



Adaptations règlement et règles du jeu plateaux U8 et tournois U10 en AURA (mise à jour le 8 juillet 2021)

Objectif : optimiser la pratique pour les U8 et U10

Avant tout le plaisir (épanouissement de l'enfant) et le progrès (construire les joueurs et joueuses de demain)

Mieux appréhender les règles du jeu

Avoir des contenus adaptés pour améliorer la progression et la construction du jeu par catégorie

COMPETENCES SPORTIVES ATTENDUES - ETRE CAPABLE DE :			
JEU	TECHNIQUE	COMPORTEMENT	MOTRICITE
<ul style="list-style-type: none"> - Agrandir l'espace de jeu - Sécuriser le jeu - Savoir se déplacer et se replacer - Savoir dans quel sens jouer et dans quel but marquer - Distinguer les lignes du terrain - Avoir le temps d'agir - En U10 apprendre le rôle du gardien de but - Avoir des solutions de passe - Progression, démarquage, finition 	<ul style="list-style-type: none"> - Contrôler la balle et enchaîner avec une autre action (conduite ou passe) - Utiliser la crosse correctement (en particulier ne pas ouvrir le bec et toujours orienté vers le sol) - Conduire la balle collée à la crosse et savoir changer de rythme et de direction - Savoir marquer (lever la tête et viser) - Savoir récupérer la balle à un adversaire 	<ul style="list-style-type: none"> - Avoir un bon état d'esprit - Être concentré - Être persévérant - Avoir confiance en soi et en ses partenaires - Respecter partenaires, adversaires, éducateurs et arbitre - Connaître les règles essentielles du jeu et la gestuelle de l'arbitre 	<ul style="list-style-type: none"> - Vitesse de réaction - Gestes - Coordination et motricité - Maitriser les différents déplacements et changement de rythme

Pas de championnat et inscriptions à la journée)

Plateaux U8 sans classement - Tournois U10 avec classement à la journée

- Festif et convivial –
- Faire jouer tous les enfants (éviter trop de remplaçants)
- Laisser les enfants jouer le plus librement

Catégorie		U6 /U8 (nés en 2014 et après)	U10 (nés en 2012 et 2013)
Officiels	Arbitres (voir en fin de document les conditions pour arbitrer)	1 arbitre adulte (ou 2 arbitres 2009-2010) Présence obligatoire d'un responsable terrain pour supporter les arbitres et veiller au bon comportement des bancs)	2 arbitres (2007-2008) Présence obligatoire d'un responsable terrain pour supporter les arbitres et veiller au bon comportement des bancs)
	Coach*	En dehors du terrain, le long de la touche	
	Public, parents*	Hors du stade – derrière les barrières	
	Temps de jeu	1 match : 2 x 10 '	
Adaptation de la durée en fonction du nombre d'équipes mais pas plus de 45' de jeu par plateau		Adaptation de la durée en fonction du nombre d'équipes mais pas plus de 60' de jeu par tournoi	

*Objectifs :

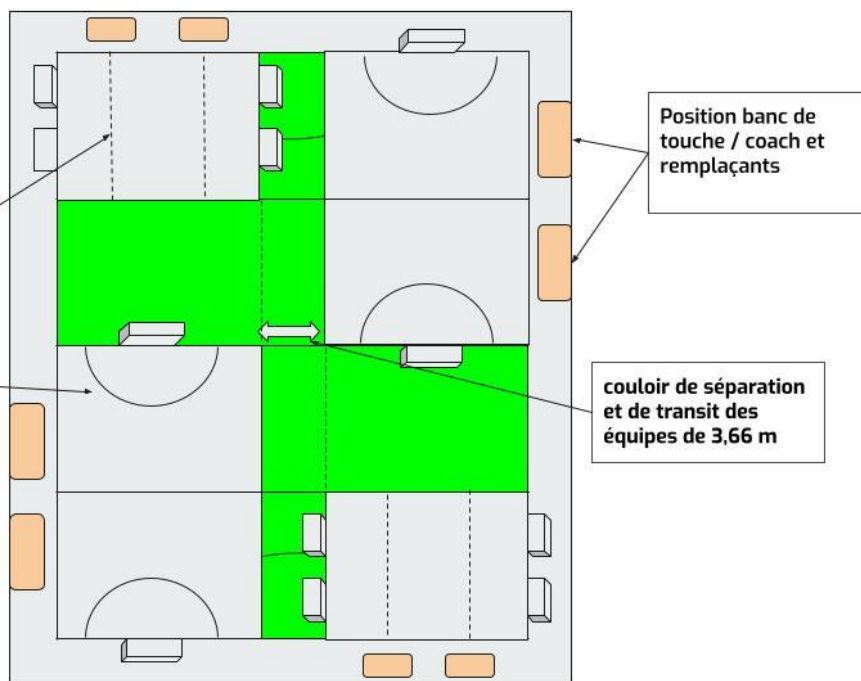
- Restreindre l'impact du coach ou des parents
- laisser les enfants tenter de trouver des solutions seuls (trop souvent les enfants sont dirigés, voire déplacés sur le terrain)
- Ne pas gêner le jeu et laisser l'arbitre faire son travail aussi

Catégorie		U6 /U8 (nés en 2014 et après)	U10 (nés en 2012 et 2013)
Surface de jeu	Terrain	25,70 x 22, 90 m soit 1/8 terrain	45,70 x 25,70 m soit ¼ de terrain
	Zone d'envoi	Ligne parallèle à la ligne de fond et à 6 mètres	Un cercle d'envoi à 9 m
	Buts	4 buts de 2 m (ou cônes espacés de 2m) et situé à 4 m de la ligne de touche	2 Vrais buts 3,66 x 2, 14 m ou 2 buts de 3 x 2 m

Terrains U8 / U10

Terrain U8
 4 x 4
 pas de gardien de but
 L=25,7 m x l=22,90 m
 4 Buts: 2m x 1m
 Zone à 6 m

Terrain U10
 Joueurs 6 x 6 (*gardien équipé obligatoire*)
 L=45,7 m x l=25,7 m
 Buts: 3 x 2 m ou normal
 Zone: cercle d'envoi à 9 m
 Point PS à 5,5 m



Objectif :

Augmenter l'espace de jeu et le nombre de touches de balles des enfants, l'enfant aura plus d'espace pour courir avec la balle et plus de temps pour prendre une décision.

Les équipes

Catégorie	U6 /U8 (nés en 2014 et après)	U10 (nés en 2012 et 2013)
Composition*	Max. 6 joueurs par équipe Soit 2 remplaçants maximum	Maximum 10 joueurs par équipe Soit 4 remplaçants max
Mixité	OUI (possibilité sous classement joueuses U9 filles nées en 2013 pour les U8)	OUI (possibilité sous classement U11 filles nées en 2011)
Joueurs	4 x 4 pour les U8 (on privilégie le 3 x 3 si U6)	6 x 6 = 5 joueurs de champs et 1 gardien de but
Gardien de but	NON	Obligatoire et équipé <u>au moins</u> un casque, des guêtres et des sabots et tout au long du match Les gardiens de but doivent porter un maillot d'une couleur unie différente de celles des deux équipes
Licences	Licences loisirs autorisées	Licences loisirs autorisées (2 U8 maximum autorisés nés en 2014 et 2015 avec <u>licences compétition obligatoire avec sur classement</u>)
Tenue	Les joueurs d'une même équipe doivent porter une tenue identique : maillots, short ou jupette, chaussettes hautes. Des chaussures de sport adaptées Les joueurs ne peuvent rien porter qui pourrait s'avérer dangereux pour les autres joueurs. - <i>des gants de protection qui n'agrandissent pas la dimension naturelle des mains de manière significative</i> - <i>Ils doivent obligatoirement porter des protège-tibias</i> - <i>le port du protège-dents est très fortement conseillé</i>	
Changement	Autorisé à tout moment	Autorisé à tout moment sauf lors du PC où seul le remplacement d'un gardien de but défendant qui est blessé ou suspendu est autorisé pendant cette période. Le temps est arrêté pour le remplacement des gardiens de but mais pas pour les autres remplacements
	Les joueurs doivent quitter ou pénétrer sur la surface de jeu à une distance maximale de 3 mètres de la ligne médiane du côté du terrain qu'ils défendent Le remplacement de joueurs suspendus n'est pas autorisé pendant leur période de suspension.	

***On évite trop de remplaçants pour faire en sorte que tous les enfants jouent**

Chaque chef d'équipe devra être en mesure de présenter une feuille de composition d'équipe avec :

- la liste des joueurs/joueuses présents : nom / prénom / numéro de licence
- le nom/prénom du chef d'équipe et son numéro de licence
- et éventuellement 1 ou 2 personnes supplémentaires (fonction et N° licence obligatoire : loisir ou service)

En outre il devra s'assurer d'avoir sur lui les licences de toutes les personnes figurant sur la feuille de composition d'équipe (version papier ou télécharger)

Pour les tournois U10 – Classement à la journée

Les points suivants sont attribués pour chaque rencontre :

- 3 points à l'équipe gagnante
- 1 point à chaque équipe en cas d'égalité
- 0 point à l'équipe perdante

En cas d'égalité entre deux équipes ou davantage, elles sont départagées de la façon suivante :

- Selon leur nombre de victoires
- Selon la différence entre les buts marqués et les buts encaissés
- Selon leur nombre de buts marqués
- Selon les résultats des rencontres les ayant opposées (classement aux points, puis nombre de victoires)
- Si nécessaire, le Responsable du tournoi organisera une compétition de « shoot out » (3 shoot-out par équipe)

Catégorie		U6 /U8 (nés en 2014 et après)	U10 (nés en 2012 et 2013)
Coaching	Temps-mort	1 temps-mort par rencontre et par coach de 45 secondes Temps mort demandé sur une sortie de balle uniquement Le temps de jeu n'est pas arrêté) le coach entre sur le terrain 45 secondes pour replacer les joueurs par exemple et donner 1 ou 2 consignes	1 temps-mort par rencontre et par coach de 1 minutes Temps mort demandé sur une sortie de balle uniquement Le temps de jeu n'est pas arrêté) le coach entre sur le terrain 1 minute pour replacer les joueurs par exemple et donner 1 ou 2 consignes

La conduite du Jeu

	U6 /U8 (nés en 2014 et après)	U10 (nés en 2012 et 2013)
Propulsions Autorises	<p>Push – Slap shoot (2 mains écartées)</p> <p>RACLETTTE et SHOOT (coup droit et revers) interdit</p> <p>Pas de balle levée (même vers les buts)</p>	<p>Push - Slap shoot et raclette (coup droit et revers)</p> <p>Shoot coup droit toléré (si le geste est maîtrisé donc en sécurité)</p> <p>Shoot revers interdit</p> <p>Pas de balles levées sur le terrain (excepté par-dessus la crosse d'un joueur et pas plus haut que le genou)</p>
Auto-passe	<p>NON, passe obligatoire</p> <p><i>Bons sens de l'arbitre : si le joueur touche une fois la balle puis fait la passe immédiatement OK</i></p>	<p>OUI mais le joueur ne doit pas parcourir plus de 3 m avant de faire une passe</p>
Gardien de but	<p>Pas de gardien de but</p> <p>Pas de joueurs ayant les privilèges du gardien de but non plus</p>	<p>Le gardien de but ne peut participer au jeu à plus de 3 m de la zone qu'il défend</p> <p><i>Un casque doit être porté à tout moment par le gardien de but, sauf lorsqu'il exécute un coup de pénalité.</i></p> <p>Dans le cercle : les gardiens sont autorisés à utiliser leur crosse, pieds, sabots, jambes ou guêtres pour propulser la balle et à utiliser leur crosse, pieds, sabots, jambes, guêtres ou autre partie de leur corps pour arrêter la balle ou la dévier dans n'importe quelle direction, y compris au-delà de la ligne de fond.</p> <p>Les gardiens de but ne peuvent se coucher sur la balle.</p> <p>Lorsque la balle est à l'extérieur du cercle qu'ils défendent et pas à plus de 3 m, les gardiens de but ne peuvent jouer la balle qu'avec leur crosse</p>
But marqué	<p>Un but est inscrit lorsque la balle est jouée à l'intérieur de la zone par un attaquant avant de franchir entièrement la ligne de but - <i>La balle peut être jouée par un défenseur avant ou après avoir été jouée dans la zone par un attaquant</i></p>	

<p>Mise et remise en jeu (Début du match, mi-temps, après un but)</p>	<p>Au début du match et pour redémarrer à la mi-temps (si 2 mi-temps) Exécution du bully : la balle est placée au centre du terrain entre un joueur de chacune des équipes qui se font face avec le but qu'ils défendent à leur droite, les deux joueurs placent leur crosse sur le sol à la droite de la balle puis frappent une fois simultanément la face plate de la crosse de leur adversaire immédiatement au-dessus de la balle après quoi n'importe lequel des deux joueurs est autorisé à jouer la balle, tous les autres joueurs doivent se trouver à minimum 3 m de la balle. La passe au centre est exécutée : - après un but par un joueur de l'équipe contre laquelle le but a été inscrit. Procédure pour exécuter la passe au centre - elle est exécutée au centre de la surface de jeu -le joueur doit obligatoirement faire une passe à un partenaire situé dans son camp - tous les joueurs à l'exception de celui exécutant la passe au centre doivent se trouver dans la moitié de la surface de jeu comprenant le but ou les buts qu'ils défendent <i>- tous les joueurs à au moins 3 m de la balle</i> Un coup franc est exécuté par un défenseur en tête de zone et en face du centre de la ligne de but pour remettre la balle en jeu après un coup de pénalité à l'issue duquel un but n'a pas été inscrit.</p>	<p>Au début du match Un tirage au sort est effectué au début du match L'équipe qui le gagne a le choix, soit du but vers lequel elle attaquera, soit de la mise en jeu de la balle par une passe au centre à l'entame de la rencontre. Si l'équipe qui le gagne choisit d'exécuter la mise en jeu de la balle à l'entame de la rencontre, l'équipe opposée a le choix du but vers lequel elle attaquera et inversement. Le sens du jeu est inversé lors de la 2^{ème} mi-temps de la rencontre. - La passe au centre est exécutée : - pour entamer la rencontre et à la mi-temps pour redémarrer - après un but par un joueur de l'équipe contre laquelle le but a été inscrit. Procédure pour exécuter la passe au centre - elle est exécutée au centre de la surface de jeu il est permis de jouer la balle dans n'importe quelle direction - tous les joueurs à l'exception de celui exécutant la passe au centre doivent se trouver dans la moitié de la surface de jeu comprenant le but ou les buts qu'ils défendent <i>- tous les adversaires à au moins 3 m de la balle</i> Un coup franc est exécuté par un défenseur en tête de zone et en face du centre de la ligne de but pour remettre la balle en jeu après un coup de pénalité à l'issue duquel un but n'a pas été inscrit.</p>
<p>Exécution des coups arrêtés</p>	<p>Sur tous les coups arrêtés (coup-franc, touche, dégagement)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Balle immobile - Passe obligatoire - Tous les joueurs autres que celui jouant la balle doivent être à 3 m - Aucun envoi direct de la balle dans le cercle 	<p>Sur tous les coups arrêtés : coup-franc, touche, dégagement, long corner Tous les adversaires doivent toujours être à 3 m Dans la moitié de terrain adverse : coup-franc, touche, long corner, tous les joueurs (partenaires et adversaires) autres que celui jouant la balle doivent se trouver à 3m Pour une faute à moins de 3 m du cercle le coup-franc se joue à 3 m du cercle</p>

<p>Balles qui franchi entièrement la ligne de fond sans qu'un but soit inscrit</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Si sortie par l'attaque : dégagement joué par la défense en tête de zone (soit à 6 m) et face à la sortie - Si sortie involontaire par la défense : idem dégagement - pas de long corner en U8 - Si sortie volontaire par la défense : coup-franc pour l'attaque à 3 m à l'extérieur de la zone pas d'envoi direct dans la zone- il n'y a pas de petit corner en U8 <p>Rappel : Tous les joueurs adversaires et partenaires doivent se trouver à 3m de la balle</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Si sortie par l'attaque, la balle est remise en jeu à une distance maximale de 9 mètres de la ligne de fond et en face de l'endroit où elle l'a franchi (= dégagement) - Si sortie involontairement par un défenseur ou déviée par un gardien de but, la balle est remise en jeu sur la ligne médiane, et face à l'endroit où elle a franchi la ligne de fond (= long corner) - Si sortie volontairement par un défenseur, la balle est remise en jeu par un coup de coin de pénalité (=PC)
<p>Balles qui franchi entièrement les lignes de côté = Touches</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Entre les 2 zones : à l'endroit où la balle est sortie (mais pas à moins de 3 m de la zone adverse pour l'attaque) - Dans la zone par un attaquant : à 6 m au croisement de la ligne de côté et de la zone (tous les adversaires en dehors et à 3 m de la zone) - Dans la zone par un défenseur : sur la ligne de côté mais à 3 m à l'extérieur de la zone (tous les joueurs doivent se trouver à 3 m de la balle) 	<p>La balle se joue à l'endroit où elle est sortie Tous les adversaires à 3 m (excepté pour une touche de l'attaque dans la moitié de terrain adverse où tous les joueurs adversaires et partenaires doivent se trouver à 3 m)</p>
<p>Jeu dangereux (voir plus bas les pénalités individuelles possible)</p> <p>Fautes</p>	<p>Les joueurs doivent tenir leur crosse à 2 mains <i>Les joueurs ne peuvent lever leur crosse au-dessus du genou</i> Jouer à terre - pousser ou retenir un adversaire ou sa crosse Pas de balle levée (même pour envoi au but)</p> <ul style="list-style-type: none"> -Les pieds volontaires -les coté rond volontaires -les balles levées -et toutes les fautes involontaires qui empêchent le développement du jeu -joueurs à moins de 3m -2 joueurs de la même équipe sur la balle 	<p><i>Les joueurs ne peuvent lever leur crosse de manière dangereuses</i> Les joueurs ne peuvent toucher, empêcher ou retenir d'autres joueurs, ou leur crosse Les joueurs ne peuvent frapper violemment la balle en coup droit avec l'arête de la crosse. Pas de balles levées sur le terrain (excepté par-dessus la crosse d'un joueur et pas plus haut que le genou) Balles levées autorisées pour un tir au but : en push oui mais pas à moins de 5 m d'un autre joueur, en frappe (shoot ou raclette mais pas au-dessus du genou)</p> <ul style="list-style-type: none"> -Pas de tacle glissé -Toutes les fautes qui empêchent le bon déroulement du jeu -Jouer après le coup de sifflet de l'arbitre -joueurs à moins de 3m -2 joueurs de la même équipe sur la balle

Obstruction	<p>Les joueurs ne peuvent empêcher un adversaire de tenter de jouer la balle.</p> <p><i>Les joueurs commettent une faute d'obstruction s'ils :</i></p> <ul style="list-style-type: none">• <i>reculent vers un adversaire</i>• <i>interfèrent physiquement avec la crosse ou le corps d'un adversaire</i>• <i>empêchent l'adversaire d'intercepter légitimement la balle avec leur crosse ou avec une quelconque partie de leurs corps.</i> <p>Les joueurs ne peuvent tenter d'intercepter la balle que si leur position leur permet de la jouer en toute sécurité</p> <p><i>Un jeu imprudent comme la tentative d'intercepter la balle en glissant (tacle glissé) ou des interventions exagérément physiques par des joueurs qui provoquent la chute de l'adversaire ou un risque de blessure doivent faire l'objet de sanctions appropriées, y compris des sanctions personnelles.</i></p>
-------------	--

Les Pénalités

	U6 /U8 (nés en 2014 et après)	U10 (nés en 2012 et 2013)
Avantage	Avantage : une pénalité n'est accordée que quand un joueur ou une équipe a été désavantagé par une infraction commise par un adversaire.	
Coups arrêtés	Balle immobile – et adversaires à 3 m (l'arbitre veillera à ce niveau-là à bien faire respecter cette règle avant de pouvoir rejouer)	
Coup-franc pour faute dans la zone (ou dans le cercle)	<p>Faute commise par un attaquant dans la zone des 6 mètres défendue par ses adversaires Le coup-franc est joué par un défenseur sur la ligne des 6 m</p> <p>Faute involontaire commise par un défenseur dans la zone qu'il défend Le coup-franc est joué par un joueur de l'équipe qui attaque mais à 3 m de la zone (pas de PC en U8)</p> <p>Envoi volontaire de la balle par un défenseur derrière la ligne de fond Le coup-franc est joué par un joueur de l'équipe qui attaque mais à 3 m de la zone</p>	<p>Pour une faute commise par un attaquant dans le cercle adverse Le coup-franc est joué par un joueur de l'équipe qui défend jusqu'à 9 mètres de la ligne de fond en face de l'endroit de l'infraction et parallèlement à la ligne de côté ou <i>de n'importe quel endroit dans le cercle.</i></p> <p><i>Jouer la balle, interférer dans le jeu, de la part d'un joueur, défenseur ou attaquant, qui n'était pas à 3 mètres doit être pénalisé par les arbitres.</i></p>
Coup-franc pour une faute hors de la zone	<p>Pour une faute commise entre les 2 zones</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pour la défense à l'endroit de la faute - Pour l'attaque jamais à moins de 3 m de la zone 	<p>Pour une faute commise entre les 2 zones Un coup franc est exécuté à proximité de l'endroit où l'infraction a été commise <i>Le contrôle de l'endroit où un coup franc est exécuté doit être plus strict à l'approche de la zone</i></p> <p>Un coup franc octroyé à la défense à moins de 9 mètres de la ligne de fond hors du cercle est exécuté jusqu'à 9 mètres de la ligne de fond en face de l'endroit de l'infraction et parallèlement à la ligne de côté.</p> <p>Sur Un coup franc octroyé à l'attaque dans la moitié de terrain adverse, la balle ne peut être envoyée à l'intérieur du cercle avant qu'elle ait parcouru 3 mètres, ou que le joueur est fait une passe à un partenaire situé à 3 m, ou ait été touchée par un défenseur.</p>

Long corner	Non (voir plus haut, dégagement pour la défense)	Oui Sur la ligne médiane face à l'endroit où la balle est sortie
Coup de coin de pénalité (Petit Corner) Voir procédure d'exécution page 12	Non (voir plus haut coup-franc) <i>-si envoi volontaire de la balle derrière ligne de fond ou faute involontaire dans la zone par un défenseur : coup-franc pour attaque à 3 m en dehors de la zone</i>	Oui , motifs : <ul style="list-style-type: none"> - Faute involontaire d'un défenseur à l'intérieur du cercle qui n'empêche pas l'inscription probable d'un but - Faute volontaire d'un défenseur à l'intérieur du cercle envers un adversaire qui n'est pas en possession de la balle ou n'a pas l'opportunité de la jouer - Faute volontaire d'un défenseur à l'extérieur du cercle mais dans la moitié de terrain qu'il défend. - Envoi volontaire de la balle au-delà de la ligne de fond par un défenseur - Quand la balle se loge dans la tenue ou l'équipement d'un joueur dans le cercle qu'il défend. <p>Adaptation régionale : 3 attaquants et 2 défenseurs + le gardien de but (tous les autres joueurs derrière la ligne médiane)</p>
Coup de pénalité (voir procédure d'exécution page suivante)	<ul style="list-style-type: none"> - Pour une faute volontaire d'un défenseur dans la zone qui empêche l'inscription probable d'un but - Pour une faute volontaire commise à l'intérieur du cercle par un défenseur envers un adversaire qui est en possession de la balle ou qui a l'opportunité de la jouer <p>Oui mais adaptation régionale Action : Un joueur part de la ligne médiane en conduite de balle et à 8 secondes pour rentrer dans la zone et effectuer un push en direction du but (aucun adversaire ne défend) Objectif : <i>se déplacer vite avec la balle (temps donné), prendre l'information (zone et buts) avant de pouvoir effectuer l'envoi dans un des 2 buts</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Pour une faute volontaire d'un défenseur dans la zone qui empêche l'inscription probable d'un but - <i>Si la balle heurte un élément d'équipement sur le sol, empêchant qu'un but soit probablement inscrit, un coup de pénalité peut être sifflé.</i> - Pour une faute volontaire commise à l'intérieur du cercle par un défenseur envers un adversaire qui est en possession de la balle ou qui a l'opportunité de la jouer <p>Oui à 5,5m face au but</p>

Exécution coup de pénalité pour U8 (adaptation régionale)

- Le temps et le jeu sont arrêtés quand un coup de pénalité est octroyé.
- Un des 2 arbitres gère l'action, l'autre arbitre tourne le dos au jeu et gère le temps (il siffle la fin)
- Tous les joueurs sur la surface de jeu à l'exception du joueur exécutant le coup de pénalité doivent se tenir au-delà de la ligne médiane et ne peuvent influencer l'exécution du coup de pénalité.
- La balle est placée sur la ligne médiane et au milieu (soit entre 12 et 13 m des buts)
- Le joueur exécutant le coup de pénalité doit se tenir derrière et à distance jouable de la balle avant de la jouer.
- Un coup de sifflet est donné lorsque le joueur exécutant le coup de pénalité est en position.
- Le joueur exécutant le coup de pénalité ne peut jouer la balle avant le coup de sifflet.
- Le joueur exécutant le coup de pénalité doit conduire la balle en direction d'un des 2 buts
- Le joueur exécutant le coup de pénalité a 8 secondes pour entrer dans la zone et inscrire un but
- Si le but est marqué remise en jeu avec la passe au centre
- Si le but n'est pas marqué remise en jeu par un coup-franc au 6 m

Exécution d'un PC pour U10 (adaptation régionale)

- ✓ Le temps et le jeu sont arrêtés dès que le penalty corner est indiqué, ils sont relancés dès que les équipes sont prêtes.
- ✓ *Les équipes doivent perdre le moins de temps possible pour se préparer et se mettre en place.*
- ✓ La balle est placée sur la ligne de fond à l'intérieur du cercle et à 7m du poteau de but ; le côté est laissé au choix de l'équipe attaquante.
- ✓ Un attaquant pousse ou frappe la balle en ne la faisant pas monter intentionnellement.
- ✓ L'attaquant qui pousse ou frappe la balle depuis la ligne de fond **doit avoir au moins un pied à l'extérieur de la surface de jeu.**
- ✓ **2 autres attaquants seulement doivent se tenir sur la surface de jeu, à l'extérieur du cercle, avec leurs crosses, mains et pieds ne touchant pas le sol à l'intérieur du cercle. (les autres attaquants doivent se tenir derrière la ligne médiane)**
- ✓ Aucun défenseur ni attaquant, autre que l'attaquant exécutant la poussée ou la frappe depuis la ligne de fond, n'est autorisé à se tenir à moins de 3 mètres de la balle avant qu'elle ne soit poussée ou frappée.
- ✓ **3 défenseurs, au maximum, y compris le gardien de but, doivent se tenir derrière la ligne de fond avec leur crosse, mains et pieds ne touchant pas le sol à l'intérieur de la surface de jeu.**
- ✓ Les autres défenseurs doivent se tenir derrière la ligne médiane.
- ✓ Jusqu'à ce que la balle ait été jouée, aucun attaquant autre que celui exécutant la poussée ou la frappe de la balle depuis la ligne de fond n'est autorisé à pénétrer à l'intérieur du cercle, et aucun défenseur à franchir la ligne médiane ou la ligne de fond.
- ✓ Après qu'il ait joué la balle, l'attaquant ayant exécuté la poussée ou la frappe, ne peut la rejouer ou l'approcher à distance jouable avant qu'elle n'ait été jouée par un autre joueur.
- ✓ Un but ne peut être inscrit avant que la balle ne soit sortie du cercle.
- ✓ **Tous les joueurs derrière la ligne médiane ne peuvent traverser celle-ci qu'un fois la phase du PC terminée**

- ✓ La balle peut être levée sur un push à condition qu'aucun autre joueur se trouve à moins de 5 m de celui qui envoie au but
- ✓ Sur un tir (raclette ou shoot) la balle ne peut être levée au-dessus de la hauteur du genou

Un défenseur qui se rue ostensiblement vers l'endroit d'un envoi ou vers l'auteur de l'envoi sans intention de jouer la balle avec sa crosse sera pénalisé pour jeu dangereux. Par contre, si la balle heurte en dessous du genou un défenseur qui est à moins de cinq mètres de l'endroit du premier envoi au but lors d'une phase de coup de coin de pénalité, un nouveau coup de coin de pénalité doit être accordé ; si la balle le heurte à hauteur ou au-dessus du genou alors qu'il se tient normalement debout, l'envoi doit être considéré comme dangereux et un coup franc doit être accordé à la défense.

- **la règle du coup de coin de pénalité n'est plus d'application dès que la balle est sortie de plus de 3 mètres du cercle.**
- La rencontre est prolongée à la fin de chaque mi-temps ou à la fin du temps réglementaire pour permettre l'exécution de la fin d'un coup de coin de pénalité, ou de tout autre coup de coin de pénalité ou coup de pénalité en résultant.

Le coup de coin de pénalité est considéré comme terminé quand

- ✓ un but est inscrit
- ✓ un coup franc est octroyé à l'équipe qui défend
- ✓ la balle sort de plus de 3 mètres du cercle
- ✓ la balle franchit la ligne de fond et un nouveau coup de coin de pénalité n'est pas octroyé
- ✓ un défenseur commet une infraction qui n'est pas sanctionnée d'un nouveau coup de coin de pénalité
- ✓ un coup de pénalité est octroyé.
- ✓ Un engagement (bully) est octroyé

Pour une infraction commise durant l'exécution d'un coup de coin de pénalité

- ✓ le joueur exécutant la poussée ou le tir depuis la ligne de fond n'a pas au moins un pied hors de la surface de jeu : le coup de coin de pénalité est exécuté à nouveau
- ✓ Le joueur exécutant la poussée ou le tir à partir de la ligne de fond feinte lorsqu'il joue la balle, le joueur fautif doit se rendre derrière la ligne médiane et est remplacé par un autre attaquant : le coup de coin de pénalité est exécuté à nouveau (*Si cette feinte aboutit à ce qui en d'autres circonstances aurait été une infraction à la règle par un défenseur, seul l'attaquant doit se rendre derrière la ligne médiane*)
- ✓ un défenseur autre que le gardien de but franchit la ligne de fond ou la ligne de but avant d'y être autorisé, le joueur fautif doit se rendre derrière la ligne médiane et ne peut être remplacé par un autre défenseur : le coup de coin de pénalité est exécuté à nouveau (*Si un défenseur lors d'un coup de coin de pénalité ou d'un coup de coin de pénalité rejoué franchit la ligne de fond ou la ligne de but avant d'y être autorisé, il doit se rendre derrière la ligne médiane et ne peut être remplacé*).
- ✓ *Si un défenseur franchit la ligne médiane avant d'y être autorisé, le coup de coin de pénalité est exécuté à nouveau*

- ✓ un gardien de but traverse la ligne de but avant d'y être autorisé, l'équipe qui défend, défend le coup de coin de pénalité avec un joueur en moins ; le coup de pénalité est exécuté à nouveau
- ✓ *L'équipe qui défend désigne le joueur qui doit se rendre derrière la ligne médiane et il ne peut être remplacé par un autre défenseur.*
- ✓ *Un nouveau coup de coin de pénalité peut être défendu, contrairement à un coup de coin exécuté à nouveau (redonné), par 5 joueurs au maximum.*
- ✓ Si un attaquant pénètre dans le cercle avant d'y être autorisé : le joueur fautif doit se rendre derrière la ligne médiane ; le coup de coin de pénalité est exécuté à nouveau.
- ✓ *Les attaquants qui ont été envoyés derrière la ligne médiane ne peuvent prendre part à un coup de coin de pénalité qui est exécuté à nouveau (redonné) mais peuvent le faire lors d'un nouveau coup de coin de pénalité.*
- ✓ Pour toute autre infraction par des attaquants, un coup franc est octroyé à la défense
- ✓ *A l'exception de ce qui est précisé ci-avant, un coup franc, un coup de coin de pénalité ou un coup de pénalité est octroyé*

PENALITES INDIVIDUELLES

Pour toute infraction,

- Les agressions physiques
- Les agressions verbales vis-à-vis d'un adversaire ou d'un arbitre
- Les violations importantes, répétées ou non des règles du jeu (généralement volontaires)

AGRESSION PHYSIQUE-ANTIJEU

Aucune tolérance

Si la faute empêche le développement d'une contre-attaque, dans la mesure du possible on laisse l'action se développer. On reviendra sanctionner le fautif à la fin de l'action.

AGRESSION VERBALE

Elle ne doit pas être tolérée que ce soit vis-à-vis d'un adversaire ou d'un arbitre

Il faut faire la différence entre une réaction suite à un coup de sifflet, et une critique de l'arbitrage

Le joueur fautif peut être

- Mis en garde (par une remarque verbale)
- **Averti et suspendu temporairement pour 30 secondes (U8) et 1 minutes (U10) de temps de jeu (par l'utilisation du carton vert)**
- **Suspendu temporairement pour un minimum de 2 minutes (U8) et 3 minutes (U10) de temps de jeu (par l'utilisation d'un carton jaune)**

L'équipe pénalisée joue avec un joueur de moins pendant la durée de chaque suspension (carte verte ou jaune) temporaire d'un de ses joueurs sur ou en dehors de la surface de jeu

- Exclu définitivement pour la rencontre en cours (par l'utilisation d'un carton rouge).

L'équipe pénalisée joue avec un joueur en moins pendant le reste de la rencontre lors de chaque exclusion permanente.

Les joueurs suspendus temporairement doivent se tenir à un endroit convenu jusqu'à ce que l'arbitre les ayant suspendus les autorise à reprendre part au jeu.

Les joueurs suspendus temporairement sont autorisés à rejoindre leur équipe à la fin de chacune de mi-temps après laquelle ils doivent retourner à l'endroit convenu afin d'y terminer leur suspension. La durée prévue pour une suspension temporaire peut être allongée en cas de mauvaise conduite du joueur pendant sa suspension.

Les joueurs suspendus définitivement doivent quitter la surface de jeu et ses environs.

Le coach peut également suspendu si son comportement n'est pas irréprochable (envers les joueurs ou les arbitres) : avertissement verbal d'abord puis utilisation du carton jaune (3 minutes pendant lesquelles il n'a pas le droit de coacher son équipe) ou rouge (exclusion définitive)

ARBITRAGE

U6 /U8 (nés en 2014 et après)	U10 (nés en 2012 et 2013)
<p>2 arbitres (2009-2010) pour les matches U8 ou 1 arbitre adulte 1 responsable terrain (soutenir les arbitres et veiller au bon comportement des bancs) Chaque équipe présente doit fournir au moins 1 arbitre Le club organisateur devra fournir au moins 2 arbitres supplémentaires Pour être arbitre :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Être licenciés loisirs, compétition ou service -Valider la formation régionale niveau 1 : QCM (avec 80 % de bonnes réponses), 3 matches U8 supervisés en club <p>QCM obligatoire pour tous les entraîneurs et coachs des équipes U8 de la Ligue</p> <p>Formation ouverte aux joueurs de 2009 - 2010 (U13) Formation ouverte également à toutes personnes souhaitant arbitrer lors des plateaux U8</p>	<p>2 arbitres obligatoirement pour une rencontre U10 1 responsable terrain (soutenir les arbitres et veiller au bon comportement des bancs)</p> <p>Chaque équipe présente doit fournir 2 arbitres Le club organisateur devra fournir au moins 2 arbitres supplémentaires Pour être arbitre :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Être licenciés loisirs, compétition ou service - Avoir 11 ans minimum à l'inscription -Valider la formation régionale niveau 2 : QCM (avec 80 % de bonnes réponses), 3 matches U10 supervisés en club <p>QCM obligatoire pour tous les entraîneurs et coachs des équipes U10 de la Ligue</p> <p>Formation ouverte aux joueurs de 2007 - 2008 (U15) Formation ouverte également à toutes personnes souhaitant arbitrer lors des tournois U10</p>
<p>Un arbitre doit arriver sur le terrain <u>avec son propre équipement</u> Le sifflet sera attaché au poignet à l'aide d'une cordelette : pas de sifflet autour du cou, encore moins dans la poche... Un carnet et un stylo permettront de noter les buts, et les cartons, s'ils sont utilisés Un jeu de carton : triangulaire (vert), carré (jaune) et rond (rouge) pour sanctionner les indisciplines Il doit également avoir une montre chronomètre fixée au poignet, on ne prend pas le temps avec son téléphone. Exceptionnellement en l'absence de chrono, une personne sur le bord du terrain peut prendre le temps À minima un maillot différent des 2 équipes, et chaussures de sport obligatoires</p>	
<p>Les arbitres contrôlent la rencontre, font appliquer les Règles et jugent du fairplay. l'arbitre veillera à bien se faire comprendre des joueurs et à expliquer ses décisions si elles ne sont pas comprises. En U8 si 1 seul arbitre il est donc le seul responsable sur tout le terrain Les arbitres contrôlent la durée de jeu de la rencontre Chaque arbitre est responsable en priorité des décisions dans une moitié de la surface de jeu pendant la durée de la rencontre. L'arbitre ne peut intervenir ni siffler dans la zone ou le cercle de son collègue (à moins que celui-ci ne lui ait demandé son avis) Chaque arbitre a la responsabilité de décider des coups francs à l'intérieur de la zone, pénalités et buts dans une moitié de la surface de jeu. Les arbitres ont la responsabilité de noter buts et sanctions Pour un PC en U10, le temps de jeu est arrêté pour laisser le temps aux joueurs de se mettre en place (max. 40 secondes)</p>	