

INDOOR: Règles de jeu U7-U12

	U7 (Indoor4Fun)	U8 (Indoor4Games)	U9	U10	U11	U12
Coach	I4F moniteur sur le terrain	Coach NON admis sur le terrain	Coach NON admis sur le terrain et doit être membre de la fédération.			
Arbitre	Examen théorique indoor non-obligatoire		Examen théorique indoor obligatoire et l'arbitre doit être membre de la fédération			
Manager	N'est autorisé à s'asseoir sur le banc que s'il est membre de la fédération.					
Joueurs	Max 3 sur le terrain	Max 6 sur le terrain				
Gardien	NON		Obligatoire sur le terrain, en tenue complètes SANS stick , pendant toute la durée du match. En cas de suspension, d'exclusion ou de blessure du gardien, un autre joueur prend sa place. Cela signifie que le match est interrompu afin que le joueur puisse enfiler l'équipement complet du gardien. Le temps n'est toutefois PAS arrêté : le changement d'équipement doit donc se faire rapidement.	Idem U9, mais AVEC stick		
Durée de match	4 x 10' Pause : 3min entre Q2 et Q3 et 1min entre Q1 et Q2 et Q3 en Q4					
Equipement	Obligatoire: <ul style="list-style-type: none">Chaussures indoorProtège-dents Recommandé: <ul style="list-style-type: none">Stick indoorGants de protection intégrale	Obligatoire: <ul style="list-style-type: none">Stick indoorGants de protection intégraleChaussures indoorProtège-dents				

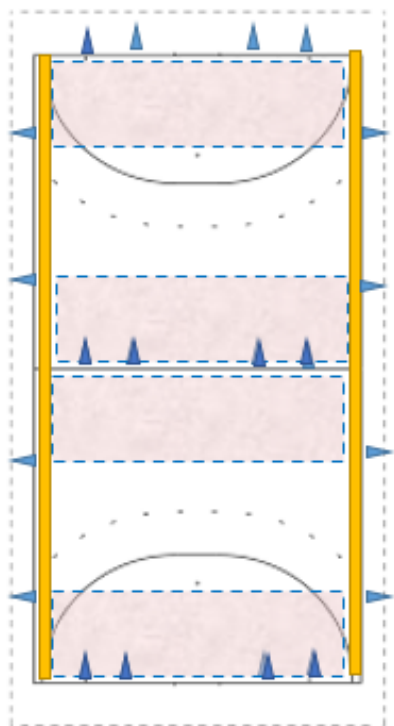
INDOOR: Règles de jeu U7-U12

	U7 (Indoor4Fun)	U8 (Indoor4Games)	U9	U10	U11	U12
Corner	NON	OUI				
PC	NON En cas de faute dans la zone de but/cercle, un coup franc est accordé à l'équipe attaquante. Ce coup franc est joué à 3 m à l'extérieur de la zone de but/cercle, à hauteur de l'endroit où la faute a été commise.			OUI <ul style="list-style-type: none">Défendre avec 3 joueurs à côté du but et le gardien dans le but.Les 2 autres joueurs doivent se tenir à une distance maximale de 9,10 mètres de la ligne arrière des adversaires.Tous les défenseurs doivent porter un masque lors des PC	OUI <ul style="list-style-type: none">Défendre avec 4 joueurs à côté du but et le gardien dans le but.L'autre joueur doit se tenir à une distance maximale de 9,10 mètres de la ligne arrière des adversaires.Tous les défenseurs doivent porter un masque lors des PC	
Coup-franc	La balle est placée à au moins 3 m de la zone de but/du cercle et PEUT être jouée directement dans la zone de but/le cercle (comme en extérieur).			Le coup franc doit être tiré à l'endroit excate où la faute a été commise (tout le monde à 3 m). Dans sa propre moitié de terrain : La balle PEUT être jouée directement dans le cercle. Dans la moitié de terrain adverse : <ul style="list-style-type: none">La balle NE PEUT PAS être jouée directement dans le cercle.La balle doit rouler 3m (balle au stick) ou être touchée par un autre joueur (à 3m) avant de pouvoir entrer dans le cercle.		
Stroke	NON		OUI			
Self-Pass	OUI					
Balle haute	NON		OUI, mais uniquement vers le goal			
Kick & Backstick	Ne pas être fait délibérément		Non autorisé			

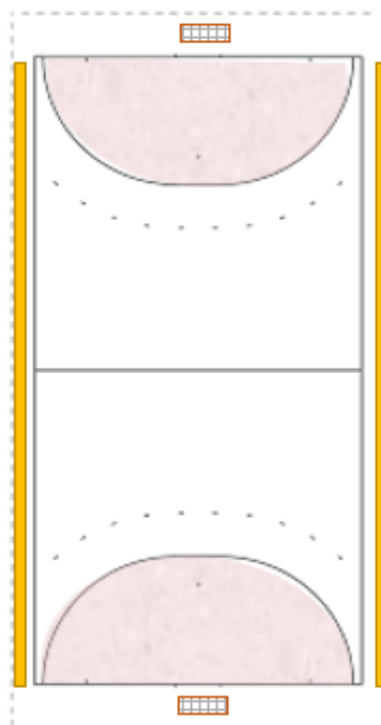
INDOOR: Règles de jeu U7-U12



Terrain de jeu

Terrains Indoor4fun (U7) – 3c3



Terrain compétition (U8-adultes) – 6c6



 = Zone de tir // outdoor
 Cônes placés sur les bommes

INDOOR: Règles de jeu U7-U12

U7 (Indoor4Fun)	
Coach	Moniteur I4F sur le terrain
Arbitre	Examen théorique indoor non-obligatoire
Manager	N'est autorisé à s'asseoir sur le banc que s'il est membre de la fédération.
Joueurs	Max 3 sur le terrain
Gardien	NON
Durée de match	4 x 10' Pause : 3min entre Q2 et Q3 et 1min entre Q1 et Q2 et Q3 et Q4
Equipement	Obligatoire: <ul style="list-style-type: none"> • Chaussures indoor • Protège-dents Recommandé: <ul style="list-style-type: none"> • Stick indoor • Gants de protection intégrale
Corner	NON
PC	NON En cas de faute dans la zone de but/cercle, un coup franc est accordé à l'équipe attaquante. Ce coup franc est joué à 3 m à l'extérieur de la zone de but/cercle, à hauteur de l'endroit où la faute a été commise.
Coup-franc	La balle est placée à au moins 3 m de la zone de but/du cercle et PEUT être jouée directement dans la zone de but/le cercle (comme en extérieur).
Stroke	NON
Self-Pass	OUI
Balle haute	NON
Kick & Backstick	Ne pas être fait délibérément

INDOOR: Règles de jeu U7-U12

	U8
Coach	Coach NON admis sur le terrain
Arbitre	Examen théorique indoor non-obligatoire
Manager	N'est autorisé à s'asseoir sur le banc que s'il est membre de la fédération.
Joueurs	Max 6 sur le terrain
Gardien	NON
Durée de match	4 x 10' Pause : 3min entre Q2 et Q3 et 1min entre Q1 et Q2 et Q3 et Q4
Equipement	Obligatoire: <ul style="list-style-type: none"> • Stick indoor • Gants de protection intégrale • Chaussures indoor • Protège-dents
Corner	OUI
PC	NON En cas de faute dans la zone de but/cercle, un coup franc est accordé à l'équipe attaquante. Ce coup franc est joué à 3 m à l'extérieur de la zone de but/cercle, à hauteur de l'endroit où la faute a été commise.
Coup-franc	La balle est placée à au moins 3 m de la zone de but/du cercle et PEUT être jouée directement dans la zone de but/le cercle (comme en extérieur).
Stroke	NON
Self-Pass	OUI
Balle haute	NON
Kick & Backstick	Ne pas être fait délibérément

INDOOR: Règles de jeu U7-U12

U9	
Coach	Coach NON admis sur le terrain et doit être membre de la fédération.
Arbitre	Examen théorique indoor obligatoire et l'arbitre doit être membre de la fédération
Manager	N'est autorisé à s'asseoir sur le banc que s'il est membre de la fédération.
Joueurs	Max 6 sur le terrain
Gardien	Obligatoire sur le terrain, en tenue complètes SANS stick , pendant toute la durée du match. En cas de suspension, d'exclusion ou de blessure du gardien, un autre joueur prend sa place. Cela signifie que le match est interrompu afin que le joueur puisse enfiler l'équipement complet du gardien. Le temps n'est toutefois PAS arrêté : le changement d'équipement doit donc se faire rapidement.
Durée de match	4 x 10' Pause : 3min entre Q2 et Q3 et 1min entre Q1 et Q2 et Q3 en Q4
Equipement	Obligatoire: <ul style="list-style-type: none"> • Stick indoor • Gants de protection intégrale • Chaussures indoor • Protège-dents
Corner	OUI
PC	NON En cas de faute dans la zone de but/cercle, un coup franc est accordé à l'équipe attaquante. Ce coup franc est joué à 3 m à l'extérieur de la zone de but/cercle, à hauteur de l'endroit où la faute a été commise.
Coup-franc	La balle est placée à au moins 3 m de la zone de but/du cercle et PEUT être jouée directement dans la zone de but/le cercle (comme en extérieur).
Stroke	OUI
Self-Pass	OUI
Balle haute	OUI , mais uniquement vers le goal
Kick & Backstick	Non autorisé

INDOOR: Règles de jeu U7-U12

U10	
Coach	Coach NON admis sur le terrain et doit être membre de la fédération.
Arbitre	Examen théorique indoor obligatoire et l'arbitre doit être membre de la fédération
Manager	N'est autorisé à s'asseoir sur le banc que s'il est membre de la fédération.
Joueurs	Max 6 sur le terrain
Gardien	Obligatoire sur le terrain, en tenue complètes AVEC stick , pendant toute la durée du match. En cas de suspension, d'exclusion ou de blessure du gardien, un autre joueur prend sa place. Cela signifie que le match est interrompu afin que le joueur puisse enfiler l'équipement complet du gardien. Le temps n'est toutefois PAS arrêté : le changement d'équipement doit donc se faire rapidement.
Durée de match	4 x 10' Pause : 3min entre Q2 et Q3 et 1min entre Q1 et Q2 et Q3 en Q4
Equipement	Obligatoire: <ul style="list-style-type: none"> • Stick indoor • Gants de protection intégrale • Chaussures indoor • Protège-dents
Corner	OUI
PC	OUI <ul style="list-style-type: none"> • Défendre avec 3 joueurs à côté du but et le gardien dans le but. • Les 2 autres joueurs doivent se tenir à une distance maximale de 9,10 mètres de la ligne arrière des adversaires. • Tous les défenseurs doivent porter un masque lors des PC
Coup-franc	Le coup franc doit être tiré à l'endroit exacte où la faute a été commise (tout le monde à 3 m). Dans sa propre moitié de terrain : La balle PEUT être jouée directement dans le cercle. Dans la moitié de terrain adverse : <ul style="list-style-type: none"> • La balle NE PEUT PAS être jouée directement dans le cercle. • La balle doit rouler 3m (balle au stick) ou être touchée par un autre joueur (à 3m) avant de pouvoir entrer dans le cercle.
Stroke	OUI
Self-Pass	OUI
Balle haute	OUI , mais uniquement vers le goal
Kick & Backstick	Non autorisé

INDOOR: Règles de jeu U7-U12

U11

Coach	Coach NON admis sur le terrain et doit être membre de la fédération.
Arbitre	Examen théorique indoor obligatoire et l'arbitre doit être membre de la fédération
Manager	N'est autorisé à s'asseoir sur le banc que s'il est membre de la fédération.
Joueurs	Max 6 sur le terrain
Gardien	Obligatoire sur le terrain, en tenue complètes AVEC stick , pendant toute la durée du match. En cas de suspension, d'exclusion ou de blessure du gardien, un autre joueur prend sa place. Cela signifie que le match est interrompu afin que le joueur puisse enfiler l'équipement complet du gardien. Le temps n'est toutefois PAS arrêté : le changement d'équipement doit donc se faire rapidement.
Durée de match	4 x 10' Pause : 3min entre Q2 et Q3 et 1min entre Q1 et Q2 et Q3 en Q4
Equipement	Obligatoire: <ul style="list-style-type: none"> • Stick indoor • Gants de protection intégrale • Chaussures indoor • Protège-dents
Corner	OUI
PC	OUI <ul style="list-style-type: none"> • Défendre avec 4 joueurs à côté du but et le gardien dans le but. • L'autre joueur doit se tenir à une distance maximale de 9,10 mètres de la ligne arrière des adversaires. • Tous les défenseurs doivent porter un masque lors des PC
Coup-franc	Le coup franc doit être tiré à l'endroit exacte où la faute a été commise (tout le monde à 3 m). Dans sa propre moitié de terrain : La balle PEUT être jouée directement dans le cercle. Dans la moitié de terrain adverse: <ul style="list-style-type: none"> • La balle NE PEUT PAS être jouée directement dans le cercle. • La balle doit rouler 3m (balle au stick) ou être touchée par un autre joueur (à 3m) avant de pouvoir entrer dans le cercle.
Stroke	OUI
Self-Pass	OUI
Balle haute	OUI , mais uniquement vers le goal
Kick & Backstick	Non autorisé

INDOOR: Règles de jeu U7-U12

U12

Coach	Coach NON admis sur le terrain et doit être membre de la fédération.
Arbitre	Examen théorique indoor obligatoire et l'arbitre doit être membre de la fédération
Manager	N'est autorisé à s'asseoir sur le banc que s'il est membre de la fédération.
Joueurs	Max 6 sur le terrain
Gardien	Obligatoire sur le terrain, en tenue complètes AVEC stick , pendant toute la durée du match. En cas de suspension, d'exclusion ou de blessure du gardien, un autre joueur prend sa place. Cela signifie que le match est interrompu afin que le joueur puisse enfiler l'équipement complet du gardien. Le temps n'est toutefois PAS arrêté : le changement d'équipement doit donc se faire rapidement.
Durée de match	4 x 10' Pause : 3min entre Q2 et Q3 et 1min entre Q1 et Q2 et Q3 en Q4
Equipement	Obligatoire: <ul style="list-style-type: none"> • Stick indoor • Gants de protection intégrale • Chaussures indoor • Protège-dents
Corner	OUI
PC	OUI <ul style="list-style-type: none"> • Défendre avec 4 joueurs à côté du but et le gardien dans le but. • L'autre joueur doit se tenir à une distance maximale de 9,10 mètres de la ligne arrière des adversaires. • Tous les défenseurs doivent porter un masque lors des PC
Coup-franc	Le coup franc doit être tiré à l'endroit exacte où la faute a été commise (tout le monde à 3 m). Dans sa propre moitié de terrain : La balle PEUT être jouée directement dans le cercle. Dans la moitié de terrain adverse : <ul style="list-style-type: none"> • La balle NE PEUT PAS être jouée directement dans le cercle. • La balle doit rouler 3m (balle au stick) ou être touchée par un autre joueur (à 3m) avant de pouvoir entrer dans le cercle.
Stroke	OUI
Self-Pass	OUI
Balle haute	OUI , mais uniquement vers le goal
Kick & Backstick	Non autorisé