

Catégories		U14	U16/U19
	Arbitres	2	
	Coach sur terrain	Non (long ligne de côté)	
	Public	Hors du terrain (derrière clôtures), sauf joueurs – coach – arbitre(s) - délégué	
	Temps jeu	2x30'	2x35'
	Terrain	1	
	Cercle	Oui + pointillés	
	But	Obligatoire	
	Feuille match	Max 16	
	Joueurs	11x11 (min 7)	
	Gardien	Oui (gardien équipé, gardien volant ou 11 joueurs de champ)	
	Tenue	OBLIGATOIRES : Equipement club + protège-tibias + protège-dents	
	Changements	N'importe quand SAUF PC	
	Mise en jeu (Début, mi-temps, goal)	Centre du terrain	
	Sorties lignes de fond	<ul style="list-style-type: none"> - Attaque : long corner - Défense : dégagement - Si volontaire PC 	
	Sorties côtés	Sur ligne	
	Faute	Kick Back stick Obstruction Stroke pour faute VOLONTAIRE dans cercle (pas Shoot out !)	

Le Jeu	<i>Jeu dangereux</i>	Toujours sanctionné Mouvement dangereux (stick, poussée, tenir) Balle au-dessus genou de joueur proche Joueur accroupi ou à terre près de la balle
	<i>Coup-franc</i>	Balle immobile Adversaires à 5M
	<i>Coup-franc Dans le cercle</i>	<u>Pour défense</u> : dégagement à 16M (bord cercle) perpendiculaire à l'endroit où la balle est sortie <u>Pour attaque</u> : PC
	<i>Coup franc hors cercle dans les 23m</i>	A l'endroit exact de la faute et la balle doit être immobile. La balle doit parcourir au moins 5M, OU être touchée par un défenseur avant d'entrer dans le cercle.
	<i>Privilèges Gardien</i>	Peut jouer la balle avec corps dans son cercle Peut uniquement jouer avec son stick dans les 23M tant que ce n'est pas dangereux Ne peut pas dépasser la ligne du milieu sauf pour tirer un stroke
	<i>Self-pass</i>	Oui
	<i>PC</i>	4 défenseurs + gardien Tous les autres défenseurs au-delà du milieu (jusqu'au moment où la balle est mise en jeu)
	<i>Corner</i>	Au 23M perpendiculaire par rapport où la balle est sortie
	<i>Goal marqué</i>	Si balle franchi entièrement la ligne de goal et est touchée dans le cercle par un attaquant avec son stick (pas obligatoire en dernier lieu) sans en ressortir

CONSEILS AUX PARENTS-ARBITRES

1. Placement

- 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 », MAIS faire placer la balle à l'endroit correct

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

4. Gestuelle

- Coup franc
- PC
- Goal
- Touche latérale

5. Explication

- Courte et rapide
- Verbale et par gestuelle

**ATTENTION CE BRIEFING COMPORTE DES RACCOURCIS ET NE DISPENSE PAS DE LA
LECTURE COMPLETE DES REGLES DU JEU**