

Memento des règles pour les parents qui restent sur le bord du terrain.

Durée du jeu :

2 x 35' (à partir des - 16 ans)

2 x 30' (-14 ans)

2 x 25' (-12 ans)

2 x 20' (-10 ans et -8 ans)

Geste : croiser les mains au-dessus de la tête



La passe au centre :

Pour entamer le match.

Pour reprendre après la mi-temps.

Pour reprendre après un but.

Où et comment ?

- La balle est mise en jeu au milieu de la ligne médiane.
- Tous les joueurs doivent être dans leur moitié de terrain.
- Les adversaires doivent être à plus de 5 mètres.
- On joue au coup de sifflet de l'arbitre (et pas avant !).
- La balle peut être « shootée » ou « pushée ».
- On peut partir de tous les côtés.
- On peut jouer seul (auto-passe).

Règles spécifiques aux gardiens :

Le gardien peut faire ceci... mais seulement dans le cercle !

- Arrêter la balle avec la main ou avec le corps.
- Shooter la balle du pied sans la rendre dangereuse.
- Arrêter la balle au-dessus des épaules avec la crosse.

Buut !

Un but est inscrit lorsque la balle a complètement franchi la ligne de but après avoir été touchée par une crosse dans la zone.

Geste : pointer les mains vers le centre du terrain.



Fautes : ce que vous ne pouvez pas faire !

- Backstick : vous ne pouvez pas jouer la balle avec le côté arrondi de la crosse. **Geste :** taper le dos de la main



- Crosse haute : vous ne pouvez pas jouer la balle avec votre crosse au-dessus de l'épaule, excepté le dernier joueur dans le but. **Geste :** l'arbitre montre une crosse au-dessus des épaules

- Pied : vous ne pouvez pas toucher la balle avec le pied ni aucune partie du corps. **Geste :** l'arbitre touche ou montre son pied.



- Obstruction : vous ne pouvez pas placer volontairement votre corps, votre crosse, ou une partie de votre corps entre la balle et le joueur adverse. **Geste :** croiser les avant bras devant la poitrine.



- Obstruction à 3 : vous ne pouvez pas gêner un adversaire pour aider un partenaire. **Geste :** croiser et décroiser alternativement les bras devant la poitrine.

- Jeu brutal : vous ne pouvez ni frapper, ni pousser, ni tirer un

adversaire (on n'est pas au foot !). **Geste :** siffler et faire un mouvement d'apaisement avec la main.

- Jeu dangereux : vous ne pouvez pas jouer la balle de façon dangereuse vers un autre joueur, tolérance jusqu'au genou. **Geste :** siffler et faire un mouvement d'apaisement.



- Accrochage de crosses : vous ne pouvez ni accrocher, ni frapper la crosse d'un adversaire. **Geste :** imiter le coup sur la crosse en se frappant l'avant-bras.



- Gros mots : vous devez parler correctement sur le terrain. **Geste :** placer le doigt sur la bouche



Balle en dehors du terrain :

En touche :

- La touche est effectuée sur la ligne, à l'endroit où la balle est sortie.
- Tous les adversaires sont à plus de 5 mètres.

Geste : indiquer avec le bras le sens dans lequel il faut jouer.



Au-delà de la ligne de fond :

Par un attaquant :

- Dégagement au niveau de la tête de cercle, en face de l'endroit où la balle est sortie.
- Tous les adversaires sont à plus de 5 mètres.

Geste : étendre les bras horizontalement et dans les sens opposés.



Accidentellement par un défenseur :

- Corner joué sur la ligne de côté à 5 mètres du coin.
- TOUS les autres joueurs sont à plus de 5 mètres.



Geste : pointer le doigt vers le coin du côté où la balle est sortie.

Dans tous les cas, la balle peut être remise en jeu par une passe ou une auto-passe.

Volontairement par un défenseur :

- Petit corner

Geste : pointer les bras joints vers le but

Pénalités :

Coup franc

Pourquoi ?

- Pour toute faute involontaire commise à n'importe quel endroit du terrain sauf dans les cercles.

Comment ?

- A l'endroit de la faute.
- Balle **arrêtée**.
- Tous les adversaires à plus de 5 mètres, les partenaires peuvent être juste à côté.
- Dans les 22m, les adversaires et partenaires doivent se trouver à plus de 5m.
- La balle doit faire au moins 5 mètres avant d'être envoyée dans le cercle.

- Une faute sifflée proche du cercle doit être jouée à 5m de celui-ci (sur les pointillés)

Geste : indiquer avec le bras le sens dans lequel il faut jouer.



Petit corner

Pourquoi ?

- Pour une faute **volontaire** dans les 22m mais en dehors du cercle.
- Pour une faute **involontaire** dans le cercle qui n'empêche pas un but d'être mis.
- Pour une balle sortie **volontairement** par un défenseur derrière la ligne de fond.

Comment ?

- La balle est donnée à partir d'un point situé à 10m du but.
- 5 défenseurs (je rappelle que le gardien est un défenseur) placés derrière la ligne de but.
- Les attaquants doivent se trouver en dehors du cercle.
- Attendre que l'arbitre ait baissé le bras.
- La balle doit sortir du cercle avant un premier envoi vers le but.
- Si le premier envoi est un shoot, il ne peut pas dépasser la hauteur de la planche du but. Toutefois, s'il y a déviation après le tir, la balle peut monter.



Geste : pointer les bras parallèles vers le but.

Stroke (pénalty comme au foot)

Pourquoi ?

- Une faute volontaire commise dans le cercle.
- Une faute involontaire qui empêche un but d'être mis.
- Le temps est arrêté.

Comment ?

- La balle est jouée sur le point de stroke.
- Seuls le tireur, le gardien et l'arbitre sont dans le cercle ; les autres joueurs sont derrière la ligne des 22 mètres.
- Le gardien doit être sur la ligne de but et ne peut bouger qu'après l'envoi.
- La balle est jouée après le coup de sifflet.
- Elle peut être « pushée » ou soulevée (en aucun cas « shootée »).

Geste : pointer un doigt en l'air et l'autre vers le point de stroke.

Les cartons

- Vert : Simple avertissement
- Jaune : exclusion de 5' mini
- Rouge : exclusion définitive du terrain, il faut aller aux vestiaires.



Juin 2014

