CAHIER DES CHARGES
OPÉRATIONS DU PROGRAMME « *FAIRPLAYZIR* »

Le présent cahier des charges a été adopté par le Comité directeur du 11/09/2026, sur proposition de la Commission Sportive Jeunes (CSJ). Il a pour objectif de faciliter la mise en œuvre des opérations du Programme « FairPlayZir » à l'attention des pratiquant(e)s J5 à J7 et J8 – J9 en première année de licence en précisant certaines organisations et en rassemblant des éléments du « Guide du Développement », des statuts et règlements fédéraux. Il n'est donc pas exhaustif et doit être complété par les dispositions des règlements en question.

Préambule : PRINCIPES GÉNÉRAUX

1. Objectifs et philosophie

- Le Programme s'appuie sur **les 3 piliers du « Guide du Développement »** fédéral : **l'attractivité** de notre discipline pour les licencié(e)s et leur famille dans les premières années de pratique, le développement **d'une culture hockey** et la recherche de **l'épanouissement** des enfants avec **le jeu comme principal outil d'apprentissage**.

- Ce programme repose sur la mise en œuvre d'événements conviviaux, ludiques et structurants pour tous leurs acteurs (pratiquant(e)s, éducateurs, dirigeant(e)s, officiels de jeu et parents) de manière interne à un club et par une collaboration entre le nombre le plus restreints de clubs de proximité.
- Il s'agit de créer du lien afin de favoriser l'accueil, l'acculturation et la fidélisation au cours des 3 premières années de pratique. L'aspect convivial doit prendre la forme de temps formels de partage (notamment l'organisation systématique d'un buffet) en amont ou en aval de l'événement.
- Il s'agit de construire un rendez-vous ludique et formatif et non un rendez-vous compétitif. Les clubs doivent penser, structurer et animer chaque opération pour le plaisir du jeu, le développement des habiletés motrices spécifiques des pratiquant(e)s et pour l'implication pérenne de nouveaux encadrants.

2. Les types d'opérations « *FairPlayZir* »

- **3 types d'opérations « *FairPlayZir* » doivent être organisées**.
- Les opérations « *clubs de proximité* »,
- Les opérations « *exceptionnelles* »,
- Les opérations « *internes* ».

2.1 Les opérations « *FairPlayZir clubs de proximité* »

- **La mise en œuvre de ces événements dépend de la capacité à rassembler un volume optimal de pratiquant(e)s et d'encadrant(e)s dans un périmètre géographique le plus restreint possible** afin de limiter les contraintes de déplacements et de permettre à chaque club d'organiser au moins un événement par saison.

- **Ce sont donc des événements organisés par la collaboration de 2 à 4 clubs de proximité optimale** disposant d'un volume minimum de 65 pratiquant(e)s (J5), J6, J7 et J8 – J9 en première année de licence. L'objectif est de pouvoir organiser l'événement avec un volume idéal de pratiquant(e)s se situant entre 60 et 72 et un minimum avoisinant les 40.

- **Ces événements doivent se baser sur des éducatifs et des rencontres sur espaces réduits.**

- **La proximité géographique et le volume de pratiquant(e)s étant les éléments prioritaires,** ces collaborations peuvent se construire au sein d'une Ligue mais également entre plusieurs Ligues.

2.2 L'opération « *FairPlayZir exceptionnelle* »

- **Il s'agit d'un événement organisé une fois par saison rassemblant un nombre plus important de clubs dans un périmètre géographique élargi à l'attention des J6, J7 et J8 – J9 en première année de licence ou d'un public plus restreint parmi ces années d'âge.** L'objectif est de pouvoir organiser l'événement avec un volume de pratiquant(e)s réparti(e)s au sein d'équipes de 6 à 9 joueurs/joueuses.

- **Ces événements doivent se baser uniquement sur des rencontres sur espaces réduits.**

2.3 Les opérations « *FairPlayZir internes* »

- **Ce sont des événements organisés au sein d'un club.** Dans le but de rassembler idéalement entre 60 et 72 enfants. En fonction de ses effectifs, un club peut choisir de rassembler tout ou partie de ses jeunes pratiquant(e)s de J5 à J9.

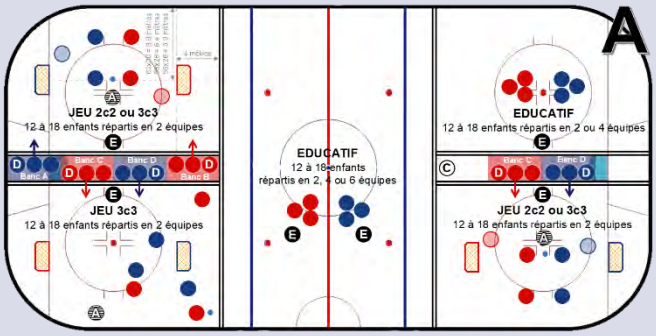
- **Ces événements peuvent se baser sur des éducatifs et des rencontres sur espaces réduits ou seulement sur des rencontres sur espaces réduits.**

STRUCTURATION DES OPÉRATIONS

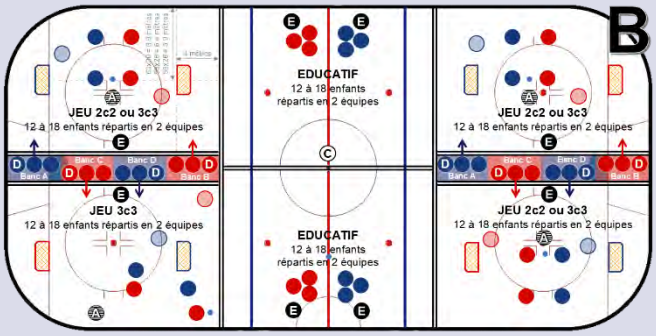
1. Principes généraux

1.1 Utilisations de la glace

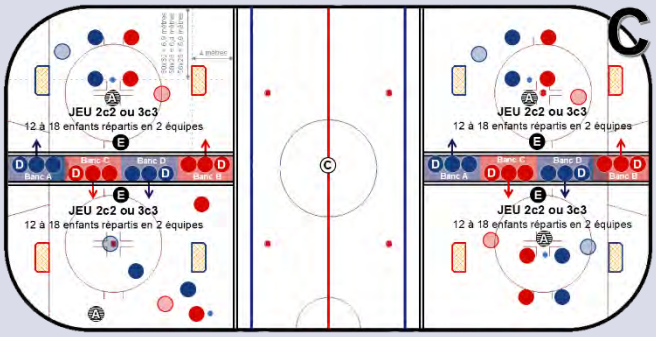
- **4 types d'occupation** de glace existent :
- **Les types A et B doivent être mise en place sur les opérations *« FairPlayZir clubs de proximité »*.**
- **Les types C et D doivent être mise en place sur les opérations *« FairPlayZir exceptionnelles »*.**
- Les 4 types d'occupation de la glace peuvent être mise en œuvre sur les opérations *« FairPlayZir internes »*.



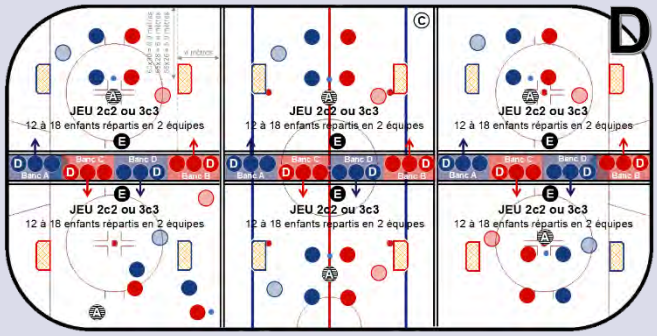
3 rencontres en 1/6ème de glace à 2c2 ou 3c3 + 2 espaces d'éducatifs



4 rencontres en 1/6ème de glace à 2c2 ou 3c3 + 2 espaces d'éducatifs



4 rencontres en 1/6ème de glace à 2c2 ou 3c3



6 espaces de jeu en 1/6ème de glace à 2c2 ou 3c3

LÉGENDE

- **Coordinateur** — Référent Technique du club organisateur
- **Éducateurs** — Référents Techniques des clubs extérieurs; Et/ou éducateurs salariés ou bénévoles du club organisateur
- **Dirigeants**
- **Arbitres**
- **Joueurs et joueuses**
- **Joueurs et joueuses supplémentaires**
- **Cages** (avant à 4 m de la balustrade /séparateurs et axe entre 5,9 et 6,9 mètres de la balustrade)
- **Séparateurs**
- **Palets**

- **En fonction des dimensions de la patinoire,** le tableau ci-dessous indique les ratios pour le 1/6ème de glace.

Dimensions patinoire	60 m x 30 m	58 m x 28 m	56 m x 26 m
1/6ème de glace	20 m x 15 m	19,3 m x 14 m	18,6 m x 13 m

Les Ligues en lien avec le CTL et la Direction Technique Nationale doivent accompagner la mise en place des opérations sur des aires de jeu inférieures à 56x26.

1.2 Matériels nécessaires

- **Il est obligatoire d'utiliser des palets bleus :** palet de taille normale (⌀ 7,62 cm) mais plus léger.
- **Il est recommandé d'utiliser des séparateurs amovibles en mousse de 20 cm x 20 cm** pour délimiter les espaces de jeu, d'éducatif et les bancs selon les schémas ci-dessus. Au minimum les espaces de jeu et d'éducatifs doivent être séparés par un équipement léger et les bancs matérialisés par de la peinture.
- **Des mini cages servent de cibles.** Les dimensions recommandées sont d'environ 45 cm x 60 cm.
- **Il est recommandé de tracer un point central** à l'aide de peinture dans chaque espace de jeu afin de faciliter la mise en place.

NOTA : Concernant les opérations *« FairPlayZir clubs de proximité »*, chaque club participant doit se présenter avec une douzaine de maillots de taille adaptée. La couleur des maillots doit être définie en collaboration avec le club organisateur.

1.3 Conditions de licence

- **Les opérations *« FairPlayZir »* sont ouvertes aux pratiquant(e)s disposant d'une licence *« Joueur Compétition »* ou *« Découverte Entraînement »* :**

- J5 à J7, soit pour la saison 2026/2027 les enfants nés en 2020, 2021 et 2022. **Il est fortement recommandé de donner accès aux opérations aux J5 (nés en 2022) seulement à partir de Janvier sauf s'ils contribuent à constituer le volume minimum de 65 pratiquant(e)s.**
- J8 et J9 en première année de licence suivant les recommandations des Référents Techniques de club, soit pour la saison 2026/2027 les enfants nés en 2018 ou 2019.
- J8 et J9 non primo-licenciés uniquement pour les opérations *« FairPlayZir internes »*, soit pour la saison 2026/2027 les enfants nés en 2018 ou 2019.

- **Tous les acteurs techniques (**Coordinateurs, Référents Techniques, Educateurs, Arbitres et Pratiquant(e)s J13 à J15) doivent être munis d'une licence autorisant la fonction exercée.
- **Tou(te)s les Dirigeant(e)s** ayant un accès à la glace doivent être muni(e)s d'une licence FFHG **« *Dirigeant* »** au minimum.

- **Le chronométreur** doit disposer d'une licence autorisant à officier à la table de marque.

- Les autres bénévoles impliqué(e)s dans l'organisation de l'événement ne sont pas obligé de disposer d'une licence.

1.4 Conditions d'équipement

- **Pour les pratiquant(e)s J5 et J6,** l'équipement obligatoire est un casque avec grille, un protège cou, des gants, des coudières, des jambières, une coquille, une crosse et des patins.
- **Pour les pratiquant(e)s J7 et J8 – J9 primo-licenciés,** un équipement complet adapté à leur taille est obligatoire.
- Tous les participant(e)s doivent utiliser des crosses de taille junior.

NOTA :
- **Les clubs ont la responsabilité de veiller à ne pas mélanger les pratiquant(e)s ne disposant pas du même niveau d'équipement.**
- **Aucun joueur ne peut se présenter avec un équipement de gardiens de but.**

- **Il est obligatoire que tous les acteurs techniques** (Coordinateurs, Référents Techniques et Educateurs) **ayant un accès à la glace** portent un casque de protection homologué (cf. art. 5.5 du RAS) et recommandé qu'ils soient équipés de patins et d'une combinaison de glace conçus pour le hockey sur glace (pantalon et veste adapté à l'encadrement d'une séance de hockey sur glace).

- **Les autres acteurs techniques** (pratiquant(e)s J13 à J15 – Cf. éléments ci-après) **et les arbitres** (minimum J10) qui sont impliqués dans l'organisation doivent être équipés de patins, d'un casque avec grille, de gants et d'un protège coup. Il est recommandé que les arbitres utilisent un sifflet à poire.

- **Il est obligatoire que tou(te)s les Dirigeant(e)s** ayant un accès à la glace portent un casque de protection homologué (cf. art. 5.5 du RAS). En aucun cas, ils/elles ne peuvent être munis de patins.

1.5 Convivialité

- La mise en place de *« l'espace convivialité »* comprenant obligatoirement un buffet à l'attention des enfants, des familles et de l'encadrement est de la responsabilité du club organisateur. Il est important que cet *« espace convivialité »* soit mis en place dès le début de l'accueil.

- Les clubs organisateurs sont également encouragés à mettre en place une animation thématique au sein de cet *« espace convivialité »* notamment à l'aide des supports fédéraux disponibles sur le site internet :

- **La découverte des pratiques** : *« Faire ses premiers pas sur la glace » – « Comment s'équiper » – « Le Hockey en toute sécurité » – « Le Hockey féminin » – « Le para hockey »*.
- **La série le *« Hockey c'est … »*** : *« … La santé » – « … Le plaisir » – « … Le respect » – « … Des valeurs ! »*.
- **Le « Petit guide de l'arbitrage »** reprend les règles du hockey sur glace de façon simplifiée et adaptée au lecteur, rendant ainsi l'arbitrage accessible aux plus jeunes.
- **Les outils de structuration** : *« La philosophie d'actions » – « Le guide fédéral de l'école de hockey » – « Les labels » – « L'Institut National de Formation »*.
- **La prévention des violences :** *« Affiche hockeyeur/hockeyeuse protégée »*.
- **La présentation des actions territoriales conduites par la Ligue et la Zone**.

1.6 Précisions sur les activités de jeu à 2c2 et 3c3

RÈGLE N°1 *« Joueurs/Joueuses et Dirigeant »*

- Chaque équipe doit être composée de 6 à 9 joueurs/joueuses de champ. Il n'y a pas de gardien de but.
- Chaque équipe doit avoir au moins un(e) dirigeant(e) par espace de jeu. Les dirigeant(e)s sont responsables du bon comportement de leurs joueurs dans l'espace des bancs et du repositionnement des séparateurs s'ils sortent de leur position.

RÈGLE N°2 *« Le Directeur de jeu »*

- Chaque espace de jeu doit disposer d'un éducateur *« directeur de jeu »*. Celui-ci doit veiller à ce que les règles soient respectées et transmettre des directives à l'ensemble des pratiquant(e)s et des dirigeant(e)s afin de favoriser la plus haute activité de tous les enfants.

RÈGLE N°3 *« Temps de jeu »*

- Le chronométreur synchronise le lancement de l'ensemble des rencontres.
- Une rencontre dure de 12 à 15 minutes sans arrêt du chronomètre.
- Chaque présence sur la glace est de 90 secondes. Au signal sonore du chronométreur, les joueurs/joueuses doivent changer.
- Lors des changements, le palet est laissé libre.

RÈGLE N°4 *« Temps et arrêts de jeu »*

- Seule une mise au jeu est effectuée au début de chaque confrontation.
- Il n'y a pas de hors-jeu ni de dégagement interdit.
- Pour tout type d'arrêt de jeu, l'arbitre siffle, s'empare du palet ou utilise un nouveau palet qu'il lance/place dans l'une des deux « drop zone » (derrière les cages).

- Ainsi lorsqu'un but est marqué ou une faute est commise, l'équipe qui a marqué ou qui est fautive doit immédiatement se déplacer vers sa cage pour permettre à leurs adversaires de démarrer avec le palet depuis la « drop zone » derrière leur cage.
- Si le palet est sorti des limites de l'espace de jeu, l'arbitre doit siffler et donner possession du palet à l'équipe qui n'a pas tiré en partant de sa *« drop zone »*.
- Si le palet touche le filet de sécurité et rebondit sur le terrain, le jeu continue.
- Si le palet est poussé sur une autre aire de jeu, l'arbitre relance le jeu avec un nouveau palet. L'arbitre sur l'autre aire de jeu récupère le palet et le jeu n'est arrêté sur aucune des deux aires de jeu.
- Si le jeu est arrêté pour une raison non mentionnée ci-dessus, l'arbitre devra procéder à un engagement au milieu de l'aire de jeu.

RÈGLE N°5 *« Contact physique »*

- Un(e) joueur/joueuse peut utiliser sa crosse pour jouer le palet et en prendre possession. Le contact physique peut se produire entre adversaires et est acceptable à l'exclusion des comportements suivants :

- Utiliser son corps pour arrêter l'adversaire sans jouer le palet avec sa crosse,
- Sauter sur l'adversaire,
- Pousser un adversaire,
- Frapper ou tenter de frapper un adversaire avec sa crosse ou ses mains,
- Faire ou tenter de faire trébucher un adversaire avec sa crosse ou son corps,
- Tenir un adversaire,
- Jouer de manière dangereuse,
- Entraver les mouvements d'un adversaire qui n'a pas le palet.

- Un enfant qui utilise un contact physique non autorisé, qui joue de manière dangereuse ou imprudente, ou qui adopte un comportement et un langage qui ne reflètent pas le fair-play et le respect, reçoit un avertissement immédiatement après l'infraction. Le jeu est interrompu et redémarre à partir de la *« drop zone »* de l'équipe non fautive. Le *« directeur de jeu »* est celui qui détermine si un joueur ne respecte pas les règles est responsable de l'expulsion des enfants qui joueraient de manière négligente et répétée.

- **RÈGLE N°6 *« But »***
- L'arbitre doit accorder un but si un(e) joueur/joueuse amène au moyen de sa crosse le palet au-delà de la ligne de but de manière volontaire ou par inadvertance.
- Un but ne peut pas être accordé si :

- Le joueur utilise sa crosse au-dessus de la hauteur des épaules,
- Le joueur utilise délibérément autre chose que sa crosse pour marquer,
- La cage est déplacée.

2. Programmation des différentes opérations

- La programmation doit s'établir entre les mois d'octobre et Mai selon une fréquence d'un événement par mois au maximum.

- **La programmation et l'exécution de 4 à 5 opérations *« FairPlayZir clubs de proximité »* par saison et par groupe de clubs constituent la programmation calendaire obligatoire. Les clubs de chaque groupe doivent programmer ces 4 à 5 opérations en lien avec leur(s) Ligue(s) d'appartenance sur la base d'une opération par club au minimum.**

- La programmation et l'exécution de 3 opérations *« FairPlayZir internes »* est recommandée ainsi que la réalisation d'une opération *« FairPlayZir exceptionnelle »*.

Octobre				Novembre				Décembre				Janvier				Février	Mars				Avril		Mai			
S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1, S2, S3 ou S4	S1	S2	S3	S4	S1, S2, S3 ou S4	S1	S2	S3	S4	
	OPÉRATION INTERNE				OPÉRATION CLUBS DE PROXIMITÉ				OPÉRATION CLUBS DE PROXIMITÉ					OPÉRATION CLUBS DE PROXIMITÉ		OPÉRATION INTERNE Programmation en fonction des vacances scolaires		OPÉRATION CLUBS DE PROXIMITÉ			OPÉRATION INTERNE Programmation en fonction des vacances scolaires		OPÉRATION EXCEPTIONNELLE			

3. Gestion des opérations

- **Les clubs sont les garants de la philosophie du programme et ont la responsabilité de l'organisation des opérations *« FairPlayZir »*.**

- **Chaque club doit disposer d'un Référent Technique *« FairPlayZir »*** au minimum titulaire du Module A.

3.1 Les opérations *« FairPlayZir internes »*

- **Les clubs ont la responsabilité de l'organisation de ces opérations.**

- **Ils doivent se baser sur les éléments sportifs et techniques développer plus loin spécifiquement pour les opérations *« FairPlayZir clubs de proximité »*.**

3.2 Les opérations *« FairPlayZir clubs de proximité et exceptionnelle »*

- **Les Ligues ont la responsabilité de la coordination des opérations *« FairPlayZir clubs de proximité et exceptionnelle »***. Ainsi chaque Ligue doit disposer d'un Coordinateur *« FairPlayZir »* qui a pour missions en lien avec la Direction Technique Nationale, le Conseiller Technique de Ligue et sa Zone d'appartenance de :
  - Définir les collaborations de clubs de proximité géographique optimale au regard des données statistiques **(groupes de clubs partenaires)**,
  - Créer un groupe WhatsApp par groupe de clubs de proximité,
  - Établir la programmation calendaire des événements,
  - Effectuer le suivi et l'archivage des fiches bilan.

- Les Ligues en lien avec leur Zone remettront aux clubs les documents types suivants : a) un bordereau de participation ; b) une fiche bilan.

- Une fois la dernière opération réalisée, le référent développement de la Ligue devra faire un bilan de l'ensemble des opérations et le transmettre à sa Zone d'appartenance.

PRÉCISIONS RÉSERVÉES À LA LIGUE :

Les FICHES BILAN doivent obligatoirement être déposées sur le drive mis en place à cet effet par la Zone Ouest.
Elles doivent également être transmises au Référent Développement de la Ligue d'appartenance du club organisateur :

Bretagne :	bretagne.developpement@ffhg.eu	Occitanie :	ligue.occitanie@ffhg.eu
Centre Val de Loire :	-	Pays de la Loire :	ligue.paysdelaloire@ffhg.eu
Nouvelle Aquitaine :	treso.liguenouvelleaquitaine@gmail.com		

ORGANISATION SPÉCIFIQUE « FAIRPLAYZIR CLUBS DE PROXIMITÉ »

1. Utilisations de la glace

- **Les pratiquant(e)s J7** sont impliqué(e)s dans activités de jeu à 2c2 ou 3c3 sur 1/6ème de glace sans gardien de but. Si le nombre de participant(e)s le permet des oppositions variées à 2c2 et 3c3 doivent être utilisées, à défaut il faut utiliser uniquement des oppositions à 3c3 afin de maximiser le temps d'activité.

- **Les pratiquant(e)s J6 (et J5)** sont concerné(e)s par des éducatifs de développement des habiletés motrices spécifiques et une activité de jeu à 2c2 prioritairement sur 1/6ème de glace sans gardiens de but. L'opposition à 3c3 peut être utilisée afin de maximiser le temps d'activité si le nombre de participant(e)s est important.

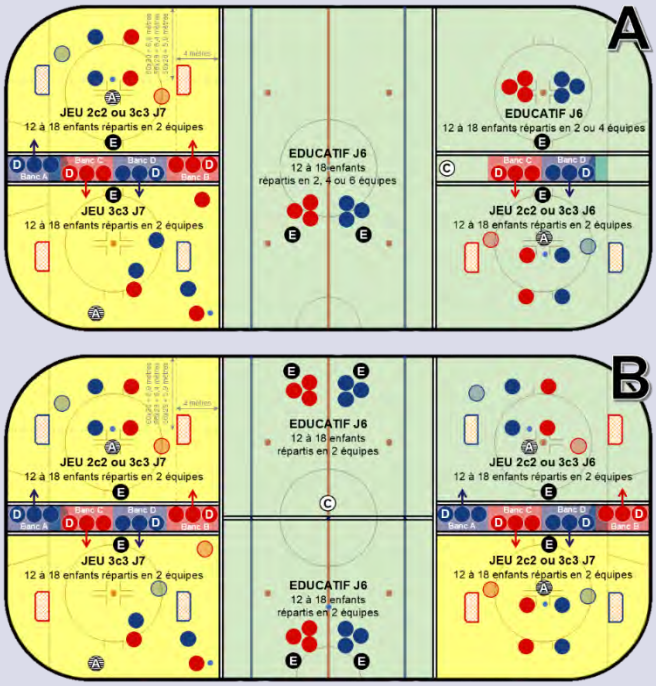
- **Deux occupations types de la glace sont possibles** en fonction du nombre de participant(e)s. L'occupation de type A est à privilégier.

- **L'occupation de type A** peut permettre d'accueillir de 24 à 36 J7 sur le Tournoi et de 36 à 54 J6 (J5) sur le Plateau, **soit entre 60 et 90 enfants au total.**

- **L'occupation de type B** peut permettre d'accueillir de 36 à 54 J7 sur le Tournoi et de 36 à 54 J6 (J5) sur le Plateau, **soit entre 72 et 108 enfants au total.**

- D'autres occupations de glace peuvent être envisagées par le club organisateur au regard du nombre et de la répartition des participant(e)s. **Ces occupations doivent respecter l'espace de 1/6ème de glace et les oppositions à 2c2 ou 3c3 sans gardien de but.**

- **5 fiches techniques déclinées selon les 2 types d'occupation de la glace se trouvent en annexes. La banque d'éducatifs sera complétée chaque saison.**



Espaces J6 (J5) **Espaces J7**

2. Rôle du club organisateur

- **Chaque opération doit être coordonnée par le Référent Technique du club organisateur accompagné par 7 à 8 éducateurs salariés ou bénévoles minimum** (dont les Référents Techniques des clubs extérieur) **et 6[(a)] à 8[(b)] dirigeants bénévoles.**

- **Le Référent Technique du club organisateur doit, en priorité, accueillir et orienter les participant(e)s,** puis monter sur la glace pour coordonner le bon déroulement technique de l'événement.

- **Les autres missions du club organisateur :**
- L'arbitrage en faisant appel à des pratiquant(e)s minimum J10 avec un mixte de différentes années d'âge.
- La mise en place d'un buffet à l'attention des enfants, des familles et de l'encadrement.
- La réalisation de prises de vue photo et/ou vidéo à transmettre à la Ligue comme support de communication.
- L'implication possible de 3 pratiquant(e)s J13, J14 ou J15 auprès des éducateurs pour aider au bon déroulement.

NOTA :

- **Chaque club participant est garant du respect des règles administratives ci-dessus et doit fournir le bordereau type dument renseigné au club organisateur dès son arrivée.**
- **Le club organisateur doit transmettre au Coordinateur *« FairPlayZir »* de sa Ligue d'appartenance, par mail ou tout autre procédure numérique définie par la Ligue, les bordereaux de chaque club participant et la fiche bilan, au plus tard le premier mercredi qui suit l'opération** (cf. art - 1.8.3 du RAS). Tout manquement à ces dispositions sera sanctionné conformément aux dispositions de l'Annexe AS 1 - Infraction 4 du RAS.

PRÉCISIONS RÉSERVÉES À LA LIGUE :

Les FICHES BILAN doivent obligatoirement être déposées sur le drive mis en place à cet effet par la Zone Ouest.
Elles doivent également être transmises au Référent Développement de la Ligue d'appartenance du club organisateur :

Bretagne :	bretagne.developpement@ffhg.eu	Occitanie :	ligue.occitanie@ffhg.eu
Centre Val de Loire :	-	Pays de la Loire :	ligue.paysdelaloire@ffhg.eu
Nouvelle Aquitaine :	treso.liguenouvelleaquitaine@gmail.com		

3. Synthèse de l'encadrement nécessaire

	GROUPE DE 2 CLUBS		GROUPE DE 3 CLUBS		GROUPE DE 4 CLUBS	
	Organisateur	1 Club Extérieur	Organisateur	2 Clubs Extérieurs	Organisateur	3 Clubs Extérieurs
Référents Techniques	1	1	1	2	1	3
Educateurs	4[a] à 6[b]	1	4[a] à 6[b]	-	3[a] à 5[b]	-
Dirigeants Glace	4[a] à 6[b]	2	4[a] à 6[b]	2	3[a] à 5[b]	3
Pratiquant(e)s J13 à J15	3	-	3	-	3	-
Arbitres Minimum J10	3[c]	-	3[c]	-	3[c]	-
Chronométreur	1	-	1	-	1	-
Dirigeants Accueil / Buffet	4	-	4	-	4	-
Photographe	1	-	1	-	1	-

(a) Occupation de la glace type A.
(b) Occupation de la glace type B.
(c) Minimum.

4. Rétroplanning

H -4 SEMAINES	Tous les clubs d'un groupe de clubs partenaires sollicitent tous leurs pratiquant(e)s des années d'âge concernées par le Programme « *FairPlayZir* ».
H -10 JOURS Vendredi de la semaine précédente	Chaque Référent Technique du ou des clubs participants donne au Référent du club organisateur la liste des enfants (Nom, Prénom, Année) qui participeront effectivement à l'événement ainsi qu'une évaluation de leur niveau de pratique selon 3 valeurs « *Avancé* » – « *Intermédiaire* » – « *Débutant* » permettant au Référent Technique du club organisateur de construire des groupes homogènes chacun comprenant 3 sous-groupes de 3 ou 4 enfants selon cette échelle de valeurs.
H -4 JOURS Mercredi	Le Référent Technique du club organisateur envoie l'organisation finale (planning, contenu technique, groupes/équipes et vestiaires) aux Référents Techniques des autres clubs qui diffusent en interne de leur club.

- **REMARQUE** : Le club organisateur doit avoir une liste de pratiquant(e)s en réserve pour subvenir aux défections le jour J.

5. Planning

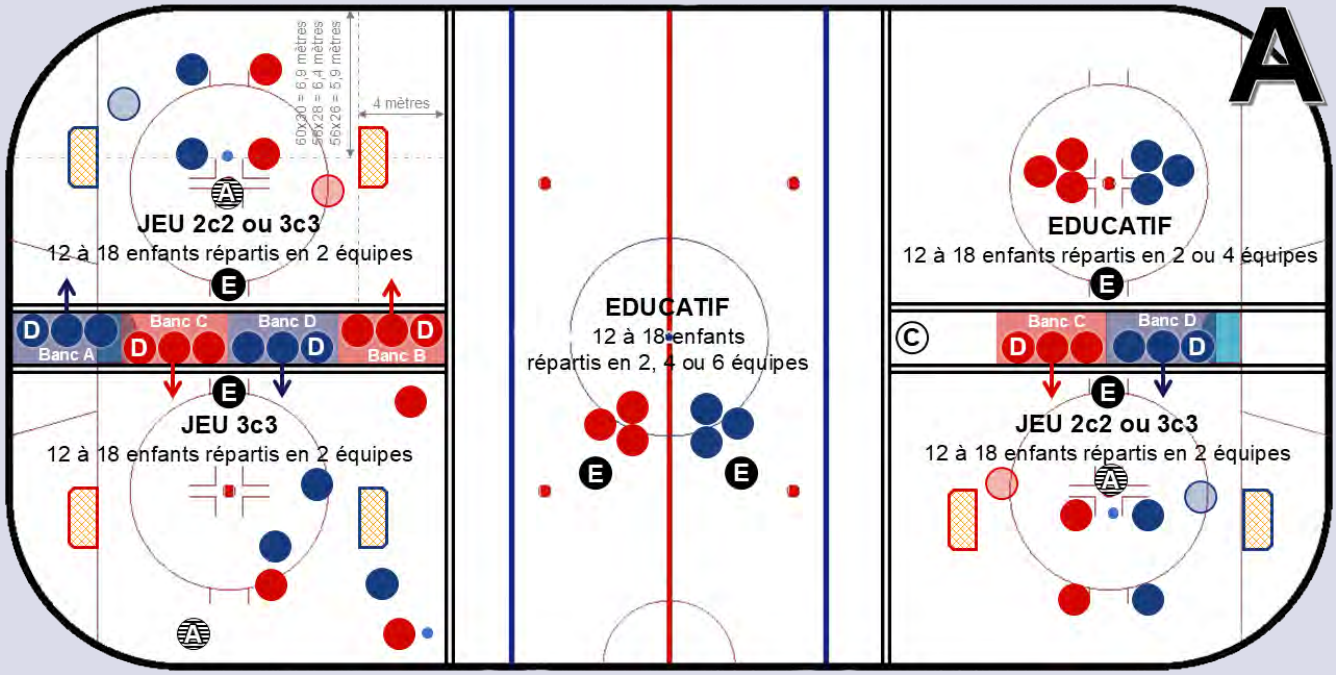
- En fonction de la présence, de la qualité et de la disponibilité d'équipements sportifs à proximité de la patinoire le club organisateur peut mettre en place un échauffement hors glace d'une durée de 20 minutes coordonné par leur Référent Technique et animé par l'ensemble des éducateurs et dirigeants. En ce cas le rendez-vous doit être fixé 90' avant le créneau de glace et l'échauffement se dérouler de H -60' à H -40'.
- Si la mise en place de cet échauffement hors glace n'est pas possible, le rendez-vous est fixé 60' avant le créneau de glace.

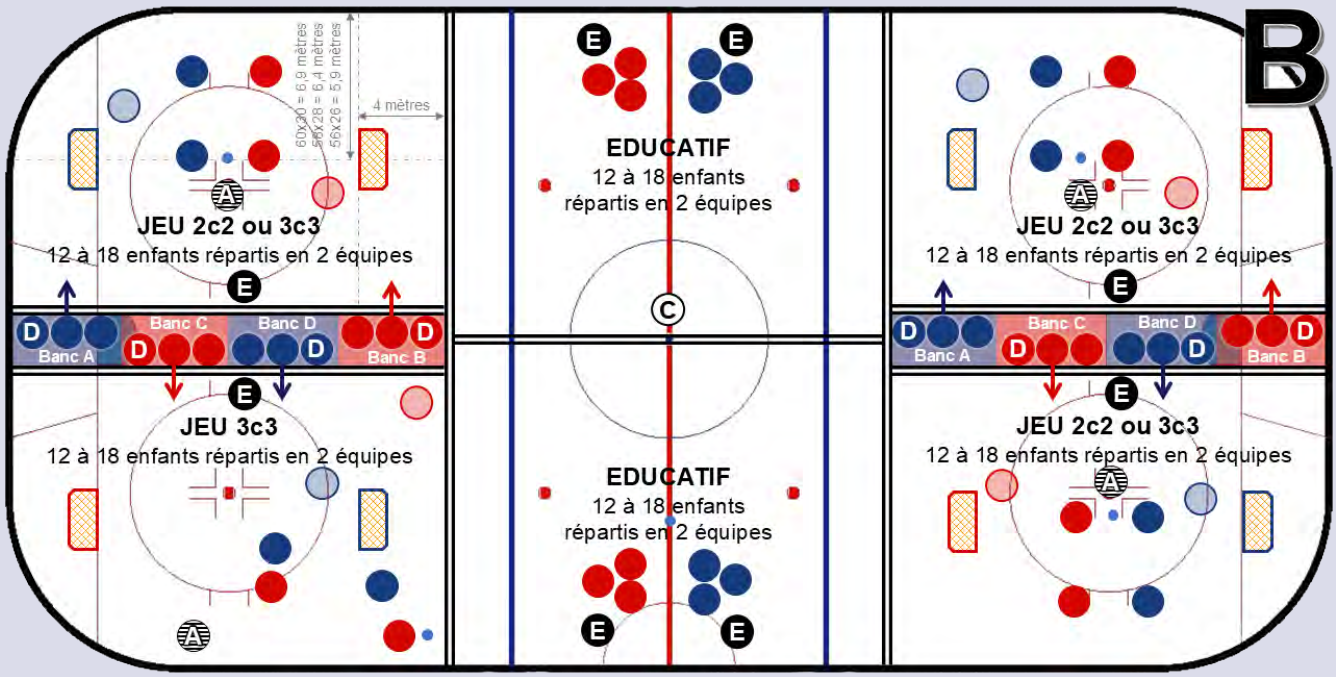
		RENDEZ-VOUS 90' AVANT		RENDEZ-VOUS 60' AVANT	
AVANT L'ÉVENEMENT	H -90'	ACCUEIL + BUFFET	H -60'	ACCUEIL + BUFFET	
	H -60'	ECHAUFFEMENT HORS GLACE			
	H -40'	HABILLAGE + PHOTOS	H -40'	HABILLAGE + PHOTOS	
CRÉNEAU DE GLACE 120 à 140'	15'	MISE EN PLACE	15'		
	87 à 110'	ACTIVITÉS HOCKEY	6 rotations de 12 à 15' / 5 pauses de 3 à 4'		
	117 à 140'	RANGEMENT	15'		
CLÔTURE	H +20'	BUFFET + ÉCHANGES			

FFHG
FÉDÉRATION FRANÇAISE DE HOCKEY SUR GLACE

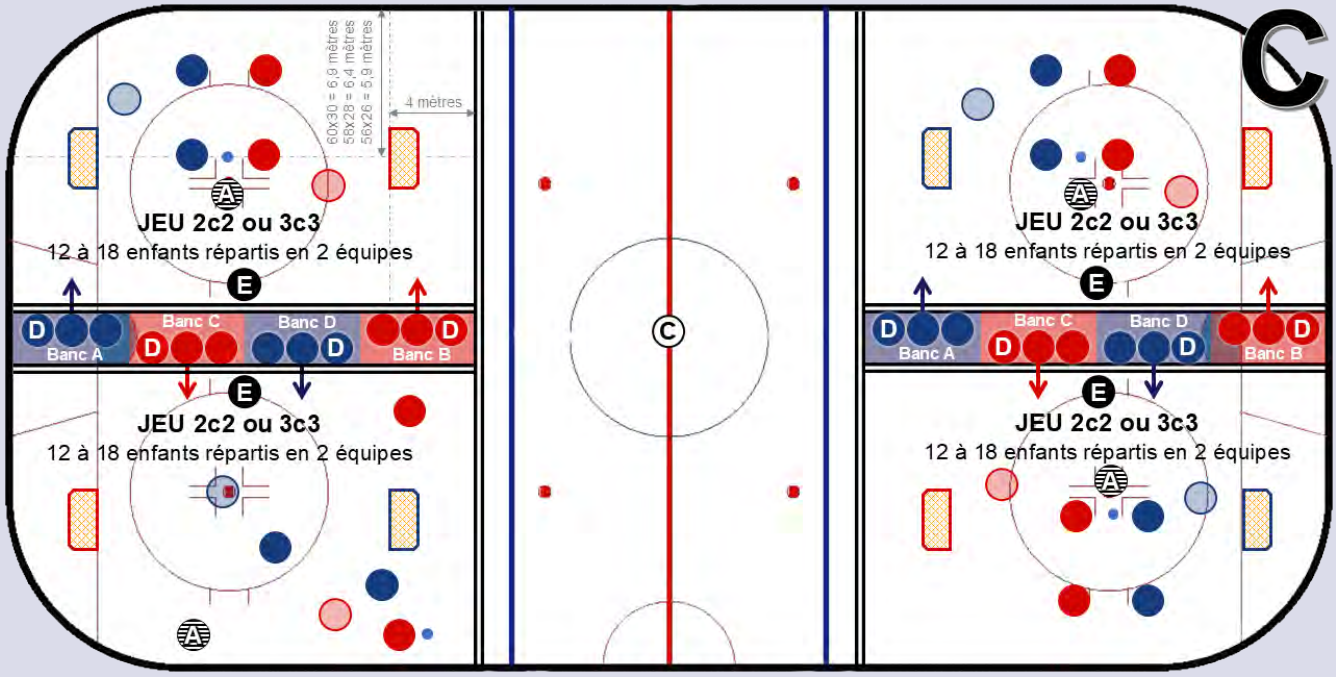
ANNEXES TECHNIQUES

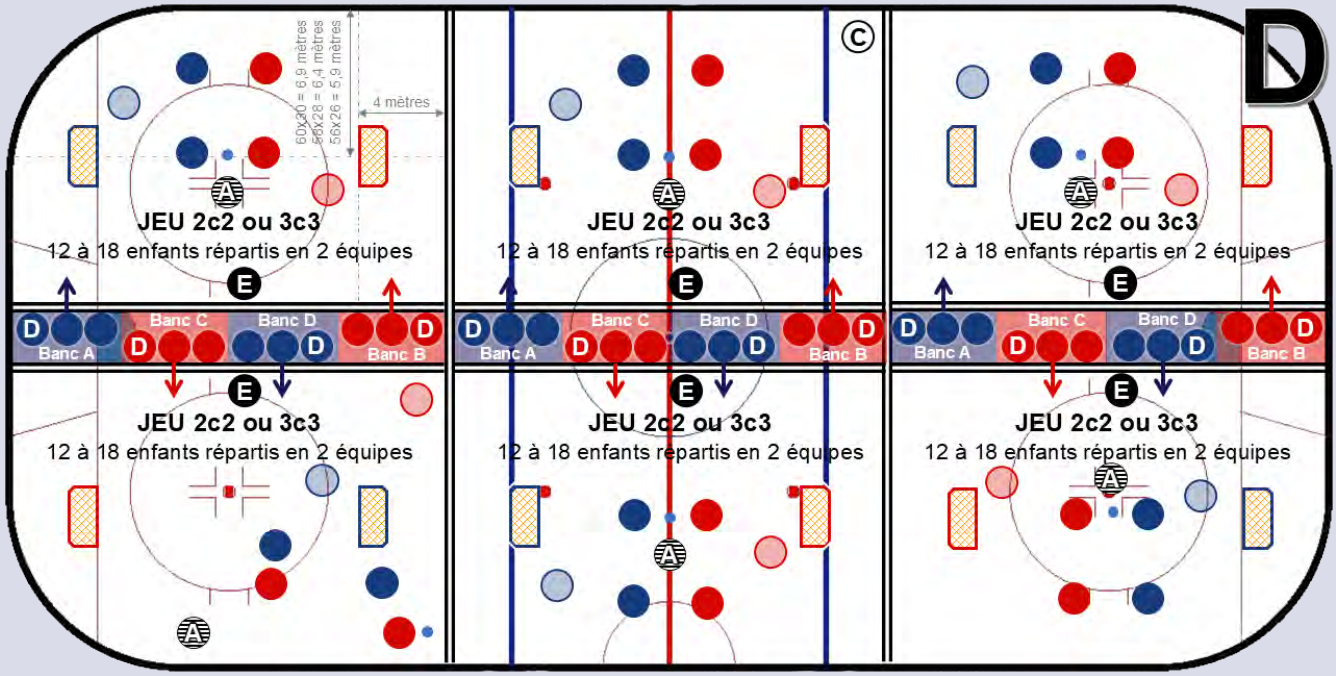
TYPES D'OCCUPATION DES ESPACES



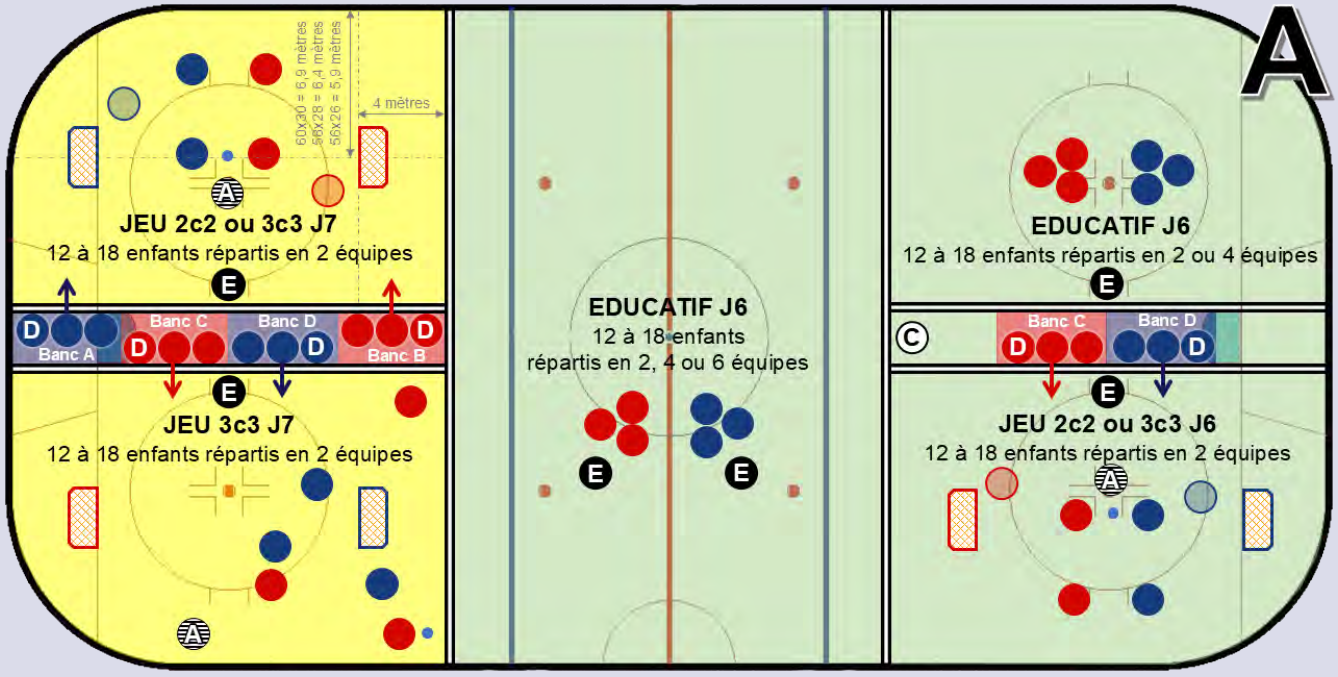


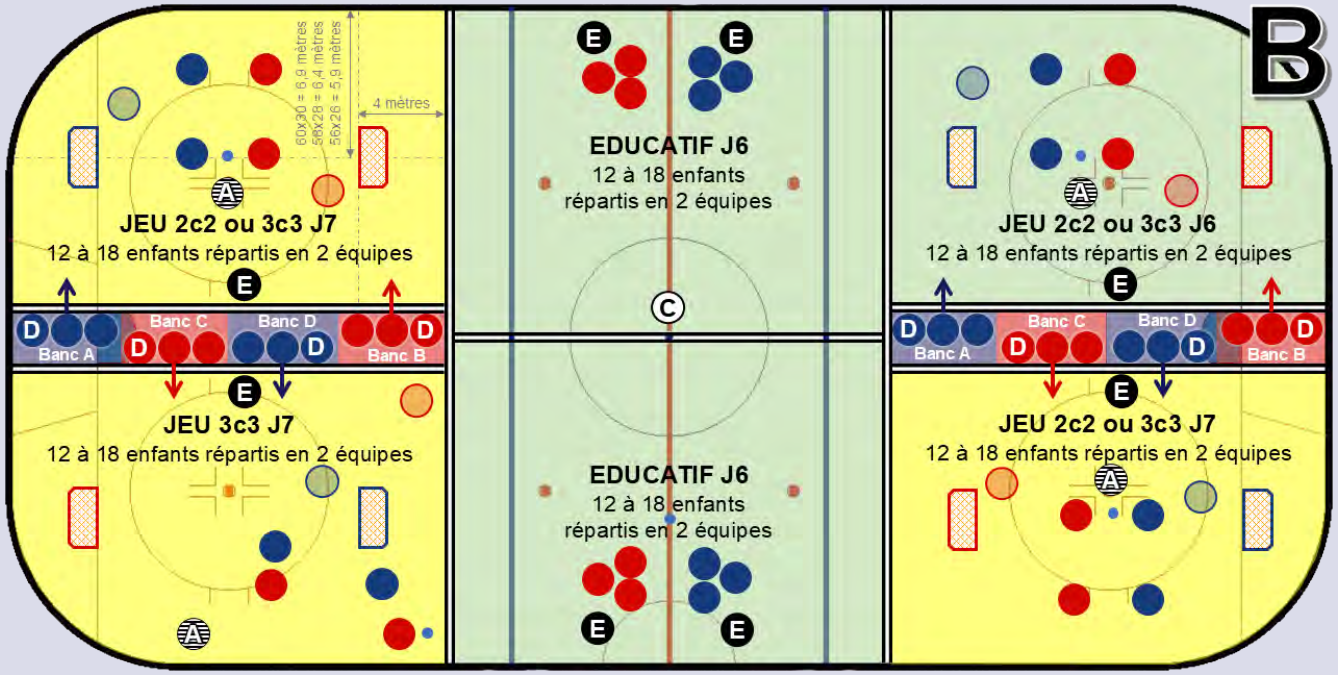
TYPES D'OCCUPATION DES ESPACES





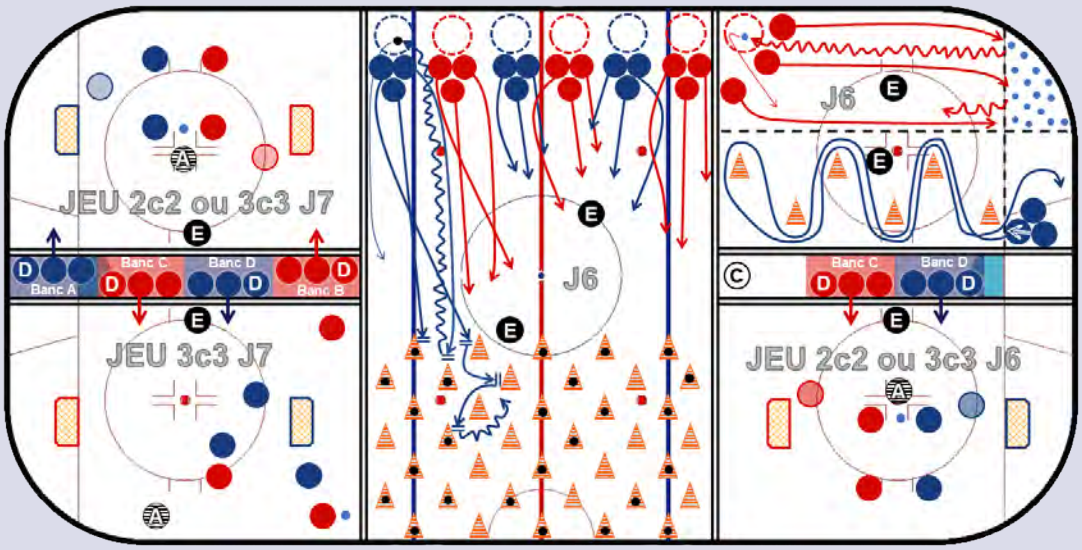
OCCUPATION « FairPlayZir Clubs de proximité »





FAIRPLAYZIR CLUBS DE PROXIMITÉ N°1A

1ère ROTATION



ATELIER 1 : « LES CHAMPIGNONS MAGIQUES »

THÊMES : DÉPLACEMENT – ÉQUILIBRE – FREINAGE

Descriptif : 4 à 6 équipes de 2 à 3 joueurs. Au signal, tous les joueurs patinent vers le « champ de champignons ». Ils doivent s'arrêter à un plot, le renverser. Si un palet y est caché, il faut le rapporter jusqu'à sa zone de marque sinon continuer la recherche. Les joueurs n'ont pas leur crosse et transportent le palet dans leurs gants. Le jeu se poursuit tant qu'un plot est debout. L'équipe qui ramasse le plus de palets gagne.

Objectifs : Maitriser son équilibre sur les éléments de mobilité.

Variantes : Varier les modes de déplacement – Utiliser la crosse.

CONSEILS : Espacer les matériels pour utiliser tout l'espace

ATELIER 2 : « L'HORLOGE »

THÊMES : DÉPLACEMENT – ÉQUILIBRE

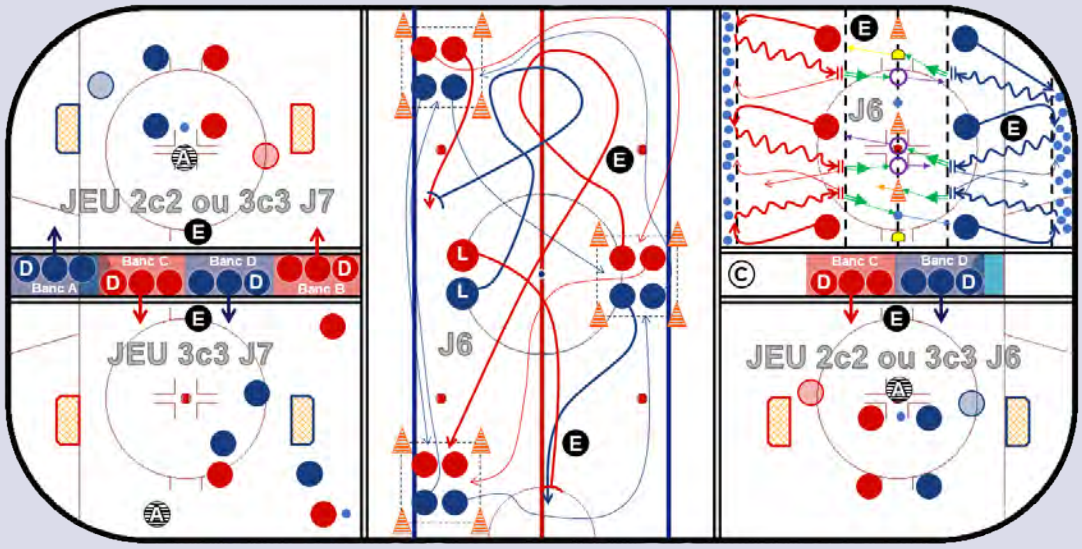
Descriptif : 2 équipes de 3 à 9 joueurs effectuent les jeux en alternance. Une équipe doit récupérer le plus de palets possibles avec les gants, l'autre réaliser le plus de relais sur un slalom. L'équipe qui récupère le plus de palets ou effectue le plus de relais gagne la manche (faire plusieurs manches).

Objectifs : Maitriser son équilibre sur les éléments de mobilité.

Variantes : Varier les modes de déplacement (citron, scooter, arrière) – Utiliser la crosse.

CONSEILS : Opposition équilibrée – Pas de palets collés à la bande

2ème ROTATION



ATELIER 1 : « LES LUTINS ET LE LOUP »

THÊMES : ÉQUILIBRE – DÉPLACEMENT – AGILITÉ

Descriptif : 2 équipes de 6 à 9 joueurs. Chacune comprend des « lutins » et un « loup ». 3 maisons des lutins sont matérialisées par des plots. Au signal, les lutins doivent changer de maisons. Lorsqu'un lutin est touché par le loup, il le devient également. L'équipe qui conserve le plus de lutins après 3 passages gagne une manche.

Objectifs : Eviter (équilibre/agilité) – Prendre de l'information.

Variantes : Un lutin peut délivrer un loup glacé en le touchant durant 5'' sinon il devient définitivement loup.

CONSEILS : Interdiction de s'attraper – Freiner dans la maison

ATELIER 2 : « LE TIR AUX PIGEONS »

THÊMES : FREINAGE – PASSE – LANCER

Descriptif : 2 équipes de 3 à 9 joueurs. Des objets de tailles et de poids variés sont placés sur un axe central. Une zone centrale infranchissable est tracée. Au signal, les joueurs doivent récupérer un palet sans s'arrêter, le conduire jusqu'à la limite, freiner et le lancer en visant un objet afin de le déplacer dans le camp adverse. A la fin du jeu, l'équipe qui a le moins d'objets dans son camp gagne.

Objectifs : Récupérer – Freiner – Lancer avec précision.

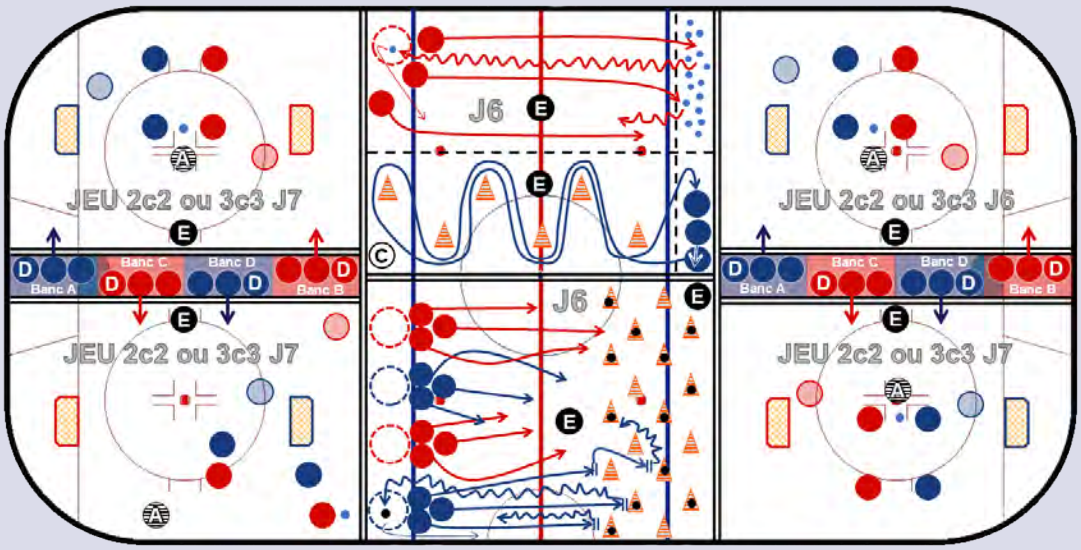
Variantes : Changer le type de récupération, déplacement et lancer.

CONSEILS : Accompagner son lancer et ne pas frapper

FFHG
FÉDÉRATION FRANÇAISE DE HOCKEY SUR GLACE

FAIRPLAYZIR CLUBS DE PROXIMITÉ N°1B

1ère ROTATION



ATELIER 1 : « LES CHAMPIGNONS MAGIQUES »

THÈMES : DÉPLACEMENT – ÉQUILIBRE – FREINAGE

Descriptif : 2 à 4 équipes de 3 à 6 joueurs. Au signal, tous les joueurs patinent vers le « champ de champignons ». Ils doivent s'arrêter à un plot, le renverser. Si un palet y est caché, il faut le rapporter jusqu'à sa zone de marque sinon continuer la recherche. Les joueurs n'ont pas leur crosse et transportent le palet dans leurs gants. Le jeu se poursuit tant qu'un plot est debout. L'équipe qui ramasse le plus de palets gagne.

Objectifs : Maitriser son équilibre sur les éléments de mobilité.

Variantes : Varier les modes de déplacement – Utiliser la crosse.

CONSEILS : Espacer les matériels pour utiliser tout l'espace

ATELIER 2 : « L'HORLOGE »

THÈMES : DÉPLACEMENT – ÉQUILIBRE

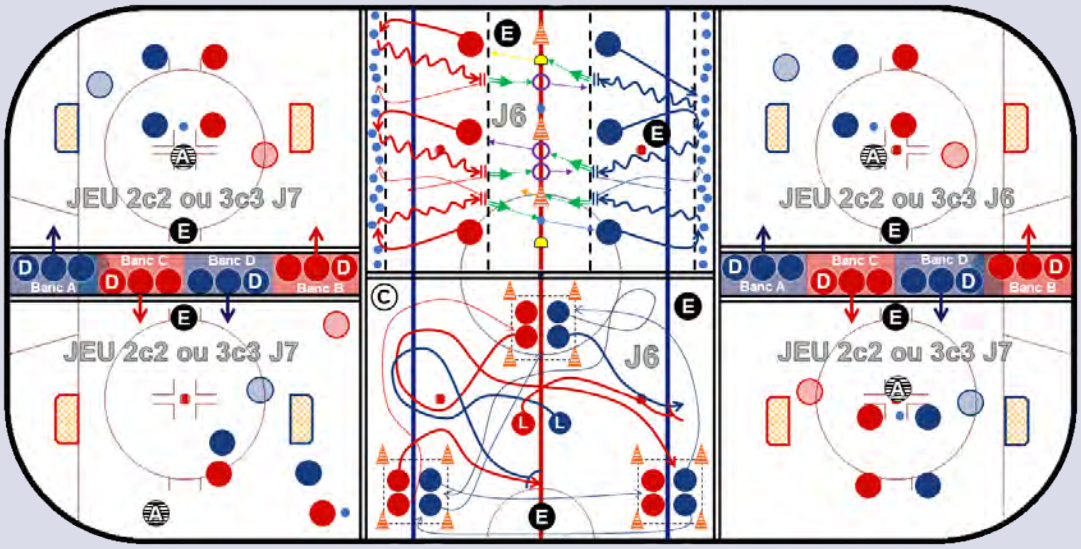
Descriptif : 2 équipes de 3 à 9 joueurs effectuent les jeux en alternance. Une équipe doit récupérer le plus de palets possibles avec les gants, l'autre réaliser le plus de relais sur un slalom. L'équipe qui récupère le plus de palets ou effectue le plus de relais gagne la manche (faire plusieurs manches).

Objectifs : Maitriser son équilibre sur les éléments de mobilité.

Variantes : Varier les modes de déplacement (citron, scooter, arrière) – Utiliser la crosse.

CONSEILS : Opposition équilibrée – Pas de palets collés à la bande

2ème ROTATION



ATELIER 1 : « LES LUTINS ET LE LOUP »

THÈMES : ÉQUILIBRE – DÉPLACEMENT – AGILITÉ

Descriptif : 2 équipes de 6 à 9 joueurs. Chacune comprend des « lutins » et un « loup ». 3 maisons des lutins sont matérialisées par des plots. Au signal, les lutins doivent changer de maisons. Lorsqu'un lutin est touché par le loup, il le devient également. L'équipe qui conserve le plus de lutins après 3 passages gagne une manche.

Objectifs : Eviter (équilibre/agilité) – Prendre de l'information.

Variantes : Un lutin peut délivrer un loup glacé en le touchant durant 5'' sinon il devient définitivement loup.

CONSEILS : Interdiction de s'attraper – Freiner dans la maison

ATELIER 2 : « LE TIR AUX PIGEONS »

THÈMES : FREINAGE – PASSE – LANCER

Descriptif : 2 équipes de 3 à 9 joueurs. Des objets de tailles et de poids variés sont placés sur un axe central. Une zone centrale infranchissable est tracée. Au signal, les joueurs doivent récupérer un palet sans s'arrêter, le conduire jusqu'à la limite, freiner et le lancer en visant un objet afin de le déplacer dans le camp adverse. A la fin du jeu, l'équipe qui a le moins d'objets dans son camp gagne.

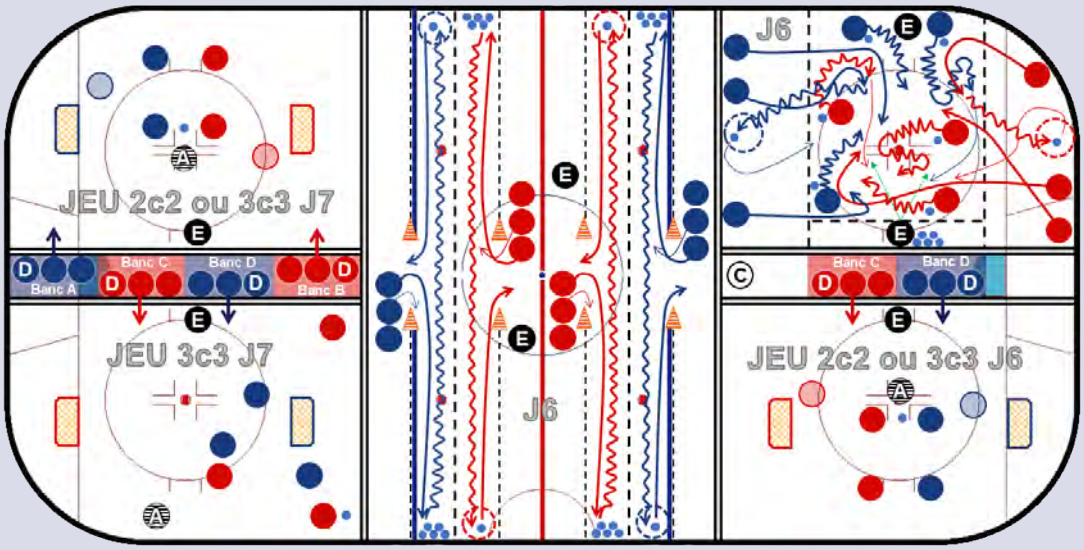
Objectifs : Récupérer – Freiner – Lancer avec précision.

Variantes : Changer le type de récupération, déplacement et lancer.

CONSEILS : Accompagner son lancer et ne pas frapper

FAIRPLAYZIR CLUBS DE PROXIMITÉ N°2A

1ère ROTATION



ATELIER 1 : « L'AUTOROUTE »

THÊMES : CONDUITE

Descriptif : 2 à 4 équipes et 1 à 2 parcours. L'autoroute est tracée. Les équipes sont réparties en face des portes d'entrée et sortie matérialisées par 2 plots. Au signal, un joueur de chaque équipe démarre, entre vers la droite, récupère un palet, le transporte, le dépose de l'autre côté et revient dans son camp. Dès qu'un joueur récupère un palet, le suivant démarre. L'équipe qui transfère le plus de palets, gagne.

Objectifs : Eviter (équilibre/agilité) – Prendre de l'information.

Variantes : Densifier les croisements en variant le rythme des départs.

CONSEILS : Tracer et flécher les couloirs de transport

ATELIER 2 : « LE PIQUE PUCK »

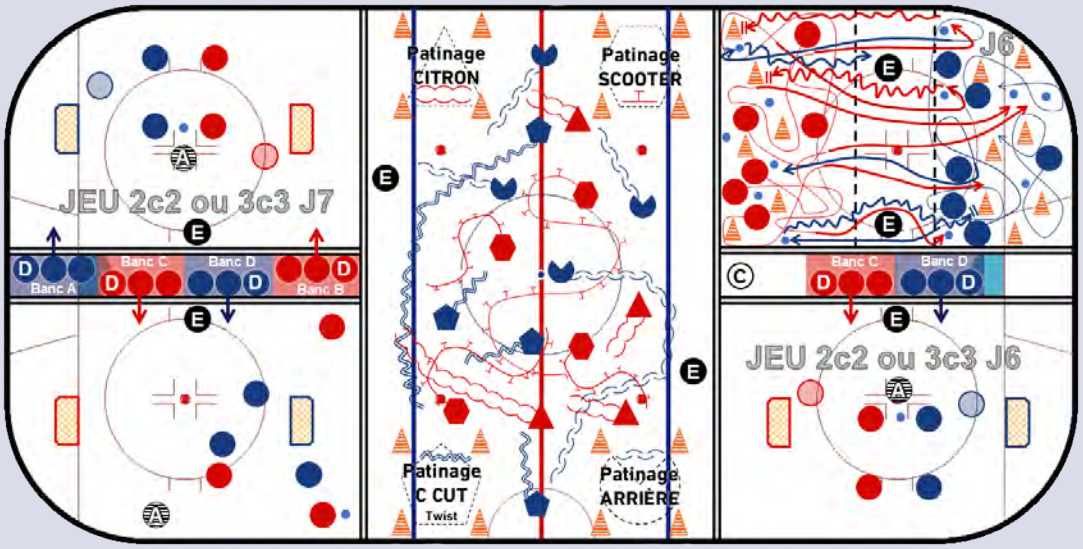
THÊMES : CONTRÔLE - PROTECTION

Descriptif : 2 équipes de 6 à 9 joueurs. La moitié des joueurs par équipe sont en zone centrale avec un palet et l'autre moitié occupent une zone extérieure. Au signal, tous les joueurs patinent, les joueurs à l'extérieur doivent prendre le palet à un adversaire à l'intérieur et le ramener dans leur zone de marque. Un joueur perdant le palet va en chercher un auprès de l'entraineur. Le jeu se déroule au temps ou au nombre de palets pris.

Objectifs : Duel avec la crosse – Manier avec pression.

CONSEILS : Changer de rôle à chaque manche

2ème ROTATION



ATELIER 1 : « L'ORAGE »

THÊMES : MODES DE DÉPLACEMENT

Descriptif : 4 à 6 équipes de 3 à 4 joueurs. Chacune a une maison et un mode de déplacement : patinage arrière, scooter, C-cut twist, citron. Tous les joueurs se déplacent dans l'espace entre les maisons. Au signal, les joueurs rejoignent leur maison le plus vite possible en conservant leur mode de déplacement. L'équipe qui se rassemble le plus vite gagne. Plusieurs manches sont réalisées.

Objectifs : Maitriser des modes de déplacement différents.

Variantes : Varier les modes de déplacement.

CONSEILS : Démontrer – Règles de sécurité patinage arrière

ATELIER 2 : « LES VOLEURS DE PLOTS »

THÊMES : JEU – RÉACTIVITÉ

Descriptif : 2 équipes de 6 à 9 joueurs. Une zone centrale et une zone par équipe avec palets et plots sont matérialisées : le nombre de palets est égal au nombre de joueurs par équipe, le nombre de plots inférieur de 1. Les joueurs patinent dans leur zone. Au signal, il faut récupérer un palet dans la zone opposée, le rapporter à un plot et freiner. Le joueur qui n'a pas de plot prend 1 point. Il faut avoir le moins de points possible.

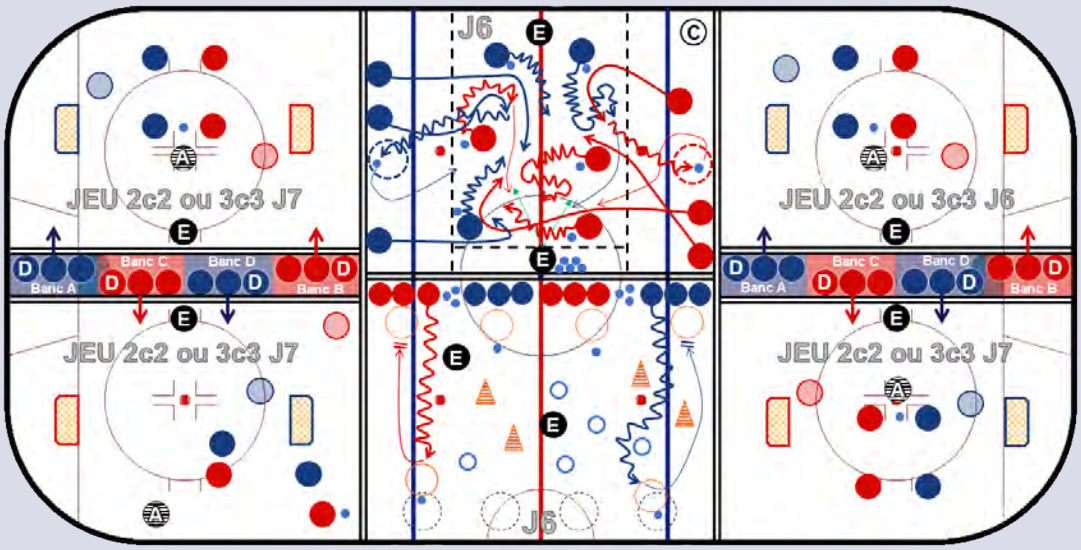
Objectifs : Prendre de l'information – Manier avec pression.

Variantes : Faire varier les consignes de patinage avant le départ.

CONSEILS : Faire respecter les consignes de déplacement

FAIRPLAYZIR CLUBS DE PROXIMITÉ N°2B

1ère ROTATION



ATELIER 1 : « LES CHAUFFEURS »

THÊMES : DISSOCIATION – COORDINATION – AGILITÉ

Descriptif : 2 à 4 équipes de 3 à 6 joueurs. Sous forme de course relais, le 1er joueur de chaque équipe tient en main un cerceau avec lequel il doit conduire le palet afin de le déposer en zone de marque. Il revient ensuite le plus vite possible et passe le cerceau au joueur suivants. Chaque joueur d'une équipe doit apporter 2 palets. L'équipe qui conduit ses palets le plus vite, gagne.

Objectifs : Dissocier le haut et le bas – Agilité / Dextérité.

Variantes : Mettre des objets obstacles sur les parcours.

CONSEILS : Bloquer le haut pour faciliter la conduite en patinant

ATELIER 2 : « LE PIQUE PUCK »

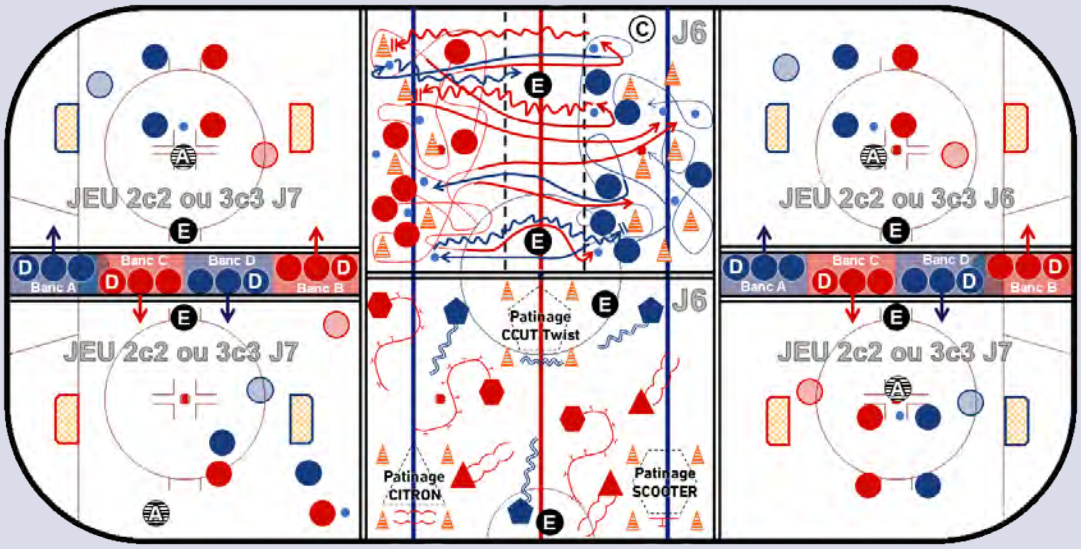
THÊMES : CONTRÔLE - PROTECTION

Descriptif : 2 équipes de 6 à 9 joueurs. La moitié des joueurs par équipe sont en zone centrale avec un palet et l'autre moitié occupent une zone extérieure. Au signal, tous les joueurs patinent, les joueurs à l'extérieur doivent prendre le palet à un adversaire à l'intérieur et le ramener dans leur zone de marque. Un joueur perdant le palet va en chercher un auprès de l'entraineur. Le jeu se déroule au temps ou au nombre de palets pris.

Objectifs : Duel avec la crosse – Manier avec pression.

CONSEILS : Changer de rôle à chaque manche

2ème ROTATION



ATELIER 1 : « L'ORAGE »

THÊMES : MODES DE DÉPLACEMENT

Descriptif : 4 à 6 équipes de 3 à 4 joueurs. Chacune a une maison et un mode de déplacement : patinage arrière, scooter, C-cut twist, citron. Tous les joueurs se déplacent dans l'espace entre les maisons. Au signal, les joueurs rejoignent leur maison le plus vite possible en conservant leur mode de déplacement. L'équipe qui se rassemble le plus vite gagne. Plusieurs manches sont réalisées.

Objectifs : Maitriser des modes de déplacement différents.

Variantes : Varier les modes de déplacement.

CONSEILS : Démontrer – Règles de sécurité patinage arrière

ATELIER 2 : « LES VOLEURS DE PLOTS »

THÊMES : JEU – RÉACTIVITÉ

Descriptif : 2 équipes de 6 à 9 joueurs. Une zone centrale et une zone par équipe avec palets et plots sont matérialisées : le nombre de palets est égal au nombre de joueurs par équipe, le nombre de plots inférieur de 1. Les joueurs patinent dans leur zone. Au signal, il faut récupérer un palet dans la zone opposée, le rapporter à un plot et freiner. Le joueur qui n'a pas de plot prend 1 point. Il faut avoir le moins de points possible.

Objectifs : Prendre de l'information – Manier avec pression.

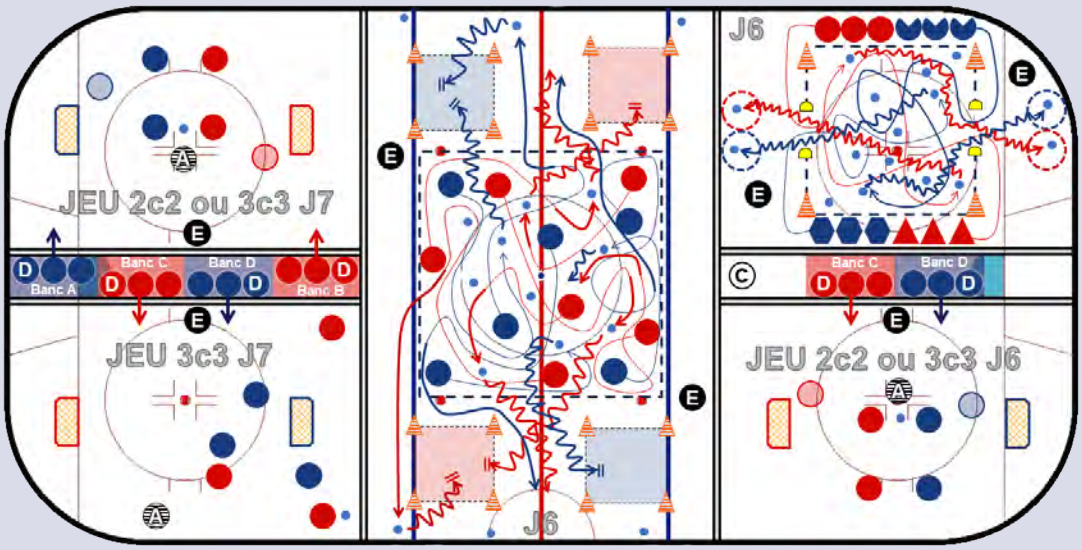
Variantes : Faire varier les consignes de patinage avant le départ.

CONSEILS : Faire respecter les consignes de déplacement

FFHG
FÉDÉRATION FRANÇAISE DE HOCKEY SUR GLACE

FAIRPLAYZIR CLUBS DE PROXIMITÉ N°3A

1ère ROTATION



ATELIER 1 : « LES COMBATTANTS »

THÊMES : CONTRÔLE - PROTECTION

Descriptif : 2 équipes de 6 à 9 joueurs. Chaque équipe dispose de 2 zones de marque. Un espace central est matérialisé. Au signal tous les joueurs patinent avec changements de direction dans cet espace. Au 2ème signal, les joueurs doivent soit récupérer un palet et le transporter dans l'une de leur zone de marque, soit empêcher un adversaire de le faire. À tout moment les joueurs peuvent choisir de changer de tâche. Au 3ème signal l'équipe qui comptabilise le plus de palet gagne.

Objectifs : Prendre de l'information – Manier avec pression.

CONSEILS : Veiller à la tête haute – Initier aux fautes de crosse

ATELIER 2 : « LE CHAOS »

THÊMES : CONTRÔLE - PROTECTION

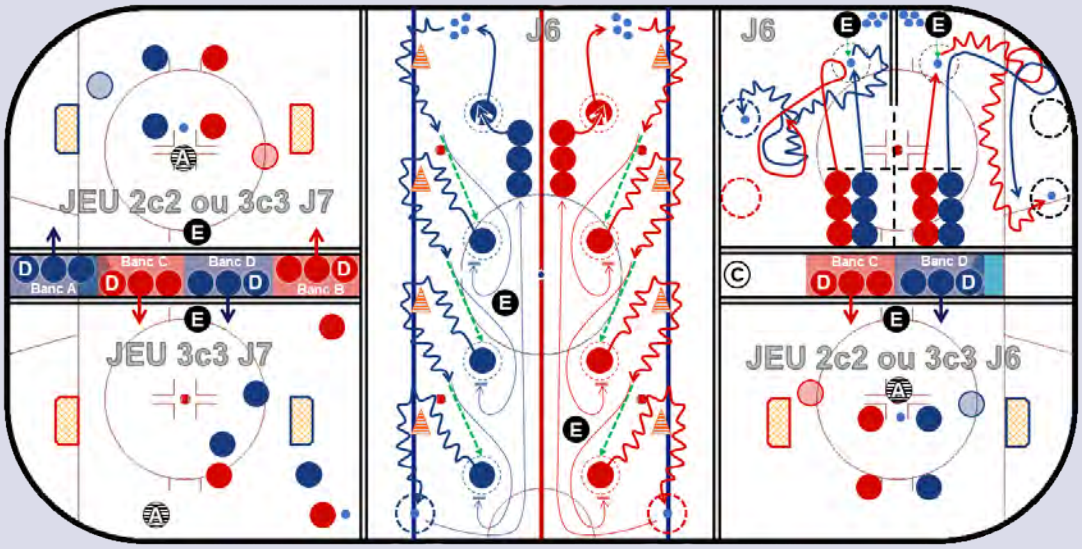
Descriptif : 4 équipes de 3 à 5 joueurs. Au signal, un joueur de chaque équipe pénètre par la porte dans l'espace où sont disposés des palets. Ils patinent avec changements de direction durant 15'' en évitant palets et joueurs. Au 2ème signal, chaque joueur récupère un palet et doit le transporter dans son espace de marque en passant par la même porte : 1 à 4 points sont distribués selon l'ordre d'arrivée.

Objectifs : Prendre de l'information – Manier avec pression.

Variante : Limiter le nombre de palets dans l'espace à 3 ou 2.

CONSEILS : Veiller à la tête haute – Insister sur la réaction au signal

2ème ROTATION



ATELIER 1 : « LA CASCADE DE PASSES »

THÊMES : PASSE/RÉCEPTION – CONDUITE

Descriptif : 2 équipes de 6 à 9 joueurs réparties de chaque côté de la ligne rouge. 4 plots à contourner sont placés, 4 espaces de démarquage et une zone de marque sont matérialisés. Les joueurs exécutent les passes après avoir contourné le plot puis prennent la place du réceptionneur par l'arrière de la zone de démarquage. L'équipe qui amène le plus de palet en zone de marque en un temps donné, gagne.

Objectifs : Présenter sa crosse – Réceptionner – Conduire – Passer.

Variantes : Varier l'élément de patinage au plot de contournement.

CONSEILS : Départ suivant lors de la passe au 1er démarquage

ATELIER 2 : « PALET LIBRE »

THÊMES : DUEL

Descriptif : 4 équipes de 3 à 5 joueurs. 2 zones de marque sont matérialisées dans chaque demi-zone. 2 joueurs s'opposent dès l'envoi du palet par l'entraîneur (pas de palet dans la bande). Le joueur qui gagne le palet marque en l'apportant dans une zone de marque. L'autre doit l'empêcher et rapporter le palet à l'entraineur s'il le récupère.

Objectifs : Manier avec pression – Prendre de l'information et agir.

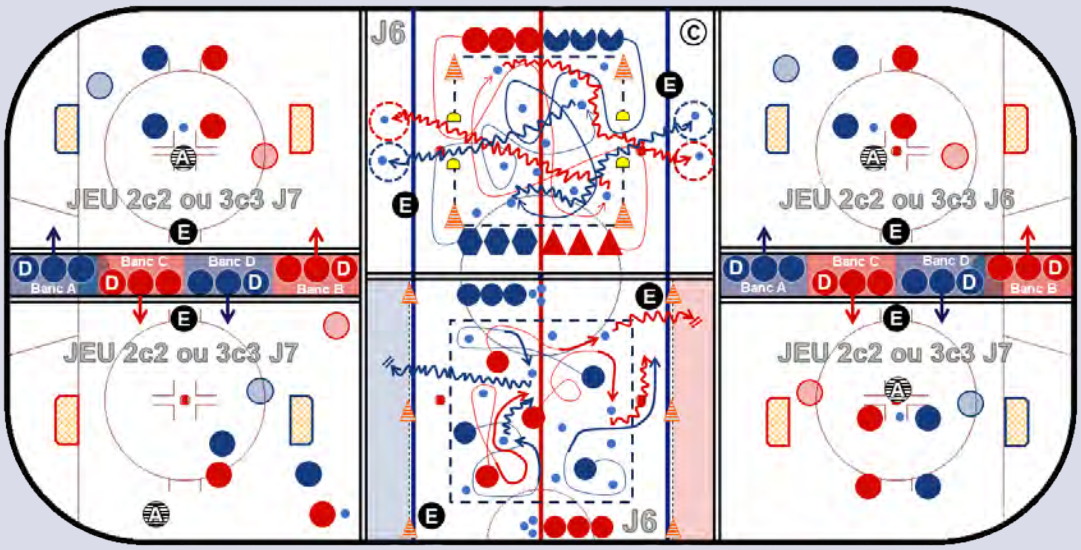
Variantes : Changer la position de départ (à genoux, coucher, etc.) Identifier une seule cible par équipe.

CONSEILS : Adapter l'adversité

FFHG
FÉDÉRATION FRANÇAISE DE HOCKEY SUR GLACE

FAIRPLAYZIR CLUBS DE PROXIMITÉ N°3B

1ère ROTATION



ATELIER 1 : « LES COMBATTANTS »

THÊMES : CONTRÔLE - PROTECTION

Descriptif : 2 équipes de 6 à 9 joueurs. Chaque équipe dispose de 2 zones de marque. Un espace central est matérialisé. Au signal tous les joueurs patinent avec changements de direction dans cet espace. Au 2ème signal, les joueurs doivent soit récupérer un palet et le transporter dans l'une de leur zone de marque, soit empêcher un adversaire de le faire. À tout moment les joueurs peuvent choisir de changer de tâche. Au 3ème signal l'équipe qui comptabilise le plus de palet gagne.

Objectifs : Prendre de l'information – Manier avec pression.

CONSEILS : Veiller à la tête haute – Initier aux fautes de crosse

ATELIER 2 : « LE CHAOS »

THÊMES : CONTRÔLE - PROTECTION

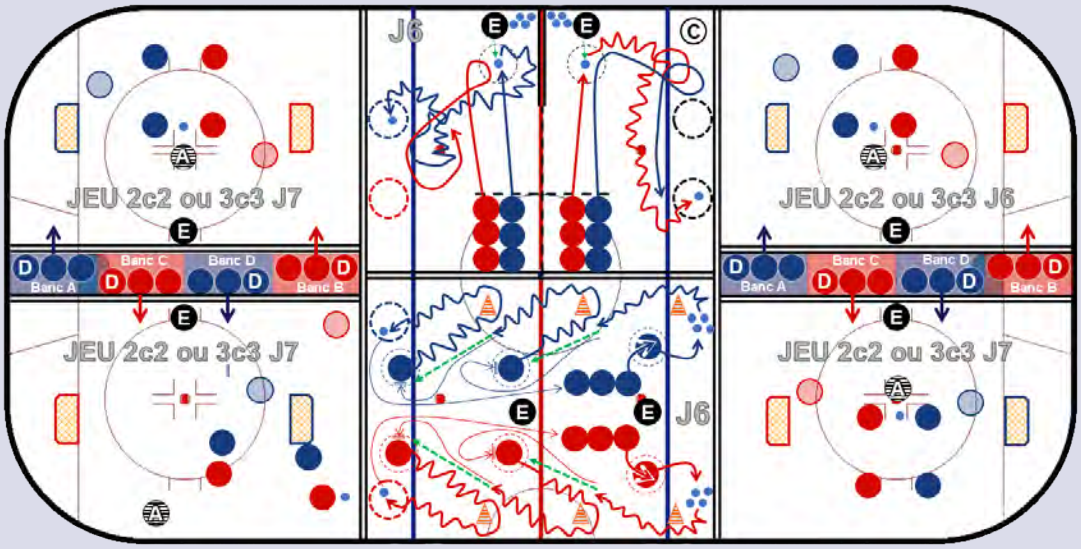
Descriptif : 4 équipes de 3 à 5 joueurs. Au signal, un joueur de chaque équipe pénètre par la porte dans l'espace où sont disposés des palets. Ils patinent avec changements de direction durant 15'' en évitant palets et joueurs. Au 2ème signal, chaque joueur récupère un palet et doit le transporter dans son espace de marque en passant par la même porte : 1 à 4 points sont distribués selon l'ordre d'arrivée.

Objectifs : Prendre de l'information – Manier avec pression.

Variante : Limiter le nombre de palets dans l'espace à 3 ou 2.

CONSEILS : Veiller à la tête haute – Insister sur la réaction au signal

2ème ROTATION



ATELIER 1 : « LA CASCADE DE PASSES »

THÊMES : PASSE / RÉCEPTION – CONDUITE

Descriptif : 2 équipes de 6 à 9 joueurs réparties de chaque côté de la ligne rouge. 4 plots à contourner sont placés, 4 espaces de démarquage et une zone de marque sont matérialisés. Les joueurs exécutent les passes après avoir contourné le plot puis prennent la place du réceptionneur par l'arrière de la zone de démarquage. L'équipe qui amène le plus de palet en zone de marque en un temps donné, gagne.

Objectifs : Présenter sa crosse – Réceptionner – Conduire – Passer.

Variantes : Varier l'élément de patinage au plot de contournement.

CONSEILS : Départ suivant lors de la passe au 1er démarquage

ATELIER 2 : « PALET LIBRE »

THÊMES : DUEL

Descriptif : 4 équipes de 3 à 5 joueurs. 2 zones de marque sont matérialisées dans chaque demi-zone. 2 joueurs s'opposent dès l'envoi du palet par l'entraîneur (pas de palet dans la bande). Le joueur qui gagne le palet marque en l'apportant dans une zone de marque. L'autre doit l'empêcher et rapporter le palet à l'entraineur s'il le récupère.

Objectifs : Manier avec pression – Prendre de l'information et agir.

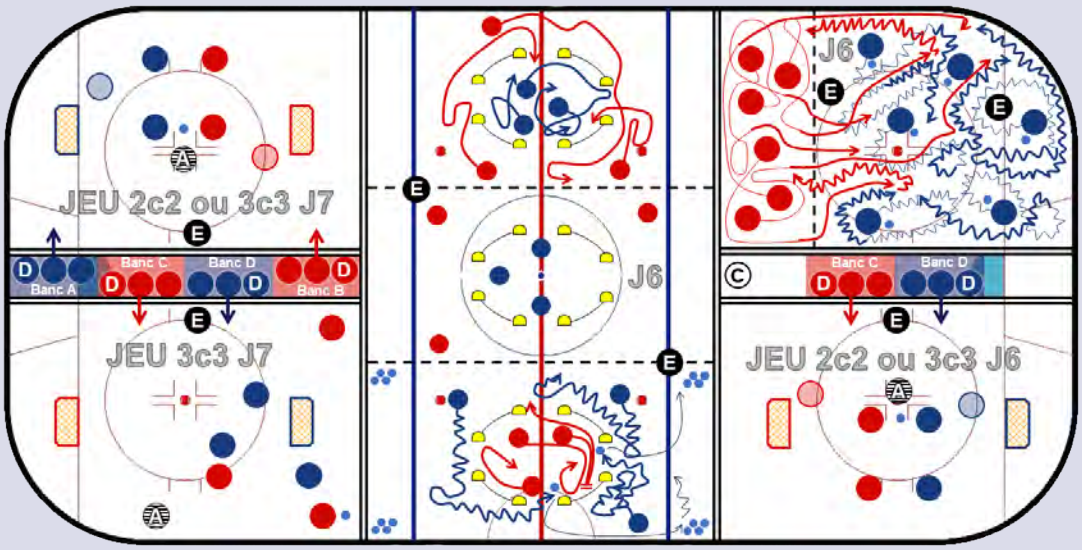
Variantes : Changer la position de départ (à genoux, coucher, etc.) Identifier une seule cible par équipe.

CONSEILS : Adapter l'adversité

FFHG
FÉDÉRATION FRANÇAISE DE HOCKEY SUR GLACE

FAIRPLAYZIR CLUBS DE PROXIMITÉ N°4A

1ère ROTATION



ATELIER 1 : « LE CHÂTEAU FORT »

THÈMES : MOBILITÉ – RÉACTIVITÉ – MANIEMENT

Descriptif : 4 à 6 équipes de 2 à 3 joueurs. Un château par équipe constitué par un cercle est protégé par des gardiens et attaqué par des envahisseurs en nombre équivalent. Les envahisseurs doivent entrer par les portes et les gardiens les protéger. Il y a une porte de plus que le nombre de gardiens. L'entrée d'un envahisseur fait marque 1 point. L'équipe qui obtient le plus de point en un temps donné, gagne.

Objectifs : Changer de direction – Prendre de l'information – Coopérer.

Variantes : Varier les oppositions – Entrer en conduisant un palet.

CONSEILS : Réguler les oppositions par espace de jeu

ATELIER 2 : « LES VOLEURS DE TRÉSOR »

THÈMES : MOBILITÉ – RÉACTIVITÉ – MANIEMENT

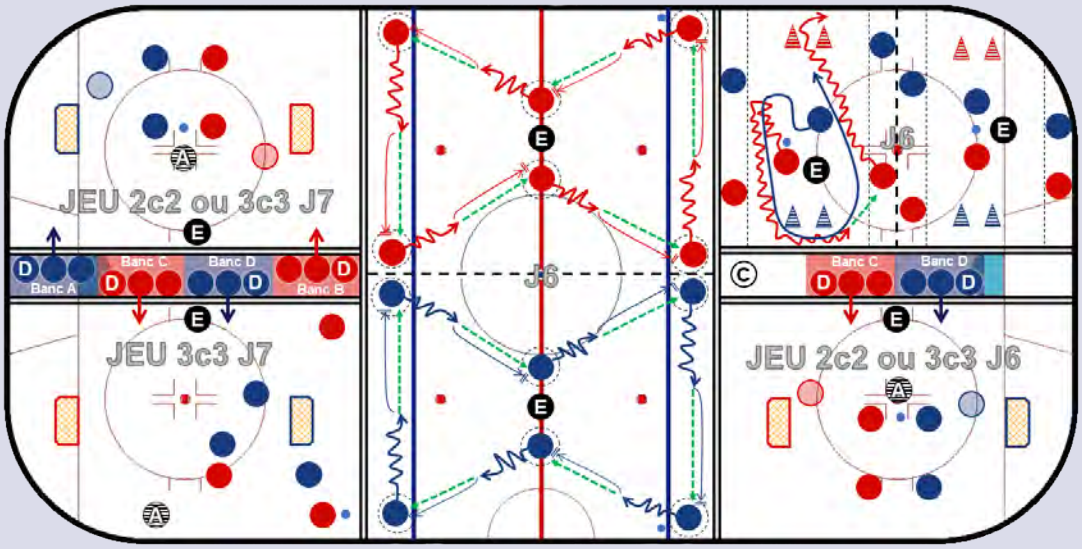
Descriptif : 2 équipes de 6 à 9 joueurs. Au signal, tous les joueurs patinent. Au 2ème signal de, les joueurs sans palet doivent aller prendre les palets conduits par les joueurs dans le camp adverse et les ramener dans leur camp. Au 3ème signal, on compte les palets conservés et volés. On change de rôle et la partie recommence. A la fin de 2 manches, l'équipe qui a conservé le plus de palets l'emporte.

Objectifs : Duel avec la crosse – Manier avec pression.

Variantes : Varier le temps – Autoriser les passes entre les joueurs.

CONSEILS : Adapter la taille de l'espace des duels

2ème ROTATION



ATELIER 1 : « LA RONDE DES PASSES »

THÈMES : PASSE – RÉCEPTION

Descriptif : 2 équipes de 6 à 9 joueurs. Chaque joueur est positionné dans un cercle. Au signal, le 1er joueur démarre et effectue une passe au 2ème à mi-distance, puis freine à l'intérieur du cercle et ainsi de suite jusqu'à ramener le palet au départ. L'équipe qui réalise 5 tours en premier remporte une manche. Changer de sens de rotation après 5 tours.

Objectifs : Passer en mouvement – Réceptionner statique.

Variantes : Utiliser 2 à 3 palets par équipes.

CONSEILS : Adapter le nombre de joueurs et le circuit de passes

ATELIER 2 : « DÉSÉQUILIBRE »

THÈMES : PASSE – RÉCEPTION

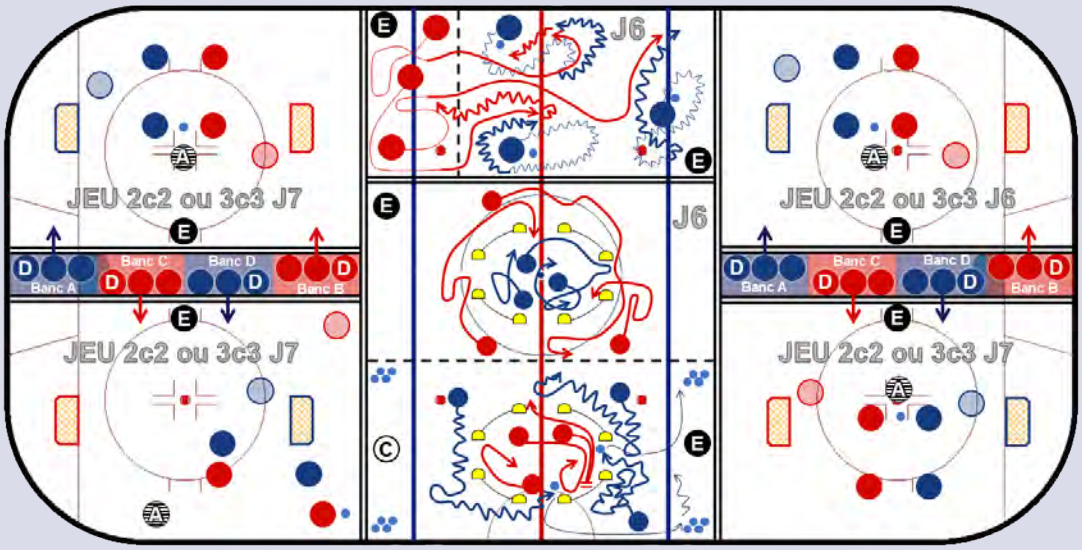
Descriptif : 4 équipes de 3 joueurs. Pour marquer un point un joueur doit passer dans la « porte » sans contrainte de sens. Le jeu débute par un entre 2. Le joueur qui le gagne a le choix de chercher à marquer seul ou de passer la balle à un partenaire en zone d'attente pour lui permettre d'entrer en jeu et de jouer en surnombre. Le joueur qui n'a pas le palet doit le récupérer pour passer à l'offensive. Le jeu peut ainsi se dérouler à égalité (1c1 à 3c3), en surnombre (2c1 à 3c2) ou en sous nombre (1c2 à 2c3)

Objectifs : Choisir de jouer seul ou collectivement.

CONSEILS : Mettre en cohérence espace de jeu et oppositions

FAIRPLAYZIR CLUBS DE PROXIMITÉ N°4B

1ère ROTATION



ATELIER 1 : « LE CHÂTEAU FORT »

THÊMES : MOBILITÉ – RÉACTIVITÉ – MANIEMENT

Descriptif : 4 équipes de 2 à 4 joueurs. Un château par équipe constitué par un cercle est protégé par des gardiens et attaqué par des envahisseurs en nombre équivalent. Les envahisseurs doivent entrer par les portes et les gardiens les protéger. Il y a une porte de plus que le nombre de gardiens. L'entrée d'un envahisseur fait marque 1 point. L'équipe qui obtient le plus de point en un temps donné, gagne.

Objectifs : Changer de direction – Prendre de l'information – Coopérer.

Variantes : Varier les oppositions – Entrer en conduisant un palet.

CONSEILS : Réguler les oppositions par espace de jeu

ATELIER 2 : « LES VOLEURS DE TRÉSOR »

THÊMES : MOBILITÉ – RÉACTIVITÉ – MANIEMENT

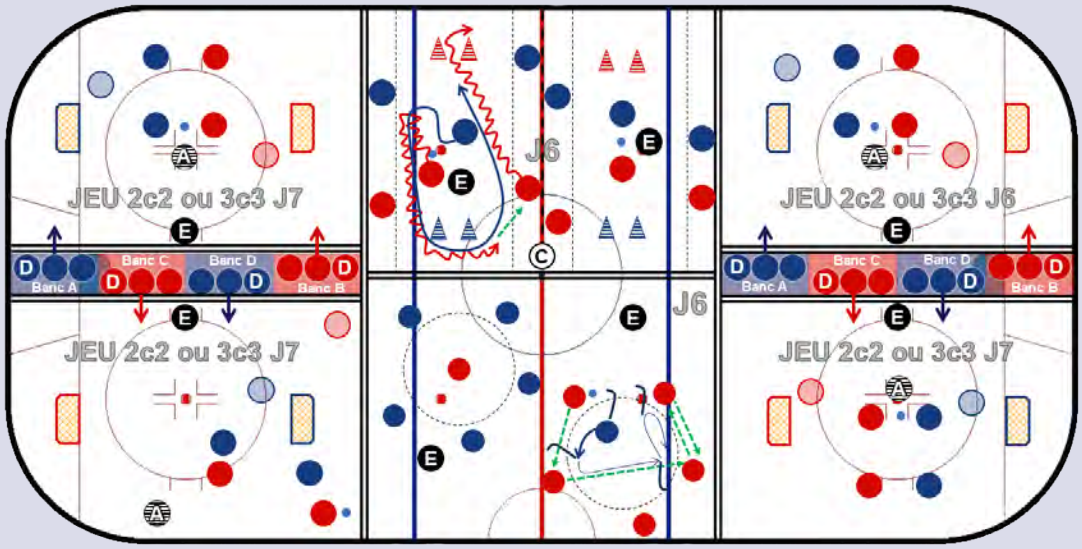
Descriptif : 2 équipes de 3 à 6 joueurs. Au signal, tous les joueurs patinent. Au 2ème signal de, les joueurs sans palet doivent aller prendre les palets conduits par les joueurs dans le camp adverse et les ramener dans leur camp. Au 3ème signal, on compte les palets conservés et volés. On change de rôle et la partie recommence. A la fin de 2 manches, l'équipe qui a conservé le plus de palets l'emporte.

Objectifs : Duel avec la crosse – Manier avec pression.

Variantes : Varier le temps – Autoriser les passes entre les joueurs.

CONSEILS : Adapter la taille de l'espace des duels

2ème ROTATION



ATELIER 1 : « LES TAUREAUX »

THÊMES : PASSE – RÉCEPTION

Descriptif : 2 équipes de 6 joueurs. Les joueurs se font des passes, en restant à l'arrêt, sans que la balle ne soit interceptée par le taureau. En cas d'interception, le joueur qui a perdu la balle devient le « taureau ».

Objectifs : Passer et réceptionner statique et en mouvement.

Variantes : Faire déplacer les joueurs autour du cercle – Augmenter le nombre de taureaux – Agrandir le cercle.

CONSEILS : Adapter le nombre de joueurs et le circuit de passes

ATELIER 2 : « DÉSÉQUILIBRE »

THÊMES : PASSE – RÉCEPTION

Descriptif : 4 équipes de 3 joueurs. Pour marquer un point un joueur doit passer dans la « porte » sans contrainte de sens. Le jeu débute par un entre 2. Le joueur qui le gagne a le choix de chercher à marquer seul ou de passer la balle à un partenaire en zone d'attente pour lui permettre d'entrer en jeu et de jouer en surnombre. Le joueur qui n'a pas le palet doit le récupérer pour passer à l'offensive. Le jeu peut ainsi se dérouler à égalité (1c1 à 3c3), en surnombre (2c1 à 3c2) ou en sous nombre (1c2 à 2c3)

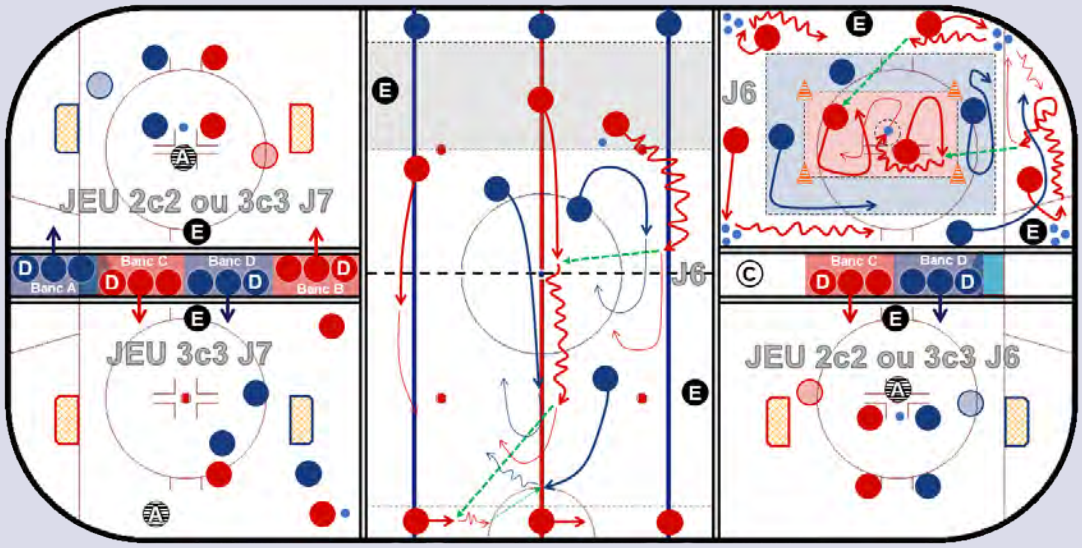
Objectifs : Choisir de jouer seul ou collectivement.

CONSEILS : Mettre en cohérence espace de jeu et oppositions

FFHG
FÉDÉRATION FRANÇAISE DE HOCKEY SUR GLACE

FAIRPLAYZIR CLUBS DE PROXIMITÉ N°5A

1ère ROTATION



ATELIER 1 : « LA BALLE AU CAPITAINE »

THÊMES : GAIN D'ESPACE – DÉMARQUAGE – MARQUAGE

Descriptif : 2 équipes de 6 joueurs. Les joueurs de champ ne peuvent pas rentrer dans les zones de marque et les « capitaines » dans le champ. Le jeu débute par un entre 2. Les attaquants se déplacent, se font des passes pour s'approcher de leur zone de marque et passer à un Capitaine qui doit se déplacer pour faciliter la passe.

Objectifs : Gagner de l'espace individuellement ou collectivement.

Variantes : Réduire à 2 ou 1 le nombre de Capitaines – Déterminer des zones de réception dans la zone de marque et/ou une zone de passe.

CONSEILS : Mettre en cohérence espace de jeu et oppositions

ATELIER 2 : « REMPLIR LE BUT »

THÊMES : PASSE – DÉMARQUAGE – MARQUAGE

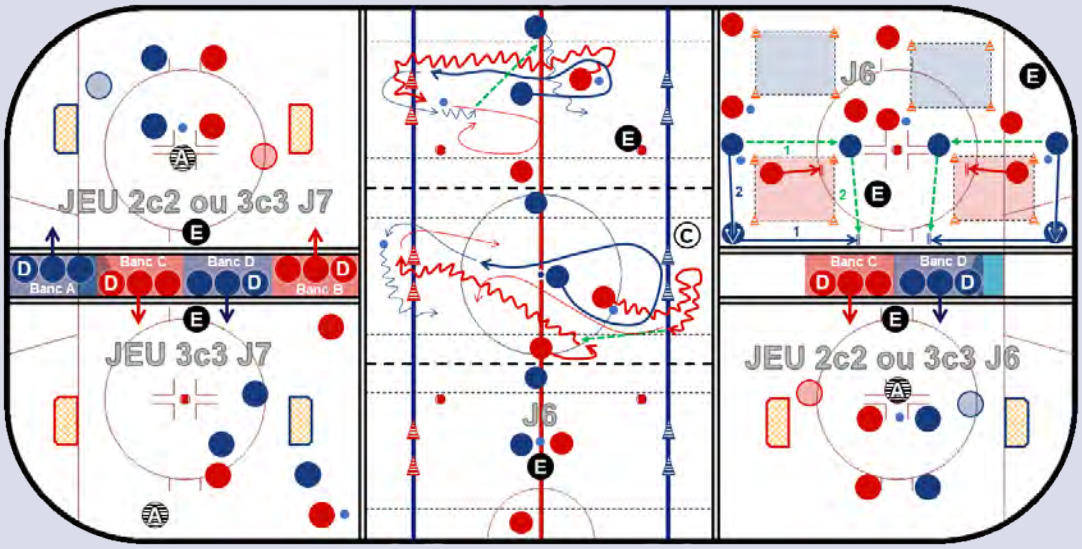
Descriptif : Une équipe de 6 à 9 et une de 4 à 6 joueurs. Les attaquants à l'extérieur doivent passer à un partenaire à l'intérieur (durant 3' ou si tous les palets ont été transmis). Les défenseurs depuis leur zone tentent d'intercepter. Lors d'une interception, le palet est redonné. Si la passe est complétée, l'attaquant récupère un nouveau palet.

Objectifs : Se démarquer – Couper une ligne de passe.

Variantes : Ajouter 1 à 2 défenseurs à l'extérieur qui gênent les attaquants et/ou des réceptionneurs à l'intérieur.

CONSEILS : Mettre en cohérence espace de jeu et oppositions

2ème ROTATION



ATELIER 1 : « À L'ABORDAGE ! »

THÊMES : PASSE – RÉCEPTION

Descriptif : 4 équipes de 3 joueurs. Pour marquer un point un joueur doit passer dans la « porte » sans contrainte de sens. Le jeu débute par un entre 2. Le joueur qui le gagne a le choix de chercher à marquer seul ou de passer la balle à un partenaire en zone d'attente pour lui permettre d'entrer en jeu et de jouer en surnombre. Le joueur qui n'a pas le palet doit le récupérer pour passer à l'offensive. Le jeu peut ainsi se dérouler à égalité (1c1 à 3c3), en surnombre (2c1 à 3c2) ou en sous nombre (1c2 à 2c3)

Objectifs : Choisir de jouer seul ou collectivement.

CONSEILS : Créer 2 à 3 espaces en fonction du nombre de joueurs

ATELIER 2 : « ESPACE LIBRE »

THÊMES : PASSE – DÉMARQUAGE – MARQUAGE

Descriptif : 2 à 4 équipes de 4 joueurs. Le joueur disposant du palet doit toujours avoir 2 solutions de passe offertes par ses coéquipiers aux 2 plots les plus proches de lui. Il ne peut faire la passe à l'un d'eux que lorsque cette consigne est respectée. Lorsqu'une passe est effectuée, il faut qu'un des joueurs se déplace pour respecter à nouveau cette consigne et ainsi de suite.

Objectifs : Se démarquer.

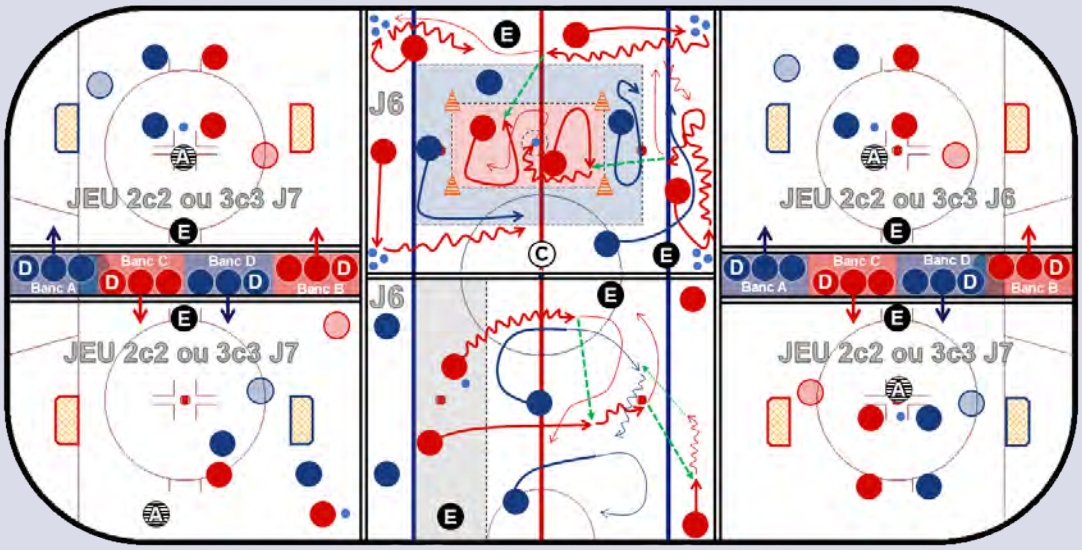
Variantes : Ajouter 1 défenseur à l'intérieur qui a pour consigne de presser les joueurs ayant successivement le palet et couper une des 2 lignes de passe.

CONSEILS : Créer 2 à 4 espaces en fonction du nombre de joueurs

FFHG
FÉDÉRATION FRANÇAISE DE HOCKEY SUR GLACE

FAIRPLAYZIR CLUBS DE PROXIMITÉ N°5B

1ère ROTATION



ATELIER 1 : « LA BALLE AU CAPITAINE »

THÊMES : GAIN D'ESPACE – DÉMARQUAGE – MARQUAGE

Descriptif : 2 équipes de 4 à 6 joueurs. Les joueurs de champ ne peuvent pas rentrer dans les zones de marque et les « capitaines » dans le champ. Le jeu débute par un entre 2. Les attaquants se déplacent, se font des passes pour s'approcher de leur zone de marque et passer à un capitaine qui doit se déplacer pour faciliter la passe.

Objectifs : Gagner de l'espace individuellement ou collectivement.

Variantes : Réduire à 2 ou 1 le nombre de Capitaines – Déterminer des zones de réception dans la zone de marque et/ou une zone de passe.

CONSEILS : Mettre en cohérence espace de jeu et oppositions

ATELIER 2 : « REMPLIR LE BUT »

THÊMES : PASSE – DÉMARQUAGE – MARQUAGE

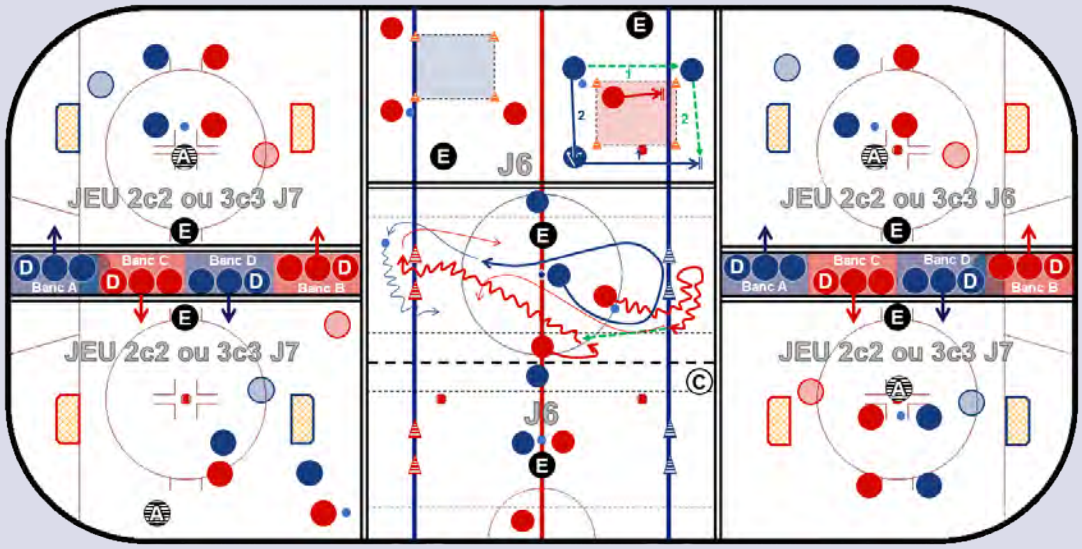
Descriptif : Une équipe de 6 à 9 et une de 4 à 6 joueurs. Les attaquants à l'extérieur doivent passer à un partenaire à l'intérieur (durant 3' ou si tous les palets ont été transmis). Les défenseurs depuis leur zone tentent d'intercepter. Lors d'une interception, le palet est redonné. Si la passe est complétée, l'attaquant récupère un nouveau palet.

Objectifs : Se démarquer – Couper une ligne de passe.

Variantes : Ajouter 1 à 2 défenseurs à l'extérieur qui gênent les attaquants et/ou des réceptionneurs à l'intérieur.

CONSEILS : Mettre en cohérence espace de jeu et oppositions

2ème ROTATION



ATELIER 1 : « À L'ABORDAGE ! »

THÊMES : PASSE – RÉCEPTION

Descriptif : 2 équipes de 3 joueurs. Pour marquer un point un joueur doit passer dans la « porte » sans contrainte de sens. Le jeu débute par un entre 2. Le joueur qui le gagne a le choix de chercher à marquer seul ou de passer la balle à un partenaire en zone d'attente pour lui permettre d'entrer en jeu et de jouer en surnombre. Le joueur qui n'a pas le palet doit le récupérer pour passer à l'offensive. Le jeu peut ainsi se dérouler à égalité (1c1 à 3c3), en surnombre (2c1 à 3c2) ou en sous nombre (1c2 à 2c3)

Objectifs : Choisir de jouer seul ou collectivement.

CONSEILS : Créer 2 à 3 espaces en fonction du nombre de joueurs

ATELIER 2 : « ESPACE LIBRE »

THÊMES : PASSE – DÉMARQUAGE – MARQUAGE

Descriptif : 2 équipes de 4 à 6 joueurs. Le porteur doit toujours avoir 2 solutions offertes par ses coéquipiers aux 2 plots les plus proches de lui. Il ne peut faire la passe à l'un d'eux que lorsque cette consigne est respectée. Lorsqu'une passe est effectuée, il faut qu'un des joueurs se déplace pour respecter à nouveau cette consigne et ainsi de suite.

Objectifs : Se démarquer.

Variantes : Ajouter 1 défenseur à l'intérieur qui a pour consigne de presser les joueurs ayant successivement le palet et couper une des 2 lignes de passe.

CONSEILS : Créer 2 à 4 espaces en fonction du nombre de joueurs