

Indoor : Team briefing 2025

24/11/2025



Joueurs sur le terrain

Max 6 joueurs sur le terrain avec soit 1 GK + 5 joueurs de champ, soit 6 joueurs de champ. Dans ce dernier cas, sur PC, un masque peut être utilisé, mais pas de casque/gants de gardien, et personne ne peut se trouver dans le goal.

Trop de joueurs sur le terrain => sanction : PC + éventuellement carte jaune Capitaine

Masque obligatoire sur PC

Masque obligatoire pour tous les joueurs se trouvant derrière la baseline. 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**

Masque obligatoire sur PC

Un défenseur ne peut franchir la ligne du milieu avec son masque.

Il peut jouer un coup-franc avec son masque mais pas partir en self-pass.

Il ne peut jouer une sortie de but avec son masque.

Les sanctions :

- Pour avoir franchi la ligne du milieu avec masque => coup-franc à l'endroit où il touche la balle
- Pour avoir retiré son masque avant fin de phase PC => PC
- Pour avoir jouer en self-pass avec son masque => retake coup-franc / dégagé
- Pour avoir jouer un dégagement avec son masque => retake coup-franc / dégagé

Changements

- Entre joueurs de champs sont illimités
- Entre gardiens sont illimités
- Entre gardien et joueurs de champs : limités à 2 sorties (et 3 rentrées) par match

Le temps n'est pas arrêté pour un changement de gardien ; il doit sortir et rentrer par le milieu de terrain

Si un gardien est suspendu, un joueur de champs peut être remplacé par un gardien réserve déjà équipé ; ce remplacement n'est pas comptabilisé comme un changement « gardien / joueur supplémentaire »



Si une équipe a utilisé tous ses changements GK et que le gardien est blessé et incapable de continuer à jouer, la seule solution est qu'un autre GK full équipé le remplace. Le temps ne sera pas arrêté pour permettre à un autre gardien de s'équiper.

Fin de suspension sur PC

Un joueur suspendu peut rentrer dès la fin de sa suspension et donc en cas ou un PC est sifflé, il peut aller défendre.

Conditions :

- **Qu'il soit prêt endéans le 30 secondes de préparation imparties.**
- **Que ce soit lui qui remonte et pas un remplaçant**

3 points d'appui

Les joueurs de champ ne peuvent jouer la balle lorsqu'ils sont couchés sur la surface de jeu ou avec un genou, un bras ou une main en contact avec la surface de jeu, autre que celle qui tient le stick.



Un gardien se trouvant dans le cercle avec 3 points d'appui ne peut jouer la balle qui se trouve en dehors du cercle. Sanction → PC.

3 points d'appui

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 carte verte.

Un défenseur jouant volontairement par terre avec beaucoup d'impact sur le jeu dans la moitié offensive sera sanctionné d'une carte jaune (2min).

Gestion balle montante

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

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 sera 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)**

Gestion balle montante

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.

Il est permis de mettre son stick en opposition (sans la frapper ou l'orienter) pour contrôler une balle montante.

Il n'est pas permis de frapper la balle montante ou de l'aplatir au sol

Gestion balle montante

Seul lors d'un envoi au but, la balle peut être montée volontairement à condition que le tir soit cadré.

Si non cadré => coup-franc défense

Si une balle rebondit suite à un envoi ayant touché :

- **Le cadre**
- **Le gardien « passif »**
- **Le stick d'un défenseur**

Alors la balle peut être contrôlée par les deux équipes.

Coup-franc dans cercle >< dégagement dans le cercle

Le coup-franc défense peut se jouer de n'importe quel endroit dans le cercle (et avec masque de protection)

Un dégagement doit se jouer à la perpendiculaire d'où la balle est sortie, max à hauteur de la tête de cercle (et sans masque de protection)

Penalty corner - préparation

Les joueurs, attaquants ou défenseurs, ont 30 secondes pour se préparer.

Si un des joueurs ne devaient pas être prêts (donneur ou sorteur), une carte verte sera donnée.

Si un sorteur prend une carte pour avoir retarder la phase de PC, l'équipe défendra à un joueur de moins.

Penalty corner - injection

Le donneur doit injecter la balle au maximum 2 secondes après le coup de sifflet.

Si le donneur injecte la balle en retard, un coup-franc défense sera sifflé ; une carte verte pourrait être donnée si cela devait se reproduire.

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.

Si une équipe décide de ne défendre qu'avec 1 gardien et 4 défenseurs sur la baseline, alors le 5 joueurs devra se trouver dans le cercle opposé.

Si un retake est octroyé pour une nouvelle faute, une carte verte pour retard de préparation ou une sortie anticipée, il ne pourra pas venir défendre sur la baseline.

L'équipe ne pourra défendre au complet que dans le cas où la phase de PC est terminée et qu'un nouveau PC est octroyé.

Penalty corner - injection

Si la balle ne sort pas du cercle :

- L'action se poursuit
- La balle ne peut être envoyée en l'air puisqu'un goal ne peut être octroyé
- Un long peut être obtenu
- Un nouveau PC peut être obtenu
- Pas de Stroke possible puisqu'un goal ne peut être octroyé

Penalty corner – Shot au goal

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

- **Le défenseur se trouve à – de 3m et touche la balle en-dessous du genou => PC**
- **Le défenseur se trouve à – de 3m et touche la balle au-dessus du genou => coup-franc défense.**
- **Le défenseur se trouve à – ou + de 3m sur la baseline et touche la balle du corps => Stroke**

Jeu dangereux : forcing

Critères :

- **Joueur à l'arrêt et en position de défense basse.**
- **Stick proche du terrain/sol.**
- **Entre les jambes (écart toléré de 20 cm hors des jambes).**
- **Intention du joueur en possession de la balle**

Jugement (plus de notion de distance si intention et force) = mise en danger de l'adversaire, vitesse et force de la balle



Directement dans la main/gant ou spin avec la balle dans son stick et envoi de la balle dans le stick de défenseur = carte jaune 4 min



Pas de danger pour le joueur





Danger pour le joueur



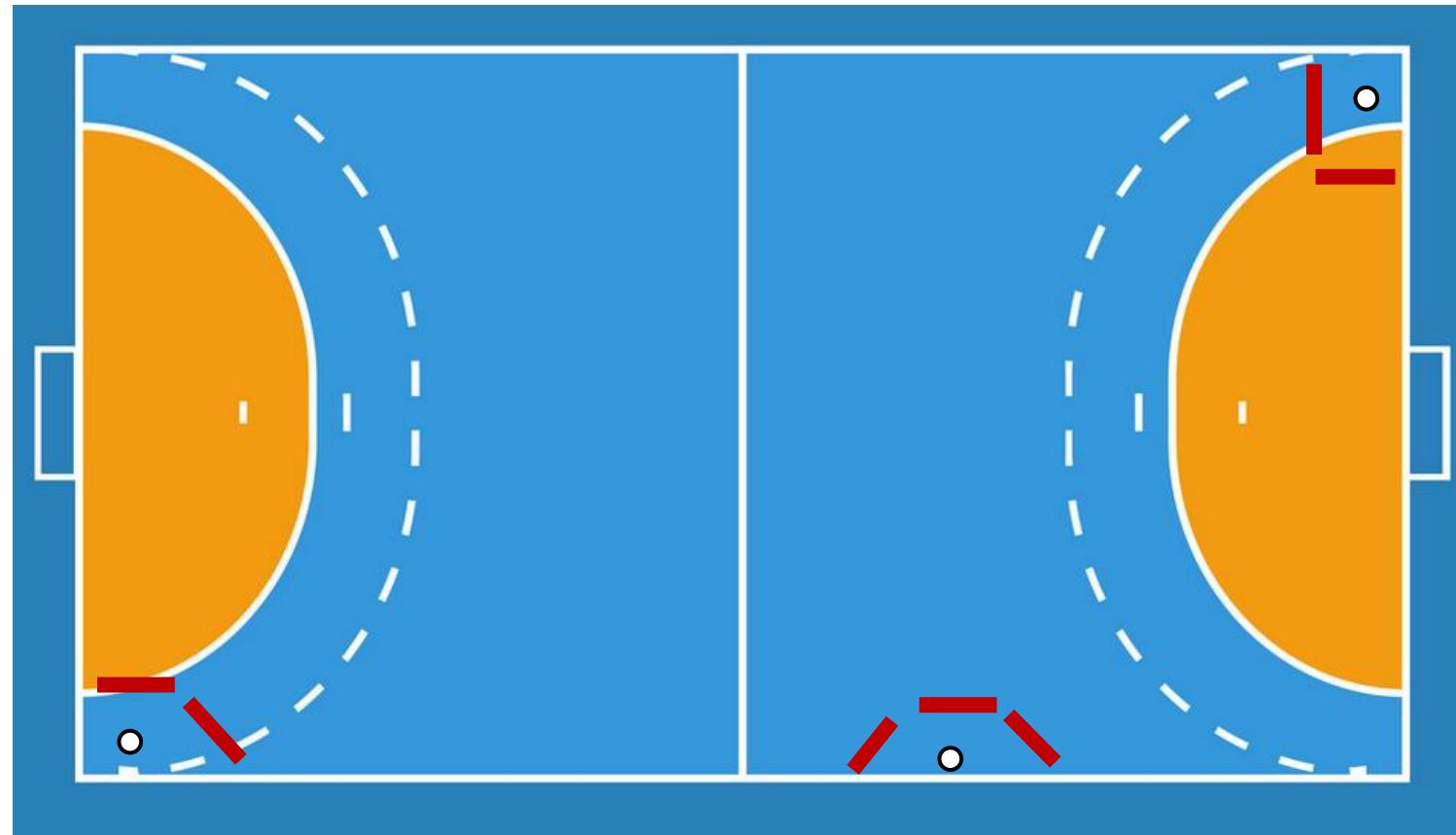
Jeu physique

Jeux physiques sans intention de jouer la balle => Carte Jaune

Si le stick est utilisé comme une arme => Carte Jaune 4 minutes

Enfermement des joueurs

Il est interdit d'enfermer un joueur dans le coin ou contre la poutre. Un espace min de 50 cm (largeur des épaules) doit être libre. 1 contre 1 n'est pas un enfermement.



Enfermement des joueurs

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

Le joueur ayant la balle, lorsque cet espace est créé, doit faire l'effort de sortir de cet enfermement.

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

Lorsqu'il y a un enfermement hors du cercle :

- Si l'équipe ne respecte pas les consignes => coup-franc contre cette équipe**

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**

Equipement supplémentaire sur PC - interdit



Equipement supplémentaire sur PC

Si un joueur jette son masque et qu'il touche un adversaire, l'arbitre ou un spectateur, une carte jaune sera donnée et un PC sifflé.

Si l'arbitre n'a pas vu quel défenseur a jeté le masque, l'arbitre demandera au capitaine de désigner le défenseur.

Si le capitaine refuse d'indiquer le défenseur ou ne sait pas quel défenseur c'est, dans ce cas il faut donner une carte jaune capitaine (2 min)

Fautes carte verte



- 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 défendante pas prête sur PC
- Inconduite mineure – Crowding avec l'arbitre, contester la décision de l'arbitre

Fautes carte verte

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

Fautes carte verte

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**

Questions ?

THANK YOU

Pontus Michael



ROYAL BELGIAN
HOCKEY
ASSOCIATION



HOCKEY
VLAANDEREN



HOCKEY
WALLONIE
BRUXELLES