



## INDOOR : Spelregels U8-U12

### U8 (Indoor4Games)

1. **Coach**: niet op het veld toegelaten - verplicht aangesloten bij de KBHB
2. **Theoretische scheidsrechter Indoor**: Nee
3. **Manager**: mag enkel op de bank indien aangesloten bij de KBHB
4. **Spelers**: Max 6 op het veld
5. **Keeper**: Nee
6. **Vliegende keeper**: Nee

**Tijdsduur wedstrijd**: 4 x 10'

Pauze : 3 minuten tussen Q2 en Q3 en 1 minuut tussen Q1 en Q2 en Q3 en Q4.

7. **Uitrusting**: verplicht : indoor stick, volledig beschermende handschoen, indooerschoenen met juiste zool, mondbeschermer.
8. **Corner**: Ja

9. **PC**: Nee

Bij een fout in de cirkel, wordt een vrije slag toegekend aan de aanvallende ploeg.

Deze vrije slag wordt gespeeld op 3m buiten de cirkel, ter hoogte van de plaats waar de fout plaatsvond.

10. **Vrije slag**: de bal wordt op tenminste 3m van de cirkel geplaatst en de bal mag **WEL** rechtstreeks in de cirkel gespeeld worden (*parallel met Outdoor*)
11. **Stroke**: Nee
12. **Self pass**: Ja



## U9

1. **Coach**: niet op het veld toegelaten - verplicht aangesloten bij de KBHB
2. **Theoretische scheidsrechter Indoor**: verplicht - verplicht aangesloten bij de KBHB
3. **Manager**: mag enkel op de bank indien aangesloten bij de KBHB
4. **Spelers**: Max 6 op het veld
5. **Keeper**: verplicht op het veld in complete uitrusting gedurende de volledige wedstrijd.

Tijdens een schorsing, uitsluiting of blessure van de keeper, neemt een andere speler de plaats in van de keeper. Dit wil zeggen dat de wedstrijd gestopt wordt zodat de speler de complete keeper uitrusting kan aantrekken.

De tijd daarentegen wordt NIET stilgelegd: het wisselen van de uitrusting moet dus vlug gebeuren.

**De keeper speelt ZONDER stick.**

6. **Vliegende keeper**: Nee  
**Tijdsduur wedstrijd**: 4 x 10'

Pauze : 3 minuten tussen Q2 en Q3 en 1 minuut tussen Q1 en Q2 en Q3 en Q4.

7. **Uitrusting**: verplicht : indoor stick, volledig beschermende handschoen, indoorschoenen met juiste zool, mondbeschermer.
8. **Corner**: Ja
9. **PC**: Nee  
Bij een fout in de cirkel, wordt een vrije slag toegekend aan de aanvallende ploeg.  
Deze vrije slag wordt gespeeld op 3m buiten de cirkel, ter hoogte van de plaatswaar de fout plaatsvond.
10. **Vrije slag**: de bal wordt op tenminste 3m van de cirkel geplaatst en de bal mag **WEL** rechtstreeks in de cirkel gespeeld worden (*parallel met Outdoor*)
11. **Stroke**: Nee
12. **Self pass**: Ja



## U10

1. **Coach**: niet toegelaten op het veld - verplicht aangesloten bij de KBHB
2. **Theoretische scheidsrechter Indoor**: verplicht - verplicht aangesloten bij de KBHB
3. **Manager**: mag enkel op de bank indien aangesloten bij de KBHB
4. **Spelers**: Max 6 op het veld
5. **Keeper**: verplicht op het veld in complete uitrusting gedurende de volledige wedstrijd. Tijdens een schorsing, uitsluiting of blessure van de keeper, neemt een andere speler de plaats in van de keeper. Dit wil zeggen dat de wedstrijd gestopt wordt zodat de speler de complete keeper uitrusting kan aantrekken.

De tijd daarentegen wordt NIET stilgelegd: het wisselen van de uitrusting moet dus vlug gebeuren.

6. **Vliegende keeper**: Nee  
**Tijdsduur wedstrijd**: 4 x 10'

Pauze : 3 minuten tussen Q2 en Q3 en 1 minuut tussen Q1 en Q2 en Q3 en Q4.

7. **Uitrusting**: verplicht : indoor stick, volledig beschermende handschoen, indoorschoenen met juiste zool, mondbeschermer.
8. **Corner**: Ja
9. **PC**: Ja – verdedigen met **3 spelers** naast de goal en keeper in de goal  
De andere 2 spelers moeten op maximum 9,10 meter van de achterlijn van de tegenstanders staan.  
Alle verdedigers moeten op PC een masker dragen.
10. **Vrije slag**: de bal wordt op tenminste 3m van de cirkel geplaatst en de bal mag **NIET** rechtstreeks in de cirkel gespeeld worden (*parallel met Outdoor*)
11. **Stroke**: Ja
12. **Self pass**: Ja



## U11

1. **Coach**: niet toegelaten op het veld - verplicht aangesloten bij de KBHB
2. **Theoretische scheidsrechter Indoor**: verplicht - verplicht aangesloten bij de KBHB
3. **Manager**: mag enkel op de bank indien aangesloten bij de KBHB
4. **Spelers**: Max 6 op het veld
5. **Keeper**: verplicht op het veld in complete uitrusting gedurende de volledige wedstrijd. Tijdens een schorsing, uitsluiting of blessure van de keeper, neemt een andere speler de plaats in van de keeper. Dit wil zeggen dat de wedstrijd gestopt wordt zodat de speler de complete keeper uitrusting kan aantrekken.

De tijd daarentegen wordt NIET stilgelegd: het wisselen van de uitrusting moet dus vlug gebeuren.

6. **Vliegende keeper**: Nee
7. **Tijdsduur wedstrijd**: 4 x 10'

Pauze : 3 minuten tussen Q2 en Q3 en 1 minuut tussen Q1 en Q2 en Q3 en Q4.

8. **Uitrusting**: verplicht : indoor stick, volledig beschermende handschoen, indoorschoenen met juiste zool, mondbeschermer.
9. **Corner**: Ja
10. **Time-out**: Nee
11. **PC**: Ja – verdedigen met **4 spelers** naast de goal en keeper in de goal

De andere speler moet op maximum 9,10 meter van de achterlijn van de tegenstanders staan.

Alle verdedigers moeten op PC een masker dragen.

12. **Vrije slag**: de bal wordt op tenminste 3m van de cirkel geplaatst en de bal mag **NIET** rechtstreeks in de cirkel gespeeld worden (*parallel met Outdoor*)
13. **Stroke**: Ja
14. **Self pass**: Ja



## U12

1. **Coach**: niet toegelaten op het veld - verplicht aangesloten bij de KBHB
2. **Theoretische scheidsrechter Indoor**: verplicht - verplicht aangesloten bij de KBHB
3. **Manager**: mag enkel op de bank indien aangesloten bij de KBHB
4. **Spelers**: Max 6 op het veld
5. **Keeper**: verplicht op het veld in complete uitrusting gedurende de volledige wedstrijd. Tijdens een schorsing, uitsluiting of blessure van de keeper, neemt een andere speler de plaats in van de keeper. Dit wil zeggen dat de wedstrijd gestopt wordt zodat de speler de complete keeper uitrusting kan aantrekken.

De tijd daarentegen wordt NIET stilgelegd: het wisselen van de uitrusting moet dus vlug gebeuren.

6. **Vliegende keeper**: Nee  
**Tijdsduur wedstrijd**: 4 x 10'

Pauze : 3 minuten tussen Q2 en Q3 en 1 minuut tussen Q1 en Q2 en Q3 en Q4.

7. **Uitrusting**: verplicht : indoor stick, volledig beschermende handschoen, indoorschoenen met juiste zool, mondbeschermer.
8. **Corner**: Ja
9. **Time-out**: Nee
10. **PC**: Ja – verdedigen met 4 spelers naast de goal en keeper in de goal  
De andere speler moet op maximum 9,10 meter van de achterlijn van de tegenstanders staan.  
Alle verdedigers moeten op PC een masker dragen.
11. **Vrije slag**: de bal wordt op tenminste 3m van de cirkel geplaatst en de bal mag **NIET** rechtstreeks in de cirkel gespeeld worden (*parallel met Outdoor*)
12. **Stroke**: Ja
13. **Self pass**: Ja