



RÈGLEMENTS COMPLÉMENTAIRES U8/ U10/ U12

Contenu

TITRE 1 : Résumé des formes et cadres de jeu adaptés.....	6
Panneaux d'embarquement et séparateurs de champs.....	7
Palet /Rondelle/Puck.....	7
Objectifs et zone cible.....	7
Buts.....	7
TITRE 2 : Règles U8.....	8
Article 1 U8 : Les équipes	8
1.1 Joueur U8.....	8
1.2 Entraîneur/chef d'équipe U8.....	8
Article 2 U8 : Chef de jeu / Game Leader (arbitre)	8
2.1 Game Leader U8.....	8
2.2 U8 Les devoirs et responsabilités du Game Leader	8
2.3 Équipement du Game Leader U8	8
Article 3 U8 : Temps de jeu.....	9
3.1 Chronométrage U8.....	9
3.2 Temps de jeu U8.....	9
3.3 Signaux de démarrage et d'arrêt U8	9
3.4 U8 Autres événements.....	9
Article 4 U8 : Démarrage ou reprise du jeu	9
Début du match U8	10
Reprise du jeu U8	10
4.1 U8 Reprise du jeu après qu'un but a été marqué	10
4.2 U8 Reprise du jeu après une faute.....	10
4.3 U8 Reprise du jeu après l'interruption du jeu après que le gardien de but ait saisi le rondelle	10

Contrôle de version		
1.1.0	CDA	14/04/2025
Applicable		01/09/2025
U8 / U10 / U12 Page 1		



4.4 U8 Reprise du jeu après une sortie de la rondelle des limites du terrain	10
4.5 U8 Reprise du jeu après un changement de trio.....	11
Article 5 U8 : Contact physique	11
5.1 U8 Contact physique autorisé	11
5.2 U8 Contacts physiques interdits.....	11
Article 6 U8 : Ne pas jouer selon les règles du jeu.....	11
En tant que joueur :.....	11
Article 7 U8 : Objectifs	12
TITRE 3 : Règlement U10	13
Article 1 U10 : Les équipes	13
1.1 Joueur U10	13
1.2 Entraîneur/chef d'équipe U10.....	13
1.3 Changements de joueurs U10 –	13
Article 2 U10 : Game Leader (arbitre).....	13
2.1 Game Leader U10	13
2.2 U10 Les devoirs et responsabilités du meneur de chasse.....	13
2.3 Équipement de Game Leader U10	14
Article 3 U10 : Temps de jeu.....	14
3.1 Chronométrage U10.....	14
3.2 Temps de jeu U10.....	14
3.3 Signaux U10 pour le démarrage et l'arrêt	14
3.4 U10 Autres événements.....	14
Article 4 U10 : Début ou reprise du jeu.....	14
Début du match U10	15
Reprise du match U10	15
4.1 U10 Reprendre le jeu après qu'un but a été marqué.....	15
4.2 U10 Reprise du jeu après une faute	15
4.3 U10 Reprise du jeu après l'interruption du jeu après que le gardien de but ait saisi la rondelle	15

Contrôle de version		
1.1.0	CDA	14/04/2025
Applicable		01/09/2025
U8 / U10 / U12 Page 2		



4.4 U10 Reprise du jeu après une sortie de la rondelle des limites du terrain	15
4.5 U10 Reprise du jeu après un changement de trio.....	16
Article 5 U10 : Contact physique.....	16
5.1 U10 Contact physique autorisé	16
5.2 U10 Non autorisé Contact physique	16
Article 6 U10 : Ne pas jouer selon les règles du jeu	17
En tant que joueur :.....	17
Puis le meneur du jeu.....	17
Article 7 U10 : Objectifs	17
TITRE 4 : Comment jouer U12 du 01/09 au 31/12	18
Article 1 U12 : Les équipes	18
1.1 Joueur U12	18
1.2 Entraîneur/chef d'équipe U12.....	18
1.3 Changements de joueurs U12 –	18
Article 2 U12 : Arbitre	18
2.1 Arbitre U12	18
2.2 U12 Les devoirs et responsabilités de l'arbitre	19
2.3 Équipement de l'arbitre U12	19
Article 3 U12 : Temps de jeu.....	19
3.1 Chronométrage U12.....	19
3.2 Temps de jeu U12.....	19
3.3 Signaux de démarrage et d'arrêt U12	19
3.4 U12 Autres événements.....	19
Article 4 U12 : Début ou reprise du jeu.....	20
Début du match U12	20
Reprise du match U12	20
4.1 U12 Reprise du jeu après qu'un but a été marqué	20
4.2 U12 Reprise du jeu après une faute	20
4.3 U12 Reprise du jeu après un arrêt de jeu après que le gardien de but ait saisi le palet	20

Contrôle de version		
1.1.0	CDA	14/04/2025
Applicable		01/09/2025
U8 / U10 / U12 Page 3		



4.4 U12 Reprise du jeu après une sortie de la rondelle des limites du terrain	21
4.5 U12 Reprise du jeu après un changement de trio.....	21
Article 5 U12 : Contact physique	21
5.1 U12 Contact physique autorisé	21
5.2 U12 Contacts physiques interdits.....	21
Article 6 U12 : Ne pas jouer selon les règles du jeu	22
En tant que joueur :.....	22
Ensuite, l'arbitre	22
Article 7 U12 : Objectifs	22
TITRE 5 : Règlement U12 à partir du 01/01 jusqu'à la fin de la saison (ES)	23
Article 1 U12 1/1 à ES : Les équipes	23
1.1 Joueur U12 (1/1 à ES)	23
1.2 U12 (1/1 à ES) Entraîneur/Chef d'équipe.....	23
1.3 U12 (1/1 à ES) Changements de joueurs.....	23
Article 2 U12 1/1 à ES : Arbitre	23
2.1 Arbitre U12(1/1 à ES).....	23
2.2 U12 (1/1 à ES) Les devoirs et responsabilités de l'arbitre	23
2.3 Equipement de l'arbitre U12 (1/1 à EV)	24
Article 3 U12 1/1 à ES : Temps de jeu	24
3.1 Chronométrage U12 (1/1 à ES)	24
3.2 U12 (1/1 à EV) Temps de jeu	24
3.3 Signaux U12 (1/1 à ES) pour le démarrage et l'arrêt.....	24
3.4 U12(1/1 à ES) Autres événements	24
Article 4 U12 1/1 à ES : Début ou reprise du jeu	25
Début du jeu	25
Reprise du jeu.....	25
4.1 U12 (1/1 à ES) Reprendre le jeu après qu'un but ait été marqué.....	25
4.2 U12 (1/1 à ES) Reprise du jeu après une faute.....	25

Contrôle de version		
1.1.0	CDA	14/04/2025
Applicable		01/09/2025
U8 / U10 / U12 Page 4		



4.3 U12 (1/1 à EV) Reprendre le jeu après une pause dans le jeu après que le gardien de but a serré le palet (.....	25
4.4 U12 (1/1 à ES) Reprendre le jeu après que le palet soit sorti du terrain de jeu	26
4.5 U12 Reprise du jeu après un changement de ligne (1/1 à EV).....	26
4.6 U12 Reprise du jeu après une faute de hors-jeu (1/1 pour ES)	26
4.7 U12 Reprise du jeu pour une raison non incluse dans le présent règlement (1/1 à ES).....	26
Article 5 U12 1/1 à ES : Contact physique	27
5.1 U12 (1/1 à ES) Contact physique autorisé.....	27
5.2 U12 (1/1 à ES) Contacts physiques interdits	27
Article 6 U12 1/1 à ES : Ne pas jouer selon les règles du jeu	27
En tant que joueur :.....	27
Ensuite, l'arbitre	27
Article 7 U12 1/1 à ES : Buts	28
Article 8 U12 1/1 à ES : Hors jeu	28
- TITRE 6 : Responsable du PLT RBIHF pour la saison 2025/2026	29

Les grandes lignes originales de ce cadre ont été élaborées en 2020 par le vice-président/directeur du développement du sport de la RBIHF et le gestionnaire du développement de l'IIHF, le regretté Johan Bollue (+28/10/2021).

Chaque année, l'IIHF décerne le prix Johan Bollue. Les membres nationaux (NMA) peuvent inscrire une personne ou un groupe qui a fait une différence dans la croissance et le développement du hockey sur glace chez les jeunes.



Contrôle de version		
1.1.0	CDA	14/04/2025
Applicable		01/09/2025
U8 / U10 / U12 Page 5		



TITRE 1 : Résumé des formes et cadres de jeu adaptés

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 niveaux.

Dans le projet de format de jeu personnalisé, nous défions la norme et l'identité de « ce qu'est le vrai hockey sur glace » pour 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 doivent bien sûr être liés et configurés à la façon dont chaque joueur a atteint un certain niveau de développement dans différents domaines.

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

Tous les joueurs, y compris les gardiens de but, doivent bénéficier d'un temps de jeu égal lors des 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.

- U8 : 3 contre 3 sur une surface de jeu 1/3 ($\pm 20 \times 30$ m) Glace centrale
- U10 : 3 contre 3 sur 1/3 surface de jeu (20×30 m) du 01/09 au 31/12
- U10 : 4 contre 4 sur 1/3 de surface (20×30 m) du 01/01 à la saison E (n Joueurs >10)
- U12 : 3 contre 3 sur 1/3 surface de jeu (20×30 m) du 01/09 au 31/12
- U12 : 4 contre 4 sur surface de jeu 2/3 (40×30 m) du 01/09 au 31/12
- U12 : 5 contre 5 sur surface de jeu 1/1 (30×60 m) du 01/01 à la fin de la saison

Nouveautés
2025/2026

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

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

La victoire est un bon trait pour les joueurs, mais pas pour un superviseur 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, mais le parcours sportif l'est !

Ne laissez jamais vos joueurs patiner librement dans la zone neutre pendant le match. L'utilisation de rondelles en zone neutre n'est jamais autorisée.

Respectez les décisions des arbitres. Discutez de tout désaccord par la suite, mais jamais pendant l'ère glaciaire de vos joueurs. En tant qu'entraîneur ou superviseur d'équipe, vous êtes le bon exemple pour votre équipe : montrez votre connaissance du hockey, votre discipline et votre esprit d'équipe de la bonne manière. Il y a des dizaines d'yeux jeunes et curieux constamment sur vous ! Si nécessaire, essayez de répartir les joueurs présents entre les différentes équipes pour un déroulement équilibré du jeu.

Contrôle de version		
1.1.0	CDA	14/04/2025
Applicable		01/09/2025
U8 / U10 / U12 Page 6		



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

Panneaux d'embarquement et séparateurs de champs

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 de tête, 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.

Palet /Rondelle/Puck

U10 et moins de 10 ans – Rondelle bleu clair Diamètre 7,62 cm, poids 120 - 135 gr

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

Objectifs et zone cible

Une cible de taille normale (122 cm x 183 cm) peut être utilisée lorsque vous jouez avec des défenseurs de cible dans les jeux.

Une taille de cadre de but plus petite (45 cm x 60 cm) est utilisée pour les matchs sans gardiens de but dans les groupes d'âge inférieurs.

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

La zone cible doit être esquissée pour toutes les catégories à l'aide de la cible de taille normale (122 cm x 183 cm), voir la figure ci-dessous. La zone cible doit être dessinée à l'aide d'un « marqueur de glace » approprié

Pour la catégorie U12 à partir du 1er janvier jusqu'à la fin de la saison, sur toute la glace, la zone de but standard dessinée sur la glace sera utilisée.

Buts

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

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

Contrôle de version		
1.1.0	CDA	14/04/2025
Applicable		01/09/2025
U8 / U10 / U12 Page 7		



TITTEL 2 : Règles U8

Article 1 U8 : Les équipes

1.1 Joueur U8

- Chaque équipe joue avec trois (3) joueurs et un (1) gardien de but par surface de jeu.
- Si le match se joue sans gardien 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 figurer sur le « passeport du tournoi » d'une équipe.

1.2 Entraîneur/chef d'équipe U8

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

Article 2 U8 : Chef de jeu / Game Leader (arbitre)

2.1 Game Leader U8

- Pour chaque partie, le club organisateur désigne 1 animateur pour superviser une partie.
- Le Game Leader doit être (au moins) un entraîneur/chef d'équipe LTP officiel certifié par la RBIHF de l'équipe à domicile et/ou à l'extérieur ou un arbitre local officiel de niveau 1 certifié par la RBIHF.
- Il est recommandé que chaque surface de jeu soit dotée de deux (2) Game Leaders, c'est-à-dire 1 de chaque équipe participante.

2.2 U8 Les devoirs et responsabilités du Game Leader

- Le Game Leader est chargé de s'assurer que le jeu se déroule conformément au cadre et aux règles du jeu.
- Il doit être en contact 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.

2.3 Équipement du Game Leader U8

Chaque Game Leader doit être équipé de :

Contrôle de version		
1.1.0	CDA	14/04/2025
Applicable		01/09/2025
U8 / U10 / U12 Page 8		

Fédération Royale Belge de Hockey sur Glace asbl
 Eugene Cools straat 2 bus 5 – 3460 Bekkevoort Belgique
 Tél. +32 (0) 3 547 01 42 FS : office@rbihf.be
 Numéro d'organisation 416.864.626





- Un sifflet
- Casque
- Patin

Une équipement d'arbitre complète est fortement recommandée

(Des rondelles supplémentaires pour chaque jeu peuvent être placées au-dessus de chaque objectif)

Article 3 U8 : Temps de jeu

3.1 Chronométrage U8

- Que 1, 2, 3 ou plusieurs jeux soient joués, la même horloge est utilisée pour tous les jeux joués.

3.2 Temps de jeu U8

- Une partie 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 d'utiliser un multiple de 90 secondes à la fois)

3.3 Signaux de démarrage et d'arrêt U8

- Un signal doit retentir lorsque le jeu commence à 00h00 et pour 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 course ne doit jamais être interrompu sauf si :

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

Article 4 U8 : Démarrage ou reprise du jeu

Contrôle de version		
1.1.0	CDA	14/04/2025
Applicable		01/09/2025
U8 / U10 / U12 Page 9		



Début du match U8

- L'objectif principal est de faire démarrer le jeu aussi rapidement et en toute sécurité que possible.
- Le match a commencé par : - Mise au jeu :
- Pour ce faire, deux joueurs se font face pour s'affronter au milieu du terrain de jeu, les joueurs restants de chaque équipe derrière leur coéquipier respectif prenant la mise au jeu.

Reprise du jeu U8

- Le Game Leader utilise un (nouveau) palet qui est déposé dans l'une des deux zones de largage derrière chaque objectif.

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

Lorsqu'un but est marqué :

- L'équipe qui a marqué doit-elle immédiatement aller dans son propre but
- Donner à l'équipe contre laquelle ils sont coordonnés l'occasion de prendre possession du ballon et de commencer à jouer à partir de leur zone de relargage.
- Lorsque l'équipe contre laquelle le match est disputé commence à jouer le palet, l'équipe qui vient de marquer peut commencer à jouer.

4.2 U8 Reprise du jeu après une faute

Après la détection d'une violation

- Dénoncera le Game Leader et lui imposera une « **Pénalité chassée** »
- En conséquence, le joueur blessé peut tirer au but depuis le milieu du terrain de jeu jusqu'au but de l'équipe fautive.
- Tous les autres joueurs des deux équipes sont alignés derrière le but de l'équipe qui tire au but.

4.3 U8 Reprise du jeu après l'interruption du jeu après que le gardien de but ait saisi le rondelle

Si le gardien de but bloque le palet,

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

4.4 U8 Reprise du jeu après une sortie de la rondelle des limites du terrain

- Si la rondelle sort du terrain de jeu,
- Le Game Leader doit-il siffler ?
- Lancer la rondelle dans la zone de chute de l'équipe non fautive

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

Contrôle de version		
1.1.0	CDA	14/04/2025
Applicable		01/09/2025
U8 / U10 / U12 Page 10		



4.5 U8 Reprise du jeu après un changement de trio

- 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 qui prend la mise au jeu.
- S'il y a plusieurs jeux en cours, ils doivent tous commencer en même temps.

Article 5 U8 : Contact physique

5.1 U8 Contact physique autorisé

– Un joueur doit utiliser son bâton pour jouer la rondelle et capturer la possession de la rondelle d'un adversaire.

Un contact physique entre joueurs peut se produire et n'est pas acceptable s'il n'est pas du type décrit à l'article 5.2 U8.

5.2 U8 Contacts physiques interdits

Un contact physique non autorisé est un contact qui a lieu lorsqu'un joueur :

- 1) Son corps pour arrêter l'adversaire sans jouer la rondelle avec le bâton.
- 2) Un adversaire tacle avec le corps ou une partie de son équipement
- 3) Saute sur un adversaire
- 4) Un adversaire pousse
- 5) Un adversaire frappe ou tente de frapper un adversaire avec le bâton ou les mains
- 6) Faire trébucher un adversaire avec le bâton ou le corps
- 7) Un adversaire pousse contre l'abordage
- 8) Tient un adversaire avec son corps ou ses mains
- 9) Joue dangereusement de quelque manière que ce soit
- 10) Un adversaire frappe ou tacle alors que le joueur n'a pas la rondelle

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

En tant que joueur :

- Sifflez et infligez une « **pénalité de chasse** » au joueur blessé
- Le tireur de penalty 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 blessé peut faire patiner la rondelle vers le but de l'adversaire et tenter de marquer.
 - Et les joueurs derrière le but peuvent reprendre le jeu
- Si le joueur qui effectue le tir de pénalité marque, le Game Leader lance la rondelle dans la zone de chute de l'équipe contre laquelle le but a été marqué.
- Si aucun but n'est marqué, le jeu continue
- Le Game Leader est celui qui détermine si un joueur enfreint ou non les règles.

Nouveautés
2025/2026

Contrôle de version		
1.1.0	CDA	14/04/2025
Applicable		01/09/2025
U8 / U10 / U12 Page 11		



- Le Game Leader doit avoir une bonne relation avec les deux entraîneurs/chefs d'équipe et communiquer dans toutes les situations.

Article 7 U8 : Objectifs

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 son bâton et que la rondelle dépasse complètement la ligne de but

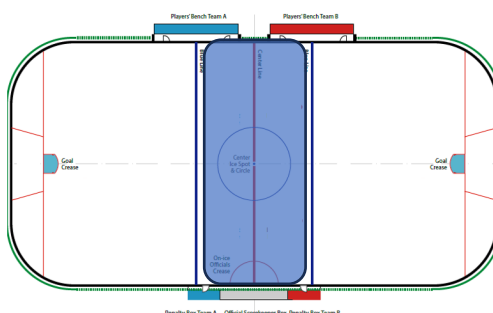
(La ligne de but peut être tracée avec le même marqueur que celui que nous dessinons la zone cible)

7.2 U8 Refus d'un but

Un but ne peut pas être autorisé si : -

- Le joueur utilise le bâton au-dessus de la hauteur des épaules
- Le joueur entre en contact avec le gardien de but ou patine par-dessus
- Le joueur utilise autre chose que son bâton pour marquer
- La cible est déplacée de sa position normale

Nouveautés
2025/2026



Contrôle de version		
1.1.0	CDA	14/04/2025
Applicable		01/09/2025
U8 / U10 / U12 Page 12		



TITRE 3 : Règlement U10

Article 1 U10 : Les équipes

1.1 Joueur U10

- Chaque équipe joue avec trois (3) joueurs et un (1) gardien de but par surface de jeu.
- Si le match se joue sans gardien 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 figurer sur le « passeport du tournoi » d'une équipe

1.2 Entraîneur/chef d'équipe U10

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

1.3 Changements de joueurs U10 –

- L'entraîneur/chef d'équipe de chaque équipe dans un match est responsable de superviser la procédure de remplacement des joueurs pendant le match.
- 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 frappe avec la main du joueur qui change. La zone de remplacement se situe au niveau du banc des joueurs.
- Avant qu'une attaque puisse être construite, une passe doit d'abord être donnée à un coéquipier.
- Les infractions sont sanctionnées par l'arbitre d'une pénalité chassée.

Article 2 U10 : Game Leader (arbitre)

2.1 Game Leader U10

- Pour chaque partie, le club organisateur désigne 1 animateur pour superviser une partie.
- Le Game Leader doit être (au moins) un entraîneur/chef d'équipe LTP officiel certifié par la RBIHF de l'équipe à domicile et/ou à l'extérieur ou un arbitre local officiel de niveau 1 certifié par la RBIHF.
- Il est recommandé que chaque surface de jeu soit dotée de deux (2) Game Leaders, c'est-à-dire 1 de chaque équipe participante.

2.2 U10 Les devoirs et responsabilités du meneur de chasse

- Le Game Leader est chargé de s'assurer que le jeu se déroule conformément au cadre et aux règles du jeu.

Contrôle de version		
1.1.0	CDA	14/04/2025
Applicable		01/09/2025
U8 / U10 / U12 Page 13		



- Il doit être en contact 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.

2.3 Équipement de Game Leader U10

Chaque Game Leader doit être équipé de :

- Un sifflet
- Casque
- Patin

Une équipement d'arbitre complète est fortement recommandée

(Des rondelles supplémentaires pour chaque jeu peuvent être placées au-dessus de chaque objectif)

Article 3 U10 : Temps de jeu

3.1 Chronométrage U10

- Que 1, 2, 3 ou plusieurs jeux soient joués, la même horloge est utilisée pour tous les jeux joués.

3.2 Temps de jeu U10

- Une partie 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 d'utiliser un multiple de 90 secondes à la fois)

3.3 Signaux U10 pour le démarrage et l'arrêt

- Un signal doit retentir lorsque le jeu commence à 00h00 et pour 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 U10 Autres événements

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

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

Article 4 U10 : Début ou reprise du jeu

Contrôle de version		
1.1.0	CDA	14/04/2025
Applicable		01/09/2025
U8 / U10 / U12 Page 14		



Début du match U10

- L'objectif principal est de faire démarrer le jeu aussi rapidement et en toute sécurité que possible.
- Le match a commencé par : - Mise au jeu :
- Pour ce faire, deux joueurs se font face pour s'affronter au milieu du terrain de jeu, les joueurs restants de chaque équipe derrière leur coéquipier respectif prenant la mise au jeu.

Reprise du match U10

- Le Game Leader utilise un (nouveau) palet qui est déposé dans l'une des deux zones de largeur derrière chaque objectif.

4.1 U10 Reprendre le jeu après qu'un but a été marqué

Lorsqu'un but est marqué :

- L'équipe qui a marqué doit-elle immédiatement aller dans son propre but
- Donner à l'équipe contre laquelle ils sont coordonnés l'occasion de prendre possession du ballon et de commencer à jouer à partir de leur zone de relargage.
- Lorsque l'équipe contre laquelle le match est disputé commence à jouer le palet, l'équipe qui vient de marquer peut commencer à jouer.

4.2 U10 Reprise du jeu après une faute

Après la détection d'une violation

- Dénoncera le Game Leader et lui imposera une « **Pénalité chassée** »
- En conséquence, le joueur blessé peut tirer au but depuis le milieu du terrain de jeu jusqu'au but de l'équipe fautive.
- Tous les autres joueurs des deux équipes sont alignés derrière le but de l'équipe qui tire au but.

4.3 U10 Reprise du jeu après l'interruption du jeu après que le gardien de but ait saisi la rondelle

Si le gardien de but bloque le palet,

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

4.4 U10 Reprise du jeu après une sortie de la rondelle des limites du terrain

- Si la rondelle sort du terrain de jeu,

Contrôle de version		
1.1.0	CDA	14/04/2025
Applicable		01/09/2025
U8 / U10 / U12 Page 15		



- Le Game Leader doit-il siffler ?
- Lancer la rondelle dans la zone de chute de l'équipe non fautive

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

4.5 U10 Reprise du jeu après un changement de trio

- Un changement de lecteur est effectué à chaque fois que le signal sonore se déclenche
- 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. La zone de remplacement se situe au niveau du banc des joueurs.
- Avant qu'une attaque puisse être construite, une passe doit d'abord être donnée à un coéquipier.

Article 5 U10 : Contact physique

5.1 U10 Contact physique autorisé

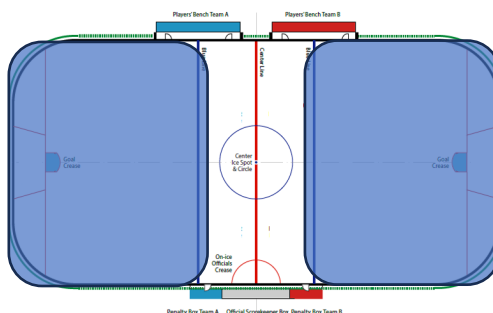
– Un joueur doit utiliser son bâton pour jouer la rondelle et capturer la possession de la rondelle d'un adversaire.

Un contact physique entre joueurs peut se produire et n'est pas acceptable si le contact n'est pas de nature telle que décrite à l'article 5.2 U10.

5.2 U10 Non autorisé Contact physique

Un contact physique non autorisé est un contact qui a lieu lorsqu'un joueur :

- 1) Son corps pour arrêter l'adversaire sans jouer la rondelle avec le bâton.
- 2) Un adversaire tacle avec le corps ou une partie de son équipement
- 3) Saute sur un adversaire
- 4) Un adversaire pousse
- 5) Un adversaire frappe ou tente de frapper un adversaire avec le bâton ou les mains
- 6) Faire trébucher un adversaire avec le bâton ou le corps
- 7) Un adversaire pousse contre l'abordage
- 8) Tient un adversaire avec son corps ou ses mains
- 9) Joue dangereusement de quelque manière que ce soit
- 10) Un adversaire frappe ou tacle alors que le joueur n'a pas la rondelle



Nouveautés
2025/2026

Contrôle de version		
1.1.0	CDA	14/04/2025
Applicable		01/09/2025
U8 / U10 / U12 Page 16		



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

En tant que joueur :

- Un contact physique non autorisé,
- Joue de manière dangereuse ou négligente
- Par la façon dont il se comporte, ou utilise un langage qui viole les valeurs établies pour le fair-play et le respect.

Puis le meneur du jeu

- Sifflez et infligez une « **pénalité de chasse** » au joueur blessé
- Le tireur de penalty 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 blessé peut faire patiner la rondelle vers le but de l'adversaire et tenter de marquer.
 - Et les joueurs derrière le but peuvent reprendre le jeu
 - Si le joueur qui effectue le tir de pénalité marque, le Game Leader lance la rondelle dans la zone de chute de l'équipe contre laquelle le but a été marqué.
 - Si aucun but 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 deux entraîneurs/chefs d'équipe et communiquer dans toutes les situations.

Article 7 U10 : Objectifs

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 son bâton et que la rondelle dépasse complètement la ligne de but

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

7.2 U10 Refus d'un but

Un but ne peut pas être autorisé si : -

- Le joueur utilise le bâton au-dessus de la hauteur des épaules
- Le joueur entre en contact avec le gardien de but ou patine par-dessus
- Le joueur utilise autre chose que son bâton pour marquer
- La cible est déplacée de sa position normale

Contrôle de version		
1.1.0	CDA	14/04/2025
Applicable		01/09/2025
U8 / U10 / U12 Page 17		



TITRE 4 : Comment jouer U12 du 01/09 au 31/12

Article 1 U12 : Les équipes

1.1 Joueur U12

- Chaque équipe joue avec trois (3) joueurs et un (1) gardien de but par surface de jeu, si elle joue sur 1/3 du terrain.
- **Chaque équipe joue avec quatre (4) joueurs et un (1) gardien de but par surface de jeu, si elle joue sur les 2/3 du terrain.**
- **Si le match se joue sans gardien de but, chaque équipe jouera toujours avec 3 joueurs sur 1/3 de terrain et 4 joueurs sur 2/3 de terrain respectivement.**
- Un gardien de but ne peut jamais être remplacé par un (1) patineur supplémentaire.
- Chaque joueur doit figurer sur le « passeport de jeu » d'une équipe.
- Pour chaque jeu, une e-sheet est établie sur laquelle tous les participants sont notés.
- Aucun but ou penalty n'est enregistré sur cette e-sheet.



1.2 Entraîneur/chef d'équipe U12

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

1.3 Changements de joueurs U12 –

- L'entraîneur/chef d'équipe de chaque équipe dans un match est responsable de superviser la procédure de remplacement des joueurs pendant le match.
- 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. (coup de poing)
- Avant qu'une attaque puisse être construite, une passe doit d'abord être donnée à un coéquipier.
- Les infractions sont sanctionnées par l'arbitre d'une pénalité chassée.

Article 2 U12 : Arbitre

2.1 Arbitre U12

- Pour chaque match, le club organisateur désignera 1 arbitre pour superviser un match.
- L'arbitre doit être (au moins) un entraîneur/chef d'équipe LTP officiel certifié RBIHF de l'équipe à domicile et/ou à l'extérieur ou un arbitre local de niveau 1 officiel certifié RBIHF.
- Il est recommandé que chaque surface de jeu ait deux (2) arbitres, c'est-à-dire 1 de chaque équipe participante.

Contrôle de version		
1.1.0	CDA	14/04/2025
Applicable		01/09/2025
U8 / U10 / U12 Page 18		





2.2 U12 Les devoirs et responsabilités de l'arbitre

- L'arbitre est responsable de s'assurer que le jeu est joué conformément au cadre et aux règles du jeu.
- Il doit être en contact 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.

2.3 Équipement de l'arbitre U12

Chaque arbitre doit être équipé de :

- Un sifflet
- Casque
- Patin

Une équipement d'arbitre complète est fortement recommandée

(Des rondelles supplémentaires pour chaque jeu peuvent être placées au-dessus de chaque objectif)

Article 3 U12 : Temps de jeu

3.1 Chronométrage U12

- Que 1, 2, 3 ou plusieurs jeux soient joués, la même horloge est utilisée pour tous les jeux joués.

3.2 Temps de jeu U12

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

3.3 Signaux de démarrage et d'arrêt U12

- Un signal doit retentir lorsque le jeu commence à 00h00 et pour 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 course ne doit jamais être interrompu sauf si :

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

Contrôle de version		
1.1.0	CDA	14/04/2025
Applicable		01/09/2025
U8 / U10 / U12 Page 19		



Article 4 U12 : Début ou reprise du jeu

Début du match U12

- L'objectif principal est de faire démarrer le jeu aussi rapidement et en toute sécurité que possible.
- Le match a commencé par : - Mise au jeu :
- Pour ce faire, deux joueurs se font face pour s'affronter au milieu du terrain de jeu, les joueurs restants de chaque équipe derrière leur coéquipier respectif prenant la mise au jeu.

Reprise du match U12

- L'arbitre utilise un (nouveau) palet qui est déposé dans l'une des deux zones de chute derrière chaque but.

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

Lorsqu'un but est marqué :

- L'équipe qui a marqué doit-elle immédiatement aller dans son propre but
- Donner à l'équipe contre laquelle ils sont coordonnés l'occasion de prendre possession du ballon et de commencer à jouer à partir de leur zone de relargage.
- Lorsque l'équipe contre laquelle le match est disputé commence à jouer le palet, l'équipe qui vient de marquer peut commencer à jouer.

4.2 U12 Reprise du jeu après une faute

Après la détection d'une violation

- L'arbitre siffle-t-il et imposera-t-il la « **pénalité ?** »
- Par conséquent, l'équipe désavantagée peut jouer en majorité jusqu'à la fin de la prochaine présence
- Le joueur pénalisé se rend au banc des joueurs jusqu'à la fin de la prochaine présence
- Le jeu reprend avec une mise au jeu où le jeu a été arrêté.

Nouveautés
2025/2026

4.3 U12 Reprise du jeu après un arrêt de jeu après que le gardien de but ait saisi le palet

Si le gardien de but bloque le palet,

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

Contrôle de version		
1.1.0	CDA	14/04/2025
Applicable		01/09/2025
U8 / U10 / U12 Page 20		



4.4 U12 Reprise du jeu après une sortie de la rondelle des limites du terrain

- Si la rondelle sort du terrain de jeu,
- Si l'arbitre siffle
- Lancer la rondelle dans la zone de chute de l'équipe non fautive

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

4.5 U12 Reprise du jeu après un changement de trio

- Un changement de lecteur est effectué à chaque fois que le signal sonore se déclenche
- 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. La zone de remplacement se situe au niveau du banc des joueurs.
- Avant qu'une attaque puisse être construite, une passe doit d'abord être donnée à un coéquipier.
- S'il y a plusieurs jeux en cours, ils doivent tous basculer en même temps.

Article 5 U12 : Contact physique

5.1 U12 Contact physique autorisé

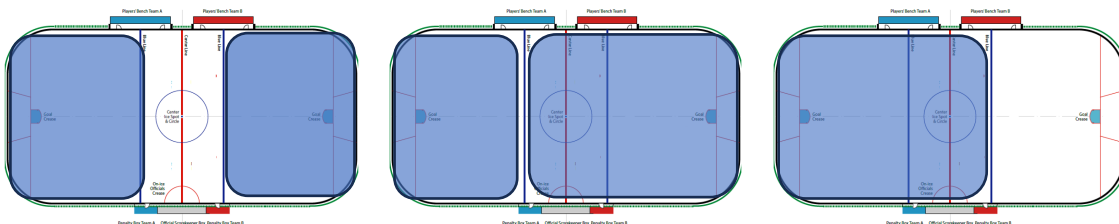
– Un joueur doit utiliser son bâton pour jouer la rondelle et capturer la possession de la rondelle d'un adversaire.

Un contact physique entre les joueurs peut se produire et n'est pas acceptable s'il n'est pas du type décrit à l'article 5.2 U12.

5.2 U12 Contacts physiques interdits

Un contact physique non autorisé est un contact qui a lieu lorsqu'un joueur :

- 1) Son corps pour arrêter l'adversaire sans jouer la rondelle avec le bâton.
- 2) Un adversaire tacle avec le corps ou une partie de son équipement
- 3) Saute sur un adversaire
- 4) Un adversaire pousse
- 5) Un adversaire frappe ou tente de frapper un adversaire avec le bâton ou les mains
- 6) Faire trébucher un adversaire avec le bâton ou le corps
- 7) Un adversaire pousse contre l'abordage
- 8) Tient un adversaire avec son corps ou ses mains
- 9) Joue dangereusement de quelque manière que ce soit
- 10) Un adversaire frappe ou tacle alors que le joueur n'a pas la rondelle



Nouveautés
2025/2026

Contrôle de version		
1.1.0	CDA	14/04/2025
Applicable		01/09/2025
U8 / U10 / U12 Page 21		

Fédération Royale Belge de Hockey sur Glace asbl
 Eugene Cools straat 2 bus 5 – 3460 Bekkevoort Belgique
 Tél. +32 (0) 3 547 01 42 FS : office@rbihf.be
 Numéro d'organisation 416.864.626





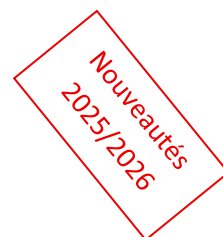
Article 6 U12 : Ne pas jouer selon les règles du jeu

En tant que joueur :

- Un contact physique non autorisé,
- Joue de manière dangereuse ou négligente
- Par la façon dont il se comporte, ou utilise un langage qui viole les valeurs établies pour le fair-play et le respect.

Ensuite, l'arbitre

- Sifflez et imposez une « **pénalité** » au joueur fautif
- Le joueur est déplacé au banc jusqu'à la fin de la prochaine présence et ne peut pas être remplacé sur la glace.
- L'arbitre est celui qui détermine si un joueur enfreint les règles ou non.
- L'arbitre doit avoir une bonne relation avec les entraîneurs/chefs d'équipe et communiquer dans toutes les situations.



Article 7 U12 : Objectifs

7.1 U12 Marquer un but –

- L'arbitre doit indiquer le but marqué en pointant le but et en sifflant si un joueur joue la rondelle avec son bâton et que la rondelle dépasse complètement la ligne de but

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

7.2 U12 Refus d'un but

Un but ne peut pas être autorisé si : -

- Le joueur utilise le bâton au-dessus de la hauteur des épaules ou au-dessus de la barre transversale
- Le joueur entre en contact avec le gardien de but ou patine par-dessus
- Le joueur utilise autre chose que son bâton pour marquer
- La cible est déplacée de sa position normale

Contrôle de version		
1.1.0	CDA	14/04/2025
Applicable		01/09/2025
U8 / U10 / U12 Page 22		





TITRE 5 : Règlement U12 à partir du 01/01 jusqu'à la fin de la saison (ES)

Article 1 U12 1/1 à ES : Les équipes

1.1 Joueur U12 (1/1 à ES)

- Chaque équipe joue avec cinq (5) joueurs de champ et un (1) gardien de but.
- Si le match se joue sans gardien de but, chaque équipe jouera toujours avec 5 joueurs de champ.
- Un gardien de but ne peut jamais être remplacé par un (1) joueur de champ supplémentaire.
- Chaque joueur doit figurer sur le « passeport de jeu » d'une équipe.
- Pour chaque jeu, une e-sheet est établie sur laquelle tous les participants sont notés.
- Aucun but ou penalty n'est enregistré sur cette e-sheet.

1.2 U12 (1/1 à ES) Entraîneur/Chef d'équipe

- Chaque équipe a au moins 1 entraîneur/chef d'équipe certifié LTP qui est responsable de ses joueurs et qui doit être inscrit sur la feuille de match.
- L'entraîneur/chef d'équipe est responsable de diriger/entraîner ses joueurs et d'aider à récupérer et à positionner toute anomalie.

1.3 U12 (1/1 à ES) Changements de joueurs

- L'entraîneur/chef d'équipe de chaque équipe dans un match est responsable de superviser la procédure de remplacement des joueurs pendant le match.
- 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. La zone de remplacement et les règlements de remplacement sont décrits dans la règle 74 de l'IIHF.
- Avant qu'une attaque puisse être construite, une passe doit d'abord être donnée à un coéquipier.
- Les fautes seront sanctionnées par l'arbitre avec un renvoi du joueur fautif au banc des joueurs, ce joueur ne pourra pas être remplacé avant la fin de la prochaine présence.

Article 2 U12 1/1 à ES : Arbitre

2.1 Arbitre U12(1/1 à ES)

- Pour chaque match, le club organisateur préfère désigner 2 arbitres pour superviser le match.
- L'arbitre doit être (au moins) un entraîneur/chef d'équipe LTP officiel certifié RBIHF de l'équipe à domicile et/ou à l'extérieur ou un arbitre local de niveau 1 officiel certifié RBIHF.
- Il est recommandé que chaque match ait deux (2) arbitres, c'est-à-dire 1 de chaque équipe participante.

2.2 U12 (1/1 à ES) Les devoirs et responsabilités de l'arbitre

- L'arbitre est responsable de s'assurer que le jeu est joué conformément au cadre et aux règles du jeu.

Contrôle de version		
1.1.0	CDA	14/04/2025
Applicable		01/09/2025
U8 / U10 / U12 Page 23		



- Il doit être en contact 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.

2.3 Equipement de l'arbitre U12 (1/1 à EV)

Chaque arbitre doit être équipé de :

- Un sifflet
- Casque avec demi-visière
- Patin

Pour des raisons de sécurité, il est fortement recommandé d'avoir un équipement d'arbitre complet

(Des rondelles supplémentaires pour chaque jeu peuvent être placées au-dessus de chaque objectif)

Article 3 U12 1/1 à ES : Temps de jeu

3.1 Chronométrage U12 (1/1 à ES)

- Comme nous jouons sur toute la surface de la glace, nous ne pouvons jouer qu'un seul match à la fois et nous pouvons utiliser l'horloge de match normale.

3.2 U12 (1/1 à EV) Temps de jeu

- Une partie 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 60 ou 90 secondes, selon le temps de changement convenu à l'avance 60, 90 ou 120 secondes.)

3.3 Signaux U12 (1/1 à ES) pour le démarrage et l'arrêt

- Un signal doit retentir lorsque le jeu commence à 00h00 et pour indiquer la fin du jeu après 15 minutes (ou l'heure convenue).
- Un signal doit également retentir toutes les 60, 90 ou 120 secondes pour indiquer la procédure de changement de ligne.

3.4 U12(1/1 à ES) Autres événements

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

- Une blessure grave survient
- Il y a un problème majeur avec la surface de jeu/la glace

Contrôle de version		
1.1.0	CDA	14/04/2025
Applicable		01/09/2025
U8 / U10 / U12 Page 24		



Article 4 U12 1/1 à ES : Début ou reprise du jeu

Début du jeu

- L'objectif principal est de faire démarrer le jeu aussi rapidement et en toute sécurité que possible.
- Le jeu commence par un : - Face-à-face :
- Pour ce faire, deux joueurs se font face pour une mise au jeu au milieu de la glace, les joueurs restants de chaque équipe à l'extérieur du cercle de mise au jeu et derrière leur coéquipier respectif. (Règle 76 du règlement de l'IIHF)

Reprise du jeu

- L'arbitre utilise un (nouveau) palet qui est déposé dans l'une des deux zones de chute derrière chaque but.

4.1 U12 (1/1 à ES) Reprendre le jeu après qu'un but ait été marqué

Lorsqu'un but est marqué :

Si l'équipe qui a marqué,

- Rendez-vous immédiatement à son tribunal
- Donner à l'équipe contre laquelle ils sont coordonnés l'occasion de prendre possession du ballon et de commencer à jouer à partir de leur zone de relargage.
- Lorsque l'équipe contre laquelle le match est disputé commence à jouer le palet, l'équipe qui vient de marquer peut commencer à jouer.

4.2 U12 (1/1 à ES) Reprise du jeu après une faute

Après la détection d'une violation

Après la détection d'une violation

- L'arbitre siffle-t-il et imposera-t-il la « **pénalité ?** »
- Par conséquent, l'équipe désavantagée peut jouer une présence majoritaire
- Le joueur pénalisé se rend au banc des joueurs jusqu'à la fin de la prochaine présence
- Le jeu reprend avec une mise au jeu où le jeu a été arrêté.

Nouveautés
2025/2026

4.3 U12 (1/1 à EV) Reprendre le jeu après une pause dans le jeu après que le gardien de but a serré le palet (

Si le gardien de but bloque le palet,

- Sifflet de l'arbitre
- L'arbitre lance une nouvelle rondelle dans la zone de dégagement derrière le but où la rondelle a été serrée.
- L'équipe attaquante doit franchir la ligne médiane immédiatement après que l'arbitre a sifflé vers son propre but et donner à l'adversaire la chance de prendre possession de la rondelle dans sa zone de relâchage.
- Lorsque l'autre équipe commence à jouer la rondelle, les adversaires peuvent attaquer.

Contrôle de version		
1.1.0	CDA	14/04/2025
Applicable		01/09/2025
U8 / U10 / U12 Page 25		



4.4 U12 (1/1 à ES) Reprendre le jeu après que le palet soit sorti du terrain de jeu

- Si la rondelle sort du terrain de jeu,
- Si l'arbitre siffle
- Lancer la rondelle dans la zone de chute de l'équipe non fautive

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

4.5 U12 Reprise du jeu après un changement de ligne (1/1 à EV)

- Dès que la sonnerie retentit indiquant le changement de ligne, les joueurs patinent jusqu'au banc des joueurs
- Les nouveaux joueurs ne peuvent entrer sur le terrain de jeu qu'après que le joueur qu'ils vont remplacer se trouve dans la zone de transition. (Règle 74 du règlement de l'IIHF)
- Le jeu ne sera pas arrêté pour ce changement (à la volée) avec fistbump.
- Avant qu'une attaque puisse être construite, une passe doit d'abord être donnée à un coéquipier.

4.6 U12 Reprise du jeu après une faute de hors-jeu (1/1 pour ES)

- Dès que l'arbitre siffle une faute de hors-jeu. (Article 83 du Règlement de l'IIHF)
- Les joueurs de l'équipe fautive se retireront-ils de leur côté de la ligne médiane dès que possible.
- Le jeu reprend dès que possible avec la mise au jeu derrière le but de l'équipe non fautive

4.7 U12 Reprise du jeu pour une raison non incluse dans le présent règlement (1/1 à ES)

- Après l'arrêt du jeu pour une raison non incluse dans le présent règlement
- Le jeu reprendra avec une mise au jeu au centre

Contrôle de version		
1.1.0	CDA	14/04/2025
Applicable		01/09/2025
U8 / U10 / U12 Page 26		



Article 5 U12 1/1 à ES : Contact physique

5.1 U12 (1/1 à ES) Contact physique autorisé

– Un joueur doit utiliser son bâton pour jouer la rondelle et capturer la possession de la rondelle d'un adversaire.

Un contact physique entre les joueurs peut se produire et n'est pas acceptable s'il n'est pas du type décrit à l'article 5.2 U12.

5.2 U12 (1/1 à ES) Contacts physiques interdits

Un contact physique non autorisé est un contact qui a lieu lorsqu'un joueur :

- 1) Son corps pour arrêter l'adversaire sans jouer la rondelle avec le bâton.
- 2) Un adversaire tacle avec le corps ou une partie de son équipement
- 3) Saute sur un adversaire
- 4) Un adversaire pousse
- 5) Un adversaire frappe ou tente de frapper un adversaire avec le bâton ou les mains
- 6) Faire trébucher un adversaire avec le bâton ou le corps
- 7) Un adversaire pousse contre l'abordage
- 8) Tient un adversaire avec son corps ou ses mains
- 9) Joue dangereusement de quelque manière que ce soit
- 10) Un adversaire frappe ou tacle alors que le joueur n'a pas la rondelle

Article 6 U12 1/1 à ES : Ne pas jouer selon les règles du jeu

En tant que joueur :

- Un contact physique non autorisé,
- Joue de manière dangereuse ou négligente
- Par la façon dont il se comporte, ou utilise un langage qui viole les valeurs établies pour le fair-play et le respect.

Ensuite, l'arbitre

- Sifflez et **envoyez le joueur qui a commis l'infraction au banc des joueurs.**
- **Le joueur ne peut PAS être remplacé sur la glace, de sorte que l'équipe joue en minorité numérique.**
- Lorsque l'arbitre siffle,
 - Ensuite, le joueur désigné se rend immédiatement au banc des joueurs et ne joue pas la prochaine présence. L'équipe joue en minorité numérique.
 - L'arbitre est celui qui détermine si un joueur enfreint les règles ou non.
 - L'arbitre doit avoir une bonne relation avec les entraîneurs/chefs d'équipe et communiquer dans toutes les situations.

Nouveautés
2025/2026

Contrôle de version		
1.1.0	CDA	14/04/2025
Applicable		01/09/2025
U8 / U10 / U12 Page 27		



Article 7 U12 1/1 à ES : Buts

7.1 U12(1/1 à ES) Marquer un but –

- L'arbitre doit indiquer le but marqué en pointant le but et en sifflant si un joueur joue la rondelle avec son bâton et que la rondelle dépasse complètement la ligne de but

(La ligne cible habituelle et la zone cible habituelle sont utilisées)

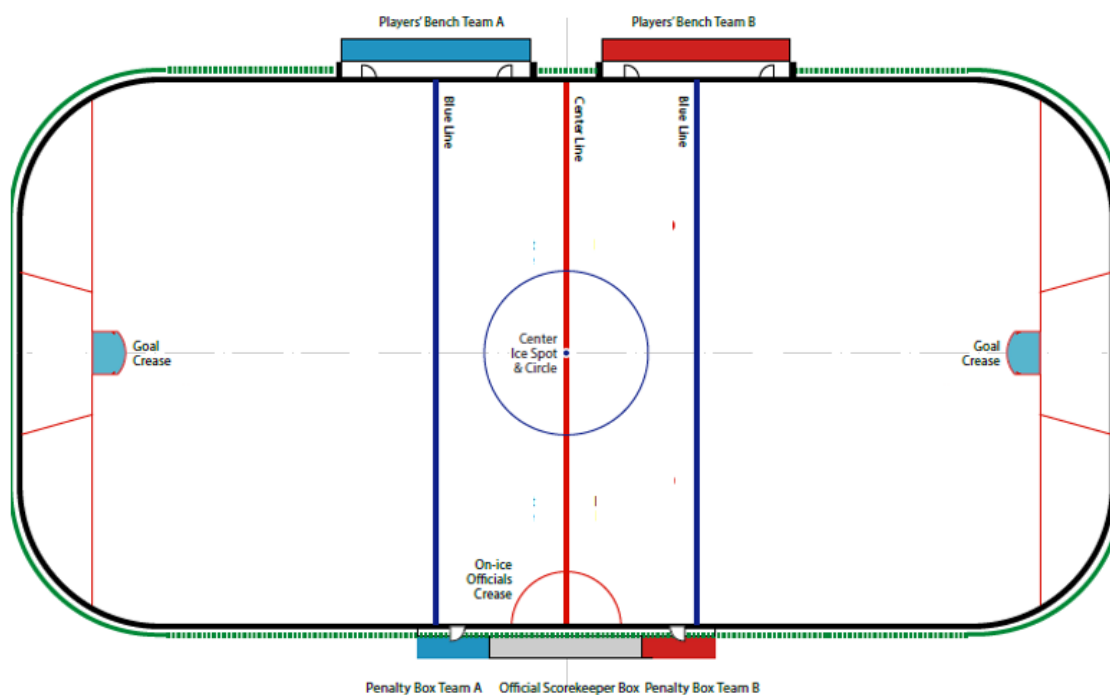
7.2 U12 (1/1 à ES) Refus de but

Un but ne peut pas être autorisé si :-

- Le joueur utilise le bâton au-dessus de la hauteur des épaules ou au-dessus de la barre transversale
- Le joueur entre en contact avec le gardien de but ou patine par-dessus
- Le joueur utilise autre chose que son bâton pour marquer
- La cible est déplacée de sa position normale

Article 8 U12 1/1 à ES : Hors jeu

Après accord préalable entre les deux équipes et l'arbitre, il est permis de jouer avec hors-jeu. Le hors-jeu est décrit dans la Loi 83 du livre de règlements de l'IIHF. Après une faute de hors-jeu, le jeu reprend avec une mise au jeu derrière le but de l'équipe non fautive.



Contrôle de version		
1.1.0	CDA	14/04/2025
Applicable		01/09/2025
U8 / U10 / U12 Page 28		

Fédération Royale Belge de Hockey sur Glace asbl
 Eugene Cools straat 2 bus 5 – 3460 Bekkevoort Belgique
 Tél. +32 (0) 3 547 01 42 FS : office@rbihf.be
 Numéro d'organisation 416.864.626





- **TITRE 6 : Responsable du LTP RBIHF pour la saison 2025/2026**

Président de la RBIHF :	Marc Verlinden	Marc.Verlinden@rbihf.be
Directeur du dév	Gil Paelinck	Gil.Paelinck@rbihf.be
Entraîneur et coordonnateur du dev :	Steve Sels	Steve.Sels@rbihf.be
Entraîneur et coordonnateur du dév:	Nick Baeten	Nick.Baeten@rbihf.be
Coordonnatrice générale	Kelly Verbinnen	kelly.verbinnen@rbihf.be

La RVB se réserve le droit de modifier ces règles supplémentaires à tout moment.

La RBIHF publie le règlement en néerlandais. S'il y a une divergence dans la formulation, le texte néerlandais fait foi.

Contrôle de version		
1.1.0	CDA	14/04/2025
Applicable		01/09/2025
U8 / U10 / U12 Page 29		

