



# hockey sur gazon

## Préambule

Les championnats proposés doivent, en respectant le principe de l'égalité des chances, permettre à chaque équipe de jouer à son meilleur niveau.

## Orientations générales

L'activité hockey sur gazon est un sport collectif demandant une grande maîtrise gestuelle et un contrôle permanent de la crosse permettant de manipuler et propulser la balle. La sécurité dans la pratique de l'activité hockey devra être strictement appliquée.

Chaque équipe doit pouvoir jouer un nombre suffisant de rencontres. Une grande souplesse d'organisation des phases départementale et académique est laissée aux services UNSS concernés. Les équipes qui décident de s'engager dans le pôle compétition devront être composées d'élèves du même établissement.

## Organisation générale

L'organisation des phases qualificatives, départementales, académiques et inter académiques est du ressort des services UNSS concernés.

## A/ Pôle développement

Différentes formes de hockey se développent et peuvent être organisées dans ce cadre : hockey à effectif aménagé, pratique en salle ou à l'extérieur, centre UNSS de hockey, ... . Elles favorisent la mixité de la pratique et tiennent compte de la spécificité locale. Il est possible d'adopter dans le règlement des rencontres, au niveau départemental et académique, l'intégration du choix d'un temps-mort d'une minute par mi-temps et par équipe, géré par les Jeunes Officiels à la demande de l'enseignant responsable d'équipe.

## B/ Pôle compétition

### Conditions de participation

Toutes les équipes d'association sportive peuvent participer à la coupe nationale UNSS/FFH.



## Coupe de France UNSS

LICENCIÉ(E)S / AUTORISÉ(E)S	MF – CF – JF / MG – CG – JG Possibilité d'inviter des équipes mixtes de benjamin(els) (BF, BG)
COMPOSITION DES ÉQUIPES	12 compétiteurs maximum dans 2 championnats filles et 2 championnats garçons : - minimes de collèges avec M1, M2, C1 (sans quota de C1) - cadets avec C1, C2, J1 (sans quota de J1) Mixité non autorisée Surclassement non autorisé
JEUNE OFFICIEL	1 Jeune Officiel par équipe qualifiée Niveau académique minimum (pastille jaune) Il peut être d'une autre association sportive de l'académie Il ne peut pas être compétiteur En cas d'absence, l'association sportive concernée devra s'acquitter du montant des frais de son remplacement
RÈGLEMENT	UNSS/FFH de hockey scolaire, édité par l'UNSS
FORMULE DE COMPÉTITION	Matches de poules, 1/2 finales, matches de classement, finale
MODALITÉS DE QUALIFICATION	Par la Commission Nationale de qualification UNSS/FFH sur résultats transmis par les services de l'UNSS
NOMBRE D'ÉQUIPES	8 maximum par championnat
TITRES DÉCERNÉS	Vainqueur de la coupe de France UNSS minimes filles Vainqueur de la coupe de France UNSS minimes garçons Vainqueur de la coupe de France UNSS cadettes Vainqueur de la coupe de France UNSS cadets Si possibilité, un titre de vainqueur de la coupe de France UNSS benjamin(els) pourra être décerné

### C) Pôle responsabilisation

Se référer au livret « Je suis Jeune Officiel en hockey sur gazon », disponible sur le site de l'UNSS nationale.

## Niveau départemental

RÔLES	COMPÉTENCES	SAVOIR-FAIRE	PROTOCOLE DE CERTIFICATION
<b>Arbitre</b>	Connaître et appliquer les « éléments essentiels » des lois du jeu Connaître les règles fondamentales : - utilisation exclusive du côté plat de la crosse - la balle doit être poussée et non frappée - hormis le gardien, le joueur ne doit pas toucher la balle avec ses pieds - le but est validé uniquement lorsque la balle est envoyée dans la zone de but adverse - exécution des coups francs et des corners - règles concernant la sécurité des joueurs	Diriger uniquement le jeu, être aidé avant, pendant (temps mort, mi-temps) et après le match Protéger le jeu et les joueurs en sanctionnant les « agressions » Siffler fort Connaître et utiliser de manière précise les gestes essentiels, le sens de la faute étant prioritaire	Le Jeune Officiel doit être en possession de son passeport de jeune officiel Il doit effectuer au moins trois arbitrages au plan départemental et/ou un stage de formation  S'il est certifié, le JO reçoit la carte de JO avec la pastille bleue
	Communiquer avec les joueurs et avec la table en utilisant les gestes propres à l'activité Diriger le jeu en justifiant ses décisions par la parole et la gestuelle pour indiquer les fautes	Appliquer sa connaissance du règlement Ne pas hésiter à siffler et diriger le jeu mais ne pas le commander Être clair dans ses interventions	
	Avoir envie d'arbitrer quand il ne joue pas N'être ni influençable, ni autoritaire Avoir confiance en soi	Être confiant, sans excès Être à l'écoute des formateurs et des enseignants Progresser vite dans sa technique d'arbitrage	
<b>Secrétaire</b>	Être en possession de la feuille de match et de chronométrage Disposer des licences des joueurs et relever leurs numéros Noter les événements suivants : buts marqués et numéros des buteurs ; score à la mi-temps et score final ; avertissements avec numéros des joueurs fautifs ; expulsions temporaires ou définitives avec numéros des joueurs fautifs		
<b>Chronométrateur</b>	Vérifier la présence, la disponibilité du matériel nécessaire à la tâche et au bon déroulement de la rencontre (chronomètre, sifflet, tableau d'affichage du score) Indiquer aux arbitres la demande de temps-mort Avertir les arbitres de la fin du temps-mort 50 secondes après que celui-ci ait été accordé		

## Niveau académique

RÔLES	COMPÉTENCES	SAVOIR-FAIRE	PROTOCOLE DE CERTIFICATION
<b>Arbitre</b>	Gérer la périphérie du match Connaître le règlement et les cas particuliers	Maîtriser la rencontre avant et après Décider et siffler vite ou ne pas siffler (règle d'avantage) Moduler ses coups de sifflet Reconnaître les fautes et appliquer une réparation disciplinaire cohérente dans l'échelle des	Le Jeune Officiel doit être en possession de son passeport de Jeune Officiel et de la carte avec la pastille bleue ou bien a fait un stage départemental d'arbitrage  À l'issue d'un championnat d'académie, la CMR évalue les compétences au cours de la ou des rencontres  S'il est certifié, le JO reçoit la pastille jaune sur sa carte
	Savoir faire respecter les lois du jeu Communiquer avec l'autre arbitre dans un souci de faire un arbitrage cohérent	Analyser les fautes de façon plus précise Être présent par son placement Communiquer avec son partenaire et avec la table	
	Être confiant et détendu	Communiquer avec tous les acteurs du jeu	
<b>Secrétaire</b>	Les fonctions départementales sont complétées par les tâches suivantes : - prévoir le matériel nécessaire pour prendre des notes pendant le match - être en possession d'au moins un chronomètre pour assister le chronométrateur en cas de besoin - immédiatement après le match, compléter la feuille de match et s'assurer que toutes les informations demandées sont mentionnées sur la feuille de chronométrage		
<b>Chronométrateur</b>	Les fonctions départementales sont complétées par les tâches suivantes : - contrôler le bon fonctionnement des chronomètres et du tableau d'affichage éventuellement - contrôler le temps de jeu, avec déclenchement du chronomètre au coup de sifflet des arbitres et fin du temps de jeu au signal du chronométrateur, et contrôler les interruptions de jeu, avec arrêt du chronomètre au signal des arbitres - contrôler les temps d'exclusion, les joueurs exclus devant rester près de la table - veiller avec les arbitres à ce que le temps de pause soit respecté - indiquer aux arbitres la demande d'un temps-mort par un responsable d'équipe en utilisant la gestuelle appropriée - avertir les arbitres de la fin du temps-mort 50 secondes après que celui-ci ait été accordé		

## Niveau national

RÔLES	COMPÉTENCES	SAVOIR-FAIRE	PROTOCOLE DE CERTIFICATION
<b>Arbitre</b>	Être capable d'analyser le jeu pratiqué et d'adapter son arbitrage au niveau de jeu	Maîtriser les situations particulières et faire preuve d'autorité lors de situations conflictuelles Analyser le rapport de force collectif Gérer le jeu	Le Jeune Officiel doit être en possession de son passeport de jeune officiel et de la carte avec la pastille jaune  À l'issue de la Coupe de France, la CMN peut certifier le JO  S'il est certifié, le JO reçoit la pastille rouge sur sa carte
	S'adapter au rythme de la rencontre Alternier entre « présence » et « effacement »	Maîtriser l'avantage sans tomber dans le « laisser faire » Communiquer avec l'autre arbitre Intervenir avec efficacité, sérénité, fermeté en employant le geste approprié Anticiper les conflits	
	Avoir une grande maîtrise de soi et avoir confiance en son arbitrage	Gérer les acteurs internes et externes de la rencontre Maîtriser l'esprit du jeu malgré l'importance de l'événement	
<b>Secrétaire ou Chronométrateur</b>	Les fonctions académiques sont complétées par les tâches suivantes : - vérifier l'occupation réglementaire du banc des remplaçants - gérer l'entrée en jeu et la sortie des remplaçants - empêcher l'entrée des joueurs non admis à participer au jeu		

