

Catégories		U7/U8	U9	U10	U11/U12
Officiels	Arbitres	1 (visité)	2 (un de chaque club)		
	Coach sur terrain	Oui (toléré) Ne gêne pas le jeu/joueurs		Non (long ligne de côté)	
	Public	Hors du terrain (derrière clôtures), sauf joueurs – coach – arbitre(s)			
	Temps jeu	2x20'	2x25'		
Infrastructure	Terrain	1/8	1/4	1/2	
	Cercle	Ligne 8M (cônes)	Ligne 10M (cônes)	Oui	
	But	Vrai but ou Planche ou cônes	Vrai but		
Equipes	Feuille match	Max 8	Max 12	Max 12	
	Joueurs	4x4 (min 3)	6x6 (min 4)	8x8 (min 6)	
	Gardien	Non	OBLIGATOIRE (en équipement complet)		
	Tenue	OBLIGATOIRES : Equipement club + protège-tibias + protège-dents			
	Changements	N'importe quand		N'importe quand SAUF PC (shoot out en U10)	

Catégories		U7/U8	U9	U10	U11/U12
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 volontaire :</u> pour l'attaque sur ligne 8M	<u>Pour la défense :</u> remise en jeu dans zone. <u>Si volontaire :</u> pour l'attaque à 3M de ligne 10M		<ul style="list-style-type: none"> - Attaque : long corner - Défense : Dégagement - Si volontaire PC (shoot-out en U10)
	Sorties côtés	Sur ligne latérale ; Dans la zone à l'intersection avec la ligne de 8M	<u>Pour la défense :</u> Sur ligne latérale; <u>Pour l'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 (pas Shoot out !)
	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			

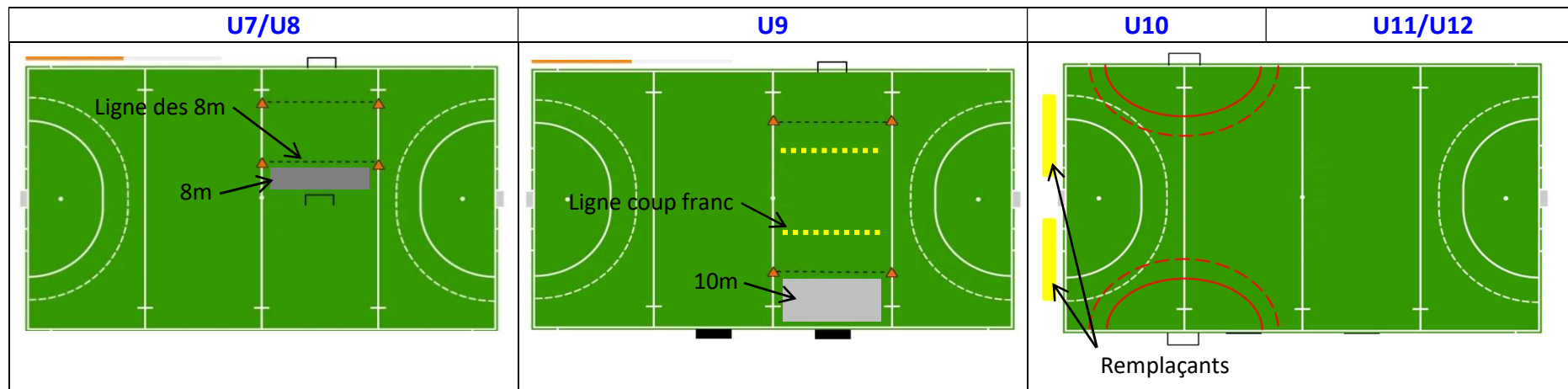
Catégories		U7/U8	U9	U10	U11/U12
Le jeu	Coup-franc	Balle immobile Adversaires à 3M		Balle immobile Adversaires à 5M	
	Coup-franc Dans zone (ou cercle)	<u>Pour défense:</u> dégagement dans zone <u>Pour attaque:</u> sur ligne 8M (tous à 3M)	<u>Pour défense :</u> dégagement dans zone <u>Pour attaque:</u> à 3M de ligne 10M (tous à 3M)	<u>Pour défense :</u> dégagement à maximum 15M (bord cercle) perpendiculaire à l'endroit où la balle est sortie <u>Pour attaque:</u> PC (shoot-out U10)	
	Coup franc Hors zone (ou cercle)	A endroit de la faute	A endroit de la faute, MAIS à au moins 3M de la zone d'envoi	<u>Dans la moitié adverse :</u> 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, OU être touchée par un défenseur avant d'entrer dans le cercle <u>Dans la propre moitié :</u> La balle peut être envoyée directement dans cercle	
	Privilèges Gardien	Sans objet (pas de gardien)	<ul style="list-style-type: none"> - Peut jouer la balle avec corps dans son cercle (zone d'envoi pour U9). - Peut jouer avec stick hors cercle jusqu'à 5M (pointillés) (3M en U9). - NE PEUT PAS sortir de cette zone sauf pour tirer un stroke. 		
	Self-pass	Oui			
	Shoot-out	Non	Oui A la place de PC *	Non	
	PC	Non	Shoot-out	4 défenseurs + gardiens dans le goal. Tous les autres joueurs dans autre cercle (jusqu'au moment où la balle est mise en jeu).	

	Corner	Non	À la hauteur de la tête de cercle, 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 > U8 : au dessus de la planche autorisé si pas dangereux	

***shoot out U10 :**

- L'attaquant démarre avec balle au stick au milieu du terrain au coup de sifflet de l'arbitre.
- Tous les autres joueurs doivent avoir leur stick en main dans l'autre cercle jusqu'au coup de sifflet. **Ca veut dire uniquement le stick, et posé dans le cercle.**
- 2 shoot-outs consécutifs NE PEUVENT PAS être exécutés par un même joueur.

Occupation terrain



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 à 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
 - U10 : début shoot-out (PAS de limite de temps)

4. Gestuelle

- Coup franc
- PC (et shoot-out U10)
- Goal
- Touche latérale

5. Explication

- Courte et rapide
- Verbale et par gestuelle