

Catégories		U7/U8	U9	U10	U11/U12
Officiels	Arbitres	1 (visité)	2 (2x visité)	2 (2x visité, sauf en Régionale 1 et Nationale : 1 de chaque club)	
	Coach sur terrain	Non (long de ligne de côté)			
	Public	Hors du terrain (derrière clôtures), sauf joueurs – coach – arbitre(s)			
	Temps jeu	2x20'	2x25'		
Infrastructure	Terrain	1/8	¼ (à partir de la saison 24/25 dans le sens de la longueur et non de la largeur vav du grand terrain)	1/2	
	Cercle	Ligne 5M (cônes)	Ligne 10M (cônes)	Oui	
	But	4 goals de 2M Planche ou cônes	Vrai goal ou planche : - les mêmes des deux côtés - Les planches sont seulement permises quand le ¼ de terrain derrière le goal est libre	Vrais goals	

Equipes	Feuille match	Max 8	Max 12	Max 12
	Joueurs	3x3 (min 2)	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 demandée 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 : - lorsque un nouveau PC est accordé (U10-12) - dans les 5 dernières min.		
Le jeu	Mise en jeu (Début, mi-temps, goal)	Centre du terrain		
	Sorties lignes de fond	<u>Pour la défense:</u> remise en jeu dans zone. <u>Si joué volontairement par la défense :</u> coup franc pour l'attaque sur ligne 5M.	<u>Pour l'attaque :</u> long corner sur la ligne du milieu perpendiculaire par rapport où la balle est sortie (tous à 3M) <u>Pour la défense :</u> Dégagement <u>Si volontaire :</u> pour l'attaque à 3M de la zone	- <u>Pour l'attaque :</u> long corner sur la ligne du milieu perpendiculaire par rapport où la balle est sortie (tous à 5M) - <u>Pour la défense :</u> Dégagement - <u>Si volontaire :</u> PC

	Sorties côtés	Sur ligne latérale; Dans la zone sur la ligne de touche à 3M de la ligne des 5M	- Pour la <u>défense</u> : Sur ligne latérale; - Pour l' <u>attaque</u> : à 3M de la zone	Sur ligne
	Fautes	Kick volontaire Back stick volontaire*	Kick Back stick	Kick. Back stick. Stroke pour faute VOLONTAIRE dans cercle
	Jeu dangereux	<p align="center">Toujours sanctionné Mouvement dangereux (stick, coup sur le stick, pousser ou tenir un joueur) Balle au-dessus genou avec un joueur proche Joueur accroupi ou à terre près de la balle (ce joueur crée du danger)</p>		
Le jeu	Coup-franc	Balle immobile Adversaires à 3M		Balle immobile Adversaires à 5M
	Coup-franc Dans zone (ou cercle)	<u>Pour défense</u> : dégagement dans zone <u>Pour attaque</u> : à 3M de la ligne des 5M (tous à 3M)	<u>Pour défense</u> : dégagement dans zone <u>Pour attaque</u> : à 3M de la ligne des 10M (tous à 3M)	<u>Pour défense</u> : dégagement à maximum 15M (bord cercle) perpendiculaire par rapport où la balle est sortie <u>Pour attaque</u> : PC
	Coup franc Hors zone (ou cercle)	A endroit de la faute, MAIS à au moins 3M de la zone d'envoi		<p align="center"><u>Dans la moitié adverse</u> :</p> <p align="center">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 stik), OU être touchée par un autre joueur (à 5M) avant d'entrer dans le cercle</p> <p align="center"><u>Dans sa propre moitié</u> :</p> <p align="center">La balle peut être envoyée directement dans cercle</p>

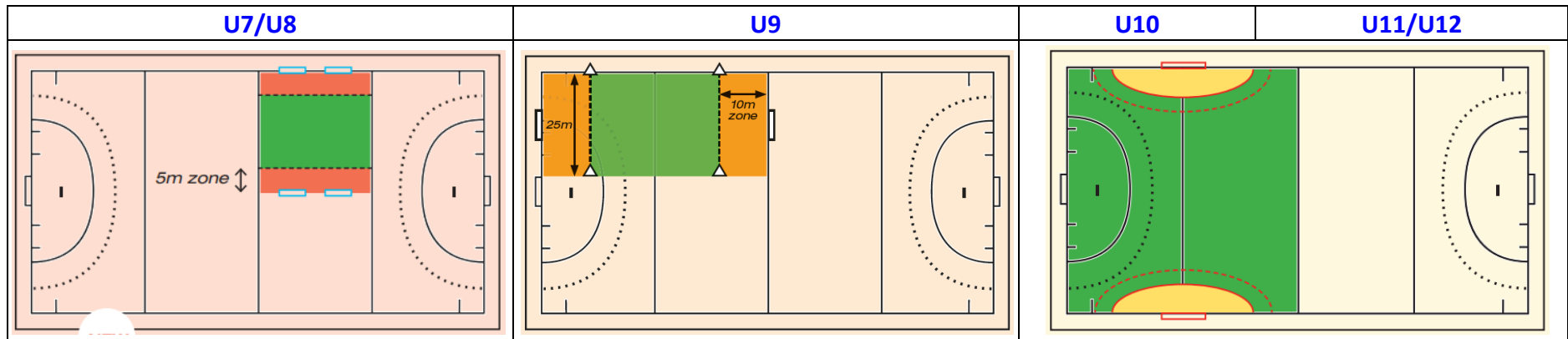
	Privilèges Gardien	Sans objet (pas de gardien)	Peut jouer la balle avec corps dans sa zone d'envoi et NE PEUT PAS sortir de cette zone.	<ul style="list-style-type: none"> - Peut jouer la balle avec corps dans son cercle. - Peut jouer avec stick hors cercle jusqu'à 5M (pointillés). - NE PEUT PAS sortir de cette zone sauf pour tirer un stroke.
	Self-pass	Oui		
	PC	Non	3 défenseurs + gardien dans le goal. Tous les autres joueurs dans l'autre cercle (jusqu'au moment où la balle est mise en jeu).	4 défenseurs + gardien dans le goal Tous les autres joueurs dans l'autre cercle (jusqu'au moment où la balle est mise en jeu).
	Stroke	Non	Oui	
	Corner	Non	Sur la ligne du milieu, perpendiculaire par rapport où la balle est sortie	
	Goal marqué	Si balle franchi entièrement la ligne de goal et est touchée dans zone d'envoi par un attaquant avec son stick (pas obligatoirement en dernier lieu) sans en ressortir U7-U9 : pas permis au dessus de la planche U10-U12 : au-dessus de la planche autorisé si pas dangereux		

***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 1 pied à l'extérieur de la surface de jeu.

- U10 : 3 défenseurs+ 1 gardien dans le goal.
- U11/12 : 4 défenseurs + 1 gardien dans le goal.
- À 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 poussé ou frappé.
- 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 autant de joueur qu'autorisé ; ils peuvent la donner court à un attaquant à 5m via le côté gauche ou droit.

Disposition des terrains



CONSEILS AUX PARENTS-ARBITRES

1. Placement

- U7/8 : 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 pour TOUJOURS voir la balle
- anticipation : une fois la faute sifflée et indiquée, se placer IMMEDIATEMENT vers l'endroit où la balle sera envoyée. PAS là 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 (+1M) ;-)

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 goal marqué
 - Time-Out

4. Gestuelle

- Coup franc

- PC
- Goal
- Touche latérale
- Time-Out

5. Explication

- Courte et rapide
- Verbale et par gestuelle