, phase d'apprentissage.

Remarques : arbitre en binôme, il est capable d'arbitrer avec d'autres arbitres.

Apprentissage :

- ✓ Arbitrage de situations de jeu à effectif réduit avec appréciations sur les duels,
- ✓ Arbitrage de situation attaque – défense.

ROLES	COMPETENCES	PRECISIONS - ATTENDUS	PROTOCOLES DE CERTIFICATION
ARBITRE EN BINOME	1. APPLICATION DES LOIS DU JEU <ul style="list-style-type: none"> • Gère la « périphérie » du match, • Connaît le règlement et les cas particuliers. 	Maîtrise la rencontre avant et après : <ul style="list-style-type: none"> - Décide et siffle vite ou ne siffle pas (éviter de tout siffler), - Module ses coups de sifflet, - Reconnaît les fautes entraînant une sanction disciplinaire avec gestion cohérente de l'échelle des sanctions. 	Il est titulaire de la pastille bleue ou a fait un stage départemental d'arbitrage A l'issue d'un championnat d'académie ou inter-académique, la C.M.R. évalue les compétences au cours des ou de la rencontre et peut délivrer la pastille jaune
	2. COMPORTEMENT <ul style="list-style-type: none"> • Sait faire respecter les lois du jeu • Répartition des tâches dans le binôme 	<ul style="list-style-type: none"> - Analyse les fautes sportives de façon plus précise, - Analyse les duels fréquents entre porteur de la balle et défenseur, - Est présent par son placement, a une bonne condition physique, - Communique avec son partenaire et avec la table, - Connaît la répartition des tâches dans le binôme. 	
	3. RAYONNEMENT <ul style="list-style-type: none"> • Est confiant et détendu 	<ul style="list-style-type: none"> - il est détendu et ferme dans ses décisions - il communique avec tous les acteurs 	

<p>JEUNE OFFICIEL SECRETAIRE</p>	<p>Les fonctions départementales sont complétées par les tâches suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il doit prévoir le matériel nécessaire pour prendre des notes pendant le match (avertissements, exclusions, expulsions, évènements particuliers). • Il doit être en possession d'au moins un chronomètre pour assister le chronométrateur en cas de besoin. • Immédiatement après le match, le secrétaire doit remplir la feuille de match et s'assurer que toutes les informations demandées sont mentionnées.
<p>JEUNE OFFICIEL CHRONOMETREUR</p>	<p>Les fonctions départementales sont complétées par les tâches suivantes :</p> <p>Il contrôle le bon fonctionnement du chronomètre mural et du tableau d'affichage qui doivent pouvoir être commandés depuis la table, ainsi que le bon fonctionnement des chronomètres de réserve</p> <p>Il contrôle le temps de jeu (déclenchement du chronomètre au coup de sifflet des arbitres et fin du temps de jeu au signal du chronométrateur) ainsi que les interruptions du temps de jeu à la demande exclusive du ou des arbitres (arrêt et reprise du chronomètre au signal des arbitres)</p> <p>Si le chronomètre mural est défaillant, il faut utiliser le chronomètre de réserve</p> <p>Il contrôle les temps d'exclusion. La durée du temps d'exclusion (signalée par l'arbitre) est comptée à partir du coup de sifflet de reprise du jeu. Les joueurs exclus doivent être assis près de la table et rester sous les ordres du « délégué technique »</p> <p>Il communique la fin du temps d'exclusion au responsable d'équipe</p> <p>Il veille avec les arbitres, à ce que le temps de pause soit respecté.</p>

Niveau National, Phase de confirmation

Remarques : arbitrage en binôme avec un partenaire

Apprentissage :

- ✓ Peut devenir formateur des niveaux départemental et académique afin de théoriser sa pratique

ROLES	COMPETENCES	PRECISIONS ATTENDUS	- PROTOCOLES DE CERTIFICATION
ARBITRE EN BINOME	<p>1. APPLICATION DES LOIS DU JEU</p> <ul style="list-style-type: none"> • Connaît et analyse le jeu maximal atteint par les jeunes joueurs. 	<ul style="list-style-type: none"> • Maîtrise les situations particulières et fait preuve d'autorité lors de situations conflictuelles, • Analyse le rapport de force collectif, • Gère le jeu par poste du gardien, au pivot, avants et arrières. 	<p>Il est en possession de sa carte jeune officiel et de la pastille jaune ou de la pastille rouge reçue sur un précédent championnat de France ou Coupe de France UNSS. Il est en possession de son passeport jeune officiel.</p> <p>A l'issue de la compétition nationale UNSS, la CMN peut délivrer la pastille rouge.</p>
	<p>2. COMPORTEMENT</p> <ul style="list-style-type: none"> • S'adapte au rythme de la rencontre, • Alternance entre « présence » et « effacement ». 	<ul style="list-style-type: none"> • Etude de l'application des sanctions différées, • Maîtrise l'avantage sans tomber dans le « laisser faire », • Maîtrise le jeu passif, • Répartition des tâches dans le binôme, • Intervient avec efficacité, sérénité, fermeté en employant le geste approprié, • Anticipe les conflits. 	

	3. RAYONNEMENT <ul style="list-style-type: none"> • A une grande maîtrise de soi et a confiance en son arbitrage. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gère les acteurs internes et externes de la rencontre, • Maîtrise l'esprit du jeu malgré l'importance de l'événement. 	
--	---	--	--

JEUNE OFFICIEL SECRETAIRE	Les fonctions académiques sont complétées par les tâches suivantes : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Gérer l'environnement d'une compétition nationale organisée selon une formule de championnat ou Coupe : réunion technique, managérat de l'arbitrage avec le délégué technique, suivi du classement des équipes, affichage des résultats et communication avec les chefs d'équipes.
--	--

5. LE JEUNE OFFICIEL DOIT VERIFIER SES CONNAISSANCES

Par l'intermédiaire de QCM.

6. LE JEUNE OFFICIEL ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION

L'UNSS propose à tout jeune officiel certifié de pouvoir gérer son suivi de formation sur son serveur Intranet.

Pour accéder au serveur, il devra demander à son professeur d'EPS ses codes d'accès :

- ✓ Son identifiant (c'est son numéro de jeune officiel qui sera inscrit sur sa licence UNSS)
- ✓ Son mot de passe.

Pour ce faire, le professeur d'EPS devra se connecter sur serveur Intranet avec les codes d'accès de son association Sportive d'établissement, et de déclarer le jeune officiel. En retour, le mot de passe s'affichera à l'écran. Ces codes d'accès sont valables pendant dix ans.

Sur le serveur, le jeune officiel pourra enregistrer régulièrement deux types d'informations le concernant :

- ✓ Toutes les actions qu'il aura réalisées en tant qu'arbitre ou juge de rencontre UNSS.
- ✓ Toutes les actions de formation (stages par exemple) qu'il aura suivies.

Celles-ci seront analysées immédiatement et automatiquement et pourront être consultées sous différentes formes. Un tableau statistique simple rendra compte de l'histoire de toutes les actions réalisées.

L'adresse du site pour accéder au serveur Intranet est :

www.unss.org

7. LE JEUNE OFFICIEL PEUT PARFAIRE SA FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES

UNSS 13 rue Saint LAZARE 75019 PARIS www.unss.org

FFH - 6, avenue RACHEL 75018 PARIS www.ffhockey.org