

Directives et déroulement des tournois tests U12

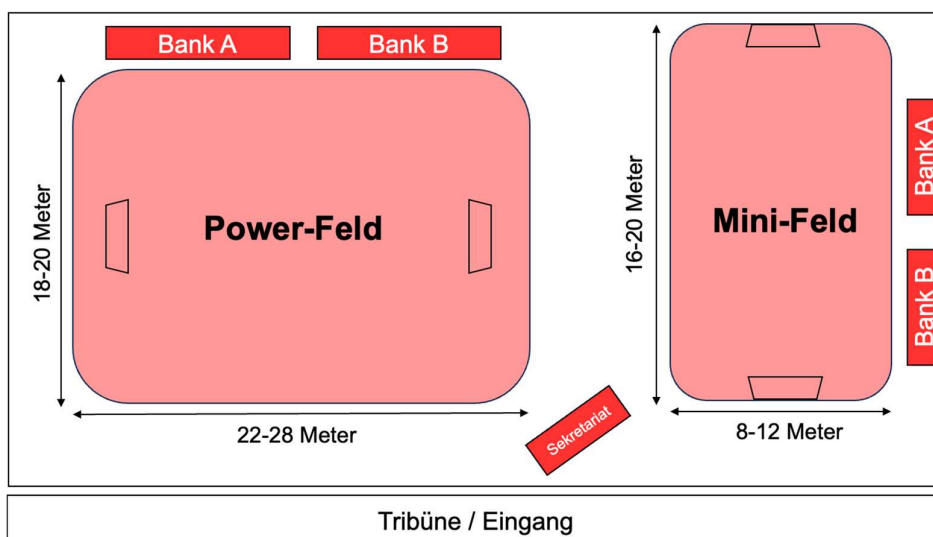
Version saison 2025/26

Dans le cadre du projet Unihockey 2025, swiss unihockey a développé une nouvelle forme de jeu. Celle-ci doit/peut être testée à partir de la saison 2025/26. Les tournois U12 ne font actuellement pas partie du programme régulier de swiss unihockey. Certaines règles peuvent être adaptées localement. Nous serions ravis que les organisations qui ont organisé un tournoi test U12 nous fassent part de leurs commentaires.

Pour faciliter la lecture, nous renonçons à utiliser simultanément les formes masculines et féminines (m/f). Toutes les désignations de personnes s'appliquent de la même manière aux deux sexes.

Organisation générale des journées de match

- Lors des journées de match U12, des formes de jeu alternatives sont pratiquées, qui mettent davantage l'accent sur le développement individuel des joueurs.
- swiss unihockey recommande à chaque équipe de participer à une journée de match U12 avec 14 à 16 joueurs de champ et 2 gardiens de but.
- Les matchs se jouent simultanément sur un terrain Power 4 contre 4 et sur un mini-terrain 2 contre 2, y compris en supériorité et infériorité numérique.
- Les résultats du terrain Power ne sont pas enregistrés dans le HUB.
- Le mini-terrain est considéré comme un terrain d'entraînement. Les résultats peuvent être enregistrés séparément pour chaque période de jeu sur le mini-terrain (= tiers de 10 minutes). Ils ne sont toutefois pas pris en compte dans le classement et ne sont pas combinés avec les résultats du terrain Power.
- Pour les tournois d'une journée, la règle des résultats peut également être appliquée différemment.
- Il est recommandé de placer 2 à 3 grands chariots à tapis entre le terrain Power et le mini-terrain. Ceux-ci empêchent les balles de passer d'un terrain à l'autre.



Calendrier de la journée de match

- Chaque équipe dispute deux matchs par journée de match.
- Chaque équipe est divisée en trois groupes de 5 à 6 joueurs. Deux groupes jouent sur le terrain Power et un sur le mini-terrain. swiss unihockey recommande de convenir de la répartition des groupes avec l'adversaire afin que les joueurs affrontent des adversaires de même niveau.
- Ainsi, chaque joueur joue deux tiers du temps sur le terrain Power et un tiers sur le terrain Mini.
- Un match dure en principe trois tiers de 12 minutes avec 2 minutes de pause (temps non mesuré effectivement). Le coup d'envoi sur le terrain Power est déterminant. La durée du match sur le mini-terrain est limitée à 10 minutes afin de laisser suffisamment de temps pour les changements entre les terrains.
- Vous trouverez ci-dessous une proposition pour l'organisation des journées de match lors des tournois tests. Le planning des matchs peut être modifié d'un commun accord. La durée des tiers-temps et des pauses doit toutefois être respectée afin de pouvoir tirer des conclusions quant à la faisabilité.

Team- und Gruppenaufteilung											
Teams		Team A			Team B						
Gruppen		A1	A2	A3	B1			B2	B3		
Spiel-Ablauf											
		Power-Feld (Spielzeit 12')						Mini-Feld (10')			
Spiel 1 09:00 – 09:40	Drittel 1: 09:00 – 09:12	A1	A2		VS.	B1	B2		A3	VS.	B3
	Drittel 2: 09:14 – 09:26		A2	A3	VS.		B2	B3	A1	VS.	B1
	Drittel 3: 09:28 – 09:40	A1		A3	VS.	B1		B3	A2	VS.	B2
Beispielhafter Spielplan mit 4 Teams						Spielplan mit 5 Teams					
Spiel 1: 09:00 – 09:40		Team A		VS.	Team B		Team A		VS.	Team B	
Spiel 2: 09:50 – 10:30		Team B		VS.	Team C		Team C		VS.	Team D	
Spiel 3: 10:40 – 11:20		Team D		VS.	Team A		Team B		VS.	Team E	
Spiel 4: 11:30 – 12:10		Team C		VS.	Team D		Team D		VS.	Team A	
Spiel 5: 12:10 – 13:00							Team E		VS.	Team C	

Informations sur le terrain Power

- Dimensions du terrain : flexibles en fonction de l'infrastructure 16-18 m x 26-28 m
- Durée des tiers-temps : 12 minutes non effectives
- Le jeu se joue à 4 contre 4 plus un gardien
- Changements libres
- On joue avec des buts de hockey sur gazon pour enfants
- Position des buts : à environ 1-2 mètres du côté court de la bande
 - Si possible, une zone de but et une zone de protection peuvent être délimitées à l'aide de ruban adhésif.
 - Recommandation : analogue au petit terrain (zone de but de 3 m x 4,5 m et zone de protection de 1 m x 2,5 m)
- Début du jeu : mise en jeu
- En cas de but : bully
- En cas de faute : coup franc selon les règles du petit terrain de swiss uni hockey (distance de 2 m)
- En cas de sortie de balle : remise en jeu par le gardien de l'équipe qui n'a pas mis la balle en sortie. Les balles sont sur le but.
- Un arbitre comme pour les championnats E et D
- En cas d'infraction aux règles du jeu ou au fair-play, les joueurs sont avertis par l'arbitre (en plus d'un coup franc éventuel). L'arbitre explique l'infraction au joueur fautif et le corrige. Après plusieurs avertissements, l'arbitre intervient auprès de l'entraîneur responsable du joueur et lui demande de le retirer du terrain.

Informations Mini-terrain

- Dimensions du terrain : flexibles en fonction de l'infrastructure, 8-12 m x 16-20 m.
- Durée d'un tiers-temps : 10 minutes non effectives
- Le jeu se joue à 2 contre 2, puis à 3 contre 2 en supériorité numérique pour l'équipe A (première équipe citée), puis à 2 contre 3 en supériorité numérique pour l'équipe B (deuxième équipe citée), puis à nouveau à 2 contre 2, etc.
- Rythme de changement fixe de 40 secondes avec signal sonore
 - Avec une durée de 10 minutes en trois tiers sur le mini-terrain, cela donne cinq interventions par situation
- Position du but : directement sur le côté de la bande courbe. Le jeu peut se jouer avec des buts pour enfants ou des mini-buts.
 - Si possible, une surface de but peut être marquée avec du ruban adhésif
 - Recommandation : 2 m x 2,5 m
- Les ballons de rechange se trouvent sur le but
- Début du jeu : mise en jeu
- But : remise en jeu par le gardien de l'équipe qui a encaissé le but. L'équipe adverse doit revenir derrière la ligne médiane.
- En cas de faute : coup franc selon les règles du swiss uni hockey pour les juniors D.
- En cas de balle hors jeu : remise en jeu par le gardien de l'équipe qui n'a pas mis la balle hors jeu.
 - Les balles se trouvent sur le but.
- Arbitre comme pour les championnats E et D, qui est également responsable du signal de changement.

Informations pour les organisateurs

- Matériel nécessaire
 - Jeux de bandes pour au moins deux petits terrains
 - 4 buts
 - Appareil de signal sonore pour mini-terrain
- Nombre minimum d'assistants requis
 - 1 responsable de la journée
 - 1 secrétaire de match pour le terrain Power
 - 1 arbitre pour le terrain Power
 - 1 arbitre pour le mini-terrain, chargé du signal sonore et du coup d'envoi
- Si le nombre de bandes est insuffisant pour obtenir les dimensions maximales sur les deux terrains, il convient de privilégier le terrain « Power » afin que les joueurs s'habituent à des dimensions plus importantes. Le mini-terrain est également praticable avec les dimensions minimales.

Exemple d'aménagement d'une salle

