



Championnat Juniors D

Saison 2019/20

Directive

Championnat Juniors D Saison 2019/20

1. Répartition des groupes - jours de matches

Les équipes Juniors D sont réparties par groupes de 8, 9 ou 10 équipes (répartition sous l'angle régional). Elles jouent au total de 7 à 9 jours. Les matches se disputent le samedi ou le dimanche sous forme de tournoi.

On joue au mode „splitting“. Après la demi-saison, les équipes sont divisées en 2 groupes. Les équipes classifiées en première moitié du classement vont constituer le groupe A et les équipes classifiées en deuxième moitié du classement vont constituer le groupe B. Dans chaque groupe deux rondes supplémentaires sont effectuées.

2. Classement

Un classement suivi pour toute la saison esst établi.

3. Déroulement du tournoi

Chaque équipe dispute deux matches contre des adversaires différents lors d'un tournoi (sous réserve d'exception dan avec un seul match). Au total, on joue une ronde triple : après la première demi-saison, resp. après le 5 jours de matches, les équipes sont réparties par en 2 sous-groupes. Une ronde simple avec ensuite ventilation du classement et une ronde double dans chacun des demi-classements.

4. Durée d'un match

Un match dure 2x20 minutes (pause 5 minutes / 3 dernières min effectif), soit un total de 80 minutes par équipe et jour de tournoi.

5. Arbitrage

Les matches ne sont pas arbitrés par des arbitres officiels mais par des « meneurs de jeu » mis à disposition par les organisateurs. De préférence des entraîneurs, des responsables J+S ou des arbitres. Il relève de la compétence de l'organisateur que le meneur de jeu connaisse et applique la philosophie de jeu chez les Juniors D.

6. Respect de la philosophie de formation

Le rapport de match (rapport officiel de match) est rempli et signé par chaque entraîneur avant le match. Les « commitments » de philosophie de formation figurent dans ce rapport. Le meneur de jeu signe aussi le rapport de match et les « commitments » qui le concernent.

7. Effectifs d'une équipe

Une équipe est composée de 6 joueurs (minimum) à 20 joueurs (maximum).

8. Droit de jouer

Il relève de la compétence de l'entraîneur et du coach que les joueurs aient une licence Juniors D valable de swiss unihockey qui soit conforme aux données sur le rapport de match. Les joueurs sans licence ne peuvent pas jouer.

9. Tâches administratives

L'organisateur note après le match le résultat sur le rapport de match. Il doit aussi veiller à ce que les deux entraîneurs et le meneur de jeu signent le rapport de match. Après le match, les entraîneurs peuvent ajouter un commentaire sur le rapport en ce qui concerne le respect de la philosophie de jeu. L'organisateur envoie le rapport de match à swiss unihockey. L'organisateur conserve la feuille volante verte et remet la bleue à l'équipe.

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.

Règles de jeu

Championnat Juniors D Saison 2019/20

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, il y a également un bully. L'entraîneur et le meneur de jeu veillent à ce que le match reprenne rapidement (pas de scènes de jubilation prolongées).

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 centrée 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 avertit l'entraîneur de ce joueur et le prie de le faire sortir du terrain.

9. Time-Out

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