

FICHE ARBITRAGE PLATEAUX U7 / U9 / U11

FORMAT DE JEU :

- 3 contre 3 en largeur.
- Matches de 10 à 14 minutes.

SONNERIE ET ARRETS DE JEU :

- Changements volants (pas d'engagement).
- A la sonnerie :
 - Les joueurs sur le terrain laissent le palet sur place et se dirigent immédiatement vers le banc (pas le droit d'envoyer le palet en direction de son banc ou ailleurs) ;
 - Les joueurs sur le banc montent sur le terrain pour aller jouer le palet.
- Lorsqu'une équipe a moins de 2 lignes présentes et doit à chaque sonnerie laisser un joueur sur le terrain :
 - A la sonnerie, le joueur doit venir freiner devant son banc (vitesse 0) ;
 - Il ne peut repartir que si ses 2 ou 3 coéquipiers qui étaient sur le banc sont tous sur le terrain.
- Pas d'arrêt du chrono sauf en cas de blessure d'un joueur.
- En cas de blessure d'un joueur :
 - L'arbitre annonce à la table de marque de sonner et stopper le chrono ;
 - Les joueurs des 2 terrains s'arrêtent de jouer, chaque joueur met un genou à terre ;
 - Le jeu reprend simultanément des 2 côtés, au signal du responsable de plateau.

ARBITRAGE :

- L'arbitrage doit être pédagogique : expliquer rapidement la faute si nécessaire, sans pour autant ouvrir de débat.
- Faute : coup de sifflet - explication 5" - pas de sanction - rendre le palet à l'équipe victime de la faute et lui donner une nouvelle possibilité d'attaque.
- But : donner le palet à l'équipe qui a encaissé le but en s'assurant que l'équipe qui a marqué retourne dans sa moitié de terrain.
- Arrêt du gardien : le gardien met le palet derrière sa cage - l'équipe adverse retourne dans sa moitié de terrain.
- L'arbitre a plusieurs palets pour pouvoir rendre le jeu le plus fluide possible.

Pour aller plus loin -> [Guide](#)

