

Questionnaire formation

Arbitre fédéral 1^{er} degré*

*Qualification requise pour l'arbitrage des compétitions régionales jusqu'à la catégorie U13 incluse, il peut arbitrer les compétitions de sa catégorie d'âge et celles qui sont inférieures.



Version 1.1 – 6 novembre 2025

[Cliquez ici pour passer à la suite](#)

Préambule



- Pour répondre correctement aux questions, le lecteur doit se mettre dans la peau d'un arbitre (je).
- La plupart des réponses sont accompagnées d'explications ou d'articles numérotés. Ces articles sont tirés du Règlement sportif du Comité Rink Hockey de la World Skate et de la FFRS.
- Ce questionnaire a pour but de vous préparer à obtenir le 1^{er} degré d'arbitrage. Entraînez-vous!
- Pour sortir du diaporama, presser la touche « esc »

Suivez ce lien pour débiter le questionnaire.

1. Je suis arbitre fédéral 1^{er}, 2^{ème} ou 3^{ème} degré.

Une des équipes joue avec des maillots blancs, comment dois-je m'habiller pour arbitrer une compétition régionale ?

(cliquez sur la réponse de votre choix)

- ▶ Avec un polo noir et un pantalon noir
- ▶ Avec un maillot officiel de la commission sportive Rink Hockey et un pantalon noir
- ▶ Avec un maillot officiel de la commission Rink Hockey et un pantalon blanc



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Bien joué!



Article N°6 des REGLES D'ARBITRAGE du règlement officiel.

1. L'équipement à utiliser, soit par les ARBITRES PRINCIPAUX du jeu, soit par l'ARBITRE AUXILIAIRE ou par l'ARBITRE ASSISTANT, comprend :

1.1 Une chemise ou un t-shirt, dans lequel doit être placé - sur la poitrine, du côté gauche - l'insigne officiel,

1.2 Pantalon, Chaussettes et Baskets avec une semelle en caoutchouc avec semelle extérieure en caoutchouc.

Pour les compétitions nationales, le maillot d'arbitre (jaune), un pantalon long noir, des chaussettes noires et des chaussures noires.

2. Les arbitres doivent être équipés avec les instruments suivants :

2.1 Un sifflet d'un modèle officiel agréé par la Commission Sportive.

2.2 Trois cartons de 12 x 9 centimètres, un jaune, un bleu et un rouge (modèle officiel agréé par la Commission Sportive).

2.3 Un stylo et un formulaire spécifique pour enregistrer les mesures disciplinaires appliquées pendant le match.

2.4 Une montre

[Cliquez ici pour afficher la question suivante](#)



Revenir à la question

2. La « présentation » des équipes se fait...

► Sur les côtés

► Face à l'endroit réservé aux officiels puis, suivant la disposition de la salle, face au public

► Face au public puis, suivant la disposition de la salle, face à la table de marque



Erreur!

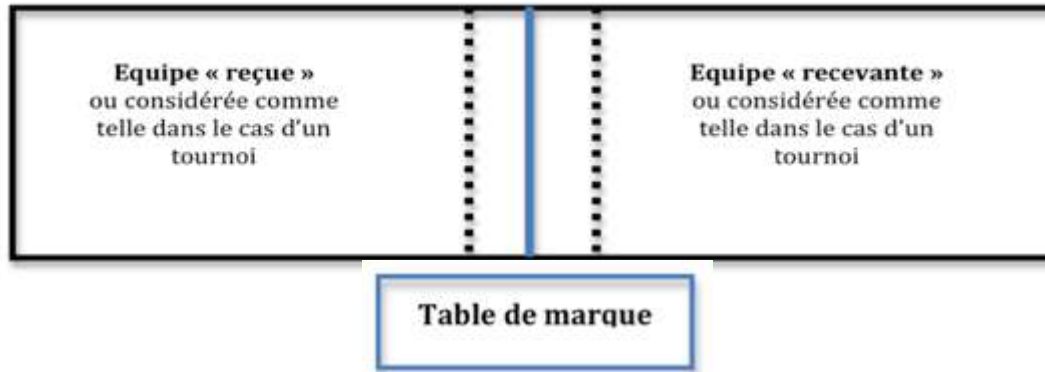
[Retour à la question](#)



Mauvaise réponse!

[Revoir la question](#)

Bonne réponse!



5 minutes avant le début du jeu, les arbitres doivent demander aux équipes de se placer comme sur le schéma ci-contre, et assurer le salut formel aux officiels (table de marque) puis suivant la disposition de la salle au public. **(REGLES D'ARBITRAGE Article N°5 - point 2 et point 11)**

Ensuite l'équipe « reçue », se déplace et « salue » (tape dans la main) les arbitres puis les joueurs de l'autre équipe et ses dirigeants, puis l'équipe « recevante » procède de même. Les arbitres vont ensuite « serrer la main » de l'entraîneur principal de chaque équipe

C'est l'équipe « reçue » qui a la balle pour commencer le match.

Question suivante



Revenir à la question

3. Il n'y a qu'un arbitre pour le match, où dois-je, autant que possible, me placer pour arbitrer ?

- ▶ Sur la piste et du côté de la table de marque
- ▶ Sur l'estrade et à côté des officiels de la table de marque
- ▶ Sur la piste et face à la table de marque



Non, pas ici!

[Revenir à la question](#)

Félicitation!

L'arbitre doit, dans la mesure du possible, se placer et se déplacer sur la piste, face à la table de marque, de manière à être visible par les officiels de la table de marque à tout moment du jeu.

Passez à la suite du questionnaire



Revenir à la question

4. Je siffle un coup franc indirect en zone d'attaque (CFI), comment dois-je le signaler ? *(cliquez sur l'image de votre choix)*

Réponse A



Réponse B





Par ce geste, l'arbitre indique qu'il « laisse l'avantage »

Raté! Ce n'est pas le bon geste...

[Retour à la question](#)

Bravo! C'est une bonne réponse!



2.1.



2.2.

Art N°9 des REGLES D'ARBITRAGE du règlement technique

Pour signaler l'exécution d'un « coup franc indirect » en zone d'attaque, l'arbitre doit :

7 Pour indiquer un "coup franc indirect" en zone d'attaque, l'arbitre doit placer ses deux bras de façon à former un angle de 90 degrés et respecter ce qui suit:

- a) L'un des bras pointe à l'oblique basse vers l'endroit où la faute doit être exécutée;
- b) L'autre bras est tendu à l'horizontale, indiquant quelle est l'équipe fautive.

Pour indiquer un "coup franc indirect" en zone de défense, l'arbitre doit maintenir l'un de ses bras en position horizontale et respecter ce qui suit:

- a) L'un des bras est tendu à l'horizontale, indiquant quelle est l'équipe fautive;
- b) L'autre bras est placé le long du corps.

Art N°17 – point 3.b

Dès que l'arbitre a sifflé, les joueurs de l'équipe pénalisée ne peuvent plus jouer, déplacer ou retenir la balle.

[Cliquez ici pour afficher la question suivante](#)



Revenir à la question

5. Lors d'un coup franc indirect (CFI), à quelle distance doivent se positionner les joueurs de l'équipe sanctionnée?

- ▶ 1 mètre
- ▶ 3 mètres
- ▶ Sur la ligne médiane





Désolé, c'est inexact!

Réessayer la question

Encore une bonne réponse!



Art. 27 - 2.b : Lorsqu'un coup franc indirect va être exécuté, les joueurs de l'équipe fautive doivent se placer immédiatement à au moins 3 mètres du point où la balle se trouve pour être jouée.

L'équipe bénéficiaire du coup franc indirect peut jouer la balle dès qu'elle est à l'arrêt, sans attendre ni le coup de sifflet de l'arbitre, ni que les adversaires soient à 3 m.

Art. 27 - 2.c.2 : Si un joueur de l'équipe qui bénéficie du coup franc indirect demande les « 3 mètres » à l'arbitre, l'exécutant doit attendre le coup de sifflet pour jouer la balle.

A défaut, son équipe sera pénalisée par un coup franc indirect, exécuté, par l'équipe adverse, au même endroit.

Lorsqu'une équipe a demandé les 3 mètres, si l'arbitre estime que les joueurs ne sont pas à 3 mètres, **il doit se déplacer immédiatement**, mesurer cette distance en « faisant 3 pas » et l'indiquer avec un bras tendu.

Art. 17 - 3.a : Si un ou des joueurs n'obtempèrent pas ou ré-avancent après que l'arbitre les ait placés à 3 mètres, l'arbitre signalera une « faute d'équipe » (avec les gestes appropriés et sans siffler, mais en veillant à son enregistrement par la table de marque).

[Cliquez ici pour afficher la question suivante](#)



Revenir à la question

6. La balle est touchée par les patins d'un joueur de champ, quand dois-je siffler une faute ?

- ▶ Quand le joueur se trouve en dehors de la surface
- ▶ Quand le joueur se trouve dans la surface, en dehors de la zone de protection de son gardien
- ▶ Quand le joueur se trouve dans la zone de protection de son gardien



Pas tout à fait...

[Revenir à la question](#)

Correct!

Art. 6.1 : Le début ou la reprise du jeu ne peut se faire qu'en utilisant les parties plates de la crosse. Pendant le reste du temps, la balle peut être jouée avec la crosse, le patin ou les jambes.

ARTICLE 15 (Fautes techniques)

1. Les fautes techniques comprennent toutes les infractions commises sur la piste et liées au non-respect des règles, procédures ou gestes techniques des règles du jeu, telles que:

Art. 15.i. : Empêcher un but en arrêtant la balle avec n'importe quelle partie du corps lorsque le joueur se trouve dans la zone de protection du gardien de but.

Art. 15.j. : Prendre, attraper ou jouer la balle avec la main, les bras ou toute autre partie du haut du corps par un joueur de champ sur la piste et bloquer ou saisir la balle à la main, par le gardien de but.

Elle est sanctionnée en fonction du lieu où elle a été commise :

- Par un coup franc indirect, si le joueur est en dehors de sa surface de réparation.
- Par un penalty, si le joueur est dans sa surface de réparation.

Passer à la suite



Revenir à la question

7. Un but marqué par un « tir direct », lors d'un coup franc indirect, est toujours valable ?

► VRAI

► FAUX



Erreur, ce n'est pas la bonne
réponse...

[Revenir à la question](#)

C'est exact!

Art. 7.3.b :

Un but marqué lors de l'exécution d'un coup franc indirect

- sera validé seulement si, avant d'entrer dans la cage de but, la balle a été touchée ou jouée par un autre joueur ou gardien, peu importe son équipe.
- ne sera pas validé si la balle entre directement dans la cage de but, sans avoir été touchée ou jouée par un autre joueur. Dans ce cas, le jeu reprendra avec l'exécution d'un coup franc indirect contre l'équipe fautive à l'un des angles inférieurs de la surface de réparation en question..

Passer à la suite



Revenir à la question

8. Qui indique aux joueurs la fin de chaque période de jeu ?

- ▶ Le signal sonore de la table de marque

- ▶ Le début du premier coup de sifflet de l'arbitre



Et non! Ce n'est pas ça..

[Retour à la question](#)

Tout à fait! bonne réponse

Art 5.1 + REGLES D'ARBITRAGE Art. 2.12.b et c : Le jeu commence au coup de sifflet de l'arbitre principal situé en milieu de piste et se termine au signal sonore du chronométreur.

En cas d'absence de signal sonore, ou d'endommagement, ce sera l'arbitre auxiliaire qui le signalera, et à défaut, les arbitres principaux.

Question suivante



Revenir à la question

9. Où doivent se positionner les joueurs (sauf le tireur et le gardien) lors d'un pénalty ou d'un coup franc direct ?

- ▶ A 3 mètres
- ▶ Dans la surface de réparation opposée
- ▶ Sur la ligne médiane



Mauvaise réponse!

[Revenir à la question](#)

Bon travail, bravo!



Art. 30.4 : Les joueur(se)s qui n'interviennent pas directement dans l'exécution d'un coup franc direct ou d'un penalty sont placés à l'intérieur de la surface de réparation de l'équipe qui profite de la faute,

et ne peuvent bouger ou quitter celle-ci qu'après le coup de sifflet de l'arbitre.

L'arbitre déclenche l'exécution par un coup de sifflet.

Passer à la suite



Revenir à la question

10. La balle sort de la piste, le jeu reprend-t-il obligatoirement par un « entre-deux » ?



► VRAI

► FAUX





C'est inexact, dommage!

[Retour à la question](#)

Tout à fait! bonne réponse

Art. 6.6.a.2 : Si la balle vient à sortir de la piste - suite à un ricochet entre deux crosses, ou suite à une situation engageant deux ou plusieurs joueurs – et si les arbitres ne sont pas sûrs du joueur qui a commis la faute, le jeu recommencera avec un « entre deux ».

Art. 6.6.a.1 : Faire sortir la balle de la piste est une faute technique. L'arbitre arrête le jeu et signale un coup franc indirect contre l'équipe du fautif.

Art. 27.2 : Dans les conditions ordinaires, le coup franc indirect doit être exécuté avec la balle arrêtée, avec un seul coup de crosse, sans que l'arbitre n'ait à siffler.

Si l'exécutant demande à l'arbitre que les adversaires se placent à au moins 3 mètres, il ne pourra être exécuté qu'au coup de sifflet.

Dans le cas de fautes commises près de la balustrade ou quand la balle est sortie de la piste, le coup franc indirect peut être exécuté en plaçant la balle jusqu'à 70 centimètres de la balustrade.

Art. 27.2.c.3 : **Cependant quand la balle sort de la piste, le coup franc indirect doit être exécuté au coup de sifflet de l'arbitre.**

Question suivante



Revenir à la question

11. La balle arrive sur le gardien et reste « logée » dans ses jambières, que dois-je faire ?

- ▶ Laisser jouer
- ▶ Siffler un coup franc indirect
- ▶ Siffler un « entre deux »



Non, ce n'est pas ça..

[Retour à la question](#)

Bien vu! C'est ok!



Art. 9.3 (REGLE D'ARBITRAGE) : Signalement d'un entre deux
Un bras levé avec les doigts en V, l'autre bras pointant vers l'endroit où celui-ci va être effectué.

Art. 13.3.a : La balle est « hors jeu » quand elle vient à se loger dans les jambières du gardien, dans une partie extérieure du filet ou au-dessus de la cage de but.

Dans ce cas, l'arbitre arrêtera le jeu et ordonnera un « entre deux » dans l'un des coins inférieurs de la surface de réparation.

[La suite c'est par ici](#)



Revenir à la question

12. Toute faute intentionnelle commise dans sa surface de réparation par un défenseur ou un gardien est sanctionnée d'un pénalty ?



► VRAI

► FAUX





Pas tout à fait

Revenons à la question

C'est ok!

Art 29.1, 29.3, 27.3.c, 21.2 : Si le joueur/gardien fautif se trouve à l'intérieur de la surface de réparation, le jeu sera arrêté et un pénalty sera infligé à son équipe, **sauf dans le cas ci-dessous** :

- L'élévation de la balle à plus d'un mètre et cinquante centimètres (1,50 m) de hauteur à la suite d'un mouvement de la crosse d'un joueur qui se trouve dans sa surface de réparation n'est pas sanctionnée par un penalty. Le jeu reprendra par coup franc indirect exécuté dans l'un des coins supérieurs de cette surface de réparation en question.

Il n'y a pas de faute (Art 6.1). la balle peut être jouée avec la crosse, le patin ou les jambes.

Sauf Article 15.1. i. Empêcher un but en arrêtant la balle avec n'importe quelle partie du corps lorsque le joueur se trouve **dans la zone de protection du gardien de but.**

j. Prendre, attraper ou jouer la balle avec la main, les bras ou toute autre partie du **haut du corps** par un joueur de champ sur la piste et bloquer ou saisir la balle à la main, par le gardien de but.

Toutefois, en compétition régionale en U11 et U13, l'arbitre **doit savoir apprécier la situation** et il ne doit pas siffler « **automatiquement** » un penalty dans les situations suivantes :

- Si le gardien vient de repousser la balle et la « bloque » et qu'il y a plusieurs joueurs devant la cage, **il convient** d'arrêter immédiatement le jeu pour éviter des coups de crosses inutiles. Il reprendra par un « entre deux » dans un des coins inférieurs de la surface de réparation.
- Si le gardien « bloque » la balle et qu'il n'y a pas plusieurs joueurs devant la cage, **il convient** d'arrêter immédiatement le jeu. L'arbitre préviendra le gardien qu'il doit dégager la balle après un 1^{er} arrêt. Le jeu reprendra par un coup franc indirect dans un des coins inférieurs de la surface de réparation.

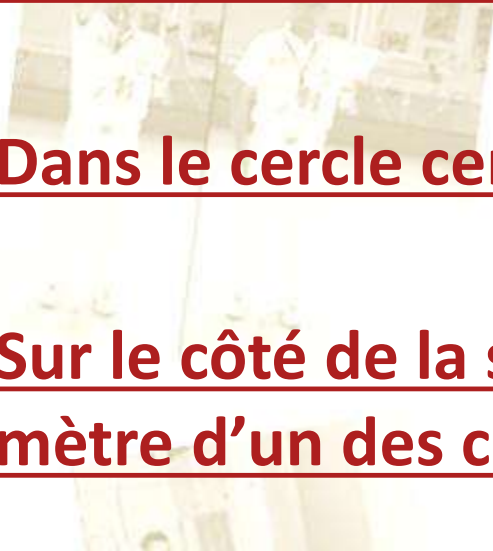
La suite c'est par ici



Revenir à la question

13. Je suis le seul arbitre sur la piste, où dois-je me placer lors d'un pénalty ?

- ▶ Dans la surface de réparation
- ▶ Dans le cercle central
- ▶ Sur le côté de la surface de réparation à 1 mètre d'un des coins inférieurs





Non, c'est faux!

[Revenir à la question](#)

Tout à fait!

Quand l'arbitre siffle un pénalty, il vient indiquer le point de pénalty en pointant avec sa main (**Art 9.11.a REGLES D'ARBITRAGE**).

Art. 32.18 : L'arbitre (ou un des arbitres) se place en dehors de la surface de réparation, à partir d'un des coins inférieurs à environ 1 m de la ligne latérale de la surface de réparation du gardien de l'équipe pénalisée et à environ 1 m de la ligne inférieure de cette surface, de façon à pouvoir contrôler la position du gardien et du joueur qui va exécuter le pénalty ou le coup franc direct.

Il siffle pour déclencher le penalty / coup franc direct :

Penalty

Article 29.4 Le(a) joueur(se) qui exécute la pénalité peut la commencer après que l'arbitre ait sifflé. Il est obligatoire de tirer directement au but depuis une position statique. Le(a) joueur(se) est autorisé à tout mouvement du corps ou de la crosse après le coup de sifflet.

Penalty / Coup Franc direct

Article 30.2 Le joueur chargé d'exécuter le coup franc direct ou le penalty et le gardien de but en défense doivent être en position statique. Le gardien de but défendant ne pourra pas bouger tant que l'arbitre n'aura pas sifflé.

Article 30.4 Les joueur(se)s qui n'interviennent pas directement dans l'exécution d'un coup franc direct ou d'un penalty sont placés à l'intérieur de la surface de réparation de l'équipe qui profite de la faute, et ne peuvent bouger ou quitter celle-ci qu'après le coup de sifflet de l'arbitre

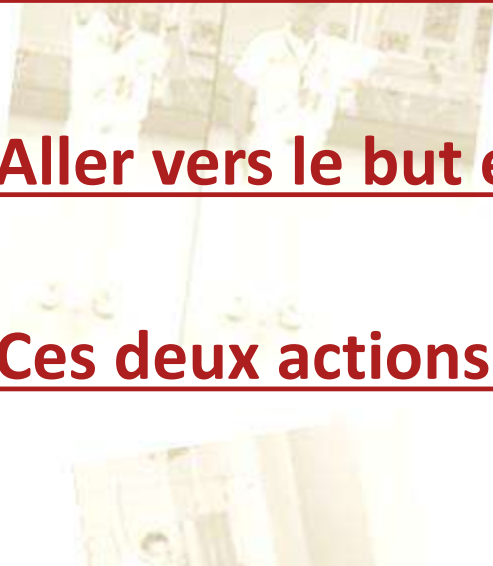
[La suite c'est par ici](#)



Revenir à la question

14. Sur un « pénalty », que peut faire le tireur ?

- ▶ Tirer directement
- ▶ Aller vers le but en dribblant
- ▶ Ces deux actions sont possibles





Pas tout à fait...

Revenir en arrière

Exactement!

Art. 29.4 :

- Le(a) joueur(se) qui exécute la pénalité peut la commencer après que l'arbitre ait sifflé.
- Il doit le faire d'une position statique près de la balle.
- Le(a) joueur(se) peut choisir de tirer directement au but ou de déplacer la balle en direction du but, en essayant de passer le gardien.
- Le(a) joueur(se) est autorisé à tout mouvement du corps ou de la crosse après le coup de sifflet.



Art.15.1.c : Si l'exécutant commet une faute (décrite ci-dessus), l'arbitre doit siffler immédiatement pour signaler une faute technique et pénaliser son équipe par un coup franc indirect à exécuter « au point de penalty ».

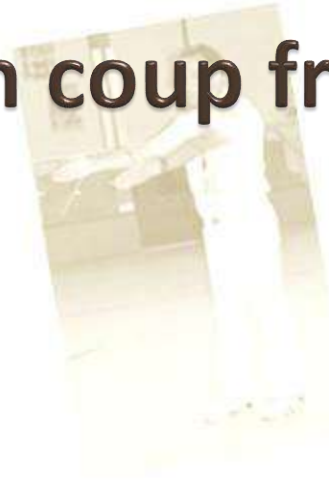
Passer à la suite



Revenir à la question

15. Le joueur effectuant un coup franc direct est **obligé** de.. ?

- ▶ Tirer directement
- ▶ Aller vers le but en dribblant
- ▶ Ces 2 actions sont possibles





Pas tout à fait...

[Revenir à la question](#)

C'est la bonne réponse!

Art. 28.4 : Le joueur chargé de l'exécution d'un coup franc direct doit choisir :

1. entre l'une des deux méthodes suivantes :

- Tirer directement en visant obligatoirement la cage de but
- Se déplacer avec la balle en direction de la cage de but, en essayant de tromper le gardien et/ou en finissant obligatoirement par un tir ou crochet vers la cage.

2. entre l'un des placements suivants :

- Etre à l'arrêt près de la balle
- Etre à l'arrêt à au maximum à 3 mètres de la balle, de façon à pouvoir s'élancer vers la balle.
Dans ce cas, après avoir pris possession de la balle (avant la fin des 5 secondes), il peut continuer à s'avancer vers le but, « sans se presser » ou en s'arrêtant, pour « dribbler » le gardien.

3. Il ne peut pas faire une passe à un co-équipier, tant qu'il n'a pas « tiré » vers la cage de but.

Si l'exécutant commet une faute, en ne respectant pas les points ci-dessus, l'arbitre doit siffler immédiatement pour signaler une faute technique et pénaliser son équipe par un coup franc indirect à exécuter « au point de coup franc direct ».

Question suivante



Revenir à la question

16. Le joueur effectuant un coup franc direct ou un pénalty, peut...

► Faire une simulation avec sa crosse avant de tirer

► Rejouer la balle après un renvoi par le gardien ou un rebond sur la cage ou la balustrade

► Ces deux actions sont possibles



Pas tout à fait...

[Retour à la question](#)

C'est la bonne réponse!

Art. 30.8 : Un joueur effectuant l'exécution d'un coup franc direct ou d'un penalty peut rejouer la balle après qu'elle a été touché par le gardien de but en défense, ou qu'elle a touché la cage de but ou la balustrade

(Art 30.9 Si au même moment que la table de jeu officielle indique la fin de l'une des périodes du match, un coup franc direct ou un penalty est accordé, le coup doit être exécuté avec un tir direct sans possibilité de faire un deuxième essai).

Art. 28.4, 28.5, 28.6, 29.4, : Le joueur chargé de l'exécution d'un pénalty ou coup franc direct est autorisé à simuler un tir après le coup de sifflet de l'arbitre.

Question suivante



Revenir à la question

17. Le joueur effectuant un coup franc direct ou un pénalty peut commencer l'exécution...

► Au coup de sifflet de l'arbitre

► Dès que l'arbitre lève les bras



Mauvaise réponse...

[Retour à la question](#)

Exactement!

Art. 28.4 et 29.4 :

Le joueur qui exécute un coup franc direct ou un penalty, peut le faire après le coup de sifflet de l'arbitre (toucher ou frapper la balle).

Pas de temps pour toucher ou frapper la balle.

Art. 30.2 :

Le joueur chargé d'exécuter le coup franc direct ou le penalty et le gardien de but en défense doivent être en position statique. Le gardien de but défendant ne pourra pas bouger tant que l'arbitre n'aura pas sifflé.

Passer à la suite



Revenir à la question

18. Donner un coup de crosse, sur n'importe quelle partie du corps d'un adversaire, avec intention de nuire, est sanctionné au moins par un carton bleu ?

► VRAI

► FAUX



Ce n'est pas la bonne réponse...

[Retour à la question](#)

Exactement!

Art.18 : Les « fautes graves » sont sanctionnées par un carton bleu, elles comprennent les fautes qui sont dangereuses pour l'intégrité physique et qui impliquent le besoin d'assistance médicale et/ou qui entraînent une incapacité physique temporaire à poursuivre le jeu, comme :

- Frapper « sans violence » un adversaire en dehors des régions protégées par les protège-tibias (tronc, mains, bras, jambes ou genoux).
- Accrocher, avec la crosse, le patin d'un adversaire, même si cela est fait involontairement et même si le(la) joueur(euse) en question ne tombe pas mais est simplement déséquilibré.
- Crocheter ou donner un coup par derrière sur la crosse d'un adversaire, l'empêchant ainsi de tirer à la cage
- Saisir, pousser ou charger de manière dangereuse un adversaire (y compris les collisions contre les planches ou la balustrade de la piste, provoquant la chute de l'adversaire).
- Frapper la balle avec force et en visant « intentionnellement » les arbitres, les adversaires ou les co-équipiers sans les toucher.

Art.19 : Les « fautes très graves » sont sanctionnées par un carton rouge « direct », elles comprennent les actes violents qui portent atteinte à l'intégrité physique de tiers, comme :

- Frapper « violemment » un adversaire dans une partie non protégée du corps (tronc, mains, bras, jambes ou genoux..).
- Crocheter avec la crosse intentionnellement et violemment le patin d'un adversaire et provoquer sa chute sur la piste
- Fautes commises « à distance » : lancer la crosse, le casque, les jambières ou tout autre objet en direction de la balle ou contre les arbitres, les adversaires ou les co-équipiers.
- Frapper la balle avec force et en visant « intentionnellement » les arbitres, les adversaires ou les co-équipiers, en les touchant.

Passer à la suite



Revenir à la question

19. Sur le terrain, un joueur expulsé définitivement par un carton rouge « direct » ne peut pas être remplacé par un autre joueur pendant 4 minutes.

► VRAI

► FAUX



Erreur !

Réessayer la question

C'est une bonne réponse!

Art. 31.1 : « L'infériorité numérique » est une sanction disciplinaire qui pénalise la ou les équipes dont les membres ont commis une faute grave ou très grave, sanctionnée par un carton bleu ou rouge, et oblige une équipe à jouer temporairement avec moins de joueurs que l'équipe adverse.

Durée maximum de « l'infériorité numérique » :

- 2 minutes pour un carton bleu (ou rouge par cumul)
- 4 minutes pour un carton rouge direct

MAIS

Art. 24.c Lorsqu'un carton rouge est donné à un représentant technique de l'équipe, il n'y aura pas d'autres conséquences pour l'équipe (pas d'infériorité)

Suite des questions



Revenir à la question

20. Un joueur suspendu temporairement (carton bleu) peut revenir sur la piste dès que son équipe a encaissé un but.



► VRAI

► FAUX





C'est inexact...

[Revenir en arrière](#)

C'est une bonne réponse!

Art. 31.7 : La période d'infériorité prend fin lorsque la durée de la période d'infériorité est terminée (écoulement total du temps).

Art. 24.1.a et e : Tout joueur ou gardien sanctionné par un carton bleu est suspendu de jeu pendant 2 minutes.

Les joueurs qui ont reçu un carton bleu devront s'asseoir sur le banc des remplaçants et ne pourront se lever ou le quitter, à aucun moment, jusqu'à la fin du temps de suspension.

Le joueur sanctionné par un carton bleu est suspendu pendant

- **2 minutes,**
- **il ne peut entrer sur la piste qu'après les 2 min, même si son équipe encaisse un but.**

Suite des questions



Revenir à la question

21. En compétition jeune, entre la 1^{ère} et la 2^{ème} période de jeu, il y a toujours un intervalle de 10 minutes.

► VRAI

► FAUX



Mauvaise réponse

[Retour à la question](#)

C'est exact!

Art. 3.4 : Pour toutes les rencontres qui se déroulent sous l'autorité de la commission sportive Rink Hockey de la FFRS et des ligues régionales, les 2 périodes normales de jeu seront séparées par un repos (mi-temps). La durée de ce temps de repos est :

- 10 minutes
- Sauf Seniors hors lever de rideau : 15 minutes sur accord des 2 équipes
- Pour toutes les autres catégories ou compétitions : 10 minutes.

Par ici la suite



Revenir à la question

22. Combien de temps la balle peut rester en zone défensive, après un retour dans cette zone par l'équipe en possession de la balle ?

▶ 5 secondes

▶ 10 secondes

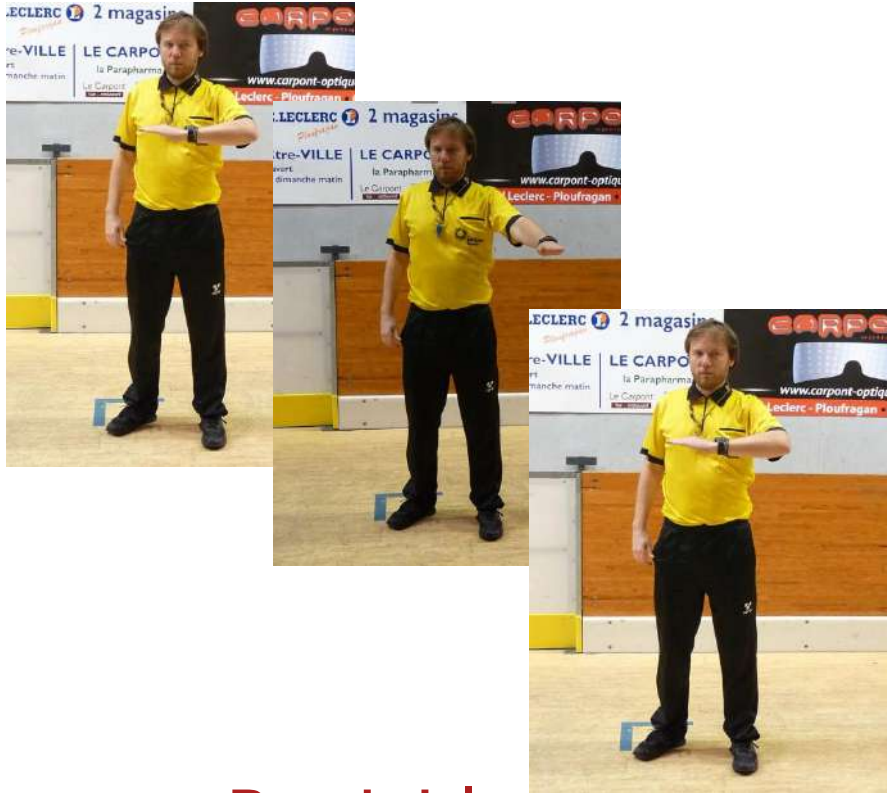
▶ 45 secondes



Non, erreur!

Revenir en arrière

Exactement!



Par ici la suite

Art. 4.2.b : Quand une équipe a commencé une action d'attaque, elle peut retourner avec la balle ou la renvoyer dans sa zone de défense, mais elle n'a que 5 secondes pour la reconduire de nouveau dans sa zone d'attaque.

Si au bout des « 5 secondes », la balle n'a pas franchi la ligne médiane, l'équipe est pénalisée par un coup franc indirect, dont l'endroit d'exécution est fixé, en fonction de l'endroit où se trouvait la balle au coup de sifflet, de la façon suivante :

- dans l'un des coins inférieurs de sa surface de réparation
« si la balle se trouvait derrière sa ligne de but »
- dans l'un des coins supérieurs de sa surface de réparation
« si la balle se trouvait dans sa surface de réparation »
- à l'endroit où se trouvait la balle « si la balle se trouvait dans sa zone de défense et en dehors de la surface de réparation et pas derrière sa ligne de but »
- « si la balle se trouvait dans la zone d'attaque » de l'équipe fautive, n'importe où dans cette zone, dès que la balle est à l'arrêt



Revenir à la question

23. Combien de temps possède une équipe, qui vient de récupérer la balle, pour la sortir de sa zone défensive ?

- ▶ 5 secondes
- ▶ 10 secondes
- ▶ 45 secondes



Non, c'est faux..

[Revoir la question](#)

C'est une bonne réponse!

Art.4.2.a Quand une équipe prend possession de la balle dans sa zone de défense, elle dispose de 10 secondes pour commencer une action d'attaque et conduire la balle dans sa zone d'attaque.

L'arbitre commence le décompte du temps quand l'équipe a récupéré la balle et si au bout de 10 secondes la balle n'a pas franchi la ligne médiane, l'équipe est pénalisée par un coup franc indirect, dont l'endroit d'exécution est fixé de la façon suivante, en fonction de l'endroit où se trouvait la balle au moment du coup de sifflet :

- dans l'un des coins inférieurs de sa surface de réparation si la balle se trouvait derrière sa ligne de but
- dans l'un des coins supérieurs de sa surface de réparation si la balle se trouvait dans cette surface
- à l'endroit où se trouvait la balle, si la balle était dans sa zone de défense, mais en dehors de sa surface de réparation et pas derrière sa ligne de but
- si elle se trouvait dans sa « zone d'attaque », n'importe où dans cette zone, dès que la balle est à l'arrêt,



Par ce geste, les bras levés et les 10 doigts écartés, l'arbitre informe du motif de son coup de sifflet



Suite des questions



Revenir à la question

24. La main qui ne tient pas la crosse, d'un défenseur qui est dans sa surface de réparation, arrête ou dévie « involontairement » la balle, empêchant un but d'être marqué.

► Je siffle un penalty

► Je laisse le jeu se poursuivre





Non, ce n'est pas bon..

[Revoir la question](#)

C'est la bonne réponse!

Art. 15.1.i Empêcher un but en arrêtant la balle avec n'importe quelle partie du corps lorsque le joueur se trouve dans la zone de protection du gardien de but.

Art. 15.1.j Prendre, attraper ou jouer la balle avec la main, les bras ou toute autre partie du haut du corps par un joueur de champ sur la piste et bloquer ou saisir la balle à la main, par le gardien de but.

Toutefois, en compétitions régionales et pour les catégories U11 et U13, l'arbitre **doit savoir apprécier la situation** et il ne doit pas siffler « **automatiquement** » un penalty quand la balle est arrêtée ou déviée « **involontairement** » par la main d'un joueur qui est dans sa surface de réparation.

La suite ici..



Revenir à la question

25. Quand il y a un but, je siffle...

► 1 fois

► 2 fois

► 3 fois



Non, ce n'est pas ça...

Je siffle 1 fois pour

- Commencer chaque période de jeu
- Signaler une faute ou accorder un temps mort
- Recommencer le jeu après un but validé, après un temps mort ou toute interruption (blessé, panne, etc.)
- Faire exécuter un « entre deux »
- Faire exécuter un coup franc direct ou un penalty
- Faire exécuter un coup franc indirect, mais seulement si l'exécutant m'a « demandé les 3 mètres »
- Quand un joueur met « vraiment trop de temps » pour jouer un coup franc indirect ou un coup d'envoi

Revenir à la question





C'est faux!

[Revenir à la question](#)

C'est bien!

Continuer



Revenir à la question

26. A la fin du match, je siffle...

► 1 fois

► 2 fois

► 3 fois





Non, ce n'est pas ça..

[Revoir la question](#)

Bien joué!

MAIS Art. 5. Le jeu commence au coup de sifflet de l'arbitre principal situé en milieu de piste et se termine au signal sonore du chronométreur. En cas d'absence de signal sonore, ou d'endommagement, ce sera l'arbitre auxiliaire qui le signalera, et à défaut, les arbitres principaux

Passer à la suite



Revenir à la question

27. Sur cette photo, quelle indication l'arbitre donne-t-il ?



- Un « entre-deux »
- Un but marqué par le joueur n°2

Mauvaise réponse..

Art 9.10 Règles d'arbitrage : Pour signaler un but du joueur n°2,

l'arbitre lève un bras à la verticale face à la table de marque en indiquant le numéro avec sa (ses) main(s), puis avec l'autre bras, à l'horizontale, il indique le côté de l'équipe qui a marqué le but.



Réessayer la question

Bonne réponse!

Art. 9.3 Règles d'arbitrage : Signalement d'un « entre-deux » :
un bras levé avec les doigts en « V », l'autre indiquant l'endroit où celui-ci va être effectué.

Art. 13.2 : Pour exécuter un « entre-deux », deux joueurs, un de chaque équipe, se font face, en tournant le dos à leur propre camp et tenant la crosse devant eux, appuyée sur le sol à une distance d'au moins 20 cm de la balle.

- Les joueurs ne peuvent jouer la balle qu'après le coup de sifflet de l'arbitre.
- Si un joueur frappe la balle avant le coup de sifflet, ou provoque l'adversaire à commettre une faute, son équipe est pénalisée par un coup franc indirect exécuté au même endroit.
- Exceptés les 2 joueurs qui procèdent à l'exécution de « l'entre-deux », tous les autres joueurs doivent se placer au moins à 3 m de l'endroit de son exécution. Si un joueur, autre que ceux qui exécutent « l'entre-deux », ne respecte pas la demande de l'arbitre de se placer à 3 m, son équipe sera pénalisée par une « faute d'équipe ».

Passer à la suite



Revenir à la question

28. Sur cette photo, quelle situation de jeu l'arbitre indique-t-il ?



- Il laisse l'avantage
- Un avertissement de « jeu passif »

Non, ce n'est pas ça...



Art. 9.4 Règles d'arbitrage :
Pour indiquer l'avantage,

l'arbitre tiendra les deux bras
devant lui
et la paume des mains tournée
vers le haut



Revenir à la question

Bonne réponse!



**Art. 9.5.a Règles
d'arbitrage**

Art. 4.3.a : L'équipe attaquante dispose de 45 secondes pour conclure chaque action d'attaque.

Art. 7.4.e règlement technique

Si au bout de 40 secondes, elle n'a pas fait d'action vers le but (tirer vers la cage et la balle n'a pas touché la cage ou le gardien), elle pratique un jeu passif,

Ce temps sera contrôlé par tableaux électroniques; s'ils n'existent pas, ce seront les arbitres principaux qui assumeront le contrôle de celui-ci
en levant ses deux bras au dessus de la tête.

Et il commence le décompte des 5 secondes accordées à l'équipe pour tirer vers le but.

Si après 5 sec., il n'y a pas eu d'action vers le but, alors l'arbitre sifflera un coup franc indirect pour l'équipe adverse.

Passer à la suite



Revenir à la question

29. Sur cette photo, qu'indique l'arbitre ?



- Un coup franc direct (CFD)
- Une « faute d'équipe »



Mauvaise réponse..



Art. 9.11 Règles d'arbitrage :

Pour signaler l'exécution d'un coup franc direct,

L'arbitre vient indiquer le point d'exécution avec un bras tendu vers ce point, l'autre bras, tendu à l'horizontale, pointant vers la moitié de la piste de l'équipe fautive

[Revenir à la question](#)

C'est la bonne réponse!



Art. 9.8 Règles d'arbitrage :

Quand l'arbitre siffle une faute d'équipe,

il indique

**avec un bras l'équipe fautive (bras horizontal)
et avec l'autre, la faute à la table de marque
(bras vertical).**

Question suivante



Revenir à la question

30. Sur cette photo, qu'indique l'arbitre ?



- Il accorde un « temps mort »
- Il demande que la reprise du jeu se fasse en plaçant la balle dans un des coins de la surface de réparation

Erreur!



Art. 9.6 : Règles d'arbitrage - Coin de la surface

Pour signaler que la balle doit être remise en jeu dans l'un des coins de la surface de réparation,

l'arbitre placera les bras au-dessus de la tête, les mains unies par les bouts des doigts de façon à former un losange



Revenir en arrière

Tout à fait!

C'est la fin du questionnaire.

Penses-tu avoir réussi ou avoir besoin de révision ?

N'hésites pas à recommencer depuis le début, c'est comme ça que tu progresseras...

[La suite par ici...](#)



Revenir à la question

Révision des gestes et des positions de l'arbitre.



Suite

Présentation des équipes



Pour présenter les équipes au public, l'arbitre siffle une fois pour appeler les équipes vers le centre de la piste. Les bras de l'arbitre se referment ensuite vers le centre de la piste pour faire comprendre aux équipes de venir vers lui.

Suite

Temps Mort



L'arbitre siffle le départ du temps mort en faisant le signe « T » avec ses mains puis, face à la table de marque, indique avec son bras l'équipe qui a demandé ce temps mort.

Suite

Faute d'équipe



Quand l'arbitre siffle une faute d'équipe, il indique avec un bras l'équipe fautive (bras horizontal) et avec l'autre, la faute à la table de marque (bras vertical).

Suite

Avantage



Pour indiquer l'avantage, l'arbitre tiendra les deux bras devant lui et la paume des mains tournée vers le haut

Suite

Jeu passif



L'équipe attaquante dispose de 45 secondes pour conclure chaque action d'attaque.

Si au bout de 40 secondes, elle ne fait d'action vers le but (tirer en direction du but), elle pratique un jeu passif, alors l'arbitre lève ses deux bras au dessus de la tête.

A partir de ce moment, l'équipe possède 5 secondes pour faire une action vers le but. Si après 5 secondes, il n'y a pas eu d'action vers le but, alors l'arbitre sifflera un coup franc indirect pour l'équipe adverse.

Suite

« Entre-deux »



Signalement d'un « entre deux » :

Un bras levé avec les doigts en « V »,
l'autre indiquant l'endroit où celui-ci va être effectué.

Suite

Cartons – sanctions



- A. L'arbitre isole le joueur, et celui-ci se tiendra à environ 2 mètres, puis l'arbitre montrera le carton avec le bras tendu verticalement.
- B. L'arbitre indiquera à la table le numéro du joueur (ici, n°5), il gardera le bras levé en attendant la réponse de la table de marque (ex. n°5 avec la main)
- C. Puis l'arbitre indiquera à la table de marque l'équipe du joueur fautif (bras tendu horizontalement).

Suite

Coup franc indirect

- Quand l'arbitre siffle un CFI, il indique
1. avec un bras tendu à l'horizontale la moitié de piste de l'équipe fautive
 2. En fonction de la zone où le coup franc indirect doit être exécuté,
 - 2.1. dans la zone de défense de l'équipe qui en bénéficie : s'assurer, sans autre geste, que la balle est arrêtée avant d'être jouée
 - 2.2. dans la zone d'attaque de l'équipe qui en bénéficie : indiquer, en tendant l'autre bras, l'endroit où la balle doit être placée à l'arrêt

Il doit veiller à ce que les joueurs de l'équipe pénalisée se placent à au moins 3 mètres de l'endroit d'exécution et si nécessaire il indiquera les « 3 m ».



2.1.

2.2.

Suite

Coin de la surface de réparation



Pour signaler que la balle doit être remise en jeu dans l'un des coins de la surface de réparation,

l'arbitre placera les bras au dessus de la tête, les mains unies par les bouts des doigts, de façon à former un losange.

Suite

Coup franc direct



Quand l'arbitre siffle un coup franc direct ou un pénalty, il vient indiquer le point correspondant avec sa main.

Tous les joueurs, excepté celui qui exécute le coup franc ou le pénalty, doivent se placer dans l'autre moitié de la piste, dans la surface de réparation, et ne peuvent bouger et en sortir pour intervenir dans le jeu qu'après que l'arbitre ait sifflé. Les joueurs et gardiens peuvent bouger au coup de sifflet.

Suite

Pénalty + décompte 5 sec.



Quand l'arbitre siffle un coup franc direct ou un pénalty, il vient indiquer le point correspondant avec sa main. S'il est le seul arbitre sur la piste, il se place au coin inférieur (ligne de but) de la surface de réparation. Pour déclencher l'exécution, il siffle

Suite



ATTITUDES ET COMPORTEMENT DE L'ARBITRE POUR LES CATEGORIES U11 ET U13

Suite

« J'ai sifflé une faute et un ou plusieurs joueurs ne semblent pas comprendre la faute... »

Suite

« J'ai sifflé une faute et un ou plusieurs joueurs ne semblent pas comprendre la faute. »



Je me déplace pour lui ou leur expliquer la raison de mon coup de sifflet

Suite

« Pour la première fois dans le match,
une faute commise doit être
sanctionnée d'un carton bleu... »

Suite

« Pour la première fois dans le match,
une faute commise doit être
sanctionnée d'un carton bleu... »



Je suis un pédagogue mais
aussi le garant des règles. Je
sors un carton et j'explique la
raison de celui-ci.

Suite

« La balle est collée dans les
jambières du gardien... »

Suite

« La balle est collée dans les
jambières du gardien... »



Je siffle immédiatement :
cela évitera des coups
perdus pour récupérer la
balle.

Suite

« Je siffle un coup franc indirect
contre l'équipe **B**... »

Suite

« Je siffle un coup franc indirect
contre l'équipe **B**... »



Je fais en sorte que l'équipe **A**
en tire avantage. Si nécessaire
je fais recommencer le CFI en
faisant respecter la règle des “3
mètres” à l'équipe **B**.

Suite

« Lors de l'exécution d'un pénalty ou d'un coup franc direct, le gardien a bougé trop vite... »

Suite

« Lors de l'exécution d'un pénalty ou d'un coup franc direct, le gardien a bougé trop vite... »



Je sanctionne le gardien (carton jaune) mais je vais lui expliquer la règle et je fais ré-exécuter le pénalty (si le but n'a pas été marqué).

Suite

Je veille à ce que le match soit exempt de violence et se déroule dans un esprit de “fair-play”

Si nécessaire, j'explique mes coups de sifflet pour que la faute ne soit pas recommencée.

Suite

Si les entraîneurs (ou parents qui font office d'entraîneurs) manifestent leur mécontentement, je vais les voir et, éventuellement, leur explique “aussi “ les règles du jeu.

Suite



C'est terminé!
Cliquez sur ce lien pour
fermer le diaporama.

