



INDOOR : Règles de jeu U8 – U12

U8

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**: non
6. **Gardien volant**: non

Temps de jeu: 4 x 10'

mi-temps : 3 minutes entre Q2 et Q3 et 1 minute entre Q1 et Q2 et Q3 et Q4

7. **Equipement joueur**: obligatoire : stick de salle - gant complet - chaussures de sports Indoor avec semelle lisse et incolore - protège dents
8. **Corner**: oui
9. **PC**: non
10. **Stroke**: non
11. **Self pass**: oui

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 où la faute a été commise. »



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. Le changement devra donc se faire rapidement.

Le gardien joue sans stick.

6. **Gardien volant**: non
7. **Temps de jeu**: 4 x 10'
mi-temps : 3 minutes entre Q2 et Q3 et 1 minute entre Q1 et Q2 et Q3 et Q4
8. **Équipement joueur**: obligatoire : stick de salle - gant complet - chaussures de sports Indoor avec semelle lise et incolore - protège dents
9. **Corner**: oui
10. **PC**: non
11. **Stroke**: non
12. **Self pass**: oui

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 où la faute a été commise. »



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. Le changement devra donc se faire rapidement.

6. **Gardien volant**: non

Temps de jeu: 4 x 10'

mi-temps : 3 minutes entre Q2 et Q3 et 1 minute entre Q1 et Q2 et Q3 et Q4

7. **Équipement joueur**: obligatoire : stick de salle - gant complet - chaussures de sports Indoor avec semelle lisse et incolore - protège dents
8. **Corner**: oui
9. **PC**: oui - 3 défenseurs à côté du goal et le gardien dans le goal

Les 2 autres joueurs se trouvent à un point à maximum 9,10 mètres de la ligne de fond adverse.

Tous les défenseurs doivent porter un masque.

10. **Stroke**: non
11. **Self pass**: oui



U11

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. Le changement devra donc se faire rapidement.

6. **Gardien volant**: non
Temps de jeu: 4 x 10'

mi-temps : 3 minutes entre Q2 et Q3 et 1 minute entre Q1 et Q2 et Q3 et Q4

7. **Équipement joueur**: obligatoire : stick de salle – gant complet - chaussures de sports Indoor avec semelle lisse et incolore - protège dents
8. **Corner**: oui
9. **PC**: oui – 4 défenseurs à côté du goal et le gardien dans le goal

L'autre joueur se trouve à un point à maximum 9,10 mètres de la ligne de fond adverse.

Tous les défenseurs doivent porter un masque.

10. **Stroke**: oui
11. **Self pass**: oui



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. Le changement devra donc se faire rapidement.
6. **Gardien volant**: non
Temps de jeu: 4 x 10'

mi-temps : 3 minutes entre Q2 et Q3 et 1 minute entre Q1 et Q2 et Q3 et Q4
7. **Équipement joueur**: obligatoire : stick de salle – gant complet - chaussures de sports Indoor avec semelle lisse et incolore - protège dents
8. **Corner**: oui
9. **PC**: oui – 4 défenseurs à côté du goal et le gardien dans le goal

L'autre joueur se trouve à un point à maximum 9,10 mètres de la ligne de fond adverse.

Tous les défenseurs doivent porter un masque.
10. **Stroke**: oui
11. **Self pass**: oui