

Indoor : Briefing FR club 2024



Administration des rencontres

Toutes les rencontres à partir de U14 se jouent en 4 périodes de 15 minutes (4x15 minutes).

Une pause de 1 minute est prévue entre la 1^e et la 2^{ème} période et entre la 3^{ème} et la 4^{ème} période. La durée de la mi-temps est de 3 minutes.

Le temps n'est pas arrêté sur PC ou après un goal.

Les arbitres sont responsables du comportement des personnes présentes sur le banc.



Les arbitres prennent le temps et sifflent les $\frac{1}{4}$ temps, la mi-temps et la fin de la rencontre.

Le délégué de salle prend le temps des suspensions.



Joueurs sur le terrain

Max 6 joueurs sur le terrain avec soit 1 GK + 5 joueurs de champ, soit 6 joueurs de champ.

Dans ce dernier cas, sur PC, un masque peut-être utilisé, mais pas de casque/gants de gardien, et personne ne peut se trouver dans le goal.

En U10-U19, un masque est obligatoire sur PC pour tous les défenseurs qui se trouvent derrière la ligne de fond.

Si une équipe se retrouve à plus de 6 joueurs sur le terrain, un PC DOIT être sifflé.

Le capitaine peut éventuellement être sanctionné avec une carte.



Changements

Le changement des joueurs se fera du côté du terrain où se trouve leur banc.

Les changements entre joueurs sont illimités.

Les changements entre GK en équipement sont illimités.

Les changements entre GK et joueur de champ sont limités à max 2 par match (le temps n'est pas arrêté pour effectuer ce changement qui s'effectue à hauteur de la ligne du milieu). En cas de carte du gardien, on peut remplacer un joueur de champ par un gardien (cela ne compte pas pour les max 2), sauf si à la fin de la suspension un joueur de champ remonte sur le terrain.



Si une équipe a utilisé tous ses changements GK et que le gardien est blessé et incapable de continuer à jouer, la seule solution est qu'un autre GK full équipé le remplace. Le temps ne sera pas arrêté pour permettre à un autre gardien de s'équiper.

Changements après une suspension

Un joueur qui revient de suspension sur une phase de PC ne peut pas être remplacé (il peut lui-même remonter sur le terrain).

En cas de changement le joueur qui remplace le joueur suspendu doit attendre la fin de la phase de PC pour remonter sur le terrain.

→ En discuter avec le délégué au terrain avant le match



Si un joueur remonte sur le terrain lors d'une phase de PC parce que sa suspension est terminée, veiller à ce que cela ne retarde pas la prise de PC (défenseur/attaquant).

3 points d'appui

Les joueurs de champ ne peuvent jouer la balle lorsqu'ils sont couchés sur la surface de jeu ou avec un genou, un bras ou une main en contact avec la surface de jeu, autre que celle qui tient le stick.



Un gardien se trouvant dans le cercle avec 3 points d'appui ne peut jouer la balle qui se trouve en dehors du cercle. Sanction → PC.



3 points d'appui

Un joueur jouant involontairement par terre sera sanctionné d'un coup-franc.

Un défenseur jouant volontairement par terre dans sa moitié défensive sera sanctionné d'un PC.



Push

Propulser la balle le long du sol d'un mouvement de poussée du stick après que celle-ci ait été placée près de la balle. La balle et la tête du stick sont en contact avec le sol lors d'un push.

Proche de la balle = maximum 40cm



Plus de 40cm = shoot → coup-franc contre le joueur



Push

Il est interdit de **frapper** la balle en l'air (par exemple pour défendre son goal). Si un joueur frappe la balle pour défendre son goal il faut siffler un stroke. Ceci est aussi d'application si un défenseur se trouve derrière le défenseur qui fait la faute.



Push

Dans certains cas, la balle roule le long du stick. Ceci est autorisé tant que la balle n'est pas frappée à un certain moment durant le mouvement.

Cela se produit en général lors d'une longue passe d'un défenseur.



Deux mouvements doivent toujours être sifflés.

Gestion balle en l'air

-  Toute direction
-  Sur tout le terrain
-  Juger de la même manière sur tout le terrain (attaque & défense)
-  Contrôle de balle : aucun adversaire qui dispute/joue la balle (moins de 3m) ou se trouve sur la trajectoire → Communiquer
-  Lors d'une passe la balle ne peut pas passer au-dessus du stick de l'adversaire qui se trouve sur la trajectoire
-  Sur PC quand la balle est bloquée par l'attaquant et qu'elle monte (même de 5 cm), il faut siffler une faute pour la défense (le défenseur est toujours à moins de 3m au moment où la balle monte)



Gestion balle en l'air

Il est autorisé d'arrêter/de faire opposition de la balle en l'air pour un joueur de l'équipe qui n'a pas fait monter la balle. Il est par contre interdit d'orienter la balle ou de la plaquer au sol.

Lors d'un envoi au goal en l'air, la balle doit être cadré. Si elle va en direction d'un joueur qui se situe à côté du goal = faute offensive = coup franc pour la défense.

Il est interdit de frapper la balle en l'air (par exemple pour défendre son goal). Si un joueur frappe la balle pour défendre son goal il faut siffler un stroke. Ceci est aussi d'application si un défenseur se trouve derrière le défenseur qui fait la faute.



Balle en l'air – envoi au goal

A la suite d'un envoi au but en l'air qui a rebondi :

- Sur le GK sans mouvement volontaire de sa part
- Sur un stick d'un défenseur
- Sur le poteau ou sur la barre transversale

→ La balle peut être arrêtée par un joueur de **chaque** équipe.

Si **la balle monte via la poutre**, le joueur de la même équipe que le joueur qui a envoyé la balle sur la poutre ne pourra pas jouer la balle. La poutre est considérée comme un co-équipier.



Obstruction

- 🔊 Corps (jambe, bras, propre ou co-équipier)
- 🔊 Stick

Questions à se poser pour juger l'obstruction :

- 🔊 Est-ce que le(s) joueur(s) joue(nt) la balle ?
- 🔊 Est-ce que le(s) joueur(s) a/ont la possibilité de jouer la balle ?
- 🔊 Est-ce qu'il y a un mouvement pour empêcher de jouer la balle ?

Soyez attentif à l'utilisation du corps pour empêcher les adversaires de jouer la balle.

L'obstruction du stick est un sujet "chaud". Soyez à 200% sûr si vous le sifflez. Il faut regarder et juger ce que fait le stick de l'attaquant ainsi que le stick du défenseur.





Obstruction

Il n'est pas autorisé pour un joueur de rentrer en marche arrière dans un adversaire qui est à l'arrêt.

Attention à l'utilisation de la jambe pour pousser le stick de l'adversaire.





Coup-franc offensif

Balle à l'arrêt & pro-actif sur l'emplacement.

Situation pas claire → intervenir rapidement avant que le jeu ne redémarre.

Tout le monde doit être à 3m. Si un joueur est à moins de 3m du coup-franc, il ne peut pas interférer (jouer, tentative de jouer) le coup-franc.

La balle doit parcourir 3m ou être touchée par un défenseur avant de rentrer dans le cercle. Si la balle est envoyée directement dans le cercle via la poutre, la balle doit avoir parcouru 3m avant de toucher la poutre.



Coup-franc joué tout de suite sans qu'un joueur n'ait été chercher la balle, un joueur de l'équipe adverse peut se retrouver à moins de 3 mètres **uniquement dans le cercle**. Le joueur de l'équipe adverse doit attendre que la balle ait roulé 3 mètres avant de pouvoir la jouer.

Un joueur a été chercher la balle, tout le monde doit être à 3 mètres, même dans le cercle. → Pro-actif avec le sifflet/voix.





Coup-franc dans le cercle pour la défense

Pour une faute dans le cercle, le coup-franc peut être joué n'importe où dans le cercle (idem Outdoor).



Être vigilant sur le PC quand la balle sort derrière la ligne de fond (après envoi au goal). La remise en jeu doit avoir lieu sur la ligne perpendiculaire où la balle est sortie max à hauteur de la tête de cercle.





Long corner

Quand la balle sort derrière la ligne de fond après avoir été touchée par un défenseur, le jeu reprendra par un long corner à l'avantage de l'équipe attaquante.

Le long corner se joue sur la ligne du milieu.

La signalisation pour un long corner est identique à la signalisation Outdoor.



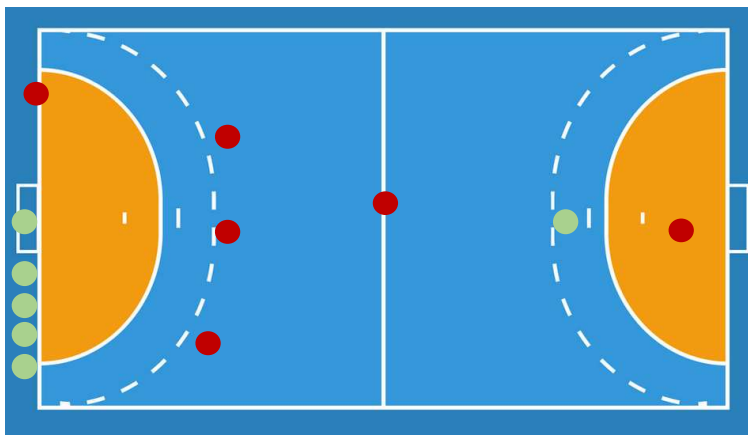
Equipe défendante sur PC

Le GK se trouve dans le goal.

Max 5 défenseurs pour défendre le PC à côté du goal, derrière la ligne de fond et côté opposé de l'endroit d'où le PC sera joué.

Si un défenseur décide de ne pas se placer à côté du goal, il doit aller se placer à hauteur de la ligne pointillée, à 9.10 mètres de la ligne de fond de l'autre côté du terrain.

En U10-U19, un masque est obligatoire sur PC pour tous les défenseurs qui se trouvent derrière la ligne de fond.





Penalty corner

Les équipes ont 30 secondes pour être prêtes. Si le PC est retardé par les défenseurs, le joueur concerné doit être averti d'une carte verte.

Si le donneur retarde le PC, un coup-franc pour la défense doit être sifflé. Chaque arbitre regarde si la balle est bien sortie du cercle.





Penalty corner

Sur PC si l'équipe qui défend décide de jouer avec un gardien et 4 défenseurs (le 5^e défenseur se trouve dans le cercle opposé) et qu'un défenseur sort avant que la balle n'ait été jouée par le donneur, ce défenseur devra aller au cercle opposé. L'équipe qui défend défendra le PC avec un joueur de moins.

Dans ce cas il y aura un gardien dans le goal et 3 défenseurs à côté du goal. **Les défenseurs qui se trouvent dans le cercle opposé pourront revenir dans l'équipe défendante que quand la phase de PC sera terminée.** Ils peuvent participer à la phase dès le moment où la balle est jouée.



Penalty corner - Gestion

-  Les équipes ont 30 secondes pour se préparer
 -  Le donneur doit être prêt
 -  L'arbitre engagé **siffle** pour démarrer le PC
 -  Le donneur DOIT jouer la balle DIRECTEMENT. **C'est-à-dire dans les 2 secondes après le coup de sifflet de l'arbitre.**
- Si le donneur retarde l'injection/le début du PC, un **coup franc pour la défense** doit être sifflé.
-  Pas de feinte, mouvement du corps, épaule, bras, tête,....
 -  **Si un attaquant rentre trop tôt dans le cercle, le donneur doit aller dans le cercle adverse. Le PC est exécuté à nouveau.**

Penalty corner

Si la balle n'est pas sortie du cercle, il est interdit de tirer en l'air. Un coup-franc pour la défense doit directement être sifflé.

La balle doit être sortie du cercle pour qu'un but valable soit accordé.



Si la balle n'est pas sortie du cercle, vous ne devez pas siffler. Vous laissez l'action se dérouler.

Si la balle rentre dans le goal et n'a pas été touchée par un défenseur, vous devez montrer un « dégagé ».

Si la balle est touchée par un défenseur dans le cercle, vous devez siffler un long corner.



Penalty corner – Shot au goal

Attention aux défenseurs qui sortent (3 mètres de distance et hauteur de la balle).

Si le défenseur se trouve à moins de 3 mètres et touche la balle en dessous du genou, un nouveau PC est sifflé.

Si le défenseur se trouve à moins de 3 mètres et touche la balle sur ou au dessus du genou, il faut siffler jeu dangereux et un coup franc pour la défense.



Jeu dangereux

Les joueurs ne peuvent jouer la balle de manière dangereuse ou de manière telle qu'il en résulte un jeu dangereux.

Une balle est aussi considérée comme dangereuse quand elle provoque un mouvement d'esquive légitime d'un joueur opposant.

Le coup franc a lieu à l'endroit où le jeu dangereux a lieu.



Jugement = Mise en danger de l'adversaire

Vitesse de la balle au moment où elle est jouée

Jeu dangereux : critères

-  Joueur à l'arrêt et en position de défense basse.
-  Stick proche du terrain/sol.
-  Entre les jambes (écart toléré de 20 cm hors des jambes).
-  Distance max de 3 mètres
-  Intention du joueur en possession de la balle

Jugement = mise en danger de l'adversaire, vitesse et force de la balle



Directement dans la main/gant ou spin avec la balle dans son stick et envoi de la balle dans le stick de défenseur = carte jaune

4



Pas de danger pour le
joueur





Danger
pour le
joueur



Fautes carte verte



1 min

-  Jouer la balle après le coup de sifflet ou interférence à moins de 3 m du tireur de coup-franc avec un faible impact sur le jeu (par exemple, côté attaquant)
-  Infractions physiques mineures « Off-Ball » (pousser/tenir le joueur sur coups francs)
-  Rupture du jeu avec un faible impact par l'utilisation délibérée des pieds, du corps, du stick... (en fonction de l'impact et dans quelle moitié de terrain)
-  Equipe défendante pas prête sur PC
-  Inconduite mineure – Crowding avec l'arbitre, contester la décision de l'arbitre

Fautes 2 min carte jaune

2 min

-  Jouer la balle après le coup de sifflet avec un impact élevé sur le jeu ou des infractions répétées
-  Casser le jeu avec un impact élevé sur le jeu ou récidive par l'utilisation intentionnelle des pieds, du corps ou du backstick
-  Fautes physiques avec le corps ou le stick, y compris les incidents « Off-Ball »
-  Toutes les répétitions des fautes sanctionnées de carte verte

Fautes 4 min carte jaune

4 min

-  **High impact:** Impact élevé, méchant, breakdowns délibérés sans tenir compte de la sécurité du joueur
-  **Fautes physiques** – les tacles dangereux et cyniques des attaquants et des défenseurs qui mettent les joueurs au sol ou qui les font tomber volontairement, y compris les tacles glissés, drilling, ceci en fonction du danger et de l'intention du joueur
-  **Infractions techniques** répétées qui méritent une carte jaune 2 minutes



Reminders

-  Toss avant le match et avant le line-up.
-  Lors d'un PC en fin de période (moins de 30 secondes sur le chrono), on siffle la fin du match. Si la balle sort des pointillés le match est terminé.
-  On arrête le temps quand on donne une carte. Siffler fort et signalétique claire





Règles de jeu – best practice Belgium

- 📢 **Tout équipement supplémentaire doit être de la même couleur que la couleur principale.** En cas de double couleur de maillot (rouge/noir), toute l'équipe devra porter l'équipement supplémentaire d'une même couleur.
- 📢 **Port d'un gant complet est OBLIGATOIRE.** Dans le cas où un joueur ne porte pas de gant complet, lui signaler, le faire sortir du terrain pour qu'il mette un gant. Si cela arrive lors de l'exécution d'un PC, il ne doit pas attendre la fin du PC pour remonter sur le terrain.
- 📢 **Port du protège-dent OBLIGATOIRE.** Dans le cas où un joueur ne porte pas de protège-dent, lui signaler, le faire sortir du terrain pour qu'il mette un protège-dent. Si cela arrive lors de l'exécution d'un PC, il ne doit pas attendre la fin du PC pour remonter sur le terrain.
- 📢 Si un joueur est **blessé à la tête**, les arbitres doivent directement arrêter le match et appeler un membre du staff qui évaluera si le joueur a une commotion cérébrale.
- 📢 Les **genouillères sur PC** peuvent être de couleur noire ou de la même couleur que les chaussettes quand elles sont portées en dehors des chaussettes.





Principes de base de l'arbitrage





Signalisation

-  Avec un bras.
-  Tendu.
-  Horizontal.
-  Montrer au moment de la faute et durant environ 2 secondes.



Coup de sifflet

-  Garder le contact visuel avec les joueurs.
-  Modulation.



Timing est le plus important!



Placement/déplacement

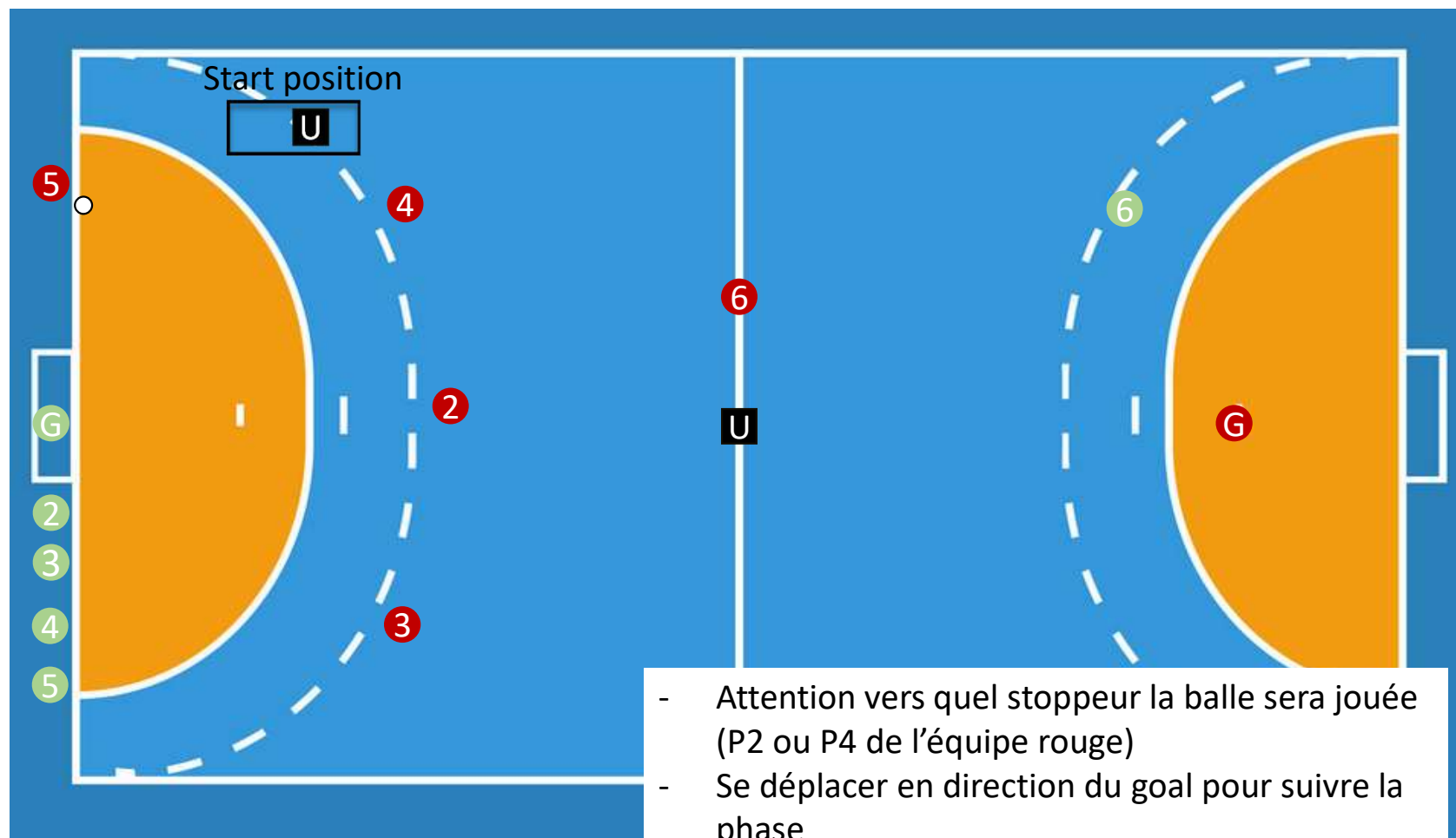
-  Toujours avoir le jeu devant soi.
-  Pas trop près des joueurs.

→ Quand le jeu passe la ligne du milieu, l'arbitre engagé doit se placer sur sa ligne de fond



Placement sur PC

● Team A ● Team B ■ Umpire



- Attention vers quel stoppeur la balle sera jouée (P2 ou P4 de l'équipe rouge)
- Se déplacer en direction du goal pour suivre la phase



Communication

Les arbitres doivent communiquer clairement par le sifflet, les gestes et la voix. Les messages destinés aux joueurs/membres du staff doivent être clairs et brefs.





Responsabilités des arbitres

-  **Gérer la rencontre**
-  **Soutenir le collègue**
-  **Team-spirit**
-  **Veiller à ce que le jeu se déroule de manière sûre et équitable.**





Teamspirit

- 📌 **Une excellente collaboration** entre les arbitres est d'une importance essentielle afin d'avoir un arbitrage optimal. Vous devez vous soutenir durant toute la rencontre.
- 📌 Avant la rencontre, les arbitres doivent définir la manière dont ils vont collaborer et s'aider lors des prises de décisions. Contacts visuels quasi permanents entre les arbitres sont plus qu'importants. **CHAQUE arbitre est responsable de son propre cercle !!**
- 📌 Les arbitres doivent **prendre leurs responsabilités et être prêts à aider leur collègue** lorsque sa vue est entravée ou qu'il a des difficultés à voir certaines parties du terrain. Si nécessaire et lorsque leur mobilité le permet, les arbitres doivent être prêts à franchir la ligne médiane et à pénétrer dans la moitié de terrain de leur collègue pour l'aider. Cela permet de convaincre les joueurs que les décisions prises sont correctes.





Lecture du jeu

Si tu as des difficultés pour lire le jeu ou tu as peu d'expérience en tant qu'arbitre, nous conseillons de siffler toutes les fautes et de ne pas laisser des avantages.

En sifflant, la situation devient plus claire. La balle doit être à l'arrêt et au bon endroit. Tous les joueurs doivent être à 3m de l'emplacement du coup-franc.

