Adaptation des Règles et Règlement U10

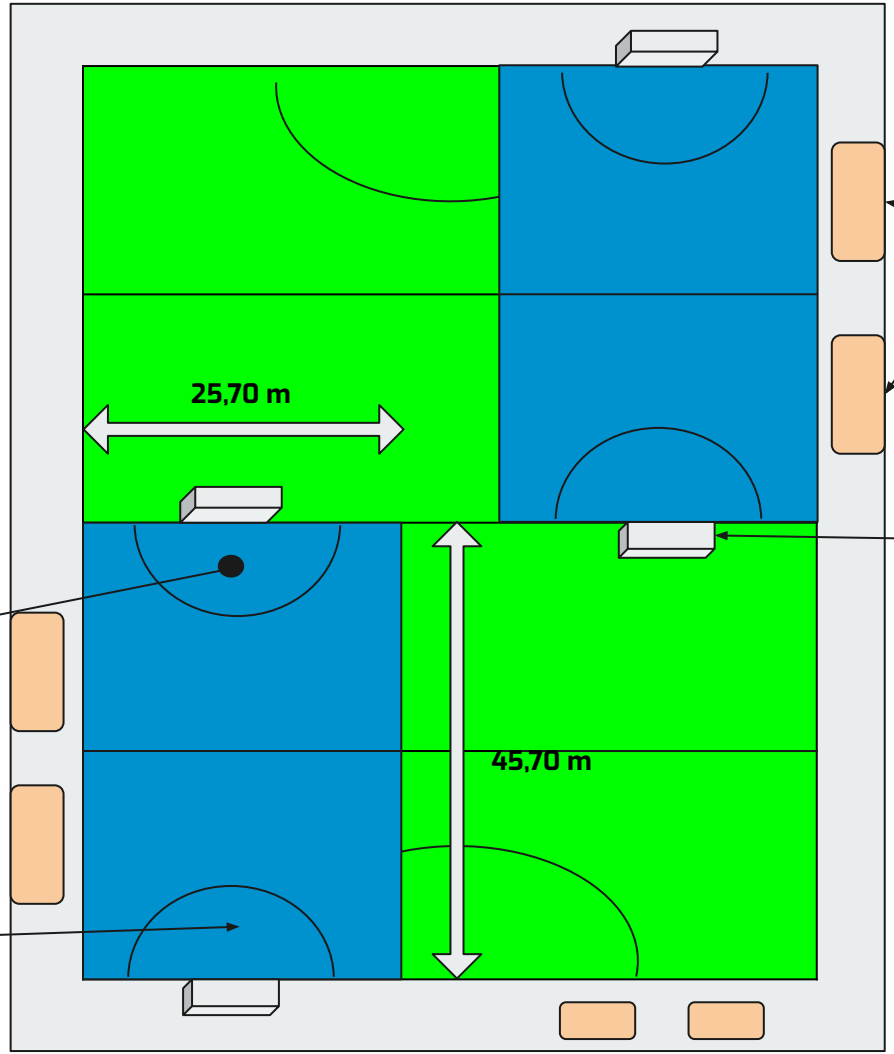
U10: “ S’initier au Hockey” nés en 2012 et 2013

Mise à jour Juin 2021

AuRA HOCKEY
DEPUIS 1965

Aire de jeu

N.B: Dans les zones libre échauffement ou installations terrains U8 ou ateliers



Position banc de touche / coach et remplaçants

Buts: 3,66 x 2,14 m

Point PS à 5,5 m

cercle d'envoi à 9 m

Equipe	6 x 6 - 4 remplaçants maximum - changement à tout moment **excepté pendant le PC**
Gardien de but équipé	**Obligatoire** et équipé au moins d'un casque, des guêtres et des sabots **et tout au long du match** - Port d'un maillot d'une couleur unie différente de celles des 2 équipes (**il ne peut jouer au-delà de 3 m en dehors du cercle et uniquement avec sa crosse**)
Licences	Licences loisirs autorisées
Mixité	OUI - possibilité sous classement joueuses U11 filles nées en 2011
Joueurs surclassés	OUI - 2014-2015 **mais pas plus de 2 et licence compétition avec surclassement obligatoire**
Public, Parents	Hors de l'aire de jeu – placer derrière les barrières
Coaching	Coach en dehors du terrain banc de touche
Temps-mort	1 par rencontre et par coach de 1 minute (le temps de jeu n'est pas arrêté)
Arbitre	2 arbitres (2007-2008) - voir le règlement + 1 responsable terrain fourni par le club organisateur
Temps de jeu	1 match : 2 x 15 - Adaptation en fonction du nombre d'équipes - **pas plus de 60' de jeu par tournoi**
Auto-passe	OUI **mais le joueur ne doit pas parcourir plus de 3 m avant de faire une passe**

Mise en jeu	Passe au centre
Remise en jeu après un but marqué	Passe au centre
Remise en jeu après un but non marqué sur PS	Coup-franc pour la défense à 9 m face au but
Exécutions des coups arrêtés (coup-franc, touche, dégagement, mise en jeu)	**Balle immobile- tous les adversaires toujours à 3 m** **Sur les coups arrêtés pour l'attaque dans la moitié adverse tous les joueurs doivent être à 3m**
Faute entre les 2 zones (cercle d'envoi)	- **pour la défense à l'endroit de la faute** - **pour l'attaque jamais à moins de 3 m de la zone**
Faute de l'attaque à moins de 9 m de la ligne de fond adverse mais hors du cercle	Coup-franc pour la défense jusqu'à 9 mètres de la ligne de fond en face de l'endroit de la faute et parallèlement à la ligne de côté.
Faute de l'attaque dans le cercle adverse	Idem **ou n'importe où dans le cercle**
Faute involontaire de la défense dans sa zone ou faute volontaire dans sa moitié défensive	**Adaptation régionale pour le PC: 3 attaquants et 2 défenseurs + gardien de but (tous les autres joueurs derrière la ligne médiane et ils ne peuvent pas passer cette ligne tant que le PC n'est pas terminé)**
Faute volontaire de la défense dans sa zone	**PS à 5,5 m du but**

Balle qui franchit entièrement la ligne de fond sans qu'un but soit inscrit	**Si sortie par l'attaque: dégagement**, la balle est remise en jeu à une distance maximale de 9 mètres de la ligne de fond et en face de l'endroit où elle l'a franchi **Si sortie involontaire par un défenseur ou déviée par un gardien de but: long corner**, la balle est remise en jeu sur la ligne médiane, et face à l'endroit où elle a franchi la ligne de fond **Si sortie volontaire par un défenseur**, la balle est remise en jeu par un coup de coin de pénalité (PC)
Balle qui franchit entièrement les lignes de côté = TOUCHE	La balle se joue à l'endroit où elle est sortie tous les adversaires à 3 m **(excepté pour une touche de l'attaque dans la moitié de terrain adverse où tous les joueurs adversaires et partenaires doivent se trouver à 3 m)**
Jeu dangereux Fautes	Pas de balles levées sur le terrain (excepté par-dessus la crosse d'un joueur et pas plus haut que le genou) **Balles levées autorisées pour un tir au but: en push oui mais pas à moins de 5 m d'un autre joueur, en frappe (shoot ou raclette mais pas au dessus du genou)** Les joueurs ne peuvent lever leur crosse de manière dangereuse Les joueurs ne peuvent toucher, empêcher ou retenir d'autres joueurs ou leur crosse **Pas de tacle glissé** -Toutes les fautes qui empêchent le bon déroulement du jeu -joueurs à moins de 3m **-2 joueurs de la même équipe sur la balle**
Propulsions	Push, slap shot et raclette (coup droit et revers) Shoot coup droit toléré (en sécurité), **shoot revers interdit**

Pénalités individuelles

Pour toute infraction, le joueur fautif peut être

- Mis en garde (par une remarque verbale)
- Averti et suspendu temporairement (par l'utilisation du carton vert)
- Suspendu temporairement (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)

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

L'équipe pénalisée joue avec un joueur en moins pendant tout le reste de la rencontre Les joueurs suspendus temporairement doivent se tenir derrière la ligne de touche près de la ligne médiane jusqu'à ce que l'arbitre les ayant suspendus les autorise à reprendre part au jeu.

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 l'aire de jeu

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)

Avertissement verbal ou inversion de la faute

Changement mal effectué
Retarder le jeu
Joueur pas à 3 m
Être 2 sur la balle
Première faute avec faible impact

1 minute

-Ne pas être à 3 m systématiquement
-Anti-jeu = pieds volontaires, coups sur la crosse
-pousser ou retenir un joueur ou sa crosse

3 minutes

-Jouer la balle après le coup de sifflet
-Ne pas être à 3 m systématiquement
-**Répétitions de fautes (pieds volontaires, coups sur la crosse)**
-Faute physique dangereuse
-mauvais tâcles (tacle glissé)
-Mauvaise attitude (agression verbale)

exclusion défintive

-Agression physique
-Insulte envers adversaire partenaire ou officiel

Organisation

Pas de championnat mais classement à la journée

Les points suivants sont attribués pour chaque rencontre :

- 3 points à l'équipe gagnante
- 1 point à chaque équipe en cas d'égalité
- 0 point à l'équipe perdante

En cas d'égalité entre deux équipes ou davantage, elles sont départagées de la façon suivante :

- Selon leur nombre de victoires
- Selon la différence entre les buts marqués et les buts encaissés
- Selon leur nombre de buts marqués
- Selon les résultats des rencontres les ayant opposées (classement aux points, puis nombre de victoires)
- Si nécessaire, le Responsable du tournoi organisera une compétition de « shoot out » (3 shoot-out par équipe)

Arbitrage

Chaque **équipe** présente doit fournir 2 arbitres

Le club organisateur devra fournir au moins 2 arbitres supplémentaires et 1 responsable terrain par terrain (soutenir les arbitres et veiller au bon comportement des bancs)

Pour être arbitre:
-Être licenciés loisirs, compétition ou service - Avoir 11 ans minimum à l'inscription
-Valider la formation régionale niveau 2 : QCM (avec 80 % de bonnes réponses), 3 matches U10 supervisés en club (fiche de suivi à transmettre à la ligue)
QCM obligatoire pour tous les entraîneurs et coachs des équipes U10 de la Ligue
Formation ouverte aux joueurs de 2007 - 2008
Formation ouverte à toutes autres licenciés souhaitant arbitrer lors des tournois U10

Réglement - composition d'équipe

Licences obligatoires
Licences loisirs autorisées excepté pour les joueurs ou joueuses surclassés (U8: 2014 et 2015) qui devront avoir obligatoirement une licence compétition avec surclassement)

Feuille d'équipe
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
-le nom/prénom du chef d'équipe et son numéro de licence (et éventuellement 1 ou 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 (version papier ou télécharger)