

# **CAHIER DES CHARGES**

## **« HOCKEY 3x3 »**

### **U15, U18, U20 ET SÉNIOR FÉMININ**

*Le présent cahier des charges a été adopté par le Comité Directeur du 06/09/2024 sur proposition de la Commission Sportive Jeune (CSJ). Il a pour objectif de faciliter la mise en œuvre du format de jeu Hockey 3x3 pour les catégories U15, U18, U20 et Sénior Féminin en précisant certaines organisations et en rassemblant des éléments des statuts et règlements fédéraux. Il n'est donc pas exhaustif et doit être complété par les règlements en question.*

## **Préambule**

La mise en place du format Hockey 3x3 a pour objectif de répondre à la diversité des motifs de pratique et par conséquent de favoriser la fidélisation des licencié(e)s en soutenant l'identité club (réduction des recours au dispositif d'Alliance) et l'émergence d'une densité géographique plus forte.

N.B : Les années d'âge des différentes catégories ainsi que les possibilités de sur-classement et de sous-classement sont identiques à ceux des règlements fédéraux.

**Seule une licence compétition autorise à participer aux compétitions hockey 3x3, dans le respect des règlements FFHG. Toute joueuse souhaitant participer à une compétition autre que senior féminin doit être titulaire d'une licence mixité.**

Les rencontres organisées dans le format Hockey 3x3 et dans le format Hockey 5x5 ne peuvent pas être comptabilisées dans un seul et unique championnat.

- Concernant les catégories U15, U18 et U20, les Conseils de Zone ont la responsabilité de définir les formats des tournois et de programmer l'ensemble des rencontres Hockey 3x3 de la saison régulière et de la phase finale de Zone.

Le nombre de rencontres Hockey 3x3 programmées sur la saison régulière doit avoisiner les 5. La programmation des rencontres de saison régulière doit être intercalée avec la programmation des rencontres Hockey 5x5. Les zones ont la responsabilité d'optimiser les disponibilités de glace pour se rapprocher de ce volume et de cette programmation.

L'organisation de la phase finale de Zone doit impliquer tous les regroupements d'équipes selon des règles de qualification définies à la discrétion des Conseils de Zone en début de saison.

### **PRÉCISIONS RÉSERVÉES À LA ZONE :**

- Concernant la catégorie Sénior Féminin, la programmation des rencontres Hockey 3x3 est du ressort de la FFHG en cohérence avec la programmation des rencontres nationales Hockey 5x5.

- Pour les catégories U15, U18 et U20 ainsi que pour la catégorie Sénior Féminin, la programmation ou non, la détermination des règles de qualification et la définition du format de la phase finale nationale sont du ressort de la FFHG. Le présent cahier des charges est applicable sur ces événements.

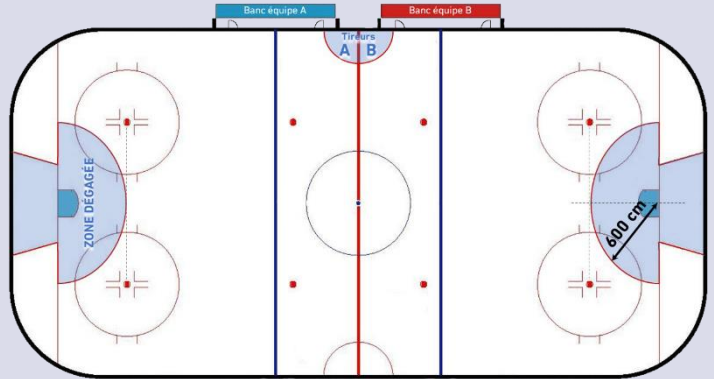
## FORMAT DE JEU DU « HOCKEY 3x3 »

### 1. Aire de jeu

- Quelle que soit la dimension de la surface de glace, les matchs se déroulent dans la longueur de la patinoire.

- Pour les aires de jeu de dimensions réglementaires (entre 56x26 et 60x30), le traçage supplémentaire provisoire nécessaire se constitue :

- De 2 demi-cercles d'un rayon de 600 cm. Ce demi-cercle et le trapèze du gardien en arrière du but constituent la « zone dégagée »,
- D'un demi-cercle d'un rayon de 300 cm à l'opposé de celui des arbitres permettant de positionner sur la glace les tireurs lors de l'épreuve de tir au but.

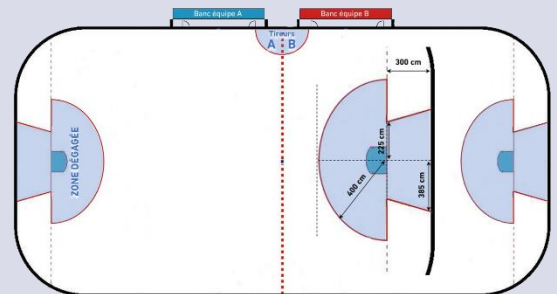


- Pour les aires de jeu de dimensions non-réglementaires (inférieures à 56x26) disposant de tous les marquages, le traçage supplémentaire provisoire nécessaire se constitue :

- De 2 demi-cercles dont le sommet passe par la ligne reliant les 2 points d'engagements. Ce demi-cercle et le trapèze du gardien en arrière du but constituent la « zone dégagée »,
- D'un demi-cercle d'un rayon de 300 cm à l'opposé de celui des arbitres permettant de positionner sur la glace les tireurs lors de l'épreuve de tir au but.

- Pour les aires de jeu de dimensions non réglementaires (inférieures à 56x26) sans marquage, le traçage supplémentaire provisoire nécessaire se constitue :

- D'une ligne médiane comprenant un point d'engagement central,
- Des lignes de but à une distance de 300 cm de la balustrade.
- D'une « zone dégagée » composée d'un demi-cercle d'un rayon de 400 cm en avant du but et d'un trapèze de 450 x 770 cm en arrière (cf. schéma ci-contre).
- D'un demi-cercle d'un rayon de 300 cm à l'opposé de celui des arbitres permettant de positionner sur la glace les tireurs lors de l'épreuve de tir au but.



Remarque : des traçages supplémentaires matérialisant les zones de gardien peuvent être réalisés.

- Pour les patinoires disposant d'un classement fédéral limitant la pratique du hockey sur glace aux catégories U13 et Loisirs, une demande de dérogation doit être faite auprès de la commission équipements : [b.bilet@ffhg.eu](mailto:b.bilet@ffhg.eu).

### 2. Format des rencontres

- Les Conseils de Zone pour les catégories U15, U18 et U20 et la Fédération pour la catégorie Sénior Féminin ont la responsabilité de constituer des regroupements d'équipes cohérents au sein des tournois principalement dans l'objectif d'optimiser les contraintes de déplacement ; 2) ont la responsabilité, au regard des recommandation ci-après, d'optimiser en fonction des contraintes des territoires tout ou partie des éléments suivants : a) la réfection de glace ; b) le temps de jeu par match ; c) le nombre de matchs qui composent les tournois (avec un plancher de 3 par équipes).

#### PRÉCISIONS RÉSERVÉES À LA ZONE :

- Les rencontres « Hockey 3x3 » prennent obligatoirement le format d'un tournoi rassemblant au minimum 3 équipes ce qui représente un volume de glace minimum de 2H15. Ci-dessous 3 programmations types à adopter.

5 EQUIPES – 3H15		4 EQUIPES – 2H15		3 EQUIPES – 2H15	
M1 – 15'	AB	M1 – 15'	AB	M1 – 15'	AB
M2 – 15'	CD	M2 – 15'	CD	M2 – 15'	BC
M3 – 15'	BE	M3 – 15'	AC	M3 – 15'	AC
Réfection 20'		Réfection 20'		Réfection 20'	
M4 – 15'	AC	M4 – 15'	BD	M4 – 15'	BA
M5 – 15'	BD	M5 – 15'	BC	M5 – 15'	CB
M6 – 15'	CE	M6 – 15'	AD	M6 – 15'	CA
Réfection 20'					
M7 – 15'	AD				
M8 – 15'	AE				

- De façon générale, l'équipe A est le club organisateur.
- Pour les tournois à 4 et 3 équipes, l'équipe A est le club organisateur. Il est recommandé que les équipes B, C et D soient rangées par proximité géographique.

- Les clubs organisateurs des tournois à 5 équipes ont la responsabilité de faire varier les oppositions d'un tournoi à l'autre pour que dans la saison toutes les équipes se rencontrent.

- Pour les tournois à 5 équipes, il est fortement recommandé d'assigner une lettre à chaque équipe en début de saison et de programmer les tournois selon l'ordre préétabli ci-contre.

	Tournoi n°1	Tournoi n°2	Tournoi n°3	Tournoi n°4	Tournoi n°5
M1	AB	AD	BD	DE	AE
M2	CD	BE	CE	AC	BC
M3	AE	AB	AD	BD	DE
M4	BC	CD	BE	CE	AC
M5	DE	AE	AB	AD	BD
M6	AC	BC	CD	BE	CE
M7	BD	DE	AE	CD	AD
M8	CE	AC	BC	AB	BE

- Afin de respecter le programme, les équipes doivent être prêtes en bord de glace 5' avant leur rencontre.
- Aucun délai minimum n'est requis entre la fin du premier match et le début du second pour une même équipe.
- Une réfection de glace doit être effectuée tous les 3 matches.
- **Echauffement :**
  - Il n'y a pas d'échauffement glace.
  - Un échauffement hors glace est préconisé.
- **La durée de chaque match programmé dans un tournoi est de 15 minutes arrêts de jeu non décomptés sauf :**
  - Sur les tirs de pénalité pour lesquels le chronomètre est arrêté de l'appel de la pénalité jusqu'au signal de l'arbitre indiquant au tireur de démarrer.
  - Lorsqu'un joueur est blessé au point de ne pas pouvoir continuer à jouer ou se rendre à son banc des joueurs, le jeu ne doit pas être arrêté tant que l'équipe du joueur blessé n'a pas obtenu le contrôle du palet. Si l'équipe du joueur est en « contrôle du palet » au moment de la blessure, le jeu doit être immédiatement arrêté à moins que son équipe ne soit en position de marquer. Dans le cas où il est évident qu'un joueur a subi une blessure grave, l'arbitre peut arrêter le jeu immédiatement.
- **Aucun temps mort** ne peut être demandé.
- Aucune prolongation ne peut être organisée.
- **En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire**, une épreuve de 3 tirs au but aura d'abord lieu puis si nécessaire une épreuve de tirs au but en mort subite. Avant la rencontre, l'arbitre appellera les deux capitaines et procédera au tirage au sort à l'aide d'une pièce de monnaie pour déterminer l'équipe qui commencera la série le cas échéant. Le vainqueur du tirage au sort aura le choix de commencer ou non la série. (cf. Article 7 ci-après dans le document pour plus de précision).

### **3. Composition des équipes**

- **Pour participer à un tournoi, une équipe doit se présenter au début du tournoi :**
  - Au minimum à 6 joueurs/joueuses de champ et 1 gardien(ne) de but.
  - Au maximum à 9 joueurs/joueuses de champ et 2 gardien(ne)s de but.
- **Remarque :** l'objectif est de tendre à un nombre optimal de 7 joueurs/joueuses de champ et 1 gardien(ne) de but et de créer le plus d'équipes possibles au regard de l'effectif global disponible par catégorie dans un club.
- **Le recours au dispositif d'Alliance** n'est pas souhaité au regard de l'effectif nécessaire pour constituer une équipe mais n'est toutefois pas interdit (sauf en Sénior Féminin). Il est en revanche limité à 2 clubs. Toute sollicitation de ce dispositif doit faire au préalable l'objet d'un échange avec la Zone et le ou les CTL en lien avec la Direction Technique Nationale pour les catégories U15, U18 et U20 ou la Commission Féminine en lien avec la Direction Technique Nationale pour la catégorie Sénior Féminin.
- **Chaque club membre d'une Entente** est incité à engager des équipes U15, U18 et U20 en son nom propre lorsqu'ils disposent d'un effectif suffisant par catégorie ou collaborer entre 2 clubs de l'Entente lorsqu'un ou des effectifs sont insuffisants.
- **Liste de joueurs/joueuses bloqué(e)s :** aucune liste n'est mise en place.
- **Au minimum un entraîneur et un dirigeant** (disposant d'une licence les autorisant à apparaître sur la feuille de match) doivent être présents pour accompagner l'équipe lors d'un tournoi.
- **Les équipes doivent avoir au minimum 2 jeux de maillots :**
  - L'équipe nommée en premier sur le programme doit revêtir des maillots de couleur foncée.
  - La seconde équipe nommée sur le programme doit porter des maillots de couleur claire (de préférence blanc),
  - Cependant, si les 2 équipes impliquées sont d'accord, elles peuvent inter changer la couleur de leurs maillots.

### **4. Affichage, annonce, distribution des points et publications**

- **L'affichage, la publication des scores et des classements sont obligatoires.**
- **La distribution des points pour chaque match d'un tournoi est la suivante :**

<b>Victoire temps réglementaire</b>	3 pts
<b>Victoire aux tirs au but</b>	2 pts
<b>Défaite aux tirs au but</b>	1 pt
<b>Défaite temps réglementaire</b>	0 pt

- **Le classement de la saison s'établit au cumul de l'ensemble des points obtenus lors de tous les tournois.**
- Une équipe perd sa rencontre par forfait (- 5 buts et - 1 point) dès lors qu'elle n'est pas en mesure de présenter 6 joueurs/joueuses de champ et un gardien(ne) de but au début d'un match. Dans ce cas, le match doit se transformer en rencontre amicale si les autres équipes participantes sont en mesure de compléter l'effectif de l'équipe forfait à hauteur de 6 joueurs/joueuses de champ et un gardien(ne). Une nouvelle feuille de match devra alors être rédigée, portant mention de la composition nouvelle des deux équipes. A défaut le match ne peut se disputer.
- Si au début d'une rencontre les 2 équipes ne sont pas en mesure de présenter 6 joueurs/joueuses de champ et un gardien(ne) de but au début, les 2 équipes perdent cette rencontre par forfait (- 5 buts et - 1 point). Dans ce cas, le match doit se transformer en rencontre amicale si les autres équipes participantes sont en mesure de compléter l'effectif des 2 équipes forfait à hauteur de 6 joueurs/joueuses de champ et un gardien(ne). Une nouvelle feuille de match devra alors être rédigée, portant mention de la composition nouvelle des deux équipes. A défaut le match ne peut se disputer.
- Chaque équipe se présentant au minimum à 6 joueurs/joueuses et 1 gardien(ne) au début d'une rencontre peut disputer celle-ci tant qu'elle est en mesure de présenter 3 joueurs/joueuses de champ et un gardien(ne) : le score sera validé tant que ce seuil est respecté. En dessous de ce seuil de 3 joueurs/joueuses de champ et un gardien(ne) le match doit être arrêté. Chaque équipe en dessous de ce seuil perdra alors la rencontre (- 5 buts et 0 point).

## **5. Gestion des égalités dans les classements**

### Remarques :

- En cas de victoire par une série de tirs au but, le résultat final est réputé égal au résultat obtenu à la fin du temps réglementaire majoré d'un but.
- Pour toutes les méthodes ci-dessous, il ne sera tenu compte que des buts marqués "pour" ou "contre" uniquement au cours de la phase considérée.

En cas d'égalité de points entre deux ou plusieurs équipes, le classement se fera de la façon suivante :

- a) Résultat du ou des matchs entre les équipes à égalité (nombre de points acquis).
- b) En cas d'égalité de points pour les matchs disputés entre les équipes à égalité, il y aurait lieu de prendre en considération : d'abord le nombre de matchs forfait concédés, puis, éventuellement, le nombre de matchs arrêtés par manque d'effectif.
- c) Dans le cas où la méthode précédente ne permettrait pas de départager les équipes à égalité, on soustraira les buts reçus des buts marqués par les équipes à égalité au cours de leurs rencontres mutuelles ; l'équipe ayant la plus grande différence positive sera classée d'abord, puis viendront ensuite, par ordre de différence décroissante, les autres équipes à égalité.
- d) Dans le cas où la méthode précédente ne permettrait pas de départager les équipes à égalité, l'équipe ayant le plus de buts marqués au cours de leurs rencontres mutuelles sera classé d'abord, puis les autres équipes en fonction du nombre décroissant de buts marqués.
- e) Si après cela il y avait toujours égalité, il y aurait lieu de prendre en considération : d'abord la différence de but générale, puis, éventuellement, le quotient général le plus élevé (buts marqués divisés par buts reçus).
- f) Au cas où les quotients donneraient l'infini, zéro ou une égalité, l'équipe ayant marqué le plus grand nombre de buts sera classée d'abord, puis les autres équipes en fonction du nombre décroissant de buts marqués.
- g) Si le départage n'a pu se faire avec les méthodes précédentes, il y aura lieu de prendre en compte les pénalités reçues par les équipes sur l'ensemble de la phase de compétition concernée. La ou les équipes seront d'abord classées par ordre croissant sur le « cumul temps des pénalités majeures et de méconduite » reçues, puis si cela n'aboutit pas sur le « cumul des tirs de pénalité concédés ».

## **6. Formats d'opposition et règles de jeu spécifiques au Hockey 3x3**

- Les rencontres se disputent à **3 contre 3 plus un gardien de but**.
- **Les changements** s'effectuent sous forme libre (changements volants).
- **La substitution du gardien de but** au profit d'un(e) joueur/joueuse de champ supplémentaire est autorisée.
- **Les « charges avec le corps »** sont interdites.
- **Hors-jeu :**
  - Sur les surfaces de jeu de 40x20 à 60x30 disposant de tous les marquages, les règles de hors-jeu s'appliquent.
  - Sur les surfaces de jeu non réglementaires sans marquage, aucune règle de hors-jeu n'est appliquée.
- **Seule « une mise au jeu » au début du match est effectuée.** Dans toutes les autres situations, **la règle de « la zone dégagée »** s'applique pour permettre au gardien de relancer **obligatoirement avec sa crosse** selon 3 situations différentes :
  - **Lors d'un arrêt du gardien, d'un but ou d'un palet sorti de l'aire de jeu en zone offensive :** tous les adversaires doivent sortir rapidement de cette zone jusqu'à la remise en jeu du gardien.
  - **Lors d'un hors-jeu ou d'un palet sorti de l'aire de jeu en zone neutre,** le palet est donné au gardien de l'équipe non fautive dans « sa zone dégagée ». Dans ce cas, l'équipe adverse doit rester derrière sa ligne bleue offensive (ou derrière la ligne rouge médiane pour les aires de jeu non réglementaires sans marquage) jusqu'à la remise en jeu du gardien.
  - **Lors de l'application de la règle du « retour interdit dans le demi-terrain ».** Cette règle s'applique lorsque l'équipe à l'offensive après être rentrée en zone offensive en ressort avec le contrôle, par une passe ou en le transportant, et franchit la ligne rouge médiane. **Dans ce cas également,** le palet doit être donné au gardien de l'équipe non fautive dans « sa zone dégagée » et l'équipe adverse rester derrière sa ligne bleue offensive (ou derrière la ligne rouge médiane pour les aires de jeu non réglementaires sans marquage) jusqu'à la remise en jeu du gardien
  - **Tout abus de temps par le gardien pour remettre en jeu peut être sanctionné d'un tir de pénalité.**
- **Dégagement interdit :**
  - La règle du « dégagement hybride » est appliquée.
  - **Tout « dégagement interdit » volontaire** ou dans l'intention de mettre un but dans une cage déserte suite à la substitution du gardien adverse par un joueur de champ **est sanctionné d'un tir de pénalité.** Toute tentative d'un jeu offensif, notamment une passe, qui avorterait n'est en revanche pas pénalisée.

- **Pénalités :**

- Toute pénalité mineure est sanctionnée d'un tir de pénalité.
- Toute pénalité majeure est sanctionnée d'un tir de pénalité ainsi que d'une exclusion pour le match en cours.
- Toute méconduite pour le match est sanctionnée d'un tir de pénalité ainsi que d'une exclusion du tournoi en cours et donne lieu au déclenchement d'une procédure disciplinaire dans le respect des règlements FFHG.

- **La « procédure de tir de pénalité » est la suivante :**

- Le tireur se place au point d'engagement central avec le palet et les 5 autres joueurs des 2 équipes se positionnent statiques derrière lui en arrière de la ligne bleue défensive (ou derrière la ligne rouge médiane pour les aires de jeu non réglementaires sans marquage),
- Le tireur démarre au signal de l'arbitre et lorsque celui-ci prend le contrôle du palet, les 5 joueurs des 2 équipes peuvent démarrer,
- Le jeu se poursuit dans l'enchaînement de la confrontation du tireur avec le gardien.

## **7. Règlement des épreuves de tirs au but**

- Compte tenu qu'il n'y a pas de prolongation, il n'y a pas de surfaçage.
- Les tirs au but seront exécutés aux deux extrémités de la patinoire.
- La première série de tirs au but s'effectue avec 3 joueurs de champ différents de chaque équipe. Les 3 premiers tireurs de chaque équipe sont sur la glace en zone neutre (dans la zone délimitée dédiée) en attente de leur passage. A la suite de leur passage sur l'épreuve de tir au but, chaque joueur retourne s'asseoir sur le banc de son équipe. Les gardiens de but restent dans leur cage lors de ces épreuves de tirs au but.
- Sont éligibles pour participer à l'épreuve de tirs au but les quatre gardiens de but et tous les joueurs de champ des deux équipes figurant sur la feuille de match à l'exception de tout joueur exclu pour une pénalité majeure ou une pénalité de méconduite qui doit rester au vestiaire et de tout joueur purgeant une pénalité imposée pendant la série de tirs au but qui doit rester au banc des pénalités ou au vestiaire jusqu'à la fin de la série.
- Les gardiens de but défendront les mêmes buts que ceux qu'ils défendaient pendant la rencontre. Seul un gardien de but ou un gardien de but remplaçant est autorisé à occuper le poste de gardien de but lors des tirs au but, néanmoins, un joueur de champ est autorisé à occuper le poste de gardien de but lors des tirs au but uniquement si le gardien de but titulaire et son remplaçant sont blessés ou purgent une pénalité qui les a exclus du jeu (Ce joueur doit observer les mêmes règles qu'un gardien de but normal durant l'exécution du tir. Cependant, il n'est pas obligé de porter l'équipement intégral).
- Les gardiens de chaque équipe pourront être changés après chaque tir. Si un tir doit être retiré pour n'importe quelle raison, le joueur de champ et le gardien doivent rester les mêmes, excepté lors de blessure.
- Les tirs seront exécutés en suivant la procédure décrite dans le livre des règles de jeu officielles de l'IIHF (cf. Règles n°84.4).
- Les joueurs des deux équipes tireront alternativement jusqu'à ce qu'un but décisif soit marqué. Si l'issue du match est connue avant la fin des 6 tirs, le ou les tirs restant(s) ne seront pas effectués.
- Si le résultat est toujours égal après les 3 tirs de chaque équipe, la procédure continuera, sous forme de « mort subite », par un joueur de chaque équipe (identique ou différent à chaque tir). Tout joueur de champ éligibles, y compris ceux qui ont déjà participé à la première partie de l'épreuve, pourra effectuer autant de tours de mort-subite qu'il sera nécessaire.
- L'équipe qui a effectué le premier tir au but décisif lors de la première série de 3 tirs tirera en second pour le 4ème tir ainsi que les tirs suivants.
- Le match sera terminé dès l'instant où l'affrontement de deux joueurs donnera le résultat décisif.
- Le marqueur officiel enregistrera tous les tirs en indiquant les joueurs et les gardiens concernés ainsi que les buts marqués.
- Seul le but décisif comptera dans le résultat du match et sera attribué au joueur qui aura marqué et au gardien concerné.

## **8. Arbitrage et table de marque**

- **Selon les directives de la CARJ, l'arbitrage du « Hockey 3x3 » s'organise de la manière suivante :**

- Par le club organisateur qui désigne deux arbitres de niveau « club » voir de niveau « régional » maximum en fonction de ses capacités internes.

- **Remarques : Tarif indicatif conseillé, non obligatoire en fonction du règlement intérieur de chaque club : 30€ par arbitre par tournoi.**

## **9. Table de marque**

- **La table de marque est composée de 3 officiels** : 1 Secrétaire, 1 Chronométrateur et 1 Statisticien chargé d'identifier et d'annoncer les buteurs au Secrétaire. Tous doivent être titulaires d'une licence autorisant à être à la table de marque (cf. RALM).

## **10. Gestion administrative des formats de rencontres**

- **Les clubs doivent présenter un bordereau de composition d'équipe et l'extrait du logiciel Hockeynet** pour preuve de licence des joueurs.
- **Chaque match** du tournoi donne lieu à l'établissement d'une **feuille de match**.
- **La transmission des feuilles de match doit se faire via l'adresse « FDM » de chaque Zone pour les catégories U15, U18 et U20 et via l'adresse « FDM » fédérale ([fdm@ffhg.eu](mailto:fdm@ffhg.eu)) pour la catégorie Sénior Féminin.** Le non-respect de cette procédure est soumis aux sanctions prévues à l'infraction 4 de l'annexe AS-1.

### **PRÉCISIONS RÉSERVÉES À LA ZONE :**