



KONINKLIJKE BELGISCHE HOCKEY BOND
ASSOCIATION ROYALE BELGE DE HOCKEY

Règles de jeu Indoor Hockey

U9 – U19

U9

1. [Coach](#) : n'est pas autorisé sur le terrain – doit être affilié à l'ARBH
2. [Arbitre théorique Indoor](#) : obligatoire et doit être affilié à l'ARBH
3. [Manager](#) : doit être affilié à l'ARBH s'il désire prendre place sur le banc
4. [Joueurs](#) : max 6 joueurs sur le terrain
5. [Gardien](#) : un gardien en équipement complet est obligatoire durant tout le match. Durant une suspension, une exclusion ou lors d'une blessure, un autre joueur devra remplacer le gardien. Le jeu sera arrêté afin de permettre au joueur de mettre l'équipement complet du gardien, mais PAS le temps. La manœuvre devra donc se faire rapidement.
6. [Gardien volant](#) : non
7. [Temps de jeu](#) : 2 x 20'
8. [Équipement joueur](#) :
 1. obligatoire : stick de salle – gant - souliers de sports Indoor avec semelle lise et incolore – protège dents
9. [Corner](#) : oui
10. [Time – out](#) : non
11. [PC](#) : non



KONINKLIJKE BELGISCHE HOCKEY BOND
ASSOCIATION ROYALE BELGE DE HOCKEY

12. [Stroke](#) : non

13. [Shoot – out](#) : non

14. [Self pass](#) : oui

15. Lors d'une faute dans le cercle, un coup franc est attribué à l'équipe attaquante. Le coup franc se joue à 3m hors du cercle à hauteur du lieu ou la faute a été commise. »



KONINKLIJKE BELGISCHE HOCKEY BOND
ASSOCIATION ROYALE BELGE DE HOCKEY

U10

1. [Coach](#) : n'est pas autorisé sur le terrain – doit être affilié à l'ARBH
2. [Arbitre théorique Indoor](#) : obligatoire et doit être affilié à l'ARBH
3. [Manager](#) : doit être affilié à l'ARBH s'il désire prendre place sur le banc
4. [Joueurs](#) : max 6 joueurs sur le terrain
5. [Gardien](#) : Un gardien en équipement complet est obligatoire durant tout le match. Durant une suspension, une exclusion ou lors d'une blessure, un autre joueur devra remplacer le gardien. Le jeu sera arrêté afin de permettre au joueur de mettre l'équipement complet du gardien, mais PAS le temps. La manœuvre devra donc se faire rapidement.
16. [Gardien volant](#) : non
17. [Temps de jeu](#) : 2 x 20'
18. [Équipement joueur](#) :
 1. obligatoire : stick de salle – gant - souliers de sports Indoor avec semelle lisse et incolore – protège dents
19. [Corner](#) : oui
20. [Time – out](#) : non
21. [PC](#) : non
22. [Stroke](#) : non
23. [Self pass](#) : oui



24. Shoot – out : oui

1. Procédure

1. Le temps ne sera pas arrêté lors de cette phase de jeu.
2. Le Gardien se tiendra sur sa ligne entre les piquets de but.
3. Le joueur attaquant se tiendra à l'arrêt avec la balle à un endroit 3m au-delà de la tête de cercle opposé perpendiculairement au milieu du goal défendu.
4. Tous les autres joueurs se tiendront, avec stick ET pieds, derrière la ligne de fond de l'autre côté du shoot-out. Ils peuvent participer à la phase au coup de sifflet de l'arbitre.
5. Un goal ne pourra être inscrit que d'un envoi dans le cercle sous forme de push, flick ou scoop.
Pas de shoot ni de Flat (raclette).
6. Le shoot-out suivant doit être donné par un autre joueur.

2. Déroulement du shoot out :

1. L'attaquant devra en respectant les règles indoor essayer d'inscrire un but. Pendant ce temps le gardien défendant essayera, en respectant les règles indoor, de l'en empêcher.
2. Si la balle sort derrière le goal d'un côté ou de l'autre « d'entre les deux piquets » l'arbitre signifiera « dégagement »
3. Si la Balle sort latéralement par-dessus les bômes, d'un rebond de l'équipement du gardien, sans que le gardien ne l'ait « propulsée », le jeu reprendra par une remise en jeu de l'attaque.
4. Si le gardien **propulse** la balle au-dessus des bômes latérales, vers l'attaquant de manière dangereuse ou derrière sa ligne de fond, ou encore commet une autre faute, l'arbitre sifflera un nouveau shoot out ou un stroke pour une faute jugée « volontaire ».
5. Si l'attaquant commet une faute l'arbitre sifflera un coup franc pour la défense.
6. Si un goal est inscrit le jeu reprendra par une remise en jeu au centre du terrain.



KONINKLIJKE BELGISCHE HOCKEY BOND
ASSOCIATION ROYALE BELGE DE HOCKEY

U11 & U12

1. [Coach](#) : n'est pas autorisé sur le terrain – doit être affilié à l'ARBH
2. [Arbitre théorique Indoor](#) : obligatoire et doit être affilié à l'ARBH
3. [Manager](#) : doit être affilié à l'ARBH s'il désire prendre place sur le banc
4. [Joueurs](#) : max 6 joueurs sur le terrain
5. [Gardien](#) : Un gardien en équipement complet est obligatoire durant tout le match. Durant une suspension, une exclusion ou lors d'une blessure, un autre joueur devra remplacer le gardien. Le jeu sera arrêté afin de permettre au joueur de mettre l'équipement complet du gardien, mais PAS le temps. La manœuvre devra donc se faire rapidement.
6. [Gardien volant](#) : non
7. [Temps de jeu](#) : 2 x 20'
8. [Équipement joueur](#) :
 1. obligatoire : stick de salle – gant - souliers de sports Indoor avec semelle lisse et incolore – protège dents
9. [Corner](#) : oui
10. [Time – out](#) : non
11. [PC](#) : oui
12. [Stroke](#) : oui
13. [Self pass](#) : oui



KONINKLIJKE BELGISCHE HOCKEY BOND
ASSOCIATION ROYALE BELGE DE HOCKEY

14. [Shoot – out](#) : non



KONINKLIJKE BELGISCHE HOCKEY BOND
ASSOCIATION ROYALE BELGE DE HOCKEY

U14 à U19

1. [Coach](#) : n'est pas autorisé sur le terrain – doit être affilié à l'ARBH
2. [Arbitre théorique Indoor](#) : obligatoire et doit être affilié à l'ARBH
3. [Manager](#) : doit être affilié à l'ARBH s'il désire prendre place sur le banc
4. [Joueurs](#) : max 6 joueurs sur le terrain
5. [Gardien](#) : Un gardien en équipement complet, mais qui peut être remplacé par un gardien volant.
15. [Gardien volant](#) : oui
Si une équipe joue avec un gardien volant, celui-ci devra mettre un t-shirt d'une autre couleur que la couleur des maillots des 2 équipes afin d'éviter toute confusion.
Durant un stroke ou un pc, le gardien volant est obligé de mettre un casque
Une équipe peut changer maximum 2 fois son gardien équipé par un gardien volant.
Durant ces changements, le temps n'est pas arrêté.
16. [Temps de jeu](#) : 2 x 20'
17. [Équipement joueurs](#) :
 1. obligatoire : stick de salle –gant - souliers de sports Indoor avec semelle lise et incolore - protège dents
18. [Corner](#) : oui
19. [Time – out](#) : seulement lors des rencontres sifflées par des arbitres nationaux désignés par le comité d'arbitrage



KONINKLIJKE BELGISCHE HOCKEY BOND
ASSOCIATION ROYALE BELGE DE HOCKEY

20. [PC](#) : oui

21. [Stroke](#) : oui

22. [Self pass](#) : oui

23. [Shoot – out](#) : non

Exception : lors de rencontres décisives en Division d'honneur

Procédure : cfr Règlement Sportif Indoor 2018/2019