

Modification des règles de jeu INDOOR 2019-2020

Ces changements s'appliquent à toutes les catégories

Fin du joueur avec les privilèges du gardien de but

Les équipes auront le choix de jouer avec 5 joueurs de champs et un gardien de but portant un équipement de protection complet ou de jouer avec 6 joueurs de champs. Dans ce dernier cas, aucun joueur n'aura les privilèges de gardien et personne ne pourra toucher la balle du corps dans le cercle

Sur PC, le casque de gardien et les gants de gardiens sont interdits. Les joueurs peuvent porter un masque et des protections de main de « de joueur ».

Distance de 3m obligatoire sur coup franc dans le cercle

Tous défenseurs et attaquants doivent se trouver à 3 mètres du coup-franc même si ce coup-franc a lieu à moins de 3 mètres du cercle. Exemple : Si une faute est commise à 1 mètres du cercle, les défenseurs devront se trouver à 2 mètres dans son cercle, pour respecter la distance de 3 mètres entre le joueur et l'endroit de la faute.

Toutefois, si l'attaquant joue rapidement un coup franc situé à moins de 3 mètres du cercle et que les défenseurs (se trouvant dans le cercle mais pas à 3 mètres de l'infraction) n'ont pas le temps de se replacer à 3 mètres de la faute, ils sont autorisés à faire écran à l'intérieur du cercle.

Durée des rencontres

Toutes les rencontres se joueront en 4x10 minutes. Une pause de 1 minute est prévue entre la 1^e et la 2^e période ainsi qu'entre la 3^e et 4^e période. La mi-temps est de 3 minutes.

Les time-outs sont supprimés.

Changer de banc à la mi-temps

Les équipes ne changent plus de banc à la mi-temps

Fin de phase PC

Il n'y a plus de différence quant à la fin de la phase de PC entre un PC tout au long de la rencontre et d'un PC à la fin d'une période de jeu. Dans les deux cas la phase est considérée comme terminée lorsque la balle sort plus de 3 mètres du cercle (hors des pointillés).

La phase n'est pas terminée quand la balle sort 2 fois du cercle.

Équipement errant dans le cercle

Si la balle touchant une pièce d'équipement errante (masque, protection de main ou autre) empêche un goal certain, un stroke sera accordé. Si un gardien ou un défenseur se trouve derrière cette pièce d'équipement errante, un PC sera sifflé.

Coup-franc pour la défense après un PC

Il est autorisé pour un coup franc octroyé à la défense directement après un PC de jouer balle tout en portant un masque. Cette règle est uniquement valable pour donner une passe à un co-équipier. Jouer le coup franc avec une selfpass est interdit. Si cela arrive l'arbitre sifflera une faute contre l'équipe défendant. Si cette faute a lieu dans la partie défensive un coup-franc sera sifflé, si cela a lieu dans le cercle un PC sera sifflé. Le but étant d'être pro-actif afin d'éviter cette situation.

Un attaquant rentre trop tôt dans le cercle sur PC

Lors d'un PC, si un attaquant rentre dans le cercle avant que la balle n'ait été jouée par le donneur, le PC sera exécuté à nouveau. Le donneur sera renvoyé vers un point à maximum 9,10 mètres de la ligne de fond adverse et pourra être remplacé par un autre attaquant.

Équipe défendant sur phase de PC

Tous les joueurs de l'équipe défendant qui choisissent de ne pas se mettre derrière la ligne de fond doivent être à maximum 9,10 mètres de la ligne de fond adverse.

Règles de jeu spécifiques pour les Division DH Dames et Messieurs

Temps pour se mettre en place sur penalty corner

Après l'octroi d'un penalty corner (PC), les deux équipes ont un délai raisonnable (estimé à 30 secondes) pour se mettre en place. Si une équipe prend trop de temps pour se préparer, le temps sera arrêté et le joueur qui retarde l'exécution du PC pourra être sanctionné à titre personnel. Le joueur recevra une carte verte et sera dès lors suspendu pour 1 minute et son équipe défendra le pc avec un joueur de moins. S'il s'agit du gardien, son équipe peut décider qu'un autre joueur prenne place sur le banc des suspendus.

Règles de jeu spécifiques U9-U12

U9

Le gardien joue sans stick

U10

Le shoot-out est remplacé par un PC. L'équipe défendant sera composée d'un gardien (dans le goal) et de 3 défenseurs (derrière la ligne de fond à côté du goal du côté opposé du donneur). Les 2 autres joueurs se trouvent à un point à maximum 9,10 mètres de la ligne de fond adverse.

Les strokes sont autorisés

U11

PC : L'équipe défendant sera composée d'un gardien (dans le goal) et de 4 défenseurs (derrière la ligne de fond à côté du goal du côté opposé du donneur). Le joueur restant se trouve à un point à maximum 9,10 mètres de la ligne de fond adverse.