



KONINKLIJKE BELGISCHE HOCKEY BOND  
ASSOCIATION ROYALE BELGE DE HOCKEY



## Spel- regels

Hockey outdoor

Seizoen 2016-2017



# Spelregels Hockey

**Bevat ook de toelichtingen**

**Geldig vanaf 1 september 2016**

Reproductie met toestemming van de FIH  
Alle rechten voorbehouden – KBHB, Brussel

Koninklijke Belgische Hockey Bond  
Charles Schallerlaan, 52  
1160 Brussel (België)

Tel : 32-2-663.66.99  
Fax : 32-2-663.66.80  
Email : [info@hockey.be](mailto:info@hockey.be)  
Internet : [www.hockey.be](http://www.hockey.be)

## **Verantwoordelijkheid en aansprakelijkheid**

Deelnemers aan hockey dienen spelregels te kennen en na te leven. Zij moeten dan ook goed kennis nemen van de inhoud van deze publicatie.

De spelregels en de aanwijzingen voor toepassing gelden voor alle hockeydeelnemers: spelers, scheidsrechters, teambegeleiders, clubverantwoordelijken en verenigingsfunctionarissen. Daarbij geldt in beginsel geen verschil tussen dames en heren, meisjes en jongens, maar voor het gemak en de duidelijkheid is in de tekst van het reglement de mannelijke vorm gebruikt.

In de spelregels ligt de nadruk op veiligheid. Iedereen die deelneemt aan of betrokken is bij het spel moet beseffen dat de veiligheid van anderen niet in gevaar gebracht mag worden. Toepasselijke nationale en internationale wetgeving dient daarbij in acht te worden genomen. Spelers dienen ervoor te zorgen dat hun uitrusting geen gevaar oplevert voor henzelf of anderen door de conditie van die uitrusting of door de gebruikte materialen of het ontwerp.

De KBHB aanvaardt geen verantwoordelijkheid voor het gebruik van wedstrijdvoorzieningen die gebreken hebben of niet voldoen aan de gestelde eisen en kan niet aansprakelijk worden gesteld voor gevolgen in welke zin dan ook van zulk gebruik. Controle van wedstrijdvoorzieningen en uitrusting voor aanvang van een wedstrijd bestaat uit bezien en beoordelen of die voorzieningen en die uitrusting in algemene zin voldoen aan de gestelde eisen.

Scheidsrechters vervullen een belangrijke rol door het spel te controleren en fair play (sportief en volgens de regels) te beoordelen en te bevorderen.

## **Invoering**

Het Belgische spelreglement is een afgeleide van het spelreglement van de FIH (the Rules of Hockey) en geldt voor alle hockeyspelers en officials. De datum van invoering van het internationale reglement is 1 januari 2015. Deze uitgave van het Belgische spelreglement is van kracht met ingang van 1 januari 2016, zodat het gehele seizoen met deze regels gespeeld kan worden.

Het internationale spelreglement is opgesteld door de FIH Rules Committee onder gezag van de FIH. De Belgische spelregels worden opgesteld door het Scheidsrechterscomité onder gezag van de KBHB.

## INHOUD

Inleiding.....	5
Termen en begrippen .....	8

### **SPELEN VAN WEDSTRIJDEN**

1. Speelveld .....	11
2. Samenstelling van teams .....	12
3. Aanvoerders .....	19
4. Kleding en uitrusting van spelers .....	16
5. Wedstrijd en resultaat .....	19
6. Begin en hervatting van de wedstrijd .....	20
7. Bal buiten het speelveld .....	22
8. Scoren van doelpunten .....	23
9. Spelregels: alle spelers.....	23
10. Spelregels: keepers en vliegende keepers .....	29
11. Spelregels: scheidsrechters.....	31
12. Straffen .....	32
13. Uitvoering van straffen .....	34
14. Persoonlijke straffen .....	43

### **ARBITRAGE**

1. Doelstellingen.....	46
2. Toepassen van de spelregels .....	47
3. Vaardigheden van de scheidsrechters .....	50
4. Signalen .....	53

### **TECHNISCHE SPECIFICATIES BETREFFENDE HET VELD EN DE UITRUSTING**

1. Speelveld en velduitrusting .....	56
2. Stick .....	63
3. Bal.....	68
4. Uitrusting voor keepers .....	69
Beschikbare aanvullende informatie .....	70

## INLEIDING

### OPBOUW REGLEMENT

Het spelreglement begint met een overzicht van hockeytermen en -begrippen. Vervolgens komen de voor het spel en wedstrijden belangrijke delen “Spelen van het spel” en “Arbitrage”. In het deel “Technische Specificaties” staat technische detailinformatie die voor sommige betrokkenen en voor producenten belangrijk is. Aan het einde van het reglement is een opsomming opgenomen van de aanvullende informatie die beschikbaar is via de FIH of de KBHB.

Ook in dit nieuwe spelreglement volgt de KBHB de internationale spelregels zo letterlijk mogelijk. Daar waar de KBHB uitzonderingen of aanvullingen maakt op de internationale regels wordt dit met de toevoeging “KBHB:” aangegeven.

Verder zijn aanpassingen in deze uitgave van het Reglement verduidelijkingen van bestaande regels. Om de aandacht te vestigen op alle veranderingen, zelfs kleine verduidelijkingen, hebben we een lijn gezet in de marge van tekst die is aangepast.

### REGLEMENT VOOR INTERNATIONALE MATCHEN

Een andere verandering die we moeten vermelden is de opmerking die is toegevoegd aan regel 14.1.b over de groene kaart. In een internationale match staat een groene kaart voor een tijdelijke schorsing van 2 minuten speeltijd, terwijl ze in andere matches een verwittiging betekent.

De groene kaart wordt op internationaal niveau reeds enige tijd op deze manier gebruikt. Dit houdt in dat deze matches worden gespeeld onder supervisie van een technische tafel, met ervaren spelers en begeleiders. De KBHB heeft besloten om in het seizoen 2013 deze regel toe te passen op alle wedstrijden die door nationale scheidsrechters worden gefloten. De duur van de groene kaart wordt

samen beheerd door twee technische afgevaardigden (één van elke ploeg).

Ook de regel voor het vroegtijdig uitlopen op PC, 13.3.h is aangepast voor alle wedstrijden die op een groot veld worden gespeeld. Hierbij worden zoals verdedigers als aanvallers die te vroeg de cirkel betreden bestraft doordat ze achter de middellijn moeten plaatsnemen.

## **TOEPASSING VAN DE REGELS**

In het algemeen kan worden gesteld dat de interpretatie en toepassing van het spelreglement ervoor kunnen zorgen dat het spel minder lang stil ligt en (nog) sneller verloopt. In aanvulling hierop wordt van spelers en scheidsrechters verwacht dat zij spelen en zich gedragen in de “geest van het spel”. In het deel Arbitrage van dit Spelreglement zijn hiertoe een aantal richtlijnen opgenomen.

Het FIH Rules Committee is nog steeds bezorgd dat sommige regels niet consistent worden toegepast en wil hiervoor speciale aandacht. Het gaat om volgende regels:

Regel 7.4.c: de bal die opzettelijk over de achterlijn wordt gespeeld door een verdediger zonder dat er een goal gemaakt is. Als het duidelijk is dat de actie opzettelijk is uitgevoerd, moeten scheidsrechters niet aarzelen om penalty corner (PC) toe te kennen.

Regel 9.12: Scheidsrechters moeten ook opletten voor spelers die een tackle uitvoeren en die door het duwen van of leunen op een tegenstrever ervoor zorgen dat deze de bal verliezen.

Regel 13.2.a: de bal moet stilliggen bij een vrije slag. Scheidsrechters zijn soms niet strikt genoeg over de vereiste dat de bal moet stilliggen, zij het maar heel even, voor een vrije slag, zeker als deze genomen wordt met een self-pass.

## **DE TOEKOMST**

De FIH streeft ernaar om het spel zo aantrekkelijk mogelijk te maken om te beoefenen én om naar te kijken, met behoud van zijn unieke

kenmerken. De KBHB en de Vlaamse Hockey Liga ondersteunen deze gedachte van harte. De spelregels leveren een belangrijke bijdrage aan het realiseren van deze doelstellingen.

De FIH Rules Committee zal om die reden de spelregels ook in de toekomst blijven bezien en zal zijn rol spelen in het waarborgen dat hockey een sport zal blijven waarop we trots kunnen zijn en waar we van kunnen genieten.

### **COMMUNICATIE OVER SPELREGELS IN BELGIE**

Via de commissie spelregels van het Arbitrage Comité van de KBHB kunnen vragen gesteld of suggesties gedaan worden over de spelregels. De commissie streeft ernaar om alle vragen binnen een paar dagen per mail te beantwoorden. Goede suggesties over mogelijke wijzigingen in de regels worden in deze commissie besproken en daarna, indien realistisch, onder de aandacht van het FIH Rules Committee gebracht.

Om te voorkomen dat de FIH Rules Committee van allerlei kanten goed bedoelde, maar minder goed gecoördineerde suggesties krijgt toegestuurd, verzoeken wij u met klem alleen via de commissie spelregels van de KBHB uw vragen of suggesties naar voren te brengen ([arbitrage@hockey.be](mailto:arbitrage@hockey.be)).

### **COMPOSITION DU Comité des Règles DE LA FIH - 2014**

Président: David Collier

Secrétaire: Richard Wilson

Membres:

Christian Blasch

Eric Donegani

Peter Elders

Margaret Hunnaball

Clive McMurray

Ramesh Patel

Katrina Powell

Alain Renaud

Beth Smith

## TERMEN & BEGRIPPEN

### **23-metergebied**

Het gebied dat wordt begrensd door de lijn op 22,90 meter van elke achterlijn en de aansluitende delen van de zijlijnen en achterlijn, de lijnen zelf meegerekend.

### **Aanval / Aanvaller**

Het team dat een goal probeert te scoren, dan wel een speler van dat team.

### **Achterlijn**

De korte grenslijn (55 meter) van het speelveld.

### **Cirkel**

Het gebied aan elke kant van het veld, dat wordt begrensd door de lijnen van de twee kwartcirkels, met de binnenste hoekpunten aan de voorzijde van de doelpalen als middelpunt, en de verbindingslijnen tussen de kwartcirkels; de lijnen zijn onderdeel van de cirkel.

### **Doellijn**

De achterlijn tussen de twee doelpalen.

### **Flick**

Zodanig pushen van de bal dat deze van de grond afkomt.

### **Forehand**

Spelen van de bal in voorwaartse richting, terwijl deze aan de rechterzijde van de speler is.

### **Keeper**

Eén van de spelers van elk team, die beschermende uitrusting draagt, tenminste bestaande uit hoofdbescherming en die de rechten heeft van een keeper.

### **Overtreding**

Een actie die indruist tegen de regels en die door een scheidsrechter kan worden bestraft.



**Push**

Verplaatsen van de bal over de grond met een duwende beweging van de stick, nadat de stick eerst dicht bij de bal is geplaatst. Wanneer een push wordt uitgevoerd, zijn zowel de bal als de haak van de stick in contact met de grond.

**Schot op doel**

De actie van een aanvaller die probeert te scoren door de bal van binnen de cirkel in de richting van het doel te spelen. Indien de intentie van de speler duidelijk was dat hij een doelpunt wilde maken door de bal in de richting van het doel te spelen, is er ook als de bal het doel mist sprake van een 'schot op doel'.

**Scoop**

Omhoog brengen van de bal van de grond door de haak van de stick onder de bal te plaatsen en vervolgens een optillende beweging te maken.

**Slag**

Spelen van de bal door middel van een zwaaiende beweging van de stick naar de bal.

**Speelafstand**

De afstand waarbinnen een speler in staat is de bal te bereiken om deze te kunnen spelen.

**Spelen van de bal (door een veldspeler)**

Stoppen, laten afkaatsen of in beweging brengen van de bal met de stick.

**Speler**

Eén van de leden van een team.

**Strafbal**

Technische naam voor penalty stroke.

**Strafcorner**

Technische naam voor penalty corner of PC

**Tackle**

Een actie waarmee men probeert een tegenstander de bal te

ontnemen.

**Team**

Een team bestaat uit maximaal zestien personen, waarvan ten hoogste elf spelers in het veld en de overige als wisselers op hun teambank.

**Veldspeler**

Eén van de spelers op het veld anders dan de keeper.

**Verdediging / Verdediger**

Het team dat probeert te voorkomen dat een goal wordt gescoord, dan wel een speler van dat team.

**Zijlijn**

De lange grenslijn (91,40 meter) van het speelveld.

## 1. SPEELVELD

*Meer details betreffende speelveld en uitrusting zijn opgenomen in de Technische Specificaties. Daar zijn tevens tekeningen opgenomen van het speelveld, het doel en de stick.*

- 1.1 Het speelveld is rechthoekig, 91,40 meter lang en 55,00 meter breed.
- 1.2 Zijlijnen markeren de lange buitenzijden; achterlijnen markeren de korte buitenzijden van het veld.
- 1.3 De doellijnen zijn de delen van de achterlijnen die zich tussen de twee doelpalen bevinden.
- 1.4 Een middenlijn is over de breedte van het speelveld getrokken.
- 1.5 Op 22,90 meter van de buitenzijde van de achterlijnen zijn 23-meterlijnen getrokken.
- 1.6 Met cirkels worden die gebieden bedoeld die zich in het veld, centraal ten opzichte van de achterlijn, rond het doel bevinden.
- 1.7 Een strokestip met een diameter van 150 mm is aangebracht recht voor elk doel, met het midden van de stip op 6,40 meter van de binnenzijde van de doellijn.
- 1.8 Alle lijnen zijn 75 mm breed en maken deel uit van het speelveld.
- 1.9 Hoekvlaggen van tussen de 1,20 en 1,50 meter hoog, zijn op elke hoek van het veld geplaatst.
- 1.10 Doelen staan buiten het speelveld in het midden van elke achterlijn, tegen de buitenzijde van de achterlijn.

## 2. SAMENSTELLING VAN TEAMS

- 2.1 Een wedstrijd wordt gespeeld tussen twee teams met niet meer dan elf spelers van elk team tegelijk in het speelveld.

*Als een team meer dan het toegestane aantal spelers in het veld heeft staan wordt de tijd stil gezet om dit te corrigeren. De aanvoerder van het betrokken team krijgt een persoonlijke straf. Beslissingen die genomen zijn voordat de tijd werd stil gezet kunnen niet teruggedraaid of veranderd worden. De wedstrijd wordt hervat met een vrije slag voor het team dat niet met teveel spelers speelde. Als de scheidsrechter vlak voor het stilzetten van de tijd reeds een vrije slag, penalty corner (PC) of stroke voor dit team had toegekend wordt de wedstrijd hervat met de uitvoering hiervan.*

- 2.2 Elk team moet tijdens een wedstrijd steeds een keeper in het speelveld hebben.

*Elk team speelt met:*

- een keeper met de rechten van een keeper, die hoofdbescherming en beschermende uitrusting die minimaal bestaat uit beenbeschermers (legguards) en klompen en een shirt/trui/jack in afwijkende kleur draagt; hierna "keeper in volle uitrusting" genoemd" of*
- een veldspeler met de rechten van een keeper, die een shirt/trui/jack in afwijkende kleur draagt, maar geen beenbeschermers of klompen. Hij mag een helm dragen in zijn 23-meterzone en moet er één dragen tijdens het verdedigen van een strafcorner of stroke. Deze speler wordt in België meestal 'Vliegende Keep' genoemd of*

- *alleen veldspelers: geen enkele speler heeft de rechten van een keeper, en draagt evenmin een shirt in afwijkende kleur. Geen enkele speler mag hoofdbescherming dragen, behalve een beschermend gezichtsmasker wanneer hij op een penalty corner (PC) of stroke verdedigt. Alle spelers dragen een shirt in dezelfde kleur.*

*Een team mag tussen deze opties kiezen op momenten dat gewisseld mag worden.*

2.3 Elk team mag wisselen met de spelers die niet in het veld staan.

- a. Wisselen van spelers mag op ieder gewenst moment, met uitzondering van de periode tussen het toekennen en het voltooiën van een penalty corner (PC); in die periode mag uitsluitend een geblesseerde of een uit het veld gezonden keeper van de verdedigende partij worden vervangen.

*Indien als gevolg van de penalty corner (PC) een nieuwe penalty corner (PC) wordt toegekend, geldt de regel ongewijzigd tot het einde van de nieuwe daaropvolgende penalty corner (PC).*

*Een geblesseerde of uit het veld gestuurde keeper van het verdedigende team die speelt zonder volledige beschermende uitrusting ('vliegende keep'), mag tussen het toekennen en het voltooiën van een penalty corner (PC) alleen vervangen worden door een keeper die ook speelt zonder volledige beschermende uitrusting.*

*Als een ploeg zonder keeper speelt, mag er dan ook niemand gewisseld worden tot het einde van*

*de penalty corner.*

*Gedurende de straf tijd van de uit het veld gezonden keeper speelt zijn team met een speler minder.*

- b. Er is geen beperking aan het aantal spelers dat op hetzelfde moment mag worden gewisseld of aan het aantal malen dat een speler mag worden gewisseld.
- c. Wisselen van een speler kan pas als de te wisselen speler het speelveld heeft verlaten.
- d. Een wissel is niet toegestaan voor verwijderde spelers gedurende hun straf tijd.
- e. Als de duur van een verwijdering is verstreken mag de betrokken speler worden gewisseld zonder dat hij in het speelveld terug is geweest.
- f. Veldspelers die wisselen, moeten het veld verlaten dan wel betreden binnen 3 meter van de middenlijn aan de zijde van het veld die vooraf is overeengekomen met de scheidsrechters.
- g. De tijd wordt stilgezet voor het wisselen van keepers in volle uitrusting maar niet voor overige wissels.

*De tijd wordt kort stilgezet indien een keeper die volledige beschermende uitrusting draagt, deel uitmaakt van de wissel. Indien bij een voorgenomen wissel de vervangende keeper nog geen volledige beschermende uitrusting draagt, wordt de tijd niet stilgezet om deze uitrusting aan te laten trekken. De wedstrijd dient hiervoor niet stilgezet te worden.*

- 2.4 Veldspelers die het veld verlaten voor het behandelen van een blessure, om te drinken, om uitrusting te wisselen of

te veranderen, of om enige andere reden dan voor een wissel, mogen alleen tussen de 23-meterlijnen aan de zijde van de teambanken weer het veld in komen.

*Het verlaten en betreden van het veld als onderdeel van het spel (bv. wanneer een verdediger bij een penalty corner (PC) een masker opzet) vindt plaats op elke geschikte plek van het veld.*

- 2.5 Niemand anders dan veldspelers, keepers en scheidsrechters mag zich tijdens de wedstrijd zonder toestemming van een scheidsrechter binnen het speelveld bevinden.
- 2.6 Spelers binnen en buiten het veld staan gedurende de gehele wedstrijd, dus ook tijdens de rust, onder het gezag van de scheidsrechters.
- 2.7 Een speler die geblesseerd is, of bloedt, moet het veld verlaten, tenzij medische redenen dit belemmeren en mag niet terugkeren voordat zijn verwonding is verbonden; spelers mogen geen kleding met bloedvlekken dragen.

### **3. AANVOERDERS**

- 3.1 Eén speler van elk team moet zijn aangewezen als aanvoerder.
- 3.2 Indien de aanvoerder uit het veld wordt gezonden, dient er een vervangende aanvoerder te worden aangewezen.
- 3.3 Aanvoerders zijn verplicht een onderscheidende armband of een ander onderscheidend teken te dragen aan bovenarm of schouder of om de kous, direct onder de knie.
- 3.4 Aanvoerders zijn verantwoordelijk voor het gedrag van alle spelers van hun team en moeten er voor zorgen dat wissels van hun team correct worden uitgevoerd.

*Een persoonlijke straf wordt toegekend aan een aanvoerder die deze verantwoordelijkheden niet nakomt.*

## 4. KLEDING EN UITRUSTING VAN SPELERS

*De KBHB heeft voor bondswedstrijden de bepalingen voor het tenue van wedstrijddeelnemers, persoonlijke uitrusting en reclame vastgelegd in het bondsreglement.*

- 4.1 Veldspelers van een team moeten een uniform tenue dragen.

KBHB: in wedstrijden is spelen in de standaarduitrusting van de club verplicht, maar als verwarring is te verwachten, dienen de spelers van het thuisteam hun kledij aan te passen. Uitzondering op deze regel zijn de wedstrijden in Ereklasse Heren en Dames, waar het bezoekende team zijn uitrusting moet aanpassen.

- 4.2 Spelers mogen niets dragen dat gevaarlijk kan zijn voor andere spelers.

*Het is veldspelers*

- *toegestaan beschermende handschoenen te dragen, mits deze de natuurlijke grootte van de hand niet aanmerkelijk vergroten.*
- *aangeraden een mondbeschermer, schein- en enkelbeschermers te dragen*

KBHB: het dragen van een mondbeschermer, schein- en enkelbeschermers is verplicht

- *toegestaan om bij het verdedigen van een penalty corner (PC) of een stroke een glad masker te dragen dat aansluit bij de vormen van het gezicht, zolang die penalty corner (PC) of stroke duurt, en dit uitsluitend binnen de cirkel;*
- *verder alleen om medische redenen toegestaan een glad masker te dragen dat aansluit op de vormen van het gezicht, of zachte hoofdbescherming of oogbescherming in de vorm*



*van een beschermende bril (met zacht materiaal over het frame). De medische redenen moeten door een bevoegde autoriteit beoordeeld worden. De betrokken spelers dienen zich bewust te zijn van de mogelijke implicaties die het spelen met een medische aandoening met zich mee kunnen brengen;*

- *niet toegestaan om in andere omstandigheden hoofdbescherming (masker, helm of andere bescherming) te dragen.*

- 4.3 Keepers en spelers die de rechten hebben van een keeper (de 'Vliegende Keep') moeten een shirt of kledingstuk dragen dat in kleur duidelijk afwijkt van beide teams.

*Keepers (die spelen met beschermende uitrusting) moeten dit shirt of kledingstuk over de bescherming van hun bovenlichaam dragen.*

- 4.4 Keepers zijn verplicht om tijdens wedstrijden gebruik te maken van beschermende kleding bestaande uit minimaal hoofdbescherming, beenbeschermers (legguards) en klompen. De hoofdbescherming en de eventuele handbeschermers mogen worden afgedaan als de keeper zelf een stroke gaat nemen.

*De volgende uitrustingsstukken mogen uitsluitend gebruikt worden door keepers die gekozen hebben voor de optie om volledige beschermende uitrusting te dragen: bescherming voor lichaam, bovenarm, elleboog, onderarm, hand en dijbeen, beenbeschermers (legguards) en klompen.*

- 4.5 Een veldspeler met de rechten van een keeper mag hoofdbescherming dragen binnen het 23-metergebied waar zijn team verdedigt. Het dragen van

hoofdbescherming is verplicht bij de verdediging van een penalty corner (PC) of stroke.

*Een hoofdbescherming met een volledige helm die het hoofd en de nek volledig beschermt is aanbevolen voor de keepers en de spelers met rechten van een keeper ('Vliegende Keeper').*

4.6 Kleding en beschermende uitrusting die de natuurlijke omvang van het lichaam van de keeper of de te beschermen delen van zijn lichaam aanzienlijk vergroten of verbreden, zijn niet toegestaan.

4.7 De stick heeft een traditionele vorm, met een steel en een gebogen haak, die aan de linkerzijde plat is:

- a. De stick moet glad zijn, zonder ruwe en scherpe uitstekende delen.
- b. Inclusief aangebrachte omwikkelingen moet de stick door een ring met een binnendiameter van 51 mm kunnen.
- c. Iedere gebogen of schuine afwijking over de lengte van de stick moet een doorlopend glad profiel over de gehele lengte hebben en mag ofwel aan de platte zijde ofwel aan de achterzijde afwijken tot maximaal 25 mm, maar niet aan beide kanten van de stick.
- d. De stick moet voldoen aan de specificaties vastgesteld door de FIH Rules Committee.

4.8 De bal is hard, wit (of een andere overeengekomen kleur die afwijkt van de ondergrond) en rond.

*Precieze bepalingen van de stick, de bal en de keeperuitrusting zijn opgenomen in de Technische Specificaties.*

## 5. WEDSTRIJD EN RESULTAAT

- 5.1 Een wedstrijd bestaat uit twee helften van 35 minuten en een rust van 5 minuten.

*Teams kunnen andere afspraken maken over de duur van de wedstrijd en rust, maar moeten vaste regels en afspraken van de KBHB of de organisatoren van competities, toernooien en wedstrijden in acht nemen.*

*Als de tijd is verstreken vooraleer een scheidsrechter een beslissing kon nemen, is het scheidsrechters toegestaan om die beslissing toch nog te nemen onmiddellijk na het einde van de eerste helft van de wedstrijd.*

*Als er zich een incident voordoet, net voor de speeltijd verstrijkt van de eerste helft of net voor het einde van de match, dat een herziening en mogelijke correctie door de scheidsrechters vereist, mag deze herziening verder worden uitgevoerd, zelfs als de speeltijd ondertussen verstreken is en het signaal daarvoor is gegeven. Het overleg dient onmiddellijk plaats te vinden. Indien gepast kan er actie worden ondernomen om een beslissing te corrigeren of om iets wat over het hoofd werd gezien toch nog recht te zetten.*

KBHB: voor wedstrijden met nationale scheidsrechters mag de rust niet meer dan 10 minuten bedragen.

Voor elke categorie U16, U19, U23 en senior, uitgezonderd de eredivisie Dames en Heren blijft een wedstrijd uit twee helften van 35 minuten

bestaan. (Art.20.1 SR). Voor de categorie U14, bestaat een wedstrijd uit twee helften van 30 minuten. Voor de eredivisie Dames en Heren blijft een wedstrijd bestaan uit 4 x 17 ½ minuten, met een time out van 2 ½ minuten op minuut 17 ½ (1e kwart) en minuut 52 ½ (3e kwart) en 10 minuten rust na 35 minuten. De tijd zal bij strafcorners en doelpunten niet worden stilgezet gedurende 40 seconden. (Art.20.2 SR)

- 5.2 Het team dat de meeste doelpunten heeft gescoord, is de winnaar van de wedstrijd; als er geen doelpunten zijn gescoord of als de teams een gelijk aantal doelpunten hebben gemaakt, is de wedstrijd in een gelijkspel geëindigd.

*Bepalingen over een verlenging en/of een shoot-out serie als manieren om tot een beslissing te komen in een wedstrijd die met een gelijkspel is geëindigd, staan in het bondsreglement.*

## **6. BEGIN EN HERVATTING VAN DE WEDSTRIJD**

- 6.1 Voor aanvang van de wedstrijd wordt getost.
- Het team dat de toss wint heeft de keuze tussen speelrichting in de eerste helft of het nemen van de beginslag.
  - Als het team dat de toss wint de speelrichting in de eerste helft kiest, heeft de tegenpartij de beginslag.
  - Als het team dat de toss wint de beginslag kiest, mag de tegenpartij de speelrichting in de eerste helft kiezen.

- 6.2 De richting waarin teams spelen wordt omgekeerd in de tweede helft van de wedstrijd.
- 6.3 Een beginslag wordt genomen:
- Om de wedstrijd te laten beginnen door een speler van het team dat de toss heeft gewonnen en voor deze optie heeft gekozen; anders door een speler van de tegenpartij.
  - Om het spel na de rust opnieuw te beginnen door een speler van het team dat niet de beginslag heeft genomen waarmee de wedstrijd is begonnen.
  - Na een doelpunt door een speler van het team tegen wie het doelpunt is gescoord.
- 6.4 Uitvoering van de beginslag:
- Wordt genomen vanaf het midden van de middenlijn.
  - De bal mag in iedere gewenste richting worden gespeeld.
  - Alle spelers behalve de speler die de beginslag neemt, moeten zich bevinden op de helft van het veld waarop het doel staat dat zij verdedigen.
  - De bepalingen voor het nemen van een vrije slag zijn van toepassing.
- 6.5 Een bully wordt genomen om het spel te hervatten wanneer de wedstrijd is onderbroken wegens een blessure of voor enige andere reden, waarbij geen straf wordt opgelegd.
- Een bully wordt genomen nabij de plaats waar de bal was toen het spel werd onderbroken, maar niet binnen 15 meter van de achterlijn en niet binnen 5 meter van de cirkelrand.
  - De bal ligt tussen twee spelers, één van elk team, die

met hun gezichten naar elkaar toe staan, ieder met het doel dat hij verdedigt aan zijn rechterzijde.

- c. De twee spelers beginnen de bully met hun stick op de grond rechts van de bal en tikken dan éénmaal boven de bal met de platte kant van hun stick tegen de stick van hun tegenstander, waarna beide spelers de bal mogen spelen
- d. Alle andere spelers moeten op minimaal 5 meter afstand van de bal zijn.

6.6 Als een stroke is genomen en daaruit geen doelpunt is gescoord wordt het spel hervat door een verdediger, 15 meter voor het midden van de doellijn; voor zo'n hervatting zijn de bepalingen voor het nemen van een vrije slag van toepassing.

## **7. BAL BUITEN HET SPEELVELD**

- 7.1 De bal is buiten het speelveld wanneer deze in zijn geheel over een zijlijn of achterlijn is gegaan.
- 7.2 Een speler van het team dat niet als laatste de bal aanraakte voordat deze buiten het speelveld kwam, mag het spel hervatten.
- 7.3 Wanneer de bal over de zijlijn gaat, wordt het spel hervat op de plaats waar de bal over die lijn ging; voor zo'n hervatting zijn de bepalingen voor het nemen van een vrije slag van toepassing.
- 7.4 Wanneer de bal over de achterlijn is gegaan zonder dat een doelpunt is gescoord, geldt:
  - a. Als de bal is gespeeld door een aanvaller, wordt het spel hervat vanaf een plaats op niet meer dan 15 meter van de achterlijn recht tegenover het punt waar de bal over de achterlijn is gegaan; voor zo'n

hervatting zijn de bepalingen voor het nemen van een vrije slag van toepassing.

- b. Als een verdediger de bal onopzettelijk heeft gespeeld of de bal is afgekaatst van de keeper, wordt het spel hervat met een lange corner, genomen op de 23-meterlijn, recht tegenover de plaats waar de bal over de achterlijn is gegaan. De spelhervatting vindt plaats op de lijn, dus binnen het 23-metergebied, waardoor de bepalingen voor de aanvallende vrije slag voor overtredingen binnen het 23-metergebied van toepassing zijn.

*Het signaal van de scheidsrechter voor het aangeven van een lange corner blijft hetzelfde: men wijst met een gestrekte arm naar de hoekvlag.*

- c. Is een verdediger de bal met opzet over de achterlijn heeft gespeeld en er geen sprake is van afkaatsen van de doelverdediger, wordt het spel hervat met een penalty corner (PC).

## **8. SCOREN VAN DOELPUNTEN**

Een doelpunt wordt gescoord wanneer de bal binnen de cirkel door een aanvaller is gespeeld en daarna niet meer buiten de cirkel is gekomen voordat hij in zijn geheel over de doellijn en onder de doellat gaat.

*De bal mag door een verdediger gespeeld worden of het lichaam van een verdediger raken voor of na dat de aanvaller de bal in de cirkel heeft gespeeld.*

## **9. SPELREGELS: ALLE SPELERS**

*Spelers worden geacht zich steeds beheerst en sportief te gedragen.*

- 9.1 Een wedstrijd wordt gespeeld tussen twee ploegen die maximaal elf spelers tegelijkertijd op het speelveld hebben.
- 9.2 Spelers die in het veld zijn moeten hun stick in de hand hebben; zij mogen hun stick niet op een gevaarlijke, bedreigende of intimiderende manier gebruiken.

*Spelers mogen hun stick niet over het hoofd van andere spelers heen tillen.*

- 9.3 Spelers mogen tegenspelers niet hinderen of in hun spel belemmeren door hen of hun sticks of kleding vast te pakken of aan te raken.
- 9.4 Spelers mogen een andere speler niet intimideren of het spelen verhinderen.
- 9.5 Spelers mogen de bal niet met de achterkant van de stick (de bolle kant) spelen.
- 9.6 9.6 Spelers mogen de bal niet hard met de zijkant van de stick slaan bij een forehand slag.

*Dit verbiedt niet het gecontroleerde gebruik van de zijkant van de stick bij een forehand tackle, bij het op gecontroleerde wijze omhoog spelen van de bal over de stick van een tegenstander of over een liggende keeper, of bij een schuifslag of push.*

*Het gebruik van de zijkant van de stick bij een backhand slag heeft zich ontwikkeld tot een beheersbare techniek die toegestaan is mits dit niet leidt tot gevaarlijk spel.*

- 9.7 Spelers mogen de bal met geen enkel deel van de stick spelen wanneer de bal boven schouderhoogte is, maar verdedigers mogen een schot op doel met hun stick op elke gewenste hoogte stoppen of laten afkaatsen.



*Een verdediger die een schot op doel tegenhoudt moet niet bestraft worden indien hij zijn stick niet geheel stil houdt of deze naar de bal beweegt in een poging de bal te stoppen of te laten afkaatsen. Alleen wanneer hij de bal daadwerkelijk boven schouderhoogte weg slaat en hiermee een doelpunt voorkomt, moet een stroke worden toegekend.*

*Een poging van een verdediger om een hoog schot op doel te stoppen of van richting te veranderen, terwijl dit in werkelijkheid kennelijk "naast of over" zal gaan, moet worden bestraft met een penalty corner (PC) en niet met een stroke.*

*Bij gevaarlijk spel voortkomend uit een geoorloofde stoppoging moet ook een penalty corner (PC) worden toegekend.*

KBHB : Bij alle senioren wedstrijden gefloten door nationale scheidsrechters en U19 wedstrijden gefloten door nationale scheidsrechters is het spelen van de bal die boven schouderhoogte is, mits dit niet gevaarlijk gebeurt, toegestaan. Hierbij blijft het voorkomen van gevaarlijke situaties de hoogste prioriteit. Je zult dus eerder dan voorheen moeten beslissen wie de bal kan spelen en bepalen of je fluit of nog even wacht. Zodra je ziet dat spelers dicht bij elkaar staan en er gaat zeker een duel om de bal ontstaan, zal je moeten fluiten. Het lastige is dat nu niet altijd duidelijk is wie de eerste ontvanger is. Een speler mag immers een bal die over hem heen gespeeld wordt met zijn stick boven zijn schouder stoppen of wegslaan. In dat geval moet de betreffende speler zorgen dat dit ongevaarlijk

gebeurt. Zodra er gevaar voor de andere partij ontstaat doordat een speler een bal boven zijn schouder speelt maakt hij een overtreding.

Bij alle jeugdwedstrijden (behalve U19) met nationale scheidsrechters of voor alle wedstrijden zonder nationale scheidsrechters blijft de regel van kracht dat de bal boven schouderhoogte niet gespeeld mag worden, met uitzondering van het verdedigen van een schot op doel.

- 9.8 Spelers mogen de bal niet spelen op een wijze die gevaarlijk, bedreigend of intimiderend is of tot gevaarlijk spel kan leiden.

*Een bal wordt in ieder geval als gevaarlijk beschouwd wanneer deze leidt tot een terechte ontwijkende reactie van andere spelers.*

*De straf wordt opgelegd op de plaats waar het gevaarlijk spel ontstond.*

- 9.9 Spelers mogen de bal niet opzettelijk met een slag van de grond omhoog spelen, behalve bij een schot op doel.

*Een omhoog geslagen bal moet expliciet worden beoordeeld op het feit of dit wel of niet met opzet gebeurde. Het is geen overtreding als de bal, waar ook in het veld, met een slag, zonder opzet en zonder dat de slag gevaar oplevert, van de grond gaat. Dit geldt ook voor een vrije slag.*

*De bal over de stick van een tegenstander of over een op de grond liggende tegenstander heen spelen, is toegestaan, zelfs in de cirkel, tenzij de actie als gevaarlijk wordt beoordeeld.*

*Spelers mogen de bal met een flick of scoop omhoog spelen, mits dit geen gevaar oplevert. Een*

*flick of scoop in de richting van een tegenstander die zich binnen afstand van 5 meter bevindt, geldt als gevaarlijk. Indien de tegenstander duidelijk op de bal of de aanvaller inloopt zonder de intentie te hebben om de bal met zijn stick te spelen, dient hij bestraft te worden voor gevaarlijk spel.*

- 9.10 Spelers mogen niet binnen 5 meter komen van een tegenstander die een neerkomende bal probeert aan te nemen, totdat de bal door die tegenstander is ontvangen en onder controle gebracht en zich op de grond bevindt.

*De in eerste instantie ontvangende speler heeft recht op de bal. Indien niet duidelijk is welke speler de eerste ontvanger is, geldt dat een speler van het team dat de bal omhoog heeft gespeeld de tegenstander de gelegenheid moet geven om de bal aan te nemen.*

- 9.11 Veldspelers mogen de bal niet stoppen, schoppen, slaan, oppakken, met zich meedragen, gooien of voortbewegen met welk deel van het lichaam dan ook.

*Het is niet altijd een overtreding wanneer de bal tegen voet, hand of lichaam van een veldspeler aankomt. De speler begaat alleen een overtreding wanneer hij de bal vrijwillig met zijn hand, voet of lichaam speelt of wanneer hij zich opstelt met de intentie de bal op deze wijze te stoppen.*

*Er is geen sprake van een overtreding wanneer de bal de hand raakt die de stick vasthoudt als hij anders de stick geraakt zou hebben.*

- 9.12 Spelers mogen een tegenstander die probeert de bal te spelen, niet blokkeren of het pad naar de bal versperren (afhouden).

Spelers houden af wanneer zij:

- *hun lichaam gebruiken om zich daarmee ruimte te verschaffen*
- *met hun lichaam of stick het lichaam of de stick van een tegenstander hinderen*
- *de bal met hun stick of met enig deel van hun lichaam afschermen tegen een geoorloofde tackle.*

*Een stilstaande speler die de bal ontvangt, mag daarbij opgesteld staan op iedere manier die hij wenst.*

*Een speler die balbezit heeft, mag zich met de bal in alle richtingen verplaatsen, mits hij niet tegen een tegenstander oploopt of zich plaatst tussen de bal en de tegenstander als deze én binnen speelafstand van de bal is én probeert om de bal te spelen.*

*Een speler die voor een tegenstander langs loopt of hem blokkeert en hem daardoor belemmert om de bal te (gaan) spelen, houdt af (indirect afhouden of shadow obstruction). Dit geldt ook als bij een penalty corner (PC) een aanvaller voor verdedigers (inclusief de keeper) langs loopt of hen blokkeert of hindert.*

- 9.13 Spelers mogen niet proberen een tegenstander de bal te ontnemen (tackle) als zij de bal niet kunnen spelen zonder lichaamscontact.
- 9.14 Spelers mogen niet opzettelijk in het doel dat hun tegenstanders verdedigen komen, of achter een doel langslopen.
- 9.15 Spelers mogen hun stick niet ruilen tussen toekennen en voltooiën van een penalty corner (PC) of een stroke, tenzij deze stick niet meer aan de specificaties voldoet.

- 9.16 Spelers mogen geen voorwerpen of uitrustingsstukken op het veld, naar de bal of naar een speler, scheidsrechter of andere persoon gooien.
- 9.17 Spelers mogen het spel niet vertragen om daardoor voordeel te behalen (tjiddrekken).

## 10. SPELREGELS: KEEPERS

- 10.1 Keepers die beschermende uitrusting dragen die minimaal bestaat uit hoofdbescherming, beenbeschermers (legguards) en klompen, mogen tijdens de wedstrijd niet buiten hun eigen 23-metergebied aan het spel deelnemen, behalve om zelf een stroke te nemen.

*Deze keeper moet altijd een hoofdbescherming dragen en mag deze alleen afzetten als hij een stroke gaat nemen.*

- 10.2 Veldspelers met de rechten van keeper ("vliegende keeper") mogen met hoofdbescherming op tijdens de wedstrijd niet buiten hun eigen 23-metergebied aan het spel deelnemen, maar mogen zonder hoofdbescherming over het gehele veld spelen.

*Een veldspeler met de rechten van een keeper moet hoofdbescherming dragen wanneer hij een penalty corner (PC) of stroke verdedigt.*

- 10.3 Wanneer de bal binnen hun cirkel is en zij hun stick in de hand hebben:
- Is het keepers die beschermende uitrusting dragen toegestaan de bal met hun stick, beschermende uitrusting of enig deel van hun lichaam weg te spelen, van richting te veranderen (in elke richting, ook over de achterlijn) of te stoppen.

*Het is keepers niet toegestaan zich te gedragen op een manier die gevaarlijk is voor andere spelers door voordeel te halen uit de beschermende uitrusting die ze dragen.*

- b. Is het veldspelers met de rechten van een keeper toegestaan hun stick, voeten of benen te gebruiken om de bal te spelen en om hun stick, voeten, benen of enig ander deel van hun lichaam te gebruiken om de bal van richting te veranderen (in elke richting, ook over de achterlijn) of te stoppen.
- c. Is het keepers die beschermende uitrusting dragen en veldspelers met de rechten van een keeper toegestaan hun armen, handen of enig ander deel van het lichaam te gebruiken om de bal weg te duwen.

*De actie genoemd in regel c is alleen toegestaan om een doelpoging of mogelijke doelpoging te verdedigen. De keeper of veldspeler met de rechten van een keeper mag zijn armen, handen of lichaam niet gebruiken om daarmee een pass over lange afstand te geven.*

- 10.4 Keepers en veldspelers met de rechten van een keeper mogen niet op de bal liggen.
- 10.5 Wanneer de bal buiten hun cirkel is, mogen keepers en veldspelers met de rechten van een keeper de bal alleen met hun stick spelen.

*Een veldspeler met de rechten van een keeper wordt als veldspeler beschouwd als hij buiten zijn cirkel verdedigt.*

## 11. SPELREGELS: SCHEIDSRECHTERS

- 11.1 Twee scheidsrechters hebben de leiding over de wedstrijd, passen de regels toe en beoordelen of er eerlijk en sportief gespeeld wordt (fair play).
- 11.2 Iedere scheidsrechter is gedurende de hele wedstrijd als eerste verantwoordelijk voor beslissingen op zijn helft van het speelveld.
- 11.3 Elke scheidsrechter is op zijn helft van het speelveld als enige verantwoordelijk voor beslissingen over vrije slagen in de cirkel, penalty corners (PC), strokes en doelpunten.
- 11.4 Scheidsrechters noteren gescoorde doelpunten, alsmede waarschuwingen en voor verwijderingen gegeven kaarten.
- 11.5 Scheidsrechters zijn er verantwoordelijk voor dat de volledige tijd wordt gespeeld en moeten aangeven wanneer een wedstrijdheft eindigt en wanneer een aan het einde van een wedstrijdheft nog uit te spelen penalty corner (PC) is voltooid.
- 11.6 Scheidsrechters fluiten om:
- het begin en het einde van een wedstrijdheft aan te geven;
  - een bully te laten beginnen;
  - een straf op te leggen;
  - het begin en het einde van een stroke aan te geven;
  - een doelpunt aan te geven;
  - het spel te hervatten nadat een doelpunt is gescoord;
  - de wedstrijd te hervatten na het nemen van een stroke als er geen doelpunt is gescoord;
  - de wedstrijd te onderbreken voor het wisselen van een keeper en daarna weer te hervatten;
  - de wedstrijd om enige andere reden te onderbreken

- en daarna weer te hervatten;
- j. indien nodig aan te geven dat de bal in zijn geheel buiten het speelveld is geraakt.
- 11.7 Scheidsrechters mogen tijdens de wedstrijd niet coachen.
- 11.8 Wanneer de bal een scheidsrechter, een niet-bevoegd persoon of enig los voorwerp op het veld raakt, wordt doorgespeeld.

## 12. STRAFFEN

- 12.1 Voordeel: er wordt alleen een straf opgelegd wanneer een speler of een team nadeel ondervindt van een overtreding van een tegenstander.

*Als het toekennen van een straf niet in het voordeel is van het team waartegen een overtreding is begaan, moet doorgespeeld worden.*

- 12.2 Een vrije slag wordt gegeven aan de tegenpartij voor:
- een overtreding van een speler in het gebied tussen de 23-meterlijnen;
  - een overtreding van een aanvaller in het 23-metergebied van de tegenpartij;
  - een opzettelijke overtreding van een verdediger in zijn 23-metergebied, maar buiten zijn cirkel.
- 12.3 12.3 Een penalty corner (PC) wordt toegekend:
- voor een overtreding van een verdediger in zijn cirkel, waarbij niet het maken van een doelpunt wordt voorkomen;
  - voor een opzettelijke overtreding van een verdediger in zijn cirkel tegen een tegenstander die geen balbezit heeft, noch een mogelijkheid heeft de bal te spelen;



- c. voor een opzettelijke overtreding van een verdediger buiten zijn cirkel, maar binnen zijn 23-metergebied;
- d. voor het opzettelijk over de achterlijn spelen van de bal door een verdediger.

*Keepers en veldspelers met de rechten van een keeper mogen de bal van hun stick, hun beschermende uitrusting of enig deel van hun lichaam in iedere gewenste richting laten afkaatsen, ook over de achterlijn.*

- e. wanneer de bal in de cirkel komt vast te zitten in de kleding of uitrusting van een keeper of verdediger.

12.4 Een stroke wordt toegekend:

- a. voor een overtreding van een verdediger in zijn cirkel, waardoor het waarschijnlijk maken van een doelpunt wordt voorkomen
- b. voor een opzettelijke overtreding van een verdediger in zijn cirkel tegen een tegenstander die in balbezit is of een mogelijkheid heeft om de bal te spelen wanneer verdedigers bij voortduring te vroeg uitlopen bij het nemen van penalty corner (PC)s.

12.5 Als er sprake is van een nieuwe overtreding of van wangedrag nog voor een opgelegde straf is uitgevoerd:

- a. kan een zwaardere straf worden opgelegd;
  - b. kan een persoonlijke straf worden opgelegd;
  - c. kan de straf worden omgekeerd als de nieuwe overtreding wordt begaan door het team dat in eerste instantie een vrije slag kreeg toegekend.

## 13. UITVOERING VAN STRAFFEN

- 13.1 Plaats van de vrije slag:
- a. Een vrije slag wordt genomen nabij de plaats waar de overtreding gebeurde.

*'Nabij' betekent binnen speelafstand van de plaats van de overtreding en zonder daar een aanzienlijk voordeel uit te verkrijgen. De plaats waar een vrije slag moet worden genomen moet strenger worden beoordeeld binnen het 23-metergebied.*

- b. Een vrije slag voor de aanvallende partij binnen 5 meter van de cirkel, moet zo dicht mogelijk bij de plek van de overtreding worden genomen, doch op minimaal 5 meter van de cirkel.
- c. Een vrije slag voor de verdediging binnen 15 meter van de achterlijn mag, evenwijdig aan de zijlijn, worden verplaatst tot ten hoogste 15 meter van de achterlijn, recht tegenover de plaats van de overtreding.

- 13.2 Bepalingen voor het nemen van een vrije slag, beginslag en voor hervatting van het spel nadat de bal buiten het veld is geweest:

*Alle onderdelen van deze regel gelden voor zowel een vrije slag als voor een beginslag of voor een spelhervatting nadat de bal buiten het veld is geweest.*

- a. De bal moet stil liggen.
- b. Spelers van de tegenpartij moeten op ten minste 5 meter afstand van de bal zijn.

*Indien een tegenstander binnen 5 meter afstand van de bal is, mag hij het nemen van de vrije slag niet beïnvloeden en de bal niet spelen of pogen te*

*spelen. Als deze tegenstander het spel niet beïnvloedt, hoeft het nemen van de vrije slag niet te worden opgehouden.*

- c. Bij een vrije slag voor het aanvallende team binnen het 23-metergebied moeten alle spelers, behalve de speler die de vrije slag neemt, op ten minste 5 meter afstand van de bal zijn.
- d. De bal wordt gespeeld middels een slag, push, flick of scoop.
- e. De bal mag met een push, flick of scoop opzettelijk omhoog worden gespeeld, maar niet opzettelijk omhoog met een slag.
- f. Een vrije slag voor het aanvallende team binnen het 23-metergebied mag niet de cirkel in worden gespeeld, voordat de bal minimaal 5 meter is verplaatst of is geraakt door een andere speler van één van beide teams

*Als de speler die de vrije slag neemt ook degene is die verder speelt (selfpass):*

- *mag deze speler de bal zo vaak raken als hij wil,*
- *de bal moet minimaal 5 meter verplaatst worden, voordat deze speler de bal de cirkel in mag spelen door de bal met een slag of push opnieuw te spelen*

*Alternatief:*

- *nadat een verdediger de bal heeft geraakt, mag de bal de cirkel in worden gespeeld door elke andere speler, inclusief de speler die de vrije slag genomen heeft.*
- *Bij een vrije slag op minder dan 5 meter van de cirkel, mag de bal niet in de cirkel gespeeld*

*worden vooraleer het 5 meter heeft afgelegd of door een verdediger werd aangeraakt. Dus verdedigers die binnen de cirkel zijn op minder dan 5 meter van de vrije slag beïnvloeden het spel niet en mogen meelopen op voorwaarde dat ze de bal niet spelen of het spel niet beïnvloeden vooraleer de bal 5 meter heeft afgelegd of werd aangeraakt door een verdediger.*

- *Alle spelers die binnen of buiten de cirkel op meer dan 5 meter van de vrije slag staan, zijn niet toegelaten om zich te verplaatsten en daarna immobiel te blijven op minder dan 5 meter vanwaar de vrije slag wordt genomen.*
- *Alle andere gevallen die niet hier bovenvermeld zijn moeten door de scheidsrechter bestraft worden.*

*Een aanvaller mag de bal hoog over de cirkel van de tegenstander heen spelen zodat deze buiten de cirkel op de grond komt, op voorwaarde dat hierdoor geen gevaarlijk spel ontstaat en dat de bal in of boven de cirkel niet op reglementaire wijze door een andere speler gespeeld kan worden.*

- g. Een aanvallende vrije slag binnen vijf meter van de cirkelrand wordt genomen op de plaats van de overtreding. De bal wordt niet meer teruggelegd tot vijf meter buiten de cirkel. De spelhervatting vindt plaats binnen het 23-metergebied waardoor de bepalingen voor de aanvallende vrije slag voor overtredingen binnen het 23-metergebied van toepassing zijn.

*Een aanvallende vrije slag binnen vijf meter van de cirkel wordt genomen op de plaats van overtreding en dus niet meer teruggelegd. Alle*

*andere spelers dan degene die de bal gaat nemen, moeten op minimaal vijf meter afstand gaan staan. Verdedigers die in de cirkel staan, mogen binnen de vijf meter afstand blijven in de cirkel, maar mogen totdat de bal door een andere verdediger is geraakt of de bal vijf meter heeft afgelegd niet buiten de cirkel komen. Het begeleiden van de aanvaller van binnen de cirkel is toegestaan, zolang ze niet de bal spelen of een poging doen de bal te gaan spelen. Nadat de bal vijf meter heeft afgelegd of door een andere verdediger is geraakt, mag een verdediger vanuit elke positie de bal spelen, ook als hij in eerste instantie niet op afstand stond. Met name de positionering binnen de cirkel is anders dan men gewend is en de kans is groot dat coaches de grenzen van de regels gaan onderzoeken. Een verdediger heeft de keus: ofwel hij neemt vijf meter afstand en kan direct ingrijpen zodra de bal is genomen; of hij staat binnen de cirkel dichterbij dan vijf meter. In dat geval mag hij de cirkel niet uit om in te grijpen, totdat een andere verdediger de bal heeft geraakt of de bal vijf meter heeft afgelegd.*

13.3 Bepalingen voor het nemen van een penalty corner (PC):

- a. De bal moet op de achterlijn binnen de cirkel liggen op ten minste 10 meter van de doelpaal, aan de kant van het doel waar het aanvallende team de voorkeur aan geeft.
- b. Een aanvaller speelt de bal vanaf die plaats met een slag of push, zonder hem met opzet omhoog te spelen.
- c. De aanvaller die de penalty corner neemt, moet minstens één voet buiten het speelveld aan de grond hebben.

- d. De overige aanvallers moeten binnen het speelveld maar buiten de cirkel zijn, zonder met stick, voeten of handen de grond binnen de cirkel aan te raken.
- e. Geen andere speler dan de speler die de penalty corner neemt mag op minder dan 5 meter afstand van de bal zijn op het moment dat de bal gepusht of geslagen wordt.
- f. Ten hoogste vijf verdedigers waaronder de keeper of veldspeler met de rechten van een keeper, moeten achter hun achterlijn zijn, zonder met hun stick, handen of voeten de grond binnen het veld aan te raken.

*Als de ploeg besloten heeft zonder keeper of Vliegende Keep te spelen, dan heeft geen enkele verdediger de voorrechten van een keeper.*

- g. De overige spelers van de verdedigende partij moeten aan de andere kant van de middenlijn zijn.
- h. Tot de bal bij de penalty corner is gespeeld, mag geen andere aanvaller dan diegene die de penalty corner neemt, in de cirkel komen en mag geen enkele verdediger over de achterlijn of middenlijn komen.
- i. Na het nemen van de penalty corner mag de aanvaller die de penalty corner heeft genomen de bal niet meer aanraken of binnen speelafstand benaderen, totdat deze door een andere speler is gespeeld.
- j. Er kan niet gescoord worden voordat de bal buiten de cirkel is geweest.
- k. Als het eerste schot op doel een slag is (in tegenstelling tot een push, flick of scoop), moet de bal de doellijn passeren (dan wel zich op een weg bevinden die, voordat de bal van richting wordt veranderd, erin zou resulteren dat de bal de doellijn zou passeren) op een hoogte van niet meer dan 460

mm (hoogte van de achterplank), om een geldig doelpunt te kunnen maken.

*Deze bepaling geldt ook als de bal stick of lichaam van een verdediger raakt vóór het eerste schot op doel. Als het eerste schot op doel een slag is en de bal te hoog de doellijn passeert of zal gaan passeren, moet het schot worden afgekeurd en bestraft, ook als de bal daarna van stick of lichaam van een andere speler afkaatst.*

*De bal mag op weg naar het doel boven 460 mm hoogte komen mits dit geen gevaar oplevert en mits de bal vanzelf naar een lagere hoogte dan 460 mm daalt vóór hij over de doellijn gaat.*

*Het spelen van de bal met een “slapshot” of een “flats”(een langer durende schuif of veegbeweging met de stick voor die in contact komt met de bal) wordt aangemerkt als slag.*

- I. Voor tweede en daaropvolgende slagen op doel en voor doelpogingen met flick, tip-in en scoop gelden geen beperking van de hoogte, mits zij niet gevaarlijk zijn.

*Indien een verdediger duidelijk op de bal of de aanvaller inloopt zonder de intentie te hebben om de bal met zijn stick te spelen, dient hij bestraft te worden voor gevaarlijk spel.*

*Maar indien een verdediger binnen 5 meter van de bal is bij het eerste schot op doel en beneden de knie wordt geraakt, wordt opnieuw een penalty corner (PC) toegekend. Indien een verdediger binnen 5 meter van de bal is bij het eerste schot op doel en op of boven de knie wordt geraakt, wordt het schot op doel als gevaarlijk beoordeeld en*

*moet aan de verdedigers een vrije slag worden toegekend.*

- m. De regels voor het nemen van de penalty corner zijn niet langer van toepassing als de bal na het aangeven van de penalty corner meer dan 5 meter buiten de cirkel komt.

13.4 De wedstrijd wordt voor de rust en voor het einde van de wedstrijd verlengd om een dan toegekende penalty corner en iedere daaruit voortkomende penalty corner of stroke, te kunnen uitspelen.

13.5 Een penalty corner is ten einde als:

- a. een doelpunt is gemaakt;
- b. een vrije slag is toegekend aan de verdedigende partij;
- c. de bal meer dan 5 meter buiten de cirkel komt;
- d. de bal over de achterlijn is gespeeld en geen penalty corner wordt toegekend;
- e. een verdediger een overtreding begaat die niet resulteert in een nieuwe penalty corner;
- f. een stroke wordt toegekend;
- g. een bully wordt toegekend.

*Indien het spel gedurende een penalty corner aan het einde van een speelhelft onderbroken wordt zonder dat een spelstraf wordt opgelegd en anders dus een bully zou zijn gegeven, moet de penalty corner opnieuw worden genomen.*

13.6 Om te bepalen wanneer gewisseld mag worden en voor het uitspelen van penalty corner die aan het einde van een speelhelft zijn gegeven, geldt dat een penalty corner tevens ten einde is als de bal voor de tweede keer buiten de cirkel komt.

13.7 Straffen voor een overtreding tijdens het nemen van een penalty corner:



- a. De aanvaller die een penalty corner neemt, heeft niet tenminste één voet buiten het veld aan de grond: de penalty corner wordt opnieuw genomen.
- b. Voor een andere overtreding van de aanvaller die de penalty corner neemt: vrije slag wordt toegekend aan het verdedigende team.
- c. Een verdediger komt over de middenlijn of over de achterlijn voordat de penalty corner is genomen: de penalty corner wordt opnieuw genomen.
- d. Een aanvaller komt in de cirkel voordat de penalty corner is genomen: de penalty corner wordt opnieuw genomen.
- e. Voor een andere overtreding door de aanvallende partij: een vrije slag wordt toegekend aan het verdedigende team

*In andere dan bovenstaande gevallen wordt een vrije slag, penalty corner of stroke gegeven zoals in het spelreglement beschreven staat.*

#### 13.8 Bepalingen voor het nemen van een penalty stroke ("stroke"):

- a. Het spel wordt onderbroken en de tijd wordt stilgezet wanneer een stroke wordt toegekend.
- b. Tijdens het nemen van de stroke moeten alle spelers op het veld, behalve de aanvaller die de stroke neemt en de keeper van de verdedigende partij, zich buiten het 23-metergebied bevinden; zij mogen geen enkele invloed uitoefenen op het nemen van de stroke.
- c. De bal moet op de strokestip liggen.
- d. De aanvaller die de stroke neemt moet achter de bal en binnen speelafstand van de bal staan, voor hij de bal gaat spelen.
- e. De verdedigende keeper moet met beide voeten op de doellijn staan en mag niet van de doellijn komen of een van zijn voeten verplaatsen voordat de bal is gespeeld.
- f. Als de verdediger een keeper met volle uitrusting is

of een vliegende keep, dan is hij verplicht hoofdbescherming (=helm) te dragen. Indien de verdediger van de stroke slechts een veldspeler is, dan mag hij geen helm dragen maar slechts een gezichtsmasker als bescherming.

*In het geval een ploeg gekozen heeft om de stroke te laten verdedigen door een veldspeler en niet door een keeper of vliegende keeper, dan mag deze verdediger de bal slechts met de stick stoppen.*

- g. Wanneer de aanvaller en de keeper klaar staan, geeft de scheidsrechter een fluitsignaal.
- h. De aanvaller mag de bal niet spelen voordat het fluitsignaal is gegeven.

*De speler die de stroke neemt noch de keeper mogen het nemen van de stroke ophouden of vertragen.*

- i. De aanvaller mag niet doen alsof hij de bal speelt.
- j. De aanvaller mag de bal met een push, flick of scoop en op iedere hoogte spelen.

*Het is niet toegestaan de bal bij het nemen van een stroke te slepen (dragging).*

- k. De aanvaller mag de bal slechts één keer spelen en mag na het spelen van de bal de keeper noch de bal benaderen.

13.9 Een stroke is ten einde:

- a. als een doelpunt is gescoord;
- a. als de bal in de cirkel tot stilstand komt, of komt vast te zitten in de uitrusting van de keeper, of door een keeper wordt gevangen, of buiten de cirkel komt.

13.10 Straffen voor een overtreding tijdens het nemen van een stroke:

- b. De stroke wordt genomen voordat het fluitsignaal is gegeven en er wordt een doelpunt gescoord: de stroke wordt opnieuw genomen.
- c. De stroke wordt genomen voordat het fluitsignaal is gegeven en er wordt geen doelpunt gescoord: een vrije slag wordt toegekend aan het verdedigende team.
- d. Voor een andere overtreding van de aanvaller die de stroke neemt: een vrije slag wordt toegekend aan het verdedigende team.
- e. Voor een overtreding van de keeper inclusief het verplaatsen van één van zijn voeten voordat de bal is gespeeld: de stroke wordt opnieuw genomen.

*De keeper die een doelpunt voorkomt en één van zijn voeten verplaatst voordat de bal is gespeeld, krijgt bij de eerste keer een waarschuwing (groene kaart) en bij herhaling een tijdsraf (gele kaart).*

*Indien er een doelpunt wordt gescoord ondanks een overtreding van de keeper, telt het doelpunt.*

- f. Voor een overtreding door de verdedigende partij en er wordt geen doelpunt gescoord: de stroke wordt opnieuw genomen.
- g. Voor een overtreding door een andere aanvaller dan de speler die de stroke neemt en er wordt een doelpunt gescoord: de stroke wordt overgenomen.

## 14. PERSOONLIJKE STRAFFEN

- 14.1 Voor elke overtreding kan de speler die de overtreding begaat:
- a. worden vermaand (verbaal);
  - b. tijdelijk uit het veld worden gestuurd, en wel voor 2 speelminuten (aangegeven met een groene kaart);

## KBHB: Artikel 36 Sportief reglement

De tijdelijke schorsing van 2 minuten wordt toegepast in geval van een groene kaart voor alle wedstrijden op een groot veld. Iedere ploeg moet een technische afgevaardigde benoemen om de duur van de schorsing van de groene kaart te controleren. Het gaat om 2 minuten effectief spel die starten wanneer de speler op de strafbank gaat zitten. De voor 2 minuten geschorste Speler mag terug op het veld op het einde van de 2 minuten zonder te wachten op de toestemming van de scheidsrechters, behalve indien een strafcorner werd toegestaan. In dit laatste geval, moet hij het einde van de strafcornerfase afwachten (art. 13.5 van de Spelregels) of dat er een nieuwe strafcorner wordt gegeven. Hetzelfde geldt voor een speler die na het toekennen van een strafcorner het spel na afloop van zijn schorsing door gele kaart wil hervatten.

Voor wedstrijden zonder technische afgevaardigde, moeten de scheidsrechters zelf de tijd controleren van de twee minuten.

- c. tijdelijk uit het veld worden gestuurd, en wel voor minimaal 5 speelminuten (aangegeven met een gele kaart);

*Gedurende de straftijd van een speler op of naast het veld speelt zijn team met een speler minder.*

- d. permanent uit het veld worden gestuurd voor de resterende duur van de wedstrijd (aangegeven met een rode kaart).

*Bij een permanent uit het veld gestuurde speler speelt zijn team voor de rest van de wedstrijd met een speler minder.*

*Een persoonlijke straf kan apart of samen met de passende spelstraf worden opgelegd.*

- 14.2 Tijdelijk uit het veld gestuurde spelers moeten op een aangewezen plaats blijven tot de scheidsrechter hen toestaat weer aan het spel deel te nemen.
- 14.3 Tijdelijk uit het veld gestuurde spelers is toegestaan zich tijdens de rust bij hun teamgenoten te voegen; als de wedstrijd weer wordt hervat moeten zij weer naar de hen toegewezen plaats gaan tot hun straftijd voorbij is.
- 14.4 De duur van de verwijdering van een tijdelijk uit het veld gestuurde speler kan worden verlengd als die speler zich tijdens zijn straftijd misdraagt.
- 14.5 Spelers die voor de resterende duur van de wedstrijd van het veld zijn gestuurd, moeten het veld en de directe omgeving daarvan verlaten.

KBHB: Artikel 17.2.1. Sportief Reglement.

Tevens worden de volgende sancties toegepast:

- Een niet-spelend persoon van de bank krijgt een gele kaart: de ploeg moet 5 minuten met een speler minder op het veld spelen. Niemand moet op de strafbank.
- Een niet-spelend persoon van de bank krijgt een rode kaart: de ploeg moet 10 minuten met een speler minder op het veld spelen. Niemand moet op de strafbank.

Modaliteiten: de kaarten worden getoond aan de betreffende persoon en vermeld op het wedstrijdblad.

# ARBITRAGE

## 1. DOELSTELLINGEN

- 1.1 Het leiden van een hockeywedstrijd is een uitdagende en gewaardeerde manier om aan een wedstrijd deel te nemen.
- 1.2 Scheidsrechters leveren hun bijdrage aan een wedstrijd door:
  - a. te helpen de wedstrijd op alle speelsterkten naar een hoger niveau te tillen, door ervoor te zorgen dat spelers zich aan de spelregels houden;
  - b. zorg te dragen dat iedere wedstrijd in de juiste sportieve sfeer wordt gespeeld;
  - c. te helpen dat spelers, toeschouwers en anderen meer plezier uit de wedstrijd halen.
- 1.3 Deze doelstellingen kunnen door scheidsrechters bereikt worden door:
  - a. consistent te zijn: scheidsrechters worden door spelers gerespecteerd als ze consequent fluiten;
  - b. eerlijk te zijn: beslissingen moeten worden genomen met gevoel voor rechtvaardigheid en integriteit;
  - c. goed voorbereid te zijn: het maakt niet uit hoe lang een scheidsrechter al fluit, het is belangrijk om zich voor iedere wedstrijd goed voor te bereiden;
  - d. geconcentreerd te zijn: het is essentieel om goed geconcentreerd te blijven gedurende de hele wedstrijd; de scheidsrechter mag zich door niets laten afleiden;
  - e. benaderbaar te zijn: een goede kennis van de spelregels moet worden gecombineerd met een goede verstandhouding met de spelers;
  - f. beter te zijn: scheidsrechters moeten ernaar streven elke wedstrijd beter te worden;

- g. natuurlijk over te komen: een scheidsrechter moet altijd zichzelf zijn en niet iemand willen imiteren.

#### 1.4 Scheidsrechters moeten:

- a. een gedegen kennis van de spelregels hebben, maar zich altijd realiseren dat de geest van de regel en het gezonde verstand de interpretatie moeten bepalen;
- b. technisch spel ondersteunen en stimuleren, tijdig en doortastend optreden bij overtredingen en de daarvoor passende straffen opleggen;
- c. de wedstrijd goed in de hand houden;
- d. alle beschikbare controlemiddelen gebruiken;
- e. de voordeelregel zoveel mogelijk toepassen om daarmee een soepel
- f. lopende en open wedstrijd mogelijk te maken, zonder daarbij de controle te verliezen.

## 2. TOEPASSEN VAN DE SPELREGELS

#### 2.1 Beschermen van technisch en behendig spel en bestraffen van overtredingen:

- a. De relatieve ernst van een overtreding moet worden onderkend en ernstige overtredingen zoals gevaarlijk of ruw spel moeten al vroeg in de wedstrijd en op een doortastende wijze worden aangepakt.
- b. Opzettelijke overtredingen moeten resoluut worden bestraft.
- c. Scheidsrechters moeten laten zien dat als spelers meewerken, technisch en behendig spel zal worden beschermd en dat het spel alleen zal worden onderbroken als dat voor een goed verloop van de wedstrijd nodig is.

#### 2.2 Voordeel:

- a. Het is niet noodzakelijk iedere overtreding te bestraffen als er geen voordeel voor de overtreder

- is; onnodige onderbrekingen van de wedstrijd veroorzaken onterecht oponthoud en ergernis.
- b. Wanneer de spelregels worden overtreden, moet een scheidsrechter voordeel geven als dit de zwaarste straf is.
  - c. balbezit houden betekent niet automatisch dat er sprake is van voordeel; van belang is dat de speler of het team met balbezit daarvan ook daadwerkelijk gebruik kan maken.
  - d. als besloten is in een situatie voordeel toe te kennen, kan daarop niet worden teruggekomen: geen tweede kans door alsnog een straf te geven.
  - e. het is belangrijk op het verloop van het spel te anticiperen: verder te kijken dan de actie van het moment en zich bewust te zijn van mogelijke ontwikkelingen in de wedstrijd.

### 2.3

#### Controle:

- a. Beslissingen moeten accuraat, overtuigend, duidelijk en consequent zijn.
- b. Kordaat optreden vroeg in de wedstrijd ontmoedigt overtreders vaak om de overtreding te herhalen.
- c. Het is onacceptabel wanneer spelers hun tegenstanders, de scheidsrechters en andere officials verbaal of via hun lichaamstaal of houding beledigen. Scheidsrechters moeten streng optreden tegen dit soort wangedrag en indien noodzakelijk overgaan tot het geven van een vermaning, een waarschuwing (groene kaart), een tijdelijke (gele kaart) of permanente (rode kaart) verwijdering van het veld. Vermaningen, waarschuwingen en verwijderingen kunnen apart worden gebruikt, maar ook in combinatie met een andere straf.
- d. Een vermaning wordt gegeven aan spelers die in de buurt staan, zonder daarvoor de wedstrijd stil te



- leggen.
- e. Het is mogelijk maar het wordt afgeraden dat een speler twee groene of twee gele kaarten krijgt voor verschillende overtredingen gedurende dezelfde wedstrijd, maar wanneer een overtreding wordt gemaakt waarvoor hem al een kaart is gegeven, moet dezelfde kaart niet meer worden gebruikt, maar een strengere straf worden opgelegd.
  - f. Wanneer een tweede gele kaart aan dezelfde speler wordt gegeven, zal de tijdsduur van de verwijdering duidelijk langer moeten zijn dan tijdens de eerste verwijdering.  
**KBHB: de aanbevolen interpretatie : een tweede gele kaart door dezelfde speler betekent automatisch de definitieve verwijdering van de betrokken speler van het veld (en dus een rode kaart), zelfs als het om verschillende overtredingen gaat. Behalve voor een gele kaart als kapitein en een persoonlijke gele kaart.**
  - g. Er moet bij een gele kaart een duidelijk verschil zitten tussen de tijdsduur van een tijdelijke verwijdering na een lichte overtreding, en de tijdsduur van een tijdelijke verwijdering na een ernstige en/of fysieke overtreding.
  - h. Wanneer een speler zich opzettelijk op een ernstige manier misdraagt ten opzichte van een andere speler, een scheidsrechter of andere official moet direct de rode kaart worden getoond.

## 2.4

### Straffen:

- a. Er is een breed scala van straffen beschikbaar.
- b. Een spelstraf en een persoonlijke straf kunnen tegelijkertijd worden opgelegd om ernstige of herhaalde overtredingen aan te pakken.

### 3. VAARDIGHEDEN VAN DE SCHEIDSRECHTERS

- 3.1 De belangrijkste aandachtsgebieden voor de vaardigheden van een scheidsrechter zijn:
- a. wedstrijdvoorbereiding
  - b. samenwerking
  - c. mobiliteit en opstelling
  - d. fluiten
  - e. signalering.
- 3.2 Wedstrijdvoorbereiding:
- a. Scheidsrechters moeten zich grondig op een wedstrijd voorbereiden onder andere door ruimschoots op tijd op het veld te zijn.
  - b. Voor de wedstrijd begint moeten de scheidsrechters de markeringen, doelen en netten controleren en tevens controleren of er geen sprake is van gevaarlijke materialen of uitrustingen.
  - c. De twee scheidsrechters moeten shirts van dezelfde kleur dragen en deze moeten duidelijk afwijken van die van de beide teams.
  - d. Er moet kleding worden gedragen die past bij de omstandigheden.
  - e. De schoenen die worden gedragen, moeten geschikt zijn voor de veldcondities en beweeglijkheid.
  - f. Een scheidsrechter heeft tijdens de wedstrijd bij zich: een exemplaar van het geldende spelreglement, een duidelijk hoorbare fluit, een stopwatch, indien mogelijk gekleurde kaarten (groen, geel, rood) om persoonlijke straffen aan te geven en schrijfmateriaal om bijzonderheden van de wedstrijd te kunnen noteren.

### 3.3

#### Samenwerking:

- a. Een goede samenwerking tussen de scheidsrechters is van essentieel belang
- b. Voor de wedstrijd moeten de scheidsrechters met elkaar afstemmen hoe zij gaan samenwerken en elkaar gaan helpen. Veelvuldig oogcontact tussen de scheidsrechters tijdens de wedstrijd is van groot belang.
- c. Scheidsrechters moeten hun verantwoordelijkheid nemen en bereid zijn om hun collega te helpen wanneer diens waarneming wordt belemmerd of hij moeite heeft om bepaalde delen van het veld te zien. Indien nodig en wanneer hun mobiliteit dit toelaat, moeten scheidsrechters bereid zijn om de middenlijn te passeren en op de helft van de collega te komen om deze te assisteren. Dit helpt de spelers te overtuigen dat de genomen beslissingen correct zijn.
- d. Gescoorde doelpunten en gegeven kaarten moeten door beide scheidsrechters worden genoteerd en in de rust en aan het eind van de wedstrijd met elkaar worden afgestemd.

### 3.4

#### Mobiliteit en opstelling:

- a. Scheidsrechters moeten mobiel zijn, zodat zij gedurende de hele wedstrijd naar de meest geschikte positie kunnen gaan.
- b. Minder beweeglijke scheidsrechters kunnen het spel niet duidelijk genoeg overzien om steeds de correcte beslissingen te kunnen nemen.
- c. Fitte, beweeglijke en goed opgestelde scheidsrechters kunnen zich beter concentreren op de loop van het spel en de beslissingen die zij moeten nemen.

- d. Iedere scheidsrechter opereert voornamelijk op zijn helft van het veld, met de middenlijn aan zijn linkerkant.
- e. Over het algemeen is de meest geschikte positie voor scheidsrechters vóór en aan de rechterkant van het aanvallende team.
- f. Wanneer het spel zich afspeelt tussen de middenlijn en het 23-metergebied, moeten scheidsrechters bij hun zijlijn blijven.
- g. Wanneer het spel zich afspeelt in het 23-metergebied of in de cirkel, moeten scheidsrechters zich meer in het veld begeven, verder van de zijlijn en indien noodzakelijk tot in de cirkel zelf, om belangrijke overtredingen te kunnen waarnemen en om te kunnen beoordelen of schoten op doel reglementair zijn.
- h. Bij penalty corner (PC) en nadat de bal buiten het veld is geraakt, moeten scheidsrechters een positie innemen die hen een duidelijk zicht biedt op alle mogelijke acties.
- i. Bij een stroke moet de verantwoordelijke scheidsrechter zich rechts achter de speler, die de stroke neemt, opstellen; de andere scheidsrechter stelt zich op de achterlijn op naast het doel waar de stroke op genomen wordt.
- j. Scheidsrechters moeten voorkomen dat hun positie in het veld het spel hindert.
- k. Scheidsrechters moeten zich altijd met hun gezicht naar de spelers opstellen.

### 3.5 Fluiten:

- a. Het fluitje is het belangrijkste middel waarmee scheidsrechters communiceren met spelers, met elkaar en met andere betrokkenen bij de wedstrijd.
- b. Het fluitsignaal moet krachtig en luid genoeg zijn,

zodat iedereen die bij de wedstrijd betrokken is het goed kan horen; dat betekent niet dat er altijd lang en luid moet worden gefloten.

- c. De toon en duur van een fluitsignaal moet worden gevarieerd, om daarmee de ernst van overtredingen duidelijk te maken.

### 3.6 Signaleringen:

- a. Signalen moeten duidelijk en voldoende lang gegeven worden zodat alle spelers en de andere scheidsrechter zich bewust zijn van de beslissingen.
- b. Alleen de officiële signalen mogen gebruikt worden.
- c. Het is beter stil te staan op het moment dat een signaal wordt gegeven.
- d. Bij het aangeven van de speelrichting moet de arm niet voor het lichaam langs gehouden worden.
- e. Het is een slechte gewoonte om weg te kijken van de spelers na een signaal of een beslissing; volgende overtredingen kunnen worden gemist, de concentratie kan verslappen of het kan worden opgevat als een teken van onzekerheid.

## 4. SIGNALLEN

### 4.1 Tijd:

- a. De tijd starten: kijk naar de andere scheidsrechter met één recht omhoog gestrekte arm.
- b. De tijd stoppen: twee armen, gekruist bij de polsen, recht omhoog strekken.
- c. Nog twee minuten speeltijd: steek met omhoog gestrekte armen de beide wijsvingers op.
- d. Nog één minuut speeltijd: steek met omhoog

gestrekte arm één wijsvinger op.

*Nadat een gegeven tijdsignaal is bevestigd, is geen nader tijdsignaal nodig.*

4.2 Bully: beweeg de handen afwisselend op en neer voor het lichaam, met handpalmen naar elkaar toe.

4.3 Bal buiten het veld:

- a. Bal buiten het veld over de zijlijn: geef de richting aan met één horizontaal gestrekte arm.
- b. Bal door een aanvaller buiten het veld over de achterlijn: strek, met het gezicht naar de middenlijn, de twee armen horizontaal zijwaarts.
- c. Bal buiten het veld over de achterlijn, onopzettelijk door een verdediger: wijs met één arm naar de hoekvlag het dichtst bij de plaats waar de bal over de achterlijn is gegaan.

4.4 Doelpunt: wijs met beide armen horizontaal naar voren gestrekt, naar de middenstip.

4.5 Overtredingen:

*Signalen voor overtredingen van spelregels moeten worden gegeven als er twijfel bestaat over de reden voor een genomen beslissing.*

- a. Gevaarlijk spel: houd één arm diagonaal voor de borst.
- b. Wangedrag en/of agressief gedrag: stop het spel en maak een kalmerend gebaar door beide handen langzaam op en neer te bewegen voor het lichaam, met de handpalmen naar beneden gericht.
- c. Kick: til één been iets op en raak dit met één hand aan vlakbij de voet of enkel.
- d. Hoge bal: houd de handpalmen naar elkaar toe

horizontaal voor het lichaam, ongeveer 15 cm boven elkaar.

- e. Afhouden: kruis beide onderarmen voor de borst.
- f. Indirect afhouden: open en sluit afwisselend het kruisen van de onderarmen voor de borst.
- g. Stick afhouden: houd één arm gestrekt voor het lichaam, schuin naar beneden gericht en raak de onderarm vervolgens aan met de andere hand.
- h. 5 Meter afstand: steek één arm recht omhoog met vijf gestrekte vingers.

#### 4.6

Straffen:

- a. Voordeel: strek één arm duidelijk boven de schouder in de speelrichting van het team dat voordeel krijgt.
- b. Vrije slag: geef de richting aan met één arm horizontaal gestrekt.
- c. Penalty corner: wijs met beide armen horizontaal voor het lichaam gestrekt naar het doel.
- d. Stroke: wijs met één arm naar de strokestip en met de andere arm verticaal de lucht in; dit signaal geeft tevens aan dat de tijd is stopgezet.

## TECHNISCHE SPECIFICATIES BETREFFENDE HET VELD EN DE UITRUSTING

*De tekeningen die volgen helpen bij het begrijpen van de specificaties, mais zijn niet op schaal weergegeven. De teksten daarentegen zijn duidelijk.*

### 1. SPEELVELD EN VELDUITRUSTING

- 1.1 Het speelveld is rechthoekig, begrensd door zijlijnen van 91,40 meter en door achterlijnen van 55,00 meter.

*Het speelveld moet minimum 2 meter verlengd worden achter de achterlijn (om zo een vrije zone te creëren) en minimum 1 meter langs de zijlijnen, en daarbij nog eens 1 meter in de 2 gevallen zonder obstakels (dit betekend een totaal van 3 meter achter de achterlijnen en 2 meter langs de zijanten van het speelveld). Deze zijn de minimum gegevens, mais vrije zones van respectievelijk 3 plus 2m en 3 plus 1 m (wat een totaal is van 5 meter aan de achterlijnen en een totaal van 3 meter langs de zijlijnen) zijn aanbevolen.*

- 1.2 Markeringen:

- a. Geen andere markeringen dan genoemd in deze regel mogen op het speelveld worden aangebracht.
- b. Lijnen zijn 75 mm breed en moeten over de gehele lengte duidelijk zichtbaar zijn aangebracht.
- c. Zijlijnen en achterlijnen en alle markeringen die zij omsluiten zijn deel van het speelveld.
- d. Alle markeringen moeten wit zijn.

- 1.3 Lijnen en andere tekens:

- a. Zijlijnen: grenslijnen van 91,40 meter lang.
- b. Achterlijnen: grenslijnen van 55,00 meter lang.



- c. Doellijnen: het deel van de achterlijnen tussen de doelpalen.
- d. Middenlijn: in het midden van het veld, over de breedte getrokken.
- e. 23-Meterlijnen getrokken over de breedte van het veld op 22,90 meter van de achterlijnen, gemeten vanaf de buitenzijden van die lijnen. Het gebied dat wordt begrensd door de lijn op 22,90 meter van elke achterlijn, de achterlijn en het tussenliggende deel van de zijlijn, de lijnen zelf meegerekend, wordt het 23-metergebied genoemd.
- f. Lijntjes van 300 mm lang aan de buitenzijde van elke zijlijn, met de uiterste rand van de lijntjes op 14,63 meter van en evenwijdig aan de buitenzijde van de achterlijn.
- g. Lijntjes van 300 mm lang aan de buitenzijde van elke zijlijn, met de uiterste rand van de lijntjes op 5 meter van en evenwijdig aan de buitenzijde van de achterlijn.
- h. Lijntjes van 300 mm lang aan de buitenzijde van elke achterlijn aan beide zijden van het doel op 5,00 en 10,00 meter van de buitenzijde van de dichtstbijzijnde doelpaal, waarbij de afstand wordt gemeten tot de buitenzijde van het lijntje.

*Deze gewijzigde markeringen gelden voor nieuwe velden of velden die opnieuw van lijnen worden voorzien. Velden met de oude markeringen mogen gebruikt blijven worden.*

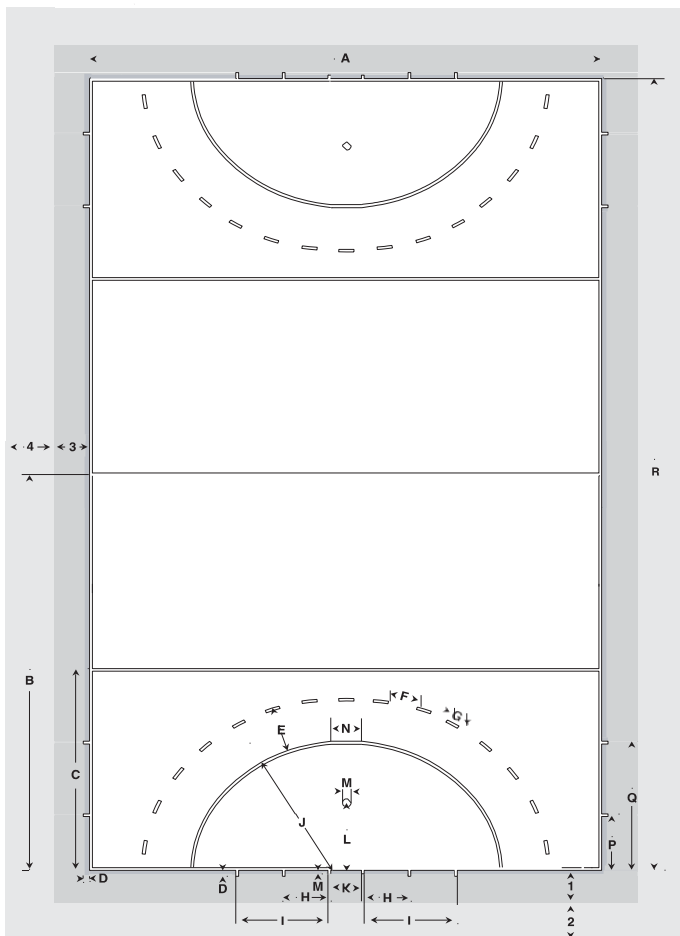
- i. Lijntjes van 150 mm lang aan de buitenzijde van elke achterlijn op 1,83 meter van het midden van de achterlijn, gemeten vanaf de binnenzijde van deze lijntjes (merktekens voor doelpalen).
- j. Strokestip met een diameter van 150 mm aangebracht recht voor elk doel met het midden van

de stip op 6,40 meter van de binnenzijde van de doellijn.

#### 1.4 Cirkels:

- a. Lijnen van 3,66 meter lang evenwijdig aan de achterlijn, zijn binnen het veld aangebracht, met het midden van de lijn ter hoogte van het midden van de achterlijn; de afstand tussen de buitenzijde van de lijn van 3,66 meter en de buitenzijde van de dichtstbijzijnde achterlijn is 14,63 meter.
- b. Deze lijnen lopen in beide richtingen tot aan de achterlijn door met ononderbroken gebogen lijnen in de vorm van een kwartcirkel, met als middelpunt de binnenhoek van de dichtstbijzijnde doelpaal.
- c. De lijnen van 3,66 meter en de kwartcirkels heten samen de cirkellijn; de gebieden binnen deze lijnen, de lijnen zelf meegerekend, heten de cirkels.
- d. Een onderbroken lijn is aangebracht met de buitenzijde van de lijn op 5,00 meter van de buitenzijde van elke cirkellijn; elke onderbroken lijn start met een getrokken deel ter hoogte van het middelpunt van de kop van de cirkel en elk getrokken deel is 300 mm lang, met onderbrekingen van 3,00 meter tussen de getrokken delen.

**Figuur 1: Het speelveld**



**Tabel 1 : Afmetingen van het speelveld**

Code	Meters	Code	Meters
A	55.00	M	0.15
B	45.70	N	3.66
C	22.90	P	5.00
D	0.30	Q	14.63
E	5.00	R	91.40
F	3.00	1	minimum 2.00
G	0.30	2	1.00
H*	4,975*	(1 + 2)	minimum 3.00
I*	9.975*	3	minimum 1.00
J	14.63	4	1.00
K	3.66	(3 + 4)	minimum 2.00
L	6.475		

*\* De afmetingen H en I worden gemeten vanaf het lijntje van de doelpaal en niet vanaf de doelpaal zelf; de afstand vanaf de doelpaal zijn respectievelijk 5,00 en 10,00 meter.*

## 1.5

### Doelen:

- a. Twee verticale doelpalen verbonden met een horizontale doellat staan in het midden van elke achterlijn op de markeringen van 1.3.i.
- b. De doelpalen en de doellat zijn wit, rechthoekig in doorsnede, 50 mm breed en 50 tot 75 mm diep.
- c. De doelpalen mogen niet boven, voor of achter de doellat uitsteken en de doellat mag niet naast, voor of achter de doelpalen uitsteken.
- d. De afstand tussen de binnenzijden van de doelpalen is 3,66 meter en de afstand van de grond tot de

onderzijde van de doellat is 2,14 meter.

- e. De ruimte buiten het veld, achter de doelpalen en de doellat en omsloten door het doelnet, de zijplanken en de achterplank is minimaal 0,90 meter diep ter hoogte van de doellat en minimaal 1,20 meter diep op de grond.

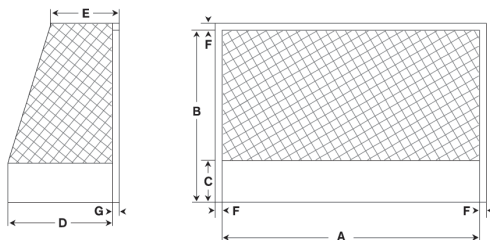
#### 1.6 Zij- en achterplanken:

- a. Zijplanken zijn 1,20 meter lang en 460 mm hoog.
- b. Achterplanken zijn 3,66 meter lang en 460 mm hoog.
- c. Zijplanken staan op de grond, haaks op de achterlijn en zijn vastgemaakt aan de achterzijde van de doelpalen zonder de palen te verbreden.
- d. Achterplanken staan op de grond, haaks op de zijplanken en evenwijdig aan de achterlijn en zijn bevestigd aan het uiteinde van de zijplanken.
- e. Zij- en achterplanken hebben aan de binnenzijde een donkere kleur.

#### 1.7 Doelnetten:

- a. De mazen zijn maximaal 45 mm.
- b. Zijn aan de achterzijde van de doelpalen en doellat bevestigd met tussenruimten van niet meer dan 150 mm.
- c. De doelnetten hangen buiten de zij- en achterplanken.
- d. De doelnetten zijn zodanig bevestigd dat de bal niet tussen het net en de doelpalen, de doellat of de zij- en achterplanken door kan.
- e. De doelnetten zijn dusdanig gespannen dat de bal niet terugkaatst.

**Figuur 2: Doel**



**Afmetingen van het doel**

Code	Metres	Code	Metres
A	3.66	E	minimum 0.90
B	2.14	F	0.050
C	0.46	G	0.050 à 0.075
D	minimum 1.20		

**1.8 Hoekvlaggen:**

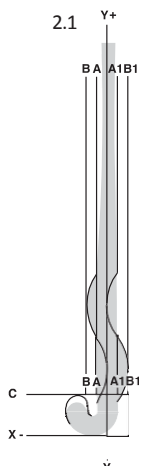
- Vlaggenstokken zijn tussen 1,20 en 1,50 meter hoog.
- Vlaggenstokken staan op iedere hoek van het speelveld.
- Vlaggenstokken mogen niet gevaarlijk zijn.
- Indien onbreekbaar, moeten vlaggenstokken een veer als basis hebben.
- Vlaggenstokken dragen vlaggen, in lengte en breedte niet groter dan 300 mm.

## 2. DE STICK

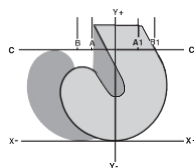
*Specificaties voor de sticks: technische wijzigingen zijn aangebracht in de specificatie van de sticks. Ze zijn herschreven om meer duidelijk te verschaffen en de methode voor het meten van de boog of buiging werd gewijzigd.*

*De stickfabrikanten werden reeds enige tijd geleden op de hoogte gebracht van deze verandering opdat de sticks die onlangs op de markt werden gebracht volledig conform zouden zijn. Wij weten echter dat sommige spelers nog steeds gebruik maken van oude sticks.*

*Wij zullen daarom deze nieuwe specificaties met de nodige soepelheid toepassen voor de lagere categorieën.*



Dit hoofdstuk beschrijft de specificaties van de stick. Een stick is niet toegestaan indien niet aan de specificaties wordt voldaan. De FIH en de KBHB behouden zich elk recht voor om sticks te verbieden, die naar hun mening, gevaarlijk zijn of het karakter van het spel ongunstig beïnvloeden. De traditionele vorm van de stick moet gehandhaafd blijven. Er is geen specifieke vorm of ontwerp van de steel en de haak voorgeschreven, maar de invoering van extreme vormen of ontwerpen die niet aan de gespecificeerde parameters voldoen, zal niet worden toegestaan.



**Figuur 4: Haak van de stick**

**Figuur 3: De stick**

- 2.2 De vorm en afmetingen van de stick worden getest door de stick met de speelzijde naar beneden te leggen op een vlakke ondergrond gemarkeerd met lijnen zoals in figuur 3 en 4. De lijnen A, A1, B, B1 en Y zijn evenwijdig en staan loodrecht op de lijnen C en X. De afmetingen in figuur 3 en 4 zijn

Lijn A tot Lijn A1	51 mm
Lijn A tot Lijn B	20 mm
Lijn A1 tot Lijn B1	20 mm
Lijn A tot Lijn Y	25,5 mm
Lijn C tot Lijn X	100 mm

- 2.3 De stick heeft een traditionele vorm die bestaat uit een steel en een haak.

- a. De stick is geplaatst in figuur 3 en 4 zodat lijn Y door het midden van de bovenkant van de steel gaat. De steel begint bij lijn C en gaat door tot het bovenste punt langs lijn Y+.
- b. De onderkant van de haak is geplaatst zodat deze lijn X raakt. De haak begint bij lijn X en gaat door tot lijn C.

- 2.4 De stick is gemeten inclusief alle bedekking, verflagen en extra wikkelingen die deel uitmaken van de stick.

- 2.5 In alle van de hieronder genoemde specificaties zijn de volgende definities van toepassing:

- a. “Glad” betekent zonder oneffenheden of scherpe delen. Het oppervlak moet gelijk en regelmatig zijn, zonder waarneembare uitstekende delen. Ook mag het oppervlak niet ruw of gerimpeld zijn. De stick mag geen putjes, groeven of ingesneden lijnen



- hebben. Er mag geen rand een hoek hebben met een radius kleiner dan 3mm.
- b. "Plat" betekent zonder buigingen, holle of bolle delen die een radius groter dan 2 mm hebben, en met een gladde overgang naar randen die een maximale radius van 3 mm mogen hebben.
  - c. "Effen" betekent dat het gespecificeerd deel van de stick over de gehele lengte geen bramen bevat.
- 2.6 De speelzijde van de stick is het hele oppervlak zoals in figuren 3 en 4 is afgebeeld inclusief de randen van het oppervlak.
- 2.7 De overgang van de grip naar de haak moet glad zijn en ononderbroken, zonder onregelmatigheden of andere onderbrekingen.
- 2.8 De krul van de haak heeft de vorm van een 'J' of 'U', waarvan de naar boven gerichte of open zijde van de haak gelimiteerd is door lijn C.
- 2.9 De lengte van de haak is niet gelimiteerd tussen de lijnen C en X in de richting van X- of X+.
- 2.10 De haak moet alleen aan de linkerkant plat zijn (de zijde die links van de speler is wanneer hij de stick zo vasthoudt dat de haak vanaf de grond omhoog wijst; dit is de zijde van de stick die op de tekening getoond wordt).
- 2.11 Een enkele holle of bolle afwijking op de platte zijde van de stick is toegestaan mits deze op geen enkel punt meer dan 4 mm meet en een glad, effen oppervlak heeft.

*Afwijkingen kunnen getest worden door middel van een 53 mm recht profiel op de platte kant van de stick te plaatsen en vervolgens de afwijking te meten met een schuifmaat. Het meetinstrument, afgebeeld in figuur 6, kan ook gebruikt worden om de stick op afwijkingen te controleren. De diepte*

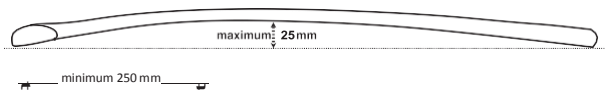
*van een concaaf mag niet meer dan 4 mm afwijken van het rechte profiel.*

*Alle andere inkepingen of groeven zijn niet toegestaan op de speelzijde van de stick.*

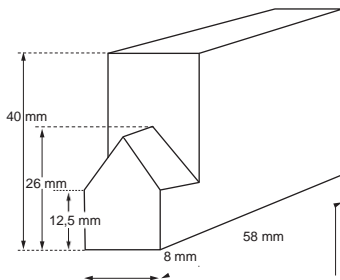
- 2.12 De platte kant van de haak en de steel moeten glad zijn.
- 2.13 Een kronkel op de platte kant van de haak en steel is niet toegestaan: dat wil zeggen dat de platte kant van de steel en de platte kant van de grip evenwijdig moeten zijn met de platte kant van de haak en dus evenwijdig moeten zijn aan lijn C-C.
- 2.14 De grip mag zo gebogen zijn dat deze eenmalig lijn A doorkruist tot maximaal lijn B of de grip mag eenmalig lijn A1 doorkruisen tot maximaal lijn B1. Als lijn A doorkruist is mag lijn A1 niet doorkruist zijn en vice versa.
- 2.15 Een kromming in de lengte van de stick (kromming of helling) moet een effen, glad profiel langs de hele lengte hebben. Een kromming mag maximaal een diepte hebben van 25 mm. De stick mag de ene kant krom zijn evenals de andere kant, maar niet beiden. Het punt van maximale kromming moet minimaal 200 mm van het onderste van de haak (lijn X in figuur 3) verwijderd zijn. Meerdere krommingen zijn niet toegestaan.

*De stick wordt met de platte kant naar onderen op een plat oppervlak geplaatst zodat de stick zich in een rusttoestand bevindt zoals gezien in figuur 5. Het meetinstrument, gezien in figuur 6, wordt gebruikt om de kromming en helling van de platte kant van de stick te meten, door de voet van het meetinstrument op het platte oppervlak te plaatsen. Het verlaagde 25 mm deel van het meetinstrument mag niet meer dan 8 mm vrij heen en weer kunnen bewegen onder de stick, dat wil*

zeggen dat het lage deel van het meetinstrument niet mag kunnen bewegen zonder de stick aan te raken.



**Figuur 5: Maximale boogafmetingen**



**Figuur 6: Instrument om buiging of helling van de stick mee op te meten**

- 2.16 De randen en de bolle achterkant van de stick moeten afgerond zijn en moeten een glad effen profiel hebben. Platte oppervlakken op de randen van de platte kant en de bolle kant zijn niet toegestaan.

*Glade en ondiepe golvingen of inkepingen tot een maximum diepte van 4 mm zijn toegestaan op de achterkant van de steel. Golvingen of inkepingen zijn niet toegestaan op de achterkant van de stick haak.*

- 2.17 De hockeystick moet, inclusief alle extra wikkelingen, door een ring met een binnendiameter van 51 mm passen.
- 2.18 Het totale gewicht van de stick mag niet meer dan 737 gram zijn.

- 2.19 Tijdens een test mag de balsnelheid niet hoger dan 98% van de snelheid van de haak zijn.

*De balsnelheid wordt gemeten in een FIH goedgekeurde simulator door middel van een serie van vijf testslagen, waarbij de haak van de stick de bal met een snelheid van 80 km per uur raakt. De balsnelheid wordt berekend door het verschil in tijd tussen twee meetpunten te vergelijken met de afstand en vervolgens wordt deze waarde als verhouding met de snelheid van de stick uitgedrukt. Bij de test wordt een FIH goedgekeurde hockeybal gebruikt. De test wordt uitgevoerd in een gecontroleerde testruimte waar de temperatuur ongeveer 20°C is en de luchtvochtigheid ongeveer 50% is.*

- 2.20 De hele stick moet een glad oppervlak hebben.
- 2.21 De stick en eventuele toevoegingen mogen van ieder materiaal gefabriceerd zijn, mits het materiaal geen metaal of samenstelling van metaal bevat, het materiaal geschikt is voor het spelen van hockey en het materiaal geen risico voor het spel vormt.
- 2.22 Het aanbrengen van tape of hars is toegestaan, mits ze geen risico voor het spel vormen en de stick aan alle eisen blijft voldoen.

### **3. DE BAL**

- 3.1 De bal
- is rond;
  - heeft een omtrek tussen 224 en 235 mm;
  - weegt tussen 156 en 163 gram;
  - is gemaakt van willekeurig materiaal en is wit gekleurd, maar een andere van het speelveld afwijkende kleur kan worden afgesproken;

- e. is hard met een gladde buitenzijde, maar kleine “deukjes” in het oppervlak zijn toegestaan.

## 4. UITRUSTING VOOR DE KEEPERS

### 4.1 Handbeschermers

- a. mogen elk niet breder zijn dan 230 mm en niet langer dan 355 mm wanneer de handprotector plat ligt met de palm naar boven;
- b. mogen geen voorzieningen bevatten die de stick aan de handprotector verbonden houdt als die niet met de hand wordt vastgehouden.

### 4.2 Beenbeschermers: hebben, wanneer aan het been van de keeper gedragen, elk een breedte van maximaal 300 mm.

*De afmetingen van de hand- en beenbescherming van keepers wordt gemeten met mallen met de relevante afmetingen.*

## BESCHIKBARE AANVULLENDE INFORMATIE

De International Hockey Federation (FIH) informatie verstrekken over diverse onderwerpen om deelname aan de sport te ondersteunen.

### Zaalhockey

Er bestaat een apart boekje voor de spelregels van Zaalhockey in het Engels (FIH) en in het Nederlands (KBHB).

Er bestaan ook richtlijnen voor de infrastructuur van hockeyzalen (in het Engels).

### Kunstgrasvelden en verlichting (Hockey)

Informatie is beschikbaar over:

- normen en eisen
- aanbevelingen ten aanzien van de bewatering
- richtlijnen en adviezen voor onderhoud fabrikanten die zijn goedgekeurd als producent van kunstgrasvelden
- kunstverlichting

### Toernooireglement en management

Informatie over onder meer:

- taken en verantwoordelijkheden van officials bij toernooien
- bijzonderheden over teamkleding, uitrusting en kleuren
- reclame op kleding
- reclame op of rond het veld
- onderbrekingen van een wedstrijd
- procedures voor het behandelen van protesten
- competitieschema en bepaling van de eindstand van een competitie

---

## NOTITIES

.....

.....

.....