

## Préambule

Le but premier du championnat piccolos et bambinis est de donner aux joueurs jusqu'à 11 ans le plus grand nombre de possibilités de jouer, dans les journées de rencontres. Le résultat est secondaire. On attend des responsables une compréhension du but de ce championnat qui est surtout d'ordre honorifique ; le souhait étant qu'ils sachent s'adapter aux possibilités, et qu'ils prêtent attention aux problèmes des autres clubs et équipes. Les responsables des clubs ont toute latitude pour limiter le règlement de jeu au minimum, pour assurer un déroulement dans la discipline et le respect mutuel. Les joueurs doivent pouvoir jouer ; les clubs n'ont aucune ambition à faire valoir dans ce championnat piccolos et bambinis.

Lors de rencontres du championnat piccolos et bambinis, il est recommandé de faire jouer des lignes qui ont des capacités égales les unes contre les autres.

Fixation des objectifs sportifs

- ABC du hockey sur glace - capacités techniques
- Plaisir au jeu avec un degré d'activité élevé
- Expérience positive "Hockey sur Glace"
- Diversité de mouvements / coordination

## Art. 110 Installations

### **Bambini**

#### **Répartition de la glace**

- La surface de glace est à délimiter sur les deux lignes bleues. La surface de glace entre les deux lignes bleues (zone neutre) est utilisée comme zone de changement et comme zone pour les entraîneurs. Par équipe, un banc est installé. Les surfaces de jeu se trouvent dans les deux zones extérieures. Il sera joué en largeur (en travers). Deux rencontres ont lieu en même temps.
- Un tournoi spécial avec 3 surfaces de jeu est possible, pour autant que l'organisateur règle de manière nette les zones de changement. Les équipes impliquées sont à informer au préalable au sujet des modalités particulières du tournoi. Le déroulement de jeu se fait de la même manière comme avec 2 surfaces de jeu (voir article suivant)
- Il sera renoncé aux points d'engagement devant les buts
- Les buts sont placés à une distance de 100cm de la bande latérale (bordure arrière du but). Une ligne de but n'est pas nécessaire.

### **Piccolo - en travers**

- La surface de glace est séparée par des bandes à la hauteur de la ligne rouge en deux surfaces de jeu. La surface de glace est à délimiter sur les deux lignes bleues. La surface de glace entre les deux

lignes bleues (zone neutre) est utilisée comme zone de changement et comme zone pour les entraîneurs. Par équipe, un banc est installé. Les surfaces de jeu se trouvent dans les deux zones extérieures. Il sera joué en largeur (en travers). Deux rencontres ont lieu en même temps.

- Un tournoi spécial avec 3 surfaces de jeu est possible, pour autant que l'organisateur règle de manière nette les zones de changement. Les équipes impliquées sont à informer au préalable au sujet des modalités particulières du tournoi. Le déroulement de jeu se fait de la même manière comme avec 2 surfaces de jeu (voir article suivant)
- Il est renoncé à des points d'engagement devant les buts. L'arbitre lance le palet le plus rapidement possible dans un coin derrière la ligne de base de but,
- Les buts sont placés à une distance de 100 cm (bordure arrière du but) de la bande latérale. Une ligne de but n'est pas nécessaire.

### **Piccolo - en longueur**

Les rencontres effectués en longueur exigent les mêmes critères que les matchs des catégories de jeu plus âgés.

### **Art. 111 Surfaces de jeu**

Avec l'établissement des mesures susmentionnées, on obtient ainsi deux ou trois surfaces de jeu de hockey sur glace jouables

### **Art. 112 Séance de calendrier**

Le championnat piccolos et bambinis est à concevoir de telle sorte, que lors de la séance de calendriers, tous les organisateurs des tours de championnat puissent être connus. Un club doit être organisateur d'une journée deux ou trois fois par saison. Trois rencontres seront disputées par jour, dans le sens de la largeur de la patinoire

### **Art. 113 Equipes / groupes de jeu**

#### **Bambini**

- Les clubs doivent effectuer l'annonce de tournois pour BAMBINIS en deux groupes de jeu différents.

**BAMBIS:** Débutants en provenance de l'école de hockey, débutants en patinage

**BINIS:** Jouaient déjà au hockey l'année précédente, démontrent des progrès dans l'ABC du hockey sur glace.

- Annonces d'équipes  
Lors des annonces d'équipes à la COJU, l'incorporation BAMBINIS ou BINIS doit être observée.
- Nombre de matchs par joueur en qualité d'objectif

- 4 tournois jusqu'à Noël
- 4 tournois après Noël
- 1 tournoi "event" pour la fin de saison

### **Piccolo - en travers:**

- 1 Tournoi / annonce d'équipe selon force de jeu:
  - Piccolo 1 (première classe de jeu)
  - Piccolo 2
- Nombre de joueurs: 4 : 4 / 5 : 5 (+ gardiens)
 

Les entraîneurs peuvent décider individuellement d'un commun accord de la grandeur des blocs..
- Des teams composés de joueurs provenant de clubs différents peuvent être annoncés comme équipes pour un tournoi.
- Annonce d'équipe
 

L'annonce d'équipe est effectuée chez les piccolos selon les deux forces de jeu 1 + 2
- Nombre de matchs par joueur en qualité d'objectif
  - 4 tournois jusqu'à Noël
  - 4 tournois après Noël
  - 1 tournoi "event" pour la fin de saison
- Organisation des changements
 

Les lignes changent de manière collective après un bref signal acoustique. Ce signal retentit toutes les 60 secondes. La ligne qui est échangée laisse le palet sur place (des passes à un coéquipier ne sont pas autorisées), quitte immédiatement la surface de jeu et est remplacée de manière "volante" par une nouvelle ligne. La nouvelle ligne reprend immédiatement le jeu. Des doubles engagements ne sont pas autorisés. La première ligne est toujours la ligne la plus performante. Les entraîneurs tentent de s'organiser de la meilleure manière possible afin de permettre que les meilleurs joueurs jouent les uns contre les autres.

Début du match: Tous les joueurs se positionnent comme lors d'un début normal d'une rencontre. L'arbitre lance le puck après un signal acoustique au centre de la surface de jeu, Le jeu commence est dure sans interruption jusqu'au signal acoustique final (klaxon). Temps de jeu: La durée d'un match est de 1 x 30 minutes de jeu effectifs (ou 2x18 minutes avec 2 minutes de pause à la mi-temps). L'horloge n'est pas arrêtée. Il n'y a pas de changements de côtés.
- Surface de jeu: De manière analogue aux bambinis -> 4:4. En accord avec l'équipe adverse, on peut également former des lignes à 3:3. Les zones de changement se trouvent dans la zone neutre. Effectif idéal: 12 joueurs de champ. Les marquages de la surface de but ne sont pas nécessaires.

## **Gardiens**

Les gardiens peuvent être changés en tout temps. Si un club aligne plus d'une équipe, les joueurs de chaque équipe devront être désignés avant le début de la première rencontre de la journée. On ne pourra procéder à aucun changement en cours de journée. Cependant, l'échange de joueurs est autorisé lors d'une autre journée de rencontres.

## **Art. 114 Composition des équipes**

L'ambition de laisser jouer à 2 ou 3 blocs doit être visée. Des doubles engagements ne sont pas autorisés (sauf si l'équipe ne dispose pas de deux lignes complètes). Dans le sens de la formation, l'organisation raisonnable des changements est à discuter au préalable avec le coach adverse. Si possible, les meilleurs joueurs doivent toujours jouer les uns contre les autres (pas de coaching d'alignement particulier des meilleurs joueurs!).

### **Tournois bambinis**

Il sera joué selon le mode "Standard" 4 contre 4 plus 1 gardien par équipe (en accord avec les clubs participants, il est autorisé de renoncer aux gardiens et de jouer avec des petits buts d'entraînement).

### **Gardiens**

Pour des tournois bambini, il est recommandé de mettre en place un joueur avec un équipement régulier (complet) de gardien. Il est toutefois toujours recommandé de ne pas recruter de gardien "fixe" mais de faire vivre la diversité de mouvement du hockey sur glace comme un tout (gardiens et joueurs).

## **Art. 115 Déroulement de jeu**

### **Bambinis**

#### **Organisation des changements**

Les lignes changent de manière collective après un signal sonore. Ce signal retentit toutes les 60 secondes. La ligne, qui change, abandonne le puck (des passes aux coéquipiers ne sont pas autorisées), quitte immédiatement la surface de jeu et est échangée de manière "volante" par une nouvelle ligne. La nouvelle ligne reprend le jeu sans interruption. Des doubles engagements ne sont pas autorisés.

#### **Début du match**

Tous les joueurs prennent leurs positions comme lors d'un début normal d'une rencontre. Sur signal sonore, le puck est lancé par l'arbitre au centre du terrain. Le match commence. Il continue sans interruption jusqu'au signal sonore final (klaxon).

## **Temps de jeu**

Un match dure 1 x 30 minutes de temps de jeu effectif.

Le chrono n'est pas interrompu. Il n'y a pas de changement de côté.

## **Arbitres / dirigeants de la rencontre**

Les arbitres (dirigeants de la rencontre) sont convoqués par la direction du tournoi. Les rencontres sont dirigées par un arbitre par surface de jeu. L'arbitre est équipé de 2 pucks: Un puck pour le match et un puck de rechange.

Si le puck "quitte" la surface de jeu, l'arbitre lance le puck de rechange au centre du terrain (espace libre). Ceci en criant en même temps: "Nouveau puck". Si le puck est arrêté par le gardien, ce puck est lancé par l'arbitre dans un des deux coins du terrain.

Lors d'un but marqué, le puck reste dans les buts et est par conséquent plus jouable.

Les joueurs de l'équipe, qui vient de marquer un but, retourne immédiatement dans sa moitié de la surface jeu. En même temps, un nouveau puck est lancé par l'arbitre derrière le but de l'équipe, qui vient d'encaisser un but. Le jeu reprend sans interruption le plus rapidement possible. Pendant le match, l'arbitre se procure un nouveau puck de rechange au bord de la zone de changement ou dans le but.

## **Pucks pour les matchs Bambi:**

Les pucks violets (pucks légers) sont impérativement à utiliser.

## **Art. 116 Pénalités**

Des fautes et une dureté excessive doivent en premier lieu être corrigées et sanctionnées de manière interne par les coaches.

L'arbitre est toutefois toujours autorisé à prononcer une pénalité. Lors d'une sanction, l'arbitre interrompre la rencontre. Le jeu est repris avec un penalty (au lieu d'une réduction du nombre de joueurs). Le tireur (le joueur, qui a été victime d'une faute) peut se présenter seul face au gardien depuis le centre, Sur signal de l'arbitre, les autres partent à sa poursuite (en respectant une distance de 3 mètres). Si le but n'est pas marqué, le jeu reprend immédiatement

## **Art. 117 Règles de jeu**

Autres adaptations des règles

On joue selon les règles officielles. Adaptations voir article 115. D'autres adaptations sont:

- Le hors-jeu est supprimé
- Le body-check, la charge contre la bande, une attaque frontale sur le corps sont à sanctionner par les entraîneurs et le joueur doit être éduqué à un comportement correct (des pauses de réflexion sont importantes dans de tels moments).
- Le slapshot est sanctionné d'une pénalité mineure.

## Art. 118 Qualification de jeu

### **Bambini**

Les joueurs bambini doivent disposer d'un enregistrement. Le caractère de formation doit être au centre de l'intérêt. Les clubs et les organisateurs sont tenus d'organiser des groupes de jeu à force égale (annonce en BAMBI et BINIS). Des teams composés de joueurs provenant de clubs différents avec un niveau de jeu similaire sont possibles. Les joueurs bambini et piccolo sont autorisés à jouer pour une (1) autre équipe également sans licence B. L'accord du club, qui détient la licence A, est toutefois nécessaire.

### **Piccolo**

Les joueurs piccoli doivent disposer d'un enregistrement. Les joueurs bambini et piccolo sont autorisés à jouer pour une (1) autre équipe également sans licence B. L'accord du club, qui détient la licence A, est toutefois nécessaire.

### **Joueurs piccoli au niveau moskito**

Les joueurs des années de naissance piccoli sont assimilés aux joueurs moskito de l'année de naissance la plus jeune. Ils peuvent donc évoluer librement jusqu'au 31.12. dans deux classes de jeu voisines. A partir du 1.1. Voir article 12. alinéa 5 des conditions cadre pour l'enregistrement.

Les joueurs piccoli ne peuvent PAS être alignés en catégorie bambini

## Art. 119 Exigences minimales au "dirigeant de la rencontre"

Bambini: Âge minimum des arbitres pour les tournois bambinis: "Âge moskito"

Piccolo: Âge minimum des arbitres pour les tournois piccoli: "Âge mini"

(pour les deux formes de tournoi, les dirigeants de la rencontre ne sont pas obligés d'avoir une licence d'arbitre).

Équipement imposé aux arbitres pour leur propre protection et comme signe de respect vis-à-vis des enfants:

- Maillot d'arbitre
- Casque (avec visière)
- Pantalons de couleur foncée

La licence d'arbitre moskito autorise à diriger des rencontres des catégories bambini, piccoli et moskitos, peu importe l'âge de l'arbitre.

## Art. 120 Organisation sur place

C'est l'équipe locale qui se charge de l'organisation. Elle désigne deux marqueurs (1 par camp) et un chronométrateur. Le rapport de match est établi de manière simplifiée en un seul exemplaire et doit être rempli par chaque équipe avant le premier match. On y indiquera les noms des joueurs et des

responsables. Il sera remis à l'organisateur. Celui-ci y inscrit uniquement les résultats de tous les matches disputés par l'équipe. L'ordre des buts, les marqueurs, les pénalités et autres ne seront pas notés. l'organisateur doit remettre les rapports de matches à l'association.

### **Art. 121 Litiges**

Il n'y aura ni protêt ni recours, etc.. Aucun appel ne sera interjeté auprès d'une instance supérieure. Tout désaccord se réglera sur place entre les responsables. En cas de divergence d'opinions, chaque équipe délègue un responsable en vue d'un arrangement. C'est la majorité simple qui décide. En cas d'égalité de voix, la décision finale revient à l'organisateur.