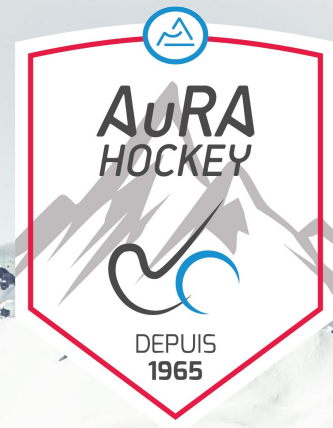




Adaptation des Règles et Règlement U12

U12: " Jouer au hockey" nés en 2010 et 2011

Mise à jour 12 juillet 2021



Aires de jeu

Point PS à 6 m

7 x 7 avec **gardien équipé obligatoire**

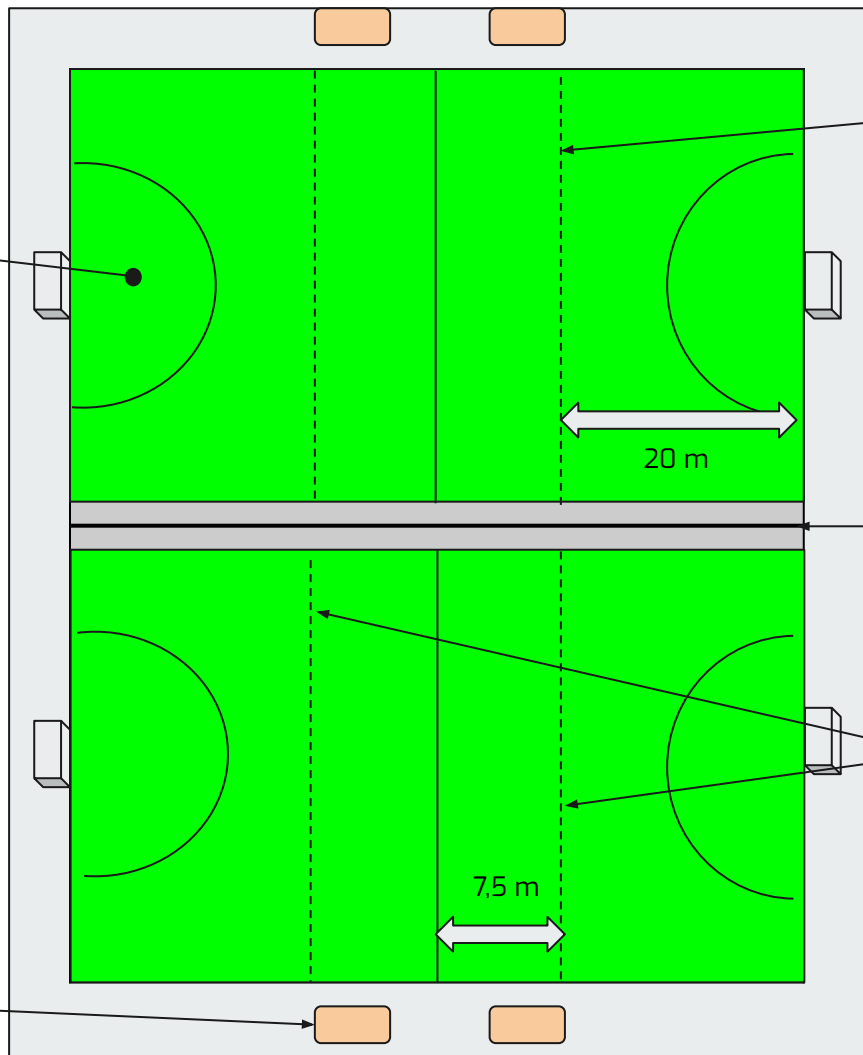
L=55 m x l=45 m

Buts: 3,66x 2,14 m

obligatoire pour la poule compétition

cercle d'envoi à 12 m

Position banc de touche / coach et remplaçants



pour toute action offensive (Coup-franc, touche, long corner) à partir de la ligne imaginaire des 20 m tous les joueurs (adversaires et partenaires) à 5 m de la balle

couloir de séparation (1,40 m)

lignes imaginaire des 20 m se situant à 7,5 m de la ligne médiane pour jouer le long corner

Equipe	7 x 7- 5 remplaçants maximum - changement à tout moment excepté pendant le PC
Gardien de but équipé	Obligatoire et équipé tout au long du match au moins d'un casque, des guêtres et des sabots - il doit porter un maillot d'une couleur unie différente de celles des 2 équipes -
Licences	Licences compétitions obligatoire
Mixité	OUI - possibilité sous classement joueuses U13 filles nées en 2009
Joueurs surclassés	OUI - 2012-2013 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
Arbitre	2 arbitres (2005-2006) - voir le règlement
Temps de jeu	1 match : 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 plateau
Auto-passe	OUI

Mise en jeu et remise en jeu après un but inscrit	Passé au centre
Remise en jeu après un but non marqué sur PS	Coup-franc pour la défense à 12 m face au but
Exécutions des coups arrêtés (coup-franc, touche, dégagement, mise en jeu)	Balle immobile- tous les adversaires toujours à 5 m Sur les coups arrêtés pour l'attaque dans la zone des 20 m adverse tous les joueurs doivent être à 5 m
Faute entre les 2 zones des 20 m	Le coup franc est exécuté à proximité de l'endroit où la faute 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. Le contrôle de l'endroit où un coup franc est exécuté sera strict à l'approche du cercle
Faute de l'attaque à moins de 12 m de la ligne de fond adverse mais hors du cercle	Coup-franc pour la défense jusqu'à 12 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 son cercle ou faute volontaire dans sa zone de 20 m	Petit corner
Faute volontaire de la défense dans son cercle	PS à 6 m du but

Balle qui franchit entièrement la ligne de fond sans qu'un but soit inscrit	<p>Si sortie par l'attaque: dégagement, 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</p> <p>Si sortie <u>involontaire</u> 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</p> <p>Si sortie <u>volontaire</u> par un défenseur, la balle est remise en jeu par un coup de coin de pénalité (PC)</p>
Balle qui franchit entièrement les lignes de côté = TOUCHE	<p>La balle se joue à l'endroit où elle est sortie</p> <p>tous les adversaires à 5 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 5 m)</p>
Jeu dangereux Fautes	<p>Balles levées autorisées sur le terrain (scoop , balles au-dessus de la crosse..) en sécurité</p> <p>Les joueurs ne peuvent lever leur crosse de manière dangereuse</p> <p>Les joueurs ne peuvent toucher, empêcher ou retenir d'autres joueurs ou leur crosse</p> <p>Attention au tacle glissé qui amène l'adversaire à terre</p> <ul style="list-style-type: none">-Toutes les fautes qui empêchent le bon déroulement du jeu-joueurs à moins de 5m, anti-jeu, jouer après le coup de sifflet de l'arbitre-Obstructions
Propulsions	<p>Toutes les propulsions autorisées pourvu qu'elles soient maîtrisées par le joueur</p>

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).

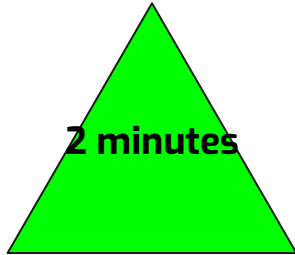
L'équipe pénalisée joue avec un joueur en moins pendant tout le reste de la rencontre **Les joueurs suspendus temporairement doivent se tenir derrière la ligne de touche près de la ligne médiane jusqu'à ce que l'arbitre les ayant suspendus les autorise à reprendre part au jeu.**

La durée prévue pour une suspension temporaire peut être allongée en cas de mauvaise conduite du joueur pendant sa suspension.

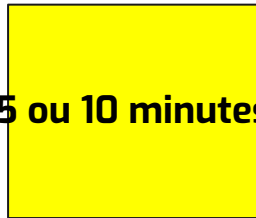
Les joueurs suspendus définitivement doivent quitter l'aire de jeu

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)

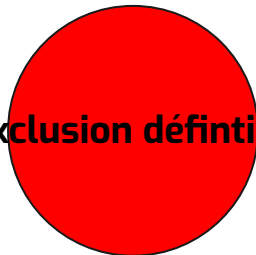
**Avertissement verbal
ou inversion de la faute**



2 minutes



5 ou 10 minutes



exclusion définitive

Changement mal effectué
Retarder le jeu
Joueur pas à 5 m
Première faute avec faible impact

-Ne pas être à 5 m systématiquement
-Anti-jeu = pieds volontaires, coups sur la crosse
-pousser ou retenir un joueur ou sa crosse

-Jouer la balle après le coup de sifflet
-Ne pas être à 5 m systématiquement
-**Répétitions de fautes (pieds volontaires coups sur la crosse)**
-Faute physique dangereuse
-mauvais tâcles (tacle glissé)= **10 minutes si joueur à terre**
-Mauvaise attitude (agression verbale)

-Agression physique
-Insulte envers adversaire partenaire ou officiel

Organisation



championnat

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 à la fin du championnat, 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 » (5 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 (soutenir les arbitres et veiller au bon comportement des bancs)

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

Règlement - composition d'équipe



Licences obligatoires

Licences compétitions obligatoire et pour les joueurs ou joueuses surclassés (U10: 2012-2013) surclassement obligatoire

Feuille de match électronique

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 maximum)
- 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 match électronique