

Arbitrage petit terrain

Illustrations par vidéo des principales fautes

- <https://hockey.be/fr/competitions/outdoor-hockey/starttoupire/>

L'ARBITRAGE EVOLUERA SUIVANT LES CATEGORIES

U7-U8 boys & girls – 1/8 terrain – 2x20' – Zone à 5 mètres – 4 goals – 3 contre 3 – Pas de gardien de but – Pas de long corner



3 x 3
U7-U8

Nombre de joueurs



min. 2 - max. 3

par équipe sur le terrain

Temps de jeu



2 x 20' + 5' pause

Coach



En dehors du terrain
1 time out/coach

Nombre d'arbitres



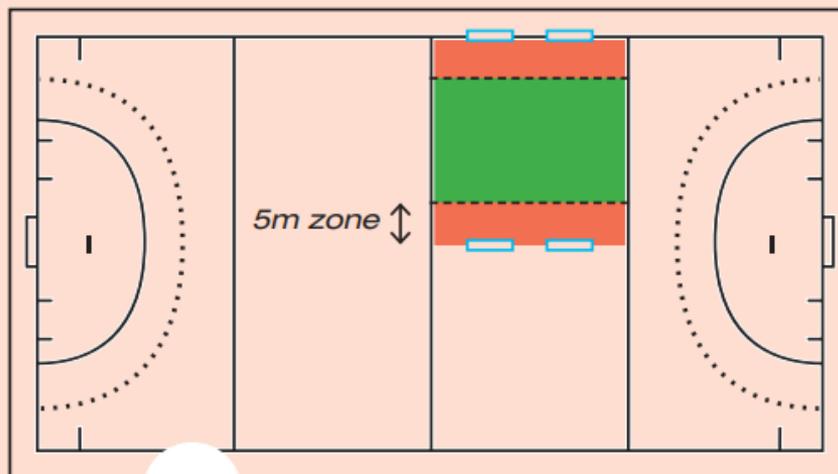
1

Gardien



Non

Terrain



NEW

4 goals sur 1/8 du terrain

Fairplay



Serrer la main
à la fin du match

Back stick



Pas de back stick
volontaire

Kick



Pas de kick volontaire

Balle haute



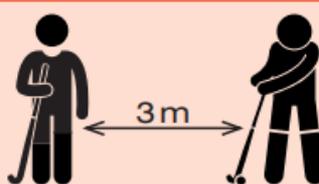
Interdite
(même vers le goal)

Jeu dangereux



Interdit

Coup franc/Sortie



Adversaire à 3m

Self pass



Autorisé

Penalty corner



Pas d'application

NEW

Terrain	4 goals de 2m placés sur les lignes de fond, à 4 mètres des lignes latérales sur 1/8 du terrain
Public	Hors du terrain (derrière clôtures), sauf joueurs – coach – arbitre
Feuille de match	Max. 8 joueurs sur la feuille de match
Tenue	OBLIGATOIRE : équipement club + protège-tibias + protège-dents
Changements	N'importe quand
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 : dans les 5 dernières min. du match
Sorties lignes de fond	Pour la défense : dégagement Si joué volontairement par la défense : coup franc pour l'attaque à 3M de la ligne des 5M
Sorties lignes latérales	Dans la zone : - Pour la défense : à l'endroit où la balle est sortie - Pour l'attaque : à 3M de la ligne des 5M
Fautes	Kick volontaire & Back stick volontaire Gentleman's Agreement : s'accorder par rapport au niveau des équipes
Jeu dangereux	Toujours sanctionné : mouvement dangereux (coup de stick, pousser et tenir un joueur) Balle haute au-dessus du genou interdite Joueur accroupi ou à terre près de la balle (il provoque un jeu dangereux)
Coup-franc	Balle immobile - Adversaires à 3M
Coup-franc dans zone	Pour la défense : dégagement dans zone Pour l'attaque : à 3M de la ligne des 5M (tous à 3M)
Coup franc hors zone	À l'endroit de la faute, MAIS à au moins 3M de la zone.
Goal marqué	La balle franchit 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 La balle au-dessus de la planche : PAS autorisé

U7-U8 Règles de base

- **Kick** : toucher la balle du corps (hormis la main qui est sur le stick)
- **Backstick** : toucher la balle du côté arrondi du stick
- **Jeu dangereux** : mettre en danger un adversaire ou soi-même (du fait de la balle, du stick ou de sa position)
- **Sorties latérales** : se jouent à l'endroit où la balle est sortie SAUF dans la zone d'attaque (elle se joue alors à 3 m de la zone). La défense joue donc toujours la sortie à l'endroit où la balle est sortie.
- **Sorties derrière la ligne de fond** : Pas de "long corner" en U7-U8 → dégagement SAUF si le défenseur a sorti la balle volontairement derrière sa ligne de but : coup-franc pour l'attaque à 3m de la zone
- **Goal marqué** : la balle doit être touchée du stick par un attaquant dans la zone sans en être ressortie avant de rentrer dans le goal + la balle doit passer entièrement la ligne

U7-U8 Règles de base

- **Kicks et backsticks involontaires ne sont pas sifflés en U7**, sauf s'il y a un attroupement où on va siffler pour aérer le jeu et replacer les joueurs
- **Se mettre d'accord sur la façon de siffler les kicks et backsticks en U8** (degré de sévérité) sachant qu'en U9 on n'admettra plus du tout les kicks et backsticks
- **Toujours siffler les jeux dangereux**
- **Toujours siffler les fautes volontaires**, y compris les kicks et backsticks, même en U7 (rare en U7 mais plus fréquent en U8)
- **Coup-franc** : balle immobile, adversaires à 3m, self pass autorisée

TOUJOURS SIFFLER UN JEU DANGEREUX

Joueur au sol.



TOUJOURS SIFFLER UN JEU DANGEREUX

Le joueur se met en situation dangereuse (genou au sol).



TOUJOURS SIFFLER UN JEU DANGEREUX

Balle au dessus du niveau des genoux
de joueurs proches.



TOUJOURS SIFFLER UN JEU DANGEREUX

Balle au-dessus de la planche sur un envoi au but autorisée à partir de U9 si pas dangereux.

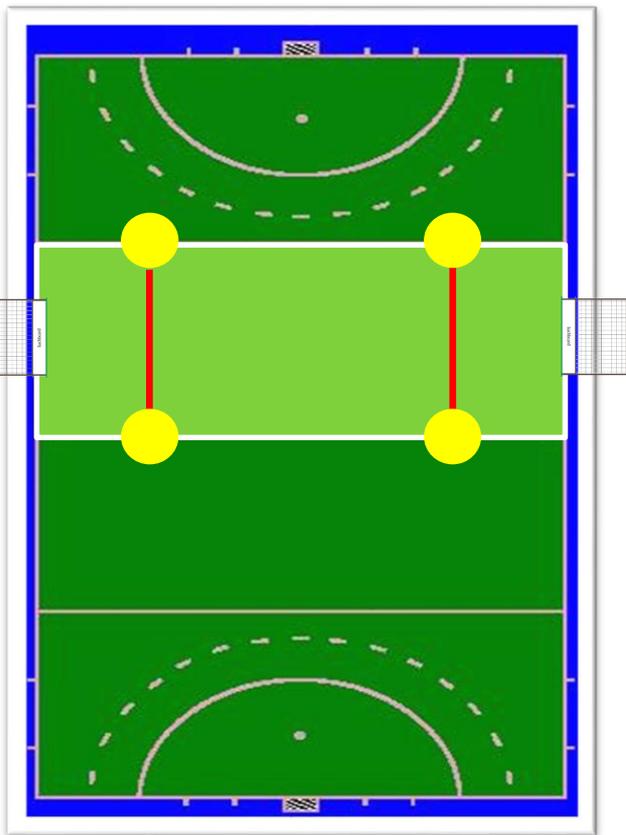


L'ARBITRAGE EVOLUERA SUIVANT LES CATEGORIES

U9 Boys & Girls - ¼ terrain – 2x25' – Zone à 10 mètres –
6 contre 6 – Gardien équipé (sans stick) – Long corner sur la
ligne du milieu



U9 Boys & Girls sur 1/4 de terrain



Si possible, un vrai but avec planche de 45cm.

- Cercle remplacé par une ligne à 10m. de la ligne de fond

Un but est accordé lorsque la balle est touchée du stick dans la zone des 10m par un attaquant

- **Coup-franc hors de la zone** : A l'endroit de la faute MAIS à au moins 3m de la zone en attaque

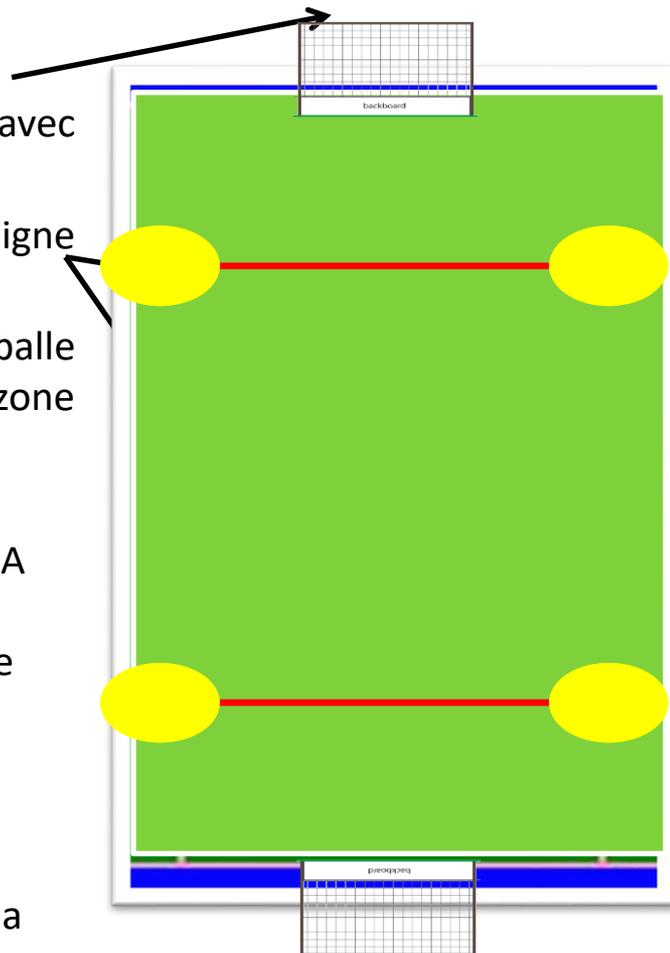
- **Coup-franc dans la zone**

Pour la défense :

Dégagement dans la zone

Pour l'attaque :

A 3m de la zone (tous à 3m de la balle)



6 x 6

U9

Nombre de joueurs



Min 4, Max 6 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



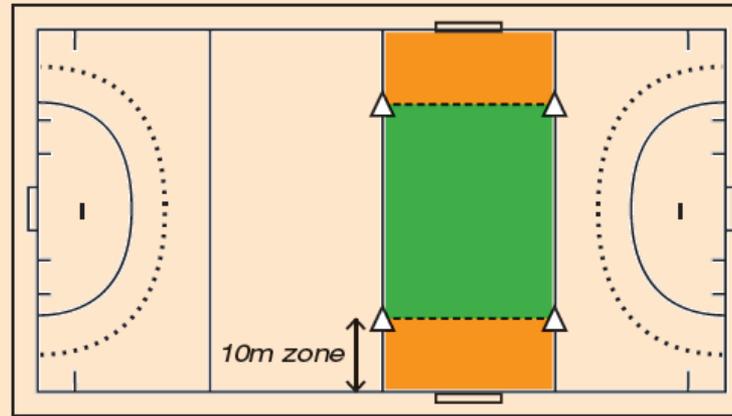
2

Gardien



Obligatoire en équipement
SANS le stick

Terrain



1/4 terrain

Fairplay



Serrer la main
à la fin du match

Back stick



Interdit

Kick



Interdit

Balle haute



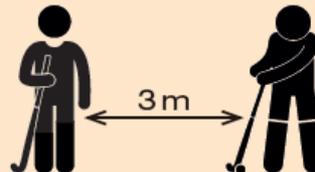
Autorisée seulement
vers le goal

Jeu dangereux



Interdit

Coup franc/Sortie



Adversaire à 3m

Self pass



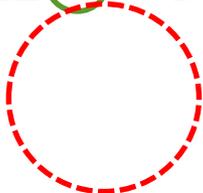
Autorisé

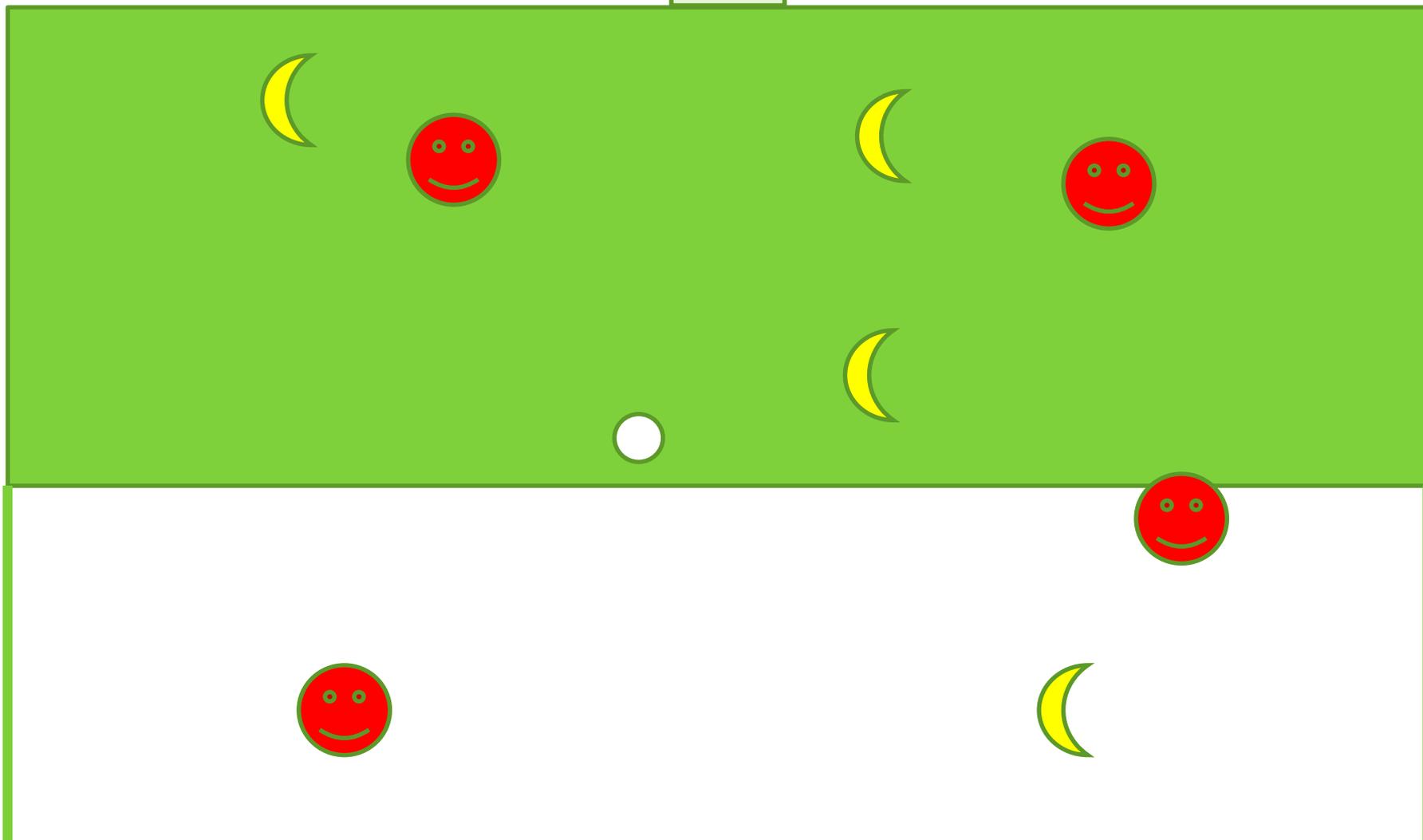
Penalty Corner



Pas d'application

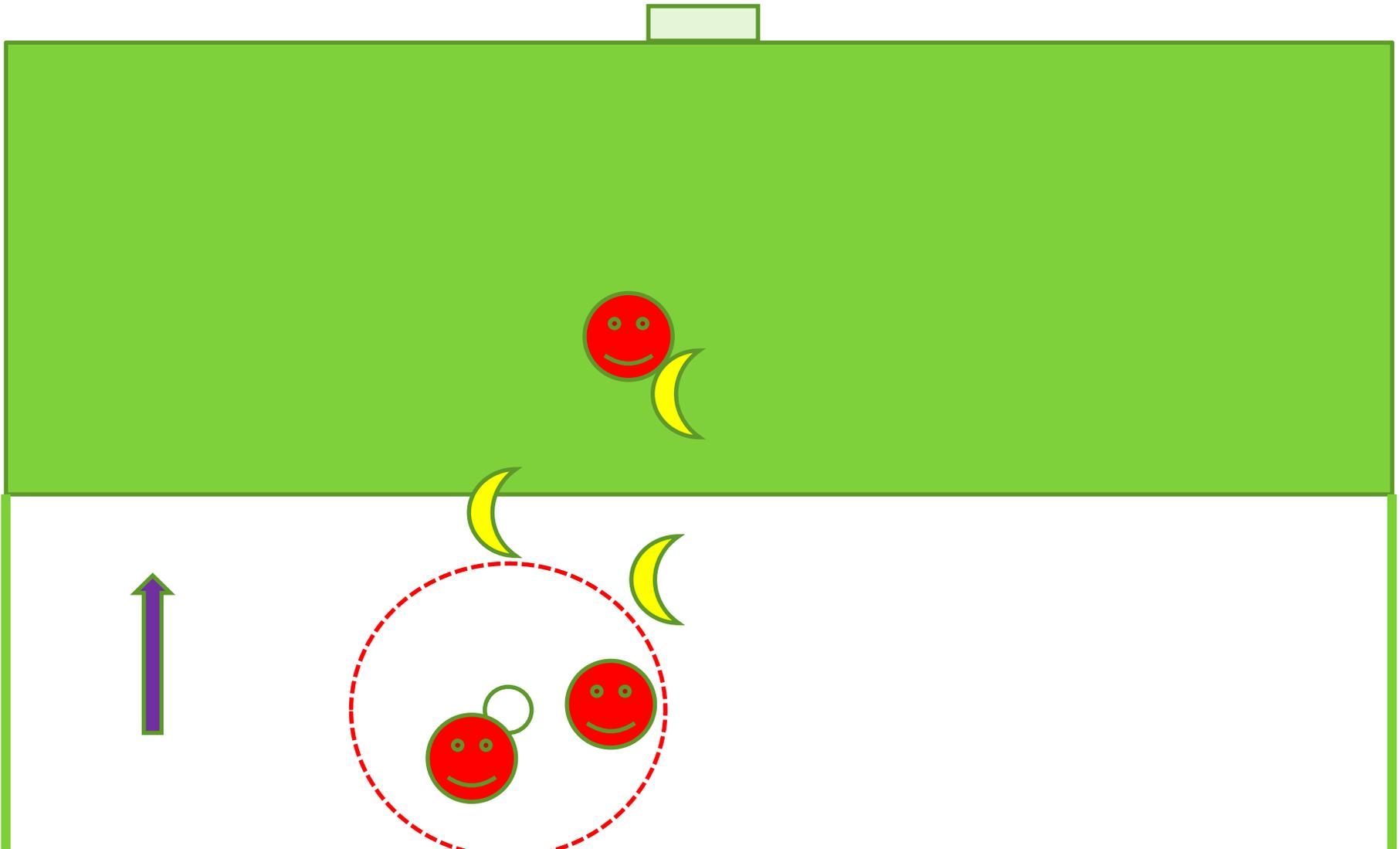
Public	Hors du terrain (derrière clôtures), sauf joueurs – coach – arbitre(s)
Feuille de match	Max 12 joueurs sur la feuille de match
Gardien	OBLIGATOIRE: en équipement (sabots, guêtres, 2 gants et casque) mais SANS stick
Tenue	OBLIGATOIRE: équipement club + protège-tibias + protège-dents
Changements	N'importe quand
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 : 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 3M) Sauf si joué volontairement par la défense: pour l'attaque à 3M de la zone
Sorties côtés	Pour la défense : sur ligne latérale Pour l'attaque: à 3M de la zone
Fautes	Kick et Back stick
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 3M
Coup-franc dans zone	Pour la défense : dégagement dans zone Pour l'attaque: à 3M de la zone (tous à 3M)
Coup franc hors zone	À l'endroit de la faute
Privilèges Gardien	SANS Stick mais avec 2 gants ; peut jouer la balle avec corps dans sa zone et NE PEUT PAS sortir de cette zone
Long Corner	Sur la ligne du milieu, perpendiculaire par rapport où la balle est sortie
Goal marqué	La 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 La balle au-dessus de la planche : autorisé si pas dangereux

LEGENDE : la zone est représentée par une ligne à 5 mètres pour U7- U8 boys & girls et à 10 mètres pour U9 boys & girls . BALLE  DEFENSEURS 
ATTAQUANTS  FAUTES & fait de jeu  3M  DIRECTION 



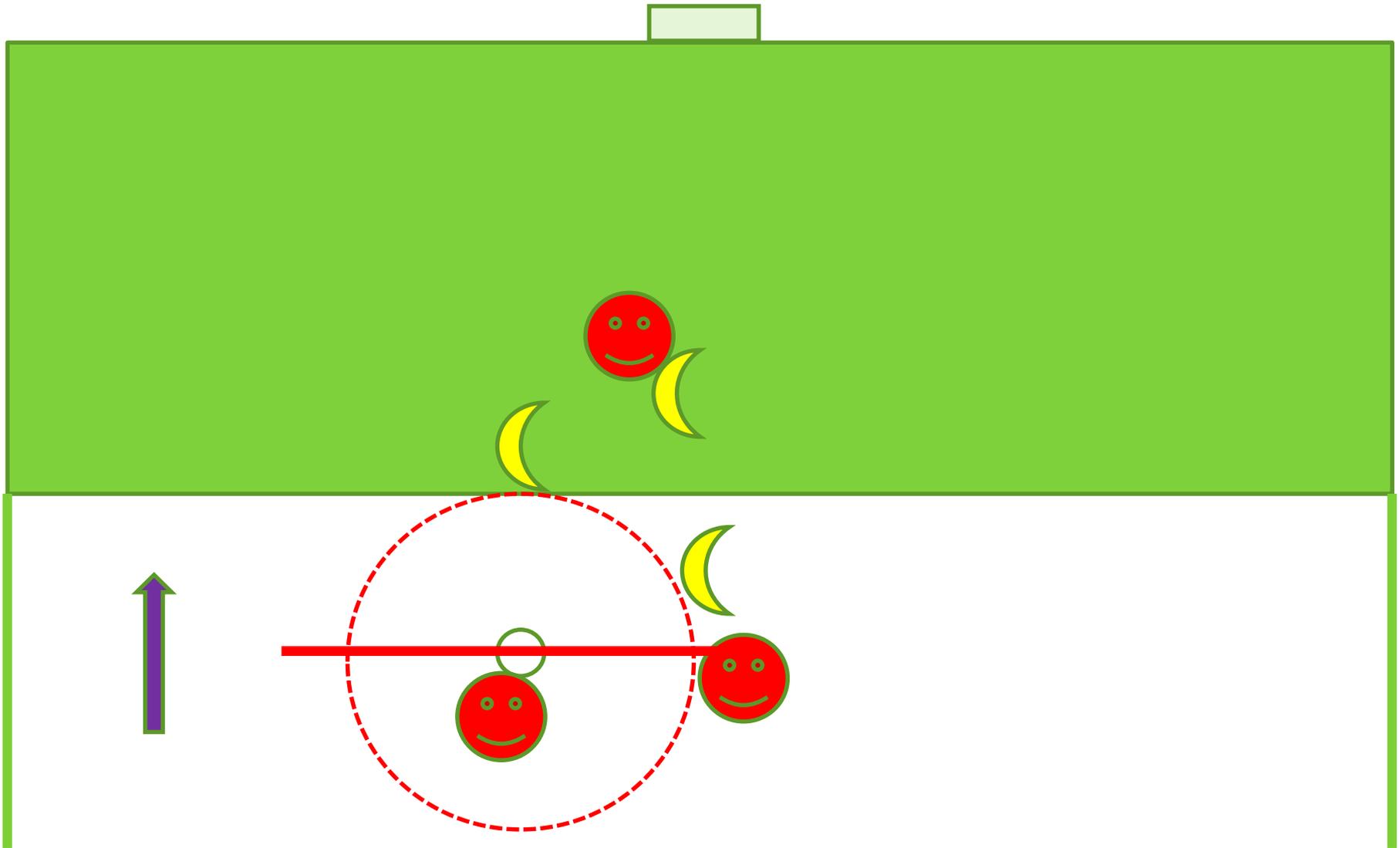
COUP FRANC: si faute d'une équipe hors de la zone = coup franc en faveur de l'autre équipe à l'endroit de la faute. Adversaires à 3 mètres.

A l'endroit de la faute mais à au moins 3 m de la zone d'envoi en attaque.

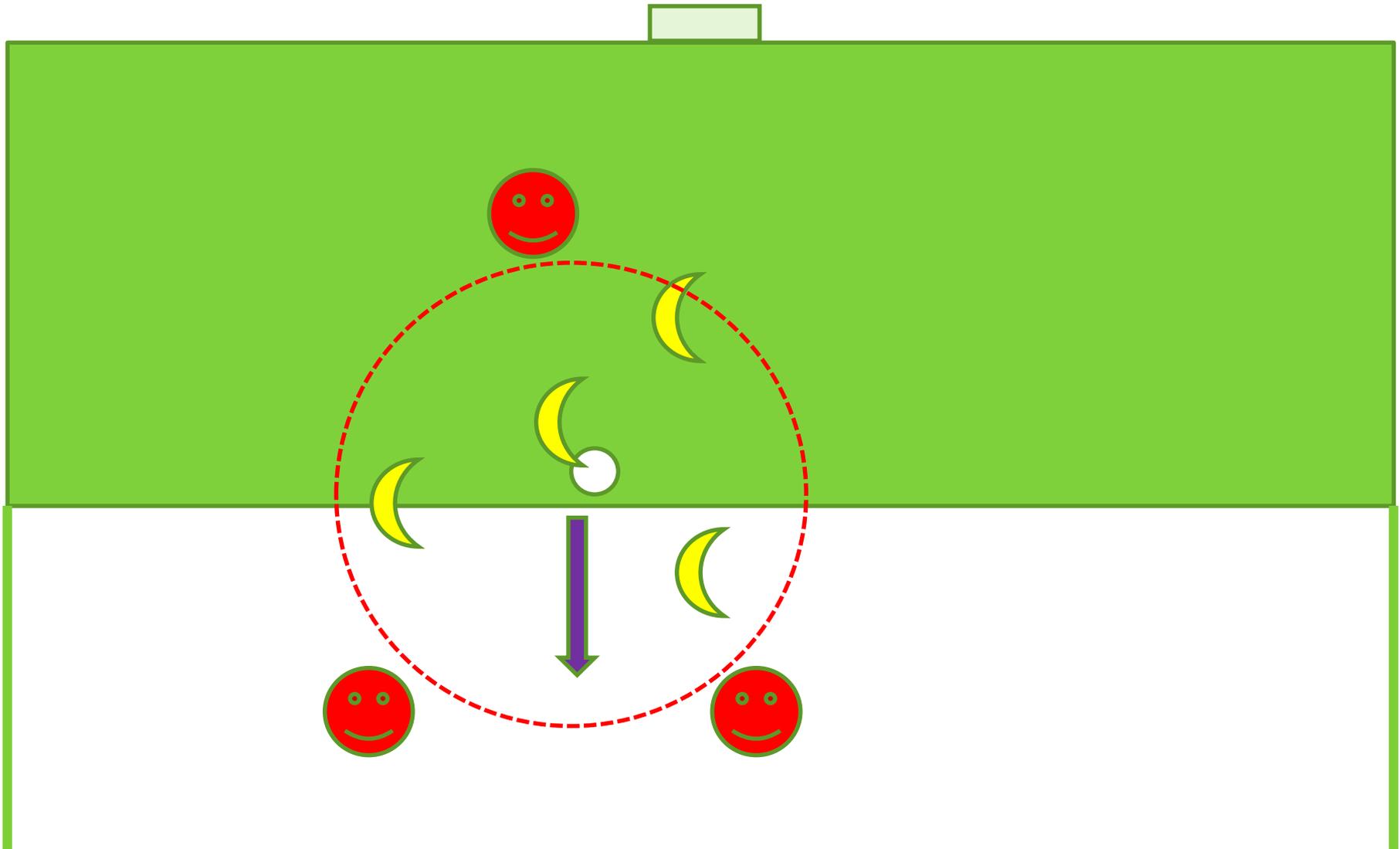


COUP FRANC: si faute de l'équipe qui défend dans la zone ou à moins de 3m de celle-ci = coup franc en faveur de l'équipe qui attaque à 3m de la zone. Tous à 3 mètres.

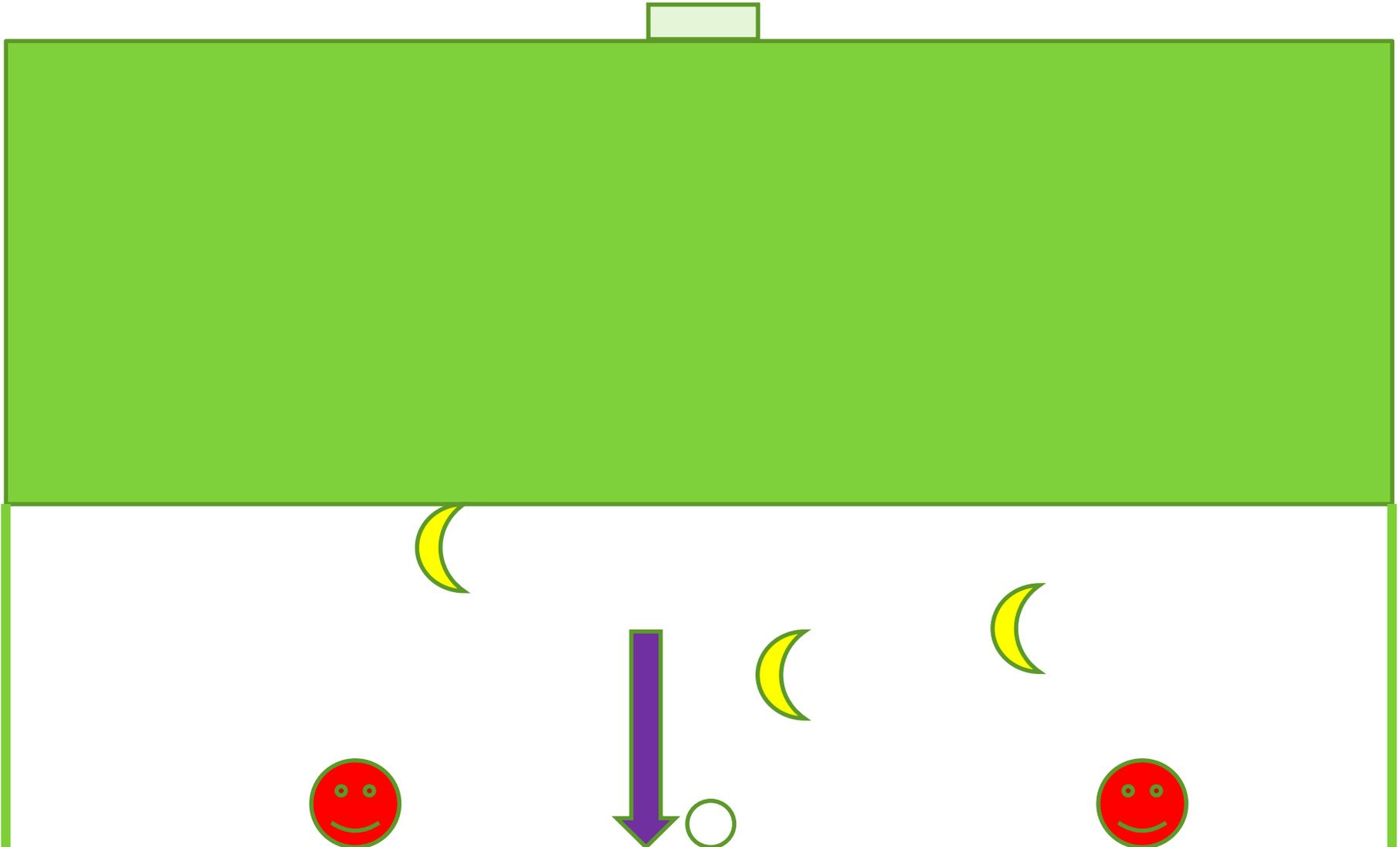
A l'endroit de la faute mais à au moins 3 m de la zone d'envoi en attaque.



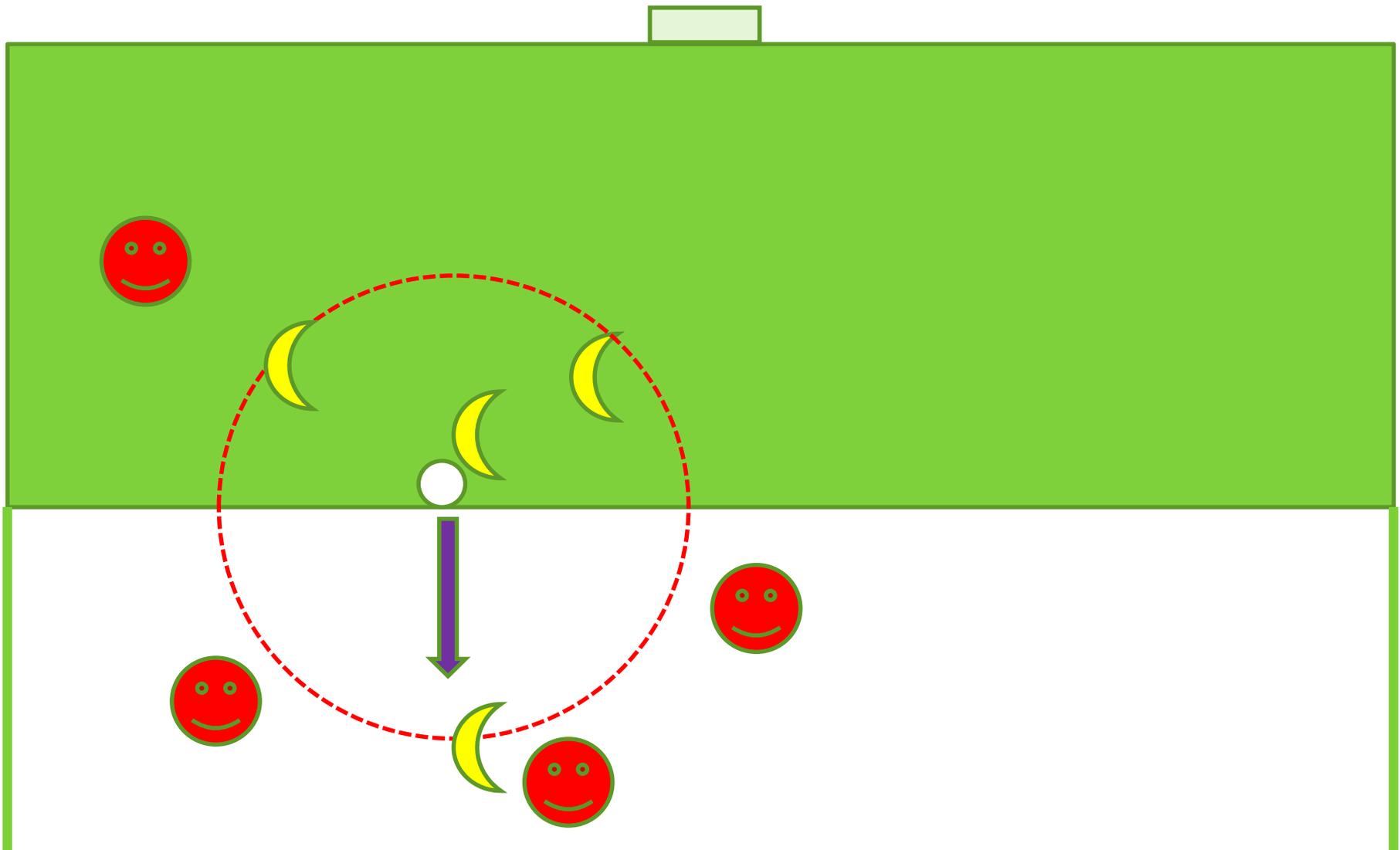
COUP FRANC: si faute d'un attaquant dans la zone, coup franc en faveur des défenseurs, dans la zone (on peut remonter la balle jusqu'à la limite de la zone, sur une ligne parallèle aux côtés du terrain passant par l'endroit où la faute a été commise). Adversaires à 3 mètres.



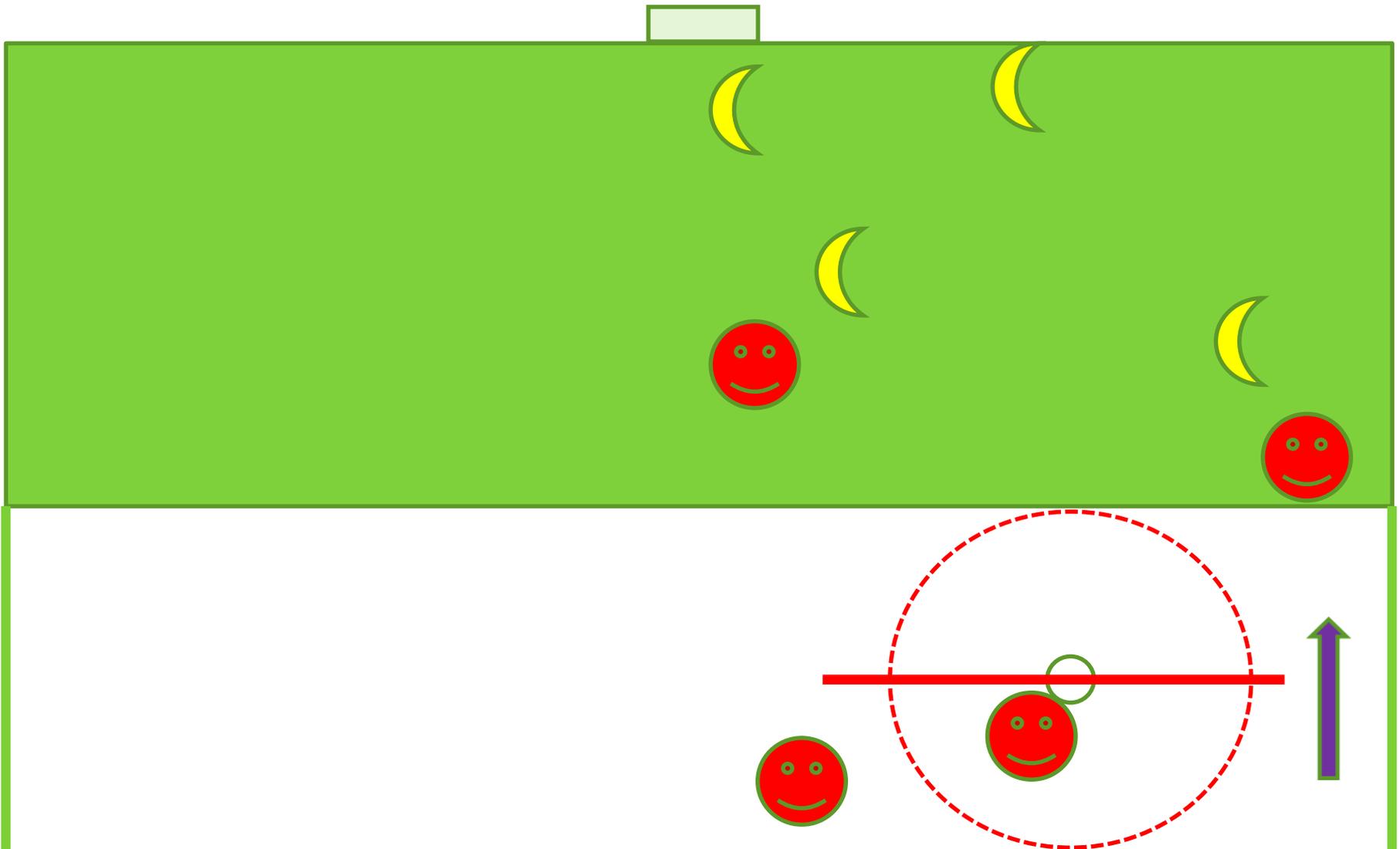
BUT : valablement inscrit, si la balle entre dans le but et touchée dans la zone par un stick attaquant, pas nécessairement en dernier lieu (déviiée par un stick défenseur). La remise en jeu se fait au centre du terrain par l'équipe qui a encaissé le but.



SORTIE DE FOND : si la balle passe la ligne de fond en faveur de la défense, dégagement dans la zone par les défenseurs à la perpendiculaire de l'endroit où la balle est sortie, adversaires à 3 mètres.



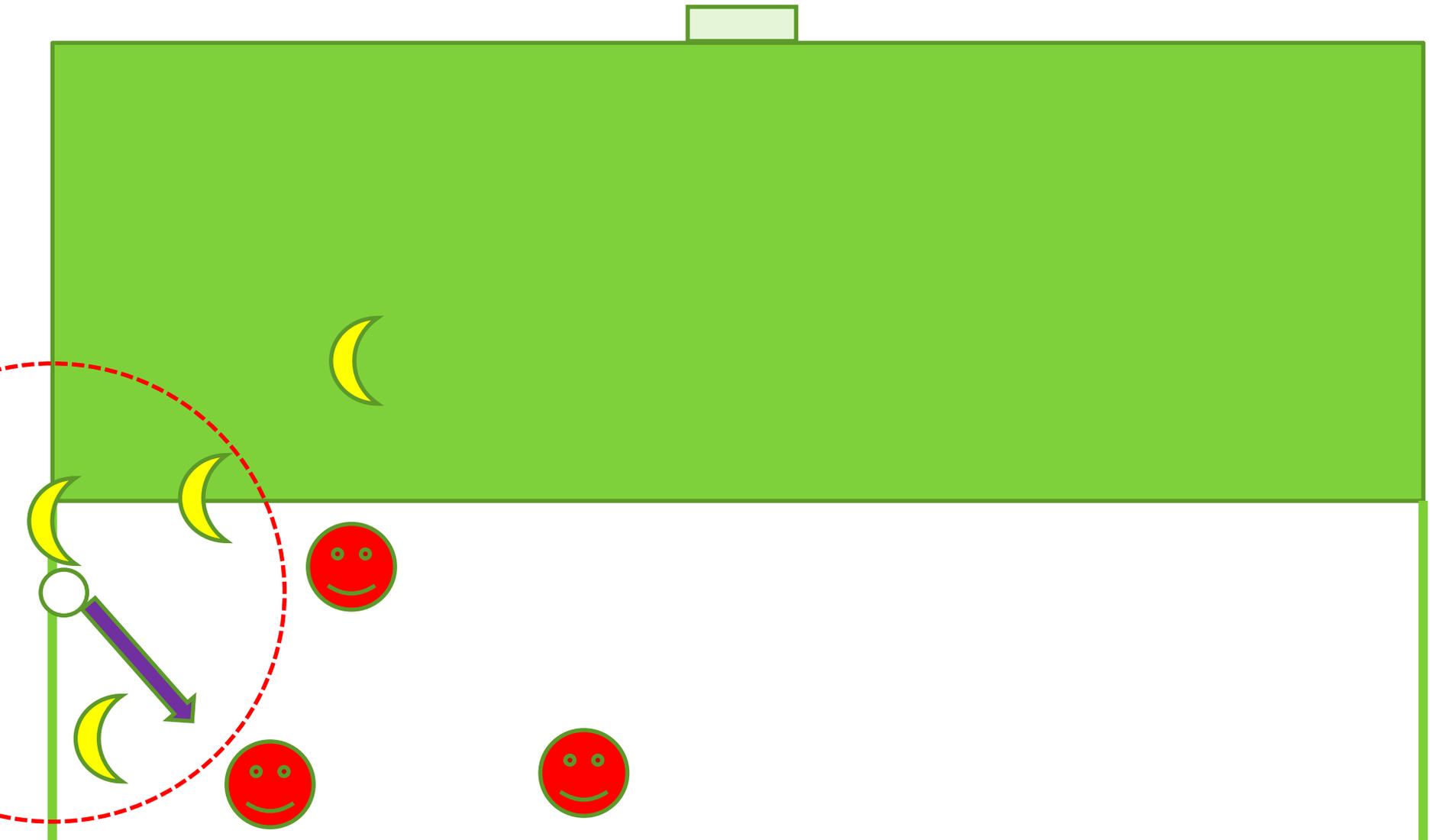
SORTIE DE FOND : si un défenseur envoie volontairement la balle derrière la ligne de fond, coup franc aux attaquants à 3m de la zone, perpendiculairement à l'endroit où elle est sortie. Tous les joueurs à 3 mètres.



Sortie de fond : “long corner”

- **U7-U8 :**
- Dégagement pour la défense, donc PAS de long corner
- SAUF si volontaire (alors coup franc à 3m de la zone)
- **U9 :**
- Long corner sur la ligne du milieu perpendiculaire par rapport où la balle est sortie
- SAUF si volontaire (alors coup franc à 3m de la zone)

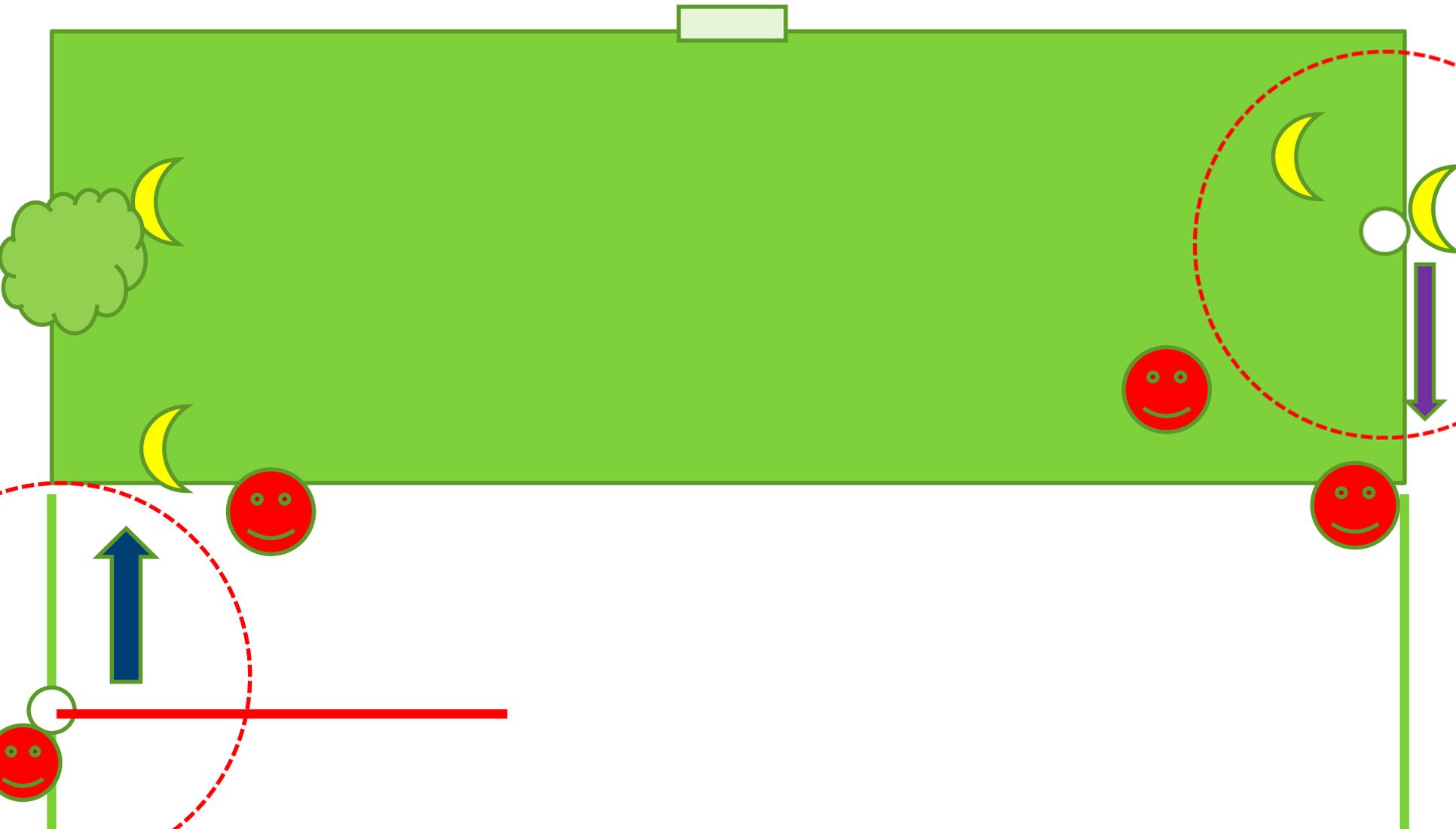
SORTIE LATÉRALE: si la balle franchit les lignes de côté, en dehors de la zone, sortie latérale à l'endroit où elle est sortie pour l'équipe qui n'a pas touché la balle en dernier lieu. Adversaires à 3 mètres.



SORTIE LATÉRALE: si la balle franchit les lignes de côté dans la zone, touche pour l'équipe qui n'a pas touché la balle en dernier lieu hors de la zone.

Touche en faveur de la défense : à l'endroit de la sortie. Adversaires à 3m

Recul de 3 mètres si la touche est en faveur de l'attaque. Tout le monde à 3m



SIFFLER

- Le début et la fin de chaque mi-temps
- Les buts marqués et la reprise du jeu après ceux-ci
- Les fautes
- Les sorties si elles ne sont pas évidentes

EVITER DE SIFFLER **CAR LA GESTUELLE SUFFIT** (**sauf contestation**)

SORTIES LATERALES



SORTIES DE FOND



Ne siffler les fautes que **si le joueur en tire avantage**

Back stick : Jouer la balle avec le dos du stick

Kick : Jouer ou toucher la balle du pied ou du corps



On essaie toujours de favoriser la fluidité du jeu en ne sifflant pas des fautes qui ne donnent pas d'avantage à l'équipe fautive.

L'ARBITRAGE EVOLUERA SUIVANT LES CATEGORIES

U10 – U11 – U 12 sur un ½ terrain – 8 contre 8

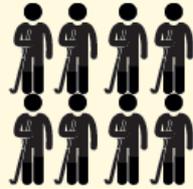
CETTE CATEGORIE EST LE TREMPLIN VERS LES REGLES SUR GRAND TERRAIN



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



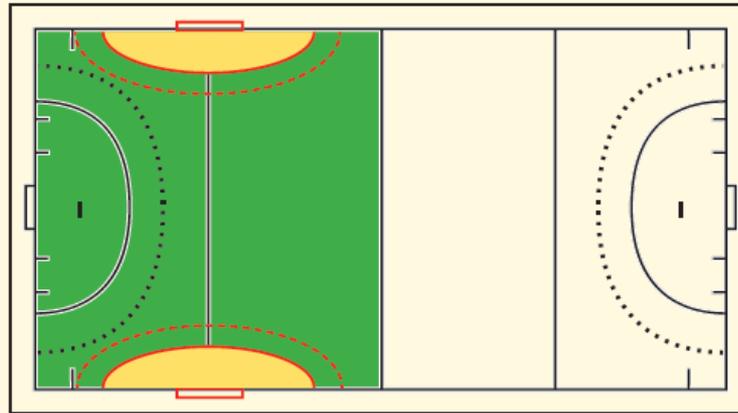
2

Gardien



Obligatoire en équipement

Terrain



1/2 terrain

Fairplay



Serrer la main
à la fin du match

Back stick



Interdit

Kick



Interdit

Balle haute



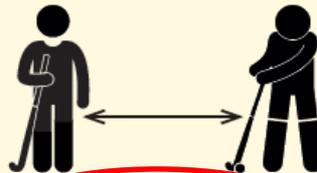
Autorisée seulement
vers le goal

Jeu dangereux



Interdit

Coup franc/Sortie



Adversaire à 5m

Self pass



Autorisé

PC



3 défenseurs
+ 1 gardien

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

L'ARBITRAGE EVOLUERA SUIVANT LES CATEGORIES

U10 – U11 – U 12 sur un ½ terrain – 8 contre 8

- Vrai but avec planche de 45 cm
- Vrai cercle à 14,63m, complété si possible, d'un cercle pointillé extérieur à 5m
- Chaque arbitre est responsable de ce qui se passe dans son cercle, fautes de l'attaque (dégagement), fautes de la défense (PC – Stroke) ainsi que les buts.
- L'arbitre non engagé ne siffle **JAMAIS** dans le cercle de son collègue. Si celui-ci le regarde, il peut montrer, éventuellement couper le temps et le consulter.

**TOUTES LES FAUTES REPRISES JUSQU'ICI SERONT
D'APPLICATION SUR ½ TERRAIN
MAIS NOUS AURONS 3 GROSSES NOUVEAUTES**

1. L'obstruction directe et celle par écran
2. Les coups francs se jouent toujours à l'endroit de la faute (on ne recule donc pas la balle si on est proche du cercle) MAIS ne peuvent pas être envoyés directement dans le cercle s'ils ont lieu dans la moitié offensive du terrain.
3. Le Penalty Corner (PC) et le (Penalty) Stroke

OBSTRUCTION PAR ECRAN : un joueur qui n'a pas la balle empêche un adversaire d'aller à la balle en s'interposant



OBSTRUCTION INDIVIDUELLE : le joueur qui a la balle interfère physiquement (avec son propre corps ou son stick) avec le stick ou le corps d'un adversaire



Les coups francs se jouent toujours à l'endroit de la faute MAIS ne peuvent pas être envoyés directement dans le cercle s'ils ont lieu dans la moitié offensive du terrain.

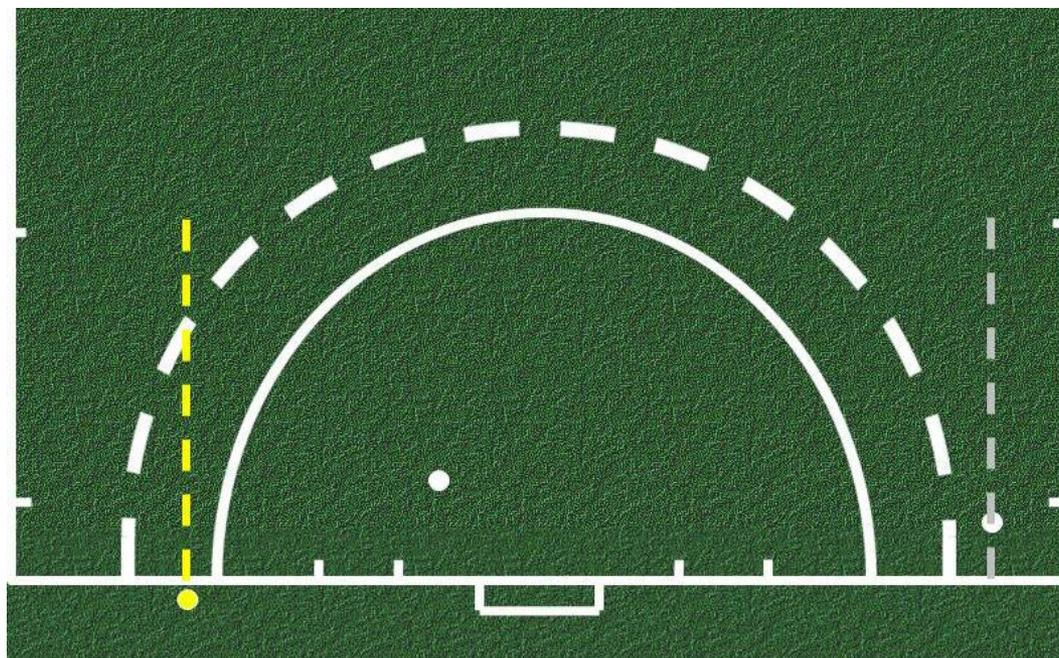
	U7-U9	U10-U12
Coup-franc/sortie hors de la zone (ou cercle)	<p>A l'endroit de la faute/sortie MAIS à au moins 3m de la zone en attaque</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Adversaires à 3m✓ sauf si coup franc/sortie initialement à <3m de la zone → tous à 3 m	<p>A l'endroit de la faute/sortie</p> <ul style="list-style-type: none">• <u>Dans la moitié adverse :</u><ul style="list-style-type: none">✓ Tous à 5 mètres✓ La balle doit parcourir 5m avant d'être envoyée dans le cercle OU être touchée par un autre joueur avant d'entrer dans le cercle• <u>Dans sa propre moitié :</u><ul style="list-style-type: none">✓ Adversaires à 5m✓ La balle peut être envoyée directement dans le cercle adverse

Dégagements – Penalty corner - Stroke

	U7-U9	U10-U12
Coup-franc dans la zone (ou cercle)	<p><u>Pour la défense :</u> Dégagement dans la zone</p> <p>sur la ligne perpendiculaire par rapport à l'endroit où la balle est sortie/la faute a été commise</p> <p><u>Pour l'attaque :</u> A 3m de la zone (tous à 3m)</p>	<p><u>Pour la défense :</u> Dégagement maximum à la limite de la zone (cercle)</p> <p>sur la ligne perpendiculaire par rapport à l'endroit où la balle est sortie/la faute a été commise</p> <p><u>Pour l'attaque :</u> Penalty Corner</p>

Coup franc dans le cercle en faveur de la défense ou sortie de fond pour la défense

Il est exécuté à un endroit situé jusqu'à 15m de la ligne de fond sur une ligne passant par le point où l'infraction (ou la sortie) a été commise et parallèle à la ligne de côté.



Un *PENALTY CORNER* (PC) est octroyé pour :

- **Faute d'un défenseur dans son cercle** (qui n'empêche pas un but certain sans cette faute).
- Faute **intentionnelle** d'un défenseur hors de son cercle mais **dans sa moitié de terrain**.
- **Envoi intentionnel derrière sa ligne de fond**. Le gardien peut cependant jouer et dévier la balle dans n'importe quelle direction y compris sa ligne de fond (MAIS dos au jeu et mettre la balle derrière = PC).
- Faute intentionnelle d'un défenseur dans son cercle sur un adversaire qui n'a pas la balle ou l'opportunité de la jouer.
- Quand la balle se loge dans la tenue ou équipement d'un joueur dans son cercle et n'est plus jouable.

Nouvelle règle à partir du 1/10/23 : masque PC

- Le port du masque sur PC est obligatoire à partir de cette saison pour tous les défenseurs sur PC, et ce à partir de U10.
- S'il n'y a pas de gardien de but, il peut y avoir 5 joueurs dans les buts avec un masque PC à partir de U14. En U10, ce ne sont que 3 joueurs et en U11 et U12 que 4 joueurs, car s'il n'y a pas de gardien de but, il n'est pas permis d'aligner un joueur supplémentaire dans ces 3 catégories d'âge.
- **S'il n'y a pas de masque ou s'il en manque un ou plusieurs, les défenseurs sans masque ne sont pas autorisés à participer au PC.** Ces joueurs doivent alors se placer au centre ou sur demi-terrain dans le cercle adverse.

Penalty Corner (PC)

- La balle est placée sur la ligne de fond à au moins 10m du poteau de but (mais dans le cercle)
- L'équipe attaquante choisit le côté et le « donneur » se place à côté de la balle
- Le donneur doit avoir au moins un pied en dehors du terrain
- Les autres attaquants se mettent où ils veulent, sauf dans le cercle du PC (seul le donneur du PC peut avoir un pied dans le cercle) → les attaquants qui participent à la phase se mettent au bord du cercle, les autres se placent en défense
- Le donneur pousse ou frappe la balle en ne la faisant pas monter intentionnellement en direction d'un co-équipier

Penalty Corner (PC)

- Maximum 5 défenseurs (4 en U10), dont le gardien, doivent rester derrière la ligne de but dans le goal.
- Tous les autres défenseurs sont dans le cercle adverse.
- L'arbitre demande aux défenseurs s'ils sont prêts.
- L'arbitre permet de jouer le PC en disant « PC » de manière audible par les attaquants et les défenseurs.
- Les joueurs ne peuvent quitter leur position que quand la balle a été touchée par le donneur (pas de feinte).
- Si entrée dans le cercle intempestive (d'un défenseur ou d'un attaquant), le PC peut être recommencé (sur grand terrain, avec celui qui est entré dans le cercle trop tôt en moins mais pas sur petit terrain).

Marquer un but sur PC

- **Pour qu'un but soit validé, la balle doit d'abord sortir du cercle** même si elle y circule préalablement et est touchée par plusieurs joueurs. La balle peut donc être envoyée vers le goal sans être sortie du cercle mais si elle y entre sans jamais être sortie du cercle, ce sera un dégagement ou un corner selon la dernière personne à avoir touché la balle.
- **Si le 1^{er} envoi au but est un tir**, la balle doit pénétrer dans le goal à maximum hauteur de planche ou, si elle est déviée avant d'y entrer, elle devait préalablement avoir une trajectoire qui l'aurait faite entrer à hauteur de planche sans ce contact.
- **Si le 1^{er} envoi au but est un push**, il peut être envoyé au-dessus de la planche. Attention à la dangerosité en toute circonstance.
- **Si PC hors temps** (mi-temps ou fin de rencontre), il doit être joué entièrement.

BIEN REALISER UN PC

Bonne sortie de défense
(même un peu tardive)



Un peu trop anticipée, le joueur doit aller au centre sans être remplacé



BIEN REALISER UN PC

Ne pas bloquer la balle DANS ...



Mais, HORS du cercle



Un (*PENALTY*) *STROKE* est octroyé pour

- Faute d'un défenseur qui empêche un but qui aurait eu lieu si la faute n'avait pas été commise (kick du dernier défenseur devant la ligne de but par exemple).
- Faute intentionnelle dans son cercle par un défenseur envers un adversaire qui est en possession de la balle ou qui a la possibilité de la jouer (retenir le joueur qui va tirer au but par exemple).

Tir du stroke

- Temps arrêté. Balle à 6,40m au centre du but.
- Gardien immobile **sur** sa ligne de but et ne peut bouger ses pieds qu'au moment où la balle est touchée par l'attaquant.
- Il arrête la balle sans commettre de faute, on dégage. Arrêt en back stick on retire le stroke.
- L'attaquant ne peut pas shooter mais uniquement pousser la balle au sol ou en hauteur et une seule fois.
- Tous les autres joueurs des 2 équipes doivent être hors de la zone.

STROKE

Jusqu'au coup de sifflet de l'arbitre, le donneur doit se tenir derrière la balle, à distance jouable de celle-ci

L'arbitre siffle, le donneur tire
BONNE position de l'arbitre



L'arbitre siffle, le donneur tire
MAUVAISE position de l'arbitre



Enseigner le fair play

- Ne pas admettre de fautes « d'anti-jeu »
- Ne pas admettre de commentaires de la part des joueurs
SURTOUT chez les plus jeunes (cette habitude restera ensuite)
- Toujours s'imposer avec calme et pondération
- Le coach et l'arbitre sont des exemples pour les enfants

Bonne saison