



RÈGLEMENTS ADDITIONNELS U8/ U10/ U12

Continu

TITRE 1: Résumé des formes et cadres de jeu adaptés.....	5
Balustrades et séparateur de terrain.....	6
Rondelle.....	6
Buts et domaine de gardien.....	6
Buts.....	6
TITRE 2: Règles de jeu U8.....	7
Article 1 U8: Les équipes.....	7
1.1 U8 Joueur.....	7
1.2 U8 Coach/Teamleader.....	7
Article 2 U8: Game Leader (arbitre).....	7
2.1 U8 Game Leader.....	7
2.2 U8 Les tâches et responsabilités du Game Leader.....	7
2.3 U8 Équipement du Game Leader.....	8
Article 3 U8: Temps de jeu.....	8
3.1 U8 Timing.....	8
3.2 U8 Temps de jeu.....	8
3.3 U8 Signaux de démarrage et d'arrêt.....	8
3.4 U8 Autres événements.....	8
Article 4 U8: Démarrer ou reprendre le jeu.....	9
Début du jeu U8.....	9
Reprise du jeu U8.....	9
4.1 U8 Reprise du jeu après qu'un but a été marqué.....	9
4.2 U8 Reprise du jeu après une infraction.....	9
4.3 U8 Reprise du jeu après une pause du jeu après que le gardien de but a serré la rondelle....	9
4.4 U8 Reprise du jeu après que la rondelle ait quitté le terrain de jeu.....	10

Version control		
1.0.0	RvB	18/06/2022
Applicable from		01/09/2022
U8 / U10 / U12		FR Page 1



4.5 U8 Reprise du jeu après un changement de ligne.....	10
Article 5 U8: Contact physique	10
5.1 U8 Contact physique autorisé	10
5.2 U8 Contact physique non autorisé.....	10
Article 6 U8: Ne jouez pas selon les règles du jeu	11
En tant que joueur :	11
Ensuite, le Game Leader.....	11
Article 7 U8 : Buts	11
TITRE 3: Règles de jeu U10	12
Article 1 U10: Les équipes	12
1.1 U10 Joueur	12
1.2 U10 Coach/Teamleader.....	12
Article 2 U10: Game Leader (arbitre)	12
2.1 U10 Game Leader	12
2.2 U10 Les tâches et responsabilités du Game Leader.....	12
2.3 U10 Équipement du Game Leader	13
Article 3 U10: Temps de jeu	13
3.1 U10 Timing	13
3.2 U10 Temps de jeu.....	13
3.3 U10 Signaux de démarrage et d'arrêt	13
3.4 U10 Autres événements.....	13
Article 4 U10: Démarrer ou reprendre le jeu	14
Début du jeu U10	14
Reprise du jeu U10	14
4.1 U10 Reprise du jeu après qu'un but a été marqué	14
4.2 U10 Reprise du jeu après une infraction.....	14
4.3 U10 Reprise du jeu après une pause du jeu après que le gardien de but a serré la rondelle	14
4.4 U10 Reprise du jeu après que la rondelle ait quitté le terrain de jeu	15
4.5 U10 Reprise du jeu après un changement de ligne.....	15

Version control		
1.0.0	RvB	18/06/2022
Applicable from		01/09/2022
U8 / U10 / U12	FR	Page 2



Article 5 U10 : Contact physique	15
5.1 U10 Contact physique autorisé	15
5.2 U8 Contact physique non autorisé.....	15
Article 6 U10: Ne jouez pas selon les règles du jeu	16
En tant que joueur :.....	16
Ensuite, le Game Leader.....	16
Article 7 U10 : Buts	16
TITRE 4: Règles de jeu U12	17
Article 1 U12: Les équipes	17
1.1 U12 Joueur.....	17
1.2 U12 Coach/Teamleader.....	17
Article 2 U12: Arbitre	17
2.1 U12 Arbitre	17
2.2 U12 Les taches et responsabilités de l'arbitre.....	18
2.3 U12 Équipement de l'arbitre	18
Article 3 U12: Temps de jeu	18
3.1 U12 Timing	18
3.2 U12 Temps de jeu.....	18
3.3 U12 Signaux de démarrage et d'arrêt	18
3.4 U12 Autres événements.....	18
Article 4 U12: Démarrer ou reprendre le jeu	19
Début du jeu U12	19
Reprise du jeu U12	19
4.1 U12 Reprise du jeu après qu'un but a été marqué	19
4.2 U12 Reprise du jeu après une infraction.....	19
4.3 U12 Reprise du jeu après une pause du jeu après que le gardien de but ait serré la rondelle	19
4.4 U12 Reprise du jeu après que la rondelle ait quitté le terrain de jeu.....	20
4.5 U12 Reprise du jeu après un changement de ligne.....	20

Version control		
1.0.0	RvB	18/06/2022
Applicable from		01/09/2022
U8 / U10 / U12	FR	Page 3



Article 5 U12 : Contact physique	20
5.1 U12 Contact physique autorisé	20
5.2 U12 Contact physique non autorisé.....	20
Article 6 U12: Ne jouez pas selon les règles du jeu	21
En tant que joueur :.....	21
Ensuite, le Game Leader.....	21
Article 7 U12 : Buts	22

Version control		
1.0.0	RvB	18/06/2022
Applicable from	01/09/2022	
U8 / U10 / U12	FR	Page 4



TITRE 1: Résumé des formes et cadres de jeu adaptés

Afin d'être actif dans le hockey sur glace le plus longtemps possible, c'est une pierre angulaire importante pour pouvoir créer un engagement à vie et un processus d'apprentissage continu dans un bon environnement pour les joueurs de tous les niveaux.

Dans le projet de format de jeu personnalisé, nous remettons en question la norme et l'identité de « ce qu'est le vrai hockey sur glace », afin de trouver des moyens et des formes sur la meilleure façon d'éduquer et de développer les personnes qui jouent au hockey sur glace.

Les jeux de hockey pour enfants et jeunes sont une plate-forme d'apprentissage complète de l'environnement d'entraînement et, bien sûr, devraient être liés et mis en place à la façon dont chaque joueur a atteint un certain niveau de développement dans différents domaines.

Le cadre pour le hockey pour les enfants et les jeunes est conçu pour le bien-être des participants et avec le LTP comme base.

Tous les joueurs, y compris les gardiens de but, doivent avoir un temps de jeu égal dans les matchs.

Les formats de jeu personnalisés peuvent être résumés comme suit et fonctionneront comme un outil d'éducation des joueurs pour pouvoir jouer dans des situations spécifiques.

1. U8 : 3 contre 3 sur 1/6 de surface de jeu (15 x 20 m)
2. U10 : 3 contre 3 sur 1/4 de surface de jeu (15 x 30 m)
3. U12 : 3 contre 3 sur 1/3 de surface de jeu (20 x 30 m)

Pré-assemblez votre équipe dans un ordre spécifique. (Passeport de tournoi U8/U10, passeport de jeu U12), Cela vous permet d'amener votre prochaine ligne sur la glace en fonction du nombre de joueurs quittant la glace. De cette façon, le moins de temps est perdu lors du changement. N'oubliez pas : chaque retard dans le remplacement désavantage toutes les équipes qui jouent.

Placez soigneusement vos joueurs dans une rangée sur le banc du joueur. S'il n'y a pas assez d'espace pour que tous les joueurs puissent s'asseoir, laissez-les attendre leur tour dans une rangée pour continuer. La discipline est une condition préalable et s'apprend mieux à un jeune âge.

L'envie de gagner est un bon trait pour les joueurs, mais pas pour un chef d'équipe U8, U10 ou U12. Suivez le système de rotation comme il se doit, afin de ne désavantager aucun de vos joueurs. Le jeu doit primer sur le résultat. Les buts et les pénalités ne sont pas mentionnés, le parcours sportif l'est! Ne laissez jamais vos joueurs patiner librement dans la zone neutre pendant le match. L'utilisation de rondelles dans la zone neutre n'est jamais permise.

Respectez les décisions des arbitres. Discutez des désaccords par la suite, mais jamais pendant la période glaciaire de vos joueurs. En tant qu'entraîneur ou chef d'équipe, vous êtes le bon exemple pour votre équipe : montrez votre connaissance du hockey – discipline et esprit d'équipe de la bonne façon. Il y a des dizaines de jeunes yeux curieux constamment sur vous!

Si nécessaire, essayez de répartir les joueurs présents entre les différentes équipes pour un déroulement équilibré du jeu.

Dans ces compétitions, il n'y a pas de perdants, seulement des gagnants.

Version control		
1.0.0	RvB	18/06/2022
Applicable from		01/09/2022
U8 / U10 / U12	FR	Page 5



Balustrades et séparateur de terrain

La surface de jeu doit être délimitée, par exemple à l'aide d'une corde épaisse, d'un tuyau d'incendie, de lignes peintes, de séparateurs en mousse, de planches basses, de séparateurs en feuille, etc.

Filets de sécurité

Quelle que soit la taille de la surface de jeu, il est recommandé d'utiliser un filet de sécurité derrière les buts pour la protection.

Rondelle

U10 et moins – Rondelle bleue légère Diamètre 7.62 cm, poids 120 - 135 gr

U12 et plus – Rondelle noire Diamètre 7,62 cm, poids 156 - 170 gr

Buts et domaine de gardien

Un but de taille normale (122cm x 183cm) peut être utilisé lorsque vous jouez avec des gardiens dans les jeux.

Un but de plus petite taille (45cm x 60cm) est utilisé pour les jeux sans gardiens de but dans les groupes d'âge inférieurs.

Pour les groupes plus âgés, des cibles de tir peuvent être utilisées.

La zone de gardien doit être délimitée pour toutes les catégories en utilisant la but pleine grandeur (122 cm x 183 cm), voir l'image ci-dessous. La zone de gardien doit être dessinée avec un « marqueur de glace » approprié.

Buts

Il est recommandé d'utiliser des cibles de différentes tailles. Des buts de même taille doivent être utilisés sur le même terrain de jeu.

Il y a aussi la possibilité de jouer sans gardien de but, dans ce cas, nous jouons avec de petits buts de la même taille.

Version control		
1.0.0	RvB	18/06/2022
Applicable from		01/09/2022
U8 / U10 / U12	FR	Page 6



TITRE 2: Règles de jeu U8

Article 1 U8: Les équipes

1.1 U8 Joueur

- Chaque équipe joue avec trois (3) joueurs et un (1) gardien de but par surface de jeu.
- Si le jeu est joué sans gardiens de but, chaque équipe jouera toujours avec 3 joueurs.
- Un gardien de but ne peut jamais être remplacé par un (1) patineur supplémentaire.
- Chaque joueur doit apparaître sur le « passeport du tournoi » d'une équipe.

1.2 U8 Coach/Teamleader

- Chaque équipe a au moins 1 entraîneur / chef d'équipe officiel LTP par surface de jeu qui est responsable de ses joueurs.
- L'entraîneur / chef d'équipe est responsable de diriger / entraîner ses joueurs et d'aider à restaurer et à positionner la démarcation temporaire si elle est déplacée pendant le match.

Article 2 U8: Game Leader (arbitre)

2.1 U8 Game Leader

- Pour chaque match, le club organisateur désigne 1 Game Leader qui supervise un match.
- Le Game Leader doit être (au moins) un entraîneur / chef d'équipe LTP officiel avec certificat RBIHF de l'équipe locale et / ou extérieure ou un arbitre local officiel de niveau 1 sous licence RBIHF.
- Il est recommandé que chaque surface de jeu ait deux (2) meneurs de jeu, soit 1 de chaque équipe participante.

2.2 U8 Les tâches et responsabilités du Game Leader

- Le Game Leader est responsable de s'assurer que le jeu est joué conformément au cadre et aux règles du jeu.
- Il ou elle, doit avoir des contacts avec les entraîneurs / chefs d'équipe des équipes pendant le match, si quelque chose arrive aux joueurs ou à la surface de jeu et / ou à son équipement.

Version control		
1.0.0	RvB	18/06/2022
Applicable from	01/09/2022	
U8 / U10 / U12	FR	Page 7



2.3 U8 Équipement du Game Leader

Chaque Game Leader doit être équipé de :

- Un sifflet
- Casque
- Patins

Un équipement complet d'arbitre est fortement recommandé

(Des rondelles supplémentaires pour chaque match peuvent être placées au-dessus de chaque but)

Article 3 U8: Temps de jeu

3.1 U8 Timing

- Que 1, 2, 3 parties ou plus soient jouées, la même horloge est utilisée pour toutes les parties jouées.

3.2 U8 Temps de jeu

- Un jeu se joue en 1 période de 15 minutes.
- Le temps de jeu peut être ajusté en fonction du temps de glace disponible, afin de pouvoir l'utiliser le plus efficacement possible. (Essayez toujours d'utiliser un multiple de 90 secondes)

3.3 U8 Signaux de démarrage et d'arrêt

- Un signal doit retentir lorsque le jeu commence à 00h00 et indiquer la fin du jeu après 15 minutes (ou l'heure convenue).
- Un signal doit également retentir toutes les 90 secondes pour indiquer la procédure de changement de ligne.

3.4 U8 Autres événements

En plus des occasions ci-dessus, le temps de fonctionnement ne doit jamais être arrêté sauf si:

- Une blessure grave survient sur l'une des surfaces de jeu
- Il y a un gros problème avec la surface de jeu / glace

Version control		
1.0.0	RvB	18/06/2022
Applicable from	01/09/2022	
U8 / U10 / U12	FR	Page 8



Article 4 U8: Démarrer ou reprendre le jeu

Début du jeu U8

- L'objectif principal est de démarrer le jeu aussi rapidement et en toute sécurité que possible.
- Le jeu a commencé par: - Face-à-face:
- Pour cela, deux joueurs s'affrontent pour s'affronter au milieu du terrain de jeu, les joueurs restants de chaque équipe derrière leur coéquipier respectif s'affrontant.

Reprise du jeu U8

1. Le Game Leader utilise une (nouvelle) rondelle qui est déposée dans l'une des deux zones de drop derrière chaque but.

4.1 U8 Reprise du jeu après qu'un but a été marqué

Lorsqu'un but a été marqué :

- L'équipe qui a marqué doit immédiatement aller à son propre but
- Donnant à l'équipe la chance d'obtenir la possession de la rondelle et de commencer à jouer à partir de leur zone de chute.
- Lorsque l'équipe contre laquelle il a roucoulé commence à jouer la rondelle, l'équipe qui vient de marquer peut commencer à jouer.

4.2 U8 Reprise du jeu après une infraction

- Après le jeu a été arrêté par le chef de jeu pour une infraction.
- Ensuite, le Game Leader donne la rondelle à l'équipe non contrevenante en laissant tomber la rondelle dans sa zone de chute.

4.3 U8 Reprise du jeu après une pause du jeu après que le gardien de but a serré la rondelle Si le gardien de but bloque la rondelle,

- Sifflez le Game Leader
- Lance la nouvelle rondelle du Game Leader dans la zone de dépôt derrière le but où la rondelle a été serrée.
- L'équipe attaquante doit immédiatement aller vers son propre but après que le Game Leader a complété et donner aux adversaires la chance de prendre possession de la rondelle dans leur zone de chute.
- Lorsque l'équipe commence à jouer la rondelle, les adversaires peuvent attaquer.

Version control		
1.0.0	RvB	18/06/2022
Applicable from	01/09/2022	
U8 / U10 / U12	FR	Page 9



4.4 U8 Reprise du jeu après que la rondelle ait quitté le terrain de jeu

- Si la rondelle quitte le terrain de jeu,
- doit siffler le Game Leader
- Lancer la rondelle dans la zone de chute de l'équipe non contrevenante

Si la rondelle frappe le filet de sécurité autour de la patinoire et rebondit sur la surface de jeu, le jeu ne devrait pas être interrompu.

4.5 U8 Reprise du jeu après un changement de ligne

- Une fois qu'un changement de joueur a été effectué,
- Donnera au Game Leader un face-à-face au milieu du terrain de jeu.
- Tous les joueurs doivent se tenir derrière leur joueur lors de la confrontation.
- S'il y a plusieurs jeux en cours, ils devraient tous commencer en même temps.

Article 5 U8 : Contact physique

5.1 U8 Contact physique autorisé

Un joueur doit utiliser sa crosse pour jouer la rondelle et capturer la possession de la rondelle d'un adversaire.

Les contacts physiques entre les joueurs peuvent être limités et sont acceptables si le contact n'est pas de la nature décrite à l'article 5.2 U8.

5.2 U8 Contact physique non autorisé

Un contact physique interdit est un contact qui a lieu lorsqu'un joueur ;

1. Arrête l'adversaire avec son corps pour sans jouer la rondelle avec le crosse.
2. Attaque Un adversaire avec le corps ou une partie de son équipement
3. Saute dans un adversaire
4. Pousse Un adversaire
5. Frappe Un adversaire ou tente de frapper un adversaire avec la crosse ou les mains
6. Fait trébucher un adversaire à travers la crosse ou le corps
7. Pousse Un adversaire contre la balustrade
8. Tient un adversaire avec son corps ou ses mains
9. Joue dangereusement de quelque manière que ce soit
10. Frappe ou tacle Un adversaire lorsque le joueur n'a pas la rondelle

Version control		
1.0.0	RvB	18/06/2022
Applicable from		01/09/2022
U8 / U10 / U12	FR	Page 10



Article 6 U8 : Ne jouez pas selon les règles du jeu

En tant que joueur :

- établit un contact physique qui n'est pas autorisé,
- joue de manière dangereuse ou négligente
- par la façon dont il ou elle se comporte ou utilise un langage qui viole les valeurs établies pour le fair-play et le respect.

Ensuite, le Game Leader

- Siffler et donner des instructions en lien direct avec l'infraction au joueur fautif.
- Le Game Leader reprendra le jeu avec une mise au jeu derrière le but de l'équipe non fautive.
- Le chef de jeu est celui qui détermine si un joueur enfreint ou non les règles.
- Le Game Leader doit avoir une bonne relation avec les entraîneurs / chefs d'équipe et communiquer dans toutes les situations.

Article 7 U8 : Buts

7.1 U8 Marquer un but

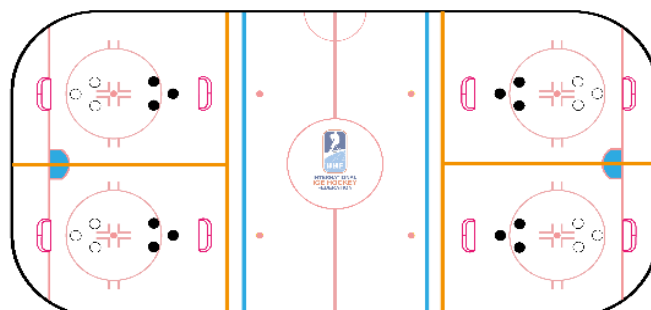
- Le Game leader doit indiquer le but marqué en pointant le but et en sifflant, si un joueur joue la rondelle avec sa crosse et que la rondelle passe complètement au-dessus de la ligne de but

(la ligne de but peut être tracée avec le même marqueur que nous dessinons la zone gardien)

7.2 U8 Annuler un but

Un but ne peut pas être autorisé si :

- Le joueur utilise la crosse au-dessus de la hauteur des épaules
- Le joueur entre en contact avec le gardien de but ou patine au-dessus de celui-ci
- Le joueur utilise autre chose que sa crosse pour marquer
- Le but est déplacé hors de sa position normale



Version control		
1.0.0	RvB	18/06/2022
Applicable from		01/09/2022
U8 / U10 / U12	FR	Page 11



TITRE 3: Règles de jeu U10

Article 1 U10 : Les équipes

1.1 U10 Joueur

- Chaque équipe joue avec trois (3) joueurs et un (1) gardien de but par surface de jeu.
- Si le jeu est joué sans gardiens de but, chaque équipe jouera toujours avec 3 joueurs.
- Un gardien de but ne peut jamais être remplacé par un (1) patineur supplémentaire.
- Chaque joueur doit apparaître sur le « passeport du tournoi » d'une équipe.

1.2 U10 Coach/Teamleader

- Chaque équipe a au moins 1 entraîneur / chef d'équipe officiel LTP par surface de jeu qui est responsable de ses joueurs.
- L'entraîneur / chef d'équipe est responsable de diriger / entraîner ses joueurs et d'aider à restaurer et à positionner la démarcation temporaire si elle est déplacée pendant le match.

Article 2 U10 : Game Leader (arbitre)

2.1 U10 Game Leader

- Pour chaque match, le club organisateur désigne 1 Game Leader qui supervise un match.
- Le Game Leader doit être (au moins) un entraîneur / chef d'équipe LTP officiel avec certificat RBIHF de l'équipe locale et / ou extérieure ou un arbitre local officiel de niveau 1 sous licence RBIHF.
- Il est recommandé que chaque surface de jeu ait deux (2) meneurs de jeu, soit 1 de chaque équipe participante.

2.2 U10 Les tâches et responsabilités du Game Leader

- Le Game Leader est responsable de s'assurer que le jeu est joué conformément au cadre et aux règles du jeu.
- Il ou elle, doit avoir des contacts avec les entraîneurs / chefs d'équipe des équipes pendant le match, si quelque chose arrive aux joueurs ou à la surface de jeu et / ou à son équipement.

Version control		
1.0.0	RvB	18/06/2022
Applicable from		01/09/2022
U8 / U10 / U12	FR	Page 12



2.3 U10 Équipement du Game Leader

Chaque Game Leader doit être équipé de :

- Un sifflet
- Casque
- Patins

Un équipement complet d'arbitre est fortement recommandé

(Des rondelles supplémentaires pour chaque match peuvent être placées au-dessus de chaque but)

Article 3 U10 : Temps de jeu

3.1 U10 Timing

- Que 1, 2, 3 parties ou plus soient jouées, la même horloge est utilisée pour toutes les parties jouées.

3.2 U10 Temps de jeu

- Un jeu se joue en 1 période de 15 minutes.
- Le temps de jeu peut être ajusté en fonction du temps de glace disponible, afin de pouvoir l'utiliser le plus efficacement possible. (Essayez toujours d'utiliser un multiple de 90 secondes)

3.3 U10 Signaux de démarrage et d'arrêt

- Un signal doit retentir lorsque le jeu commence à 00h00 et indiquer la fin du jeu après 15 minutes (ou l'heure convenue).
- Un signal doit également retentir toutes les 90 secondes pour indiquer la procédure de changement de ligne.

3.4 U10 Autres événements

En plus des occasions ci-dessus, le temps de fonctionnement ne doit jamais être arrêté sauf si:

- Une blessure grave survient sur l'une des surfaces de jeu
- Il y a un gros problème avec la surface de jeu / glace

Version control		
1.0.0	RvB	18/06/2022
Applicable from	01/09/2022	
U8 / U10 / U12	FR	Page 13



Article 4 U10 : Démarrer ou reprendre le jeu

Début du jeu U10

- L'objectif principal est de démarrer le jeu aussi rapidement et en toute sécurité que possible.
- Le jeu a commencé par: - Face-à-face:
- Pour cela, deux joueurs s'affrontent pour s'affronter au milieu du terrain de jeu, les joueurs restants de chaque équipe derrière leur coéquipier respectif s'affrontant.

Reprise du jeu U10

2. Le Game Leader utilise une (nouvelle) rondelle qui est déposée dans l'une des deux zones de drop derrière chaque but.

4.1 U10 Reprise du jeu après qu'un but a été marqué

Lorsqu'un but a été marqué :

- L'équipe qui a marqué doit immédiatement aller à son propre but
- Donnant à l'équipe la chance d'obtenir la possession de la rondelle et de commencer à jouer à partir de leur zone de chute.
- Lorsque l'équipe contre laquelle il a roucoulé commence à jouer la rondelle, l'équipe qui vient de marquer peut commencer à jouer.

4.2 U10 Reprise du jeu après une infraction

- Après le jeu a été arrêté par le chef de jeu pour une infraction.
- Ensuite, le Game Leader donne la rondelle à l'équipe non contrevenante en laissant tomber la rondelle dans sa zone de chute.

4.3 U10 Reprise du jeu après une pause du jeu après que le gardien de but a serré la rondelle Si le gardien de but bloque la rondelle,

- Sifflez le Game Leader
- Lance la nouvelle rondelle du Game Leader dans la zone de dépôt derrière le but où la rondelle a été serrée.
- L'équipe attaquante doit immédiatement aller vers son propre but après que le Game Leader a complété et donner aux adversaires la chance de prendre possession de la rondelle dans leur zone de chute.
- Lorsque l'équipe commence à jouer la rondelle, les adversaires peuvent attaquer.

Version control		
1.0.0	RvB	18/06/2022
Applicable from	01/09/2022	
U8 / U10 / U12	FR	Page 14



4.4 U10 Reprise du jeu après que la rondelle ait quitté le terrain de jeu

- Si la rondelle quitte le terrain de jeu,
- doit siffler le Game Leader
- Lancer la rondelle dans la zone de chute de l'équipe non contrevenante

Si la rondelle frappe le filet de sécurité autour de la patinoire et rebondit sur la surface de jeu, le jeu ne devrait pas être interrompu.

4.5 U10 Reprise du jeu après un changement de ligne

- Une fois qu'un changement de joueur a été effectué,
- Donnera au Game Leader un face-à-face au milieu du terrain de jeu.
- Tous les joueurs doivent se tenir derrière leur joueur lors de la confrontation.
- S'il y a plusieurs jeux en cours, ils devraient tous commencer en même temps.

Article 5 U10 : Contact physique

5.1 U10 Contact physique autorisé

Un joueur doit utiliser sa crosse pour jouer la rondelle et capturer la possession de la rondelle d'un adversaire.

Les contacts physiques entre les joueurs peuvent être limités et sont acceptables si le contact n'est pas de la nature décrite à l'article 5.2 U10.

5.2 U8 Contact physique non autorisé

Un contact physique interdit est un contact qui a lieu lorsqu'un joueur ;

11. Arrête l'adversaire avec son corps pour sans jouer la rondelle avec le crosse.
12. Attaque Un adversaire avec le corps ou une partie de son équipement
13. Saute dans un adversaire
14. Pousse Un adversaire
15. Frappe Un adversaire ou tente de frapper un adversaire avec la crosse ou les mains
16. Fait trébucher un adversaire à travers la crosse ou le corps
17. Pousse Un adversaire contre la balustrade
18. Tient un adversaire avec son corps ou ses mains
19. Joue dangereusement de quelque manière que ce soit
20. Frappe ou tacle Un adversaire lorsque le joueur n'a pas la rondelle

Version control		
1.0.0	RvB	18/06/2022
Applicable from		01/09/2022
U8 / U10 / U12	FR	Page 15



Article 6 U10 : Ne jouez pas selon les règles du jeu

En tant que joueur :

- établit un contact physique qui n'est pas autorisé,
- joue de manière dangereuse ou négligente
- par la façon dont il ou elle se comporte ou utilise un langage qui viole les valeurs établies pour le fair-play et le respect.

Ensuite, le Game Leader

- Siffler et accorder une « **pénalité de chasse** » au joueur défavorisé
- Le tireur de pénalité prend position avec la rondelle au milieu du terrain de jeu et les joueurs restants s'alignent derrière le but du joueur qui tire au but
- Lorsque le Game Leader siffle,
 - Le joueur défavorisé peut patiner la rondelle vers le but de l'adversaire et essayer de marquer.
 - et les joueurs qui sont derrière le but sont autorisés à reprendre le jeu
 - Si le joueur qui tire au but marque, le meneur de jeu lance la rondelle dans la zone de chute de l'équipe contre laquelle elle marque.
 - Si aucun score n'est marqué, le jeu continue
- Le Game Leader est celui qui détermine si un joueur enfreint ou non les règles.
- Le Game Leader doit avoir une bonne relation avec les entraîneurs / chefs d'équipe et communiquer dans toutes les situations.

Article 7 U10 : Buts

7.1 U10 Marquer un but

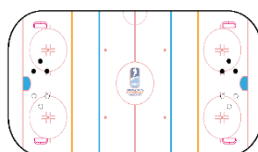
- Le Game leader doit indiquer le but marqué en pointant le but et en sifflant, si un joueur joue la rondelle avec sa crosse et que la rondelle passe complètement au-dessus de la ligne de but

(La ligne de but peut être tracée avec le même marqueur que nous dessinons la zone gardien)

7.2 U10 Annuler un but

Un but ne peut pas être autorisé si :

- Le joueur utilise la crosse au-dessus de la hauteur des épaules
- Le joueur entre en contact avec le gardien de but ou patine au-dessus de celui-ci
- Le joueur utilise autre chose que sa crosse pour marquer
- Le but est déplacé hors de sa position normale





TITRE 4: Règles de jeu U12

Article 1 U12 : Les équipes

1.1 U12 Joueur

- Chaque équipe joue avec trois (3) joueurs et un (1) gardien de but par surface de jeu.
- Si le jeu est joué sans gardiens de but, chaque équipe jouera toujours avec 3 joueurs.
- Un gardien de but ne peut jamais être remplacé par un (1) patineur supplémentaire.
- Chaque joueur doit apparaître sur le « passeport de jeu » d'une équipe.
- Pour chaque jeu, une fiche électronique est établie sur laquelle tous les participants sont notés.
- Aucun but ou pénalité n'est enregistré sur cette feuille électronique.

1.2 U12 Coach/Teamleader

- Chaque équipe a au moins 1 entraîneur / chef d'équipe officiel LTP par surface de jeu qui est responsable de ses joueurs.
- L'entraîneur / chef d'équipe est responsable de diriger / entraîner ses joueurs et d'aider à restaurer et à positionner la démarcation temporaire si elle est déplacée pendant le match.

1.3 Player changes –

1. L'entraîneur / chef d'équipe de chaque équipe dans un match est responsable de superviser la procédure pour les changements de joueurs pendant le match.
 2. Les joueurs ne sont pas autorisés à entrer dans la surface de jeu et à participer au jeu jusqu'à ce que l'autre joueur entre dans la zone de remplacement et fasse un coup avec la main du joueur changeant.
- Si d'autres conditions de changement sont convenues, cela peut être fait en consultation préalable avec toutes les équipes participantes.

Article 2 U12 : Arbitre

2.1 U12 Arbitre

- Pour chaque match, le club organisateur désigne 1 arbitre qui supervise un match.
- L'arbitre doit être (au moins) un entraîneur / chef d'équipe LTP officiel sous licence RBIHF de l'équipe locale et / ou extérieure ou un arbitre local officiel de niveau 1 sous licence RBIHF.
- Il est recommandé que chaque surface de jeu compte deux (2) arbitres, soit 1 de chaque équipe participante.

Version control		
1.0.0	RvB	18/06/2022
Applicable from		01/09/2022
U8 / U10 / U12	FR	Page 17



2.2 U12 Les taches et responsabilités de l'arbitre

- L'arbitre est responsable de s'assurer que le match est joué conformément au cadre et aux règles du jeu.
- Il ou elle doit avoir des contacts avec les entraîneurs / chefs d'équipe des équipes pendant le match, si quelque chose arrive aux joueurs ou à la surface de jeu et / ou à l'équipement.

2.3 U12 Équipement de l'arbitre

Chaque Arbitre doit être équipé :

- Un sifflet
- Casque
- Patins

Un équipement complet d'arbitre est fortement recommandé

(Des rondelles supplémentaires pour chaque match peuvent être placées au-dessus de chaque but)

Article 3 U12 : Temps de jeu

3.1 U12 Timing

- Que 1, 2, 3 parties ou plus soient jouées, la même horloge est utilisée pour toutes les parties jouées.

3.2 U12 Temps de jeu

- Un jeu se joue en 1 période de 15 minutes.
- Le temps de jeu peut être ajusté en fonction du temps de glace disponible, afin de pouvoir l'utiliser le plus efficacement possible. (Essayez toujours d'utiliser un multiple de 90 secondes)

3.3 U12 Signaux de démarrage et d'arrêt

- Un signal doit retentir lorsque le jeu commence à 00h00 et indiquer la fin du jeu après 15 minutes (ou l'heure convenue).
- Un signal doit également retentir toutes les 60 secondes pour indiquer la procédure de changement de ligne.

3.4 U12 Autres événements

En plus des occasions ci-dessus, le temps de fonctionnement ne doit jamais être arrêté sauf si:

- Une blessure grave survient sur l'une des surfaces de jeu
- Il y a un gros problème avec la surface de jeu / glace

Version control		
1.0.0	RvB	18/06/2022
Applicable from		01/09/2022
U8 / U10 / U12	FR	Page 18



Article 4 U12 : Démarrer ou reprendre le jeu

Début du jeu U12

- L'objectif principal est de démarrer le jeu aussi rapidement et en toute sécurité que possible.
- Le jeu a commencé par: - mis en jeu (face off):
- Pour cela, deux joueurs s'affrontent pour s'affronter au milieu du terrain de jeu, les joueurs restants de chaque équipe derrière leur coéquipier respectif s'affrontant.

Reprise du jeu U12

- L'arbitre utilise une (nouvelle) rondelle qui est déposée dans l'une des deux zones de drop derrière chaque but.

4.1 U12 Reprise du jeu après qu'un but a été marqué

Lorsqu'un but a été marqué :

- L'équipe qui a marqué doit immédiatement aller à son propre but
- Donnant à l'équipe la chance d'obtenir la possession de la rondelle et de commencer à jouer à partir de leur zone de chute. (drop zone)
- Lorsque l'équipe contre laquelle il a roucoulé commence à jouer la rondelle, l'équipe qui vient de marquer peut commencer à jouer.

4.2 U12 Reprise du jeu après une infraction

Après la détection d'une infraction

- L'arbitre sifflera-t-il et imposera-t-il **une** « pénalité de chasse » ?
- Cela permet au joueur blessé de tirer un penalty du milieu du terrain de jeu au but de l'équipe fautive.
- Tous les autres joueurs des deux équipes s'alignent derrière le but de l'équipe qui tire au but.

4.3 U12 Reprise du jeu après une pause du jeu après que le gardien de but ait serré la rondelle

Si le gardien de but bloque la rondelle,

- l'arbitre Siffle
- L'arbitre lance une nouvelle rondelle dans la drop zone derrière le but où la rondelle a été serrée.
- L'équipe attaquante doit immédiatement se diriger vers son propre but après que l'arbitre a complété et donner à l'adversaire la chance de prendre possession de la rondelle dans sa zone de chute.
- Lorsque l'équipe commence à jouer la rondelle, les adversaires peuvent attaquer.

Version control		
1.0.0	RvB	18/06/2022
Applicable from		01/09/2022
U8 / U10 / U12	FR	Page 19



4.4 U12 Reprise du jeu après que la rondelle ait quitté le terrain de jeu

- Si la rondelle quitte le terrain de jeu,
- l'arbitre doit siffler
- Lancer la rondelle dans la zone de chute de l'équipe non contrevenante

Si la rondelle frappe le filet de sécurité autour de la patinoire et rebondit sur la surface de jeu, le jeu ne devrait pas être interrompu.

4.5 U12 Reprise du jeu après un changement de ligne

- Dès que le buzzer qui indique le changement de ligne s'affiche est entendu, les joueurs patinent vers le banc des joueurs
- Les nouveaux joueurs ne sont autorisés à entrer sur le terrain de jeu qu'après avoir fait un clap de main (ou un signal pré-arrangé) avec le joueur qu'ils vont remplacer.
- Le jeu n'est pas arrêté pour le changement (on the fly)
- S'il y a plusieurs jeux en cours, ils devraient tous changer en même temps.

Article 5 U12 : Contact physique

5.1 U12 Contact physique autorisé

Un joueur doit utiliser sa crosse pour jouer la rondelle et capturer la possession de la rondelle d'un adversaire.

Les contacts physiques entre les joueurs peuvent être limités et sont acceptables si le contact n'est pas de la nature décrite à l'article 5.2 U12.

5.2 U12 Contact physique non autorisé

Un contact physique interdit est un contact qui a lieu lorsqu'un joueur ;

21. Arrête l'adversaire avec son corps pour sans jouer la rondelle avec le crosse.
22. Attaque Un adversaire avec le corps ou une partie de son équipement
23. Saute dans un adversaire
24. Pousse Un adversaire
25. Frappe Un adversaire ou tente de frapper un adversaire avec la crosse ou les mains
26. Fait trébucher un adversaire à travers la crosse ou le corps
27. Pousse Un adversaire contre la balustrade
28. Tient un adversaire avec son corps ou ses mains
29. Joue dangereusement de quelque manière que ce soit
30. Frappe ou tacle Un adversaire lorsque le joueur n'a pas la rondelle

Version control		
1.0.0	RvB	18/06/2022
Applicable from		01/09/2022
U8 / U10 / U12	FR	Page 20



Article 6 U12 : Ne jouez pas selon les règles du jeu

En tant que joueur :

- établit un contact physique qui n'est pas autorisé,
- joue de manière dangereuse ou négligente
- par la façon dont il ou elle se comporte ou utilise un langage qui viole les valeurs établies pour le fair-play et le respect.

Ensuite, le Game Leader

- Siffler et accorder une « **pénalité de chasse** » au joueur défavorisé
- Le tireur de pénalité prend position avec la rondelle au milieu du terrain de jeu et les joueurs restants s'alignent derrière le but du joueur qui tire au but
- Lorsque le Game Leader siffle,
 - Le joueur défavorisé peut patiner la rondelle vers le but de l'adversaire et essayer de marquer.
 - et les joueurs qui sont derrière le but sont autorisés à reprendre le jeu
 - Si le joueur qui tire au but marque, le meneur de jeu lance la rondelle dans la zone de chute de l'équipe contre laquelle elle marque.
 - Si aucun score n'est marqué, le jeu continue
- Le Game Leader est celui qui détermine si un joueur enfreint ou non les règles.
- Le Game Leader doit avoir une bonne relation avec les entraîneurs / chefs d'équipe et communiquer dans toutes les situations.

Version control		
1.0.0	RvB	18/06/2022
Applicable from	01/09/2022	
U8 / U10 / U12	FR	Page 21



Article 7 U12 : Buts

7.1 U12 Marquer un but

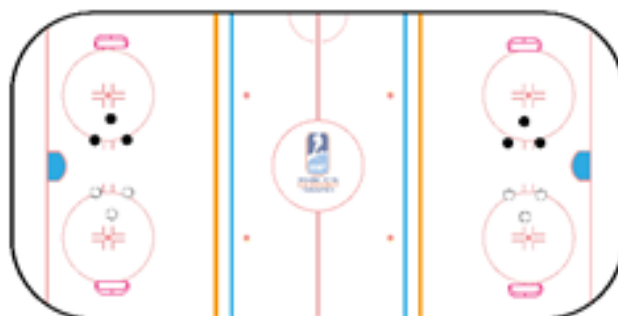
- Le Game leader doit indiquer le but marqué en pointant le but et en sifflant, si un joueur joue la rondelle avec sa crosse et que la rondelle passe complètement au-dessus de la ligne de but

(La ligne de but peut être tracée avec le même marqueur que nous dessinons la zone gardien)

7.2 U12 Annuler un but

Un but ne peut pas être autorisé si :

- Le joueur utilise la crosse au-dessus de la hauteur des épaules
- Le joueur entre en contact avec le gardien de but ou patine au-dessus de celui-ci
- Le joueur utilise autre chose que sa crosse pour marquer
- Le but est déplacé hors de sa position normale



Le Comité directeur du RBIHF a le droit de modifier ces règles supplémentaires à tout moment.

La RBIHF publie ces règles en néerlandais. En cas de divergence dans le libellé, le texte néerlandais fait autorité.

Version control		
1.0.0	RvB	18/06/2022
Applicable from 01/09/2022		
U8 / U10 / U12	FR	Page 22