

Règlements relatifs au tournoi et à l'autorisation de jouer au Championnat suisse junior·e·s d'ultimate indoor et outdoor (CSJ) – Version du 1.7.2023

(modification v 1.2 : extension de la validité pour Outdoor CSJ)

1. Généralités

1. Règles de jeu

Le règlement actuel de la WFDF pour l'ultimate frisbee s'applique.

2. Autorisation de jouer selon les divisions

Pendant l'année civile lors de laquelle a lieu le championnat, le joueur ou la joueuse ne peut pas être âgé·e,

- a. de 14 ans ou plus pour jouer dans division U14
- b. de 17 ans ou plus pour jouer dans la division U17
- c. de 20 ans ou plus pour jouer dans la division U20

SOTG : Le CT fait confiance aux coaches que les limites d'âges soient respectées.

Les joueurs et les joueuses peuvent jouer dans plusieurs divisions tant qu'ils et elles respectent la règle mentionnée ci-dessus. Les joueurs et les joueuses ne peuvent cependant pas jouer dans plusieurs équipes d'une même division.

Actuellement, le championnat suisse junior·e·s est joué dans la catégorie OPEN. Les genres ne sont donc pas pris en compte. Si un championnat suisse juniors WOMEN devrait avoir lieu, uniquement des filles juniors seront autorisées à y participer.

3. Equipes éligibles et appartenance à un club

Le Championnat suisse Junior·e·s indoor est organisé par le SUA pour les membres de ses clubs. Chaque club peut inscrire plusieurs équipes par catégorie.

Les équipes inscrites doivent avoir un lien clair avec le nom de leur club (par ex. "FAB A" et "FAB B" ou "FSL 1" et "FSL 2"). De légères adaptations telles que "Freespeedies" au lieu de "Freespeed" ou "Crazy Whelps" au lieu de "Crazy Dogs" sont autorisées tant que le lien avec le club est encore clair.

4. Appartenance à l'équipe

Les équipes inscrites sont composées de joueur·euse·s d'un même club. L'appartenance à un club est définie par :

- a. être membre d'un club ou
- b. avoir eu au moins six mois d'entraînement régulier en commun.

SOTG : Le CT fait confiance aux clubs pour que l'appartenance à une équipe soit respectée. La SUA ne souhaite pas que des équipes de sélection participent au JSM.

5. Exceptions

Le SUA veut éviter que les petites équipes soient exclues des JSM en raison de la limite d'âge ou de l'appartenance à un club. De même, certain·e·s junior·e·s doivent avoir la possibilité de se joindre à une équipe si leur propre club n'inscrit pas d'équipe dans la catégorie d'âge correspondante. Dans les conditions suivantes, le CT peut autoriser une dérogation au point 2 ou au point 4 :

- a. une équipe est peu nombreuse et a besoin du soutien d'un autre joueur ou d'une autre joueuse pour participer ou
- b. un joueur ou une joueuse ne peut pas participer parce que son club n'a pas d'équipe propre et ne pourrait donc pas jouer le JSM avec son propre club.

Les exceptions doivent être signalées au CT lors de l'inscription ou au plus tard trois (3) semaines avant le premier jour de match du JSM. Une justification et l'indication du nom, de la date de naissance et du club d'appartenance du/de la joueur·se concerné·e doivent être transmis au CT.

6. impact sur l'équipe inscrite avec dérogation

Selon le type d'exception, l'impact sur l'éligibilité de l'équipe inscrite est différent.

Il n'y a pas d'influence sur l'autorisation de jouer de l'équipe si les conditions suivantes sont remplies de manière cumulative :

- a. une seule personne de l'équipe est concernée
- b. 1. *Limite d'âge* : l'écart d'âge maximal est inférieur à 6 mois par rapport à la limite d'âge autorisée.
- b. 2. *Appartenance à un club* : le joueur / la joueuse n'a pas d'équipe dans son club, correspondant à la catégorie d'âge dans laquelle la personne est autorisée à jouer.
- c. Le CT a été informé au moins trois (3) semaines à l'avance et a accordé l'autorisation.

L'équipe peut participer au JSM, mais est exclue du classement si les conditions suivantes sont remplies :

- a. Il y a 2 joueur·e·s ou plus qui ne remplissent pas, soit la limite d'âge, soit l'appartenance à un club.

Si une équipe est exclue du classement, les autres équipes en seront informées par la CT.

7. Un forfait correspond à un match perdu 15 :0

8. Les instructions de l'organisateur·trice du tournoi doivent être respectées

9. Validité

Ce règlement s'applique au Championnat suisse indoor junior·e·s et est valable jusqu'à nouvel avis.

2. Règles du jeu

1. Format de jeu

Dans toutes les divisions, les matchs se jouent à 5 contre 5.

2. Format de jeu

2.1 Outdoor

Après chaque point, les équipes sont repositionnées et le point est ouvert par une mise en jeu.

Explications supplémentaires sur le mode de jeu

- Le brickpoint est situé au milieu du terrain, quelques mètres avant la ligne de zone, et est marqué d'une croix.
- L'équipe qui atteint 15 points en premier gagne, même si le temps de jeu n'est pas encore épuisé. Remarque : la limite de points s'applique uniquement aux CSJ Outdoor

2.2 Indoor « continuous play »

Les matchs se jouent sous la forme du „continuous play“, dans toutes les catégories.

Explications du mode de jeu "continuous play".

- Lorsqu'un point est marqué, le receveur ou la receveuse brandit le disque en l'air pour indiquer le point.
- Le receveur ou la receveuse place le disque sur le sol, à l'endroit où il ou elle l'a attrapé.
- N'importe quel-le attaquant-e prend le disque, se rend vers le brickpoint et place son pied de pivot sur le brickpoint. Le disque est alors en jeu (il n'est pas nécessaire de disque checker le disque).
- Le brickpoint est situé au milieu du terrain, à quelques mètres de la ligne de zone, et est marqué d'une croix.
- Chaque point, à l'exception de la mise en jeu, commence au brickpoint.

3. Durée des matchs et pauses

La durée des matchs dans toutes les catégories est communiquée par la CT avec le plan de jeu et le temps de jeu indiqué sur le plan de jeu est contraignant. Afin de permettre aux équipes de mieux planifier, des valeurs indicatives sont indiquées ci-dessous, sur lesquelles la CT s'appuie.

3.1 Valeurs indicatives Outdoor

Le temps de jeu est adapté aux divisions :

- U14 Division : 30 minutes sans pause
- U17 Division : 40 minutes sans pause
- U20 Division : 40 minutes sans pause

3.1 Valeurs indicatives Indoor

La durée des matchs est de 2x 8min avec une pause de 2 minutes en minimum entre les deux mi-temps, dans toutes les catégories.

4. Mise en jeu et choix du côté

Les capitaines déterminent avant le match, quelle équipe attaquera et de quel côté les équipes commenceront le match. Les côtés ainsi que la mise en jeu changent à la mi-temps.

5. Fin du jeu

Une fois le temps écoulé, le point est joué jusqu'au bout. (Un point commence lorsque le point précédent est marqué).

L'équipe qui mène après ce point, gagne.

En cas d'égalité, un point supplémentaire est joué (universe).

A partir des matchs qui comptent pour les médailles (finale, demi-finales et/ou quarts de finale), les matchs se jouent avec un cap +1. Cela signifie qu'à l'issue du temps imparti, 1 point supplémentaire est ajouté au score le plus élevé et est défini comme la fin du match. Il n'y a plus de limite de temps et le match est terminé dès qu'une première équipe a atteint le score le plus élevé.

6. Timeouts

1 timeout de 2 minutes par équipe et par match

La durée des timeouts est ajoutée à la durée du match.

Les équipes veillent à respecter la limite de temps du timeout.

7. Classement

Classement au sein des pools : si dans un groupe, plusieurs équipes ont le même nombre de victoires, le classement se fait selon les critères et dans l'ordre suivant :

- a. Nombre de victoires au sein du groupe
- b. Différence de points au sein du groupe
- c. Différence de points totale
- d. Total des points obtenus
- e. Classement SOTG jusqu'alors
- f. Lancer de pièces

8. Classement par forfait

Si une équipe se retire pendant le championnat en cours, tous les matchs suivants de cette équipe seront considérés comme forfaits.

3. Modus de jeu

Le modus de jeu est défini par le CT après réception de toutes les inscriptions. Il est envoyé avec le plan de jeu, deux semaines avant le premier jour de jeu du CSJ.

Règles auxquelles le CT se réfère pour l'établissement du plan de jeu :

- Permettre le plus grand nombre de matchs possible, mais pas plus de 5 matchs par jour
- Horaire des matchs pour les clubs qui viennent de loin, le plus tard possible.
- Si possible 1 match de pause entre deux matchs
- Début du match au plus tôt à 9 heures
- Fin des matchs au plus tard à 17h
- Tours préliminaires sans cap +1 jusqu'aux matchs de médailles (quarts de finale ou demi-finales). Les matchs avec cap +1 sont mis en évidence sur le plan de jeu.

4. Spirit of the Game (SOTG)

Les matches des catégories U17 et U20 sont évalués à l'aide des formulaires WFDF Spirit of the Game usuels ; dans la catégorie U14, le formulaire simplifié est utilisé. Les feuilles seront mises à disposition. Après le dernier match de la journée, les feuilles des matchs joués ce jour-là doivent être remises le plus rapidement possible au / à la responsable SOTG du tournoi.