LES 28 GESTES DE L'ARBITRE ROLLER HOCKEY

1

PROCÉDURE D'ENGAGEMENT

2

BUT

3

ANNULATION

4

PASSE À LA MAIN

5

PÉNALITÉ APPELÉE

6

TEMPS MORT

7

OBSTRUCTION

" OBS "

8

ACCROCHER

" ACC "

9

FAIRE TRÉBUCHER

" TRE "

10

RETENIR

" RET "

11

CINGLAGE

" CIN "

12

CHARGE CONTRE LA BALUSTRADE

" CBA "

13

DURETÉ

" DUR "

14

CHARGE INCORRECTE

" INC "

15

CHARGE AVEC LA CROSSE

" CRO "

16

MÉCONDUITE

" MEC "

17

MÉCONDUITE POUR LE MATCH

" MPM "

18

TIR DE PÉNALITÉ

" TP "

19

PÉNALITÉ DE MATCH

" PM "

20

CHARGE DANS LE DOS

" DOS "

21

PIQUAGE AVEC LE POMMEAU

" PIQ "

22

RETARD DE JEU

" JEU "

23

CROSSE HAUTE

" HAU "

24

SURNOMBRE

" SUR "

25

COUP DE COUDE

" COU "

26

ATTITUDE ANTISPORTIVE

" ANT "

27

COUP DE GENOU

" GEN "

28

PIQUAGE AVEC LA PALETTE

" PIQ "

TOI AUSSI DEVIENS ARBITRE !

RDV SUR ROLLERHOCKEY.FR
OU
CONTACTE TON CLUB
POUR PLUS D'INFORMATIONS