

The background features a stylized illustration of three roller hockey players. On the left, a player in a red jersey and helmet is shown in a dynamic pose, holding a stick. In the center, a player in a dark jersey and helmet is visible. On the right, a player in a blue jersey and helmet is also in a dynamic pose, holding a stick. The entire scene is set against a dark, textured background with a blue-to-red gradient.

ROLLER *HOCKEY*

NOUVEAUX FORMATS DE COMPETITION U7 à U13

Ce document est l'aboutissement d'un travail mené par la **DIRECTION TECHNIQUE NATIONALE** Roller Hockey, suite à un état des lieux.

La démarche a fait l'objet de nombreux temps de concertation avec la **COMMISSION SPORTIVE** et une **COMMISSION DE PARTIES PRENANTES** composée d'entraîneurs et de dirigeants.

Ces nouveaux formats de compétition ont été **VALIDÉS** par la commission sportive. Ils sont applicables à partir de **SEPTEMBRE 2021**.

POURQUOI FAIRE ÉVOLUER LES FORMATS DE COMPÉTITION ?



AUGMENTER LE NOMBRE DE RENCONTRES



PERMETTRE À CHAQUE JOUEUR DE BÉNÉFICIER D'UN **TEMPS DE JEU** SUFFISANT AU SERVICE DE SA PROGRESSION



RÉGULER LES ENJEUX LIÉS À LA COMPÉTITION AU BÉNÉFICE DU DÉVELOPPEMENT D'UN **MAXIMUM DE JOUEURS**



RÉGULER LES **ÉCARTS DE NIVEAUX** ENTRE LES ÉQUIPES



POSITIONNER LES COMPÉTITIONS **AU SERVICE** DES PRIORITÉS DE DÉVELOPPEMENT DE CHAQUE CATÉGORIE D'ÂGE

Le renouvellement des formats de compétition jeunesse s'insère dans un projet plus global de développement du joueur de Roller Hockey, qui se base sur le respect de grands principes nécessaires au développement harmonieux de l'enfant. L'évolution des formats de compétition repose donc sur le respect de ces **GRANDS PRINCIPES** :

-  **ÉQUITÉ** | tout le monde doit être accueilli avec les mêmes chances de réussite, quelles que soient les caractéristiques de la personne.
-  **PLAISIR** | la pratique du Roller Hockey doit être envisagée sous l'angle du plaisir ; le plaisir favorise les apprentissages.
-  **ÉDUCATION** | l'expérience de la pratique sportive doit permettre à l'enfant de grandir, de mieux vivre en collectivité, de progressivement devenir autonome dans sa pratique sportive. L'environnement d'apprentissage doit être adapté à l'âge des enfants.
-  **PROGRESSION** | l'engagement dans la pratique sportive doit permettre une progression continue.
-  **DÉVELOPPEMENT GLOBAL** | le Roller Hockey est un sport complet, mobilisant des qualités physiques, techniques, tactiques et mentales. L'apprentissage des techniques et exigences nécessitent un temps long. C'est pourquoi il est important d'appréhender le développement du joueur de Roller Hockey sur du long terme, en organisant ses apprentissages dans la durée et en les adaptant à ses capacités du moment.
-  **COMPÉTITION AU SERVICE DU DÉVELOPPEMENT DE L'ENFANT** | les formats de compétition doivent être adaptés à l'âge, la compétition est un outil au service de la progression. Elle ne doit en aucun cas, jusqu'à un certain âge, être une finalité. Elle ne doit pas non plus engendrer une dépendance aux résultats qui aurait pour conséquence de favoriser des comportements anti-éducatifs.

ROLLER *HOCKEY*

FORMATS DE COMPETITION

U7 U9 U11



Jouer des matchs est un outil au service de la progression à long terme du jeune joueur de Roller Hockey. À cet âge, l'importance du **résultat est à relativiser**. Les rencontres sont là pour continuer à apprendre, à consolider des apprentissages et à fixer des objectifs de progression. Il est nécessaire de faire de ces rencontres une fête, un évènement.

Les joueurs U7/U9/U11 se font un plaisir de jouer leurs premières rencontres. Cela provoque chez eux une grande excitation mais aussi de l'anxiété. Les plateaux U7/U9/U11 doivent être organisés dans un esprit de **convivialité** afin que le plaisir de chaque enfant soit optimal. Une **souplesse** quant à l'organisation matérielle et la composition des équipes permettra de favoriser la mise en place des plateaux.

CONVIVIALITÉ

6 À 8 PLATEAUX DANS LA SAISON + TOURNOIS

3 CONTRE 3 EN LARGEUR

SONNERIES TOUTES LES MINUTES

PLATEAUX DYNAMIQUES ET CONTINUITÉ DU JEU

RÉSULTAT À RELATIVISER

PRÊTS DE JOUEURS POSSIBLES SUR LES PLATEAUX OU FORMATS MIXTES (COHÉSION DE LIGUE)

UNE OFFRE DE RENCONTRES SUR TOUTE LA SAISON



Plateaux gérés par les ligues :

- U7 et U9 : un minimum de **6 plateaux** dans la saison est préconisé.
- U11 : un minimum de **8 plateaux** dans la saison est préconisé.
- Les plateaux pourront intégrer des ateliers techniques et ludiques.



Tournois :

- Tournois **à l'initiative des clubs ou des ligues** avec possibilité d'accueillir des équipes hors région voire internationales.
- Des **dates** dans la saison sont **bloquées dans le calendrier national** pour ces tournois.








TERRAIN ET MATÉRIEL ADAPTÉS






- **Piste séparée en 2 terrains** en largeur et 1 zone centrale (joueurs en attente + 2 officiels d'équipe maximum par équipe).
- **4 cages** (voir annexe terrain et matériel) :
 - U7 et U9 : tailles de cages adaptées avec ou sans gardien.
 - U11 : taille de cage réglementaire ou réduite avec gardien.
- Ne pas mettre de **spectateurs derrière les cages** sauf si la piste est protégée par un filet ou un plexiglas.
- Possibilité en U7 et U9 de jouer avec des balles adaptées à la places des palets.
- Tenues de match :
 - Pas d'obligation de pantalons de matchs en U7/U9/U11.
 - Pour les plateaux organisés en format « mixité d'équipes », pas d'obligation de maillots de matchs : les clubs organisateurs devront se munir d'un pack de chausables de différentes couleurs.







SOUPLESSE DANS LA CONSTITUTION DES ÉQUIPES

-  **3 contre 3.**
-  **Gardiens de but :**
 - **U7 et U9 : liberté** des clubs participant de se mettre d'accord sur la présence de gardiens ou non.
 - En U7, le gardien ne doit pas obligatoirement porter un équipement de gardien (un équipement de joueur est suffisant).
 - **U11** : présence d'un **gardien de but**.
 - En cohérence avec le plan de développement du joueur de Roller Hockey, **découverte du poste de gardien de but par un maximum d'enfants** (nous préconisons qu'un même enfant occupe le poste de gardien sur 50% maximum des matchs auxquels il participe sur un plateau).
-  **Nombre de joueurs par équipe :**
 - Dans la mesure du possible : organiser les compositions des équipes pour avoir des **effectifs de 6 joueurs** (+1 gardien le cas échéant).
 - **Maximum 9 joueurs** (+1 gardien le cas échéant) pour limiter les temps d'attente sur le banc.
-  **Composition des équipes :**
 - Possibilité pour un club d'inscrire **plusieurs équipes**.
 - Possibilité pour un club de **prêter** des joueurs pour compléter l'effectif d'un autre club.
 - Possibilité de **mixer** les équipes pour équilibrer les oppositions et favoriser la cohésion entre clubs.
-  Possibilité d'accueillir sur les plateaux U7/U9/U11 des licenciés des autres disciplines de la FFRS.

RÈGLES : RYTHME ET CONTINUITÉ DU JEU

-  **Sonneries toutes les minutes :** ([cliquez ici pour voir un exemple](#))
 - Changements volants (pas d'engagement).
 - À la sonnerie :
 - Les joueurs sur le terrain laissent le palet ou la balle sur place et se dirigent immédiatement vers le banc.
 - Les joueurs sur le banc montent sur le terrain pour aller jouer le palet.
 - L'équipe doit attaquer sur la cage à l'opposé de son banc durant la totalité du match.
-  **Arbitrage pédagogique :**
 - 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.
-  Pas d'arrêt du chrono sauf en cas de blessure d'un joueur.
-  Si 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 doit mettre un genou à terre.
 - Le jeu reprend simultanément des 2 côtés, au signal de la table de marque.
-  Affichage des scores possible mais sans prise en compte. **Pas de classement final.** Si récompense, la même pour tout le monde.
Pas de statistiques ni de distinctions individuelles.

DES PLATEAUX DYNAMIQUES

-  **Tout le monde se rencontre.**
-  **Matches de 10 à 14 minutes.**
-  **5 minutes de pause entre chaque match.**
-  Les équipes qui ne jouent pas sont avec leur officiel d'équipe en attente du match suivant, à l'extérieur du terrain.



	Modalités	Nbre matches / équipe	Durée d'un match	Temps de jeu par équipe	Temps de jeu par joueur à 2 lignes	Temps de jeu par joueur à 3 lignes	Durée plateau hors temps vestiaires
Format 2 équipes	Les 2 équipes jouent 2 matchs	2	2x10'	40'	20'	13'	1h30
	Le 2 nd match pourra également être l'occasion de rééquilibrer les oppositions en mixant les équipes. Dans le cas de seulement 2 équipes sur un plateau, nous préconisons un temps de travail de gammes techniques en commun en amont des 2 matchs d'une durée d'une vingtaine de minutes.						
Format 3 équipes	2 équipes jouent, 1 équipe est en attente	4	1x14'	56'	28'	19'	2h
Format 4 équipes	Les 4 équipes jouent simultanément sur les 2 terrains	6	1x10'	60'	30'	20'	1h45
Format 5 équipes	4 équipes jouent simultanément sur les 2 terrains, la 5 ^{ème} est en attente	4	1x14'	56'	28'	19'	1h45
Format 6 équipes	4 équipes jouent simultanément sur les 2 terrains, les 2 autres en attente	5	1x12'	60'	30'	20'	2h15
Format 7 équipes	2 plateaux dans 2 lieux différents / application format 4 équipes sur un plateau et format 3 équipes sur l'autre						
Format 8 équipes	2 plateaux dans 2 lieux différents / application format 4 équipes						
Format 9 équipes	2 plateaux dans 2 lieux différents / application format 4 équipes sur un plateau et format 5 équipes pour l'autre						
Format 10 équipes	2 plateaux dans 2 lieux différents / application format 5 équipes						
Format 11 équipes	2 plateaux dans 2 lieux différents / application format 4 équipes sur un plateau et format 5 équipes pour l'autre						
Format 12 équipes	2 plateaux dans 2 lieux différents / application format 6 équipes						

RÔLE PÉDAGOGIQUE DE L'OFFICIEL D'ÉQUIPE

- Veille à l'**équilibre des temps de jeu** entre joueurs.
- **Favorise l'expérience de tous les postes.**
- Garant d'un **état d'esprit positif** au sein de l'équipe où le plaisir de jouer de chacun doit être préservé.
- Donne des repères, conseille, explique, encourage : il a un **rôle pédagogique**.
- **Relativise l'importance du résultat** : il ne fait pas de choix pour gagner le match.



RÔLES DES OFFICIELS DE MATCH

- **1 responsable de plateau, garant du bon déroulement du plateau** : aménagement du terrain, accueil des équipes, attribution des vestiaires, respect des horaires, état d'esprit...
- **Arbitres :**
 - 1 à 2 arbitres par matchs âgés d'au moins 12 ans.
 - Les arbitres débutants devront être entourés par un 2ème arbitre plus expérimenté.
 - Choix de chaque club organisateur d'indemniser ou non les arbitres (voir grille indemnitaire nationale).
 - Nous préconisons de **faire découvrir à un maximum de jeunes joueurs le rôle d'arbitre** au moins une fois par an.
- **1 coordonnateur des arbitres** (si possible arbitre D2) : il accueille les jeunes arbitres, les accompagne, les conseille (entre les matchs) ; il peut intervenir en cas de problème avec un responsable d'équipe. En l'absence de coordonnateur des arbitres, ce rôle sera assumé par le responsable de plateau.
- 2 personnes à la **table de marque** : sonneries toutes les minutes pendant les matchs, arrêts du chrono en cas de blessure (applicable sur les 2 terrains), annonce des oppositions à venir lors de chaque pause.
- **Club-organisateur** du plateau : feuilles de présence avec registre des joueurs licenciés (fourni par la Ligue - en remplacement du rapport officiel de match), constitution des équipes mixtes, demander aux clubs d'envoyer leur liste de joueurs en amont.

ADAPTATIONS POSSIBLES DES RÈGLES LORS DES TOURNOIS

Lors des tournois, certaines règles de jeu peuvent être adaptées.

Les règles de jeu des plateaux régionaux s'appliquent, à l'exception des points listés ci-dessous appliqués ou applicables lors des tournois :

- 3c3 si demi-terrain ou 4c4 si grand terrain (notamment en fin de saison pour préparer le passage en U13).
- Si 4c4 sur grand terrain :
 - Les effectifs seront constitués d'un minimum de 8 joueurs et 1 gardien.
 - Durée des matchs à déterminer par l'organisateur en fonction du nombre de matchs durant le tournoi.
 - Le gardien de but doit systématiquement se situer du côté de son banc durant la totalité du match.
 - 2 arbitres.
- Possibilité de faire des engagements après les buts.
- Classement des équipes, tout en prévoyant des récompenses pour tout le monde.



GUIDE D'ORGANISATION DES PLATEAUX U7-U9-U11
A L'USAGE DES LIGUES ET DES CLUBS ORGANISATEURS

FORMAT DU PLATEAU	<p>2 formats possibles :</p> <p>1 : MATCHS 2 : ATELIERS + MATCHS</p> <p>Exemples de planning :</p> <ul style="list-style-type: none">Ateliers 10h-12h / matchs 13h30-15h30Ateliers 13h-15h / matchs 15h30-17h30
ATELIERS	<p>3 formats possibles :</p> <p>1 : ATELIERS TECHNIQUES 2 : PARCOURS 3 : AUTRES SPORTS DE ROLLER (COURSE, FREESTYLE...)</p> <p>Ces différents formats peuvent être cumulables.</p>
MATCHS	<p>2 formats possibles :</p> <p>1 : MIXITÉ DES EQUIPES</p> <p>Pas de notion de club. Permet d'équilibrer les oppositions et de favoriser la cohésion des clubs sur le territoire.</p> <p>2 : CLUBS CONTRE CLUBS</p> <p>Pas de mixité mais ouvrir la possibilité de compléter des équipes avec des joueurs d'autres clubs. Éviter que des joueurs isolés dans des clubs ne puissent pas participer parce qu'ils n'ont pas suffisamment de partenaire pour constituer une équipe, ou parce que leurs partenaires de clubs ne sont pas disponibles.</p> <p>La ligue peut changer de format d'un plateau à l'autre. Privilégier beaucoup de matchs avec des durées courtes (1x10 à 14'). Privilégier des équipes à effectif restreint (6 joueurs + gardien) en permettant aux clubs d'inscrire plusieurs équipes sur les plateaux.</p>
INSCRIPTIONS	<p>2 options possibles (non cumulatives) :</p> <p>1 : PAR LES CLUBS 2 : PAR LES FAMILLES</p> <p>A partir de 7 équipes, il est préconisé d'organiser le plateau sur 2 lieux différents avec 2 clubs organisateurs différents. Stopper les inscriptions à quelques jours du rassemblement pour permettre à la ligue et au club organisateur de constituer les équipes, prévoir l'organisation logistique... Des applications permettent à la ligue de communiquer avec les parents, de convoquer les joueurs sur les plateaux, et aux parents de s'inscrire facilement.</p>
MATERIEL ET LOGISTIQUE	<p>Les clubs organisateurs devront prévoir :</p> <ul style="list-style-type: none">Des séparateurs de terrain.Plusieurs jeux de chasubles de différentes couleurs.Un registre des joueurs participant au plateau.Un goûter pour les enfants en fin de plateau.

ANNEXE TERRAIN ET MATÉRIEL U7/U9/U11

EXEMPLES DE SÉPARATEURS



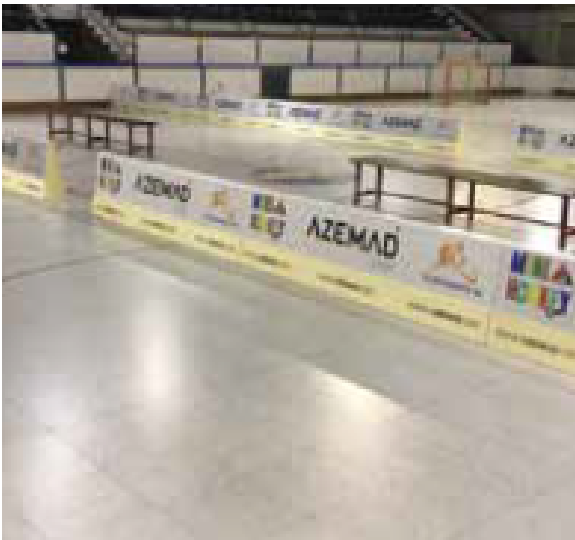
1
Poutre gymnastique mousse Sar-
neige 2m ou 3m hauteur 20cm
96€ 2m / 130€ 3m



2
Mouss'Divider Synerglass
127,20€ 2m/ 190,80€ 3m



3
Séparateurs Synerglass Toblé-
rone
420€ 2m



4
Séparateurs Mini-hockey Azemad
sport (Portugal)
www.azemad.com

EXEMPLES DE CAGES ADAPTÉES



1
Bauer street Deluxe junior
137x111x60 cm
Acier
70-80€



2
Ensemble mini-cages Bauer
streethockey
77x58x34 cm
PVC
60€ les 2



3
Mini cage Bauer streethockey
91x69 cm
Acier
70€



4
Cage métal Winnwell junior 54''
137x111x51 cm
Métal
100€



5
Mini but Blue sports
36x21x36 cm
Métal
40€



6
Mini but pop up net kit Warrior
91x63,5x63,5 cm
Pliable
45€



7
Mini cages pliables
90x60 cm
Métal
173€ les 2

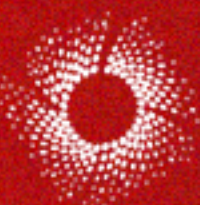


8
Mini cage goal réversible Syner-
glass 35/45x60 cm
Métal
324€

ROLLER *HOCKEY*

FORMATS DE COMPETITION

U13



Les rencontres U13 s'orientent progressivement **vers une pratique compétitive**. Le résultat reste à relativiser et l'entraîneur sera de plus en plus exigeant quant à l'implication, la rigueur des joueurs. L'évolution principale est le passage à un jeu à 4c4 sur terrain réglementaire. Les rotations de joueurs sont toujours effectuées via la sonnerie, la durée de chaque présence est rallongée.

VERS UNE PRATIQUE COMPÉTITIVE

10 PLATEAUX DANS LA SAISON + TOURNOIS

4 CONTRE 4 SUR GRAND TERRAIN

SONNERIES TOUTES LES 1'15"

PLATEAUX DYNAMIQUES AVEC DES MATCHS DE 1x17'30"

RÉSULTAT À RELATIVISER

PRÊTS DE JOUEURS POSSIBLES SUR LES PLATEAUX

UNE OFFRE DE RENCONTRES QUI SE RENFORCE



Plateaux gérés par les ligues :

- Un minimum de **10 plateaux** dans la saison est préconisé.



Tournois :

- Tournois **à l'initiative des clubs ou des ligues** avec possibilité d'accueillir des équipes hors région voire internationales.
- Des dates dans la saison sont **bloquées dans le calendrier national** pour ces tournois.

TERRAIN ET MATÉRIEL



Terrain, cages, palets réglementaires.



- Tenues de match réglementaires : les joueurs et gardiens de but devront porter des maillots identiques.

SOUPLESSE DANS LA CONSTITUTION DES ÉQUIPES



4 contre 4.



Nombre de joueurs par équipe :

- Les équipes sont composées d'un minimum de 8 joueurs et 1 gardien de but.
- Dans la mesure du possible, organiser les compositions des équipes pour avoir des effectifs de **8 joueurs + 1 gardien** quitte à inscrire plusieurs équipes.
- Un maximum de **12 joueurs + 1 gardien** est préconisé pour limiter le temps d'attente sur le banc.
- Possibilité pour un club de **prêter** des joueurs pour compléter l'effectif d'un autre club afin d'éviter les forfaits.



En cohérence avec le plan de développement du joueur de Roller Hockey :

- **Découverte du poste de gardien de but par un maximum d'enfants** (nous préconisons qu'un même enfant occupe le poste de gardien sur 50% maximum des matchs auxquels il participe sur un plateau – à partir de septembre 2022).
- Il est préconisé de continuer à faire évoluer les joueurs à **tous les postes** (avant et arrière).

RÈGLES GARANTISSANT UN ÉQUILIBRE DES TEMPS DE JEU



Sonneries toutes les 1'15" :

- Changements volants lors de la sonnerie.
- À la sonnerie, les joueurs sur le terrain laissent le palet sur place et se dirigent immédiatement vers le banc.
- À la sonnerie, les joueurs sur le banc montent sur le terrain pour aller jouer le palet.
- À la suite d'un arrêt de jeu, le chrono s'arrête et l'arbitre procède à un engagement.
- Les arrêts de jeu sont consécutifs à un but, un arrêt du gardien, une pénalité, un palet hors-limite, une blessure.



Le gardien de but doit systématiquement se situer du côté de son banc durant la totalité du match.



Pas de classement, le championnat régional n'est pas qualificatif pour un championnat national en U13.



Arbitrage pédagogique :

- En cas de faute de jeu, l'arbitre accorde un tir de pénalité au joueur qui a subi la faute.
- En cas de faute de comportement, le joueur doit sauter un tour.
- En cas de faute de comportement jugée « lourde » par l'arbitre, le joueur sera exclu du match.



Pas de statistiques ni de distinctions individuelles.

DES PLATEAUX DYNAMIQUES

- 🌀 **Matches de 1x17'30.**
- 🌀 **10' de pause entre 2 matchs dont 5' d'échauffement** pour les équipes qui vont jouer.
- 🌀 Suggestions d'organisation des matchs sur les plateaux :
 - L'équipe qui accueille le plateau joue le 1er et le dernier match.
 - Les équipes les plus isolées / éloignées du championnat s'affrontent sur un lieu central pour éviter qu'elles aillent l'une chez l'autre.



	Modalités	Nbre matchs / équipe	Durée d'un match	Temps de jeu par équipe	Temps de jeu par joueur à 2 lignes	Temps de jeu par joueur à 3 lignes	Durée plateau hors temps vestiaires
Format 2 équipes	Les 2 équipes jouent 2 fois l'une contre l'autre	2	2x17'30	70'	35'	23'	2h30
	Le 2 nd match pourra être l'occasion de rééquilibrer les oppositions en mixant les équipes.						
Format 3 équipes	Chaque équipe joue 2 fois contre chaque équipe	4	1x17'30	70'	35'	23'	3h30
Format 4 équipes	Chaque équipe joue 1 fois contre chaque équipe. Les 2 derniers matchs pourront opposer les 2 équipes les plus fortes d'une part et les 2 équipes les moins fortes d'autre part	4	1x17'30	70'	35'	23'	4h45
Format 5 équipes	Chaque équipe joue 1 fois contre chaque équipe	4	1x17'30	70'	35'	23'	6h
Format 6 équipes	Application du format 3 équipes sur 2 lieux différents						
Format 7 équipes	Application du format 3 équipes sur un plateau et du format 4 équipes sur l'autre plateau						
Format 8 équipes	Application du format 4 équipes sur les deux plateaux						
Format 9 équipes	Application du format 4 équipes sur un plateau et du format 5 équipes sur l'autre plateau						
Format 10 équipes	Application du format 5 équipes sur les deux plateaux						
Format 11 équipes	Application du format 4 équipes sur deux plateaux et du format 3 équipes sur un plateau Ou application du format 5 équipes sur un plateau et du format 3 équipes sur deux plateaux						
Format 12 équipes	Application du format 4 équipes sur trois plateaux						

RÔLE PÉDAGOGIQUE DE L'OFFICIEL D'ÉQUIPE

- Veille à l'**équilibre des temps de jeu** entre joueurs.
- **Favorise l'expérience de tous les postes.**
- Garant d'un **état d'esprit positif** au sein de l'équipe où le plaisir de jouer de chacun doit être préservé.
- Donne des repères, conseille, explique, encourage : il a un **rôle pédagogique**.
- **Relativise l'importance du résultat** : il ne fait pas de choix pour gagner le match.



RÔLES DES OFFICIELS DE MATCH

- **1 responsable de plateau**, garant du bon déroulement du plateau : vérification du terrain, accueil des équipes, attribution des vestiaires, respect des horaires, état d'esprit...
- **Arbitres :**
 - **2 arbitres par match âgés d'au moins 14 ans.**
 - Les arbitres débutants devront être entourés par un 2ème arbitre plus expérimenté.
 - Nous préconisons de **faire découvrir à un maximum de jeunes joueurs le rôle d'arbitre** au moins une fois par an.
- **1 coordonnateur des arbitres** (si possible arbitre D2) : il accueille les jeunes arbitres, les accompagne, les conseille (entre les matchs) ; il peut intervenir en cas de problème avec un responsable d'équipe. En l'absence de coordonnateur des arbitres, ce rôle sera assumé par le responsable de plateau.
- 2 personnes à la **table de marque** : sonneries toutes les 1'15" pendant les matchs, arrêts du chrono lors des arrêts de jeu, annonce des oppositions à venir à la fin de chaque match.
- **Club-organisateur** du plateau : feuilles de présence avec registre des joueurs licenciés (en remplacement du rapport officiel de match), demander aux clubs d'envoyer leur liste de joueurs en amont.