

Plan Détaillé – Structure de Compétition et de Développement U8, U10 et U12

1. Objectif

Ce plan vise à mettre en place une structure claire pour les catégories d'âge U8, U10 et U12, dans laquelle :

- le développement des joueurs est au centre des préoccupations ;
 - les clubs disposent d'un droit de regard sur le nombre d'activités compétitives ;
 - un système financier équitable est mis en place ;
 - le programme LTP (Long Term Player Development) et les Development Games sont intégrés de manière structurelle ;
 - les joueurs sont préparés de manière optimale aux tournois et à la transition vers les catégories supérieures.
-

2. Organisation Générale

2.1 Calendrier et préférences de compétition

Lors de la préparation du calendrier, chaque club est invité à communiquer :

1. combien de fois par mois il souhaite participer à des matchs ou mini-tournois ;
2. quels week-ends ou périodes sont plus compliqués ;
3. ses disponibilités de glace ;
4. les besoins en créneaux de glace :
 - deux créneaux de glace doivent être prévus par équipe (U8, U10, U12) ;
 - les entraîneurs en formation LTP doivent disposer d'un créneau dédié ;
 - les joueurs participant au programme Development doivent disposer d'un créneau dédié ;
5. le nombre d'entraîneurs en formation ;
6. le nombre d'arbitres en formation.

Objectifs

- offrir davantage de flexibilité aux clubs ;
- disposer d'un calendrier mieux adapté ;
- augmenter le taux de participation ;
- réduire la surcharge des joueurs et des bénévoles.

Au sein de la RBIHF, il y a :

- 11 équipes U8 ;

- 13 équipes U10 ;
- 11 équipes U12.

Cela représente :

- pour les U8 : 26 à 28 matchs ;
- pour les U10 : 26 à 30 matchs ;
- pour les U12 : 26 à 30 matchs.

→ **L'objectif est d'augmenter encore le nombre de matchs afin d'habituer plus rapidement les joueurs au niveau U14.**

4. LTP et Development Games

4.1 LTP mensuel

L'objectif est d'organiser au minimum une activité LTP chaque mois.

Organisation

Les sessions LTP sont organisées en priorité par les clubs ayant des étudiants ou participants inscrits à la formation LTP.

Objectifs

- partage des connaissances entre les clubs ;
- vision uniforme du développement ;
- soutien aux entraîneurs ;
- accent sur le développement individuel des joueurs ;
- travail tant sur glace (on-ice) qu'hors glace (off-ice) ;
- participation nécessaire à la réussite de la formation LTP.

4.2 Development Games

En complément des matchs réguliers, des Development Games seront également organisés.

Caractéristiques

- priorité au développement plutôt qu'au résultat ;
- destinés principalement aux joueurs débutants U14/U16, éventuellement U18, ainsi qu'aux U12 nécessitant davantage de temps de développement ;
- augmentation du nombre de contacts avec le palet ;
- place importante accordée au coaching et au feedback.

L'ambition est également de proposer au moins une activité de ce type chaque mois.

5. Structure Sportive par Catégorie d'Âge

U8

Format de jeu

- Les matchs se jouent sur demi-glace jusqu'à la fin décembre au format **3 contre 3**, puis sur **1/3 de glace en 4 contre 4** afin de préparer les tournois et la transition vers les catégories supérieures.
- Surface de jeu : d'une ligne bleue à l'autre, avec 3 m de dégagement de chaque côté de la bande (ou 6 m en cas de séparation fixe). Les buts sont placés contre les bandes fixes avec une zone de gardien (« crease ») tracée.
- Tir de pénalité : **hunted penalty**, les joueurs partent derrière le but ; le tireur débute au centre de la glace.
- Temps de jeu : 15 minutes (ou multiple de 3).
- Changements toutes les 1 min 30.
- Palet bleu.
- Buts intermédiaires.

Axes de développement

- habiletés fondamentales ;
- contrôle du palet ;
- technique de patinage ;
- plaisir et expérience de jeu.

Objectifs

- grand nombre de contacts avec le palet ;
- nombreuses répétitions ;
- implication maximale de tous les joueurs ;
- apprentissage par le jeu.

Directives

- présences courtes de 90 secondes ;
- nombreuses rotations en 3 contre 3 puis 4 contre 4 sur 1/3 de glace ;
- aucune importance accordée aux résultats ou aux classements.

U10

Format de jeu avant Noël

1. Matches disputés sur **1/3 de glace en 4 contre 4**.
2. Une ligne est tracée au centre de la surface et sert de ligne de hors-jeu : le palet doit franchir la ligne avant les joueurs.
3. Dividers placés sur les lignes bleues, buts côté bandes fixes.
4. Une zone de gardien (« crease ») est tracée devant chaque but.
5. Une passe obligatoire avant de pouvoir marquer.
6. Fist bump lors des changements (zone de changement matérialisée).
7. Tir de pénalité : hunted penalty, joueurs derrière la ligne de but, un joueur au centre.
8. Temps de jeu : 15 minutes (ou multiple de 3).
9. Changements toutes les 1 min 30.

Pourquoi jouer sur 1/3 de glace ?

- davantage d'actions par joueur ;
- implication plus importante ;
- meilleur développement technique ;
- prise de décision plus rapide.

Format de jeu après Noël

Après les fêtes, possibilité de jouer sur **2/3 de glace en 5 contre 5**.

1. Une ligne médiane sert de ligne de hors-jeu : le palet doit franchir la ligne avant les joueurs.
2. Une zone de gardien est tracée devant le but.
3. Fist bump lors des changements (dans la plupart des cas, les changements peuvent s'effectuer depuis les bancs).

Objectif

Préparer les joueurs :

- aux tournois ;
- à des espaces de jeu plus grands ;
- à de nouvelles situations tactiques ;
- à la transition vers les U12.

Principes de jeu

- développement avant le résultat ;
- remises en jeu rapides ;
- temps de jeu maximal ;

- accent sur les actions individuelles et la compréhension du jeu.
-

U12

Formats de jeu

Une combinaison de deux formats est utilisée :

1/3 de glace

- 3 contre 3 ;
- dividers sur les lignes bleues ;
- zone de gardien et zone de changement tracées ;
- fist bump avant l'entrée d'un nouveau joueur ;
- le palet reste à l'endroit où il se trouve ;
- après le buzzer, une passe obligatoire avant de marquer ;
- ligne centrale : le palet doit la franchir avant les joueurs ;
- hunted penalty.

Points d'attention

- intensité ;
- possession du palet ;
- vitesse d'exécution.

Glace entière

- 5 contre 5 ;
- le palet reste à l'endroit où il se trouve au buzzer ;
- une passe obligatoire avant de marquer ;
- fist bump lors des changements ou remplacement depuis la bande (un joueur sort, un entre) ;
- pénalité : le joueur se rend au banc où l'entraîneur lui explique la faute commise ;
- une pénalité normalement sanctionnée par une exclusion majeure (« 5 + match ») est remplacée par une hunted penalty : le joueur fautif démarre au centre, les autres sur la ligne bleue.

Points d'attention

- positionnement ;
- jeu collectif ;
- transitions ;

- préparation au hockey sur glace entière.

Raisons de cette approche

- préparation aux tournois ;
 - préparation aux catégories supérieures ;
 - apprentissage des structures collectives complètes ;
 - développement de la compréhension tactique sur grande surface ;
 - encourager les joueurs à réfléchir au jeu et aux différentes techniques.
-

Directives générales

- Avant le jeudi soir : inscription des joueurs dans **myRBIHF** et communication dans le groupe WhatsApp.
- Le vendredi : partage du programme des matchs dans le groupe WhatsApp.
- Apporter au mini-tournoi les feuilles de match imprimées (complètes et, si possible, en couleur).
- Le jeudi, un récapitulatif du week-end est normalement diffusé dans le groupe WhatsApp.
- Veiller à ce qu'un entraîneur disposant du niveau de certification requis soit toujours présent. Toute personne présente sur la glace doit également disposer d'un numéro de licence valide et être inscrite.
- **Arbitres** : dans la mesure du possible, prévoir toujours **deux arbitres par match** afin de garantir le bon déroulement du jeu.