

RINGUETTE



Pour enfants



**LA RINGUETTE EN
ESPACE RESTREINT**

La ringuette pour enfant regroupe les joueuses âgées entre 4 et 7 ans ayant des niveaux de développement très différents, allant de la joueuse qui apprend à se tenir debout en patin à celle qui patine très bien. Il s'agit du stade où les joueuses commencent à développer les bases du sport et les aptitudes propres à la ringuette telles que le patin avant et à reculons, les freinages, les départs, se relever, trouver son équilibre, sauter, etc. C'est aussi le stade où elles apprennent à manipuler et à contrôler les objets (contrôler l'anneau, passer, lancer et piquer).

Afin d'encadrer le développement de nos jeunes joueuses, Ringuette Québec, suite aux discussions avec les associations locales et régionales et en conformité avec les suggestions de Ringuette Canada, a créé un guide de ringuette pour enfants. Ce guide a pour but d'adapter la ringuette à nos jeunes participantes, plutôt que de demander à nos jeunes participantes de s'adapter à un sport conçu pour les adultes. La principale nouveauté est le passage aux parties en espace restreint pour la saison 2019-2020.

Le présent guide servira donc d'outil pour l'ensemble des associations locales afin d'implanter ou d'améliorer les différents programmes de ringuette pour enfants déjà existants dans la province. Celui-ci est calqué sur les modèles implantés dans plusieurs autres sports et respecte les principes de base du développement à long terme de l'athlète (DLTA) de Ringuette Canada.

Merci à Marie-Lyne Fortin, Directrice du développement du Sport à Ringuette Québec, pour la rédaction de ce manuel.

Table des matières

1 Définitions	4
1.1 Doit, devrait, peut	4
1.2 Joueuse	4
1.3 Enceinte de but	4
1.4 Contrôle	4
2 Matériel	4
2.1 Filets	4
2.2 Séparateur de glace	4
2.3 Marqueur/Crayon	5
3 Surface de jeu / division de la patinoire	5
3.1 Séparation de l'espace	5
3.2 Utilisation des bancs	6
3.3 Enceinte du but	6
3.4 Ligne centrale imaginaire	7
4 Les parties	7
4.1 Jeu d'échauffement	7
4.2 Partie	7
4.2.1 Alignement	7
4.2.2 Périodes	8
4.3 Feuille de partie	8
4.4 Chandails de partie	8
5 Composition de l'équipe	9
5.1 Formation	9
5.2 Calibre	9
6 Déroulement du jeu	10
6.1 Mise en jeu	10
6.1.1 Début de période	10
6.1.2 Après un but	10
6.2 Enceinte de but	10
6.3 Passes obligatoires	11
6.4 But	11
6.4.1 But refusé	11
6.5 Pénalités	11

7 Gardienne de but	12
7.1 Équipes moins expérimentées	12
7.1.1 Changements.....	12
7.1.2 Équipement	12
7.2 Équipes plus expérimentées	12
7.2.1 Changements.....	12
7.2.2 Équipement	12

1 Définitions

1.1 Doit, devrait, peut

Dans le présent document «doit» est employé pour indiquer une exigence, «devrait» est utilisé pour indiquer une recommandation ou ce qui est conseillé, mais non exigé, et «peut» sert à exprimer un choix ou ce qui est permis aux termes des règlements.

1.2 Joueuse

Par joueuse, on entend une patineuse ou une gardienne de but.

1.3 Enceinte de but

La zone appelée « enceinte de but » comprend tout l'espace délimité par le demi-cercle, y compris son périmètre et les portions de la ligne de but reliant les extrémités de ce demi-cercle. Tout anneau ou joueuse en contact avec cette zone sont considérés comme étant à l'intérieur de l'enceinte de but.

1.4 Contrôle

Le contrôle de l'anneau est obtenu quand une patineuse place son bâton dans l'anneau, le frappe ou le botte.

2 Matériel

2.1 Filets

Des petits filets (1,30m ou 52") devraient être utilisés.

Des mini filets (60X90 cm ou 24 par 36 pouces ou semblables) peuvent être utilisés pour les équipes moins expérimentées qui n'ont pas de gardienne de but.

2.2 Séparateur de glace

Un système de séparation de la glace devrait être utilisé. Plusieurs systèmes existent : bois, coussins, etc. Ils séparent de manière physique la patinoire en deux au niveau de la ligne rouge.

Si un système de séparation de la glace n'est pas disponible, il faut séparer la glace à l'aide de cônes. À noter qu'avec les cônes, il n'est pas recommandé de jouer selon la méthode en longueur.

2.3 Marqueur/Crayon

Un marqueur doit être utilisé afin de tracer l'enceinte de but.

L'équipe receveuse de la partie est responsable de tracer les lignes nécessaires avant le début de la partie (pendant l'échauffement collectif).

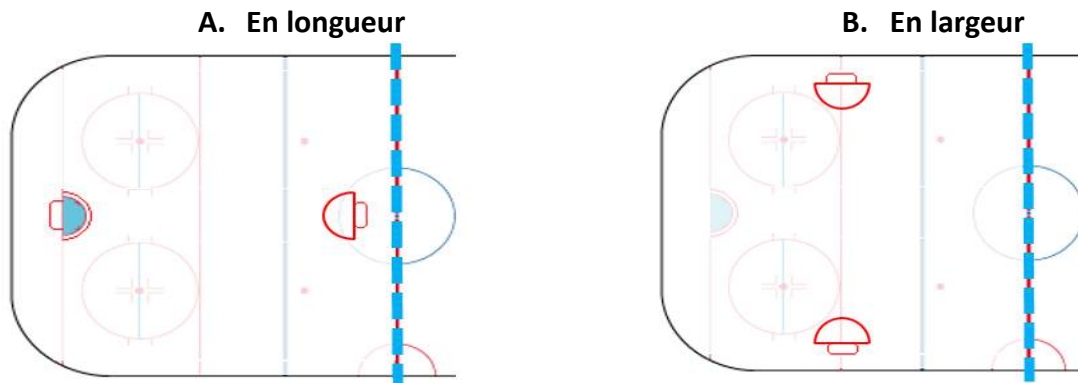
Note : Les marqueurs à bingo sont très efficaces.

3 Surface de jeu / division de la patinoire

3.1 Séparation de l'espace

La patinoire doit toujours être séparée à l'aide de la ligne rouge centrale.

Il y a deux manières possibles d'utiliser la patinoire lors des parties :

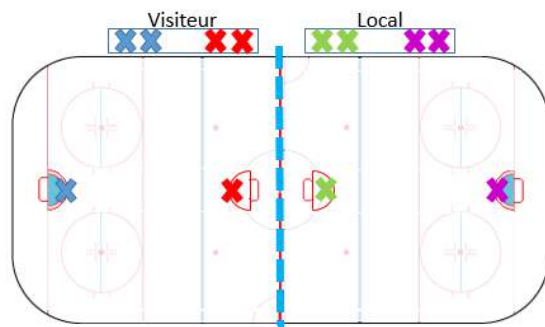


On devrait privilégier le jeu en longueur lorsque les joueuses sont plus habiles et plus rapides. Les séparateurs de glace doivent être utilisés pour cette méthode.

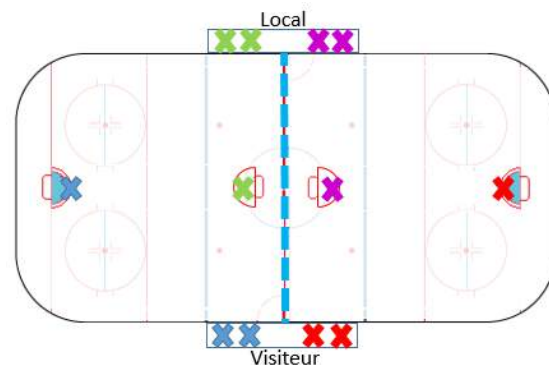
Au contraire, on devrait privilégier le jeu en largeur pour les joueuses débutantes et moins habiles. Les séparateurs de glace sont préférables mais ne sont pas nécessaires.

3.2 Utilisation des bancs

A. Un à côté de l'autre



B. Un en face de l'autre



Lorsque les bancs sont un à côté de l'autre, les équipes qui jouent ensemble partagent le même banc des joueuses. (A)

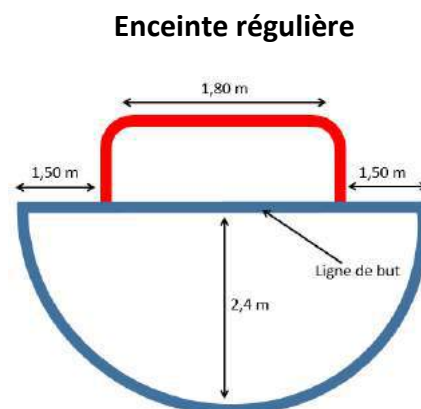
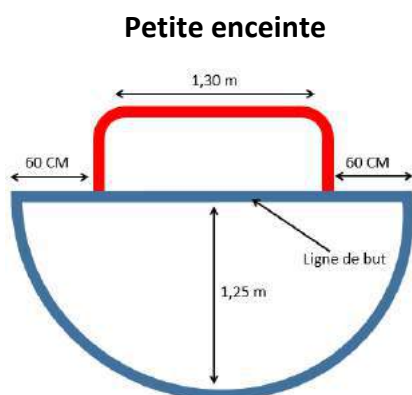
Lorsque les bancs sont un en face de l'autre, une équipe de la partie droite de la patinoire ainsi qu'une équipe de la partie gauche de la patinoire partagent leur banc. (B)

3.3 Enceinte du but

Lors des parties, les enceintes de but doivent être tracées à l'aide d'un marqueur.

Lorsque vous utilisez la méthode en largeur, avec les petits filets, vous devez tracer un demi-cercle de 1,25m de rayon.

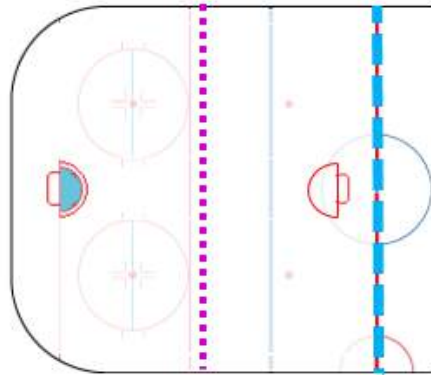
Lorsque vous utilisez la méthode en longueur, peu importe la taille des filets, vous devez tracer un demi-cercle de 2,4 m de rayon afin que les deux enceintes de but soient de la même dimension.



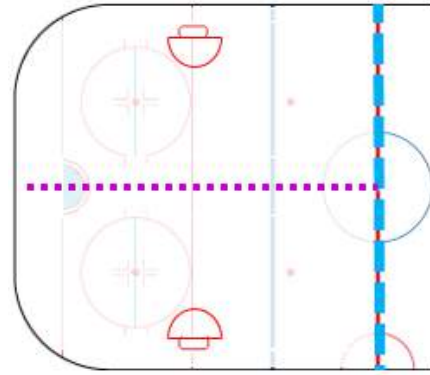
3.4 Ligne centrale imaginaire

Afin de respecter la réglementation de jeu, sans la tracer au sol, vous devez imaginer une ligne centrale qui sépare la surface de jeu en deux parties égales

A. En longueur



B. En largeur



4 Les parties

4.1 Jeu d'échauffement

Au début de chaque partie, toutes les joueuses doivent aller sur la glace avec les entraîneurs. Les quatre équipes présentes font un exercice **collectif**. La durée est de cinq (5) minutes. Cet exercice peut être un jeu, une course ou tout autre exercice jugé pertinent. Si les séparateurs de glace sont utilisés, vous pouvez faire deux groupes de deux équipes et faire le jeu en surface restreinte.

L'entraîneur de l'équipe receveuse est en charge du jeu d'échauffement.

Le jeu devrait avoir été expliqué aux joueuses dans le vestiaire afin d'économiser du temps de glace.

4.2 Partie

4.2.1 Alignement

Un maximum de quatre joueuses par équipe, excluant les gardiennes de but, peuvent être présentes sur une demi-glace. Quatre équipes joueront en même temps.

Lorsque la partie débute, idéalement, les entraîneurs font jouer les plus expérimentées contre les plus expérimentées et les moins expérimentées contre les moins expérimentées.

4.2.2 Périodes

Des périodes d'une minute (1 :00) à une minute trente (1 :30) à temps continu seront jouées tout au long de la partie.

Les périodes seront inscrites au tableau indicateur par le chronométreur. Les entraîneurs verront donc le temps s'écouler.

Le temps débute seulement lorsque la dernière équipe est prête à commencer le jeu. Les autres équipes peuvent jouer en attendant.

À la moitié du temps de glace alloué, deux des équipes changent de côté de patinoire pour jouer contre une autre équipe, si le calibre des quatre (4) équipes est équivalent.

4.3 Feuille de partie

Inscrire les noms et les numéros des joueuses dans la section appropriée ainsi que les noms (en lettres moulées) et les signatures des entraîneurs. Une seule feuille de partie sera utilisée pour les quatre équipes.

La ville hôte doit fournir la feuille de partie.

Le chronométreur et les arbitres (si applicable) doivent signer la feuille de partie à la fin de la partie.

Aucun pointage n'apparaîtra sur la feuille de partie ni sur le tableau indicateur de l'aréna.

4.4 Chandails de partie

Les entraîneurs des quatre (4) équipes doivent s'entendre pour le choix de la couleur des chandails.

Note : les entraîneurs doivent s'assurer qu'il n'y aura pas de conflit de couleur de chandails s'il y a changement d'adversaire à mi-temps.

5 Composition de l'équipe

5.1 Formation

Les équipes devraient être formées du nombre de joueuses maximum présents sur la glace multiplié par deux. À ce nombre, on ajoute une joueuse de plus si une gardienne de but est présente sur la patinoire.

Exemples :

Les parties dans la ligue A se jouent à quatre (4) contre quatre (4). L'équipe devrait donc être formée d'un maximum de neuf (9) joueuses incluant la gardienne de but.

Les parties dans la ligue B se jouent à trois (3) contre trois (3). L'équipe devrait donc être formée d'un maximum de sept (7) joueuses incluant la gardienne de but.

Note : Cette manière de former les équipes permettra à toutes les joueuses de jouer un tour régulier et de ne jamais passer plus de temps sur le banc que sur la patinoire.

5.2 Calibre

Les équipes devraient être formées en fonction du calibre des joueuses. C'est-à-dire que les joueuses plus expérimentées sont dans une équipe et les moins expérimentées dans une autre équipe.

Seules les équipes de forces égales devraient s'affronter.

En aucun cas, des lettres (A, B, C) ne doivent être utilisées pour déterminer le calibre des équipes. Les couleurs ou les chiffres sont recommandés.

Si la formation d'équipe équilibrée est impossible, les entraîneurs des deux équipes devraient alors faire s'affronter les joueuses du même calibre pendant les périodes.

6 Dérroulement du jeu

6.1 Mise en jeu

6.1.1 Début de période

Au début de la partie, ainsi qu'au début de chaque période, il existe trois (3) manières de mettre l'anneau en jeu :

- A. L'anneau est mis en jeu par l'entraîneur ou l'arbitre aléatoirement.
- B. L'anneau est donné à l'une des deux équipes (en alternance) dans sa zone défensive, l'équipe défensive doit commencer dans son territoire.
- C. Le jeu commence avec une mise en jeu. La joueuse qui commence avec l'anneau doit rester immobile et faire une passe à une coéquipière. Aucune joueuse ne peut s'approcher à plus d'un mètre de la joueuse qui met l'anneau en jeu. Cette passe ne compte pas dans le nombre de passes obligatoires.

6.1.2 Après un but

Après un but, l'équipe qui a compté se retire dans sa zone défensive et une des deux (2) manières suivantes est utilisée :

- A. Le gardienne (ou la joueuse la plus près du filet s'il n'y a pas de gardienne) de l'équipe s'étant fait compter un but, lance l'anneau à une de ses coéquipières avec sa main ou son bâton. Le jeu recommence rapidement.
- B. L'équipe s'étant fait compter un but se voit accorder une mise en jeu (telle qu'au point 6.1.1 C.)

6.2 Enceinte de but

Aucune joueuse ne peut pénétrer dans l'enceinte de but.

Lorsqu'une joueuse pénètre dans l'enceinte de but, s'il y a un impact sur le jeu, on remet l'anneau à la gardienne de but pour que celle-ci lance l'anneau à une de ses coéquipières avec sa main ou son bâton.

Si le geste n'a eu aucun impact sur le jeu, on laisse celui-ci se dérouler.

6.3 Passes obligatoires

Pour qu'un but soit accordé, un minimum d'une (1) passe devra être effectuée.

Le nombre de passe redevient à zéro (0) lorsqu'une joueuse de l'autre équipe prend le contrôle de l'anneau.

Le nombre de passes devrait augmenter avec le calibre des joueuses et avec l'avancement de la saison en ne dépassant pas trois (3) passes obligatoires.

Les entraîneurs et les arbitres, si applicables, doivent déterminer, avant le début de la partie, le nombre de passes obligatoires à faire pour qu'un but soit accordé.

6.4 But

Un but est marqué lorsque l'anneau franchit complètement et de manière réglementaire la ligne de but entre les poteaux du filet et sous la barre transversale.

6.4.1 But refusé

Un but est refusé lorsque :

- A. Une joueuse de l'équipe offensive touche ou pénètre dans l'enceinte de but.
- B. Le nombre de passes obligatoires n'a pas été respecté.

6.5 Pénalités

Lorsqu'un entraîneur ou un arbitre, si applicable, juge qu'il y a pénalité, mais que le geste **n'est pas** dangereux et volontaire, il doit arrêter le jeu puis remettre l'anneau à l'équipe non fautive sans pénaliser la joueuse fautive.

Lorsqu'un entraîneur ou un arbitre, si applicable, juge qu'une joueuse commet un geste **dangereux et volontaire**, la joueuse fautive doit être envoyée au banc des joueuses de son équipe pour la fin de la période en cours.

La joueuse fautive doit revenir au jeu seulement à son tour normal. L'équipe peut remplacer la joueuse fautive sur la patinoire.

7 Gardienne de but

L'utilisation d'une gardienne de but est laissée à la discrétion de l'équipe.

7.1 Équipes moins expérimentées

7.1.1 Changements

La gardienne de but devrait changer à toutes les périodes.

7.1.2 Équipement

La gardienne de but ne doit pas avoir d'équipement spécifique. Elle peut par contre utiliser un bâton de gardienne.

7.2 Équipes plus expérimentées

7.2.1 Changements

La gardienne de but devrait changer à toutes les parties. Sauf exception, toutes les joueuses devraient être gardienne de but au moins une fois pendant la saison.

7.2.2 Équipement

La gardienne peut porter un équipement de gardienne de but complet ou non. Il faut s'assurer que l'équipement soit bien ajusté et n'entrave pas les mouvements de la joueuse.