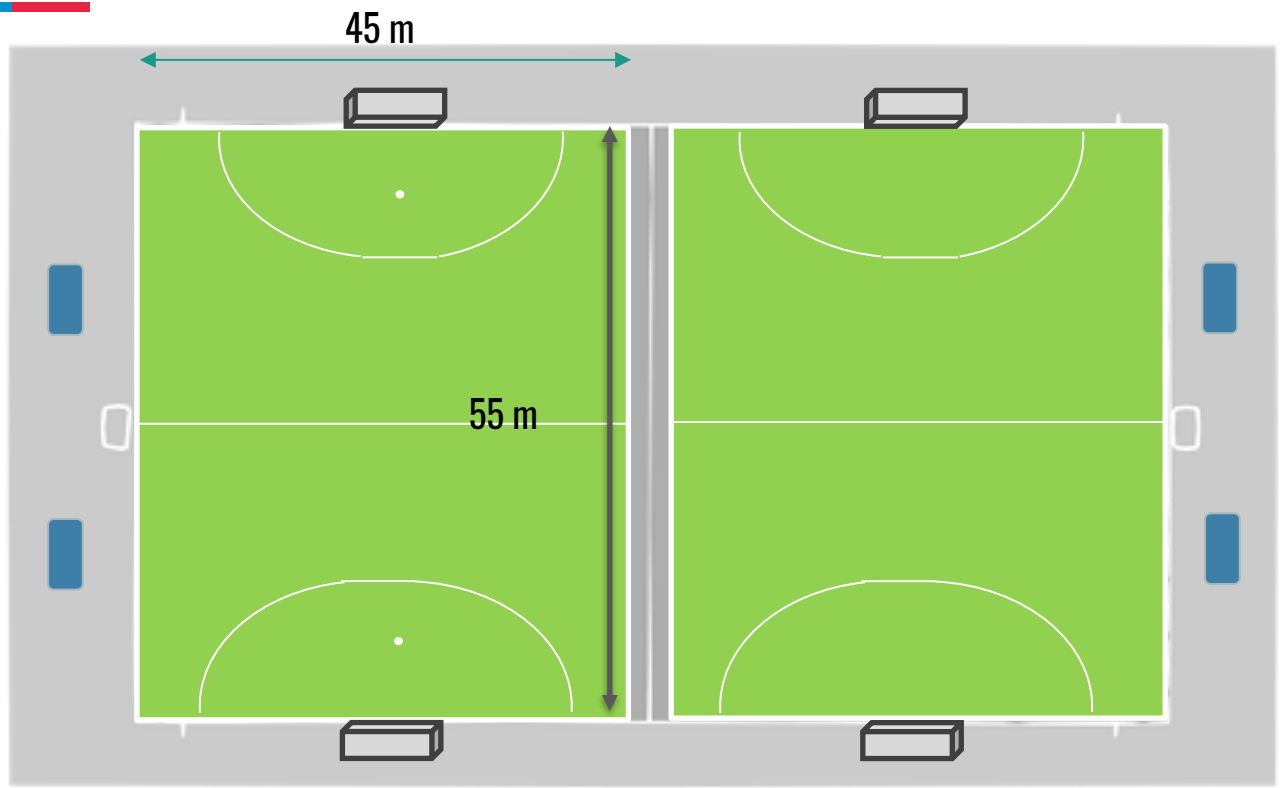
Ligue Auvergne-Rhône-Alpes de Hockey
9, rue François Peissel, 69300 Caluire-et-Cuire
http://www.aurahockey.fr

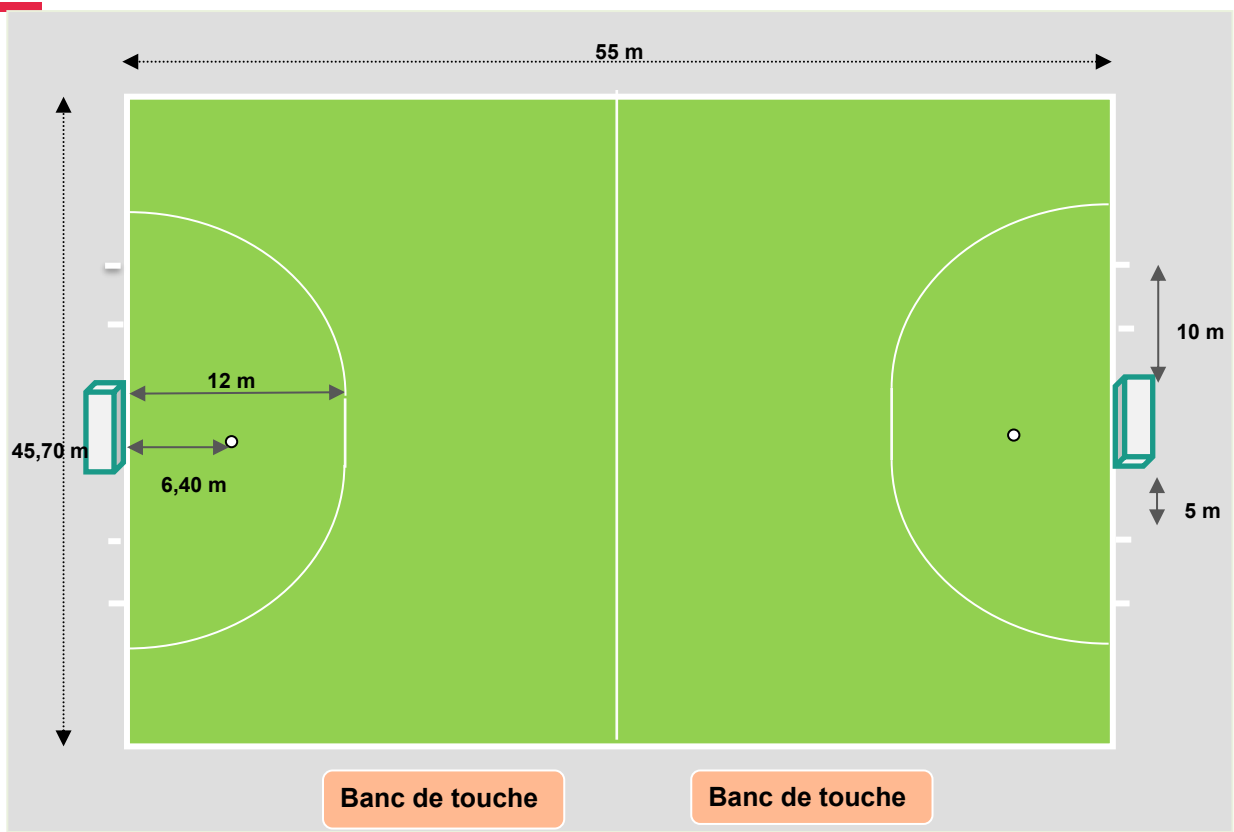
Hockey à 8 contre 8
Championnat U11 Régional

Ligue Auvergne Rhône-Alpes Hockey

Organisation Championnat Ligue (2 terrains)



L'aire de jeu à 8 contre 8



TERRAIN

- Accès autorisé uniquement aux équipes concernées, joueurs et encadrement, délégué du tournoi, table technique et arbitres
- Parents et équipes en pause en dehors du terrain derrière la main courante

EQUIPEMENTS

- protège-dents et protège-tibias obligatoires
- port du masque facial obligatoire pour les défenseurs lors d'un PC et jusqu'à la fin du PC

CHANGEMENTS DE JOUEURS

- Changements autorisés à tout moment sauf pendant l'exécution d'un PC (excepté le changement d'un gardien blessé ou suspendu)
- Le temps de jeu sera arrêté pour le remplacement d'un gardien de but équipé (par un autre GB OU par un joueur)

Exécutions des coups arrêtés coup-franc, touche, dégagement, mise et remise en en jeu

- Balle immobile et tous les adversaires toujours à 5 m
- Sur les coups arrêtés pour l'attaque dans la moitié de terrain défendue par les adversaires tous les joueurs partenaires ET adversaires doivent être à 5 m
- Remise en jeu après un but non inscrit sur PS : coup-franc pour la défense à 12 m face au but (*le jeu et les temps redémarre au coup de sifflet de l'arbitre)*

Balle qui franchit entièrement les lignes de côté = TOUCHE

- La balle se joue à l'endroit où elle est sortie et tous les adversaires toujours à 5 m
- Pour une touche de l'attaque dans la moitié de terrain défendue par les adversaires tous les joueurs adversaires ET partenaires doivent être à 5 m

Balle qui franchit entièrement la ligne de fond sans qu'un but soit inscrit

- Sortie par l'attaque = **dégagement**, la balle est remise en jeu à une distance maximale de 12 mètres de la ligne de fond et face à l'endroit où elle l'a franchi (les adversaires doivent être à 5 m)
- 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 (adversaires **ET** partenaires à 5 m)
- Si sortie volontaire par un défenseur, la balle est remise en jeu par **un penalty corner (PC)**

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	• 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 ou n'importe où dans le cercle
Faute involontaire de la défense dans son cercle ou faute volontaire de la défense hors du cercle mais dans la moitié de terrain qu'elle défend	• Penalty Corner **(PC)** • Le temps n'est pas arrêté, les joueurs doivent se mettre en place le plus rapidement possible (masque obligatoire) • le jeu est relancé dès que les 2 équipes sont prêtes et obligatoirement par un coup de sifflet
Faute involontaire de la défense dans le cercle qui empêche l'inscription probable d'un but OU Faute volontaire de la défense dans son cercle contre un adversaire en possession de la balle	• Penalty stroke **(PS)** à 6,40 m face au but, le temps est arrêté • Tous les joueurs autres que le GB défendant et le tireur doivent se trouver au-delà de la ligne médiane

Procédure sur PC

- cinq défenseurs, au maximum, y compris le gardien de but, doivent se tenir derrière la ligne de fond
- les autres défenseurs doivent se tenir dans le cercle adverse.
- Si le donneur à partir de la ligne de fond feinte lorsqu'il joue la balle ou ne joue pas immédiatement après le coup de sifflet, ce joueur doit se rendre dans le cerclé adverse et est remplacé par un autre attaquant : le penalty corner est exécuté à nouveau
- Si un attaquant pénètre dans le cercle avant d'y être autorisé : le donneur derrière la ligne de fond doit se rendre dans le cercle adverse et est remplacé par un autre joueur; le penalty corner est exécuté à nouveau
- Si un défenseur lors d'un PC ou PC rejoué franchit la ligne de fond ou la ligne de but avant d'y être autorisé, il doit se rendre dans le cercle adverse et ne peut pas être remplacé.

CARTONS

- Carton vert: suspension 1 minute
- Carton jaune: suspension 2 ou 4 minutes (jeu dangereux)

Merci !

La Région Auvergne-Rhône-Alpes

AGENCE NATIONALE DU SPORT

Fédération Française de HOCKEY

AUVERGNE-RHÔNE-ALPES HOCKEY DEPUIS 1965