

1/6

Directives

Championnat Juniors E Saison 2020/21

1. Forme de championnat

Les équipes Juniors E sont réparties par groupes de 6, 7 ou 8 équipes. Elles jouent au total 6 jours. Les matches se disputent le samedi ou le dimanche sous forme de tournoi d'un jour. Il n'y a pas de classement de championnat sur toute la saison.

2. Déroulement des matches

Chaque groupe joue aux jours de matches dans un des deux blocs « Tôt » ou « Tard » (laps de temps de 3 à 4 heures). Quatre équipes jouent une ronde simple avec 3 matches, 3 équipes une ronde double avec 4 matches. Une journée de tournoi dure de 3 à 4 heures pour une équipe. Les paires d'équipes et l'attribution des blocs de jeu « Tôt » ou « Tard » sont fixées par swiss unihockey pour chaque journée de match selon la convocation pour le championnat (internet).

A cause de la répartition par blocs « Tôt » ou « Tard », swiss unihockey ne peut assurer pour chaque équipe le même nombre de matches contre les équipes adverses. Les équipes joueront par exemple contre l'équipe A 4 fois et contre l'équipe B 2 fois.

3. Calendrier

Les dates du championnat, la clé de répartition des matches et le mode de jeu se trouvent dans le calendrier des matches.

4. Durée d'un match

Un match dure 24 minutes (sans pause / 3 dernières min non-effectif) pour les groupes de 4 équipes, et de 21 minutes (sans pause / 3 dernières min non-effectif) contre les groupes de 3 équipes, soit un temps total de jeu de 72 (84) minutes par jour de match et par équipe.

5. Arbitrage

Les meneurs de jeu (arbitres) sont mis à disposition par l'organisateur. De préférence des entraîneurs, des responsables J+S ou des arbitres. Le meneur de jeu joue un rôle important dans la formation des jeunes joueurs, il est le lien entre eux et les entraîneurs. Les organisateurs des rondes de championnat Juniors E sont priés de choisir les bonnes personnes et de les préparer à leur tâche.

6. Entretien avec les entraîneurs

Les entraîneurs se retrouvent au secrétariat des matches 15 minutes avant la première partie : pour les groupes « Tôt » à 8h45 et pour les groupes « Tard » à 12h45/13h00, l'organisateur leur donne alors les dernières consignes.

7. Effectifs d'une équipe

Une équipe est composée de 6 joueurs (minimum) à 22 joueurs (maximum). Par équipe, il y a trois joueurs de champ et un gardien de but en même temps sur le terrain. Si une équipe a moins de 6 joueurs, on peut prendre des joueurs de l'équipe adverse pour compléter cette équipe. Ceci doit toutefois être convenu à l'entretien des entraîneurs.

8. Droit de jouer

A) Licence : la responsabilité incombe aux entraîneurs et aux coaches que les joueurs aient une licence Juniors E valable de swiss unihockey. L'organisateur vérifie que le rapport original de match et le rapport supplémentaire concordent. Tout manquement sera communiqué à swiss unihockey sur le formulaire de rapport.

B) Rapport de match : les joueurs sont listés par ordre numérique et ascendant de leur dossard (commencer par le numéro le plus bas). Chaque équipe remplit un seul rapport de match pour toute la demi-journée de tournoi. Les deux premières équipes de la demi-journée utilisent le même rapport de match (Équipe A – Équipe B).

C) Rapport de match complémentaire : avant chaque match, la suite d'échange est notée sur le rapport de match supplémentaire (pas de double engagement d'un joueur). Cette suite ne peut plus être modifiée pendant le match. 3, resp. 4 matches par équipe peuvent être notés sur le rapport de match. La suite des échanges peut être modifiée avant chaque match. Le résultat figure aussi sur le rapport supplémentaire de match. Si une équipe enfreint aux règles et ne respecte la suite des échanges, l'organisateur le mentionnera sur le rapport envoyé à swiss unihockey et ceci aura des conséquences pour l'équipe.

Description

Avant le jour du tournoi, un rapport normal de match de championnat (original) est rempli. Il est valable pour toute la journée. Les deux premières équipes de la demi-journée utilisent le même rapport de match (Équipe A – Équipe B). Le rapport de match supplémentaire est rempli pour les matches 1 – 4. Sur la feuille annexe, vous pouvez redéfinir la suite des échanges de joueurs (commencer par le gardien de but, pas d'engagement double). Les numéros des dossards notés sur le rapport supplémentaire de match doivent concorder avec les numéros des dossards sur le rapport de match original.

Cette feuille annexe « Rapport de match supplémentaire » est remise 15 minutes avant le coup d'envoi au secrétariat des match (jury) et peut être consulté par les meneurs de jeu, organisateur et équipe adverse. Le meneur de jeu ou le jury note le résultat sur les deux feuilles après le match. L'entraîneur de l'équipe qui joue à domicile signe sa feuille annexe « Rapport supplémentaire de match ». Le meneur de jeu contrôle l'exactitude des données et signe aussi.

Cette feuille annexe est remise au secrétariat des matches. L'original est envoyé à swiss unihockey, l'organisateur reçoit la verte et l'équipe la bleue.

L'organisateur annonce les résultats à swiss unihockey et accroche la liste du classement à l'entrée de la halle et au secrétariat des matches (ne doit pas être envoyée à swiss unihockey). .

9. Changement fixé à l'avance / échange de joueurs

Après 90 secondes, le secrétariat des matches interrompt le match (horloge, chronomètre, signal CD*). Tous les joueurs de champ doivent quitter le terrain. Les nouveaux joueurs sont engagés selon le rapport supplémentaire de match (voir sous point 8, Droit de jouer) les uns après les autres (ex. 4+6+7, 8+10+11, 12+4+6, 7+8+10, etc.). L'équipe qui avait la balle avant l'interruption (désignée par le meneur de jeu) reprend le jeu depuis le prochain point de bully au coup de sifflet du meneur de jeu.

10. Dimensions des buts

Après les deux saisons de transition 2014/15 et 2015/16, durant desquelles il était possible de jouer aussi bien avec des réductions de la hauteur des buts qu'avec des buts pour juniors, seuls les buts pour juniors correspondant à la description ci-dessous seront autorisés¹ lors de la saison prochaine, à savoir 2016/17.

Seront autorisés uniquement les buts correspondant aux caractéristiques des buts d'unihockey homologués selon la description figurant dans le règlement (cf. Règles de jeu : RDJ 1.3) mais dont les dimensions sont différentes (largeur : 120 cm, hauteur : 90 cm, profondeur au niveau du sol : 53 cm, profondeur au niveau de la barre transversale : 31 cm).

¹ Sur demande justifiée, le bureau de swiss unihockey peut permettre au club en question, par le biais d'une autorisation spéciale, d'utiliser des réductions de la hauteur des buts au lieu des buts pour juniors. Par conséquent, veuillez prendre note du fait qu'il pourra aussi y avoir certains tournois lors desquels les matches se joueront avec des réductions de la hauteur des buts.

11. Organisation du tournoi – Qui fait quoi ?

ORGANISATEUR

- Organiser le matériel pour les meneurs de jeu : sifflet, carte d'arbitre, de quoi écrire
- Instruction des meneurs de jeu (règles de jeu et mode)
- Tester et préparer le Signal CD
- Monter le matériel de rapetissement des buts ou préparer les buts plus petits Juniors
- Afficher le classement des résultats et l'horaire (matches)
- Préparer les rapports de match et les rapports supplémentaires de match
- Préparer les brochures Juniors E (Unihockey Kids / Juniors E)
- Mettre les brochures pour les spectateurs à l'entrée de la halle
- A la fin du tournoi, annoncer les résultats à swiss unihockey et envoyer les rapports de match et les rapports supplémentaires de match par courrier A à swiss unihockey.

SECRETAIRE DE MATCH

- Entretien 15 minutes avant la première partie (Groupes « Tôt / Tard ») avec tous les entraîneurs
- Contrôler les licences (comparer licences et rapport de match)
- Déclencher le Signal CD
- Seconder le meneur de jeu (noter les buts, etc.) et déclencher/arrêter l'horloge des matches
- Contrôler pendant le match l'entrée réglementaire des dossards sur le terrain (voir rapport supplémentaire de match). Toute infraction est signalée au meneur de jeu. L'équipe fautive reçoit un avertissement. D'autres manquements sont notés sur le rapport et signalés à swiss unihockey.

MENEUR DE JEU

- Sa tenue vestimentaire se distingue nettement de celle des deux équipes (si possible tenue d'arbitre ou survêtement du club)
- Il connaît les règles de jeu et le mode Juniors E (lire les règles de jeu dans la brochure)
- L'organisateur lui donne un sifflet, une carte d'arbitre et de quoi écrire
- Il signe le rapport supplémentaire de match à la fin de la partie (contrôler rapidement ce qui a été notifié)

Règles de jeu

Championnat Juniors E Saison 2020/21

1. Coup d'envoi / bully

Au début de chaque période de jeu, un bully est effectué depuis le point central. Deux exécutants adverses se font face et tiennent leur canne parallèle de chaque côté de la balle sans la toucher; la pointe de la spatule est orientée dans la direction de l'attaque. La balle est libérée au coup de sifflet du meneur de jeu.

2. Après un but

Quand un but a été marqué, tous les joueurs de l'équipe qui a marqué le but retournent dans leur propre moitié de terrain. Le gardien de l'équipe qui a encaissé le but remet la balle en jeu. Dès que les deux équipes sont prêtes, le meneur de jeu siffle la remise en jeu. Après le coup de sifflet, l'équipe qui avait marqué le but peut entrer dans l'autre moitié du terrain.

3. Coup franc / balle sortie

Si on est dans une situation de balle sortie (la balle quitte le terrain) ou d'infraction, le match est arrêté par un coup de sifflet de l'arbitre. Il y a coup franc.

Le coup franc est exécuté depuis l'endroit de l'infraction ou lorsqu'il y a balle sortie au max. à un mètre de la bande. Les coups francs derrière la ligne de but prolongée sont exécutés depuis le prochain point de bully. L'adversaire (et sa canne) doit se placer immédiatement à une deux mètres du point de bully. Si cette distance n'est pas respectée, le joueur reçoit un avertissement du meneur de jeu.

4. Infraction avec la canne

Il est interdit de prendre de l'élan au-dessus de la hauteur de la hanche. Au-dessus de la hauteur du genou, la balle ne peut plus être jouée avec la canne.

Le joueur ne peut pas frapper son adversaire ou sa canne (même latéralement ou de bas en haut). En cas d'infractions répétées, le meneur de jeu donne un avertissement au joueur.

5. Jeu avec le corps

Dans la lutte pour la balle, le joueur peut couvrir la balle avec son corps. Par contre, il est interdit de retenir, de pousser de la main ou de reculer dans l'adversaire. Il y aura avertissement de l'arbitre en cas de charge, retenue ou bodycheck.

6. Balle

Il n'est pas autorisé à sauter, à jouer la balle avec le bras / la main, la tête ou à s'allonger au sol.

7. Gardien de but

Le gardien joue sans canne. Il est libre dans ses mouvements de défense pour autant que l'action soit concentrée sur la balle. Il ne peut garder la balle que si au moins une partie de son corps touche le sol dans la zone de but. Le gardien ne doit pas être gêné dans ses mouvements quand il lance la balle. Au lancement

de balle, la balle doit toucher le sol avant d'atteindre la ligne médiane ou bien un joueur ou une partie de son équipement.

Aucun joueur de champ ne doit être dans la zone de but (même de la propre équipe).

8. Fairplay

En cas d'infraction contre les règles de jeu ou de manque de fairplay, le meneur de jeu donne un avertissement au joueur fautif. L'arbitre explique au joueur le genre d'infraction commise et le corrige.

Après plusieurs avertissements, le meneur de jeu envoie le joueur sur le banc des joueurs. Les deux autres joueurs jouent en minorité jusqu'à la fin de cet engagement. Au prochain changement, le joueur pourra revenir normalement sur le terrain.

9. Rotation des joueurs

Après 90 secondes, le secrétariat des matches interrompt le match (horloge, chronomètre, signal CD). Tous les joueurs de champ doivent quitter le terrain. Les nouveaux joueurs sont engagés selon le rapport supplémentaire de match (ex. dossards 4+6+7, 8+10+11, 12+4+6, 7+8+10, etc.). Pour que tous les joueurs puissent jouer, ils se déplacent en rang d'oignons sur le banc des joueurs. L'équipe qui avait la balle avant l'interruption (montrée par le meneur de jeu) reprend le jeu depuis le prochain point de bully au coup de sifflet du meneur de jeu. Les 90 secondes entre deux changements se déroulent sans interruption.

10. Time-Out

Il n'y a *pas* de time-out.