

GESTUELLE des ARBITRES



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

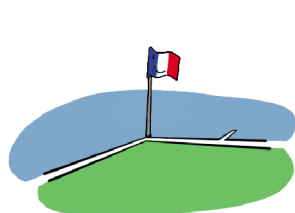
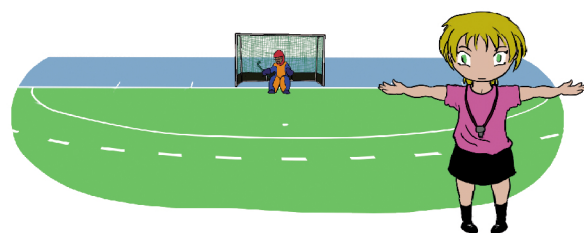


BALLES en DEHORS des LIMITES du TERRAIN

A / Balle sortie derrière la ligne de fond

- DEGAGEMENT

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



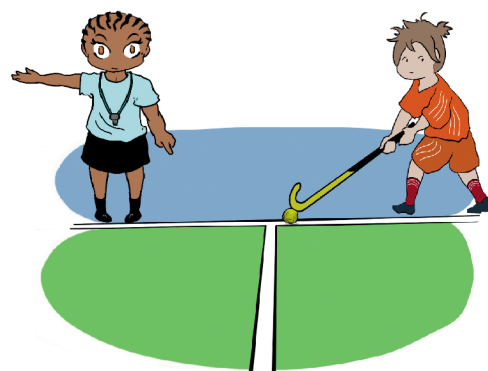
- GRAND CORNER

Tendre 1 bras en direction du poteau de coin concerné

B / Balle sortie derrière les lignes de côté

- TOUCHE

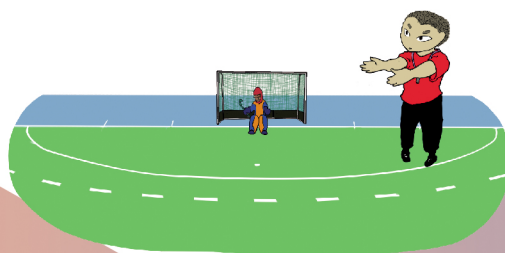
Tendre 1 bras en direction du sens de l'attaque
Pointer l'autre bras vers l'endroit où la balle est sortie



BUT INSCRIT

Pointer les 2 bras vers le centre du terrain

Mains face à face



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

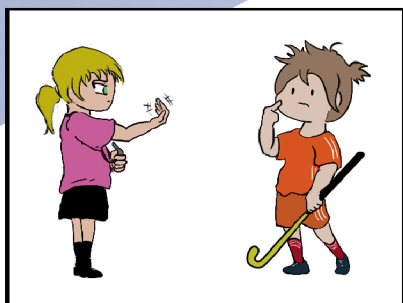


- TEMPS MORT

Croiser les bras et mains devant le buste



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 tendu 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 (Écran)

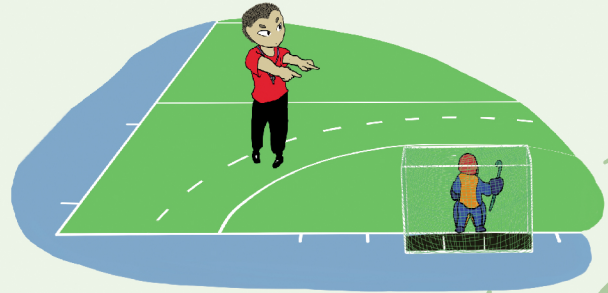
Croiser les avants bras plusieurs fois
devant le buste

FAUTES (suite)

B / Dans les cercles d'envoi (zones)

- PC (Petit Corner)

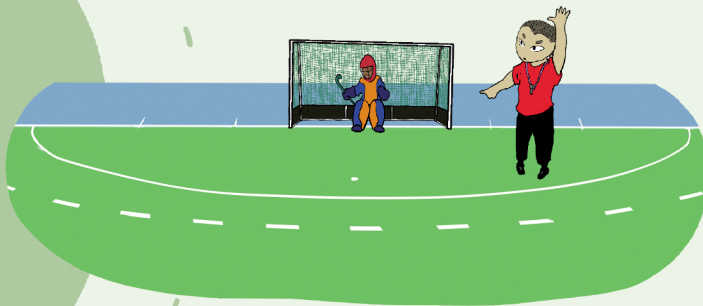
Tendre les 2 bras vers le but



- PS (Pénalty Stroke)

Un bras tendu vers le ciel

L'autre vers le point de pénalty

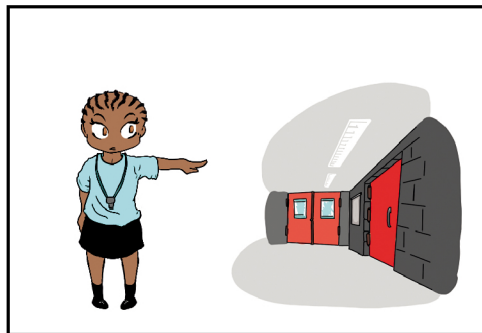


- COUPS FRANCS DEGAGEMENTS

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

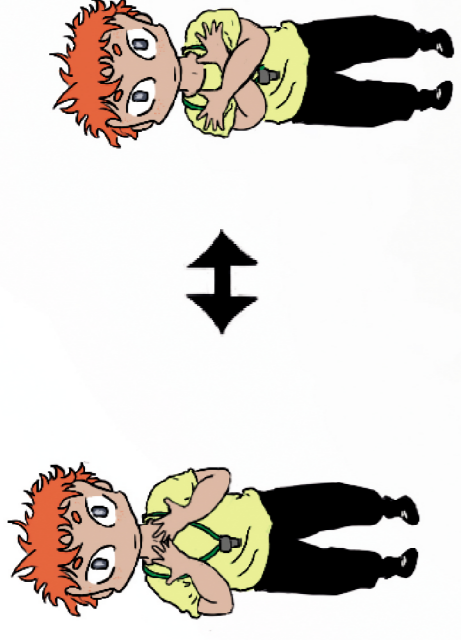


Siffler très distinctement 2 ou 3 fois puis
indiquer les vestiaires

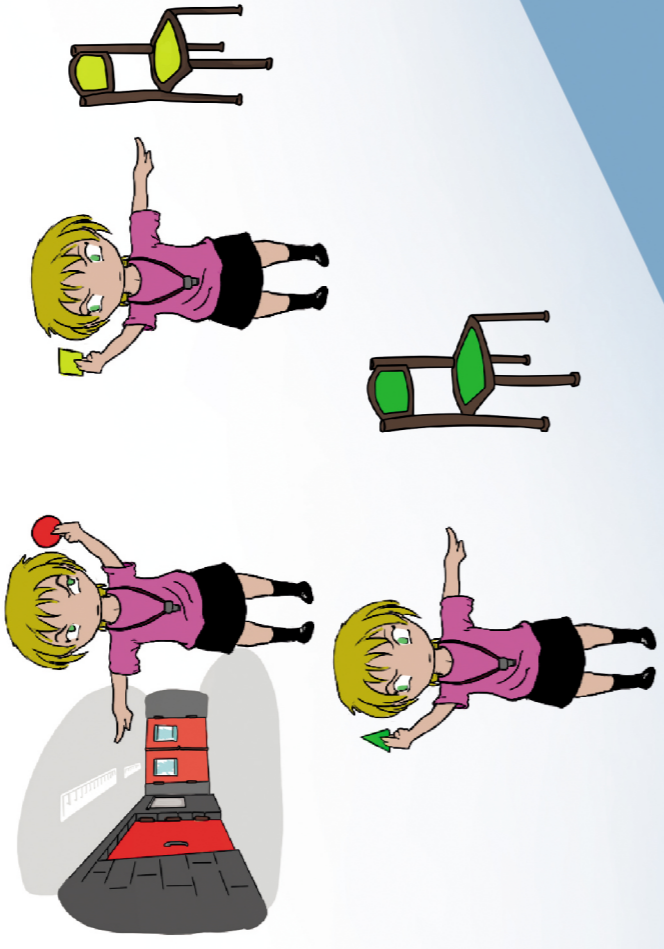
Micheline COURJEAU

Pictogrammes réalisés par Joaquim GRIMAUD
Site web: <http://athaziwald.deviantart.com>

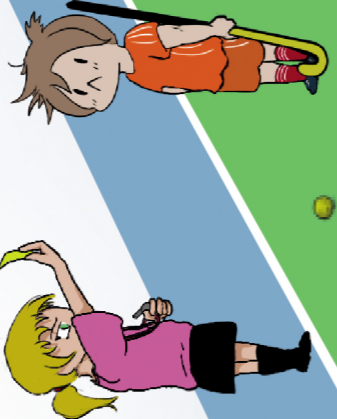
Obstructions



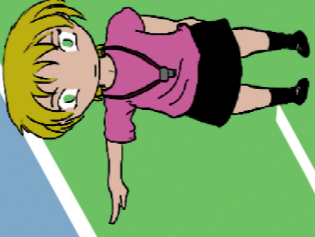
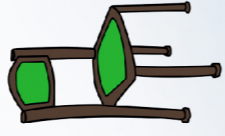
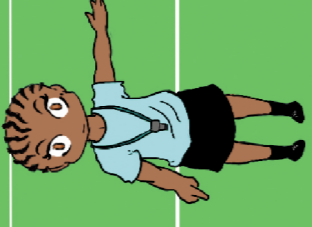
de joueurs



Fautes



Coup franc

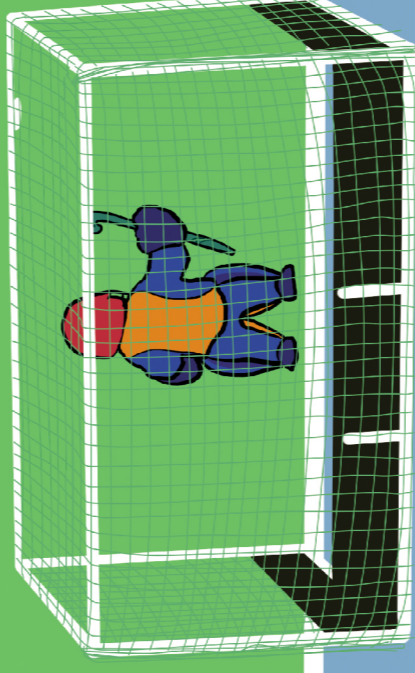


Grand corner

Petit corner



Penalty



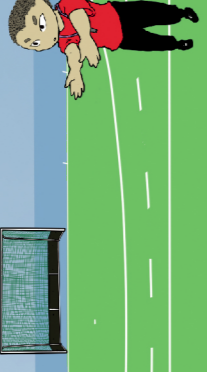
Reculer à 5 M



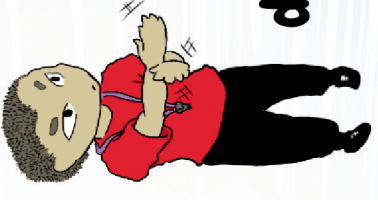
**Engagement
Remise en jeu**



But inscrit



de crosse



Balles hors du terrain

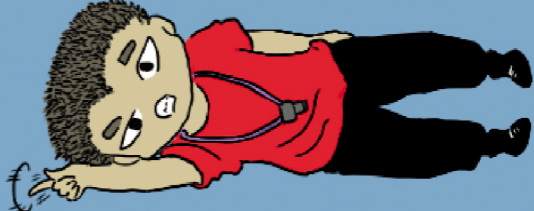


Touche

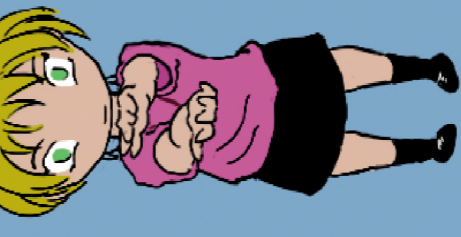


Dégagement

Crosse en l'air

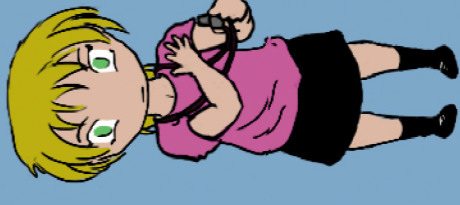


Faute de pied



Balle levée

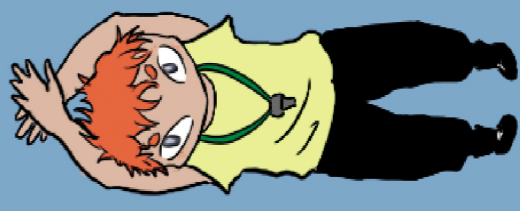
Jeu dangereux



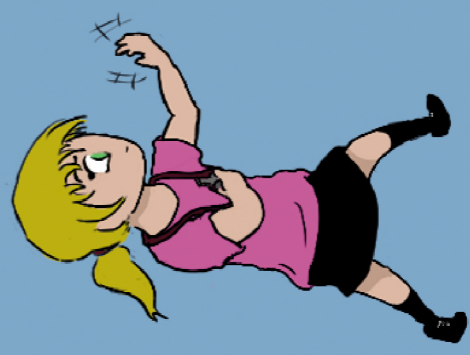
Temps mort



Arrêt du temps



Avantage



100%
Arbitre

Micheline COURJEAU

Pictogrammes réalisés par Joaquim GRIMAUD
Site web: <http://athaziwald.deviantart.com>

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE HOCKEY

Tour Gallieni II, 36 avenue du Général de Gaulle, 93170 Bagnole

Tél. : 69 33 69 44 01

ffh@ffhockey.org

www.ffhockey.org