



KONINKLIJKE BELGISCHE HOCKEY BOND

ASSOCIATION ROYALE BELGE DE HOCKEY

## Règles du jeu Jeunes U7 – U12

Catégories		U7/U8	U9	U10	U11/U12
<b>Officiels</b>	Arbitres	1 (visité)	2 (2x visité)	2 (2x visité, sauf en division Nationale → 1 de chaque club)	
	Coach sur le terrain	Non (long ligne côté)			
	Public	hors du terrain (derrière clôtures) sauf joueurs - coach - arbitre			
	Temps de jeu	2x20'	2x25'		

Catégories		U7/U8	U9	U10	U11/U12
<b>Infrastructure</b>	Terrain	1/8 <sup>ème</sup>	1/4	1/2	
	Cercle	Ligne 5M (cônes)	Ligne 10M (cônes)	Oui	
	But	Vrai but ou planche ou cônes	Vrai but		



KONINKLIJKE BELGISCHE HOCKEY BOND  
ASSOCIATION ROYALE BELGE DE HOCKEY

Catégories		U7/U8		U9	U10	U11/U12
Équipes	Feuille de match	Max 8		Max 12		
	Joueurs	3x3	4x4 (min 3)	6x6 (min4)	8x8 (min 6)	
	Gardien	Non		OBLIGATOIRE (en équipement mais SANS stick)	OBLIGATOIRE (en équipement complet)	
	Tenue	Obligatoire : équipement club + protège-tibias + protège-dents				
	Changements	N'importe quand			N'importe quand SAUF PC	

Catégories		U7/U8	U9	U10	U11/U12
Coaches	Time-Out	Chaque coach reçoit 1 time-out par match de max. 30sec (le temps n'est pas arrêté) et peut être demandé seulement lorsque la phase de jeu est arrêtée (la balle sort du terrain ou avant un coup franc). Le time-out ne peut pas être demandé dans les 5 dernières min et lorsque un nouveau PC est accordé (U10-12).			



Catégories		U7/U8	U9	U10	U11/U12
Jeu	Mise en jeu (Début, mi-temps, goal)	Centre du terrain			
	Sorties lignes de fond	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pour l'attaque 3M derrière la ligne des 5M</li><li>• Pour la défense remise en jeu dans zone<ul style="list-style-type: none"><li>○ Si volontaire coup franc à 3M derrière la ligne des 5M</li></ul></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pour l'attaque long corner sur la ligne du milieu perpendiculaire par rapport où la balle est sortie <b>(tous à 3M)</b></li><li>• Pour la défense Dégagement<ul style="list-style-type: none"><li>○ Si volontaire Coup franc à 3M de la zone</li></ul></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pour l'attaque long corner sur la ligne du milieu perpendiculaire par rapport où la balle est sortie <b>(tous à 5M)</b></li><li>• Pour la défense Dégagement<ul style="list-style-type: none"><li>○ Si volontaire PC</li></ul></li></ul>	



KONINKLIJKE BELGISCHE HOCKEY BOND  
 ASSOCIATION ROYALE BELGE DE HOCKEY

<b>Jeu</b>	Sorties côtés	Sur ligne latérale; Dans la zone: à 3M derrière la ligne d'intersection des 5M	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pour la défense Sur ligne latérale</li> <li>• Pour l'attaque à 3M de la zone</li> </ul>	Sur la ligne
	Faute	Kick volontaire	Kick Back stick	Kick Back stick <b>Stroke pour faute VOLONTAIRE dans cercle</b>
	Jeu dangereux	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Toujours sanctionné</li> <li>• Mouvement dangereux (stick, poussée, tenir)</li> <li>• Balle au-dessus du genou de joueur proche</li> <li>• Joueur accroupi ou à terre près de la balle</li> </ul>		
	Coup-franc	Balle immobile Adversaires à 3M		Balle immobile Adversaires à 5M



Coup-franc dans zone (ou cercle)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pour défense Dégagement dans zone</li><li>• Pour attaque</li><li>• À 3M derrière la ligne des 5M (<b>tous à 3M</b>)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pour défense Dégagement dans zone</li><li>• Pour attaque À 3M de la zone (<b>tous à 3M</b>)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pour défense Dégagement à maximum 15M (bord cercle) perpendiculaire par rapport où la balle est sortie</li><li>• Pour attaque PC</li></ul>
Coup-franc Hors zone (ou cercle)	A endroit de la faute, MAIS à au moins 3M de la zone d'envoi		<ul style="list-style-type: none"><li>• Dans la moitié adverse : <b>Le coup franc doit se jouer à l'endroit de la faute (tous à 5M)</b><ul style="list-style-type: none"><li>○ Self-pass OK</li></ul>La balle doit parcourir au moins 5M (balle au stick), OU être touchée par un autre joueur (à 5M) avant d'entrer dans le cercle</li><li>• Dans la propre moitié La balle peut être envoyée directement dans cercle</li></ul>



KONINKLIJKE BELGISCHE HOCKEY BOND  
ASSOCIATION ROYALE BELGE DE HOCKEY

<b>Jeu</b>	Privilèges gardien	Pas de gardien	Peut jouer la balle avec corps dans sa zone d'envoi et NE PEUT PAS sortir de cette zone.	Peut jouer la balle avec corps dans son cercle. Peut jouer avec stick hors cercle jusqu'à 5M (pointillés). NE PEUT PAS sortir de cette zone sauf pour tirer un stroke.
	Self-pass	Oui		
	PC	Non		3 défenseurs + gardien dans le goal ( <b>U10</b> ) 4 défenseurs + gardien dans le goal ( <b>U11/12</b> ) ** Tous les autres joueurs dans autre cercle (jusqu'au moment où la balle est mise en jeu).
	Stroke	Non		Oui
	Corner	Non	Sur la ligne du milieu, perpendiculaire par rapport où la balle est sortie	
	Goal marqué	Si la balle franchi entièrement la ligne de goal (sous hauteur de planche) et est touchée dans la zone d'envois par un attaquant avec son stick (pas obligatoirement en dernier lieu) sans en ressortir. <b>&gt; U8 : au-dessus de la planche autorisé si pas dangereux</b>		



KONINKLIJKE BELGISCHE HOCKEY BOND  
ASSOCIATION ROYALE BELGE DE HOCKEY

### \*U7/8 Kick et Back Stick :

- Gentlemans Agreement - Les coaches peuvent s'accorder concernant le Kick et le Back-stick (volontaire ou involontaire) si les deux coaches y consentent.

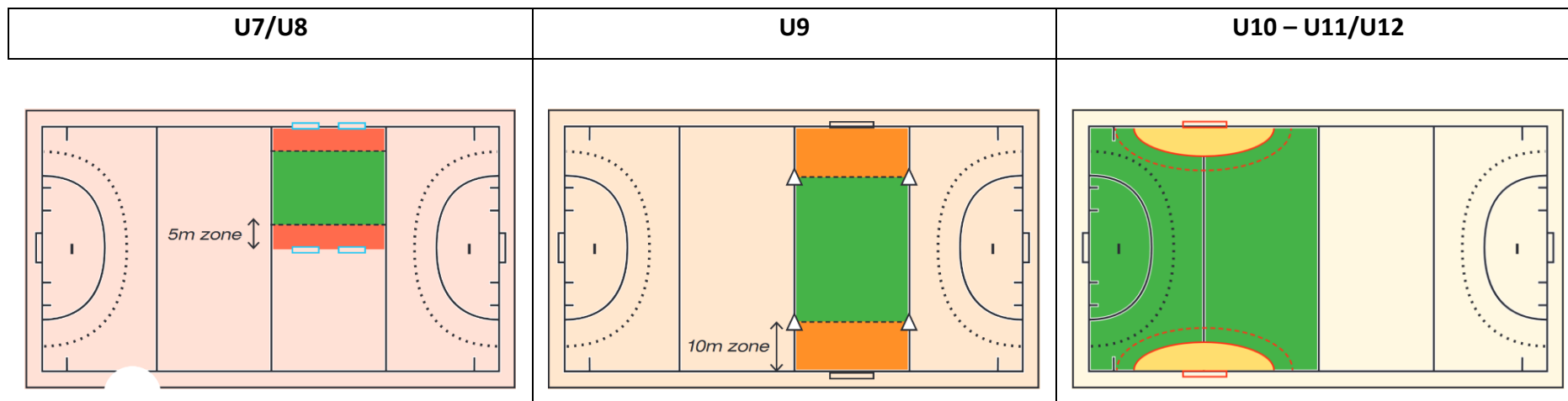
### \*\*PC :

- La balle est placée sur la ligne de fond, à au moins 10 mètres du poteau de but et max. à l'intersection avec la ligne du cercle. **Le côté est laissé au choix** de l'équipe attaquante ;
- Un attaquant pousse ou frappe la balle en ne la faisant pas monter intentionnellement et cet attaquant doit avoir au moins 1 pied à l'extérieur de la surface de jeu ;
- U10 : 3 défenseurs+ 1 gardien dans le goal ;
- U11/12 : 4 défenseurs + 1 gardien dans le goal ;
- À l'exception du donneur, tout le monde (attaquant et défenseur) doit se tenir à l'extérieur du cercle et à 5m du donneur, jusqu'à ce que la balle soit poussé ou frappé ;
- Un but ne peut être inscrit avant que la balle soit sortie du cercle ;
- L'équipe attaquante peut entièrement choisir comment jouer la phase : pousser la balle assez fort pour qu'elle parcourt le cercle assez vite ; la phase de PC peut être faite avec 4 ou 6 joueurs ; ils peuvent la donner court à un attaquant à 5m via le côté gauche ou droit.



KONINKLIJKE BELGISCHE HOCKEY BOND  
ASSOCIATION ROYALE BELGE DE HOCKEY

## Occupation terrain







KONINKLIJKE BELGISCHE HOCKEY BOND  
ASSOCIATION ROYALE BELGE DE HOCKEY

## CONSEILS AUX PARENTS-ARBITRES

### 1. Placement

- U7/8 : sur le terrain sans gêner le jeu, les joueurs, ni leur vue => en mouvement ;
- > U8 :
  - Chaque arbitre le long de la ligne de côté avec le but à sa droite ;
  - On ne change pas de côté à la mi-temps ;
- On se déplace pour TOUJOURS voir la balle ;
- Anticipation
  - Une fois la faute sifflée et indiquée, se placer IMMEDIATEMENT vers l'endroit où la balle sera envoyée. PAS là où la faute a été sanctionnée ;
  - En cas de doute, « protéger son but » ;
  - INTERDIT DE SIFFLER DANS LE CERCLE DE L'AUTRE ARBITRE.



KONINKLIJKE BELGISCHE HOCKEY BOND  
ASSOCIATION ROYALE BELGE DE HOCKEY

## 2. Prévention

- Ne pas sanctionner une faute de « placement de la balle ou de joueur pas à 3 ou 5M », MAIS faire placer la balle à l'endroit correct ou les joueurs à la distance réglementaire (+1M) ;-)

## 3. Coup de sifflet

- Suffisamment fort pour être entendu de tous ;
- Uniquement pour :
  - Faute de jeu (kick, back stick, jeu dangereux) ;
  - Sortie latérale (si le joueur ne s'arrête pas) ;
  - Goal ;
  - Arrêt du temps ;
  - Reprise du jeu après goal marqué ;
  - Time-Out.



KONINKLIJKE BELGISCHE HOCKEY BOND  
ASSOCIATION ROYALE BELGE DE HOCKEY

#### 4. Gestuelle

- Coup franc ;
- PC ;
- Goal ;
- Touche latérale ;
- Time-Out.

#### 5. Explication

- Courte et rapide ;
- Verbale et par gestuelle.