

**SAXOPRINT** 

# LE GUIDE DES RÈGLES DE JEU

**PARTENAIRE OFFICIEL**  
DE LA FFHG ET DES ÉQUIPES DE FRANCE



**FFHG**  
FÉDÉRATION FRANÇAISE  
DE HOCKEY SUR GLACE

**SAXOPRINT** 



A handwritten signature in white ink, appearing to read 'Daniel Ackermann', set against a dark background.

**Daniel Ackermann,**  
Directeur SAXOPRINT E.U.R.L.

A handwritten signature in white ink, appearing to read 'K. Sauer', set against a dark background.

**Klaus Sauer,**  
Directeur SAXOPRINT E.U.R.L.

## Au sujet de SAXOPRINT

SAXOPRINT est une des imprimeries en ligne leaders du marché en Europe. La société, dont le siège se situe à Dresde, emploie actuellement plus de 550 personnes sur une surface totale de plus de 18 000 m<sup>2</sup>.

SAXOPRINT offre une qualité d'impression exceptionnelle. L'entreprise dispose d'un des parcs technologiques de l'industrie d'impression les plus modernes au monde. La maison d'impression en ligne a investi près de 20 millions d'euros au cours des deux dernières années en nouvelles machines, processus de production et nouveaux collaborateurs. Des cycles de travail efficaces en pré-presse, production, traitement ultérieur et expédition ainsi que les technologies les plus modernes permettent l'exécution dans les délais de plusieurs milliers de travaux d'impression par jour.

En outre, SAXOPRINT veille à la durabilité et à la protection du climat. Grâce à des technologies d'impression des plus modernes, avec SAXOPRINT, plus de 350 000 clients partout en Europe impriment d'une manière respectueuse de l'environnement. Grâce à la collaboration avec Climate Partner, un prestataire leader en termes de solutions pour la protection du climat, les clients peuvent en plus contribuer individuellement à la protection du climat et ainsi optimiser leur propre bilan de CO<sup>2</sup>.



## À propos de SAXOPRINT

Depuis le début, l'échange intensif d'informations avec nos clients fait partie intégrante de notre philosophie d'entreprise. À présent, nous allions cette expérience aux avantages de l'impression en ligne.

Nous vous faisons bénéficier de l'ensemble des avantages, à savoir de bons produits, des prix compétitifs, une qualité irréprochable et un respect des délais.



# LES RÈGLES DU HOCKEY SUR GLACE

*Le Hockey sur Glace est le sport collectif le plus rapide au monde. Pour le comprendre, voici un guide qui explique ses principales règles. Accompagné des différentes pénalités, il vous permettra de comprendre ce sport et de prendre du plaisir à regarder les matches !*

## BUT DU JEU

Le but du jeu est de marquer plus de buts que son adversaire en envoyant un disque de caoutchouc dur, le palet (*diamètre : 7,62 cm, hauteur : 2,54 cm, poids : 156 à 170 g*) dans le but opposé, en utilisant une crosse de hockey. Il est possible de jouer le palet avec la main pour l'arrêter mais il n'est pas autorisé de fermer la main sur le palet. Une passe à la main est autorisée entre deux joueurs mais uniquement en zone de défense.

## DURÉE

Le hockey sur glace se joue en **3 périodes de 20 minutes** avec une pose de 15 minutes entre chaque tiers-temps. Les équipes changent de côté à chaque période. Lors d'une interruption de jeu, le chronomètre est arrêté. En cas d'égalité, une prolongation a lieu à l'issue du temps réglementaire. Si elle ne permet pas de désigner un vainqueur, une séance de tirs est alors organisée. En moyenne, un match de hockey se déroule sur une période de 120-150 minutes.



## DIMENSIONS

La surface de jeu représente un rectangle de 26m de large par 56m de long au minimum et 30m de large par 60m de long au maximum aux coins arrondis. Elle est entourée de la bande d'une hauteur comprise entre 1,07m et 1,22m. Au-dessus de la bande, les protections en verre sont hautes de 80 à 180 cm sur la longueur de la patinoire et hautes de 2,00 à 2,40m derrière les buts.



## LES LIGNES

La patinoire est divisée en 3 zones délimitées par 5 lignes. Ainsi pour chaque équipe nous appellerons les zones ainsi :

### *La zone de défense :*

Comprise entre la bande derrière le but défendu par l'équipe et la première ligne bleue. La zone de défense comprend également une ligne rouge fine, appelée **ligne de dégagement interdit**, sur laquelle est positionné le but à défendre.

### **La zone neutre :**

C'est la partie de la patinoire comprise entre les deux lignes bleues. Au milieu de la zone neutre, une ligne rouge aussi épaisse que les deux lignes bleues, que l'on appelle **la ligne rouge centrale**.

### **La zone d'attaque :**

Qui va de la deuxième ligne bleue à la bande derrière le but défendu par l'équipe adverse. La zone d'attaque possède également une ligne rouge fine, appelée **ligne de dégagement interdit** sur laquelle se trouve le but adverse.

## **LES POINTS D'ENGAGEMENT**

Un engagement doit être effectué à chaque début de période et après chaque arrêt de jeu. Les engagements sont effectués exclusivement sur l'un des 9 points d'engagement de la surface de jeu.

### ***Les 9 points d'engagement sont répartis comme ceci :***

- Un au centre de la patinoire, entouré d'un cercle bleu.
- Deux dans chaque zone de défense (*soit 4 au total*), entourés également d'un cercle rouge et de divers marquages destinés au bon positionnement des joueurs.
- Deux en zone neutre près de chaque ligne bleue (*soit 4 au total*)

## **LES ÉQUIPES**

Elles sont composées de **20 joueurs maximum et de 2 gardiens**. Sur la glace, il n'y a que **6 joueurs** qui peuvent jouer simultanément sur la glace. En général, ce sont 5 joueurs et un gardien de but, mais le gardien peut dans certaines situations être remplacé par un joueur de champ.

Une équipe est habituellement constituée de **4 blocs** - *appelés aussi lignes* - composés de 5 joueurs chacun (2 défenseurs et 3 attaquants) qui se relaient sur la glace tout au long du match. Les changements de joueurs peuvent se faire à tout moment alors que le jeu se déroule.

## LES POSITIONS

Généralement on peut distinguer trois positions : attaquant, défenseur et gardien. Il y a différents types d'attaquants : l'attaquant central (*ou centre*) et les ailiers. L'attaquant central développe alors le rôle de meneur de jeu et de buteur. Les défenseurs peuvent tenir un rôle offensif et renforcer par exemple l'attaque lors **d'une supériorité numérique, appelée également jeu de puissance ou power play.**

## L'ENGAGEMENT

Lors d'un engagement, comme en début de tiers-temps par exemple, les deux équipes se positionnent en face l'une de l'autre et l'attaquant central de chaque équipe se positionne au point d'engagement. L'arbitre lâche le palet et chacun essaie alors d'en prendre possession avec sa crosse.

**Il est interdit de faire un mouvement de crosse avant que le palet ne soit lâché.** Lors des engagements, seul le centre de chaque équipe a le droit d'être dans le cercle. Les autres doivent se tenir à l'extérieur.

## LES PÉNALITÉS

*Une pénalité au hockey sur glace est une sanction donnée par l'arbitre à un joueur ou un officiel d'équipe. Il existe plusieurs types de pénalité qui conduisent à des sanctions plus ou moins longues :*



**Pénalité mineure :**  
**2 minutes**

*Le joueur va au banc de pénalités*

**Pénalité de banc mineure : 2 minutes**

*Un joueur substitut - présent sur la glace au moment de l'arrêt de jeu consécutif à la faute - est choisi par le coach et va au banc de pénalités.*

**Pénalité majeure :**  
**5 minutes**

*Assortie d'une expulsion et cumulée avec une pénalité automatique de méconduite pour le match.*

**Pénalité de méconduite : 10 minutes**

*Le joueur va au banc de pénalités mais il n'y a pas d'infériorité numérique pour son équipe.*

**Pénalité de méconduite de match : 20 minutes**

*Assortie d'une expulsion mais pas d'infériorité pour l'équipe.*

**Pénalité de match : 25 minutes**

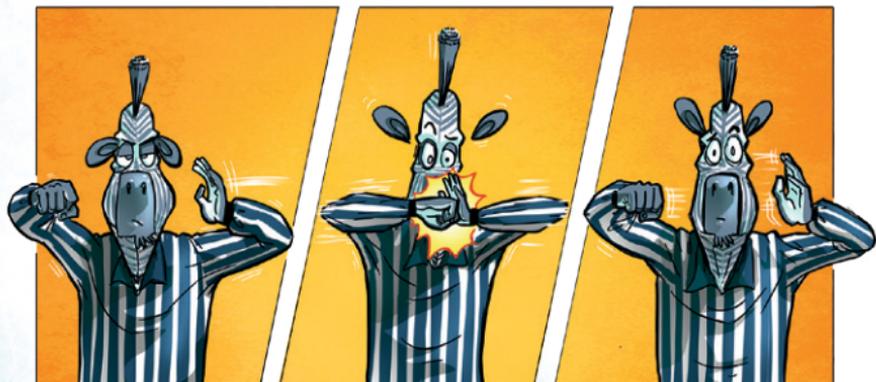
*Assortie d'une expulsion et une suspension d'un match minimum. L'équipe sera en infériorité pendant 5 minutes*

# PENALTY

Un tir de pénalité est accordé. Le tir de pénalité est particulier au Hockey sur Glace : le palet est positionné au milieu de la glace, le joueur démarre au coup de sifflet de l'arbitre et va vers le but. Il ne peut pas revenir sur ses pas et n'a le droit qu'à une tentative (*tir ou dribble*).

## LES FAUTES ET LES GESTES DE L'ARBITRE

Chaque faute est décidée par l'arbitre et énoncée avec un geste spécifique. Quand une faute est commise, l'arbitre lève le bras et siffle pour arrêter le jeu si l'équipe du joueur qui doit être sanctionné est en possession du palet. Si au moment où l'arbitre lève le bras pour signaler une faute, c'est l'équipe non fautive qui est en possession du palet, il garde le bras levé tant que le palet ne change pas de possession. C'est ce qu'on appelle une pénalité différée. Une fois que l'équipe fautive contrôle le palet, alors l'arbitre peut siffler pour arrêter le jeu et donner la pénalité. *L'arbitre de hockey doit maîtriser : 33 signaux différents pour l'arbitre Head et 5 signaux pour les juges de ligne.*



charge contre la bande

## CLASSEMENT DES BUTEURS

Au Hockey sur Glace, les passes décisives ont autant de valeur que le but lui-même. Ainsi en fonction du déroulement de l'action ayant amené le but, l'arbitre désigne non seulement le joueur ayant marqué le but mais aussi jusqu'à deux joueurs ayant participé par une passe décisive. Chacun d'eux reçoit un point au classement du meilleur compteur qui compile le total des buts marqués et des passes décisives (*ou assistances*).

## TENUE DES JOUEURS

Etant donné la vitesse du jeu et la vitesse du palet (*record de vitesse à plus de 180km/h*), les joueurs portent des protections spécifiques pour éviter les blessures (*jambières, culotte renforcée, coudières, épaulières, casque avec visière ou grille, gants renforcés*). Les gardiens de but portent un équipement spécifique qui pèse jusqu'à 20 Kg.

L'équipement de gardien se compose de jambières qui permettent de couvrir plus d'espace et d'amortir les chocs et de deux gants qui diffèrent : la mitaine, qui ressemble à un gant de baseball et qui permet de se saisir des palets, et le bouclier qui porte bien son nom puisqu'il s'agit d'une plaque renforcée qui couvre la main qui tient la crosse. La crosse du gardien diffère de celles des joueurs de champ également car elle est plus large.

## MISE EN ÉCHEC

Les mises en échec sur les joueurs adverses, sont autorisées sur le porteur du palet. Une mise en échec réglementaire se fait **soit avec l'épaulé, soit avec la hanche**. Il est à noter que même lorsque le gardien sort de sa zone de but et est en possession du palet, il ne peut être touché par les joueurs de l'équipe adverse.



# **SAXOPRINT LIGUE MAGNUS**

## **SAISON 2016 / 2017**

### **LES GOTHIQUES D'AMIENS**

**DATE DE CRÉATION : 1968**

**SAISON 2015-2016**

**CLASSEMENT SAISON RÉGULIÈRE : 7<sup>E</sup>**

**PLAYOFFS : ELIMINÉ EN QUARTS DE FINALE PAR ÉPINAL (4-1)**



### **LES DUCS D'ANGERS**

**DATE DE CRÉATION : 1982**

**SAISON 2015-2016**

**CLASSEMENT SAISON RÉGULIÈRE : 3<sup>E</sup>**

**PLAYOFFS : BATTU EN FINALE PAR ROUEN (4-0)**



### **LES BOXERS DE BORDEAUX**

**DATE DE CRÉATION : 1998**

**SAISON 2015-2016**

**CLASSEMENT SAISON RÉGULIÈRE : 9<sup>E</sup>**

**CLASSEMENT POULE DE MAINTIEN : 1<sup>ER</sup>**



# LES PIONNIERS DE CHAMONIX – MORZINE

DATE DE CRÉATION : 2016

SAISON 2015-2016

**CHAMONIX**

SAISON 2015-2016

CLASSEMENTS :

SAISON RÉGULIÈRE : 10<sup>€</sup>

POULE DE MAINTIEN : 2<sup>€</sup>



**HCMAG**

SAISON 2015-2016

CLASSEMENTS :

SAISON RÉGULIÈRE : 13<sup>€</sup>

POULE DE MAINTIEN : 4<sup>€</sup>

# LES DUCS DE DIJON

DATE DE CRÉATION : 1969

SAISON 2015-2016

CLASSEMENT SAISON RÉGULIÈRE : 14<sup>€</sup>

CLASSEMENT POULE DE MAINTIEN : 3<sup>€</sup>



# LES GAMYO D'EPINAL

DATE DE CRÉATION : 1992

SAISON 2015-2016

CLASSEMENT SAISON RÉGULIÈRE : 2<sup>€</sup>

PLAYOFFS : ELIMINÉ EN DEMI-FINALE PAR ANGERS (4-3)



## **LES RAPACES DE GAP**

**DATE DE CRÉATION : 1937**

**SAISON 2015-2016**

**CLASSEMENT SAISON RÉGULIÈRE : 1<sup>ER</sup>**

**PLAYOFFS : ELIMINÉ EN DEMI-FINALE PAR ROUEN (4-2)**



## **LES BRÛLEURS DE LOUPS DE GRENOBLE**

**DATE DE CRÉATION : 1963**

**SAISON 2015-2016**

**CLASSEMENT SAISON RÉGULIÈRE : 4<sup>E</sup>**

**PLAYOFFS : ELIMINÉ EN QUARTS DE FINALE PAR ROUEN (4-1)**



## **LES LIONS DE LYON**

**DATE DE CRÉATION : 1997**

**SAISON 2015-2016**

**CLASSEMENT SAISON RÉGULIÈRE : 12<sup>E</sup>**

**CLASSEMENT POULE DE MAINTIEN : 5<sup>E</sup>**



## LES AIGLES DE NICE

DATE DE CRÉATION : 2003

SAISON 2015-2016

FINALE D1 : VAINQUEUR D'ANGLÈT (3-2)

PROMOTION EN SAXOPRINT LIGUE MAGNUS



## LES DRAGONS DE ROUEN

DATE DE CRÉATION : 1997

SAISON 2015-2016

CLASSEMENT SAISON RÉGULIÈRE : 5<sup>E</sup>

VAINQUEUR D'ANGERS EN FINALE (4-0)



## L'ÉTOILE NOIRE DE STRASBOURG

DATE DE CRÉATION : 2000

SAISON 2015-2016

CLASSEMENT SAISON RÉGULIÈRE : 8<sup>E</sup>

PLAYOFFS : ELIMINÉ EN QUARTS DE FINALE PAR GAP (4-1)



# LES GESTES DE L'ARBITRE

Au hockey sur glace, les arbitres sont en général au nombre de quatre sur la glace : deux arbitres head qui ont un bandeau rouge sur le bras, et deux juges de ligne. Les arbitres head prendront en charge l'ensemble du match et auront toujours le dernier mot. En Saxoprint ligue Magnus, il n'y a que 3 arbitres (un principal et deux de lignes).



## RÈGLE 61 TEMPS-MORT D'ÉQUIPE

Chaque équipe bénéficie d'un temps-mort de 30 secondes par match (60 minutes de temps réglementaire plus prolongation).

## RÈGLE 74 PASSE AVEC LA MAIN

Un joueur de champ ne peut faire une passe avec la main que s'il est dans sa zone défensive. Il ne peut pas conserver le palet dans sa main.





**RÈGLE 92**  
**PROCÉDURE DE CHANGEMENT**  
**DE JOUEURS**

Les changements de joueurs peuvent se faire au cours du jeu ou pendant les arrêts de jeu.



**RÈGLE 94**  
**MARQUER UN BUT**

Un but est marqué lorsqu'une équipe a tiré ou dirigé le palet dans le but et complètement au-delà de la ligne de but durant une action de jeu et qu'il est jugé valable par l'arbitre.



**RÈGLE 107/109**  
**DURÉE DES PÉNALTÉS**  
**DE MÉCONDUITES**

Une pénalité de méconduite représente dix minutes de temps de jeu mais une substitution immédiate est autorisée dans les forces en présence sur la glace.



### **RÈGLE 110** **DURÉE DES PÉNALITÉS** **DE MATCH**

Une pénalité de match représente l'expulsion immédiate du joueur et une pénalité de cinq minutes purgée par un coéquipier. Une pénalité de match entraîne une suspension d'un match minimum.



### **RÈGLE 114** **PÉNALITÉS SIGNALÉES**

Pour la plupart des pénalités, un joueur de l'équipe fautive doit avoir le palet sous contrôle pour que l'action de jeu puisse être arrêtée et les pénalités infligées.

### **RÈGLE 119** **CHARGE CONTRE LA BANDE**

Un joueur ne peut pas charger un adversaire avec le corps, les coudes, d'une charge incorrecte ou qui le fait trébucher de telle manière qu'il est projeté violemment contre la bande.





**RÈGLE 121**  
**HARPONNER AVEC LE BOUT**  
**DU MANCHE**

Cette règle est appliquée lorsqu'un joueur glisse la main supérieure sur sa crosse en bas de l'extrémité pour créer une protubérance dangereuse qu'il dirige contre le corps d'un adversaire.



**RÈGLE 122**  
**CHARGE INCORRECTE**

Un joueur patinant en direction d'un adversaire ne peut pas charger avec une force inutile, se précipiter ou sauter sur un adversaire.



**RÈGLE 123**  
**CHARGE PAR DERRIÈRE**

Un joueur ne peut pas effectuer une charge contre un joueur vulnérable qui n'est pas conscient de l'imminence de l'impact ou qui ne peut pas se protéger ou se défendre contre une telle charge. Le point de contact est le dos du joueur.

## RÈGLE 124 CHARGE CONTRE LA TÊTE OU CONTRE LA NUQUE

Un joueur ne peut pas diriger un coup de n'importe quelle sorte, avec n'importe quelle partie de son corps ou équipement. Que ce soit contre la tête ou la nuque d'un joueur adverse. Il ne peut pas diriger ou projeter la tête du joueur adverse contre les verres de protection ou la bande.



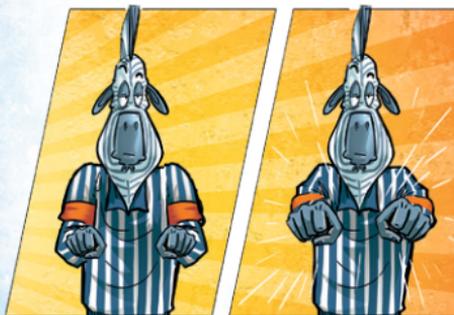
## RÈGLE 125 COUPAGE

Un joueur ne doit pas jeter son corps, depuis n'importe quelle direction, à hauteur ou en dessous des genoux d'un adversaire. Le coupage est un coup bas expressément conçu pour cibler la zone des genoux d'un adversaire. Un joueur ne peut pas baisser son corps dans le but de délivrer une charge contre la zone des genoux d'un adversaire.



## RÈGLE 127 CHARGE AVEC LA CROSSE

Un joueur ne peut pas effectuer une charge contre le corps d'un adversaire avec les deux mains sur la crosse et aucune partie de la crosse sur la glace.





**RÈGLE 129 À 137  
ET 212 À 217  
RETARD DE JEU**

Il s'agit d'une pénalité mineure pour une action avec l'intention de retarder le jeu pour forcer une interruption ou d'empêcher la poursuite du jeu.

**RÈGLE 139  
COUP DE COUDE**

Un joueur ne peut pas utiliser son coude pour faire une faute sur son adversaire.



**RÈGLE 143  
CROSSE HAUTE**

Un joueur ne doit pas tenir sa crosse ou n'importe quelle partie de celle-ci au-dessus de la hauteur de ses épaules et frapper un adversaire avec n'importe quelle partie.



### **RÈGLE 144** **RETENIR**

Un joueur ne doit pas empêcher un adversaire de patiner librement, avec une ou deux mains, ses bras, ses jambes ou de toute autre manière.



### **RÈGLE 150, 151** **OBSTRUCTION**

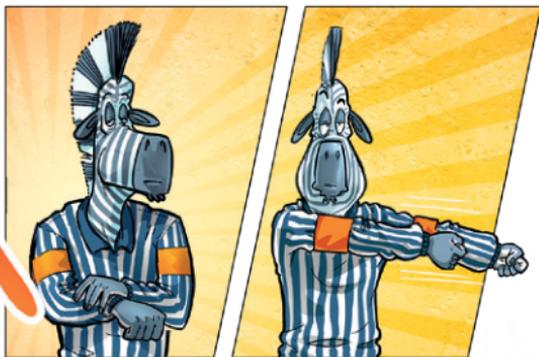
Un joueur ne doit pas empêcher ou gêner un adversaire qui n'est pas en possession du palet de patiner, de recevoir une passe ou de se déplacer librement, ni empêcher un gardien de but de jouer son rôle.

### **RÈGLE 145** **RETENIR LA CROSSE**

Un joueur ne peut pas, avec une ou deux mains, attraper la crosse d'un adversaire pour : l'empêcher de patiner, de jouer le palet, de jouer librement ou simplement empêcher l'adversaire d'utiliser sa crosse.



**TRUUK**



## RÈGLE 153 COUP DE GENOU

Un joueur de champ ne peut pas étendre son genou dans le but d'entrer en contact avec un adversaire.



## RÈGLE 146 ACCROCHER

Un joueur ne doit pas utiliser sa crosse pour empêcher un adversaire de progresser ou fait une obstruction sur un adversaire, avec ou sans palet.



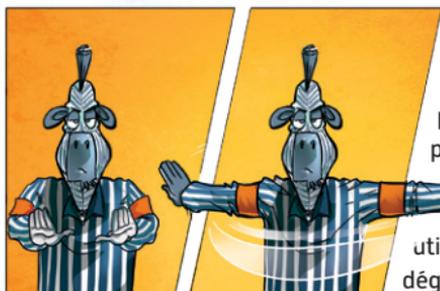
## RÈGLE 158 DURETÉ

La pénalité associée à la dureté est appliquée lorsqu'un joueur bouscule ou frappe un adversaire pendant le match.



### RÈGLE 159 CINGLAGE

C'est le cas lorsqu'un joueur utilise sa crosse pour frapper, avec une ou deux mains, toute partie du corps ou de l'équipement d'un adversaire. Un contact n'est pas nécessaire pour infliger une pénalité.



### GESTE D'ANNULATION (WASH-OUT)

Pour les arbitres, il est utilisé pour signaler qu'il n'y a pas but, pas de passe avec la main ou pas de crosse haute. Pour les juges de ligne, il est utilisé pour signaler qu'il n'y a pas de dégagement interdit ou de hors-jeu.



### RÈGLE 161 PIQUAGE

Un joueur ne doit pas piquer ou tenter de piquer un adversaire avec le bout de la palette de sa crosse, peu importe si la crosse est tenue à une ou à deux mains, sera sanctionné d'un piquage. Un contact n'est pas nécessaire pour infliger une pénalité.



### **RÈGLE 167 FAIRE TRÉBUCHER**

Un joueur ne peut pas faire trébucher un adversaire sur la glace à l'aide de sa crosse, son pied, ou sa jambe.

### **RÈGLE 171 à 175 TIRS DE PÉNALITÉ ET TIRS AU BUT DÉCISIFS**

Le tir au but est une sanction qui est accordée quand une équipe perd une réelle occasion de but parce qu'une faute a été commise par un adversaire. On donne à un joueur l'occasion de marquer un but sans aucune opposition défensive si ce n'est le gardien de but adverse. Le joueur de hockey, seul face au but peut se déplacer avec le palet avant de tirer.



# JUGES DE LIGNE

*Les deux juges de ligne assistent les arbitres sur la glace et ont la responsabilité des infractions concernant les lignes (hors-jeu et dégagement interdit), et peuvent également arrêter le jeu pour : palet sorti, but déplacé, mauvaise position des joueurs à l'engagement, substitution prématurée d'un gardien de but, obstruction par les spectateurs, joueur blessé, passe à la main ou palet joué avec une crosse haute si l'arbitre en chef n'a pas vu l'infraction.*

*Ils peuvent également interrompre le jeu pour surnombre et doivent fournir à la demande de l'arbitre en chef leur version des faits sur un événement survenu dans le cours du jeu.*

*Ils sont en charge de tous les engagements, excepté après un but et à chaque début de période. Quelle que soit la situation, les juges de ligne ne peuvent en aucun cas appeler les pénalités, ni même rapporter les fautes pouvant entraîner les pénalités mineures.*



## RÈGLE 166 SURNOMBRE

Une équipe a droit à un maximum d'un gardien de but et cinq joueurs de champ ou six joueurs de champ sur la glace. Par conséquent, une pénalité de banc mineure pour surnombre peut être infligée à tout moment où une équipe a un ou plusieurs joueurs de champ de plus sur la glace qu'elle n'y est autorisée.



## RÈGLE 65 DÉGAGEMENT INTERDIT

L'équipe en défense, à égalité numérique, n'a pas le droit de dégager le palet vers sa zone d'attaque, de derrière la ligne rouge centrale.

Le juge de ligne interrompt le jeu à partir du moment où le palet franchit entièrement la ligne de but située en zone d'attaque. Il y a deux décisions

qu'un juge de ligne doit prendre sous la règle du dégagement interdit hybride : déterminer si le tir, depuis la propre moitié de patinoire du joueur, va traverser la ligne de dégagement interdit dans la zone d'attaque et déterminer si c'est un joueur à la défense ou un joueur à l'attaque qui touchera le palet en premier.



## RÈGLE 78 HORS-JEU

La seule ligne de hors-jeu est la ligne bleue d'attaque. Les joueurs offensifs ne peuvent pas traverser la ligne avant le palet sans encourir un hors-jeu.



## RÈGLE 82 HORS-JEU DIFFÉRÉ

Si un joueur offensif précède le palet dans la zone d'attaque sans le toucher, le juge de ligne signale un hors-jeu différé. L'action se poursuit si l'équipe à la défense gagne la possession du palet et que le joueur attaquant ne tente rien pour en prendre possession.



# LE HOCKEY SUR GLACE

**RÉVEILLE LE HÉROS QUI EST EN TOI !**



**FFHG**

FÉDÉRATION FRANÇAISE  
DE HOCKEY SUR GLACE

**VIENS ESSAYER LE SPORT D'ÉQUIPE  
LE PLUS RAPIDE DU MONDE !**

**1<sup>RE</sup> SÉANCE GRATUITE - MATÉRIEL FOURNI**

CRÉATION : LA VACHE QUI MEUH - 02 31 44 15 81 - N° SIRET : 49458327100023

# LA VACHE QUI MEUH

FAITES VOUS REMARQUER EN BEAUTÉ!



LE STUDIO QUI RÉUNIT DEUX GRAPHISTES ILLUSTRATEURS  
POUR METTRE EN PAGE, ET EN IMAGE, TOUS VOS PROJETS.

CRÉATION DE LOGO, MASCOTTE, CATALOGUE,  
ILLUSTRATION, FLYER, DÉPLIANT, AFFICHE,  
STORY-BOARD, DESSIN DE PRESSE, COLORISATION,  
BD, PLAQUETTE, PUB, JOURNAL, PLAN,  
INTERVENTION, GRAPHISMEUH, PEINTURE,  
ANIMATION, SITE INTERNET ETC...

Bzzz →



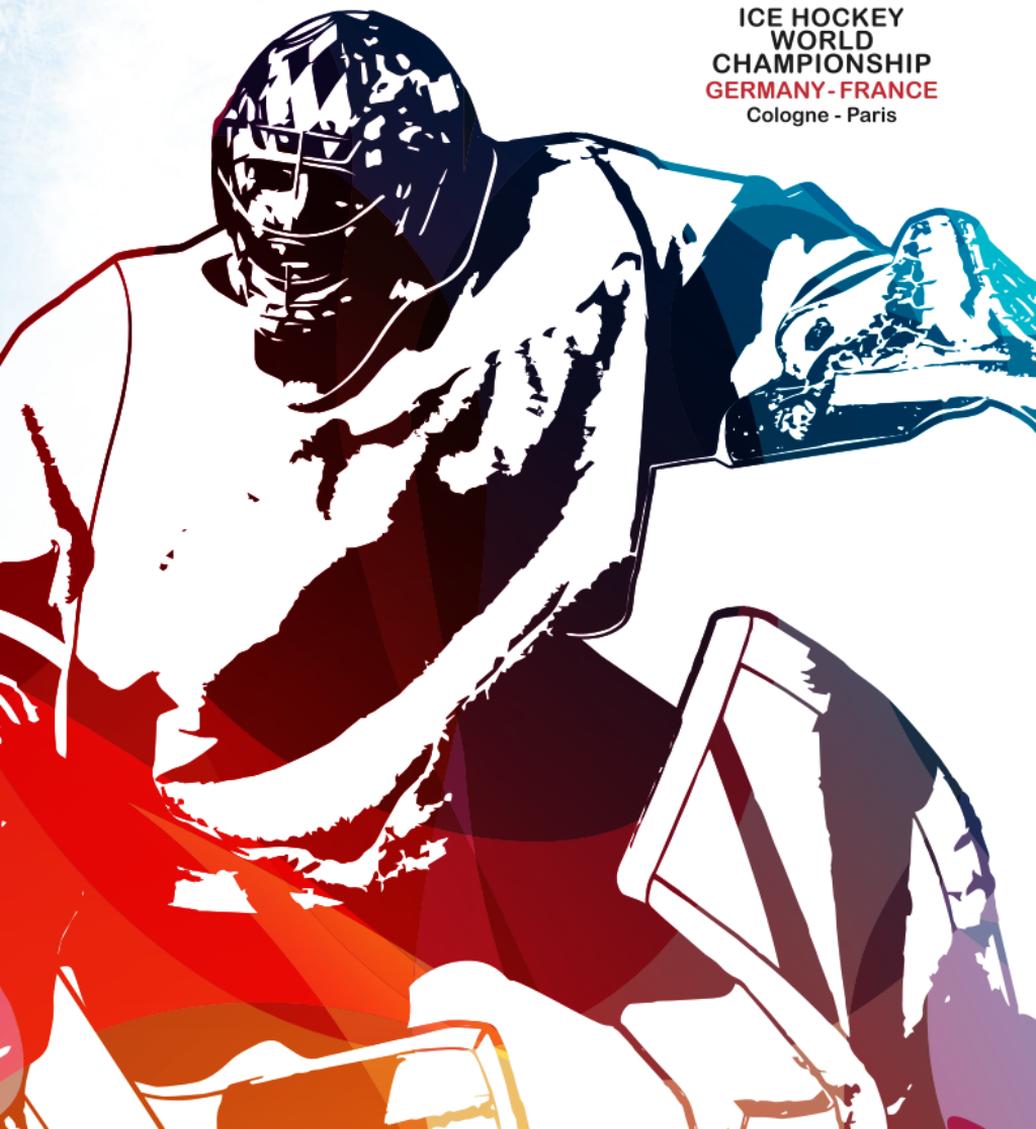
[WWW.LAVACHEQUIMEUH.COM](http://WWW.LAVACHEQUIMEUH.COM)

JOSÉ MAUDUIT & JEANNE LAUTIER - 02 31 44 15 81 - 06 75 13 47 08 - CONTACTLAVACHE@YAHOO.FR

2017



ICE HOCKEY  
WORLD  
CHAMPIONSHIP  
GERMANY-FRANCE  
Cologne - Paris





**Du 5 au 21 mai prochain,  
Paris accueille le plus grand événement annuel de sport d'hiver :**

## **LE CHAMPIONNAT DU MONDE DE HOCKEY SUR GLACE 2017 DE L'IIHF**

*Pendant deux semaines de compétition acharnée, les Bleus auront besoin de tout votre soutien pour affronter les meilleures équipes au monde... Comme Astérix et Obélix, les mascottes de l'événement, faites partie de l'aventure et rejoignez les rangs des supporters de l'Equipe de France à l'AccorHotels Arena.*

**Au programme de l'équipe de France  
CM 2017 à l'AccorHotels Arena de Paris (Groupe B) :**

**Samedi 6 mai** ..... **Norvège - France (20h15)**  
**Dimanche 7 mai** ..... **Finlande - France (16h15)**  
**Mardi 9 mai** ..... **Suisse - France (20h15)**  
**Jeudi 11 mai** ..... **Canada - France (20h15)**  
**Vendredi 12 mai** ..... **France - Biélorussie (20h15)**  
**Dimanche 14 mai** ..... **France - République tchèque (16h15)**  
**Lundi 15 mai** ..... **France - Slovénie (20h15)**  
**Jeudi 18 mai** ..... **Quarts de finale**

**Les Demi-finales et Finale auront lieu à Cologne.**

### **Pour acheter vos places :**

- Groupe (minimum 10 places) - Bénéficiez de l'offre Famille du hockey (nombreux avantages)
- Contact : 09 70 25 22 35 - email : [tickets.paris@iihfworlds2017.com](mailto:tickets.paris@iihfworlds2017.com)
- Billetterie en ligne sur [www.iihfworlds2017.com](http://www.iihfworlds2017.com) rubrique Billets
- Sur Facebook [www.facebook.com/iihfhockey](http://www.facebook.com/iihfhockey)
- Par téléphone au 0892 69 2017 (0,40€/appel)

Sponsor principal officiel



Régi par



MERCI À NOS PARTENAIRES



CONCEPTION GRAPHIQUE : STUDIO LA VACHE QUI MEUH - IMPRESSION : SAXOPRINT  
NE PAS JETER SUR LA VOIE PUBLIQUE