

Championnat suisse junior ·e·s d'ultimate 2022

U14, U16+, U20

Règlement

Généralités

- Le règlement actuel de la WFDF pour l'ultimate frisbee s'applique.
 - Limite d'âge : un·e joueur·euse ne peut pas être âgé·e de 14 (ou 20) ans ou plus au cours de l'année civile dans laquelle le championnat est disputé. Pour les joueur·euse·s U16+, la règle est qu'ils et elles ne peuvent pas avoir 16 ans ou plus à la date du CSJ. Le CT fait confiance aux coaches que les limites d'âges soient respectées. Des exceptions peuvent être accordées si
 - une équipe est peu nombreuse et est dépendant de la participation d'un·e joueur·euse ou
 - le club n'a pas d'équipe dans la catégorie suivante et que le / la joueur·euse ne pourrait donc pas participer au CSJ avec son club
- Les exceptions doivent être convenues avec l'équipe adverse.
- Les junior·e·s peuvent jouer dans plusieurs divisions, mais pas dans plusieurs équipes de la même division.
 - Les victoires par forfait sont comptabilisées 15:0.
 - Les instructions de l'organisateur·trice du tournoi doivent être respectées.

Règles du jeu

- Les matchs se jouent à 5 contre 5.
 - La durée des matchs, toutes catégories confondues, est de 2x 8min.
 - Les matchs se jouent sous la forme du „continuous play“ avec une mi-temps de 2 minutes.
- Explications sur le mode de jeu "continuous play".
- Lorsqu'un point est marqué, l'attrapeur tient le disque en l'air pour indiquer le point.
 - Le receveur place le disque sur le sol à l'endroit où il l'a attrapé.
 - d'un·e joueur·euse attaquant·e quelconque ramasse le disque, se rend au brickpoint et pose sa jambe d'appui sur le brickpoint. Le disque est alors en jeu (pas besoin de check-in du 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, part du brickpoint.
- Les équipes changent de côté à la mi-temps et l'équipe attaquante devient l'équipe défendrice et inversement.
 - Fin du jeu
 - La première équipe qui atteint 21 points gagne le match, même si le temps de jeu n'est pas encore écoulé.
 - Une fois le temps écoulé, le point est joué jusqu'au bout. (Un point commence par la réalisation du point précédent).
 - L'équipe qui mène après ce point, gagne.
 - En cas d'égalité, un point supplémentaire est joué (universe).
 - Timeouts
 - 1 timeout de 2 minutes par équipe et par match
 - La durée des timeouts est ajoutée à la durée du match.
 - Veuillez veiller de manière autonome au respect des limites de temps.

- Classement au sein des pools : si dans un groupe plusieurs équipes ont le même nombre de victoires, le classement au sein du groupe se fait selon les critères et dans l'ordre suivant :
 - Nombre de victoires dans le groupe
 - Différence de points au sein du groupe
 - Différence de points totale
 - Total des points obtenus
 - Classement SOTG précédent
- Les matchs d'une équipe qui ne joue que la première manche ne sont pas pris en compte.

Modus

- U14 Round Robin entre les 6 équipes, avec 3 matchs par équipe le premier jour et 2 matchs le deuxième jour. Les quatre premier-e-s du classement intermédiaire jouent la demi-finale et la finale ou le match pour la 3e et la 4e place le deuxième jour de jeu ; les 5e contre les 6e jouent pour la 5e place. Des matchs amicaux avec Solebang ont lieu le premier jour du tournoi.
- U17 Round Robin entre les 7 équipes, avec en règle générale 3 matchs le 1er jour et 3 matchs le 2ème jour. Le 1er jour de match, des matchs amicaux avec Solebang et FlyHigh sont également organisés. Le 2e jour de match, les matchs pour les places 5/6, 3/4 et 1/2 (finale) seront joués sur la base du classement intermédiaire.
- U20 La première manche se compose de deux matchs par équipe. Un classement est établi sur cette base. Les quatre premier-ère-s jouent les demi-finales et la finale, les trois dernier-ère-s jouent un round robin entre eux /elles pour les rangs 5 à 7.

Spirit of the Game (SOTG)

Les matches des catégories U16+ et U20 sont évalués à l'aide des formulaires WFDF Spirit of the Game courants ; 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.