

Uitgewerkt Plan – Competitie- en Ontwikkelingsstructuur U8, U10 en U12

1. Doelstelling

Dit plan heeft als doel een duidelijke structuur uit te werken voor de leeftijdscategorieën U8, U10 en U12, waarbij:

- ontwikkeling van spelers centraal staat;
- clubs inspraak krijgen in het aantal wedstrijdmomenten;
- een eerlijk financieel systeem wordt voorzien;
- LTP (Long Term Player Development) en development games structureel ingebouwd worden;
- spelers optimaal voorbereid worden op toernooien en de overgang naar hogere categorieën.

2. Algemene Organisatie

2.1 Kalender en wedstrijdvoorkeuren

Bij het doorgeven van de kalender wordt aan elke club gevraagd:

- hoeveel keer per maand men graag aan wedstrijden of minitoernooien deelneemt;
- welke weekends of periodes moeilijker zijn;
- beschikbaarheid ijs
 - Per team moeten er 2 ijssloten voorzien worden (U8-U10-U12)
 - Bij coaches in opleiding LTP moet hiervoor een slot voorzien worden
 - Bij Developmentspelers moet men 1 ijsslot voorzien
- aantal coaches in opleiding
- aantal referees in opleiding

Doel hiervan is:

- meer flexibiliteit voor de clubs;
- beter afgestemde kalender;
- hogere deelnamegraad;
- minder overbelasting van spelers en vrijwilligers.

Binnen RBIHF zijn er 11 ploegen U8, 13 ploegen U10 en 11 ploegen U12

Voor U8 wil dit zeggen dat er 26 of 28 wedstrijden zijn

Voor U10 wil dit zeggen dat er tussen de 26 en 30 wedstrijden zijn

Voor U12 wil dit zeggen dat dit tussen de 26 en 30 wedstrijden zijn

- ➔ Hier zouden we graag meer wedstrijden inleggen om hen vlugger gewoon te maken aan U14

4. LTP en Development Games

4.1 Maandelijks LTP

De bedoeling is om elke maand minstens één LTP-moment te organiseren.

Organisatie

LTP-sessies worden prioritair ingericht door clubs die studenten of deelnemers hebben binnen de LTP-cursus.

Doelstellingen

- kennisdeling tussen clubs;
- uniforme ontwikkelingsvisie;
- ondersteuning van trainers;
- focus op individuele ontwikkeling van spelers.
- Zowel on-ice als off-ice
- Nodig voor te slagen voor LTP-opleiding

4.2 Development Games

Naast de reguliere wedstrijden worden ook development games georganiseerd.

Kenmerken

- focus op ontwikkeling boven resultaat;
- startende spelers U14/U16, eventueel U18 + U12 die moeten bijbenen
- meer puckcontacten;
- ruimte voor coaching en feedback

De ambitie is om ook hiervan maandelijks minstens één moment in te plannen.

5. Sportieve Structuur per Leeftijdscategorie

U8

Wedstrijdvorm

- Wedstrijden blijven gespeeld worden op midden ijs tot eind december in format 3 on 3, nadien 1/3 ijs 4 on 4 met oog op toernooien en overgang.
- Veld: blauw lijn tot blauw lijn, 3m elke zijde van de boarding (of 6m indien men op vaste boarding speelt). Goals staan aan de kant van de vaste boards, met crease getekend
- Penalty: hunted penalty waarbij spelers achter de goal vertrekken, penaltynemer center ijs
- Playtime: 15 minuten (of veelvoud van 3), wissel om 1.30
- Blue puck
- Intermediate goals
- Focus ligt volledig op:
 - basisvaardigheden;
 - puckcontrole;
 - schaatsvaardigheid;
 - plezier en beleving

Doelstellingen

- veel puckcontacten;
- veel herhalingen;
- maximale betrokkenheid van alle spelers;
- spelenderwijs leren.

Richtlijnen

- korte shifts → 90 sec
- veel rotatie → 3 op 3, 1/3 ijs 4 op 4
- geen nadruk op resultaten of klassement.

U10

Wedstrijdvorm – Voor Nieuwjaar

- Wedstrijden worden gespeeld op 1/3e ijs 4 on 4.
- Er wordt een lijn in het midden van het veld getekend dat geldt als een offside lijn. Hier moet eerst de puck over alvorens de spelers
- Blue line: plaats dividers goals aan kant vaste boarding
- Er wordt een crease getekend aan de goal
- 1 pass voor scoren
- Fistbump bij wissel (tekenen wisselzone)
- Penalty: hunted penalty, players achter doellijn, 1 player center ice
- Playtime: 15 minutes (of veelvoud van 3)
- Change: 1.30

Waarom 1/3e ijs?

- meer acties per speler;
- hogere betrokkenheid;
- meer technische ontwikkeling;
- betere beslissingssnelheid.

Wedstrijdvorm – Na Nieuwjaar

- Na Kerst kan er gewerkt worden met 2/3e ijs 5 on 5.
- Er wordt een lijn in het midden van het veld getekend dat geldt als een offside lijn. Hier moet eerst de puck over alvorens de spelers
- Er is een crease getekend voor de goal
- Fistbump bij wissel (normaal kan in de meeste gevallen met de banken gewisseld worden)

Doel

Spelers voorbereiden op:

- tornooien;
- grotere ruimtes;
- nieuwe tactische situaties;
- overgang richting U12

Spelprincipes

- ontwikkeling boven resultaat;
- snelle spelhervattingen;
- maximale speeltijd;

- aandacht voor individuele acties en inzicht.

U12

Wedstrijdvormen

Er wordt gewerkt met een combinatie van:

1/3e ijs

- 3 tegen 3
- Dividers on blue
- Crease voor de goal tekenen + wisselzone
- Fistbump voor nieuwe speler op het ijs (wisselzone tekenen)
- Puck blijft liggen waar hij ligt
- Na buzzer 1 pass voor scoren
- Centerlijn, eerst puck erover dan pas speler
- Hunted penalty
- focus op:
 - intensiteit;
 - puckbezit;
 - snelheid van handelen.

Volledig ijs

- 5 tegen 5
- Puck blijft liggen waar hij ligt op buzzer
- 1 pass voor scoren
- Fistbump voor wissel of spelers opgelijnd aan de boards (1 speler aan board 1 erop)
- Penalty --> naar spelersbank waar coach uitleg geeft over de fout
- Wat normaal 5 and game is --> hunted penalty waarbij speler center ice staat en anderen op de blue line
- focus op:
 - positionering;
 - teamspel;
 - omschakeling;
 - voorbereiding op full ice.

Redenen

- voorbereiding op toernooien;
- voorbereiding op hogere leeftijdscategorieën;
- aanleren van volledige teamstructuren;
- ontwikkelen van tactisch inzicht op groot ijs.

- Spelers laten nadenken over he spel en verschillende technieken

Enkele algemene richtlijnen:

- Voor donderdagavond: spelers aanmelden op myRBIHF + doorgeven in whatsapp
- Vrijdag speelschema delen in whatsapp
- Naar het minitoernooi papieren sheet meebrengen (volledig + indine mogelijk in kleur)
- Op donderdag komt normaal het weekendoverzicht in de whatsapp groep
- Zorg dat er steeds een coach aanwezig is met de juiste level alsook dat iedereen op het ijs een licentienummer heeft. Ook zij dienen aangemeld te worden
- Referees; probeer altijd 2 referees per game te voorzien, dit om het vlotte verloop van het spel te garanderen