

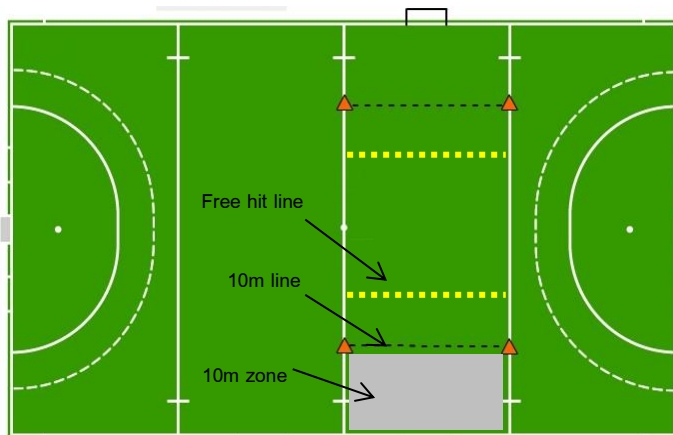


Règles de jeu : 6x6

TERRAIN - Match sur $\frac{1}{4}$ de terrain. Le cercle est remplacé par une ligne à 10m, parallèle à la ligne de fond. La ligne des 10m doit être marquée fictivement par deux cônes sur les lignes de côté.

NOMBRE DE JOUEURS – Maximum 12 joueurs sur la feuille de match. Maximum 6 joueurs et minimum 4 joueurs sur le terrain. Changements à tout moment. Il faut toujours un gardien de but équipé (minimum : sabots, guêtres, casque, stick et maillot de couleur différente des deux équipes).

TENUE - Equipement du club : Chemise/Polo – Short/jupe – Chaussettes. Protège-tibias obligatoires. Protège-dents **obligatoire** !



BUTS - Un vrai but ou une planche de 46cm de hauteur et d'une largeur comprise entre 3m et 3m66.

COACH - Le coach est toléré sur le terrain. Il doit se positionner de façon à ne déranger ni le jeu, ni la vue des enfants. Normalement, il se trouvera près de la ligne de côté.

ARBITRE - Deux arbitres par match. Chaque équipe fournit un arbitre.

ACCOMPAGNATEURS - Tous les accompagnateurs (excepté les joueurs, le coach de l'équipe et un arbitre) doivent se trouver en dehors du terrain (derrière les clôtures).

JEU DANGEREUX - Le jeu dangereux est TOUJOURS défendu et sanctionné. Un jeu est considéré comme dangereux:

- > mouvement dangereux du stick, taper sur un stick, pousser un joueur, tenir un joueur
- > balle qui dépasse la hauteur du genou de un ou plusieurs joueurs proches
- > joueur accroupi ou couché près de la balle
- > un envoi en hauteur en direction des joueurs

COUP-FRANC - La balle doit être immobile. La self-pass est d'application. Les adversaires se trouvent toujours à 3m.

	Pour la défense	Pour l'attaque
Dans la zone des 10m	Dégagement dans la zone des 10m	A 3m de la ligne des 10m = Free Hit Line (Rq : les partenaires doivent être à 3m de la balle)
Entre la zone des 10 m et la zone des 13m	A l'endroit de la faute	Sur la free hit line
Hors de la zone des 13m	A l'endroit de la faute	

MISE EN JEU - Tout début de mi-temps ou reprise du jeu après un goal marqué doit se faire par un coup franc au centre du terrain.

SORTIES

- > Derrière la ligne de fond : remise en jeu dans la zone des 10m pour la défense. Dans le cas où un joueur envoie volontairement la balle derrière sa ligne de fond, un coup-franc en faveur de l'équipe attaquante est octroyé à hauteur de la free hit line.
- > Derrière la ligne de côté : remise en jeu à hauteur de la sortie pour l'équipe qui n'a pas touché la balle en dernier lieu. Quand la balle franchit la ligne de côté comprise dans la zone des 10m et la ligne de fond, la remise en jeu s'effectue à l'intersection de la ligne de côté et de :
 - la « free hit line » (ligne à 13m de la ligne de fond) si la remise en jeu est en faveur de l'équipe attaquante
 - la ligne des 10m si la remise en jeu est en faveur de l'équipe qui défend.

FAUTES

- > Kick : Un joueur ne peut jouer volontairement la balle avec son corps
- > Back Stick : Un joueur ne peut jouer volontairement la balle avec la côté convexe de son stick.

GOAL MARQUE - Un but est valablement marqué si la balle franchit entièrement la ligne de but et si la balle est touchée par un joueur de l'équipe attaquante dans la zone des 10m (avec son stick mais pas obligatoirement en dernier lieu). Un goal marqué au-dessus de la planche est valable pour autant qu'aucun jeu dangereux n'ait lieu lors de l'envoi.