

Règles petits terrains 2021-2022

Catégories		U7/U8		U9	U10	U11/U12
Officiels	arbitres	1 (visité)		2 (2x visité)	2 (2x visité, sauf en division Nationale --> 1 de chaque club)	
	Coach sur terrain	Non (long ligne côté)				
	Public	hors du terrain (derrière clôtures) sauf joueurs - coach - arbitre				
	Temps de jeu	2 20'		2x 25'		
Infrastructure	Terrain	1/8		1/4	1/2	
	Cercle	Ligne 5M (cônes)		Ligne 10M (cônes)	Oui	
	But	Vrai but ou planche ou cônes		Vrai but		
Equipes	Feuille de match	Max 8		Max 12		
	Joueurs	3x3	3x3	6x6 (min 4)	8x8 (min 6)	
	Gardien	Non		OBLIGATOIRE (en équipement mais SANS stick)	OBLIGATOIRE (en équipement complet)	
	Tenue	Obligatoires: Equipement club + protège-tibias + protège-dents				
	Changements	N'importe quand			N'importe quand SAUF PC	
Coaches	Time-Out	Chaque coach reçoit 1 time-out par match de max. 30sec (le temps n'est pas arrêté) et peut être demandé seulement lorsque la phase de jeu est arrêtée (la balle sort du terrain ou avant un coup franc). Le time-out ne peut pas être demandé dans les 5 dernières min. et lorsque un nouveau PC. est accordé (U10-U12)				
Le jeu	Mise en jeu (début, mi-temps, goal)	Centre du terrain				
	Sorties lignes de fond	Pour l'attaque: à 3M derrière la ligne des 5M		Pour l'attaque: long corner sur la ligne du milieu perpendiculaire par rapport où la balle est sortie (tous à 3M)	Pour l'attaque: long corner sur la ligne du milieu perpendiculaire par rapport où la balle est sortie (tous à 5M)	
		Pour la défense: remise en jeu dans zone.		Pour la défense: Dégagement	Pour la défense: Dégagement	
		Si joué volontairement par la défense: coup franc		Si joué volontairement par la défense: coup franc	Si joué volontairement par la défense: PC	
	Sorties côtés	Sur ligne latérale; Dans la zone: à 3M derrière la ligne d'intersection des 5M		Sur ligne latérale; Dans la zone: à 3M derrière la ligne d'intersection des 3M	Sur la ligne	
	Fautes	Kick volontaire		Kick & back stick	Kick & back stick Stroke pour faute VOLONTAIRE dans le cercle	
	Jeu dangereux	Toujours sanctionné Mouvement dangereux (stick, poussée, tenir) Balle au-dessus genou de joueur proche Joueur accroupi ou à terre près de la balle				
	Coup-franc	Balle immobile Adversaires à 3M			Balle immobile Adversaire à 5M	

Catégories		U7/U8	U9	U10	U11/U12	
le jeu	Coup-franc dans zone	<u>Pour défense</u> : dégagement dans zone <u>Pour attaque</u> : à 3M derrière ligne des 5M (tous à 3M)	<u>Pour défense</u> : dégagement dans zone Pour attaque: à 3M de la zone (tous à 3M)	Pour défense: Dégagement à max. 15M (bord de cercle) perpendiculairement par rapport où la balle est sortie Pour attaque : PC		
	Coup-franc Hors zone (ou cercle)	A endroit de la faute, MAIS à au moins 3M de la zone d'envoi		Dans la moitié adverse: Le coup franc doit se jouer à l'endroit de la faute (tous à 5M) Self-pass: ok La balle doit parcourir au moins 5M (balle au stick), OU être touchée par un autre joueur (à 5M) avant d'entrer dans le cercle Dans la propre moitié: la balle peut être envoyée directement dans le cercle		
	Privilèges Gardien	Sans objet (pas de gardien)	Peut jouer la balle avec le corps dans sa zone et NE PEUT PAS sortir de cette zone	Peut jouer la balle avec le corps dans son cercle. Peut jouer avec son stick hors cercle jusqu'à 5M (pointillés). NE PEUT PAS sortir de cette zone sauf pour tirer un stroke		
	Self-pass	OUI				
	PC	NON			OUI	
	Stoke	NON			OUI	
	Corner	NON	Sur la ligne du milieu, perpendiculaire par rapport où la balle est sortie			
	Goal marqué	Si la balle franchi entièrement la ligne de goal (sous hauteur de planche) et est touchée dans la zone d'envois par un attaquant avec son stick (pas obligatoirement en dernier lieu) sans en ressortir. >U8: au-dessus de la planche autorisé si pas dangereux				

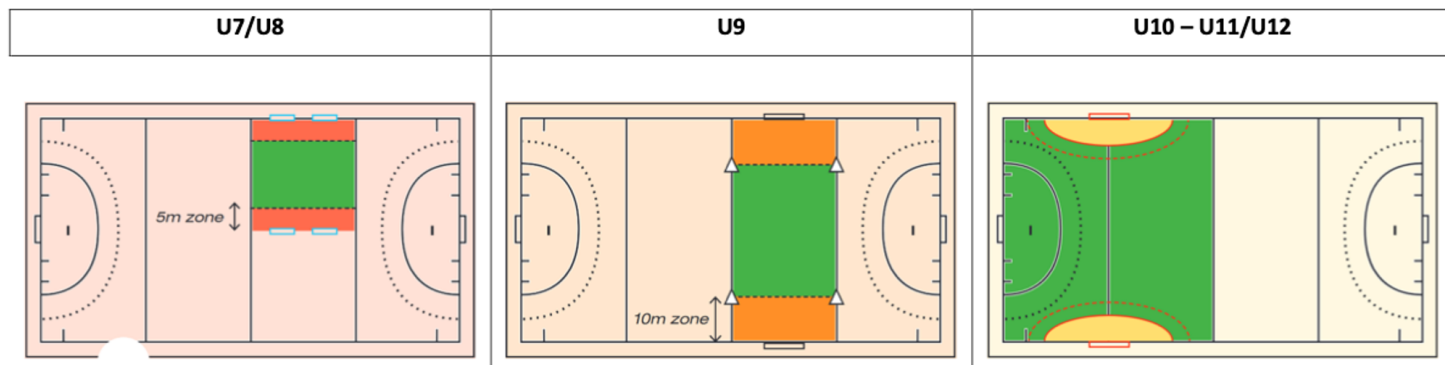
*U7/U8 Kick et back stick:

- Gentlemans Agreement - Les coaches peuvent s'accorder concernant le kick et le back stick (volontaire ou involontaire) si les deux coaches y consentent.

** PC:

- La balle est placée sur la ligne de fond, à au moins 10 mètres du poteau de but et max. à l'intersection avec la ligne du cercle. Le côté est laissé au choix de l'équipe attaquante;
- Un attaquant pousse ou frappe la balle en ne la faisant pas monter intentionnellement et cet attaquant doit avoir au moins un pied à l'extérieur de la surface de jeu;
- U10: 3 défenseurs + 1 gardien dans le goal;
- U11/U12: 4 défenseurs + 1 gardien dans le goal;
- A l'exception du donneur, tout le monde (attaquant et défenseur) doit se tenir à l'extérieur du cercle et à 5M du donneur, jusqu'à ce que la balle soit poussée ou frappée;
- Un but ne peut être inscrit avant que la balle soit sortie du cercle;
- L'équipe attaquante peut entièrement choisir comment jouer la phase: pousser la balle assez fort pour qu'elle parcoure le cercle assez vite; la phase de PC peut être faite avec 4 ou 6 joueurs; ils peuvent la donner court à un attaquant à 5M via le côté gauche ou droit.

Occupation terrain



CONSEILS AUX PARENTS-ARBITRES

1. Placement

- U7/U8: sur le terrain sans gêner le jeu, les joueurs, ni leur vue ==> en mouvement;
- > U8:
 - Chaque arbitre le long de la ligne de côté avec le but à sa droite;
 - on ne change pas de côté à la mi-temps;
 - on se déplace toujours pour voir la balle;
- Anticipation:
 - une fois la faute sifflée et indiquée, se placer IMMEDIATEMENT vers l'endroit où la balle sera envoyée. PAS où la faute a été sanctionnée;
 - en cas de doute, protéger son but;
 - INTERDIT DE SIFFLER DANS LE CERCLE DE L'AUTRE ARBITRE;

2. Prévention

Ne pas sanctionner une faute de placement de la balle ou de joueur pas à 3 ou 5M, MAIS faire placer la balle à l'endroit correct ou les joueurs à la distance réglementaire

3. Coup de sifflet

- Suffisamment fort pour être entendu de tous;
- Uniquement pour:
 - faute de jeu (kick, back stick, jeu dangereux) ;
 - sortie latérale (si le joueur ne s'arrête pas);
 - goal ;
 - arrêt du temps ;
 - reprise du jeu après un goal marqué ;
 - time-out.

4. Gestuelle

- Coup franc ;
- PC ;
- Goal ;
- Touche latérale ;
- Time-out

5. Explications

- Courtes et rapides ;
- Verbales et par gestuelle.