

LES PRINCIPES DE BASE



SIGNALER UNE PÉNALITÉ

QUAND UNE FAUTE EST COMMISE, JE DOIS...

- 1 - Lever le bras.
- 2 - Siffler pour arrêter le jeu si l'équipe du joueur qui doit être sanctionné est en possession du palet.
- 3 - Pointer le joueur qui doit être sanctionné et faire le geste de la faute commise.
- 4 - Aller à la table de marque, devant le cercle des arbitres.
- 5 - Annoncer la pénalité à la table de marque en donnant le numéro du joueur et la faute commise en faisant à nouveau le geste de la faute.
- 6 - Aller me mettre en place pour la mise au jeu.



UNE PÉNALITÉ, C'EST UNE FAUTE QUI EST...

ÉVIDENTE:

Parce qu'il est clair qu'il y a une faute.

BÉNÉFIQUE:

Parce que celui qui fait la faute en tire un avantage pour lui ou pour son équipe.

DANGEREUSE:

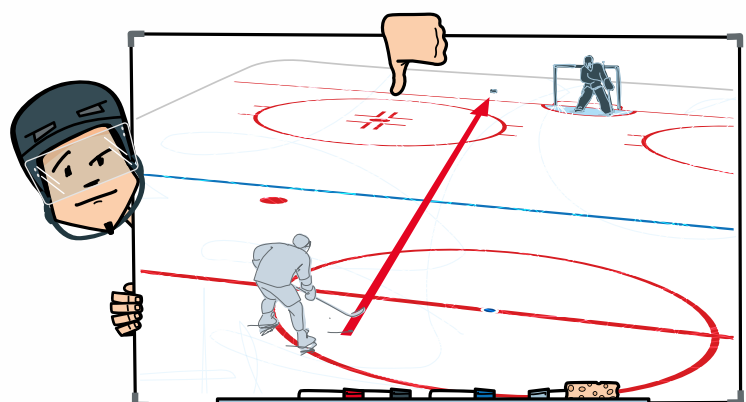
Parce que la faute commise a blessé ou aurait pu blesser un joueur.

IL NE FAUT JAMAIS INVENTER OU SUPPOSER UNE FAUTE. SI JE N'AI PAS VU LA FAUTE, JE NE SIFFLE PAS.

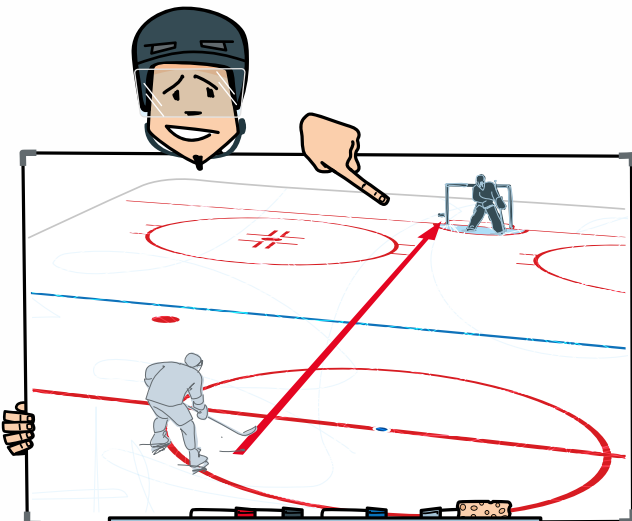
QUELLE QUE SOIT LA SITUATION, MIEUX VAUT SIFFLER TARD ET JUSTE QUE TROP TÔT ET À TORT.

DÉGAGEMENT INTERDIT OU PAS?

IL Y A DÉGAGEMENT INTERDIT QUAND...

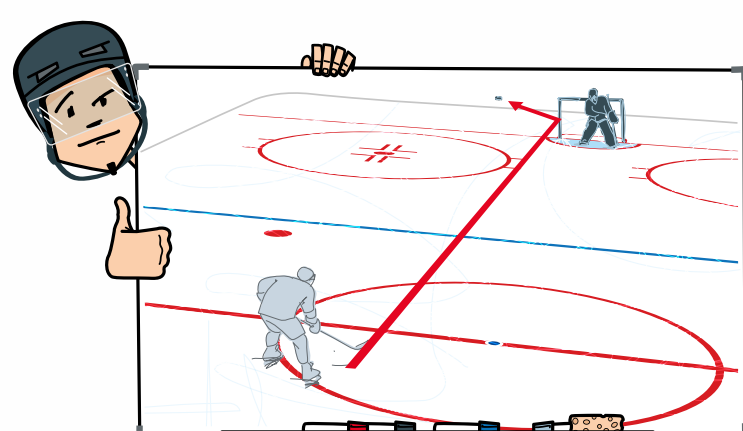


À égalité numérique, une équipe lance le palet depuis sa demi-défensive directement au-delà de la ligne de but opposée.

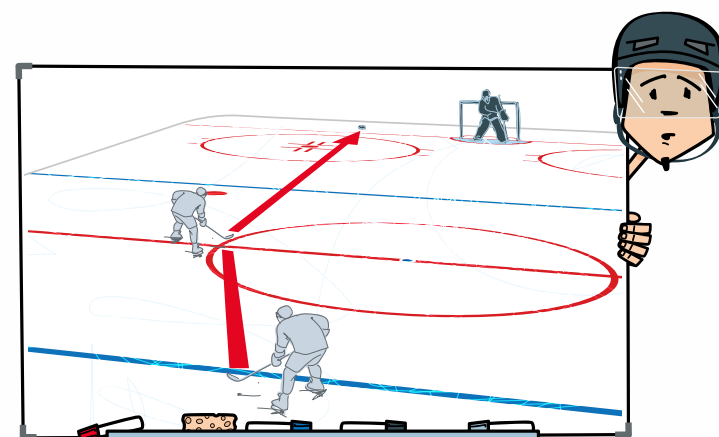


À égalité numérique, une équipe lance le palet depuis sa demi-défensive directement au-delà de la ligne de but opposée après avoir traversé le territoire de but.

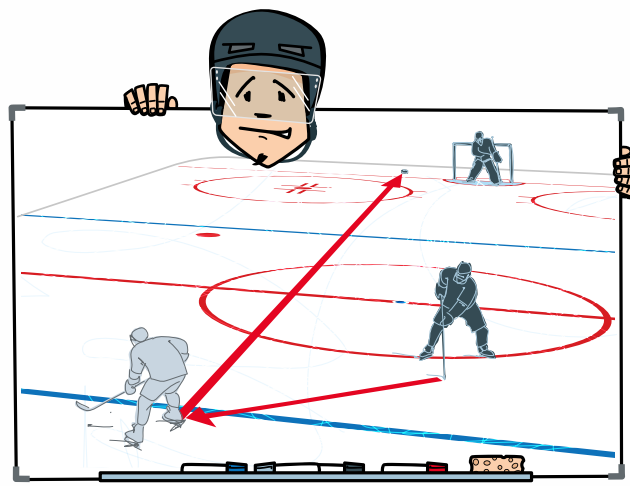
IL N'Y A PAS DÉGAGEMENT INTERDIT QUAND...



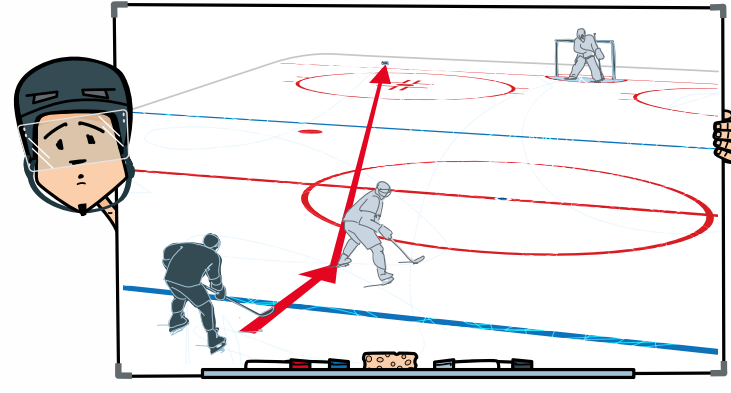
À égalité numérique, une équipe lance le palet depuis sa demi-défensive, que celui touche le but puis franchit la ligne de but.



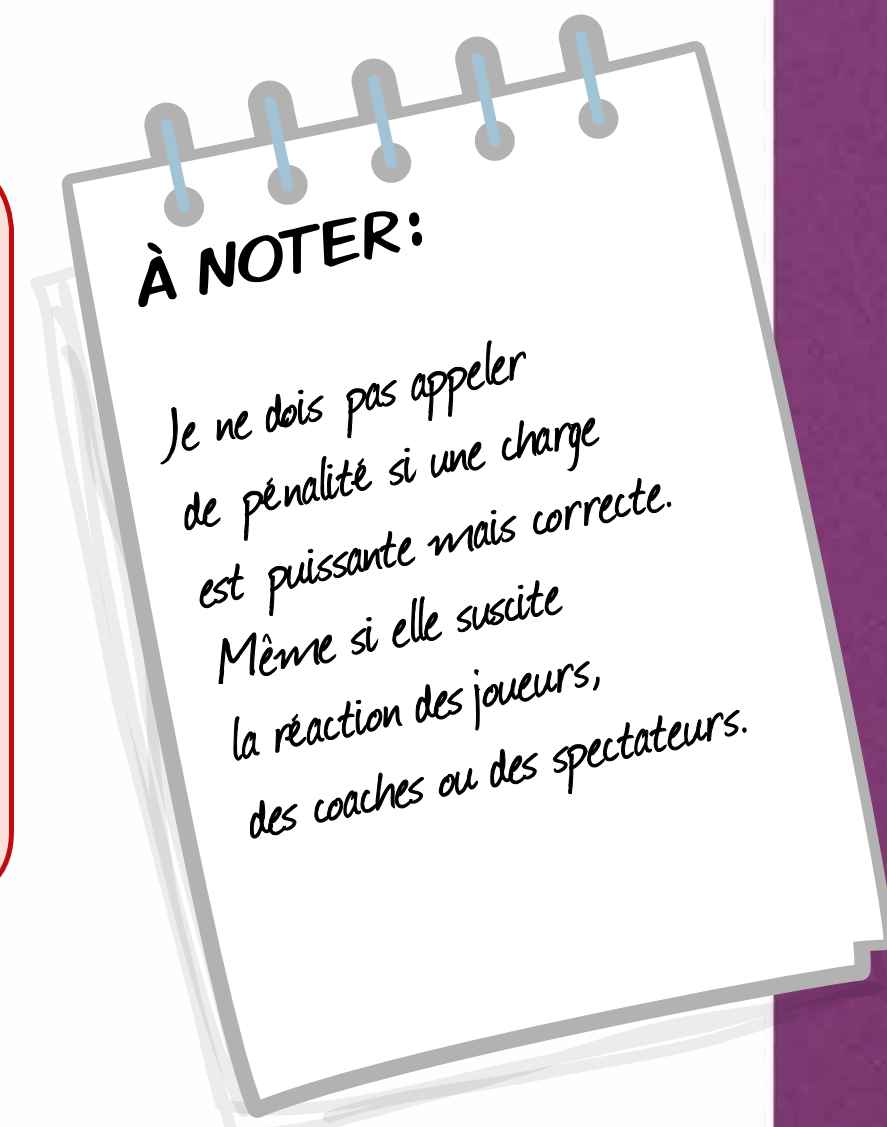
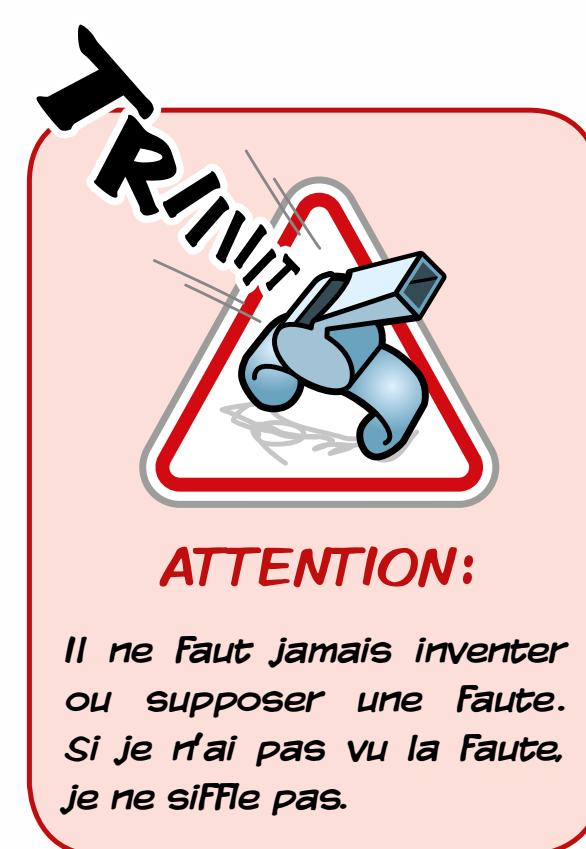
À égalité numérique, une équipe lance le palet depuis sa demi-défensive, celui-ci est dévié par les patins ou la crosse d'un coéquipier au-delà de la ligne rouge puis va franchir la ligne de but.



À égalité numérique, un joueur de l'équipe A lance le palet en direction du but opposé, mais que celui-ci touche involontairement un joueur de B qui le dévie en direction du but de A.



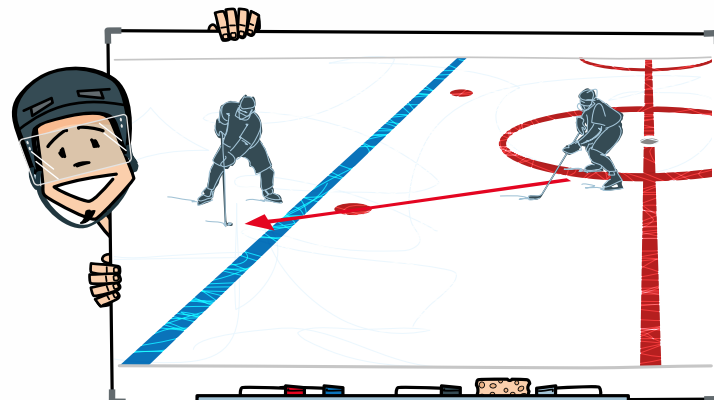
À égalité numérique, une équipe lance le palet depuis sa demi-défensive, celui-ci touche un adversaire avant la ligne rouge puis va franchir la ligne de but opposée.



MIEUX VAUT SIFFLER TARD ET JUSTE QUE TROP TÔT ET À TORT.

HORS-JEU OU PAS HORS-JEU?

IL Y A HORS-JEU QUAND...

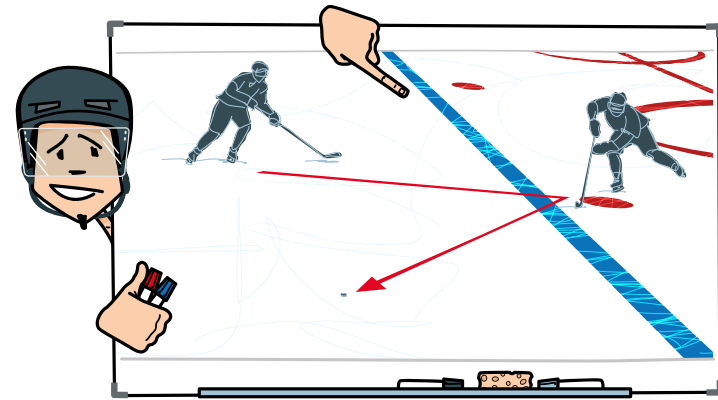


Un joueur est déjà en zone d'attaque au moment où il reçoit une passe de la zone neutre.

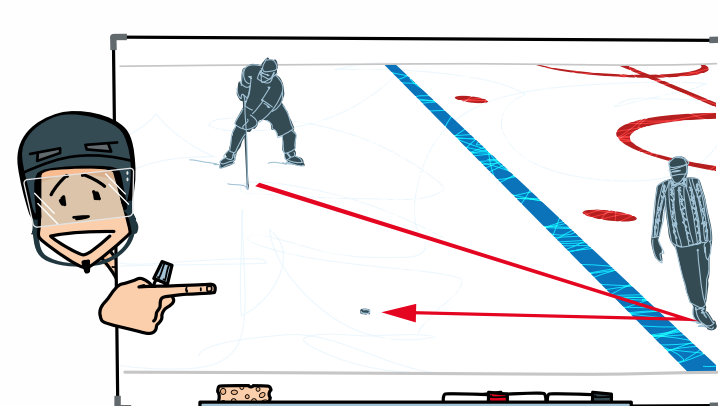


Un joueur entre en zone avec le palet et en le manipulant le fait sortir de la zone puis le rentre à nouveau tout en contrôlant.

IL Y A HORS-JEU DIFFÉRÉ QUAND...

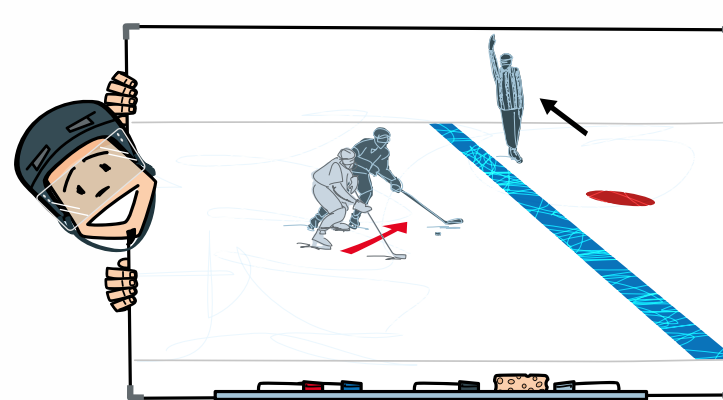


Un joueur de l'équipe à l'attaque remet le palet en zone d'attaque alors que ses coéquipiers y sont toujours.



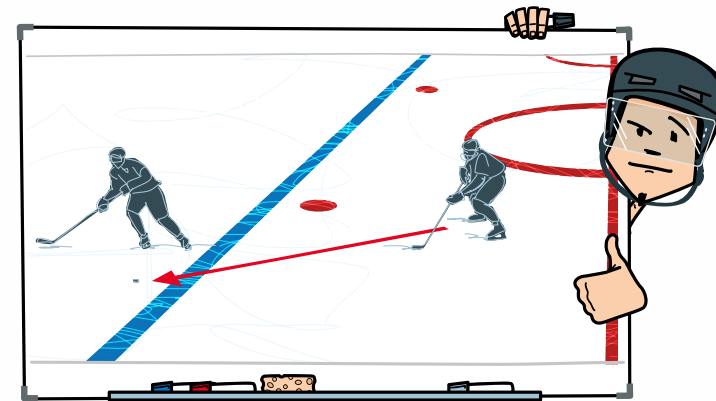
le palet qui sort de la zone me touche et qu'il retourne dans la zone alors que les joueurs à l'attaque s'y trouvent toujours.

IL Y A HORS-JEU VOLONTAIRE QUAND...



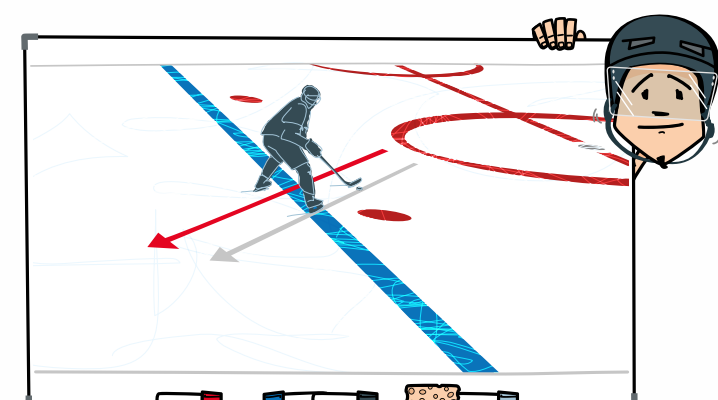
au cours d'un hors-jeu différé un joueur de l'équipe à l'attaque continue à faire le pressing ou tire en direction du but.

IL Y A HORS-JEU DE PASSE QUAND...

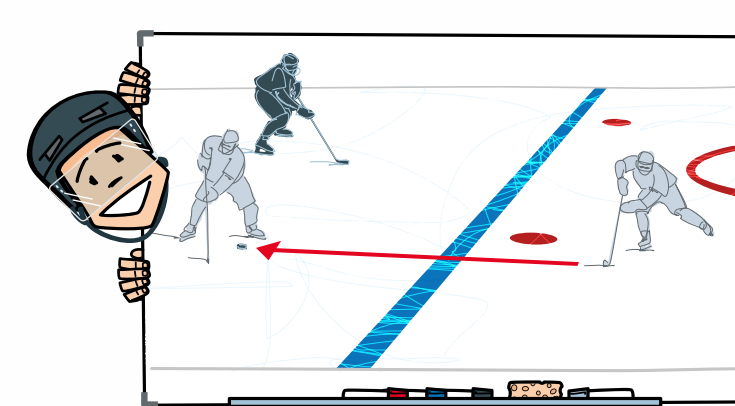


un joueur entre en zone d'attaque avant le palet au moment où il reçoit une passe.

IL N'Y A PAS HORS-JEU QUAND...



Un joueur rentre en marche arrière en zone d'attaque en contrôlant le palet.



Un joueur en zone neutre fait une passe volontaire dans sa zone de défense alors que des joueurs adverses sont encore dans la zone.



AVEC "MON PETIT GUIDE PRATIQUE DE L'ARBITRE" DÉCOUVRE LES SECRETS DE L'ARBITRAGE.

