JE SUIS JEUNE JUGE
JE SUIS JEUNE COACH
EN HOCKEY SUR GLACE

Novembre 2022

PREAMBULE

Ce mémento permet à l'élève du collège ou du lycée d'officier au sein des rencontres sportives, de s'engager dans la vie associative et ce, dans le cadre de l'Union Nationale du Sport Scolaire (UNSS).

La circulaire du 18 août 2010 incite à valoriser le jeune arbitre par la remise d'un diplôme. Cette fonction contribue non seulement au développement de sa personne par les différentes responsabilités qu'il occupe, mais lui permet aussi d'acquérir des connaissances et des compétences valorisées au sein de l'UNSS.

La note de service n° 2014-073 du 28 mai 2014 ayant pour objet la mise en oeuvre du décret n° 2014-460 du 7 mai 2014 relatif à la participation des enseignants d'éducation physique et sportive aux activités sportives scolaires volontaires des élèves stipule : « …Ainsi au sein de chaque AS de collèges et de lycées, ils (les enseignants) contribuent à la construction du projet d'AS, partie intégrante du projet d'établissement, autour de deux axes principaux :

- La pratique d'activités physiques, sportives et artistiques…dans le cadre de l'UNSS
- L'apprentissage des responsabilités avec l'exercice de la fonction de Jeunes Officiels et la formation afférente, ainsi que la participation à la vie de l'AS et à l'organisation des activités de l'association, contribuant par la même à l'éducation de la citoyenneté… »

Ainsi, devenir jeune arbitre, c'est

- Apprendre à faire des choix et s'y tenir,
- Appréhender très vite une situation,
- Mesurer les conséquences de ses actes,
- Acquérir au cours de sa formation les connaissances et les compétences inhérentes aux différents rôles sociaux nécessaires aux exigences de l'activité (arbitre, juge, chronométreur, starter, table de marque…),
- Devenir responsable.

La circulaire n° 2010-125 du 18 août 2010 relative au sport scolaire incite à valoriser le Jeune Officiel par la remise d'un diplôme quelle que soit sa mission. Cette fonction contribue non seulement au développement de sa personne par les différentes responsabilités qu'il occupe, mais lui permet aussi d'acquérir des connaissances et des compétences valorisées au sein de l'UNSS.

La mobilisation de l'école pour les valeurs de la République du 22 janvier 2015 rappelle l'importance du parcours citoyen dans la vie associative plus particulièrement la mesure 3 : *« La vice-présidence des associations sportives par les élèves sera systématisée, et les prises de responsabilité au sein des associations sportives valorisées. Les formations de jeunes coaches et de jeunes arbitres seront développées ».*

CONDITIONS DE MISE EN OEUVRE DE L'OPTION FACULTATIVE AU BACCALAURÉAT

Rappel du cadre réglementaire du haut niveau du sport scolaire

Dans le bulletin Officiel spécial n°5 du 19 juillet 2012 **«** Évaluation de l'éducation physique et sportive aux baccalauréats de l'enseignement général et technologique - Liste nationale d'épreuves et référentiel national d'évaluation **»**, il est précisé que « les jeunes officiels certifiés au niveau national ou international… peuvent valider un enseignement facultatif ponctuel à l'identique des sportifs de haut niveau, à savoir : la part réservée à la pratique sportive est automatiquement validée à 16 points, les 4 points restants sont attribués à l'occasion d'un entretien permettant d'attester de leurs connaissances scientifiques, techniques, réglementaires et de la réflexion du candidat sur sa pratique ».

« Les listes des candidats concernés sont proposées par les fédérations sportives scolaires ».

Création d'une unité facultative d'EPS pour le baccalauréat professionnel : « …les candidats scolaires des établissements publics et privés engagés à haut niveau dans le cadre du sport scolaire, lauréats des podiums nationaux et jeunes officiels certifiés de niveau national ou international » valident automatiquement la note de 16/20. L'entretien sur 4 points est obligatoire (arrêté du 07/07/15 et BO n°32 du 03/09/15).

Ce qui signifie que :

- L'évaluation rend compte des compétences acquises du jeune arbitre aux différents niveaux de certification (départemental, académique, nationale, internationale). Cela suppose la mise en place d'une cohérence et d'une progression dans la formation.

- Pour prétendre aux 16 points de l'enseignement facultatif ponctuel, le jeune doit avoir officié et obtenu sa certification durant sa « scolarité en classe de seconde ou première de lycée d'enseignement général, technologique et professionnel » à l'occasion d'un championnat de France UNSS (*circulaire n° 2013-131 du 28-8-2013*).

- La validation d'un niveau national du jeune arbitre doit au minimum correspondre au niveau 5 de compétence exigée dans le cadre de l'enseignement facultatif au baccalauréat EPS.

PRESENTATION DE L'ACTIVITE

La Fédération Française de Hockey sur Glace (FFHG) a été créée le 29 avril 2006. Avant cette date, le hockey sur glace dépendait de la Fédération Française des Sports de Glace (FFSG) regroupant diverses disciplines. Cette émancipation a permis de donner une nouvelle ère au hockey français.

Le hockey sur glace est un sport d'équipe rapide, au jeu fluide et passionnant qui produit un spectacle de haute intensité, de grande qualité technique et procure beaucoup d'émotion.

Les pratiquants sont rapidement conquis par cette discipline grâce notamment à la sensation de glisse et de vitesse (près de 60km/h) sur la glace, ainsi que la technique singulière à sa pratique telle que l'agilité avec la crosse (contrôler le palet, tirer, passer) et enfin au contact permanent entre les joueurs.

D'autre part, le hockey sur glace véhicule beaucoup de valeurs, autant dans sa pratique que dans son éthique, telles que :

- La solidarité : soutenir ses coéquipiers, aider les plus faibles.
- Le respect : de ses adversaires, de ses partenaires, de soi, de l'arbitre et des règles du jeu.
- L'esprit d'équipe : S'encourager, travailler ensemble.
- Le fairplay : Accepter la victoire ou la défaite, faire preuve d'humilité et de modestie.
- La combativité : dépassement de soi, repousser ses limites, ne rien lâcher même dans la difficulté.

Le championnat de France UNSS hockey sur glace propose une formule conventionnelle en catégories « collèges » et « lycées ».
La fiche sport Hockey sur glace précise toutes les modalités et exigences du championnat de France.

COLLEGES ET LYCEES

Deux championnats distincts :

- Un concours d'habiletés techniques qui regroupe cinq épreuves obligatoires par équipe de 3 à 6 joueurs.
    - Tour le plus rapide
    - Tirs de précision
    - Précision des passes
    - Conduite de palet
    - Agilité de patinage

- Un tournoi 3 vs 3 par équipe de 6 à 9 joueurs

SOMMAIRE

LE JEUNE JUGE,

LE JEUNE COACH

1. S’ENGAGENT À RESPECTER LA CHARTE DE l’UNSS

2. DOIVENT CONNAITRE LES RÈGLES DE L’ACTIVITÉ

3. S’INVESTISSENT DANS LES DIFFÉRENTS RÔLES LORS D’UNE MANIFESTATION

4. LE JEUNE JUGE DOIT SATISFAIRE AUX EXIGENCES DE SA CERTIFICATION

5. LE JEUNE COACH PEUT ETRE EVALUÉ

6. DOIVENT VERIFIER LEURS CONNAISSANCES

7. ASSURENT LE SUIVI DE LEUR FORMATION

8. PEUVENT PARFAIRE LEUR FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLÉMENTAIRES

1. LE JEUNE JUGE, LE JEUNE COACH S'ENGAGENT À RESPECTER LA CHARTE DE l'UNSS

Sans juge, arbitre, chronométreur, starter, la rencontre ne peut exister. Ces rôles sont mis en exergue par :

- Le bulletin officiel n°4 du 29 avril 2010 (lycée) au travers de la compétence méthodologique et sociale n°2 visant à « respecter les règles de vie collectives et assumer les différents rôles liés à l'activité : juger, arbitrer, aider, parer, observer, apprécier, entrainer… »

- L'arrêté du 9 novembre 2015 (collège) au travers de la compétence Générale n°3 « Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités ». Ces compétences travaillées sont déclinées comme suit pour les trois cycles :

  - Cycle 2 : Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble » Assumer les rôles spécifiques aux différentes APSA (joueur, coach, arbitre, juge, médiateur, organisateur, …). » Élaborer, respecter et faire respecter règles et règlements » ;
  - Cycle 3 Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités » Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur, organisateur…). » Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements ; cycle 4 Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités » Respecter, construire et faire respecter règles et règlements.

1.1 Le jeune arbitre doit :

- Connaître le règlement l'activité
- Etre objectif et impartial
- Permettre le déroulement de la rencontre dans le respect de l'équité sportive.
- Connaître les différentes tâches liées à sa mission.

Pour remplir sa mission, le jeune arbitre doit à chaque journée de formation ou de compétition disposer de l'ensemble des documents nécessaires (licence UNSS, bracelet jeune arbitre, règlement de l'activité, …) et du matériel nécessaire pour remplir sa fonction.

Le jeune arbitre UNSS doit s'engager à respecter les termes du serment ci-dessous :

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

1.2 Le jeune coach :

En référence au bulletin officiel de l'Education Nationale du 19 septembre 2013 « L'UNSS devra développer la formation de jeunes coaches – animateurs, diverses remontées des enseignants d'EPS prouvant que les élèves prennent souvent en charge des tâches liées à l'échauffement, l'entraînement, la tactique, la stratégie, l'encadrement ».

Les orientations du MEN du 22 janvier 2015 à l'occasion de la Grande mobilisation de l'Ecole pour les valeurs de la République (mesure 3) rappellent à la valorisation de l'engagement associatif des élèves par « les formations des jeunes coaches et des jeunes arbitres seront développées ».

Ainsi l'élève du collège ou du lycée a la possibilité de suivre une formation de jeune coach mis en place en collaboration étroite avec les AS, les structures UNSS et les partenaires.

Le jeune coach se définit comme un élève licencié à l'UNSS qui adopte une attitude respectueuse, loyale, constructive et citoyenne pour gérer un groupe. Il témoigne d'une bonne connaissance de l'activité et des règles qui la régissent.

Le Jeune coach n'est pas JJ/JA ou Jeune Reporter

Le jeune coach est obligatoire et compétiteur intégré (compétiteur ou pas en fonction de la composition initiale de l'équipe) à l'équipe et doit être identifié

Pour le sport partagé, le jeune coach est obligatoire et non compétiteur. Il se rajoute donc à la composition de l'équipe et doit être repéré
Une équipe sans jeune coach sera déclassée

Le jeune coach est reconnaissable par un brassard de couleur orange dans toutes les compétitions nationales de l'UNSS.

Il doit :

- Connaître le règlement de l'activité
- Agir de manière éthique et responsable (attitude)
- Permettre le déroulement de la rencontre dans le respect de l'équité sportive.
- L'encadrement.

2. LE JEUNE JUGE ET LE JEUNE COACH DOIVENT CONNAITRE LES RÈGLES DE L'ACTIVITÉ

EPREUVES HABILETES TECHNIQUES

Les épreuves d'habiletés techniques appelées « skills Challenge » dans le monde du hockey, sont des concours d'habiletés techniques et physiques à travers divers exercices/minis jeux.
Ils permettent de tester les compétences techniques nécessaires pour jouer au hockey sur glace.
Cette activité vise également à faire connaître le hockey sur glace et à encourager plus de jeunes à jouer au hockey.

PROTOCOLE

1. **Composition des équipes pour les collèges et lycées (possibilité de faire des équipes mixtes)**

- **Nombre de joueurs et/ou joueuses par équipe** : Nombre minimum de 3 joueurs par équipe et maximum 6 joueurs.
- **Nombre de joueurs et/ou joueuses par épreuve** : 2 joueurs de chaque équipe par épreuve. Exemple : Si 8 équipes participent à l'évènement il faudra 16 joueurs par épreuve.

2. **Format de jeu :**

- **Nombres d'épreuves et de phases** : Le concours d'habiletés techniques sera composé de 5 épreuves et de deux phases par épreuve ; une phase qualificative et une phase finale. Il y aura donc 1 ou 2 passages des joueurs par épreuve.
- **Classement** : Toutes les épreuves d'habiletés techniques seront effectuées sur une base de classement. Les équipes seront classés par épreuve.
- **La phase de qualification** : Elle qualifiera les meilleurs joueurs de l'épreuve pour participer à la finale de celle-ci. Exemple : Si 8 participants lors de la phase qualificative, il y aura 4 joueurs qualifier pour la phase finale.
- **La phase finale** : Lors de la phase finale, les participants gagneront des points par rapport à leur position finale de l'épreuve d'habileté technique.

3. **Comptabilisation des points** :

a) **Par participant** :

- **Phase qualificative de l'épreuve** : Rapporte de 1 à 8 points pour les joueurs classés de la 9ème à la 16ème place lors de la phase qualificative.
- **Phase Finale de l'épreuve** : Rapporte de 9 à 16 points pour les joueurs classés de la 1ère à la 8ème place sur la phase finale.

Exemple comptabilisation des points par épreuve pour 16 participants (soit 8 équipes) :

Epreuve Tour le plus rapide	Classement Phase Qualificative	Points
	1er	Finale
	2ème	Finale
	3ème	Finale
	4ème	Finale
	5ème	Finale
	6ème	Finale
	7ème	Finale
	8ème	Finale
	9ème	8pts
	10ème	7pts
	11ème	6pts
	12ème	5pts
	13ème	4pts
	14ème	3pts
	15ème	2pts
	16ème	1pt

2ème passage → Phase Finale

Classement phase Finale	Points
1er	16pts
2ème	15pts
3ème	14pts
4ème	13pts
5ème	12pts
6ème	11pts
7ème	10pts
8ème	9pts

b) Par établissement scolaire :

- **De l'épreuve d'habileté technique :** On additionne le nombre de points des 2 joueurs appartenant à la même équipe et le total des points permet de faire un classement final de l'épreuve par équipe
- **Du concours d'habiletés techniques :** On additionne le nombre de points des épreuves d'habiletés techniques par équipe ce qui donne le classement final du concours par établissement scolaire.
-

Exemple comptabilisation des points par équipe pour une épreuve (pour 8 équipes) :

Joueurs	Classement Phase Qualificative	Points
Joueur 1 Equipe A	1er	16pts
Joueur 2 Equipe C	2ème	15pts
Joueur 1 Equipe D	3ème	14pts
Joueur 2 Equipe A	4ème	13pts
Joueur 2 Equipe E	5ème	12pts
Joueur 2 Equipe G	6ème	11pts
Joueur 2 Equipe D	7ème	10pts
Joueur 1 Equipe F	8ème	9pts
Joueur 1 Equipe H	9ème	8pts
Joueur 2 Equipe F	10ème	7pts
Joueur 1 Equipe C	11ème	6pts
Joueurs 1 Equipe E	12ème	5pts
Joueur 1 Equipe B	13ème	4pts
Joueur 2 Equipe B	14ème	3pts
Joueur 2 Equipe H	15ème	2pts
Joueur 1 Equipe G	16ème	1pt

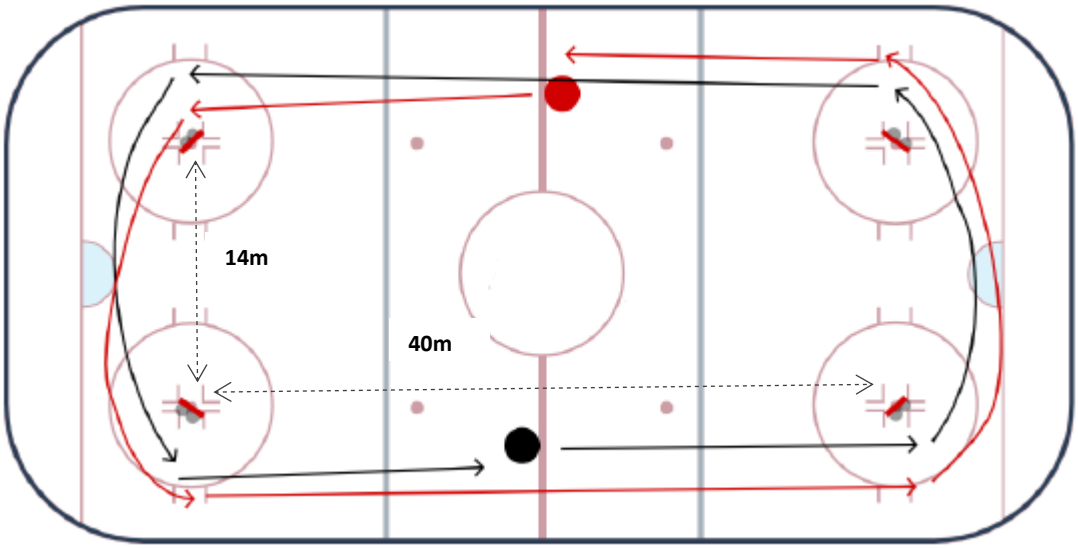
Classement	1er	2ème	3ème	4ème	5ème	6ème	7ème	8ème
Equipe	A	D	C	E	F	G	H	B
Points	29pts	24pts	21pts	17pts	16pts	12pts	10pts	7pts

4. **Classement des équipes ;**

Les résultats seront donnés à la fin de chaque épreuve. Le classement final est l'addition des points de l'ensemble des épreuves. L'équipe championne est celle ayant obtenu le plus de points après addition des points des cinq épreuves. En cas d'égalité à la première place, les équipes devront se départager sur une épreuve parmi les cinq qui sera tiré au sort. L'équipe vainqueur sera l'équipe qui aura remporté cette épreuve.

DESCRIPTION DES EPREUVES D'HABILETES TECHNIQUES

1. **Tour le plus rapide :**



Matériel :
Patins autorisés : Hockey sur glace, Patinage Artistique, Danse sur Glace, Séance publique
Port obligatoire :

- Gants
- Casque
- Genouillères et coudières
- Maillots ou chasubles afin d'identifier les participants

Aucune partie du corps ne doit être découverte. **Les tenues Hockeyeur sont acceptées, la crosse n'est pas obligatoire.**

Organisation de l'épreuve :

- Deux joueurs de chaque équipe soit 16 participants si 8 équipes.
- Deux joueurs qui patinent en même temps et les autres joueurs sont assis sur le banc.
- Cette épreuve est chronométrée par deux arbitres.
- Le test commence au coup de sifflet.
- Les deux joueurs partent de la ligne rouge de départ/d'arrivée.
- Le temps s'arrêtera une fois qu'une partie du corps du joueur (à l'exclusion de la crosse) aura franchi la ligne de départ/d'arrivée à partir de laquelle il est parti.

Organisation matérielle :

- 4 cages ou 4 plots.
- Disposer le matériel sur les 4 points d'engagements.

Consignes : Au coup de sifflet, les joueurs commencent à patiner en marche avant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre autour des cages. Faire un tour complet.

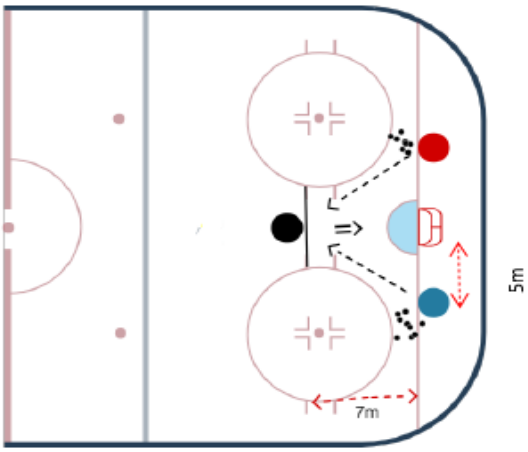
Objectif : Patiner le plus vite possible autour des cages et être le plus rapide par rapport à ses adversaires.
Point clés :

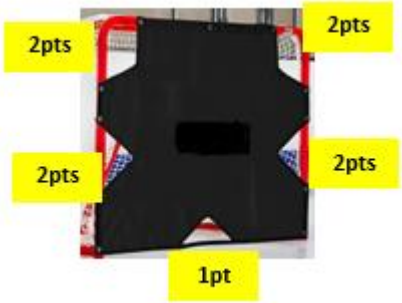
- Utiliser les croisés pour prendre de la vitesse dans les virages.

- Travail de poussés et de dissociation sur la ligne droite : être bien fléchi, pousser loin et utiliser les bras.
- Démarrage (croisés ou en V)
- Vitesse de réaction

Les sanctions/disqualifications :
Les patineurs n'ayant pas effectué le parcours correctement auront des sanctions.
Les sanctions sont appliquées pendant la course aux patineurs qui feront tomber les obstacles et pour ceux n'ayant pas respectés la trajectoire du parcours. 10 secondes sera ajouté au temps de passage du patineur par obstacle touché/tombé et s'il n'a pas respecté le parcours.

2. **<u>Tirs de précision :</u>**





Matériel :
Patins autorisés : Hockey sur glace, Patinage Artistique, Danse sur Glace, Séance publique
Port obligatoire :
- Gants
- Casque
- Genouillères et coudières
- Crosse obligatoire
- Maillots ou chasubles afin d'identifier les participants

Aucune partie du corps ne doit être découverte. **Les tenues Hockeyeur sont acceptées.**

Organisation de l'épreuve :
- Deux joueurs de chaque équipe soit 16 participants si 8 équipes.
- Deux stands de tir sur la glace dont un de chaque côté.
- Tracer une ligne avec de la peinture à 7m de la ligne de but.
- Deux joueurs tirent en même temps et les autres joueurs sont assis sur le banc.
- Quatre passeurs (les autres participants de l'épreuve) dont deux de chaque côté sont positionnés derrière la ligne de but à 5m de chaque côté du filet avec 4 palets chacun.
- Les tireurs sont placés derrière la ligne de tir.
- Deux arbitres par cage comptent le nombre de points.
- L'épreuve commence au coup de sifflet.
- L'épreuve se termine lorsque les tireurs ont tiré les 8 palets.
- Les arbitres comptabilisent le nombre de point par tireur (Voir photo ci-dessus).

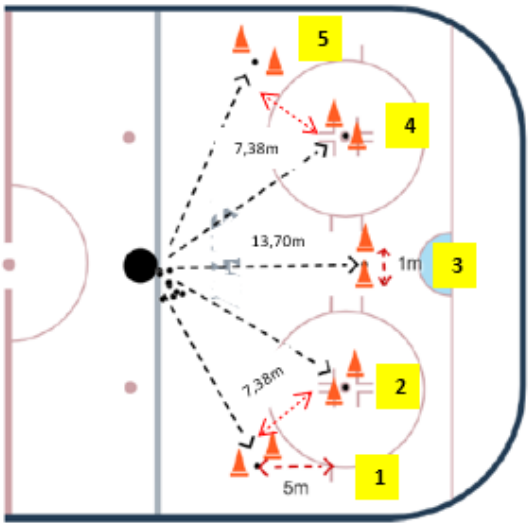
Organisation matérielle :
- Cages avec 2 bâches gardien (5 trous voir ci-dessus).
- 16 palets dont 8 de chaque côté et 4 par passeur.
- Une bombe de peinture pour tracer la ligne de tir.

Consignes : Au coup de sifflet, le joueur reçoit des passes une par une des passeurs situés de chaque côté de la cage. Le tireur tire 8 palets.

Objectif : Tirer dans les cibles pour faire le maximum de points avec 8 palets.

Point clés :
- Position de base
- Coudes décollés du corps
- Regarder la cage
- Main du haut qui tire, main du bas qui pousse
- Balayer ou taper le palet selon préférence du joueur

<u>Précision des passes :</u>



Matériel :
Patins autorisés : Hockey sur glace, Patinage Artistique, Danse sur Glace, Séance publique
Port obligatoire :
- Gants
- Casque
- Genouillères et coudières
- Crosse obligatoire
- Maillots ou chasubles afin d'identifier les participants

Aucune partie du corps ne doit être découverte. **Les tenues Hockeyeur sont acceptées.**

Organisation de l'épreuve :
- Deux joueurs de chaque équipe soit 16 participants si 8 équipes.
- Deux stands de passe sur la glace dont un de chaque côté.
- Installer les 5 cibles avec des plots. La distance des cibles mesure 1m. Les cibles 1 et 5 sont à 5m du trait haut (l'oreille) du cercle. Les cibles 2 et 4 se positionnent sur les points d'engagements des cercles. La cible 3 se situe entre les oreilles intérieures basses des deux cercles.
- Deux joueurs font l'épreuve en même temps et les autres joueurs sont assis sur le banc.
- Les participants sont placés derrière la ligne bleue au milieu avec 10 palets chacun.
- Les joueurs doivent passer 2 palets par cible et ensuite passer à la prochaine même s'il y a échec.
- Un arbitre par côté compte le nombre de points.
- L'épreuve commence au coup de sifflet.
- L'épreuve se termine lorsque les participants n'ont plus de palet.
- Les arbitres comptabilisent le nombre de point par joueur → une cible = 1pt.
-

Organisation matérielle :
- 20 plots dont 10 de chaque côté.
- 20 palets dont 10 de chaque côté.

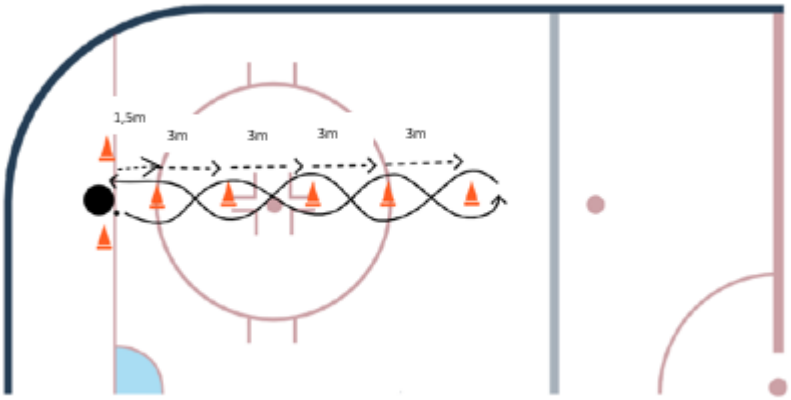
- Une bombe de peinture pour faire les repères afin de placer les plots.

Consignes : Au coup de sifflet, le joueur doit réaliser deux passes dans chaque cible. Après deux passes réalisées sur la première cible le participant passe à la cible suivante, etc, même si celui-ci rate la cible. Les joueurs font 10 passes. **Un palet rentré dans la cible compte 1 point.**

Objectif : Faire des passes entre les plots (d'une distance d'un mètre) pour récolter le plus de points.

Point clés :
- Position de base
- Coudes décollés du corps
- Regarder les cibles
- Balayer le palet pour plus de précision (le palet doit partir du talon des patins)
- Palet ras glace

3. **<u>Conduite de palet :</u>**



Matériel :
Patins autorisés : Hockey sur glace, Patinage Artistique, Danse sur Glace, Séance publique
Port obligatoire :
- Gants
- Casque
- Genouillères et coudières
- Crosse obligatoire
- Maillots ou chasubles afin d'identifier les participants

Aucune partie du corps ne doit être découverte. **Les tenues Hockeyeur sont acceptées.**

Organisation de l'épreuve :
- Deux joueurs de chaque équipe soit 16 participants si 8 équipes.
- Deux parcours sur la glace dont un de chaque côté.
- Tracer avec la peinture les repères pour installer les plots qui se situent à 3m entre eux.
- Installer les plots sur les repères. Les plots 1 et 4 sont sur le cercle comme la photo ci-dessus.
- Deux joueurs font l'épreuve en même temps et les autres joueurs sont assis sur le banc.
- Les participants sont placés derrière la ligne rouge entre les deux plots de départ avec un palet chacun.
- Cette épreuve est chronométrée par deux arbitres dont un arbitre de chaque côté.
- L'épreuve commence au coup de sifflet.
- L'épreuve se termine lorsque le palet du joueur aura franchi la ligne de départ/d'arrivée à partir de laquelle il est parti.
-

Organisation matérielle :
- 14 plots dont 7 de chaque côté.
- 2 palets dont 1 de chaque côté.
- Une bombe de peinture pour faire les repères afin de placer les plots.

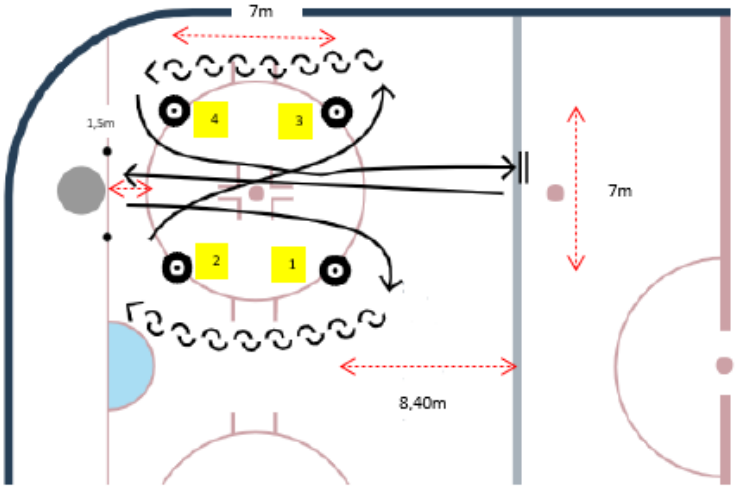
Consignes : Au coup de sifflet, le joueur doit réaliser le slalom en aller-retour en marche avant tout en patinant avec le palet entre les plots. S'il échappe son palet pendant la réalisation de son slalom, alors celui-ci devra le récupérer pour finir son épreuve.

Objectif : Faire le slalom le plus vite possible tout en conduisant et contrôlant son palet.

Point clés :
- Recouvrir son palet tout en bougeant ses poignets.
- Dissociation du haut et bas du corps.
- Vitesse de réaction.

Les sanctions/disqualifications :
Les participants n'ayant pas effectué le parcours correctement auront des sanctions.
Les sanctions sont appliquées pendant la course aux patineurs qui feront tomber les obstacles et pour ceux n'ayant pas respectés la trajectoire du parcours. 10 secondes sera ajouté au temps de passage du patineur par obstacle touché/tombé et s'il n'a pas respecté le parcours.

4. **<u>Patinage agilité :</u>**



Matériel :
Patins autorisés : Hockey sur glace, Patinage Artistique, Danse sur Glace, Séance publique
Port obligatoire :
- Gants
- Casque
- Genouillères et coudières
- Maillots ou chasubles afin d'identifier les participants

Aucune partie du corps ne doit être découverte. **Les tenues Hockeyeur sont acceptées, la crosse n'est pas obligatoire.**

Organisation de l'épreuve :
- Deux joueurs de chaque équipe soit 16 participants si 8 équipes.
- Deux parcours sur la glace dont un de chaque côté.
- Tracer avec la peinture les repères pour installer les plots qui se situent à 7m entre eux.
- Installer les plots sur les repères. Les plots sont sur le cercle comme sur l'illustration ci-dessus.
- Deux joueurs font l'épreuve en même temps et les autres joueurs sont assis sur le banc.
- Les participants sont placés derrière la ligne rouge entre les deux plots de départ.
- Cette épreuve est chronométrée par deux arbitres dont un arbitre de chaque côté.
- L'épreuve commence au coup de sifflet.
- L'épreuve se termine lorsque le joueur aura franchi la ligne de départ/d'arrivée à partir de laquelle il est parti.

Organisation matérielle :

- 8 plots dont 4 de chaque côté.
- Une bombe de peinture pour faire les repères afin de placer les plots.

Consignes : Le joueur patine vers le plot 1, au plot 1 il pivote d'avant en arrière. Ensuite il patine en arrière tout le long jusqu'au plot 2 et pivote d'arrière en avant après le plot 2. Puis le joueur patine en diagonale vers le plot 3 et pivote d'avant en arrière pour ensuite patiner en arrière tout le long jusqu'au plot 4. Et enfin au plot 4, le joueur pivote d'arrière en avant et patine en avant jusqu'à la ligne bleue, il freine et redémarre vers la ligne de départ/d'arrivée.

Objectif : Faire le parcours d'agilité le plus vite possible tout en utilisant la marche avant, la marche arrière, les pivots, les démarrages et le freinage.

Point clés :

- Bouger les pieds.
- Vitesse de réaction.
- Engager les hanches pour le pivot avant-arrière
- Ouverture des hanches pour le pivot arrière-avant
- Pousser avec les orteils pour être efficace en marche arrière

Les sanctions/disqualifications :

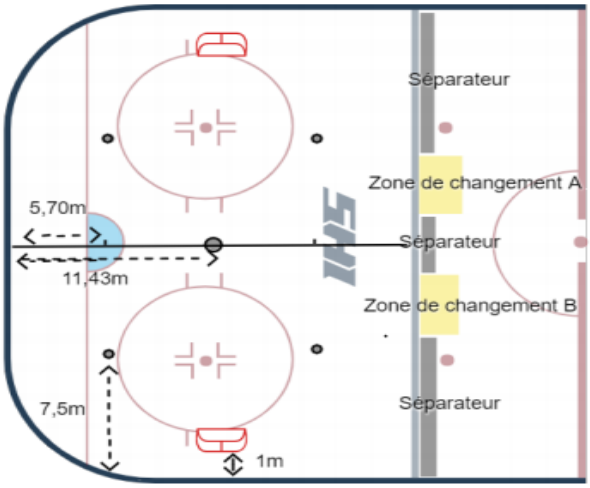
Les participants n'ayant pas effectué le parcours correctement auront des sanctions.
Les sanctions sont appliquées pendant la course aux patineurs qui feront tomber les obstacles et pour ceux n'ayant pas respectés la trajectoire du parcours. 10 secondes sera ajouté au temps de passage du patineur par obstacle touché/tombé et s'il n'a pas respecté le parcours.

TOURNOI 3 VS 3

Match sur tiers de glace, un format plus court et plus rapide.

I. Format de la compétition et le règlement en quelques mots :

1. Aire de jeu



- **Le format tiers de glace prend obligatoirement le format d'un tournoi rassemblant plusieurs équipes**

- **Utilisation de la surface de glace :** les matchs programmés sur 1/3 de glace se déroulent dans la largeur des deux zones aux extrémités. Il n'est pas possible d'utiliser la zone neutre pour les matchs

- **Traçages supplémentaires :** pour faciliter la mise en place, il faut tracer un point **central** (mise en jeu central) et des repères de mise au jeu (4 points d'engagement sont placés un de chaque côté des buts).

- **Chaque patinoire doit disposer d'un équipement de séparations mobiles ayant les caractéristiques suivantes :**
  - Faciles à mettre en place et à retirer de la surface de la glace.
  - Former une séparation continue d'un côté à l'autre de la piste dans sa largeur.

- **Les buts :** de taille normale, ils doivent être placés à 1 mètre de la balustrade à mi-distance entre la ligne bleue et le bout de la piste (sur les oreilles des cercles).

- **Palet :** noir

2. Échauffement

- **Echauffement sur glace :** de zéro à trois minutes maximum, sans palet.

- **Echauffement hors glace :** préconisé en plus de l'échauffement sur glace.

3. Temps de jeu

- **Nombre de matchs :** A déterminer selon le nombre d'équipe.

- **Durée des matchs :** Deux périodes de 14 minutes.

- **Pauses :** La durée des pauses entre les périodes est au maximum de 3 minutes et elles s'effectuent sans changement de côté, ni de banc.

4. Formats de jeu

- **Format des oppositions :** 3 contre 3 plus un gardien de but ou une bâche.

- **Hors-jeu :** aucune règle de hors-jeu n'est appliquée.

- **Dégagement interdit** : Il n'y a pas de dégagement interdit en tiers de glace.

5. Composition des équipes

- **Nombre de joueurs et/ou joueuses par équipe :** Nombre minimum de 6 joueurs et/ou joueuses par équipe et maximum 9 joueurs pour permettre aux joueurs d'avoir du temps de jeu.

6. Arrêts de jeu, Changements et Mises au jeu

- **Changement de joueur :**
  - Les changements se font toutes les 60 secondes à la sirène.
  - Un joueur n'est pas autorisé à rester deux changements de suite sur la glace.

- **Mise en jeu :**
  - Les mises au jeu se font au centre de la piste, au début de chaque match, après un but et lors des changements de ligne.
  - Lors d'un arrêt du gardien, la mise au jeu se fait à côté de la cage.

- **Gardien de but :** S'il y a un gardien de but, il ne peut à aucun moment du match sortir pour être remplacé par un joueur de champ.

7. Jeunes officiels et jeunes coachs

- **Jeune officiel :**
  - Il doit y avoir obligatoirement deux jeunes officiels par match
  - Ils doivent porter un maillot à rayures noirs et blanches, un pantalon noir, un casque et avoir un sifflet.

- **Jeune coach :**
  - Il doit y avoir obligatoirement un jeune coach par équipe

8. Pénalités

- **Les charges :**
  - Que cela soit dans les catégories **Benjamins** (U13), **Minimes** (U15) et **Cadets** (U17), les charges avec le corps ne sont pas autorisées en sport scolaire.

- **Les pénalités :** Lorsqu'une pénalité est sifflée, le joueur doit quitter la glace immédiatement et le jeu se poursuit à 3 contre 2. La durée de la pénalité est sur le reste de temps du changement plus sur la totalité du changement suivant. Si un but est marqué par l'équipe en avantage numérique, la pénalité prend fin. Si la même équipe reçoit une autre pénalité tout en jouant à 2 contre 3, le jeu se poursuit à 4 contre 2.

II. Règles d'arbitrage pour le 3 vs 3 :

1. Autour de la surface de jeu :

a) La table de marque :

Elle est généralement positionnée entre les bancs d'équipe ou entre les bancs de pénalités à l'extérieur de la glace.

Les jeunes officiels de la table de marque sont considérés comme des jeunes officiels de jeu, c'est-à-dire qu'ils doivent être neutres. Si un joueur ou un jeune coache s'en prend à la table de marque, c'est comme s'ils s'en prenaient à l'arbitre.

La table de marque et l'arbitre travaillent ensemble, même si l'arbitre a le dernier mot. Ils récupèrent les bordereaux de composition d'équipe et notent sur la feuille de match les buts et pénalités, s'occupent du temps et des annonces. (Voir documents ci-dessous)

Ils doivent fournir à l'arbitre la feuille de match remplie et signée par les jeunes coaches avant le coup d'envoi dans un délai suffisant afin de permettre à l'arbitre de la vérifier avant le début du match.

<u>Bordereau de composition d'équipe :</u>

F.F.H.G. BORDEREAU DE COMPOSITION D'EQUIPE

Date	Lieu	Heure	H	Compétition :		Internat.		Champ.		Coupe		Amical		L.Magnus	
			F	excel.	élite	D1	D2	D3	U20	U17	U15	U13	U11	U09	Loisir

Equipe de :

Année	Nom et Prénom	N°	Pos.	C.A.

Lignes

Coach :

N°licence	Nom et Prénom

Officiels d'équipe :

N°licence	Nom et Prénom	Fonction

Mode d'emploi

Année	Mettre les deux derniers chiffres de l'année de naissance du joueur
N°	Numéro de maillot dans l'ordre croissant
Pos.	Position sur la glace : G = gardien, D = défenseur, A = avant
C.A.	C = capitaine, A = assistant capitaine
Lignes	Numéro du joueur sur la ligue où il évolue
Fonction	Facultative

Signature du coach : (obligatoire)

Une équipe senior doit comprendre au début du match, au minimum 8 joueurs + un gardien + un coach non équipé.

Elle devra comprendre au début de la 2ème période au moins 10 joueurs de champ + un gardien + un coach, faute de quoi elle s'exposera aux sanctions prévues à l'Annexe AS 1 -Infraction 2. Dans ce cas, le match doit se poursuivre en match amical. Une nouvelle feuille de match sera alors rédigée, portant mention de la composition nouvelle des deux équipes.

Une équipe comprend au maximum 22 joueurs (20 en LM, D1 et D2) dont 2 gardiens de but + un coach non équipé..
Un joueur arrivant au cours du match peut prendre part au jeu au plus tard à l'engagement du deuxième tiers s'il a été porté sur le rapport de jeu avant le début du match. (RAS FFHG)

Notes :
1° en hockey féminin 8 joueuses de champ + une gardienne + un coach non équipé au début de la 1ère période permet à ce que la rencontre puisse se dérouler normalement avec ce nombre de joueuses.
2° En trophée federal et 100% loisir, 9 joueurs dont un gardien = suffisant pour toute la rencontre.

Feuille de match :

FFHG RAPPORT DE JEU DE HOCKEY SUR GLACE

Compétition	H	F	Interna	Champ	Coupe	Amical	L.Magnus	D1	D2	D3	Excel.	Elite	U20	U17	U15	U13	U11	U9	Loisir
Date : / /			Heure :			Lieu :									N° du match :				

EQUIPE A :						BUTS ET ASSISTANCES						PENALITES					
année	JOUEURS	N°	Pos	J	T	B	temps	but	assist	joueurs +	joueurs -	temps	N°	Mn	code	début	fin
N°	Coach :		total T			Signature du coach :						N° Cap		N° ass		N° ass	

EQUIPE B :						BUTS ET ASSISTANCES						PENALITES					
année	JOUEURS	N°	Pos	J	T	B	temps	but	assist	joueurs +	joueurs -	temps	N°	Mn	code	début	fin
N°	Coach :		total T			Signature du coach :						N° Cap		N° ass		N° ass	

Tirs après prolongations					Gardien en jeu				Total arrêt gard.	Total buts reçu
jr.a	jr.b	g.a	g.b	1 ou 0	temps	g.a	g.b	total		
				/	00'00					
				/	00'00					
				/						
				/						
				/						
				/						
				/	Nbr.Eng.Gagn.		Nom du médecin			
				/	A	B				
				/			Sig.			

Résultats par période		1	2	3	P	Total	heure	Début	Fin	Réclamation du club
Buts	A						Pér. 1			A / B
	B						Pér. 2			Rapport d'incident
Pénalités	A						Pér. 3			Oui / Non
	B						Prolon.			Spectateurs :
Temps mort A:				Temps mort B:			Tirs			
Délégué de match	J. d. L.	Nom	N°					N°		
Nom :	Arbitre	N°		Nom					Sig.	
	Arbitre	N°		Nom					Sig.	
signature	Marqueur	N°		Nom					Sig.	
	Chrono.	N°		Nom					Sig.	

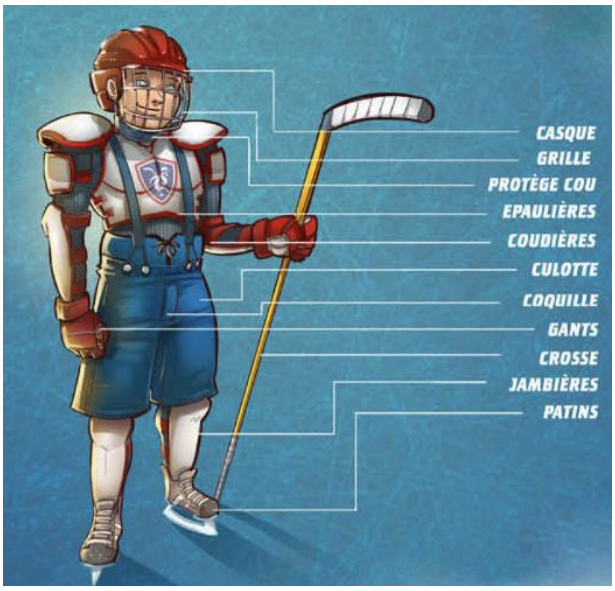
Bleu, jaune = FFHG ou ZONE # rose = visiteur # verte = locale # blanche = organisateur du match # www.hockeyfrance.com

b) Le tableau d'affichage :

Il doit afficher correctement et de manière lisible les informations afin de tenir informé les arbitres, les joueurs, les coaches et les spectateurs sur la situation du match.

2. Les joueurs :

a) Les équipements :



Les joueurs doivent porter correctement leur équipement, c'est-à-dire que toute pièce d'équipement doit être porté sous le maillot sauf les gants, le casque (obligation d'avoir une grille), les patins et les jambières. (Voir photo ci-dessus)

Les joueurs n'ont pas le droit :

- D'avoir un piercing ou une boucle d'oreille non recouvert.
- De jouer avec une grille pouvant laisser passer le palet.
- D'avoir les manches relevées sur leurs coudières.
- De jouer avec un collier ou une chaîne apparente.
- De jouer avec une crosse abîmée

b) Les équipes :

Elles sont composées de 6 joueurs et/ou joueuses minimum et de 9 joueurs maximum.

Si au cours du jeu, suite aux pénalités ou aux joueurs blessés, une équipe ne peut aligner le bon nombre de joueurs sur la glace, l'arbitre doit arrêter le match.

Chacune des équipes doit avoir un capitaine et aux maximum deux assistants.

3. L'arbitre

a) L'équipement :

L'arbitre doit être équipé :

- D'un casque noir avec visière
- De coudières
- De jambières
- De patins
- D'un pantalon noir
- D'un maillot officiel (rayures blanches et noirs)
- D'un sifflet

b) Avant le match :

L'arbitre procède à la vérification de la feuille de match et des licences.

- Il vérifie la concordance (numéro de licence, catégorie et identité des joueurs et des jeunes coaches) entre la liste des licences, la rédaction de la feuille de match et la composition d'équipe.
- **Il écrit sur la feuille de match son nom et son numéro de licence.**
- Il s'assure que **les jeunes coaches ont bien signé la feuille de match**, l'inscription d'un marqueur, d'un chronométreur, la date, la catégorie, le lieu…
- Il s'échauffe.

Retour au vestiaire, il finit sa préparation et règle les derniers détails administratifs et **se concentre avant le début du match.**

Retour sur la glace, pour le début du match, les capitaines se serrent la main et viennent serrer la main à l'arbitre. Il va ensuite au banc des joueurs pour saluer les jeunes coaches, il vérifie le positionnement correct des buts sur la glace, des points d'engagements. Il prend un palet et se positionne au point d'engagement au centre du tiers de la glace.

Il vérifie que la table de marque est prête et fait de même avec son collègue. Il vérifie que les joueurs sont correctement positionnés. **Il engage.**

c) Pendant le match :

Fair-play et Respect

- **Il applique le règlement** et sanctionne toutes les fautes contraires à l'esprit de jeu.
- **Il laisse le jeu s'exprimer** tout en garantissant la sécurité des joueurs en sanctionnant les fautes dangereuses qui pourraient provoquer des blessures.
- **Il veille à ce que le jeu se déroule dans le respect de l'adversaire** et du corps arbitral. Il sanctionne tout écart de comportement ou de langage vis-à-vis des officiels de la table de marque, des arbitres ou de l'adversaire.

Positionnement sur la glace :

- Il adapte son **positionnement près du but** selon le déroulement du jeu.
- Il se positionne toujours pour avoir **un regard sur le palet, son porteur et ses environs immédiats.**
- Il n'hésite pas à **patiner en marche arrière** si l'occasion se présente.
- Il reste **mobile et toujours prêt à réagir** au mieux lors des actions chaudes à proximité du but, ou en toutes circonstances du jeu.
- **Il anticipe** les actions.

Vision du jeu :

- Il ne doit **jamais tourner le dos au jeu.**

- Il fait en sorte d'avoir constamment **le meilleur angle de vue sur le porteur du palet** et de ses adversaires immédiats.
- Il garde **un champ de vision le plus large possible** et ne focalise pas son attention et son regard uniquement sur le palet.
- Il garde un **contact visuel** constant avec son ou ses collègues.

La communication :

- Il veille à rester **poli, calme et respectueux** de tous les acteurs du match (joueurs, coach, table de marque…). Il garde son calme en toutes circonstances.
- **Il indique clairement le joueur pénalisé** et lorsqu'il le pointe, il ne le fait pas d'une manière intimidante, rapide ou agressive.
- **Le coup de sifflet est important**, il doit être modulé en fonction de l'intensité de l'action.
- **Il communique verbalement** pendant le jeu afin de prévenir d'éventuelles pénalités.
- **Il fait attention à son langage corporelle.** S'il a les mains dans les poches ou une attitude négligée, il ne sera pas pris au sérieux.

d) Après le match :

- **Il vérifie la feuille de match** en contrôlant les totaux des pénalités et des buts par périodes.
- **Il signe la feuille de match.**

4. Les règles du hockey sur glace en 3 vs 3 UNSS

Le hockey sur glace dans ce format de jeu se joue en 2 périodes de 14 minutes avec une pause de minutes. Les équipes changent de côté à chaque mi-temps. Les équipes jouent chacune avec 3 joueurs de champ et un gardien (ou bâche/tuteur gardien si l'équipe n'a pas de gardien).

L'équipe qui marque le plus de buts au cours du jeu est déclarée vainqueur.

Le contact au hockey sur glace 3 vs 3 à l'UNSS est interdit.

a) Arrêt de jeu et engagement :

- **Le jeu s'arrête quand l'arbitre siffle**. Il se mets en position d'être vu des deux bancs.

Il fait un engagement au centre…

- A chaque début de match, début de période et changement de ligne.
- Après un but.

Il fait un engagement sur le point d'engagement le plus proche…

- **Lors d'un arrêt du gardien** (point d'engagement à côté de la cage du côté où a tiré le joueur).
- Si un arrêt de jeu est commis par les joueurs des 2 équipes (exemple : un joueur de chaque équipe bloquant en même temps le palet le long de la bande…)
- Lorsque le jeu est arrêté pour un **joueur blessé.**
- Lorsque le **palet sort à l'extérieur** de la glace et de l'aire de jeu.

Il fait un engagement en zone de défense d'une équipe…

- **Quand celle-ci vient de prendre une pénalité**. On engage toujours dans la zone de défense de l'équipe pénalisée.

b) Changement de joueur et de gardien :

Joueur :

- Les changements se font toutes les **60 secondes** à la sirène.
- Un joueur **n'est pas autorisé à rester deux changements de suite** sur la glace.

Gardien de but :

- S'il y a un gardien de but**, il ne peut** à aucun moment du match **sortir pour être remplacé par un joueur de champ.**

c) Buts :

L'arbitre refuse le but si …

- Un joueur de champ à l'attaque dirige le palet dans le but avec son patin de n'importe quelle manière.
- Un joueur à l'attaque utilise volontairement **un autre moyen que sa crosse** pour marquer le but (patin, main, tête…)
- Un attaquant a touché le palet **avec la crosse au- dessus de la barre transversale.**
- **L'arbitre, dévie directement le palet** dans le but
- **Le but a été déplacé** de sa position normale sur la glace.
- **Un attaquant rentre en contact volontairement ou non avec le gardien** dans son territoire de but.
- **Le gardien est poussé dans le but avec le palet.**

L'arbitre accorde un but si…

- Le joueur à l'attaque a marqué avec sa crosse et que **le palet a complètement franchi la ligne de but.**
- Le palet est rentré dans le but **à cause d'un joueur à la défense.**
- **Le palet touche accidentellement** n'importe quelle partie du corps d'un attaquant (y compris les patins).

5. Les pénalités :

Les charges avec le corps ne sont pas autorisées en sport scolaire sur les catégories **Benjamins** (U13), **Minimes** (U15) et **Cadets** (U17),

Lorsqu'une pénalité est sifflée, le joueur doit quitter la glace immédiatement et le jeu se poursuit à 3 contre 2. La durée de la pénalité est sur le reste de temps du changement plus sur la totalité du changement suivant. Si un but est marqué par l'équipe en avantage numérique, la pénalité prend fin. Si la même équipe reçoit une autre pénalité tout en jouant à 2 contre 3, le jeu se poursuit à 4 contre 2.

a) Comment signaler une pénalité ? :

Quand une faute est commise, l'arbitre doit…

- Lever le bras en fermant le poing.
- Siffler immédiatement pour arrêter le jeu.
- Baisser le bras une fois le jeu arrêté et pointer le joueur qui doit être sanctionné.
- Faire le geste de la faute commise
- Se diriger vers la table de marque et se placer face à celle-ci.
- Annoncer la pénalité en désignant de la main le côté de l'équipe pénalisée, en prononçant le numéro du joueur et la faute commise en faisant à nouveau le geste de la faute.
- Aller me mettre en place pour la mise au jeu.

b) Quelles pénalités ? :

L'arbitre met une pénalité « normale » quand la faute est légère, qu'elle n'est pas violente et qu'il n'y a pas de blessure pour…

- **Charge tardive** : si un joueur engage sa charge alors que le joueur n'a plus la possession du palet.
- **Une charge incorrecte** : C'est une charge faite avec une violence inutile ou si le joueur saute ou se précipite.
- **Coupage** : Si un joueur plonge ou se baisse pour charger ou éviter un adversaire en dessous du niveau des genoux.
- **Charge avec la crosse** : Si un joueur tient sa crosse à deux mains pour mettre en échec un adversaire alors que celle-ci ne touche pas la glace.
- **Coup de coude** : Si un joueur utilise son coude pour entrer en contact avec un adversaire.
- **Crosse haute** : Quand la crosse d'un joueur touche un adversaire alors qu'il tient sa crosse au-dessus du niveau des épaules.
- **Retenir** : Quand un joueur retient un adversaire avec sa main, sa crosse ou ses jambes.
- **Retenir la crosse** : Si un joueur retient la crosse d'un adversaire et l'empêche de l'utiliser.
- **Accrocher** : Quand un joueur empêche avec sa crosse un adversaire d'avancer.
- **Obstruction** : Quand un joueur empêche un adversaire de se déplacer alors qu'il n'est pas en possession du palet.
- **Coup de genou** : Quand un joueur utilise son genou pour charger un adversaire.
- **Cinglage** : Frapper un adversaire ou sa crosse (avec une violence inutile ou du haut vers le bas).
- **Faire trébucher** : Si un joueur utilise n'importe quelle partie de son corps ou sa crosse pour faire tomber un adversaire.

- **Equipement non conforme** : Si un joueur ou un gardien joue avec une crosse cassée ou qu'il continue à jouer alors qu'il a perdu son casque.
- **Jet de crosse ou d'objet** : Un joueur qui jette sa crosse ou un objet en direction du palet qui se trouve en zone d'attaque.

L'arbitre met une pénalité « normale » + 10 min pour …

- **Charge dans le dos** : Quand un joueur charge un adversaire par derrière alors que celui-ci n'est pas en mesure de se protéger parce qu'il n'a pas vu qu'il allait être mis en échec.
- **Charge contre la tête ou la nuque** : Quand un joueur utilise n'importe quelle partie de son corps ou de son équipement pour aller charger directement au niveau de la tête ou de la nuque un adversaire.
- **Projection contre la bande** : C'est le fait de projeter violemment un adversaire contre la bande.

c) Les pénalités majeures en 3 vs 3 à l'UNSS :

L'arbitre met une pénalité de match ou une pénalité de 5 min quand…

- La faute est **violente**.
- Le joueur semble **blessé**.
- Il y a une **bagarre**.
- Un joueur met un **coup de pied** à un adversaire (pénalité de match).
- Un joueur met un **coup de tête** ou qu'il fait semblant (pénalité de match).

d) Les méconduites :

Arbitrer c'est communiquer :

- Pendant le jeu, en anticipant les situations ou en indiquant aux joueurs qu'on les surveille.
- Pendant les arrêts de jeu, en étant calme, sûr de soi et en communiquant mes décisions.

Parfois les joueurs ou les jeunes coachs ne se comportent pas bien (envers l'arbitre ou envers les autres joueurs) et ainsi l'arbitre doit les pénaliser.

Quelques exemples :

- **L'arbitre met une pénalité « normale »** au joueur qui frappe la bande avec sa crosse ou qui utilise un langage grossier envers l'arbitre ou un joueur adverse.
- **L'arbitre met 10 minutes de méconduite** (ceci n'entraîne pas d'infériorité) au joueur qui conteste une de ses décisions.
- **L'arbitre doit aussi mettre 10 minutes de méconduite** si le joueur persiste sur une attitude qui a déjà été sanctionné (bande avec sa crosse, langage grossier).
- **L'arbitre met une pénalité de match** si le joueur menace, prononce des insultes raciales ou ethniques, prononce des remarques haineuses, discriminatoires ou sexuelles, crache.

e) En résumé :

En hockey sur glace, une pénalité a pour but de garantir au joueur de pouvoir évoluer dans un environnement sain ou chacun peut, en toute liberté, évoluer et laisser exprimer son jeu.

Les pénalités que l'arbitre appelle au cours d'un match permettent de faire comprendre à l'ensemble des acteurs du match qu'elles sont les choses que l'arbitre permet de faire et celles qu'il n'accepte pas, parce que c'est interdit par le règlement.

6. Les gestes de l'arbitre :

(Voir document « Outils Clubs Arbitrage Gestes »)

LES PÉNALITÉS

SIGNALER UNE PÉNALITÉ
Article 534

PÉNALITÉ DE MÉCONDUITE ET MÉCONDUITE DE MATCH
Article 504, 505

PÉNALITÉ DE MATCH
Article 507

TIR DE PÉNALITÉ
Article 508

CHARGE CONTRE LA BANDE
Article 520

HARPONNER AVEC LE BOUT DE LA CROSSE
Article 521

CHARGE INCORRECTE
Article 522

CHARGE DANS LE DOS
Article 523

COUPAGE
Article 524

CHARGE AVEC LA CROSSE
Article 525

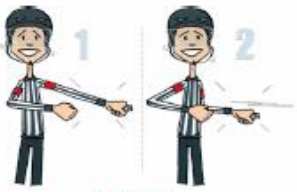
COUP DE COUDE
Article 526

COUP DE POING OU DURETÉ (ALTERCATION)
Article 528

CROSSE HAUTE
Article 530

RETENIR
Article 531

RETENIR LA CROSSE
Article 532



ACCROCHER
Article 533

OBSTRUCTION
Article 534

COUP DE GENOU
Article 536

CINGLAGE
Article 537

PIQUAGE (AVEC LA PALETTE DE LA CROSSE)
Article 538

FAIRE TRÉBUCHER
Article 539

CHARGE À LA TÊTE
Article 540

SURNOMBRE
Article 573

PASSE À LA MAIN
Article 419

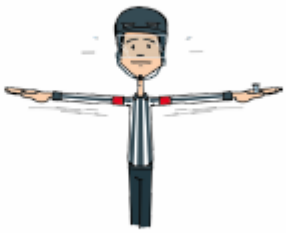
ATTAQUANT DANS LE TERRITOIRE DE BUT
Article 595

RETARD DE JEU
Article 000

LES AUTRES GESTES

CHANGEMENT DE JOUEUR
Article 412

TEMPS MORT
Article 422



ANNULATION

PALET DANS LE BUT
Article 472

3. LE JEUNE JUGE ET LE JEUNE COACH S'INVESTISSENT DANS LES DIFFERENTS ROLES LORS D'UNE MANIFESTATION

1. Jeune juge

Apprentissage : mise en situation sur des exemples précis avec intervention d'un enseignant formateur.

AVANT LA COMPETITION

Je révise le règlement
Je me rends sur le lieu de la compétition avec mes affaires (tenue adéquate, crayons, chronomètre, patins...)
Je rencontre les autres officiels d'arbitrage dans une réunion préalable pour :
Connaître ma place dans la patinoire et sur les différentes épreuves
Vérifier le matériel (crayon, fiches d'évaluation, chronomètre)
Préparer les fiches dévaluation : écrire pour chacune titre et établissement et les classer par ordre de passage
Connaître le lieu de la compétition et les horaires
Rencontrer les membres adultes de la Commission d'Arbitrage pour leur poser les questions qui me préoccupent

AVANT L'EPREUVE

1) Epreuves habiletés techniques

Je me présente aux organisateurs et aux autres officiels d'arbitrage.
Je vérifie les parcours, l'équipement des concurrents, la disponibilité du matériel nécessaire au bon déroulement des épreuves (chronos, sifflets, matériels pédagogiques : plots, bombes peintures, palets)
Je tiens avec sérieux et concentration le rôle qui m'a été attribué : starter, contrôleur, chronométreur secrétaire...
Je vérifie les feuilles de score et les classe dans l'ordre de passage.

2) Tournoi 3 vs 3

(Voir ci-dessus dans les règles d'arbitrage de 3 vs 3 page 19)

PENDANT LA COMPETITION

1) Epreuves habiletés techniques

Je suis Jeune Arbitre : Contrôleur / Chronométreur / Starter / Secrétaire
Mon rôle est d'être attentif au contrôle du parcours réalisé.
Temps : donner un départ, chronométrer, noter le temps réalisé par l'équipe
Tracés : juger les passages dans les tracés.
Pénalités : identifier les pénalités et les signaler, noter les pénalités éventuelles
Matériel : replacer le matériel, si nécessaire, entre chaque patineur, entre chaque équipe
Problèmes : signaler tout problème aux organisateurs et autres officiels d'arbitrage.
Fiche de score : remplir lisiblement la fiche de score (page 26 en annexe).

2) Tournoi 3 vs 3

(Voir ci-dessus dans les règles d'arbitrage de 3 vs 3 page 19-20)

APRES LES EPREUVES

1) Epreuves habiletés techniques

Je dois rester neutre et ne faire aucun commentaire, dans un sens ou dans l'autre, sur les compétiteurs et le classement de la compétition.
J'assiste à une réunion-bilan avec la commission des Officiels d'Arbitrage. Je pose les questions qui me préoccupent, je réponds aux questions relatives à mon jugement des membres adultes de la commission.

2) Tournoi 3 vs 3

(Voir ci-dessus dans les règles d'arbitrage de 3 vs 3 page 20)

Pour toute vérification, les enseignants doivent s'adresser au juge arbitre adulte, en aucun cas directement aux Jeunes Juges ou Jeunes Arbitres.

2. Jeune coach

Il doit connaître les règles de l'activité pour :
Avant :

- Assister l'animateur d'AS sous sa responsabilité et en présence de celui-ci.
- Etre capable d'assurer l'encadrement et l'animation d'un groupe de licenciés dans une activité proposée à l'AS ou /et par l'UNSS.
- Perfectionner ses connaissances spécifiques dans l'activité : techniques, tactiques, règlementaires, etc.
- Participer aux choix et prises de décisions du calendrier sportif.
- Participer à l'encadrement des entrainements et au suivi des équipes lors des déplacements.

Pendant :

- Faire preuve d'autorité, de respect et de mise en confiance.
- Etre capable d'assister l'enseignant en compétition (coacher) ou à l'occasion de sorties.
- Etre soucieux d'accompagner les nouveaux licenciés pour fidéliser leur engagement à l'AS.
- Etre autonome : anime une ou plusieurs séquences de travail proposées par l'animateur d'AS.
- Faire des choix, adapter ses propositions.
- Etre évalué sur la partie théorique correspondant au niveau de certification soit départemental, soit académique.

Après :

- Contribuer à la gestion du matériel sportif (suivi, renouvellement, commandes).
- Etre manager.
- Etre capitaine de vestiaire en fonction de l'activité.

3. Jeune reporter

Avant : il contacte les médias, il établit un projet
Pendant : il couvre l'événement
Après : il réalise un dossier précis et ou un article pour la revue « Equilibre »

4. Jeune organisateur

Avant le début du championnat, il doit :

- Consulter le cahier des charges,
- Faire l'inventaire du matériel nécessaire,
- Installer le matériel.

Pendant le championnat, il doit :

- Respecter le programme, anticiper et assurer le bon usage des installations,
- Préparer la remise des prix.

Après le championnat, il doit :

- Ranger,
- Remettre en état,

Etablir le bilan et boucler le dossier.

Fiche de score défis « tour le plus rapide »

Etablissement scolaire	Prénoms, Noms des joueurs	Temps phase Qualificative	Temps phase Finale	Classement	Points à la fin de l'épreuve

Fiche de score défis « tirs de précision »

Etablissement scolaire	Noms, Prénoms des Joueurs	Nombre de point sur les tirs phase Qualificative	Nombre de point sur les tirs phase Finale	Classement	Points à la fin de l'épreuve
		= pts	= pts		
		= pts	= pts		
		= pts	= pts		
		= pts	= pts		
		= pts	= pts		
		= pts	= pts		

Fiche de score défis « Précision des passes »

Etablissement scolaire	Noms, Prénoms des Joueurs	Nombre de passe phase Qualificative	Nombre de passe phase Finale	Classement	Points à la fin de l'épreuve

Fiche de score défis « Conduite palet »

Etablissement scolaire	Noms, Prénoms des joueurs	Temps phase Qualificative	Temps phase Finale	Classement	Points à la fin de l'épreuve

Fiche de score défis « Patinage agilité »

Etablissement scolaire	Noms, Prénoms des Joueurs	Temps phase Qualificative	Temps phase Finale	Classement	Points à la fin de l'épreuve

4. LE JEUNE JUGE DOIT SATISFAIRE AUX EXIGENCES DE LA CERTIFICATION

5. L'EVALUATION DU JEUNE COACH

Cadre général des tâches essentielles :
Connaître l'activité - Se former - Entrainer - Manager - Diriger – Evaluer - Choisir - Organiser- Intervenir posément, de façon bienveillante et positive

- Le jeune coach est membre de l'équipe en SPORTS DE GLACE donc compétiteur sauf en sport partagé
- Il est obligatoire

CONTROLE DES CONNAISSANCES ET VALIDATION DE L'ENGAGEMENT

Le Jeune coach peut être en binôme avec l'enseignant d'EPS, animateurs d'AS

- Sur un championnat de France : soit il continue à assumer sa fonction de jeune coach en binôme (sport collectif uniquement), soit il en assume seul le rôle sur le banc de touche
- Le jeune coach assiste à la réunion technique du CF
- Contrôle des connaissances :
- Certification départementale : identique à l'évaluation théorique demandée au JJ certifié départemental
- Certification académique : identique à l'évaluation théorique demandée au JJ certifié académique
- Au Championnat de France, l'évaluation théorique se fait en même temps que les jeunes juges

- Validations : ?

HORS RENCONTRE/COMPETITION			PENDANT RENCONTRE/COMPETITION		
Co anime	**Anime**	**Dirige**	**Assiste**	**Conseille**	**Dirige**
L'élève est sous la responsabilité du professeur : duo	L'élève est seul face au groupe mais applique les consignes du professeur	L'élève décide et assume	L'élève est sous la responsabilité du professeur : duo	L'élève gère la rencontre en respectant les choix du professeur	L'élève est en autonomie complète