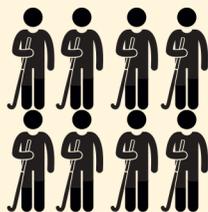


8 x 8
U10-U12

Nombre de joueurs



Min 6, Max 8 par équipe
sur le terrain

Temps de jeu



2 x 25' + 5' pause

Coach



En dehors du terrain
1 time out/coach

Nombre d'arbitres



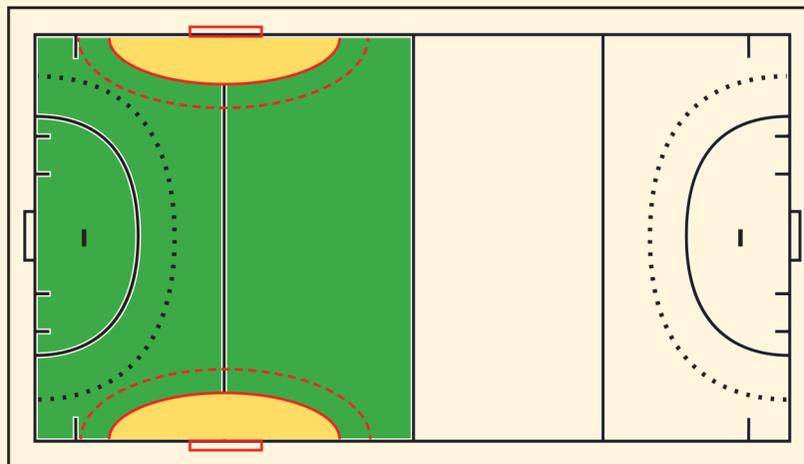
2

Gardien



Obligatoire en équipement

Terrain



1/2 terrain

Fairplay



Serrer la main à la
fin du match

Back stick



Interdit

Kick



Interdit

Balle haute



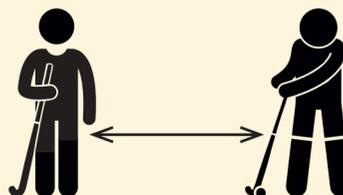
Autorisée seulement
vers le goal

Jeu dangereux



Interdit

Coup franc/Sortie



Adversaire à 5m

Self pass



Autorisé

PC



U10
3 défenseurs
+ 1 gardien

U11-U12
4 défenseurs
+ 1 gardien



Public	Hors du terrain (derrière clôtures), sauf joueurs – coach – arbitre(s)
Feuille de match	Max 12 joueurs sur la feuille de match
Tenue	OBLIGATOIRE : équipement club + protège-tibias + protège-dents
Changements	N'importe quand SAUF sur PC
Time - Out	Chaque coach reçoit 1 time-out par match de max. 30sec (le temps n'est PAS arrêté) Le time-out peut être demandé seulement lorsque le jeu est arrêté (la balle sort du terrain/avant un coup franc) Le time-out ne peut PAS être demandé : lorsque un nouveau PC est accordé et dans les 5 dernières min. du match
Sorties lignes de fond	Pour la défense : dégagement Pour l'attaque : long corner sur la ligne du milieu perpendiculaire par rapport où la balle est sortie (tous à 5M) Sauf si joué volontairement par la défense : PC
Jeu dangereux	Toujours sanctionné : mouvement dangereux (coup de stick, pousser et tenir un joueur) Balle haute au-dessus du genou Joueur accroupi ou à terre près de la balle (il provoque un jeu dangereux)
Coup-franc	Balle immobile - Adversaires à 5M
Coup-franc dans zone	Pour la défense : dégagement à maximum 15M (bord cercle) perpendiculaire par rapport où la balle est sortie Pour l'attaque : PC
Coup franc hors zone	Dans la moitié adverse : le coup franc doit se jouer à l'endroit de la faute (tous à 5M) ; 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 cercle
PC	3 défenseurs + gardien dans le goal (U10) 4 défenseurs + gardien dans le goal (U11/U12) Tous les autres joueurs dans l'autre cercle (2 pieds dans le cercle jusqu'au moment où la balle est mise en jeu)
Long Corner	Sur la ligne du milieu, perpendiculaire par rapport où la balle est sortie