CAHIER DES CHARGES
CHAMPIONNAT ET TOURNOIS U11
2020/2021

En application de l'annexe AS-11 du règlement des activités sportives, le présent cahier des charges a été adopté par le Comité directeur du 7 octobre 2020, sur proposition de la COCD.

Concernant les rencontres U11, deux formats de jeu sont possibles. Ci-après, deux parties qui détaillent chacun des formats :

- Partie 1 : format pleine glace.
- Partie 2 : format Tiers de glace.

Les joueurs et/ou joueuses doivent appartenir à la catégorie d'âge U11. Pour la saison 2020/2021, la catégorie d'âge U11 est composée des joueurs et joueuses 2010 et 2011. Les joueurs 2012 peuvent demander un sur-classement. Les joueuses 2012 peuvent demander un sur-classement dans le respect de la procédure de l'article 43.2 du règlement des Affiliations, Licences et Mutations. Le sous classement féminin n'est pas autorisé en catégorie U11.

Faute de vestiaires séparés pour les hommes et les femmes, il convient de déterminer un créneau horaire pour l'accès aux vestiaires de chacun.

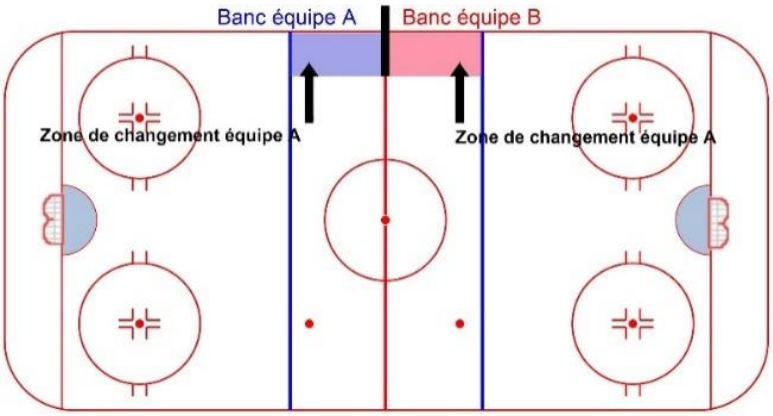
Le nombre maximum de rencontres programmables sur une saison est de 18, tout format confondu. Les zones ont la responsabilité d'optimiser les disponibilités de glace pour se rapprocher de ce volume. La mise en place, l'affichage et la publication des scores et des classements sont à la discrétion du conseil de zone.

Le championnat dans cette catégorie ne donne pas lieu à l'organisation de tournois nationaux ni à l'attribution de titre de champion de France. Ce championnat est exclusivement du ressort de la Zone. Les rencontres organisées dans les deux formats peuvent être comptabilisées ou non dans le championnat de la Zone, à discrétion des Zones.

Les principes généraux du cahier des charges s'appliquent sauf disposition contraire.

Partie 1 : FORMAT PLEINE GLACE

1. Aire de jeu



2. Échauffement

- **Echauffement sur glace** : de zéro à trois minutes maximum, sans palet.
- **Echauffement hors glace** : préconisé en plus de l'échauffement sur glace.

3. Temps de jeu

- **Temps de jeu effectif :** au minimum 45 minutes et au maximum 54 minutes qui peuvent être réparties en 2 ou 3 périodes de jeu à discrétion des zones en fonction du temps de glace.

- **Pauses :**
  - ✓ La durée des pauses entre les périodes est au maximum de 3 minutes s'il n'y a pas de réfection de glace.
  - ✓ Les pauses entre périodes s'effectuent sans changement de côté, ni de banc.
  - ✓ Une réfection de glace par match est conseillée si elle ne remet pas en cause le temps de jeu du match suivant.

4. Formats de jeu

- **Format des oppositions :** 5 contre 5 plus un gardien de but.

5. Composition des équipes

- **Nombre minimum de joueurs et/ou joueuses par équipe :**
  - ✓ Il est fixé chaque année, pour chaque Zone, par la COCD sur proposition de chacune des zones.
  - ✓ Les clubs ont la possibilité de demander une dérogation à la zone en fonction de leur effectif.
  - ✓ Dans tous les cas, la COCD ne peut fixer ce nombre minimum de joueurs et/ou joueuses à un nombre inférieur à 10 joueurs et/ou joueuses de champ et un gardien (*cf. RAS, art. 1.5.1*).
  - ✓ L'objectif est de tendre à un nombre de 15 joueurs et/ou joueuses de champ et 2 gardiens lorsque les clubs engagent une seule équipe.

- **En cas de non-respect de l'effectif minimum fixé par la COCD :** Le conseil de zone peut décider de déclarer le match perdu ou d'interdire l'équipe de prendre part au tournoi de fin de saison.

- **Identification :** Dans le cas d'une équipe se présentant à quinze joueurs de champ, ses 3 blocs doivent être identifiés par des brassards de couleur différente.

- **Structuration des compétitions :** Le conseil de zone peut décider de constituer des poules réunissant des équipes évoluant à trois blocs et d'autres réunissant des équipes évoluant avec moins de joueurs.

- **Liste de joueurs/joueuses bloqués :** sa mise en place et le nombre de joueurs/joueuses qu'elle comprend en équipe 1 sont à la discrétion des zones.

6. Arrêts de jeu, Changements et Mises au jeu

- **A chaque arrêt de jeu :** le chronomètre est arrêté.

- **Mises au jeu :** application de la procédure d'engagement (IIHF).

- **Les changements :**
  - ✓ Ils sont effectués, au coup de sirène, toutes les 60 secondes, sans arrêt du chronomètre.
  - ✓ Chaque bloc doit jouer le même temps de jeu au rythme des changements.

- **Les 3 procédures de changement possibles à la discrétion de la zone :**
  - ✓ Procédure 1 : à la sonnette, les joueurs en jeu sortent et les joueurs sur le banc montent sur la glace.
  - ✓ Procédure 2 : le bloc suivant est autorisé à monter sur la glace après que le dernier joueur sortant a touché la balustrade entre la ligne bleue et la ligne rouge devant son banc avec sa crosse.
  - ✓ Procédure 3 : un joueur du bloc suivant peut monter sur la glace chaque fois qu'un joueur différent touche la balustrade devant son banc entre la ligne rouge et la ligne bleue.

- **Le non-respect des procédures de changement :**
  - ✓ Les entraîneurs et/ou dirigeants d'équipe ne doivent pas anticiper les procédures de changements en incitant un ou plusieurs joueurs à se rapprocher de leur banc.
  - ✓ Le non-respect des procédures donne lieu d'abord à un avertissement puis à une pénalité de banc mineur.
  - ✓ Quelle que soit la procédure ci-dessus choisie, les arbitres peuvent provoquer un arrêt de jeu s'ils estiment que le changement est « dangereux » (notamment si le palet est proche des espaces de changement).

- **Dégagement interdit :**
  - ✓ La règle du dégagement interdit est appliquée.

- ✓ Les compétitions étant arbitrées à 2, le dégagement hybride ne s'applique pas.
- ✓ Remarque : le dégagement hybride s'applique uniquement en arbitrage à 3 ou 4.

- **Gardien de but :**
  - ✓ Le gardien a le droit de jouer le palet jusqu'au sommet des cercles.
  - ✓ Le gardien de but ne peut à aucun moment du match sortir pour être remplacé par un joueur de champ.

7. Arbitrage (Hockey relevant de la catégorie B)

- Tout match de hockey relevant de la catégorie B doit être obligatoirement arbitré à deux. Au moins l'un de ces deux arbitres devra être qualifié par la CARJ. Le second arbitre devra à minima être qualifié « niveau club ».
- Tout club défaillant s'expose aux sanctions prévues à l'ANNEXE AS-1, INFRACTION 5.
- Si une équipe souhaite se déplacer avec un arbitre de son choix, celui-ci ne peut être récusé s'il répond aux critères de qualification requis. Dans ce cas, le club visiteur doit en informer par télécopie ou email le club recevant et sa zone au moins 48 heures à l'avance.
- Un arbitre ne peut officier que s'il présente un écart d'au moins une catégorie de plus.

8. Pénalités

- **Les charges avec le corps sont interdites dans la catégorie U11.**

- **Gestion des Pénalités Mineures :**
  - ✓ Leur durée est de 1 minute.
  - ✓ Le joueur sanctionné effectue sa pénalité sur son bloc, lors de son prochain changement sauf dans les trois dernières minutes du match encours, la pénalité s'effectue immédiatement.

- **Gestion des Pénalités Majeures :**
  - ✓ Les pénalités de 5 minutes pénalisent le joueur et l'équipe ; elles s'effectuent par conséquent immédiatement et sur l'ensemble des blocs.
  - ✓ Les pénalités de 10 minutes pénalisent le joueur et s'effectuent immédiatement.

9. Bordereaux, Licences et Feuille de match

- Les clubs doivent présenter un bordereau de composition d'équipe et l'extrait du logiciel hockeynet pour preuve de licence des joueurs.
- Les matchs sur aire de jeu normale font l'objet de feuilles de match.
- La transmission des fiches bilan doit se faire via l'adresse « FDM » de chaque Zone. Le non-respect de cette procédure est soumis aux sanctions prévues à l'infraction 4 de l'annexe AS-1.

10. Délai entre deux rencontres (art. 1.6.3 RAS)

- **Tout joueur peut participer à plusieurs matchs par jour, de sa catégorie, dont la durée totale ne peut excéder deux fois la durée réglementaire de la catégorie par jour**. Cette limitation ne s'applique pas aux gardiens de but dès lors qu'ils ne sont pas entrés en jeu. La présente disposition interdit à un joueur surclassé de participer à un match de sa catégorie et à un match de la catégorie supérieure le même jour.
  - ✓ En championnat de zone, un délai d'une heure minimum doit être respecté entre la fin du premier match et le début du second pour une même équipe.
  - ✓ En tournoi amical, un délai de vingt minutes minimum doit être respecté entre la fin du premier match et le début du second pour une même équipe.

- Des aménagements peuvent être apportés par la commission médicale.

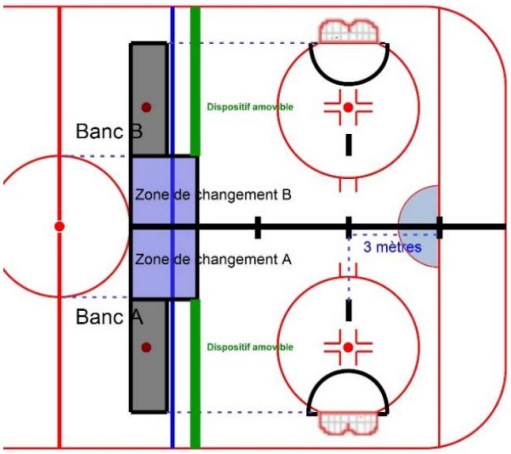
Partie 2 : FORMAT TIERS DE GLACE

Les objectifs de cette configuration de jeu sont :

- ✓ *De favoriser le développement du joueur en augmentant les duels, la maniabilité, la mobilité, la recherche d'espace et d'avoir plus de joueurs concernés par le palet.*
- ✓ *D'optimiser le temps de pratique par rapport au temps de transport.*

1. Aire de jeu, Equipements et Traçages supplémentaires

ATTENTION !!! Les aires de jeu U11 et U13 en tiers de glace ne sont pas identiques.



- **Le format tiers de glace prend obligatoirement le format d'un tournoi rassemblant au minimum 3 équipes.**

- **Utilisation de la surface de glace :** Les matchs programmés sur 1/3 de glace se déroulent dans la largeur des deux zones aux extrémités. Il n'est pas possible d'utiliser la zone neutre pour autre chose que la disposition des « bancs ».

- **Traçages supplémentaires :** Pour faciliter la mise en place, il faut tracer un point **central**, des repères de mise au jeu et une ligne médiane dans l'axe normal de la piste et une zone réglementaire pour le gardien de but.

- **Chaque patinoire doit disposer d'un équipement de séparations mobiles ayant les caractéristiques suivantes :**
  - ✓ Faciles à mettre en place et à retirer de la surface de glace.
  - ✓ Ne pas avoir de support du côté de l'aire de jeu qui empêcherait le palet de glisser le long de cette balustrade mobile.
  - ✓ Former une séparation continue d'un côté à l'autre de la piste dans sa largeur.
  - ✓ Utiliser un mécanisme simple pour relier les éléments entre eux.

- **Les buts :** de taille normale, ils doivent être placés à 1 mètre de la balustrade dans l'axe des points d'engagement.

2. Échauffement

- **Echauffement sur glace :** de zéro à trois minutes maximum, sans palet.
- **Echauffement hors glace :** préconisé en plus de l'échauffement sur glace.

3. Temps de jeu

- **Le temps de jeu maximum :** fixé à 96 minutes pour l'ensemble des Zones.
  - ✓ Les Zones ont la responsabilité de définir le meilleur temps de jeu pour le développement des jeunes joueurs et joueuses, en fonction des contraintes de leurs territoires.

✓ Le nombre de matchs qui composent les tournois, le nombre et la durée des périodes de jeu sont à discrétion des Zones.

- **Pauses :**
  ✓ La durée des pauses entre les périodes est au maximum de 3 minutes.
  ✓ Les pauses entre périodes s'effectuent sans changement de côté, ni de banc.

4. Formats de jeu

- **Format des oppositions :** 4 contre 4 plus un gardien de but.
- **Hors-jeu :** aucune règle de hors-jeu n'est appliquée.

5. Composition des équipes

- **Nombre minimum de joueurs et/ou joueuses par équipe :**
  ✓ Il est fixé chaque année, pour chaque Zone, par la COCD sur proposition de chacune des zones.
  ✓ Les clubs ont la possibilité de demander une dérogation à la zone en fonction de leur effectif.
  ✓ Dans tous les cas, la COCD ne peut fixer ce nombre minimum de joueurs et/ou joueuses à un nombre inférieur à 10 joueurs et/ou joueuses de champ et un gardien (*cf. RAS, art. 1.5.1*).
  ✓ L'objectif est de tendre à un nombre optimal 12 joueurs et/ou joueuses de champ et 1 gardien sur ce format de jeu spécifique.

- **En cas de non-respect de l'effectif minimum fixé par la COCD :** Le conseil de zone peut décider de déclarer le match perdu ou d'interdire l'équipe de prendre part au tournoi de fin de saison.

- **Identification :** Dans le cas d'une équipe se présentant à 12 joueurs de champs, ses 3 blocs doivent être identifiés par des brassards de couleur différente.

- **Structuration des compétitions :** Le conseil de zone peut décider de constituer des poules réunissant des équipes évoluant à trois blocs et d'autres réunissant des équipes évoluant avec moins de joueurs.

- **Liste de joueurs/joueuses bloqués :** sa mise en place et le nombre de joueurs/joueuses qu'elle comprend en équipe 1 sont à la discrétion des zones.

6. Arrêts de jeu, Changements et Mises au jeu

- **Les arrêts de jeu ne sont pas décomptés.**
- **Mise au jeu :**
  ✓ Un engagement a lieu uniquement suite à un but. Ils s'effectuent sur le point de mise en jeu central tracé. La mise en place des joueurs doit être la plus rapide possible.
  ✓ Lors d'un arrêt du gardien de but ou d'une pénalité, un nouveau palet est mis en jeu par les arbitres dans un espace libre.
- **Les changements :**
  ✓ Ils sont effectués, au coup de sirène, toutes les 60 secondes, sans arrêt du chronomètre.
  ✓ Chaque bloc doit jouer le même temps de jeu au rythme des changements.
- **Les 3 procédures de changement possibles à la discrétion de la zone :**
  ✓ Procédure 1 : à la sonnette, les joueurs en jeu sortent de l'aire de jeu et les joueurs dans la zone de changement montent sur la glace (Cf. « Aire de jeu, Equipements et Traçages supplémentaires »),
  ✓ Procédure 2 : le bloc suivant est autorisé à entrer dans l'aire de jeu après que le dernier joueur sortant entre dans sa zone de changement (Cf. « Aire de jeu, Equipements et Traçages supplémentaires »),
  ✓ Procédure 3 : un joueur du bloc suivant peut entrer dans l'aire de jeu chaque fois qu'un joueur différent entre dans sa zone de changement (Cf. « Aire de jeu, Equipements et Traçages supplémentaires »).
- **Le non-respect des procédures de changement :**
  ✓ Les entraîneurs et/ou dirigeants d'équipe ne doivent pas anticiper les procédures de changements en incitant un ou plusieurs joueurs à se rapprocher de leur banc.
  ✓ Le non-respect des procédures donne lieu d'abord à un avertissement puis à une pénalité de banc mineur.
  ✓ Quelle que soit la procédure ci-dessus choisie, les arbitres peuvent provoquer un arrêt de jeu s'ils estiment que le changement est « dangereux » (notamment si le palet est proche des espaces de changement).

- ✓ **Il n'y a pas de dégagement interdit en tiers de glace.**

- **Le gardien de but** : Il n'est pas possible, à aucun moment du match, de substituer le gardien de but pour avoir un joueur de champ supplémentaire.

7. Arbitrage (Hockey relevant de la catégorie B)

- Tout match de hockey relevant de la catégorie B doit être obligatoirement arbitré à deux. Au moins l'un de ces deux arbitres devra être qualifié par la CARJ. Le second arbitre devra à minima être qualifié « niveau club ».
- Tout club défaillant s'expose aux sanctions prévues à l'ANNEXE AS-1, INFRACTION 5.
- Si une équipe souhaite se déplacer avec un arbitre de son choix, celui-ci ne peut être récusé s'il répond aux critères de qualification requis. Dans ce cas, le club visiteur doit en informer par télécopie ou email le club recevant et sa zone au moins 48 heures à l'avance.
- Un arbitre ne peut officier que s'il présente un écart d'au moins une catégorie de plus.

8. Pénalités

- **Les charges avec le corps sont interdites dans la catégorie U11.**

- **Gestion des Pénalités Majeures :**
  - ✓ Les pénalités de 5 minutes pénalisent le joueur et l'équipe ; elles s'effectuent par conséquent immédiatement et sur l'ensemble des blocs.
  - ✓ Les pénalités de 10 minutes pénalisent le joueur et s'effectuent immédiatement.

- **Gestion des Pénalités Mineures :**
  - ✓ Leur durée est de 1 minute.
  - ✓ Le joueur sanctionné effectue sa pénalité sur son bloc, lors de son prochain changement sauf dans les trois dernières minutes du match encours, la pénalité s'effectue immédiatement.
  - ✓ En cas de doubles pénalités sur une même présence, on ne peut pas jouer à moins de 3 joueurs. Aussi, les pénalités s'effectuent à 4 contre 3 sur deux présences différentes.

9. Bordereaux, Licences et Fiche Bilan

- Les clubs doivent présenter un bordereau de composition d'équipe et l'extrait du logiciel hockeynet pour preuve de licence des joueurs.
- Les tournois sur espace réduit font l'objet de fiches bilan.
- La transmission des fiches bilan doit se faire via l'adresse « FDM » de chaque Zone. Le non-respect de cette procédure est soumis aux sanctions prévues à l'infraction 4 de l'annexe AS-1.

10. Délai entre deux rencontres (art. 1.6.3 RAS)

- Aucun délai minimum n'est requis entre la fin du premier match et le début du second pour une même équipe.