# BRIEFING INDOOR

Season 2026 /27

HOCKEY BELGIUM

# ADMINISTRATION

## Avant / Après la rencontre

➢ AVANT le match :

les arbitres vérifient la feuille de match ainsi que les identités des joueurs  et valident la composition des équipes.

https://hockey.be/fr/feuille-de-match/arbitres-officiels/

➢ APRES  le match :

Avec le délégué de la salle, les arbitres :

- encodent les goals
- Encodent les cartes
- valident la feuille de match

NB : Il ne faut pas renseigner les buteurs, uniquement le score final.

# PLAYING THE GAME

## Durée des rencontres – non DH Men & Women + U9 & U12

Les rencontres se jouent en 4 périodes de 15 minutes (4x15 minutes)

- Une pause de **1 minute** est prévue entre les 1e et le 2e quart-temps et les 3ème et la 4ème quart-temps.
- La durée de la mi-temps (entre 2e et 3ième quart-temps) est de **3 minutes**.

Le temps n'est pas arrêté sur PC ou après un goal.

Les arbitres sont responsables du comportement des personnes présentes sur le banc.

*Suivre les instructions du délégué de salle pour commencer la rencontre à l'heure.*
*Les arbitres prennent le temps, sifflent les ¼ temps, la mi-temps et la fin de la rencontre.*
*Le délégué de salle prend uniquement le temps des suspensions.*
*Soyez attentif aux retours de suspension sur PC*
*En cas de retard dans la programmation discuter en avec le délégué de salle.*

# PLAYING THE GAME

## Durée des rencontres – DH Men & Women + U9 & U12

Les rencontres se jouent en 4 périodes de 10 minutes (4x10 minutes)

- Une pause de **1 minute** est prévue entre les 1e et le 2e quart-temps et les 3ème et la 4ème quart-temps.
- La durée de la mi-temps (entre 2e et 3ième quart-temps) est de **3 minutes**.

Le temps n'est pas arrêté sur PC ou après un goal.

Les arbitres ont la responsabilité finale (sanction) du comportement des personnes présentes sur le banc.

*Le Match Officiel prend le temps, sifflent les ¼ temps, la mi-temps et la fin de la rencontre.*
*Le Match Officiel prend aussi le temps des suspensions.*
*Si le Match Officiel signale aux arbitres un comportement non-conforme des personnes sur le banc*
*L'arbitre se doit de sanctionner comme le règlement le prévoit*

# PLAYING THE GAME

## Sanction Banc




**depuis le début de saison 2026/27 en Outdoor et applicable en Indoor**

- Une carte au staff ou toute personne sur le banc est toujours une
- La personne sanctionnée doit s'asseoir sur le banc de suspension ; si c'est le coach, il ne peut pas coacher durant sa suspension.

*En toute logique, on peut considerer que cela ne se passe pas bien avec les bancs, donc on applique stricto-senso la règle : seul le T1 peut être debout et coacher*

- L'équipe joue avec un joueur de moins le temps de la suspension.
- Le joueur sorti n'étant pas suspendu, il peut remonter sur le terrain pour autant que son équipe continue à jouer avec un joueur de moins le temps de la suspension.

# PLAYING THE GAME

## Carte après fin de rencontre

NEW **depuis le début de saison 2026/27 Outdoor & applicable en Indoor**

 et  peuvent être données après le coup de sifflet final.

Cela s'applique aux possibles incidents qui se passeraient immédiatement après la fin du match. "immédiatement après le match" se réfère à tout incident pouvant se dérouler sur le terrain et avant la cloture de la feuille de match.

Les incidents se déroulant après avoir quitté le terrain doivent être consignés dans un rapport disciplinaire.

RBHA rule for all divisions

# PLAYING THE GAME

## Nombre de joueurs sur le terrain

- Max **6 joueurs** sur le terrain avec :
  - soit 1 GK + 5 joueurs de champ
  - soit 6 joueurs de champ.

  *(Sur PC, un masque doit être utilisé, mais pas de casque/gants de gardien, et personne ne peut se trouver dans le goal).*

- Trop de joueurs sur le terrain avec influence significative sur le jeu, la sanction est :
  - Un Penalty Corner (PC)
  - **+** *éventuellement* une **Capitaine** si High Impact

# PLAYING THE GAME

## Changements de joueurs

Les changements sont :

- Illimités entre joueurs de champs
- Illimités entre gardiens
- Illimités entre gardien full équipé et joueurs de champs (Rule 2.3)

NEW



- Le temps n'est pas arrêté pour un changement de gardien
- Le gardien doit sortir et rentrer par le milieu de terrain
- Un gardien suspendu peut être remplacé par un autre gardien pour autant que l'équipe joue avec un joueur de moins
- Un gardien blessé peut être remplacé par un autre gardien full équipé mais le temps ne sera pas arrêté pour qu'il s'équipe
- On ne peut pas effectuer un changement pendant une phase de PC sauf pour un gardien blessé ou suspendu qui peut être remplacé par un gardien équipé (2.3.a)

# PLAYING THE GAME

## Fin de suspension sur PC

**Le joueur suspendu peut remonter sur le terrain dès que sa suspension est terminée !**

Si un PC est sifflé au moment de la fin de suspension :

- Le joueur peut remonter sur le terrain mais pas être remplacé
- Le joueur peut défendre le PC pour autant qu'il soit prêt endéans les 30 secondes imparties pour la préparation.

*Le temps ne sera pas arrêté pour qu'il puisse se préparer*

# PLAYING THE GAME

## 3 points d'appui

Les joueurs de champ ne peuvent pas jouer la balle :

- lorsqu'ils sont couchés sur la surface de jeu
- lorsqu'ils ont un genou au sol
- lorsqu'ils ont un bras ou une main en contact avec la surface de jeu, autre que celle qui tient le stick.



Les gardiens peuvent jouer la balle en ayant plusieurs points d'appui pour autant qu'ils soient ou jouent la balle dans leur cercle

Les sanctions :

- Un joueur jouant involontairement par terre sera sanctionné d'un coup-franc.
- Un défenseur jouant volontairement par terre dans sa moitié défensive sera sanctionné d'un PC et d'une carte.
- Un défenseur jouant volontairement par terre avec peu d'impact sur le jeu dans la moitié offensive sera sanctionné d'une
- Un défenseur jouant volontairement par terre avec beaucoup d'impact sur le jeu dans la moitié offensive sera sanctionné d'une

# PLAYING THE GAME

## Push

Définition :

Fait de propulser la balle le long du sol d'un mouvement de poussée du stick alors que celui-ci est près de la balle - la balle et la tête du stick sont en contact avec le sol lors d'un push.

Tolérance : Proche de la balle = maximum 40cm / + que 40 cm => shoot = faute



Il est interdit de frapper la balle en l'air même pour défendre son goal ; sinon => Stroke

Dans certains cas, la balle roule le long du stick => autorisé tant que la balle n'est pas frappée
Si lors de ce mouvement, il y a deux touches de balle => Faute

Le SWEEP (coup de poignet) est un geste défensif interdit en Indoor

# PLAYING THE GAME

## Le Gardien

- Un gardien est considéré comme full équipé s'il porte :
    - Une vareuse de couleur différente de celle de son équipe
    - Un casque intégrale avec grille de protection
    - Des sabots
    - Des guêtres
- Un gardien full équipé ne peut franchir la ligne du milieu de terrain (sauf pour tirer un stroke)
- Un gardien ne peut frapper la balle ni avec son stick, **ni avec son gant de protection**.
- Un gardien peut jouer la balle du stick en dehors de son cercle pour autant qu'il n'ait pas 3 points d'appui ; il ne peut pas en revanche toucher la balle, en dehors de son cercle, avec ses sabots ou ses gants.

# PLAYING THE GAME

## Balles montantes

- Toute direction
- Jugée de la même manière que ce soit dans le cercle ou au milieu du terrain.

Tolérance : entre 5 et 10 cm 

Une balle qui monte n'est pas un nécessairement un avantage pour l'équipe qui l'aura montée involontairement puisque le joueur ne pourra la jouer en l'air que ce soit suite à une passe ou un mauvais stopping

Une faute doit être sifflée si :

- Un joueur se trouve dans la ligne de passe de la balle montante
- Un joueur se trouve à moins de 3m en cas de mauvais stopping
- La balle monte lors d'un stopping PC (même si ce n'est que de 5cm)

**Une balle ne peut être montée volontairement que pour un envoi au but cadré**

# PLAYING THE GAME

## Balles montantes

- Si une balle monte sur la poutre, seul un joueur de l'équipe adverse à celle l'ayant montée pourra contrôler la balle en l'air car la poutre = équipier.



- Lorsqu'une balle est montée, il est permis de mettre son stick en opposition (sans la frapper ou l'orienter) pour contrôler une balle montante.
- Une balle qui rebondit après une envoi au but peut être controlée par les deux équipes :
    - Si elle a touché le cadre
    - Si elle a touché le gardien passif
    - Si elle a touché le stick d'un défenseur




- **Lorsqu'une balle montante rebondit sur le sol, il est permis de l'aplatir avant de la jouer (rule 9.9)**

# PLAYING THE GAME

## Obstruction

**Fait d'empêcher l'adversaire de jouer la balle en la protégeant :**

- Du corps
- Du stick

**Quand** ?

<u>Obstruction du corps</u> :

- Si le joueur est empêché et qu'il est à distance de jouer la balle

  +

- Si le joueur empêché tente de jouer la balle

<u>Obstruction du stick</u> :

- S'il y a un mouvement du stick pour empêcher de jouer la balle

# PLAYING THE GAME

## Obstruction

**HIGHLIGHT** particulier sur l'obstruction du stick (protect)

Il faut qu'il y ait un mouvement du stick de l'attaquant pour empêcher de jouer la balle

- Soit en écartant le stick du défenseur
- Soit en protégeant la balle sans changer de direction

À la situation d'un attaquant dribblant entre deux défenseurs

- *Il n'est pas autorisé pour un joueur de rentrer en marche arrière dans un adversaire qui est à l'arrêt.*
- *Il n'est pas autorisé de pousser le stick de l'adversaire avec la jambe.*
- *Attention à l'utilisation du corps pour empêcher les adversaires de jouer la balle.*

# PLAYING THE GAME

## Coup-franc Offensif

- Veillez à ce que la balle soit à l'arrêt & soyez proactif quant à l'emplacement.

*Être proactif = intervenir rapidement avant que le jeu ne redémarre.*

- Tout le monde doit être à 3m.

Si un joueur est à moins de 3m du coup-franc, il ne peut pas interférer (jouer ou tenter de jouer la balle).

- La balle doit parcourir 3m en self-pass ou être touchée par un autre joueur (défenseur ou partenaire) avant de rentrer dans le cercle.

- Si la balle est envoyée directement dans le cercle via la poutre, la balle doit avoir parcouru 3m avant de toucher la poutre.



*Lors d'un coup-franc bord cercle, si la balle n'est pas sortie des limites du jeu, un défenseur peut se trouver à moins de 3m de la faute, uniquement s'il est dans le cercle et à condition qu'il attende que la balle ait parcouru 3m avant d'intervenir*

# PLAYING THE GAME

## Coup-franc défense >< Dégagement

Pour rappel :

- Le coup-franc défense peut se jouer de n'importe quel point **dans le cercle.**
- Un dégagement **doit** toujours se jouer à la **perpendiculaire** d'ou la balle est sortie – maximum hauteur de la tête de cercle.

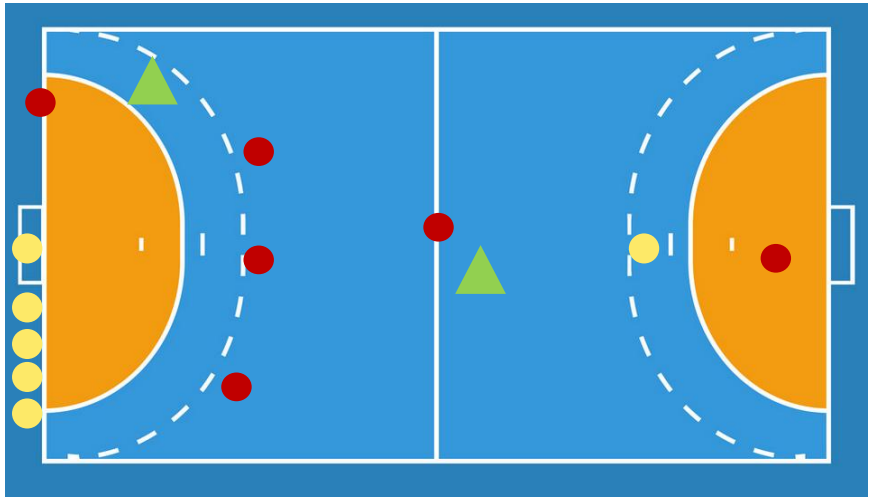



Depuis cette saison, les joueurs peuvent jouer les coup-francs **mais aussi les dégagements** avec leurs protections de PC, pour autant qu'ils ne jouent pas la balle en self-pass (rule 13.3.m)

# PLAYING THE GAME

## Equipe défendante sur PC

- Le GK se trouve dans le goal.
- Max 5 défenseurs pour défendre le PC à côté du goal, derrière la ligne de fond et côté opposé de l'endroit d'où le PC sera joué.
- Si un défenseur décide de ne pas se placer à côté du goal, il doit aller se placer à hauteur de la ligne, à 9.10 mètres de la ligne de fond de l'autre côté du terrain.
- Si un retake est octroyé pour une nouvelle faute, une sortie anticipée ou une carte verte pour retard de préparation, il ne pourra pas venir défendre sur la baseline.
- Si une équipe joue sans gardien, personne dans le goal



# PLAYING THE GAME

## Masques obligatoires sur PC

Masque obligatoire pour tous les joueurs se trouvant derrière la baseline et ce **jusqu'à la fin** de la phase de PC.

Critères fin de phase de PC :

- Un but est inscrit
- Un coup franc est octroyé à l'équipe qui défend
- La balle sort de plus de 3 mètres du cercle
- La balle franchit la ligne de fond et un nouveau PC n'est pas octroyé
- Un défenseur commet une infraction qui ne résulte pas en l'octroi d'un nouveau PC
- Un stroke est octroyé
- Un bully est octroyé (rule 13.5.h)



# PLAYING THE GAME

## Equipement de protection PC

- Si une défenseur en jetant un de ses éléments de protection PC touche un adversaire, l'arbitre au-dessus du genou, le défenseur sera sanctionné d'une 🟨




- Si le jeu est interrompu alors que la balle est hors du cercle, un coup-franc sera octroyé à l'endroit ou la balle se trouvait.
- Si la balle se trouve dans le cercle, un PC sera octroyé

Si l'arbitre n'a pas pu identifier l'auteur du jet, l'arbitre demandera au capitaine de désigner le défenseur.

Si le capitaine refuse ou est dans l'impossibilité d'identifier le défenseur, une 🟨 Capitaine lui sera octroyée

# PLAYING THE GAME

## Equipement protection PC

**Un défenseur ne peut franchir la ligne du milieu avec son équipement de PC (masque et genouillères).**

Les sanctions si :

- Un joueur franchit la ligne du milieu avec ses protections PC => **Coup-franc** à l'endroit ou il croise la ligne
- Un joueur retire son masque de PC avant la fin du PC de manière non safe => **PC**
- Si un joueur joue un dégagement ou un coup-franc en self-pass avec son équipement de PC =>
  - **Coup-franc** si l'infraction a commencé hors du cercle
  - **PC** si l'infraction a commencé dans le cercle

# Equipement supplémentaire sur PC - interdit













# PLAYING THE GAME

## PC : Préparation et Injection

Phase de préparation :

- Les joueurs, attaquants **et** défenseurs, ont **30** secondes pour se préparer.
- Si un joueur, attaquant ou défenseur, ne devait être prêt au terme des 30 secondes => ▲



**Safety First** : si un défenseur ne devait être prêt alors que son retard n'est pas dû à une contestation ou une erreur tactique => pas de carte

- Si un sorteur prend une carte pour avoir retardé la phase de PC, son équipe défendra à un joueur de moins.

Phase d'injection :

- Le donneur doit injecter la balle au maximum **2** secondes (RBHA) après le coup de sifflet.




Si la balle n'est pas injectée endéans les 2 secondes => **on change le donneur**
Le donneur va dans son cercle ; si la chose se reproduit, une ▲ peut être donnée

- Si un défenseur sort trop tôt, le PC sera rejoué ; le défenseur devra aller dans le cercle opposé et l'équipe défendra à un joueur de moins ; l'équipe ne pourra défendre au complet que lorsque la phase de PC est terminée et qu'un nouveau PC est octroyé.

# PLAYING THE GAME

## PC : Divers

- Lors de l'injection, si la balle ne sort pas du cercle :

    - L'action se poursuit
    - La balle ne peut être envoyée en l'air puisqu'au goal ne peut être octroyé
    - Un nouveau PC peut être obtenu
    - Un Long Corner peut être obtenu
    - Un stroke ne peut être obtenu puisqu'aucun goal ne peut être octroyé ; un PC sera donné à la place.

- Lors d'un envoi au goal en l'air, si :

Le défenseur (position verticale) se trouvant à – de 3m est touché par la balle en-dessous du genou => **PC**
Le défenseur (position verticale) se trouvant à – de 3m est touché par la balle au-dessus du genou => **Coup-Franc**
Le défenseur se trouvant à – de 3m sur la baseline (ou juste devant) est touché par la balle =>

- **Stroke** si pas d'autre défenseur pouvant intervenir
- **PC** si un autre défenseur pouvait arrêter la balle

# PLAYING THE GAME

## Balle touchant un arbitre

- Lors d'une phase de jeu, si la balle touche un arbitre et qu'une des deux équipes en tire un avantage :




La phase de jeu sera arrêtée et un **bully** sera octroyé

*Si la balle devait touché un arbitre lors d'une phase de PC en fin de ¼ temps, en vertu de la règle 13.5.h, la phase de PC sera terminée => la fin du ¼*

***Pas de retake***

# PLAYING THE GAME

## Jeu dangereux - Forcing

Fait d'envoyer la balle avec **forte intensité** et/ou **intention** sur un adversaire :

- Etant à l'arrêt et en position de défense basse
- Entre les jambes (avec un écart de 20cm de part et autre)
- Avec le stick proche du sol

Il n'y a plus de notion de distance mais bien d'intention et d'intensité (vitesse et force de la balle)

<u>Les sanctions</u> :

▲ ou ■ et cela en fonction de l'intention ou de l'intensité donnée à la balle

⚠ une balle envoyée directement dans la main ou en spin avec intensité sur le stick => 4

***<u>Rappel</u>*** *: toute faute répétée ou intentionnelle commise par un défenseur dans sa zone défensive sera sanctionnée d'abord par un PC + carte si nécessaire*

# PLAYING THE GAME

## Jeu dangereux - Forcing

Pas de danger pour le joueur





Autorisé

# PLAYING THE GAME

## Jeu dangereux - Forcing





Danger pour le joueur



Pas autorisé

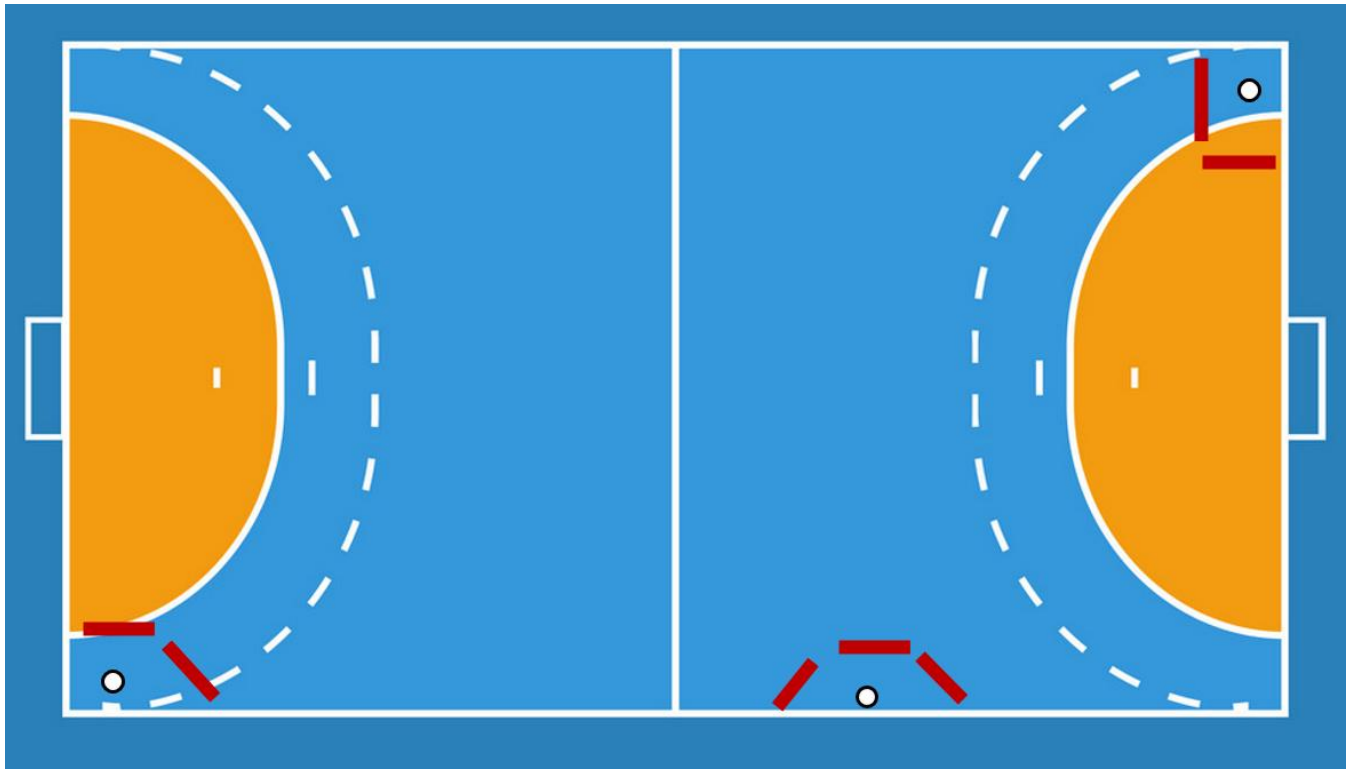


# PLAYING THE GAME

## Enfermement

Fait d’enfermer un joueur dans un coin ou contre la poutre, ce qui est

Un espace de 50 cm (largeur des épaules doit être donné au joueur en possession de la balle !



# PLAYING THE GAME

## Enfermement

- L'équipe n'ayant pas la balle doit laisser un espace par lequel le joueur peut sortir.

- *Les arbitres doivent aider les joueurs à sortir de l'enfermement en indiquant l'endroit qui est ouvert (side line open, backline open)*

- Le joueur ayant la balle, lorsque cet espace est créé, doit faire l'effort de sortir de cet enfermement – l'équipe défendant doit **laisser la ligne de passe libre**, sans notion de distance, pour autant qu'il y ait un équipier dans cette ligne de passe.

- Si ces 2 consignes ne sont pas respectées, un coup-franc doit être sifflé contre l'équipe contrevenante.

- Lorsqu'il y a un enfermement hors cercle :
  - Si l'attaque ne respecte pas les consignes => **coup-franc défense**

- Lorsqu'il y a un enfermement dans le cercle :
  - Si la défense ne respecte pas les consignes => **PC**
  - Si l'attaque ne respecte pas les consignes => **coup-franc défense**

# PLAYING THE GAME

## Management - Crowding

- Fait de se diriger et d'entourer à plusieurs joueurs un arbitre afin de demander des explications ou de contester une faute

- Gestion du crowding :

    - Signaler qu'un seul joueur peut s'approcher de l'arbitre
    - 1 joueur + 1 arbitre = communication ; 2 joueurs + 1 arbitre = crowding
    - 1 joueur puis 1 autre joueur = crowding

- Si les arbitres doivent être ouverts à communiquer la faute sifflée, il n'est pas acceptable que des joueurs contestent une décision arbitrale, que ce soit **verbalement ou par la gestuelle** ; les infractions de ce type doivent être fermement sanctionnés par un avertissement, une sanction temporaire,  ou  en fonction des circonstances ou une sanction définitive 

# PLAYING THE GAME

## Management – Faute intentionnelle

- Toute faute intentionnelle commise par un défenseur dans sa moitié de terrain doit être sanctionnée *d'abord* par un **PC** + carte en fonction de l'impact ou en cas de faute répétée (upgrade).

- Pas de place pour l'interprétation personnelle dans ces cas-là.

- Quelques exemples :

  - Rejet de balle : jouer la balle après le coup de sifflet
  - Non respect des 3m : jouer la balle alors que l'on est pas à 3m de la faute
  - Breakdown (coup de stick, charge fautive) avec intention ou avec un gros impact sur l'action

**Lire et comprendre les intentions ou l'impact d'une faute sur le déroulement d'une action est une chose importante pour la bonne gestion d'une rencontre**

# PLAYING THE GAME

## Management – Les sanctions individuelles




- Jouer la balle après le coup de sifflet ou interférence à moins de 3 m du tireur de coup-franc avec un faible impact sur le jeu (par exemple, côté attaquant)
- Infractions physiques mineures « Off-Ball » (pousser/tenir le joueur sur coups francs)
- Casser le jeu avec un faible impact par l'utilisation délibérée des pieds, du corps, du stick… (en fonction de l'impact et dans quelle moitié de terrain)
- Equipe pas prête sur PC – carte au joueur responsable du retard
- Inconduite mineure – Crowding avec l'arbitre, contester la décision de l'arbitre

# PLAYING THE GAME

## Management – Les sanctions individuelles

2 min

- Jouer la balle après le coup de sifflet avec un impact élevé sur le jeu ou des infractions répétées
- Casser le jeu avec un impact élevé sur le jeu ou récidive par l'utilisation intentionnelle des pieds, du corps ou du backstick
- Fautes physiques avec le corps ou le stick, y compris les incidents « Off-Ball »
- Toutes les répétitions des fautes sanctionnées de carte verte
- Equipe par prêt après la pause quart/mi-temps. Carte jaune capitaine
- Jet d'équipement supplémentaire de PC sur arbitre, adversaire ou spectateur.

# PLAYING THE GAME

## Management – Les sanctions individuelles

4 min

- High impact: Impact élevé, méchant, breakdowns délibérés sans tenir compte de la sécurité du joueur
- Fautes physiques : les tacles dangereux et cyniques des attaquants et des défenseurs qui mettent les joueurs au sol ou qui les font tomber volontairement, y compris les tacles glissés, drilling, ceci en fonction du danger et de l'intention du joueur
- Infractions techniques répétées qui méritent une carte jaune 2 minutes

# BEST PRACTICE - RBHA

- **Tout équipement supplémentaire doit être de la même couleur que la couleur principale.** En cas de double couleur de maillot (rouge/noir), toute l'équipe devra porter l'équipement supplémentaire d'une même couleur.
- Port du protège-dent **OBLIGATOIRE**. Dans le cas ou un joueur ne porte pas de protège-dent, lui signaler, le faire sortir du terrain pour qu'il mette un protège-dent. Si cela arrive lors de l'exécution d'un PC, il ne doit pas attendre la fin du PC pour remonter sur le terrain.
- Port d'un gant complet est **OBLIGATOIRE**. Dans le cas ou un joueur ne porte pas de gant complet, lui signaler, le faire sortir du terrain pour qu'il mette un gant. Si cela arrive lors de l'exécution d'un PC, il ne doit pas attendre la fin du PC pour remonter sur le terrain.
- Si un joueur est **blessé à la tête**, les arbitres doivent directement arrêter le match et appeler un membre du staff qui évaluera si le joueur a une commotion cérébrale.
- Les **genouillères sur PC** doivent être de couleur noire ou de la même couleur que les chaussettes quand elles sont portées en dehors des chaussettes.
- **Un arbitre peut revenir sur une décision précédent le coup de sifflet final d'une fin de période (comme en Outdoor).**