



Adaptations règlement et règles du jeu Championnat U12 (2010-2011)

Objectif : optimiser la pratique pour les U12

Avant construire les joueurs et joueuses de demain

Les règles du hockey à 7 pour les U12 sont en grande partie identiques aux règles du jeu à 11

Avoir des contenus adaptés pour améliorer la progression et la construction du jeu

COMPETENCES SPORTIVES ATTENDUES - ETRE CAPABLE DE :			
JEU	TECHNIQUE	COMPORTEMENT	MOTRICITE
<ul style="list-style-type: none"> - Espace de jeu qui permet les transitions en largeur et jeu en profondeur - Sécuriser le jeu toujours ! - Notion appui soutien - Connaître son rôle (offensif, défensif) - Rôle du gardien de but - Mettre en place des situations d'attaque -défense - Savoir se démarquer, faire des appels... 	<ul style="list-style-type: none"> - Contrôler la balle en mouvement, s'orienter, passer - Utiliser la crosse correctement, maîtrise des gestes techniques - Conduire la balle collée à la crosse et savoir changer de rythme et de direction, maîtriser les dribbles plus complexes - Savoir marquer (lever la tête et viser) - Savoir défendre sans faute sur un adversaire 	<ul style="list-style-type: none"> - Avoir un bon état d'esprit - Être concentré - Être persévérant - Avoir confiance en soi et en ses partenaires - Respecter partenaires, adversaires, éducateurs et arbitre - Connaître les règles du jeu et la gestuelle de l'arbitre 	<ul style="list-style-type: none"> - Vitesse de réaction - Gestes - Coordination et motricité - Maîtriser les différents déplacements et changement de rythme

« Un hockey plus compétitif et plus réglementé »

Formule Championnat pour les U12 garçons (mixité autorisée)

Formule Tournoi pour les U12 développement (équipes filles ou débutants garçons)

Catégorie		U12 (nés en 2010 et 2011)
Officiels	Arbitres (voir en fin de document les conditions pour arbitrer)	2 arbitres obligatoirement
	Coach*	En dehors du terrain, le long de la touche
	Public, parents*	Hors du stade – derrière les barrières
	Temps de jeu	2 x 20 ' (ou 4 x 10 ') Adaptation de la durée en fonction du nombre d'équipes mais pas plus de 75' de jeu par journée

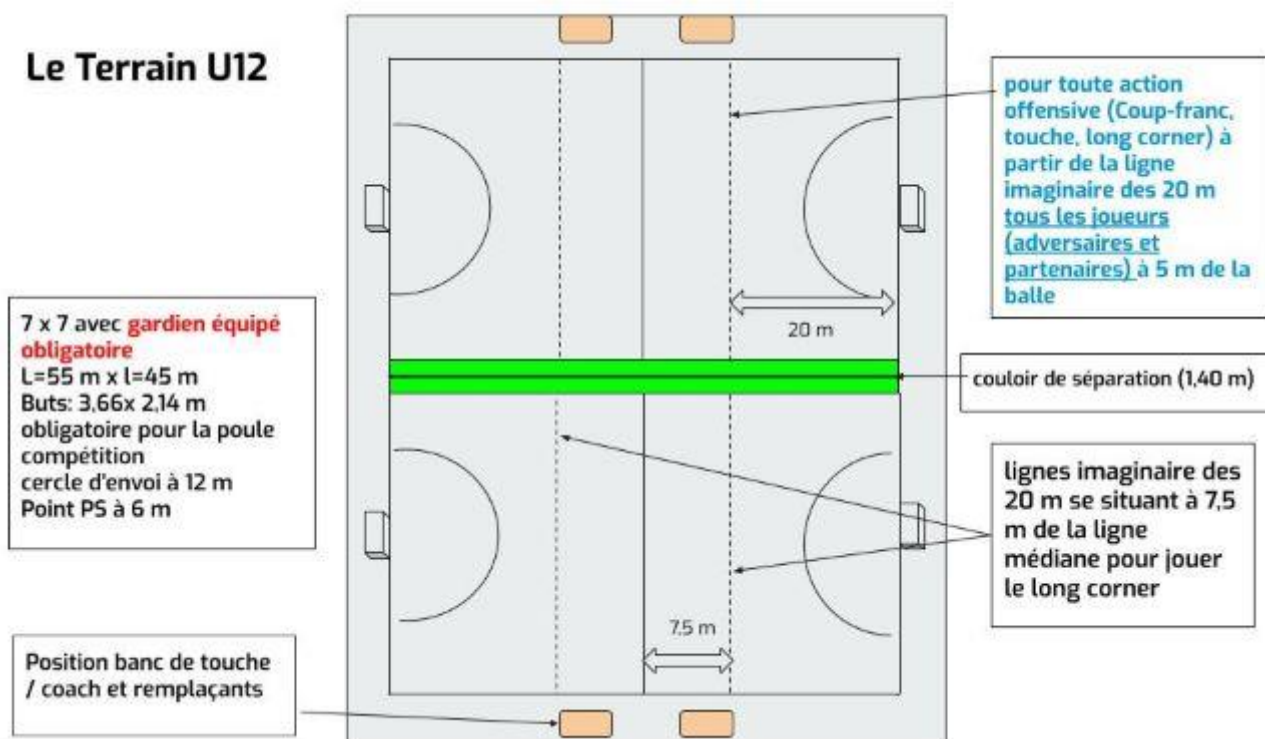
***Objectifs :**

-Restreindre l'impact du coach ou des parents

-Ne pas gêner le jeu et laisser l'arbitre faire son travail aussi

Catégorie		U12 (nés en 2010 et 2011)
Surface de jeu	Terrain	55 x 45 m soit ½ de terrain
	Zone d'envoi	Un cercle d'envoi à 12 m
	Zone des 20 m (idem zone des 23m)	Matérialisation de la ligne des 20 m par 2 plots sur chaque touche et à 7,5 m de la ligne médiane pour visualiser en particulier le départ long corner et la zone offensive à partir de laquelle tous les joueurs doivent être à 5 m de la balle sur les coups arrêtés
	Point donne PC	A 9 m du poteau de but
	Point de PS	A 6 m face au but
	Buts	2 Vrais buts 3,66 x 2,14 m

Le Terrain U12



Catégorie		U12 (nés en 2010 et 2011)
Equipes	Composition*	Maximum 12 joueurs par équipe Soit 5 remplaçants max
	Mixité	OUI (possibilité de faire jouer les joueuses U13 nées en 2009 sous réserve qu'elles ne jouent pas déjà en équipe U14 ou U16)
	Joueurs	7 x 7 = 6 joueurs de champs et 1 gardien de but équipé obligatoire
	Capitaine	Un joueur de chaque équipe doit être désigné comme capitaine Les capitaines doivent porter un brassard distinctif ou tout autre signe distinctif dans le haut du bras ou à l'épaule ou sur la partie supérieure d'un bas. Les capitaines sont responsables de la conduite de tous les joueurs de leur équipe et de l'application correcte de la procédure de remplacement des joueurs de leur équipe. <i>Un capitaine qui n'assume pas ses responsabilités est sanctionné à titre personnel.</i>
	Gardien de but	Obligatoire tout au long du match et équipé au moins un casque, des guêtres et des sabots Les gardiens de but doivent porter un maillot d'une couleur unie différente de celles des deux équipes
	Licences	Licences compétitions obligatoire 2 U10 maximum autorisés nés en 2012 et 2013 avec <u>licences compétition obligatoire et avec sur classement</u>
	Tenue	Les joueurs d'une même équipe doivent porter une tenue identique : maillots, short ou jupette, chaussettes hautes. Des chaussures de sport adaptées Les joueurs ne peuvent rien porter qui pourrait s'avérer dangereux pour les autres joueurs. - <i>l des gants de protection qui n'agrandissent pas la dimension naturelle des mains de manière significative</i> - <i>Ils doivent obligatoirement porter des protège-tibias</i> - <i>le port du protège-dents est très fortement conseillé</i>
	Changement	Un remplacement est autorisé à tout moment excepté pendant la période comprise entre l'octroi et la fin d'un coup de coin de pénalité (PC) ; seul le remplacement d'un gardien de but défendant qui est blessé ou suspendu est autorisé pendant cette période. Le temps est arrêté pour le remplacement des gardiens de but mais pas pour les autres remplacements Les joueurs doivent quitter ou pénétrer sur la surface de jeu <u>à une distance maximale de 3 mètres</u> de la ligne médiane du côté du terrain qu'ils défendent Le remplacement de joueurs suspendus n'est pas autorisé pendant leur période de suspension.

*5 joueurs minimum en tenue sur le terrain pour débiter la rencontre (avec le gardien de but)

Si pendant le match l'équipe est réduite à moins de 4 joueurs sur le terrain (y compris le gardien de but) le match sera arrêté (l'équipe fautive aura match perdu 5 – 0 à moins que le score soit plus favorable à l'équipe adverse au moment de l'arrêt du match)

Poule U12 compétition

Feuille de match électronique obligatoire pour le championnat U12 garçons

Licences compétitions obligatoires pour la poule compétition (sur classement obligatoire pour les U10 nés en 2012-2013)

Chaque chef d'équipe devra obligatoirement avoir rempli sa composition d'équipe sur intranet (avec n° maillot, capitaine et chef d'équipe) et devra être en mesure de présenter au responsable du tournoi les licences de toutes les personnes figurant sur la feuille de match

-Joueurs inscrits **au maximum 12 joueurs** (capitaine identifié et identifiable sur le terrain)

-Chef d'équipe

-et éventuellement 2 personnes supplémentaires (fonction et N° licence obligatoire : compétition ou service)

Poule U12 Développement

Licences loisirs autorisées pour la poule développement (**excepté pour les U10 nés en 2012-2013 qui joueraient en U12 : licence compétition obligatoire avec sur classement**)

Pas d'utilisation de la feuille de match électronique (classement sur la journée) mais :

Chaque chef d'équipe devra être en mesure de présenter une feuille de composition d'équipe avec

-la liste des joueurs/joueuses présents : nom / prénom / numéro de licence **12 joueurs maximum**

-le nom/prénom du chef d'équipe et son numéro de licence

-et éventuellement 2 personnes supplémentaires (fonction et N° licence obligatoire : loisir ou service)

En outre il devra s'assurer d'avoir sur lui les licences de toutes les personnes figurant sur la feuille de composition d'équipe

La conduite du jeu

U12 (nés en 2010-2011)	
Propulsions Autorisées	Toutes propulsions autorisées pourvu qu'elles soient maîtrisées par le joueur et respectent les conditions des règles du jeu
Auto-passe	OUI
Gardien de but	<p>Un gardien de but ne peut participer au jeu hors de la zone des 20 mètres qu'il défend, sauf lorsqu'il exécute un coup de pénalité. <i>Un casque doit être porté à tout moment par le gardien de but, sauf lorsqu'il exécute un coup de pénalité.</i></p> <p>Lorsque la balle est à l'intérieur du cercle qu'ils défendent et qu'ils ont leur crosse en main : les gardiens sont autorisés à utiliser leur crosse, pieds, sabots, jambes ou guêtres pour propulser la balle et à utiliser leur crosse, pieds, sabots, jambes, guêtres ou autre partie de leur corps pour arrêter la balle ou la dévier dans n'importe quelle direction, y compris au-delà de la ligne de fond.</p> <p><i>Les gardiens de but ne sont pas autorisés à se comporter dangereusement vis-à-vis des autres joueurs en tirant avantage de l'équipement de protection qu'ils portent.</i></p> <p>Les gardiens de but ne peuvent se coucher sur la balle.</p> <p>Lorsque la balle est à l'extérieur du cercle qu'ils défendent, les gardiens de but ne peuvent jouer la balle qu'avec leur crosse</p>
But marqué	Un but est inscrit lorsque la balle est jouée à l'intérieur de la zone par un attaquant avant de franchir entièrement la ligne de but - <i>La balle peut être jouée par un défenseur avant ou après avoir été jouée dans la zone par un attaquant</i>
Mise et remise en jeu (Début du match, mi-temps, après un but)	<p>Au début du match et pour redémarrer à la mi-temps (si 2 mi-temps)</p> <p>Un tirage au sort est effectué :</p> <p>L'équipe qui le gagne a le choix, soit du but vers lequel elle attaquera, soit de la mise en jeu de la balle par une passe au centre à l'entame de la rencontre.</p> <p>Si l'équipe qui le gagne choisit d'exécuter la mise en jeu de la balle à l'entame de la rencontre, l'équipe opposée a le choix du but vers lequel elle attaquera et inversement. Le sens du jeu est inversé lors de la 2^{ème} mi-temps de la rencontre.</p> <p>La passe au centre est exécutée :</p> <ul style="list-style-type: none"> -pour entamer la rencontre et à la mi-temps pour redémarrer -après un but par un joueur de l'équipe contre laquelle le but a été inscrit. <p>Procédure pour exécuter la passe au centre</p> <ul style="list-style-type: none"> -elle est exécutée au centre de la surface de jeu -il est permis de jouer la balle dans n'importe quelle direction -tous les joueurs à l'exception de celui exécutant la passe au centre doivent se trouver dans la moitié de la surface de jeu comprenant le but ou les buts qu'ils défendent -tous les adversaires à au moins 5 m de la balle

	<p>Un engagement (« bully ») est exécuté pour redémarrer une rencontre quand le temps de jeu a été arrêté pour cause de blessure ou pour toute autre raison sans qu'il y ait eu infraction : il est exécuté près de l'endroit où se situait la balle lorsque le temps de jeu a été arrêté mais pas à une distance inférieure 5 m de la zone, la balle est placée entre un joueur de chacune des équipes qui se font face avec le but qu'ils défendent à leur droite, les deux joueurs placent leur crosse sur le sol à la droite de la balle puis frappent une fois simultanément la face plate de la crosse de leur adversaire immédiatement au-dessus de la balle après quoi n'importe lequel des deux joueurs est autorisé à jouer la balle, tous les autres joueurs doivent se trouver à minimum 5 m de la balle.</p> <p>Un coup franc est exécuté par un défenseur à 12 mètres et en face du centre de la ligne de but pour remettre la balle en jeu après un coup de pénalité (PS) à l'issue duquel un but n'a pas été inscrit.</p>
Exécution des coups arrêtés	<p>Sur tous les coups arrêtés : coup-franc, touche, dégagement, long corner</p> <p>Tous les adversaires doivent être à 5 m</p> <p>Pour l'attaque, dans la zone des 20 m adverse lors d'un coup arrêté tous les joueurs (partenaires et adversaires) autres que celui jouant la balle doivent se trouver à 5m</p>
Balles qui franchi entièrement la ligne de fond sans qu'un but soit inscrit	<p>Quand la balle a franchi une ligne de fond et qu'un but n'a pas été inscrit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si elle a été jouée par un attaquant, la balle est remise en jeu à une distance maximale de 12 mètres de la ligne de fond et en face de l'endroit où elle l'a franchi (= dégagement) tous les adversaires à 5 m - Si elle a été jouée <i>involontairement</i> par un défenseur ou déviée par un gardien de but, la balle est remise en jeu sur la ligne des 20 mètres, et face à l'endroit où elle a franchi la ligne de fond (= long corner) tous les adversaires et partenaires à 5m - Si elle a été jouée volontairement par un défenseur, la balle est remise en jeu par un coup de coin de pénalité (= Petit corner PC).
Balles qui franchi entièrement les lignes de côté = Touches	<p>Quand la balle a franchi une ligne de côté elle est remise en jeu à l'endroit où la balle a franchi la ligne (= Touche) ; la procédure régissant le coup franc est appliquée.</p> <p>Touche pour l'attaque dans la zone des 20 m adverse tous les joueurs adversaires et partenaires à 5m</p>
Fautes Jeu dangereux	<p><i>Il est attendu des joueurs qu'ils se comportent de manière responsable à tout moment.</i></p> <p>Les joueurs sur la surface de jeu doivent tenir leur crosse en main et ne peuvent l'utiliser de manière dangereuse</p> <p><i>Les joueurs ne peuvent lever leur crosse au-dessus des têtes des autres joueurs.</i></p> <p>Les joueurs ne peuvent toucher, empêcher ou retenir d'autres joueurs, leur crosse ou leur équipement, intimider un autre joueur.</p> <p>Les joueurs ne peuvent jouer la balle avec le côté rond de la crosse.</p> <p>Les joueurs ne peuvent frapper violemment la balle en coup droit avec l'arête de la crosse.</p> <p>Les joueurs ne peuvent jouer la balle de manière dangereuse ou de manière telle qu'il en résulte un jeu dangereux.</p> <p>La pénalité est octroyée à l'endroit du danger.</p> <p>Les joueurs de champ ne peuvent arrêter, jouer du pied, propulser, soulever ou porter la balle avec une partie quelconque de leur corps.</p> <p><i>Il n'y a pas toujours d'infraction si la balle frappe le pied, la main ou le corps d'un joueur de champ. Le joueur commet une infraction seulement s'il gagne un avantage ou se positionne avec l'intention d'arrêter la balle de cette manière. Il n'y a pas d'infraction si la balle frappe la main tenant la crosse alors qu'elle aurait sinon frappé la crosse.</i></p> <p>Les joueurs ne peuvent empêcher un adversaire de tenter de jouer la balle.</p>

Les joueurs commettent une faute d'obstruction s'ils :

- *reculent vers un adversaire*
- *interfèrent physiquement avec la crosse ou le corps d'un adversaire*
- *empêchent l'adversaire d'intercepter légitimement la balle avec leur crosse ou avec une quelconque partie de leurs corps.*

Un joueur immobile recevant la balle est autorisé à se positionner dans n'importe quelle direction.

Un joueur en possession de la balle est autorisé à se déplacer avec celle-ci dans n'importe quelle direction sauf s'il heurte le corps d'un adversaire ou se place entre la balle et un adversaire qui est à distance de jeu de la balle et qui tente de la jouer.

Un joueur qui court au-devant d'un adversaire ou le bloque, l'empêchant ainsi de jouer ou de tenter de jouer légitimement la balle, commet une faute d'obstruction (ceci est l'obstruction par tierce personne ou par écran). Ceci est également le cas lorsqu'un attaquant qui traverse la trajectoire ou bloque des défenseurs (y compris le gardien de but) lors de l'exécution d'un coup de coin de pénalité.

Les joueurs ne peuvent tenter d'intercepter (« to tackle ») la balle que si leur position leur permet de la jouer sans contact avec le corps de l'adversaire.

Un jeu imprudent comme la tentative d'intercepter la balle en glissant (tacle glissé) ou des interventions exagérément physiques par des joueurs de champ qui provoquent la chute de l'adversaire ou un risque de blessure doivent faire l'objet de sanctions appropriées, y compris des sanctions personnelles.

Les joueurs ne peuvent pénétrer intentionnellement dans le but défendu par leurs adversaires ou passer derrière aucun des buts

Les joueurs ne peuvent lever intentionnellement la balle sur un tir sauf lors d'un envoi au but

Lors d'un tir, l'arbitre doit juger si la balle a été levée intentionnellement ou non. Il n'est pas considéré comme une faute de lever une balle non intentionnellement lors d'un tir, y compris sur coup franc, à un quelconque endroit de la surface de jeu sauf si cette action s'avère dangereuse. Il est permis de lever la balle au-dessus de la crosse ou du corps d'un adversaire au sol, même à l'intérieur du cercle, sauf si cette action est dangereuse.

Les joueurs sont autorisés à lever la balle d'un « flick » ou d'une cuillère à condition que cette action ne soit pas dangereuse. Un « flick » ou une cuillère en direction d'un adversaire à moins de 5 mètres est considéré comme dangereux. Si un adversaire se rue vers l'endroit d'un tir ou vers l'attaquant sans avoir l'intention de jouer la balle avec sa crosse, il sera pénalisé pour jeu dangereux.

Les joueurs peuvent arrêter, recevoir ou dévier la balle de façon contrôlée, en tout lieu du terrain, quelle que soit sa hauteur y compris au-dessus des épaules, sous réserve de créer ou de provoquer un danger.

Les joueurs ne peuvent approcher à moins de 5 mètres un adversaire recevant une balle retombante jusqu'à ce qu'il l'ait reçue, contrôlée et que la balle soit au sol.

Le receveur initial a droit à la balle en premier. S'il n'est pas évident de savoir qui est le joueur initial, le joueur de l'équipe qui a levé la balle doit permettre à l'adversaire de la recevoir.

A la suite d'un penalty-corner, si la balle heurte un équipement jeté au sol, tel qu'un gant, une genouillère, ou un masque, un coup franc doit être ordonné, si cela survient hors du cercle, ou un penalty corner doit être sifflé, si l'incident survient dans le cercle.

Les joueurs ne peuvent retarder le déroulement du jeu dans le but de bénéficier d'une perte de temps.

Les Pénalités

U12 (nés en 2010-2011)	
Avantage	<p>Avantage : une pénalité n'est accordée que quand un joueur ou une équipe a été désavantagé par une infraction commise par un adversaire.</p>
Coup-franc	<p>Balles contrôlées avant la remise en jeu – et adversaires toujours à 5 m Jouer la balle, interférer dans le jeu, de la part d'un joueur, qui n'était pas à 5 m doit être pénalisé par les arbitres. Le coup franc est exécuté à proximité de l'endroit où l'infraction a été commise : « A proximité » signifie à distance jouable de l'endroit où l'infraction a été commise et sans qu'il en résulte un avantage significatif. <i>Le contrôle de l'endroit où un coup franc est exécuté doit être plus strict à l'approche de la zone</i></p> <p>Un coup franc est octroyé à l'équipe adverse :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pour une faute commise par n'importe quel joueur entre les 2 zones des 20 m <p><i>Tous les adversaires à 5 m</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Pour une faute commise par un attaquant dans la zone des 20 mètres défendue par ses adversaires <p>Le coup-franc est joué par un joueur de l'équipe qui défend jusqu'à 12 mètres de la ligne de fond en face de l'endroit de l'infraction et parallèlement à la ligne de côté <i>Un coup-franc accordé à la défense pour une faute commise à l'intérieur du cercle par un attaquant peut être donné de n'importe quel endroit dans le cercle.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Pour une faute involontaire commise par un défenseur hors du cercle mais dans la zone des 20 mètres qu'il défend. <p>Tous les joueurs autres que celui qui exécute le coup franc doivent se tenir à 5 mètres au minimum de la balle</p> <p>La balle est jouée sous forme de tir, poussée, flick ou cuillère. La balle peut être soulevée immédiatement en la jouant sous forme de poussée, flick ou cuillère mais elle ne peut être soulevée intentionnellement lors d'un tir. La balle ne peut être envoyée à l'intérieur du cercle avant qu'elle ait parcouru 5 mètres, ou ait été touchée par un défenseur, ou après une passe à un partenaire situé à 5m</p> <p>Lors d'un coup franc accordé à l'attaque à moins de 5 mètres du cercle : <i>Si le coup franc est joué immédiatement, les défenseurs qui sont dans le cercle à moins de 5 mètres de la balle peuvent faire écran, face à un attaquant jouant en auto-passe à condition qu'ils ne jouent pas ou n'essaient pas de jouer la balle, ou qu'ils n'influencent pas le jeu jusqu'à ce que la balle ait parcouru 5 mètres ou ait été touchée par un défenseur autorisé à la jouer.</i> <i>Si l'attaquant décide de ne pas jouer la balle immédiatement, tous les autres joueurs doivent être au minimum à 5 mètres de la balle.</i></p>

Long corner	<p>-Pour une sortie involontaire par la défense derrière la ligne de fond Le Long corner se joue sur la ligne des 20 m et face à l'endroit où la balle est sortie (tous les joueurs à 5m)</p>
Coup de coin de pénalité (PC)	<p>Un coup de coin de pénalité (PC) est octroyé :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pour une faute commise par un défenseur à l'intérieur du cercle qui n'empêche pas l'inscription probable d'un but - Pour une faute volontaire commise à l'intérieur du cercle par un défenseur envers un adversaire qui n'est pas en possession de la balle ou n'a pas l'opportunité de la jouer - Pour une faute volontaire d'un défenseur à l'extérieur du cercle mais dans la zone des 20 mètres qu'il défend - Pour l'envoi intentionnel de la balle au-delà de la ligne de fond par un défenseur - Quand la balle se loge dans la tenue ou l'équipement d'un joueur dans le cercle qu'il défend. <p><i>Les gardiens de but sont autorisés à dévier la balle de la crosse, avec leur équipement de protection ou par toute partie de leur corps dans n'importe quelle direction, y compris au-delà de la ligne de fond.</i></p> <p>Exécution d'un coup de coin de pénalité Le temps et le jeu sont arrêtés dès que le penalty corner est indiqué, ils sont relancés dès que les équipes sont prêtes <i>Les équipes doivent perdre le moins de temps possible pour se préparer et se mettre en place.</i> La balle est placée sur la ligne de fond à l'intérieur du cercle et à au moins 9 m du poteau de but ; le côté est laissé au choix de l'équipe attaquante. Un attaquant pousse ou frappe la balle en ne la faisant pas monter intentionnellement. L'attaquant qui pousse ou frappe la balle depuis la ligne de fond doit avoir au moins un pied à l'extérieur de la surface de jeu. Les autres attaquants doivent se tenir sur la surface de jeu, à l'extérieur du cercle, avec leurs crosses, mains et pieds ne touchant pas le sol à l'intérieur du cercle. Aucun défenseur ni attaquant, autre que l'attaquant exécutant la poussée ou la frappe depuis la ligne de fond, n'est autorisé à se tenir à moins de 5 mètres de la balle avant qu'elle ne soit poussée ou frappée. Cinq défenseurs, au maximum, y compris le gardien de but, doivent se tenir derrière la ligne de fond avec leur crosse, mains et pieds ne touchant pas le sol à l'intérieur de la surface de jeu. Les autres défenseurs doivent se tenir derrière la ligne médiane. Jusqu'à ce que la balle ait été jouée, aucun attaquant autre que celui exécutant la poussée ou la frappe de la balle depuis la ligne de fond n'est autorisé à pénétrer à l'intérieur du cercle, et aucun défenseur à franchir la ligne médiane ou la ligne de fond. Après qu'il a joué la balle, l'attaquant ayant exécuté la poussée ou la frappe, ne peut la rejouer ou l'approcher à distance jouable avant qu'elle n'ait été jouée par un autre joueur. Un but ne peut être inscrit avant que la balle ne soit sortie du cercle. Si le premier envoi au but est un tir (qui n'est donc pas une poussée, un flick ou une cuillère), la balle doit franchir, ou sa trajectoire doit lui permettre de franchir, la ligne de but à une hauteur maximale de 460 mm (la hauteur de la planche arrière) avant toute déviation pour qu'un but soit inscrit.</p>

Cette spécification de la Règle est d'application même si la balle heurte la crosse ou le corps d'un défenseur avant le premier tir au but. Si le premier envoi au but est un tir et que la balle est, ou sera, trop haute en franchissant la ligne de but, il doit être sanctionnée même si elle est ensuite déviée par la crosse ou le corps d'un autre joueur.

La hauteur de la balle peut être supérieure à 460 mm durant sa trajectoire avant qu'elle ne traverse la ligne de but à condition qu'il n'y ait pas de danger et qu'elle soit supposée retomber d'elle-même en dessous des 460 mm avant de franchir la ligne de but.

*La balle peut être levée à n'importe quelle hauteur lors d'un second tir ou tir ultérieur au but, ou lors d'un flick, une déviation ou une cuillère, à **condition qu'elle ne soit pas dangereuse.***

Un défenseur qui se rue ostensiblement vers l'endroit d'un envoi ou vers l'auteur de l'envoi sans intention de jouer la balle avec sa crosse sera pénalisé pour jeu dangereux.

En revanche, si la balle heurte en dessous du genou un défenseur qui est à moins de cinq mètres de l'endroit du premier envoi au but lors d'une phase de coup de coin de pénalité, un nouveau coup de coin de pénalité doit être accordé ; si la balle le heurte à hauteur ou au-dessus du genou alors qu'il se tient normalement debout, l'envoi doit être considéré comme dangereux et un coup franc doit être accordé à la défense.

La règle du coup de coin de pénalité n'est plus d'application dès que la balle est sortie de plus de 5 mètres du cercle.

La rencontre est prolongée à la fin de chaque quart-temps (ou mi-temps ou fin du temps réglementaires) pour permettre l'exécution de la fin d'un coup de coin de pénalité, ou de tout autre coup de coin de pénalité ou coup de pénalité en résultant.

Le coup de coin de pénalité est considéré comme terminé quand

- Un but est inscrit
- Un coup franc est octroyé à l'équipe qui défend
- La balle sort de plus de 5 mètres du cercle
- La balle franchit la ligne de fond et un nouveau coup de coin de pénalité n'est pas octroyé
- Un défenseur commet une infraction qui n'est pas sanctionnée d'un nouveau coup de coin de pénalité
- Un coup de pénalité est octroyé.
- Un engagement (bully) est octroyé

Si le jeu est arrêté pour cause de blessure ou pour toute autre raison en cours d'exécution d'un coup de coin de pénalité à l'issue d'un quart temps, et qu'un engagement (bully) aurait été octroyé en d'autres circonstances, l'exécution du coup de coin de pénalité doit être recommencée.

Pour une infraction commise durant l'exécution d'un coup de coin de pénalité, par exemple:

Le joueur exécutant la poussée ou le tir depuis la ligne de fond n'a pas au moins un pied hors de la surface de jeu : le coup de coin de pénalité est exécuté à nouveau

Le joueur exécutant la poussée ou le tir à partir de la ligne de fond feinte lorsqu'il joue la balle, le joueur fautif doit se rendre derrière la ligne médiane et est remplacé par un autre attaquant : le coup de coin de pénalité est exécuté à nouveau

Si cette feinte aboutit à ce qui en d'autres circonstances aurait été une infraction à la règle par un défenseur, seul l'attaquant doit se rendre derrière la ligne médiane.

Un défenseur autre que le gardien de but franchit la ligne de fond ou la ligne de but avant d'y être autorisé, le joueur fautif doit se rendre derrière la ligne médiane et ne peut être remplacé par un autre défenseur : le coup de coin de pénalité est exécuté à nouveau

Si un défenseur lors d'un coup de coin de pénalité ou d'un coup de coin de pénalité rejoué franchit la ligne de fond ou la ligne de but avant d'y être autorisé, il doit se rendre derrière la ligne médiane et ne peut être remplacé.

	<p><i>Si un défenseur franchit la ligne médiane avant d'y être autorisé, le coup de coin de pénalité est exécuté à nouveau</i></p> <p>Un gardien de but traverse la ligne de but avant d'y être autorisé, l'équipe qui défend, défend le coup de coin de pénalité avec un joueur en moins ; le coup de pénalité est exécuté à nouveau</p> <p><i>L'équipe qui défend désigne le joueur qui doit se rendre derrière la ligne médiane et il ne peut être remplacé par un autre défenseur.</i></p> <p>Un coup de coin de pénalité est considéré comme exécuté, à nouveau, lorsqu'une des conditions des Règles* sont observées.</p> <p><i>Un nouveau coup de coin de pénalité peut être défendu, contrairement à un coup de coin exécuté à nouveau (redonné), par 5 joueurs au maximum.</i></p> <p>Si un attaquant pénètre dans le cercle avant d'y être autorisé : le joueur fautif doit se rendre derrière la ligne médiane ; le coup de coin de pénalité est exécuté à nouveau.</p> <p><i>Les attaquants qui ont été envoyés derrière la ligne médiane ne peuvent prendre part à un coup de coin de pénalité qui est exécuté à nouveau (redonné) mais peuvent le faire lors d'un nouveau coup de coin de pénalité.</i></p> <p>Pour toute autre infraction par des attaquants, un coup franc est octroyé à la défense</p>
Coup de pénalité	<p>Oui à 6 m face au but</p> <p>Un coup de pénalité (PS) est octroyé :</p> <p>Pour une infraction commise par un défenseur à l'intérieur du cercle qui empêche l'inscription probable d'un but</p> <p><i>Si la balle heurte un élément d'équipement sur le sol, empêchant qu'un but soit probablement inscrit, un penalty stroke peut être sifflé.</i></p> <p>Pour une infraction intentionnelle commise à l'intérieur du cercle par un défenseur envers un adversaire qui est en possession de la balle ou qui a l'opportunité de la jouer</p> <p>Exécution d'un coup de pénalité (PS)</p> <ol style="list-style-type: none"> Le temps et le jeu sont arrêtés quand un coup de pénalité est octroyé. tous les joueurs sur la surface de jeu à l'exception du joueur exécutant le coup de pénalité et du joueur le défendant doivent se tenir à l'extérieur de la zone des 20 mètres et ne peuvent influencer l'exécution du coup de pénalité. La balle est placée sur la marque du coup de pénalité. le joueur exécutant le coup de pénalité doit se tenir derrière et à distance jouable de la balle avant de la jouer. le joueur défendant le coup de pénalité doit se tenir avec ses deux pieds sur la ligne de but et ne peut quitter celle-ci ou bouger un de ses pieds avant que la balle n'ait été jouée. <p>Si le joueur défendant un coup de pénalité est un joueur prenant part à la rencontre en tant que joueur de champ, il ne peut porter qu'un masque facial en tant qu'équipement de protection.</p> <ol style="list-style-type: none"> un coup de sifflet est donné lorsque le joueur exécutant le coup de pénalité et le joueur le défendant sont en position. le joueur exécutant le coup de pénalité ne peut jouer la balle avant le coup de sifflet. <p><i>Le joueur exécutant le coup de pénalité ou le joueur le défendant ne peuvent retarder l'exécution du coup de pénalité.</i></p> <ol style="list-style-type: none"> le joueur exécutant le coup de pénalité ne peut feinter lorsqu'il joue la balle. Le joueur exécutant le coup de pénalité doit envoyer la balle d'une poussée, flick ou cuillère et peut la lever à n'importe quelle hauteur. <p><i>L'action d'accompagner (« dragging ») la balle lors de l'exécution d'un coup de pénalité n'est pas autorisée.</i></p> <ol style="list-style-type: none"> le joueur exécutant le coup de pénalité ne peut jouer la balle qu'une seule fois et ne peut ensuite s'approcher ni de la balle ni du joueur défendant le coup de pénalité.

La phase du coup de pénalité est considérée comme terminée quand :

- a. Un but est inscrit
 - b. la balle s'immobilise à l'intérieur du cercle, se loge dans l'équipement du gardien de but, est attrapée par le gardien de but ou sort du cercle.
- Pour une infraction commise durant l'exécution d'un coup de pénalité,
- a. Le coup de pénalité est exécuté avant le coup de sifflet et un but est inscrit : le coup de pénalité est exécuté à nouveau
 - b. le coup de pénalité est exécuté avant le coup de sifflet et un but n'est pas inscrit : un coup franc est accordé à la défense
 - c. pour toute autre infraction commise par le joueur exécutant le coup de pénalité, un coup franc est accordé à la défense
 - d. pour toute infraction commise par le joueur défendant le coup de pénalité, y compris le déplacement d'un pied avant que la balle ait été jouée : le coup de pénalité est exécuté à nouveau.
- Si le joueur défendant le coup de pénalité empêche un but d'être inscrit mais a déplacé un pied avant que la balle n'ait été jouée, ce joueur peut être averti (carton verte) et doit être suspendu lors de toute infraction suivante (carton jaune).*
- Le but est accordé s'il a été inscrit malgré une infraction commise par le joueur défendant le coup de pénalité.*
- e. Pour une infraction commise par un joueur de l'équipe qui défend et qu'un but n'est pas inscrit : le coup de pénalité est exécuté à nouveau
 - f. pour une infraction commise par un joueur de l'équipe attaquante autre que le joueur exécutant le coup de pénalité et qu'un but est inscrit : le coup de pénalité est exécuté à nouveau.

PENALITES INDIVIDUELLES

Pour toute infraction, le joueur fautif peut être

- Mis en garde (par une remarque verbale)
- **Averti et suspendu temporairement pour 2 minutes de temps de jeu (par l'utilisation du carton vert)**
- **Suspendu temporairement pour un minimum de 5 minutes de temps de jeu (par l'utilisation d'un carton jaune)**

L'équipe pénalisée joue avec un joueur de moins pendant la durée de chaque suspension (carte verte ou jaune) temporaire d'un de ses joueurs sur ou en dehors de la surface de jeu

- Exclu définitivement pour la rencontre en cours (par l'utilisation d'un carton rouge).

L'équipe pénalisée joue avec un joueur en moins pendant le reste de la rencontre lors de chaque exclusion permanente.

Les joueurs suspendus temporairement doivent se tenir à un endroit convenu jusqu'à ce que l'arbitre les ayant suspendus les autorise à reprendre part au jeu.

Les joueurs suspendus temporairement sont autorisés à rejoindre leur équipe à la fin de chacune de mi-temps après laquelle ils doivent retourner à l'endroit convenu afin d'y terminer leur suspension. La durée prévue pour une suspension temporaire peut être allongée en cas de mauvaise conduite du joueur pendant sa suspension.

Les joueurs suspendus définitivement doivent quitter la surface de jeu et ses environs.

Le coach peut également être suspendu si son comportement n'est pas irréprochable (envers les joueurs ou les arbitres) : avertissement verbal d'abord puis utilisation du carton jaune uniquement (3 minutes pendant lesquelles il n'a pas le droit de coacher son équipe) ou rouge (exclusion définitive)

ARBITRAGE

U12 (nés en 2010 et 2011)

Chaque équipe présente doit fournir 2 arbitres

Le club organisateur devra fournir au moins 2 arbitres supplémentaires

Pour être arbitre:

-Être licenciés compétition ou service -

-Valider la formation régionale niveau 3 : QCM (avec 80 % de bonnes réponses), 3 matches U12 supervisés par la ligue

QCM obligatoire pour tous les entraîneurs et coachs des équipes U12 de la Ligue

Formation ouverte aux joueurs de 2005 - 2006

Formation ouverte à toutes autres licenciés susceptibles ou désirant arbitrer en U12

Un arbitre doit arriver sur le terrain avec son propre équipement

Le sifflet sera attaché au poignet à l'aide d'une cordelette : pas de sifflet autour du cou, encore moins dans la poche...

Un carnet et un stylo permettront de noter les buts, et les cartons, s'ils sont utilisés

Un jeu de carton : triangulaire (vert), carré (jaune) et rond (rouge) pour sanctionner les indisciplines

Il doit également avoir une **montre chronomètre fixée au poignet**, on ne prend pas le temps avec son téléphone. **Exceptionnellement** en l'absence de chrono, une personne sur le bord du terrain peut prendre le temps

À minima un maillot différent des 2 équipes, et chaussures de sport obligatoires

Les arbitres contrôlent la rencontre, font appliquer les Règles et jugent du fairplay.

l'arbitre veillera à bien se faire comprendre des joueurs et à expliquer ses décisions si elles ne sont pas comprises.

Avant le match, les arbitres doivent définir ensemble de leur mode de fonctionnement (coopération), vérifier le terrain et s'échauffer et se préparer ensemble

Chaque arbitre est responsable en priorité des décisions dans une moitié de la surface de jeu pendant la durée de la rencontre. **L'arbitre ne peut intervenir ni siffler dans la zone de son collègue (à moins que celui-ci ne lui ait demandé son avis)**

Chaque arbitre a la responsabilité de décider des coups francs à l'intérieur du cercle, pénalités et buts dans une moitié de la surface de jeu.

Les arbitres ont la responsabilité de noter buts et sanctions

Et de contrôler la durée de jeu de la rencontre