



Spelregels

Elektrisch Rolstoel Hockey

Regio 1^{ste}, 2^{de} & 3^{de} klasse

Seizoen 2026-2027



	Over dit spelregelboek-----	4
1	Het speelveld-----	4
1.1	Afmetingen van het speelveld -----	4
1.2	Markeringen op en rond het veld-----	4
1.3	Doelen -----	5
1.4	Inspectie van het speelveld-----	5
2	Speeltijd -----	5
2.1	Reguliere speeltijd -----	5
2.2	Extra tijd (alleen tijdens PIPO en bekertoernooi) -----	6
2.3	Shoot-outs serie na de verlenging -----	6
3	Doelpunten -----	7
3.1	Correct gescoord doelpunt -----	7
3.2	Niet correct gescoord doelpunt-----	7
4	Deelnemers-----	7
4.1	Spelers-----	7
4.2	Specifieke regels voor keepers-----	7
4.3	Specifieke regels voor aanvoerders-----	7
4.4	Het team-----	7
4.5	Scheidsrechters en wedstrijdassistenten -----	8
5	Materiaal -----	8
5.1	Het shirt van de spelers -----	8
5.2	Het shirt van de keeper-----	8
5.3	Persoonlijke uitrusting -----	8
5.4	De elektrische rolstoelen -----	8
5.5	Logo's en reclame op uitrusting -----	9
5.6	Controle van uitrusting-----	9
5.7	De Bal-----	9
5.8	Sticks-----	9
6	De wedstrijd -----	10
6.1	Teams -----	10
6.2	Opstelling -----	10
6.3	Technische time out -----	10
6.4	Wisselen van spelers -----	10
6.5	Pauze -----	11
6.6	Minimum aantal spelers (tijdens de wedstrijd)-----	11
6.7	Het voortbewegen van de rolstoel -----	11
6.8	Spelen van de bal-----	12
6.9	Hanteren/gebruiken van stick -----	12
6.10	Vertragen van het spel-----	12
6.11	Wangedrag -----	12
7	Vastgestelde situaties -----	13
7.1	Openingsbal-----	13
7.2	Scheidsrechtersbal -----	13
7.3	Situaties die aanleiding geven tot een scheidsrechtersbal. -----	13
7.4	Inslag-----	14
7.5	Situaties die aanleiding geven tot een 'inslag'. -----	14
7.6	Keeperbal -----	14
7.7	Situaties die aanleiding geven tot een keeperbal-----	14
7.8	Een vrije slag-----	14
7.9	Situaties die aanleiding geven tot een vrije slag -----	14
7.10	Shoot-out-----	15
8	Straffen -----	16
8.1	Algemene regels voor straffen-----	16
8.2	Groene kaart (Officiële waarschuwing)-----	16
8.3	Overtredingen die aanleiding geven tot een groene kaart-----	16
8.4	Gele kaart (2 minuten tijdsraf) -----	16
8.5	Overtredingen die aanleiding geven tot een gele kaart -----	17
8.6	Rode kaart (wedstrijdsraf) -----	17
8.7	Overtredingen die aanleiding geven tot een rode kaart -----	18

9	Signalen -----	19
9.1	Algemene signalen -----	19
9.2	Signalen bij overtredingen -----	19
9.3	Signalen bij straffen -----	20
9.4	Spelhervattingen -----	21
10	Spelmateriaal -----	22
10.1	Doeltjes -----	22
10.2	1 ^{ste} Klasse veld-----	23
10.3	2 ^{de} & 3 ^{de} Klasse veld-----	24
10.4	Doelgebied 1 ^{ste} klasse veld -----	25
10.5	Doelgebied 2 ^{de} & 3 ^{de} Klasse veld-----	25
10.7	T-stick -----	26
10.6	Handstick-----	26

Over dit spelregelboek

Dit reglement definieert de spelregels van het Nederlandse Elektrisch rolstoelhockey, te gebruiken in alle officiële KNHB wedstrijden vanaf 1 september 2025, totdat er nieuwe spelregels zijn gepubliceerd blijft dit document van toepassing, indien er geen wijzigingen zijn wordt er dus niet elk seizoen een nieuw document gepubliceerd.

Als er zich tijdens wedstrijden spelsituaties voordoen die niet in het spelreglement staan, zal de uiteindelijke beslissing ter beoordeling van de scheidsrechters zijn. Bovendien zullen op officiële KNHB-wedstrijden en -evenementen de voorschriften beschreven in het Nederlandse Elektrisch rolstoelhockey spelregels, alsmede andere reglementen, ook van toepassing zijn.

1 Het speelveld

1.1 Afmetingen van het speelveld

In de 1^{ste} Klasse zijn de afmetingen van het speelveld minimaal 24x14 meter tot maximaal 26x16 meter.

In de 2^{de} en 3^{de} Klasse zijn de afmetingen van het speelveld minimaal 19x9 meter tot maximaal 21x11 meter.

Als de zaalruimte dit toelaat is het de bedoeling om zo dicht mogelijk bij de maximale afmetingen te blijven.

Het speeloppervlak moet van hout of synthetisch materiaal zijn met een hard en glad oppervlak.

Het speelveld wordt rondom begrenst door een rechthoekige afzetting met een hoogte van 20 centimeter, welke een hoek van 80-90 graden vormt ten opzichte van het speeloppervlak, aan de kant van het speelveld. De begrenzing moet aaneengesloten zijn, hard en glad met afgeronde hoeken.

1.2 Markeringen op en rond het veld

Alle markeringen moeten worden aangebracht met lijnen van een duidelijk zichtbare effen kleur en moeten 4 tot 5 cm breed zijn. Stippen kunnen worden gemarkeerd met cirkels of kruisjes. Gebruikte lijnen dienen duidelijk af te wijken (in kleur) van andere belijning in de zaal en de zaalvloer.

Middenlijn

De middenlijn moet evenwijdig zijn aan de korte zijden van het speelveld en verdeelt het speelveld in twee helften van gelijke grootte.

Penaltylijnen

1^{ste} Klasse: De twee penaltylijnen moeten evenwijdig zijn aan de korte zijden van het speelveld, op een afstand van 7,5 meter van de korte zijden van het speelveld.

2^{de} en 3^{de} klasse: De twee penaltylijnen moeten evenwijdig zijn aan de korte zijden van het speelveld, op een afstand van 7 meter van de korte zijden van het speelveld.

Doellijnen

1^{ste} Klasse: De twee doellijnen moeten parallel zijn aan de korte zijden van het speelveld op een afstand van 2,5 meter van de korte zijden van het speelveld.

2^{de} en 3^{de} klasse: De twee doellijnen moeten parallel zijn aan de korte zijden van het speelveld op een afstand van 2 meter van de korte zijden van het speelveld.

Doelpaallijnen

De plaatsen van de doelpalen moeten worden gemarkeerd met korte lijnen loodrecht op de doellijn, gericht naar de korte zijde van het speelveld.

Neutraal gebied

Het gebied tussen de penaltylijnen.

Penalty gebieden

De twee gebieden tussen de penaltylijn en de korte zijden van het speelveld, inclusief de penaltylijn.

Doelgebieden

De twee halve cirkels, inclusief de lijn van het doelgebied en de doellijn, vooraan elk doel. De gebieden hebben een straal van 1,75 meter, gemeten vanaf het midden van de doellijn.

Doelgebied lijnen

De twee halfcirkelvormige lijnen die de doelgebieden markeren.

Middenstip

Het punt in het midden van de middenlijn.

Penaltystip

Het punt in het midden van elke penaltylijn.

Teamgebieden

1^{ste} Klasse: De twee gebieden buiten het speelveld, aan de zijkant van de wedstrijdtafel en tussen de penaltylijnen en de

	korte zijden van het speelveld. Het gebied moet 7,5 meter in lengte en 2 meter in diepte zijn, gemeten vanaf het scheidsrechters gebied.
	2 ^{de} en 3 ^{de} klasse de twee gebieden buiten het speelveld, aan de zijkant van de wedstrijdtafel en tussen de penaltylijnen en de korte zijden van het speelveld. Het gebied moet 7 meter in lengte en 2 meter in diepte zijn, gemeten vanaf het scheidsrechters gebied.
Tijdsraf- / Wissel gebieden	De twee gebieden aan weerszijden van de wedstrijdtafel met een minimum lengte van 3 meter, gemeten vanaf de wedstrijdtafel en 2 meter diep, gemeten vanaf het scheidsrechters gebied.
Scheidsrechters gebied	Het gebied rond het speelveld, 1,5 meter breed i.v.m. rolstoelscheidsrechters. Het scheidsrechters gebied moet duidelijk gemarkeerd zijn.
In- en uitgang	De veldbegrenzing van het neutrale gebied voor de wedstrijdtafel
Wedstrijdtafel	Tafel in het verlengde van de middenlijn aansluitend aan het scheidsrechtersgebied.
Toeschouwers gebied	Het gebied rond het speelveld, aansluitend aan scheidsrechtersgebied, team gebieden en wedstrijdtafel.

1.3 Doelen

De doelen zijn 250 cm (B) x 20 cm (H), gemeten vanaf de binnenkant van de doelpalen en van de vloer tot de onderkant van de voorste doellat. Het doel is 40 cm diep, gemeten van de voorkant van de doelpaal tot de achterste doellat. De doelen worden met de opening (voorzijde) naar de middenstip gericht, met de doelpalen op de doelpaallijnen. Het doelnet moet een doorzichtig net zijn, dat niet slap hangt en gesloten wordt zodanig dat de bal er niet doorheen kan. De doelen moeten voorzien zijn van een dropnet. Het dropnet moet minimaal 8 cm en maximaal 10 cm binnen het doel hangen, gemeten vanaf de achterkant van de doellijn. Doelen moeten identiek zijn.

1.4 Inspectie van het speelveld

Voor aanvang van de wedstrijd moet het speelveld worden geïnspecteerd door de scheidsrechters. Het speelveld moet gesloten en het oppervlak vrij van voorwerpen zijn. De markeringen, veldbegrenzing, doelen en doelnetten moeten heel en onbeschadigd zijn.

2 Speeltijd

2.1 Reguliere speeltijd

In de 1^{ste} t/m 3^{de} Klasse bestaat een wedstrijd uit twee helften van 15 minuten speeltijd, met een pauze van 5 minuten tussen de periodes.

De speeltijd is zoals hieronder beschreven:

- De wedstrijd klok wordt ingeschakeld op het signaal van de scheidsrechter bij:
 - het begin van iedere speelhelft of extra tijd
- Bij spelhervatting na:
 - een shoot-out
 - na een technisch time-out
- Bij groot oponthoud door onvoorziene omstandigheden
- De wedstrijd wordt alleen onderbroken na het daarvoor bestemde fluitsignaal, enkel en alleen voor:
 - een technisch time-out,
 - op aanwijzing van de scheidsrechter
 - een shoot-out

Elke wedstrijd(helft) of extra tijd is voorbij zodra de scheidsrechter het daarvoor bestemde fluitsignaal geeft.

2.2 Extra tijd (alleen tijdens PIPO en bekertoernooi)

Indien de wedstrijd die gespeeld wordt er één is die niet in een gelijkspel kan eindigen en dit is het resultaat aan het einde van de reguliere speeltijd, dan zal er een verlenging worden gespeeld. Als er geen winnend team is aan het eind van de verlenging, zal de wedstrijd beslist worden door een shoot-outserie. Er zal een pauze van 5 minuten zijn voor het begin van de verlenging. De verlenging duurt 10 minuten en wordt gespeeld volgens het Golden Goal principe: Zodra een team een doelpunt maakt in de verlenging, is de wedstrijd afgelopen. Dit doelpunt wordt opgeteld bij de score van het scorende team en bepaalt zo het resultaat.

Zie hieronder de procedure voor de verlenging:

- Voor de aanvang van de verlenging, moeten de aanvoerders zich melden bij de scheidsrechters voor de toss. De speler die de toss wint, beslist wie de openingsbal krijgt.
- Bij terugkeer op het speelveld, zullen de teams van speelhelft wisselen.

Tijdens de verlenging zijn wissels toegestaan. Toegekende time-outs zijn niet toegestaan tijdens de verlenging. Een tijdstraf die resteert na de reguliere speeltijd gaat door tijdens de verlenging.

2.3 Shoot-outs serie na de verlenging

Indien de stand na de verlenging nog gelijk is, wordt de wedstrijd beslist door een shoot-outs serie. De scheidsrechters beslissen welk doel wordt gebruikt. Om te bepalen welk team de shoot-out-serie begint, gooien de scheidsrechters een munt op tussen de aanvoerders. De winnaar van de toss beslist welk team als eerste zal starten. Als één van de genoteerde spelers of keeper een wedstrijd penalty oploopt tijdens de shoot-out-serie, mag de coach een andere speler/keeper, die niet al in het spel is, als vervanger aanwijzen.

Eerste shoot-out serie:

- Elke speler (inclusief wisselers) mag deelnemen aan de eerste shoot-out serie, behalve spelers met een tijdstraf of rode kaart.
- De coaches moeten de scheidsrechters en de wedstrijdtafel schriftelijk informeren over de rugnummers van de vijf geselecteerde spelers en de volgorde waarin zij de shoot-out serie zullen nemen. Het totaal van de classificatiepunten mag niet meer dan 12 punten bedragen.
- De coaches moeten de scheidsrechters en de wedstrijdtafel schriftelijk informeren welke speler als keeper zal fungeren.
- De scheidsrechters zijn er verantwoordelijk voor dat de shoot-outs worden genomen in de exacte volgorde zoals genoteerd door de coach.
- Alleen de spelers die de shoot-outs nemen, de keeper en de scheidsrechters zullen op het speelveld aanwezig zijn.
- Alle spelers die shoot-outs nemen, behalve de speler die de shoot-out neemt en de keeper, moeten hun positie innemen in het penaltygebied aan de tegenovergestelde kant, gedurende de gehele shoot-out serie.
- De shoot-outs worden om beurten genomen.
- De vijf spelers van elk team nemen elk één shoot-out.
- Een beslissend resultaat wordt geacht te zijn bereikt, wanneer een team leidt met een groter aantal doelpunten dan het aantal resterende shoot-outs van de tegenpartij. De wedstrijd is voorbij en het winnende team wordt geacht te hebben gewonnen met één extra gescoord doelpunt, dat wordt toegevoegd aan de score van na de reguliere speeltijd.
- Indien de stand na de eerste shoot-outs erie nog steeds gelijk is, zal de wedstrijd worden beslist door een tweede shoot-out serie.

Tweede shoot-outs serie:

- Elke speler (inclusief wisselers) mag deelnemen aan de tweede shoot-out serie, behalve spelers met een tijdstraf of rode kaart.
- De coaches moeten de scheidsrechters en de wedstrijdtafel schriftelijk informeren welke spelers zullen deelnemen en in welke volgorde.
- Als de teams niet een gelijk aantal spelers op het wedstrijdformulier hebben, is het laagste aantal bepalend.
- De keeper van de eerste shoot-out serie zal ook optreden als keeper in de tweede shoot-out serie.
- De spelers nemen elk één shoot-out totdat een beslissend resultaat is bereikt.
- Een beslissend resultaat wordt geacht te zijn bereikt wanneer een team één doelpunt

meer heeft gescoord dan de tegenpartij en beide teams evenveel aantal shoot-outs hebben genomen. De wedstrijd is afgelopen en het winnende team wordt geacht te hebben gewonnen met één extra gescoord doelpunt toegevoegd aan de score na reguliere speeltijd.

- Indien alle genoteerde spelers van het team één shoot-out hebben genomen en de score nog steeds gelijk is, zal de wedstrijd beslist worden door een derde shoot-out serie, gespeeld op dezelfde wijze als de tweede shoot-out serie, enzovoort.

3 Doelpunten

3.1 Correct gescoord doelpunt

Een doelpunt is gescoord als de bal volledig de doellijn is gepasseerd tussen de doelpalen en onder de doellat. Als een doel wordt weggeschoven, terwijl een doelpunt wordt gescoord, telt het doelpunt als de bal volledig de doellijn is gepasseerd langs de voorzijde tussen de markeringspunten waar de doelpalen moeten staan. Dit is ter beoordeling van de scheidsrechter. Als de bal het doel raakt, dan de keeper, en daarna de doellijn passeert langs de voorzijde, telt het doelpunt. Dit geldt ook tijdens een shoot-out.

Een doelpunt, gescoord door een handstick-speler telt als 1 punt.

Een doelpunt, gescoord door een T-stick-speler telt als 2 punten. De speler moet actief betrokken zijn bij het scoren, b.v. een doelpunt gescoord door een bal die via een stilstaande rolstoel of T-stick gescoord wordt telt nog steeds als 1 punt.

Als een doelpunt wordt gescoord door een T-stick-speler uit een shoot-out tijdens reguliere speeltijd of verlenging, telt het als 2 punten.

Tijdens de shoot-outserie tellen alle doelpunten als 1 punt.

Een correct gescoord eigen doelpunt telt altijd als 1 punt.

Na een doelpunt, tijdens de reguliere speeltijd, zal de wedstrijd worden hervat met een openingsbal.

3.2 Niet correct gescoord doelpunt

Indien de bal een scheidsrechter raakt en als gevolg daarvan een doelpunt wordt gescoord, telt het doelpunt niet. De wedstrijd wordt hervat met een keeperbal.

Als een aanvallende speler de bal heeft aangeraakt, of de keeper op welke manier dan ook hindert, in het doelgebied, voordat het doelpunt is gescoord, telt het doelpunt niet.

4 Deelnemers

4.1 Spelers

Alle spelers moeten een handstick of een T-stick gebruiken.

4.2 Specifieke regels voor keepers

Een keeper moet met een T-stick spelen. Alleen verdedigende keepers hebben toestemming om de speelvloer of de bal te raken binnen het doelgebied.

4.3 Specifieke regels voor aanvoerders

Elk team heeft een aanvoerder, die een aanvoordersband om de bovenarm moet dragen (indien mogelijk). De aanvoerder vertegenwoordigt het team en mag met de scheidsrechters communiceren op een correcte manier. Als de aanvoerder het speelveld verlaat, zal de aanvoerder de scheidsrechter informeren welke speler de aanvoerder zal vervangen. De nieuwe aanvoerder zal de aanvoordersband dragen tot het einde van de wedstrijd of tot hij gewisseld wordt. De aanvoerder controleert en ondertekent het wedstrijdformulier onmiddellijk na de wedstrijd.

4.4 Het team

Elk team mag de volgende teamleden in het teamgebied hebben:

- Maximaal 2 coaches (1 coach en 1 assistent-coach)
- Maximaal 10 spelers in de 1^{ste} Klasse
- Maximaal 8 spelers in de 2^{de} en 3^{de} Klasse
- Maximaal 10 begeleiders

De coach(es) zijn verantwoordelijk voor:

- Iedereen die zich in het teamgebied bevindt
- Dat de spelers voldoen aan de regels met betrekking tot sticks en elektrische rolstoelen.
- Het controleren van de namen, nummers van de spelers op het wedstrijdformulier voordat de wedstrijd begint.
- Dat het team op tijd op het speelveld aanwezig is en klaar is om te spelen.
- Het aanvragen van een vervanging van een speler gaat via de wedstrijdtafel.
- Er mogen geen time-outs aangevraagd worden.

Tijdens de wedstrijd moeten coaches en spelers in hun eigen teamgebied blijven.

Coaches en andere spelers hebben toestemming om het teamgebied te verlaten en het scheidrechtgebied/speelveld te betreden:

- Tijdens de rust en technische time-outs.
- In geval van een blessure of een defect aan de elektrische rolstoel, nadat de scheidsrechter de wedstrijd heeft gestopt.

Als de teams op het veld blijft tijdens de rust, moeten zij in hun eigen penalty gebied blijven.

Tijdens de wedstrijd mogen coaches, spelers en begeleiders de veldbegrenzing niet openen, behalve bij het uitvoeren van een goedgekeurde wissel op aanwijzing van de scheidsrechter.

4.5 Scheidsrechters en wedstrijdassistenten

De wedstrijd wordt geleid door twee gelijk bevoegde scheidsrechters.

De arbitragecommissie kan beslissen een derde scheidsrechter aan te wijzen ter ondersteuning van de scheidsrechters op het veld. De wedstrijdtafel bestaat uit twee wedstrijdassistenten, een tijdwaarnemer en een scorehouder. Deze moeten worden geleverd door de beide deelnemende teams.

5 Materiaal

5.1 Het shirt van de spelers

De veldspelers van een ploeg moeten hetzelfde type en kleur shirts dragen. De shirts moeten een andere kleur zijn dan de shirts van de tegenpartij.

5.2 Het shirt van de keeper

De keeper draagt een shirt van een andere kleur dan de shirts van de teamgenoten en van de tegenpartij.

5.3 Persoonlijke uitrusting

De spelers mogen beschermingsuitrusting dragen, zoals veiligheidsgordels, brillen, helmen, kniebeschermers of armbeschermers. Ademhalingsapparatuur moet (stevig) aan de rolstoel zijn bevestigd, op een dussdanige manier dat er geen scherpe, uitstekende of loshangende delen zijn.

Spelers en coaches met een verzwakte longcapaciteit of een slecht verstaanbare stem mogen gebruikmaken van een geluidsversterkend communicatiemiddel. Dit communicatiemiddel mag uitsluitend dienen ter versterking van de eigen stem. Onderlinge communicatie blijft toegestaan, maar het communicatiemiddel mag niet gebruikt worden om via headsets of andere communicatiemiddelen te communiceren met andere spelers, coaches of derden. Het geluidsversterkend communicatiemiddel mag niet storend zijn voor het spel, de spelers, coaches en scheidsrechters.

5.4 De elektrische rolstoelen

Een elektrische rolstoel is een elektrisch aangedreven rolstoel. Elektrische scootmobielen en karts zijn niet toegestaan.

Een elektrische rolstoel heeft minimaal 4 en maximaal 6 wielen, waaronder maximaal 2 veiligheidswielen. Wielen die bestaan uit 2 wielen op 1 as tellen als 1 wiel. Een elektrische rolstoel moet voorzien zijn van banden die geen sporen achterlaten op de speelvloer.

Een elektrische rolstoel mag geen scherpe en/of uitstekende delen hebben. Er mogen geen onnodige en verwijderbare voorwerpen onder, op, in of aan de elektrische rolstoel hangen/zitten. Alle delen van de elektrische rolstoel, met uitzondering van de wielen en de veiligheidswielen (2^{de} - 3^{de} Klasse: geldt ook accubak als uitzondering bij ADL-rolstoelen), moeten op een zodanige hoogte zijn dat de bal er vrij onder kan rollen. Wielen worden

gedefinieerd als de delen die in contact zijn met de vloer (d.w.z. banden en velgen) en niet de as of ondersteunende delen.

Het is toegestaan om beschermingen rond de elektrische rolstoel te plaatsen om het lichaam van de speler en/of de rolstoel te beschermen.

De beschermingen moeten voldoen aan de volgende richtlijnen:

- De bescherming moet afgerond zijn en mag geen scherpe en/of uitstekende delen hebben.
- De bescherming moet op een zodanige hoogte worden aangebracht dat de bal er vrij kan onder rollen.
- De bescherming mag niet breder zijn dan 5 cm over het verste uiteinde van elke zijkant van de elektrische rolstoel, inclusief de dikte van de bescherming.

Een identificatieplaat wordt stevig op de rugleuning van de elektrische rolstoel bevestigd. Het moet de naam en het spelersnummer van de speler bevatten.

Deze plaat moet een grootte hebben van een A3 formaat, met de volgende lay-out:

- Het spelersnummer wordt in Arabische cijfers weergegeven.
- De naam moet in het Latijnse letters geschreven staan.
- De hoogte van het cijfer(s) moet ten minste 15 cm zijn.
- Boven het spelersnummer moeten de eerste letter(s) van de naam en de volledige achternaam van de speler worden weergegeven op 1 regel.
- De hoogte van de letters moet ten minste 5 cm bedragen. Afwijking: als de naam van de speler niet op 1 regel past, mogen de letters zo klein zijn als nodig zodat het past.

5.5 Logo's en reclame op uitrusting

Logo's en reclame op de shirts, rolstoelen en/of identificatieplaten rugnummers zijn toegestaan, zolang het spelersnummer en de naam maar duidelijk zichtbaar zijn.

5.6 Controle van uitrusting

De scheidsrechters kunnen de uitrusting van elke speler op elk ogenblik tijdens de wedstrijd of een pauze controleren.

5.7 De Bal

De bal is van synthetisch materiaal, hol, rond en heeft 26 gaten van 10 ± 1 mm. De diameter van de bal bedraagt 72 ± 1 mm en het gewicht 23 ± 1 gram. De kleur van de bal moet in contrast zijn met de kleur van de speelvloer, belijning en veldbegrenzing.

5.8 Sticks

De handstick

De handstick is gemaakt van niet-transparant, synthetisch materiaal, heeft geen ruwe randen, uitstekende of andere scherpe delen. De handstick moet ontworpen zijn als één stuk. Als de stick niet uit één stuk is vervaardigd, moet het blad aan de steel vast bevestigd zijn door middel van geprefabriceerde gaten, met behulp van klinknagels of schroeven of stevig aan elkaar worden gelijmd. De steel van de handstick mag niet langer zijn dan 112 cm, gemeten vanaf het verbindingspunt van het blad. Het blad van de handstick mag een maximale lengte van 27 cm hebben en een maximale hoogte van 8 cm. De dikte van het blad moet tussen 0,8 en 1,0 cm zijn. De kromming van het blad mag niet meer dan 3 cm bedragen, gemeten vanaf het hoogste punt aan de binnenkant van het blad tot het effen oppervlak waar de stick op ligt, met de bolle zijde aan de bovenkant. Het is een speler toegestaan een handstick aan een lichaamsdeel vast te maken, als de speler niet in staat is de stick vast te houden en op die manier geclassificeerd is. Het is een speler niet toegestaan een handstick aan de rolstoel vast te maken.

De T-stick

De T-stick is gemaakt van synthetisch, niet-transparant materiaal en wordt bevestigd aan de voorkant van de elektrische rolstoel. De afstand tussen de voorkant van de T-stick en de voorkant van de elektrische rolstoel mag niet meer dan 50 cm bedragen. De T-stick moet 1 blad hebben en mag 1 paar zijvleugels hebben. De verbindingen waarmee de zijvleugels aan het blad en de T-stick aan de elektrische rolstoel worden bevestigd, mogen van metaal en/of aluminium zijn gemaakt. Het deel (de delen) van de verbinding buiten het blad moet zich op een zodanige hoogte bevinden dat de bal er vrij onder kan rollen.

Het blad mag maximaal 30 cm lang zijn en mag een maximale hoogte hebben van 10 cm over een minimum van 20 cm, gemeten vanaf de voorkant van het blad. Het blad en de zijvleugels mogen een maximale dikte van 2 cm hebben. De kromming van het blad mag niet meer dan 3 cm bedragen. De zijvleugels mogen overal aan de zijkanten van het blad worden bevestigd, onder een hoek tussen 75 en 90 graden. De zijvleugels mogen een maximale hoogte hebben van 10 cm en een maximale breedte van 10 cm, gemeten vanaf het blad. Aan het einde mogen de zijvleugels afgerond zijn met een maximum van 2 cm, maar mogen niet kleiner zijn dan een binnenhoek van 135 graden.

6 De wedstrijd

6.1 Teams

Elke wedstrijd wordt gespeeld door twee teams. In het officiële schema, wordt de wedstrijd weergegeven als:

<thuis team> : <uit team>

De termen thuis en uit staan niet voor de werkelijke vestigingsplaats van de teams in relatie tot de plaats van de wedstrijd. Zij worden uitsluitend gebruikt voor identificatiedoeleinden in de lopende wedstrijd.

1^{ste} Klasse: Een team zal met een maximum van 3 handstick spelers tegelijkertijd op het speelveld spelen, inclusief spelers met een tijds- of wedstrijdstraf.

2^{de} en 3^{de} klasse: Een team zal met een maximum van 2 handstick spelers tegelijkertijd op het speelveld spelen, inclusief spelers met een tijds- of wedstrijdstraf.

6.2 Opstelling

Voor aanvang van de wedstrijd neemt het thuisteam plaats in het teamgebied aan de linkerzijde van de wedstrijdtafel, gezien vanaf het speelveld. Teams veranderen niet van teamgebied tijdens de wedstrijd.

1^{ste} Klasse: Elk team moet 1 keeper en 4 veldspelers op het speelveld hebben, klaar om de wedstrijd te beginnen. Als een team niet in staat is om de wedstrijd met 5 spelers te beginnen:

1^{ste} Klasse: Mag de wedstrijd worden gespeeld met 1 speler minder in het veld. Als een team niet in staat is om de wedstrijd met 4 spelers aan te beginnen zal de wedstrijd worden afgelast en geregistreerd met score 5:0 voor de tegenpartij. Als beide teams niet genoeg spelers hebben om de wedstrijd te beginnen, wordt de wedstrijd geannuleerd en geregistreerd met score 0:0.

2^{de} en 3^{de} Klasse: Elk team moet 1 keeper en 3 veldspelers op het speelveld hebben, klaar om de wedstrijd te beginnen. Als een team niet in staat is om de wedstrijd met 4 spelers te beginnen, is het toegestaan de wedstrijd aan te vangen met 1 speler minder, echter de tegenstander kan niet worden verplicht met hetzelfde aantal spelers de wedstrijd te starten. Als dit niet mogelijk is zal de wedstrijd worden afgelast en geregistreerd met score 5:0 voor de tegenpartij. Als beide teams niet genoeg spelers hebben om de wedstrijd te beginnen, wordt de wedstrijd geannuleerd en geregistreerd met score 0:0. Voor de aanvang van de wedstrijd moeten de aanvoerders van elk team zich bij de scheidsrechter melden voor het tossen. Het team dat de toss wint, mag kiezen welk doel het wil verdedigen of dat zij de openingsbal willen nemen.

6.3 Technische time out

In het geval van een defect aan een elektrische rolstoel, zullen de scheidsrechters niet onmiddellijk fluiten. Tijdens het eerstvolgende dode spelmoment wordt een technische time-out toegekend om te proberen de rolstoel te repareren. In het geval van een blessure (of een vermoedelijke blessure) van de speler, zullen de scheidsrechters het spel onmiddellijk stoppen en wordt een technische time-out toegekend. Indien de elektrische rolstoel niet binnen 1 minuut kan worden gerepareerd of de blessure van een speler niet kan worden verholpen, moet de betrokken speler, indien mogelijk, van rolstoel wisselen of moet hij worden gewisseld zodat de wedstrijd kan worden voortgezet. Een technische time out kan alleen worden gebruikt om spelers te helpen en het materiaal te repareren of herstellen, en kan niet worden gebruikt om het team te coachen.

6.4 Wisselen van spelers

Een speler mag het speelveld niet betreden of verlaten zonder toestemming van de

scheidsrechters. Elk team in de 1^{ste} Klasse mag maximaal 5 wisselers hebben en in de 2^{de} en 3^{de} Klasse: 4 wisselers. Een coach kan ongelimiteerd wissels aanvragen.

Alle wisselers blijven tijdens de wedstrijd in het teamgebied, met de volgende uitzondering:

- Tijdens de pauzes

1^{ste} t/m 3^{de} Klasse: Coaches zullen de wedstrijdtafel informeren dat er spelers zullen wisselen middels een wisselkaart.

De wisseler(s) moet(en) plaatsnemen in het wisselgebied. De tijdwaarnemer zal de vervanging melden aan de scheidsrechter. De scheidsrechter staat de wissel toe tijdens het eerstvolgende dode spelmoment. De wissel vindt plaats in het wisselgebied aan de zijde van het eigen teamgebied. De wissel moet zo snel mogelijk worden voltooid. Wanneer de wisseler(s) hun positie op het speelveld hebben ingenomen, zal de wedstrijd worden door de scheidsrechter hervat in de positie waarin deze werd onderbroken.

6.5 Pauze

Tijdens de pauze is het team toegestaan het speelveld te verlaten. Na de pauze moeten de teams van speelhelft wisselen.

6.6 Minimum aantal spelers (tijdens de wedstrijd)

Teams moeten met ten minste 3 spelers op het veld spelen, inclusief de keeper. In het geval dat het aantal spelers minder dan 3 wordt, als gevolg van rode kaarten, blessures, problemen met de rolstoel of andere redenen, eindigt de wedstrijd en wordt het resultaat op de volgende manier beslist:

- Als het team met het hoogste aantal spelers op het veld aan de leiding staat, blijft het resultaat staan,
- Indien het team met het hoogste aantal spelers op het veld de wedstrijd aan het verliezen is of de wedstrijd gelijk staat, en de stopzetting gebeurt in de eerste helft van de wedstrijd, wordt de wedstrijd overgespeeld.
- Indien het team met het hoogste aantal spelers op het veld de wedstrijd aan het verliezen is of de wedstrijd gelijk staat, en de stopzetting gebeurt in de tweede helft van de wedstrijd of de wedstrijd kan niet hervat worden na de pauze (b.v. door een blessure), wordt de wedstrijd geregistreerd als 3:0 voor het team waartegen de overtreding werd begaan.

In het geval van een defect aan de elektrische rolstoel of een blessure van de speler in het team dat slechts 3 spelers op het veld heeft staan, wordt een technische time out toegewezen. Indien de speler niet verder kan of worden gewisseld na 1 minuut, eindigt de wedstrijd en wordt het resultaat bepaald zoals beschreven in de vorige paragraaf.

6.7 Het voortbewegen van de rolstoel

De voeten moeten op een zodanige hoogte staan dat de bal er vrij onderdoor kan rollen.

Tijdens de wedstrijd moet een speler de elektrische rolstoel besturen met een maximum van 15 km/u (toekomst) en moet het zitvlak van de speler in contact blijven met de zitting van de elektrische rolstoel. Spelers mogen elke positie op het veld innemen die niet bezet is door een andere speler of een doel. Alleen keepers zijn toegestaan in het doelgebied. Rolstoelcontact met een andere spelers rolstoel, stick of lichaam, de begrenzing, een doel of een scheidsrechter is niet toegestaan. Spelers moeten de Regels van de bewegende lijnen respecteren.

Regels i.v.m. de rijlijnen

De richting van de beweging van een speler wordt een rijlijn genoemd. Een rijlijn kan voorwaarts of achterwaarts zijn.

In het geval van het overschrijden van rijlijnen, kan een botsing optreden. In geval van een botsing wordt de speler die het laatst het kruispunt heeft bereikt (d.w.z. Raakt de tegenstander zijn elektrische rolstoel in de zij) geacht de overtreding te hebben begaan. Bij het veranderen van rijlijn moet de speler de tegenstanders de gelegenheid geven (tijd en ruimte) om hun eigen rijlijn te stoppen of voort te zetten. Het veranderen van richting in de rijlijn van een tegenstander moet op zo'n manier gebeuren dat de tegenstander kan stoppen of een botsing kan voorkomen. Indien twee spelers dezelfde rijlijn volgen (d.w.z. de één achter de ander), is het de verantwoordelijkheid van de speler buiten het gezichtsveld van de tegenstander om een botsing te voorkomen. Een speler die stilstaat is niet schuldig aan het veroorzaken van een botsing. Echter, het actief hinderen van een rijlijn (b.v. afsnijden) van een tegenstander buiten zijn

gezichtsveld is niet toegestaan.

6.8 Spelen van de bal

De bal mag gespeeld worden met het blad van de stick en de elektrische rolstoel. De bal mag in alle richtingen worden gespeeld. De bal mag niet hoger dan 20 cm boven het speelveld worden gespeeld. Indien de bal een rolstoel, de veld begrenzing, het doel of een scheidsrechter raakt en daardoor hoger dan 20 cm boven de grond komt, moet dit als een toevalligheid worden beschouwd en is dit geen reden om de wedstrijd te stoppen. Indien een dergelijke situatie leidt tot een doelpunt, zal het doelpunt ongeldig worden verklaard. De wedstrijd zal worden hervat met een keeperbal.

Een speler mag niet:

- De bal beschadigen door er opzettelijk overheen te rijden.
- Opzettelijk de bal te spelen met geen enkel lichaamsdeel op welke manier dan ook.
- De bal spelen op een manier die gevaarlijk is voor andere spelers.
- De bal aanraken of spelen in het doelgebied, met uitzondering van de keeper.

6.9 Hanteren/gebruiken van stick

Stick-contact met de stick van een andere speler is toegestaan, alleen in een poging om de bal op een correcte manier te spelen. Stick-contact met het lichaam van een andere speler is niet toegestaan.

6.10 Vertragen van het spel

Teams moeten proberen zoveel mogelijk een actief spel te spelen. Als de scheidsrechter beoordeelt dat een team probeert tijd te verspillen, kan een vrije bal aan het tegenpartij worden toegekend. Scheidsrechters moeten het team waarschuwen om een actiever spel te spelen voordat ze de vrije bal toekennen. Naast mondeling informeren maken scheidsrechters gebruik van het handsignaal voor passief spel om de teams te waarschuwen. Zodra het spel niet langer als passief wordt beschouwd, zullen scheidsrechters stoppen met het gebruik van het signaal. Het opzettelijk te lang duren om een wissel uit te voeren kan worden beschouwd als een vertraging van het spel. Scheidsrechters zullen niet fluiten voor het vertragen van het spel, indien het team actief probeert een opening te creëren of verhinderd wordt het spel aan te vallen door het pressing spel van de tegenstander.

6.11 Wangedrag

Wangedrag is een opzettelijke overtreding van de geest van het spel in woord of gebaar, op een ernstige wijze. Wangedrag is niet toegestaan. Er zijn verschillende niveaus van wangedrag.

Mild wangedrag:

- Herhaaldelijk of ongepast, maar niet beledigend protest tegen scheidsrechterlijke beslissing.
- Opzettelijk de wedstrijd vertragen.
- Ruzie maken met andere spelers of teamleden.

Medium wangedrag:

- Luid protest of ongepaste, maar niet gevaarlijke actie (b.v. het raken van de veldbegrenzing met de stick, een bal uit het veld slaan of het doel verplaatsen tijdens een dood spelmoment).
- Langdurig ruzie maken met andere spelers of scheidsrechters.
- Het verlaten of betreden van het veld zonder toestemming van de scheidsrechter.

Ernstig wangedrag:

- Een andere persoon op een onbeleefde manier benaderen in woord en/of gebaar. Vloeken, beledigend taalgebruik, beledigende, discriminerende of racistische opmerkingen of onbeleefde gebaren zijn niet toegestaan (onsportief gedrag).
- Onbeleefde opmerkingen of gebaren maken naar de scheidsrechter, de tijdwaarnemer, de scorehouder, speler of coach herhaaldelijk (onsportief gedrag).
- Het aanvallen of pogen tot aan te vallen met een stick, rolstoel of enig lichaamsdeel van een andere speler, scheidsrechter, lid van de teamstaf of wedstrijdtafel.

Scheidsrechters hebben de bevoegdheid om te beslissen over het niveau van wangedrag

in elke situatie. Bij wangedrag kan de scheidsrechter wachten met straffen tot het volgende dode moment van de wedstrijd. De wedstrijd gaat verder volgens de reden waarom deze werd gestopt. Als de scheidsrechter het spel onmiddellijk stopt, gaat de wedstrijd verder met een vrije bal voor de tegenpartij. Voor straffen in verband met wangedrag, zie 803, 805 en 807. Indien de scheidsrechters van mening zijn dat een overtreding het team in balbezit niet benadeeld heeft, kan hij besluiten het spel niet onmiddellijk te stoppen, maar toestaan het spel voort te zetten. Straffen, indien die er zijn, kunnen worden toegekend in het eerstvolgende dode spelmoment. Als het voordeel niet wordt gebruikt, zullen de scheidsrechters het spel stoppen en de bal toekennen aan het team dat de aanvankelijke overtreding niet beging. De wedstrijd wordt hervat met een vaste situatie afhankelijk van de overtreding.

7 Vastegestelde situaties

7.1 Openingsbal

De openingsbal wordt genomen op de middenstip aan het begin van iedere wedstrijdhalft en na het scoren van een doelpunt. Het team dat de eerste wedstrijdhalft niet is begonnen, neemt de openingsbal bij het begin van de tweede speelhalft. De spelers van het team dat met de openingsbal begint nemen zo snel mogelijk hun posities in op hun eigen helft. De tegenstanders stellen zich zo snel mogelijk op achter hun eigen penaltylijn, totdat de bal is aangeraakt. Zodra de scheidsrechter fluit, moet de speler die de openingsbal neemt de bal spelen en mag de bal niet opnieuw spelen, voordat deze door een andere speler is aangeraakt. De openingsbal is indirect, d.w.z. dat een doelpunt niet direct mag worden gescoord. Een andere speler moet de bal aanraken voordat een doelpunt kan worden gescoord.

7.2 Scheidsrechtersbal

De scheidsrechtersbal wordt genomen:

- Op de penaltystip, wanneer de scheidsrechtersbal wordt gegeven in de penaltygebieden.
- Op de middenstip, wanneer de scheidsrechtersbal wordt gegeven in het neutrale gebied.

Eén speler van elk team neemt deel aan de scheidsrechtersbal. De beide spelers die de scheidsrechtersbal gaan nemen stellen zich zo snel mogelijk op met de rolstoel aan hun eigen kant van de penaltylijn/middenlijn. De bladen van de sticks moeten in een rechte hoek (90 graden) staan ten opzichte van de lijn aan de rechterkant van de bal, zonder deze te raken. Alle andere spelers nemen zo snel mogelijk positie in, op een afstand van tenminste 2 meter van de bal en van de spelers die de scheidsrechtersbal nemen, totdat de bal is aangeraakt. De bal wordt stilgelegd op de stip. Zodra de scheidsrechter fluit, mogen beide spelers de bal spelen.

7.3 Situaties die aanleiding geven tot een scheidsrechtersbal.

- Wanneer twee tegenstanders gelijktijdig een overtreding begaan.
- Wanneer de keeper buiten het eigen doelgebied, maar binnen het eigen penalty gebieden de bal langer dan 3 seconden onder zijn rolstoel houdt, of langer dan 3 seconden blokkeert met de rolstoel en/of stick.

Er is een "dode" bal situatie; de bal wordt dood genoemd als hij niet gespeeld kan worden omdat:

- De bal komt vast te zit in een rolstoel.
- De bal tussen twee spelers rolt zonder dat één van hen in staat is deze te spelen.
- Een bal op enigerlei wijze is beschadigd.
- Een veldspeler die de bal langer dan 3 seconden blokkeert en geen enkele mogelijkheid heeft de bal speelbaar te maken. De speler moet een poging proberen te doen om van de bal af te gaan of de bal te spelen. De scheidsrechter maakt de betreffende speler erop attent dat de bal onbespeelbaar is en geeft aan dat de drie-seconden regel in gaat. De scheidsrechter telt 3 seconden hoorbaar met ondersteuning van het handgebaar.
- Een veldspeler speelt de bal met de rolstoel en/of stick op een zodanige wijze dat geen enkele andere speler de mogelijkheid heeft om de bal te onderscheppen.
- Wanneer de scheidsrechter de wedstrijd heeft gestopt vanwege een blessure van een speler.
- Wanneer de scheidsrechter de wedstrijd heeft gestopt om een andere reden dan voor een overtreding.

7.4 Inslag

Een inslag wordt toegekend als de bal buiten de veldbegrenzing wordt gespeeld. De speler die de bal het laatst aanraakt heeft wordt beschouwd als de oorzaak van het uitspelen van de bal. De inslag wordt toegekend aan de tegenpartij. Een inslag wordt genomen ter hoogte van de plaats waar de bal over de veldbegrenzing werd gespeeld, 2 meter vanaf de betreffende zijde, parallel aan de middenlijn. Wanneer de bal is uitgespeeld in het penalty gebieden, dan wordt de inslag genomen vanaf de penaltystip. De plaats van de inslag is afhankelijk van de plek waar de bal over de veldbegrenzing gaat.

Alle tegenspelers nemen zo snel mogelijk een positie in, op een afstand van tenminste 2 meter van de bal en van de speler die de inslag neemt, totdat de bal is gespeeld.

7.5 Situaties die aanleiding geven tot een 'inslag'.

- De bal gaat over de veldbegrenzing van het speelveld;
- De bal blijft op het doelnet liggen.
- De bal raakt een object of het plafond boven het speelveld.

7.6 Keeperbal

Een keeperbal mag worden genomen van elke plaats op de doelgebiedlijn. De op dat moment actieve keeper zal de keeperbal nemen. De keeper neemt zo snel mogelijk zijn positie in. Alle tegenstanders stellen zich, zo snel mogelijk, op buiten het penaltygebieden en blijven daar totdat de bal is aangeraakt door de keeper. De bal moet stilgelegd worden op de doelgebiedlijn. Zodra de scheidsrechter fluit, moet de keeper de bal met de stick spelen en mag de bal niet opnieuw spelen totdat een andere speler de bal heeft aangeraakt.

7.7 Situaties die aanleiding geven tot een keeperbal

- Als de bal langer dan 3 seconden (nagenoeg) stilligt in het eigen doelgebied. De scheidsrechter telt de 3 seconden hoorbaar met ondersteuning van het handgebaar.
- Als een doelpunt ongeldig wordt verklaard.

7.8 Een vrije slag

Een vrije slag wordt toegekend aan de tegenpartij indien een speler een overtreding begaat, die niet bestraft wordt met een shoot-out. De vrije slag wordt genomen op de penaltystip van de penaltylijn als de overtreding wordt begaan binnen het penaltygebieden. De vrije slag wordt genomen op de plaats waar de overtreding plaatsvond, indien een overtreding plaatsvindt in het neutrale gebied. Elke speler van het team waaraan de vrije slag is toegekend, mag de vrije slag nemen. De speler die de vrije slag gaat nemen, moet zo snel mogelijk positie innemen. Alle tegenspelers nemen zo snel mogelijk hun positie in, op een afstand van tenminste 2 meter van de bal, totdat de bal wordt gespeeld. De bal moet stil worden gelegd. Zodra de scheidsrechter fluit, moet de speler de bal spelen en mag hij de bal niet meer aanraken totdat deze door een andere speler is aangeraakt. Een vrije slag is altijd direct; een doelpunt kan direct gescoord worden.

7.9 Situaties die aanleiding geven tot een vrije slag

- Een speler raakt met zijn stick, zonder de intentie om de bal te spelen, de stick van een tegenspeler.
- Een speler blokkeert of tilt de stick van een tegenstander op.
- Een speler speelt met de stick dusdanig hoog of op een wijze die intimiderend of gevaarlijk kan zijn voor een andere speler (hoge stick).
- Een speler gooit met of laat de stick vallen.
- Een speler steekt de stick onder de elektrische rolstoel van een andere speler.
- Een speler raakt het lichaam van een tegenstander met de stick zonder de intentie om de bal te spelen.
- Een speler speelt de bal op een wijze die gevaarlijk is voor een tegenstander.
- Een speler houdt het lichaam of de rolstoel van een andere speler vast of tegen met de eigen handen, voeten of stick in een poging om de doorgang/voortgang van een tegenstander te belemmeren.
- Een speler rijdt over de stick van een andere speler.
- Een speler raakt de rolstoel van een andere speler met zijn eigen rolstoel (zie 608, Regel van de bewegende lijnen).

- Een speler belemmert een andere speler in zijn bewegingen met behulp van een elektrische rolstoel (zie 608, Het voortbewegen van de elektrische rolstoel).
- Een speler duwt met de eigen rolstoel tegen de rolstoel van een andere speler.
- Een speler veroorzaakt een botsing met een elektrische rolstoel (zie 608, Het voortbewegen van de elektrische rolstoel).
- Een keeper blokkeert met de elektrische rolstoel en/of de stick de bal buiten het eigen penalty gebied langer dan 3 seconden. De scheidsrechter maakt de betreffende keeper erop attent dat de bal wordt geblokkeerd en geeft daarbij aan dat de drie-seconden regel in gaat. De scheidsrechter telt 3 seconden hoorbaar met ondersteuning van het handgebaar.
- Een speler speelt of raakt de bal of de vloer aan, met de stick of elektrische rolstoel in het doelgebied van de tegenstander (lijnen horen bij het doelgebied).
- Een speler speelt de bal met een hand, hoofd of lichaam.
- De bal wordt hoger gespeeld dan 20 cm.
- Een speler verplaatst het doel om voordeel te behalen ten opzichte van een tegenstander (niet van toepassing tijdens een doelpoging).
- Een speler verplaatst opzettelijk de veldbegrenzing om voordeel te behalen.
- Een team vertraagt het spel.
- Wangedrag, behalve tijdens een dood spelmoment.
- Indien tijdens de reguliere speeltijd een strafbal is gemist.
- Een speler speelt met een onwettig materiaal en dit beïnvloedt het spel (b.v. een rolstoel is te laag en houdt een bal tegen tijdens de wedstrijd).

7.10 Shoot-out

De shoot-out moet worden genomen vanaf de middenstip. De shoot-out mag worden genomen door elke speler van het team, op voorwaarde dat de speler in het speelveld was toen de shoot-out werd toegekend. De keeper die op dat moment actief is verdedigt de shoot-out. De speler die de shoot-out gaat nemen stelt zich op zo dicht mogelijk bij de middenstip van de middenlijn en de bal. Alle spelers, met uitzondering van de speler die de shoot-out neemt en keeper die het verdedigt, moeten gedurende de gehele shoot-out in het penaltygebied aan de overzijde positie innemen. De keeper moet positie innemen in het doelgebied van het doel dat verdedigd zal worden. Alle spelers nemen zo snel mogelijk hun positie in. De bal wordt op de middenstip stil gelegd. Zodra de scheidsrechter fluit, mag de speler die de shoot-out neemt de bal een onbeperkt aantal keren spelen. De bal moet gespeeld worden in een continue voorwaartse beweging, weg van de middenlijn in de richting van het verdedigde doel, gedurende de gehele shoot-out. Als de bal achteruit wordt gespeeld is wordt de penalty beëindigd. Zodra de shoot-outnemer de bal heeft aanraakt mag de keeper het doelgebied verlaten. Zodra de shoot-outnemer op het doel schiet of de keeper de bal heeft aangeraakt, is de shoot-out voorbij. Als de keeper de bal aanraakt en er daarna toch een doelpunt plaatsvindt zonder dat de shoot-outnemer de bal heeft aanraakt, wordt het doelpunt toegekend. Als er een doelpunt wordt gescoord, gaat de wedstrijd verder met een openingsbal voor de tegenpartij. Indien er geen doelpunt is gescoord of de shoot-out wordt geannuleerd, zal de wedstrijd worden hervat met een vrije slag voor de tegenpartij vanaf de penaltystip. Gedurende het nemen van de shoot-out wordt de speeltijd gestopt. Als tijdens het nemen van de shoot-out een overtreding wordt begaan door het overtrekkende team en dit de uitvoering beïnvloedt, zal het penalty shot opnieuw worden genomen. De overtreders worden bestraft. Als een overtreding wordt begaan door de speler die de shoot-out neemt of door één van de medespelers en dit de shoot-out beïnvloedt, wordt de shoot-out geannuleerd. De overtreders worden bestraft. De wedstrijd wordt hervat met een vrije slag voor de tegenpartij. Als de overtreding wordt begaan door spelers van één van beide teams maar de uitvoering wordt niet beïnvloed, zullen de overtreders worden bestraft voordat de wedstrijd wordt hervat.

Situaties die aanleiding geven tot een shoot-out

- Een speler die opzettelijk een overtreding begaat binnen het eigen penalty gebied.
- Een veldspeler speelt de bal of raakt opzettelijk de vloer in het eigen doelgebied met de stick, de elektrische rolstoel of het lichaam (de lijnen horen bij het doelgebied).
- Een speler verplaatst het doel met de bedoeling om te voorkomen dat een doelpunt wordt gescoord (tenzij het doelpunt wordt gescoord).
- Een speler speelt met een uitrusting welke niet voldoet aan de bepalingen en dit heeft invloed tijdens een doelpoging (bijvoorbeeld een elektrische rolstoel van een verdediger is

te laag, waardoor de bal er niet onderdoor kan).

8 Straffen

8.1 Algemene regels voor straffen

De scheidsrechters beslissen over alle straffen tijdens de wedstrijd. Wanneer een overtreding wordt begaan die tot een straf leidt, wordt de overtreder gestraft. Indien scheidsrechters voordeel toekennen, worden straffen opgelegd wanneer het spel wordt stilgelegd (zie 612 Voordeelregel). Spelers en leden van het team (incl. iedereen in teamgebied) kunnen worden bestraft met een groene kaart (officiële waarschuwing), een gele kaart (2 minuten tijdsraf) of een rode kaart (wedstrijdsraf), afhankelijk van de ernst van de overtreding. Aan de speler of een stafid die wordt bestraft, toont de scheidsrechter de bij de straf horende kaart. Nadat een straf is toegekend, wordt de wedstrijd hervat op basis van de reden waarvoor de wedstrijd is stilgelegd. Wanneer spelers van beide teams gelijktijdig een overtreding begaan, zullen beide spelers worden bestraft. De wedstrijd wordt hervat met een scheidsrechtersbal. De scorehouder noteert de wedstrijdtijd van de straf en het nummer van de speler op het wedstrijdformulier. Gele en rode kaarten hebben gevolgen na de wedstrijd en zal de Competitieleiding een besluit nemen over een eventuele schorsing van een speler. Zie hiervoor het Competitiereglement.

8.2 Groene kaart (Officiële waarschuwing)

Een speler die een eerste groene kaart wordt ontvangt, kan de wedstrijd normaal voortzetten. Als een lid van de teamstaf een groene kaart ontvangt, heeft dit geen invloed op de wedstrijd. Een speler of een stafid die tijdens dezelfde wedstrijd een tweede groene kaart krijgt, wordt bestraft met een gele kaart. Een speler of een stafid kan slechts één groene kaart krijgen in een wedstrijd.

8.3 Overtredingen die aanleiding geven tot een groene kaart

- Een speler begaat een overtreding die leidt tot een vrije slag zonder de mogelijkheid of de intentie om de bal te spelen.
- Een speler begaat herhaaldelijk overtredingen die leiden tot een vrije slag of een penalty shot.
- Een speler of stafid maakt zich schuldig aan licht wangedrag.
- Een speler die nalaat of weigert de juiste afstand te nemen bij een inslag, vrije slag of scheidsrechtersbal (de scheidsrechter moet de speler waarschuwen voordat het spel wordt hervat).
- Een team dat herhaaldelijk het spel vertraagd. De groene kaart wordt gegeven aan de speler die in balbezit is op het moment dat het spel wordt onderbroken. De scheidsrechters moeten het team mondeling en met het handsignaal waarschuwen dat ze het spel vertragen voordat de wedstrijd wordt onderbroken voor passief spelen.
- Wisselspelers en leden van de teamstaf verlaten het teamgebied zonder toestemming (zie 404 teampersoneel).
- Leden van de teamstaf openen de veldbegrenzing tijdens de wedstrijd zonder toestemming van de scheidsrechter.

8.4 Gele kaart (2 minuten tijdsraf)

Een gele kaart gaat altijd gepaard met een tijdsraf. De duur van de tijdsraf die met een gele kaart wordt toegekend is 2 minuten. De straftijd loopt gelijk met de speeltijd (De straftijd gaat in zodra de wedstrijd wordt hervat en de tijdregistratie wordt ingeschakeld). Als een gele kaart wordt toegekend in samenhang met een penalty shot en uit dat penalty shot wordt een doelpunt gescoord, zal er geen tijdsraf van 2 minuten opgelegd worden. De gele kaart wordt nog steeds genoteerd op het wedstrijdformulier op naam van de speler die de overtreding maakte.

Als de tegenpartij tijdens de tijdsraf van 2 minuten een doelpunt scoort, vervalt de tijdsraf.

Als van beide teams een speler een tijdsraf van 2 minuten ondergaan en één van de teams scoort, komen de tijdsraffen niet te vervallen. (Dit schept precedenten op de vorige paragraaf)

Als van een team meer dan één speler een tijdsraf van 2 minuten ondergaat, mag slechts één (de kortst resterende) tijdsraf komen te vervallen. Indien twee spelers van hetzelfde team een tijdsraf van 2 minuten uitzitten, die tegelijkertijd eindigen en als een doelpunt wordt gescoord door de tegenstander, bepaalt de actieve aanvoerder van welke speler de tijdsraf voorbij is.

Een tijdsraf van 2 minuten, die aan het einde van de reguliere speeltijd nog niet is verstreken, gaat door in de verlenging. Na de verlenging of het einde van de wedstrijd zijn alle tijdsraffen

voorbij. Als de speler een tijdstraf van 2 minuten krijgt, moet deze het speelveld verlaten en zich gedurende de straf in het tijdstrafgebied bevinden. Leden van de teamstaf moeten het teamgebied verlaten en mogen geen contact meer opnemen met het team tijdens de wedstrijd. Een speler aangesteld door de aanvoerder zal de tijdstraf op zich nemen en moet gedurende de gehele straf in het tijdstrafgebied blijven. Een veldspeler met een 2-minuten tijdstraf mag niet door een wisselspeler vervangen worden. Een keeper met een 2-minuten tijdstraf mag worden vervangen door een veldspeler met een T-stick, die speelde toen de tijdstraf werd uitgedeeld aan de keeper. Als het betreffende team geen andere T-stick speler in het speelveld heeft, mag een handstick speler vervangen worden door een T-stick speler die als keeper zal fungeren. De tijdwaarnemer houdt de duur van de tijdstraf bij. Wanneer de duur van de tijdstraf voorbij is, waarschuwt de tijdwaarnemer de scheidsrechters met een belsignaal. Het is de speler toegestaan direct uit het tijdstrafgebied terug te rijden in het speelveld na het belsignaal of bij een gescoord doelpunt door de tegenpartij. Als een lid van de teamstaf een gele kaart krijgt, moet een speler van het team dat zich op dat moment op het veld bevindt een straf van 2 minuten uitzitten.

8.5 Overtredingen die aanleiding geven tot een gele kaart

Een gele kaart wordt getoond als:

- Een speler een gevaarlijke overtreding begaat welke leidt tot vrije slag of een penalty shot.
- Een speler of een stafid in dezelfde wedstrijd een tweede groene kaart krijgt.
- Een speler begaat een overtreding tijdens een dood spelmoment.
- Een speler die ongecontroleerd de bal in de richting van een andere persoon speelt op een wijze die gevaarlijk of intimiderend is voor die persoon (gevaarlijk spel).
- Een speler of een stafid maakt zich schuldig aan medium wangedrag.
- Een speler (met uitzondering van de verdedigende keeper) opzettelijk de bal stopt in het doelgebied of de bal buiten het doelgebied speelt bij een doelpoging, met de duidelijke bedoeling om een doelpunt te voorkomen.

8.6 Rode kaart (wedstrijdstraf)

Er zijn twee soorten rode kaarten: wedstrijdstraf 1 (WS1) en wedstrijdstraf 2 (WS2). Tenzij expliciet gespecificeerd door de regels, beslissen de scheidsrechters welke wedstrijdstraf wordt toegekend aan de speler of stafid.

'Wedstrijdstraf 1'

leidt tot diskwalificatie van de speler voor de rest van de wedstrijd en leidt niet tot verdere bestraffing van de speler (geen verdere bestraffing voor volgende wedstrijden).

'Wedstrijdstraf 2'

leiden tot diskwalificatie van de wedstrijd en ten minste één volgende wedstrijd. De Competitieleiding beslist over de duur van de schorsing (zie Competitiereglement).

Een tijdstraf van 5 minuten wordt uitgevoerd door een andere speler van het team, gekozen door de aanvoerder. De speler die de tijdstraf uitzit, moet onmiddellijk naar het tijdstrafgebied gaan en daar blijven voor de duur van de straf. Een veldspeler die de 5-minuten straf uitzit, mag niet worden vervangen door een wisselspeler. Een keeper die gediskwalificeerd is, mag vervangen worden door de andere T-stick speler die actief was in het speelveld toen de diskwalificatie werd toegekend. Als het betreffende team geen andere T-stick speler in het speelveld heeft, mag een handstick speler vervangen worden door een T-stick speler die als keeper zal fungeren. Zodra vervanging en eventuele wissel is uitgevoerd, selecteert de aanvoerder een speler om de 5 minuten tijdstraf uit te zitten. Een speler of een lid van de staf van het team die een wedstrijdstraf krijgt, moet onmiddellijk het veld en het teamgebied verlaten. Ze mogen niet meer verder deelnemen aan de wedstrijd of enig contact hebben met het team, eventuele verlengingen en penalty series inbegrepen. Als een gediskwalificeerde speler, coach of team assistent zich nogmaals met de wedstrijd bemoeit, wordt de wedstrijd onderbroken en het team waartoe hij behoren, verliest de wedstrijd reglementair. Een speler of stafid, die een wedstrijdstraf 2 krijgt, mag geen contact hebben met het team tijdens alle volgende wedstrijden waarvoor hij of zij is gediskwalificeerd. De scorehouder noteert de wedstrijdtijd van de diskwalificatie, het nummer van de speler, het type wedstrijdstraf en de reden van de diskwalificatie op het wedstrijdformulier. De tijdwaarnemer neemt de 5 minuten tijdstraf op. Wanneer de tijdstraf is verstreken, waarschuwt de tijdwaarnemer de scheidsrechters met een belsignaal. De speler die de tijdstraf uitzit is het toegestaan direct uit het tijdstrafgebied terug te rijden in het speelveld na het belsignaal. Voor de duur van de tijdstraf van 5 minuten

worden de classificatiepunten van de gediskwalificeerde speler meegeteld voor het classificatietotaal. Zodra de tijdstraf is verstreken en de speler die de straf uitzit in het veld komt, tellen de totale classificatiepunten van alle spelers die op dat moment in het veld staan. Als een lid van de teamstaf een rode kaart krijgt, moet een speler van het team dat op dat moment op het veld staat de straf van 5-minuten uitzitten.

8.7 Overtredingen die aanleiding geven tot een rode kaart

Een rode kaart wordt getoond als:

- Een speler of een stafid krijgt tijdens de wedstrijd een tweede gele kaart krijgt (wedstrijdstraf 1).
- Een speler of een stafid zich schuldig maakt aan ernstig wangedrag (wedstrijdstraf 1 of 2).
- Een speler begaat een ernstig opzettelijke overtreding:
- Een ernstige overtreding die leidt tot een vrij slag of een penalty shot, die gevaarlijk wordt geacht voor de gezondheid van andere deelnemers aan de wedstrijd of hun uitrusting (wedstrijdstraf 1 of 2),
- Het opzettelijk verplaatsen van het doel tijdens een doelpoging met de bedoeling om te voorkomen dat een doelpunt wordt gescoord (wedstrijdstraf 1).
- Het opzettelijk spelen van de bal met de hand, het hoofd of lichaam.
- Het (ongecontroleerd) spelen van de bal in de richting van een andere deelnemer aan het spel op een wijze welke gevaarlijk of intimiderend is (wedstrijdstraf 1 of wedstrijdstraf 2);
- Het spelen met de stick op zodanige hoogte dat dit gevaarlijk of intimiderend kan zijn voor een andere deelnemer (wedstrijdstraf 1 of 2).
- De keeper op enigerlei wijze binnen het doelgebied hinderen met de stick, rolstoel of lichaam bij een doelpoging (wedstrijdstraf 1).
- Een speler speelt met een illegale uitrusting:
- De stick voldoet niet aan de regels (zie 508 Sticks) wedstrijdstraf 1).
- De elektrische rolstoel voldoet niet aan de regels (zie 504 de elektrische rolstoel, met uitzondering van de voorschriften met betrekking tot de identificatieplaat) (wedstrijdstraf 1);
- De elektrische rolstoel rijdt sneller dan 15 km/h (**toekomst**) (wedstrijdstraf 2).

9 Signalen

9.1 Algemene signalen



(Technische) Time-Out



Doelpunt



Ongeldig Doelpunt



Voordeel



Spelerswissel



Einde speelhelft



Einde wedstrijd



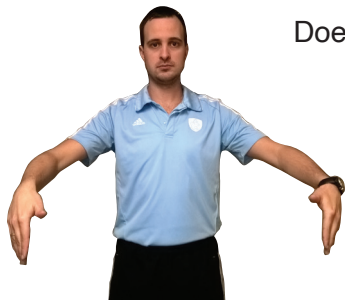
3-Seconden regel



Bal-vast-situatie



9.2 Signalen bij overtredingen



Doelgebiedregel



hoge bal



Foutief gebruik van
de rolstoel



Foutief stickgebruik



Lichamelijk contact



Spelvertraging



Gevaarlijk spel



Wangedrag

9.3 Signalen bij straffen



Waarschuwing



Groene kaart



Gele kaart



Rode kaart

9.4 Spelhervattingen



Scheidsrechtersbal



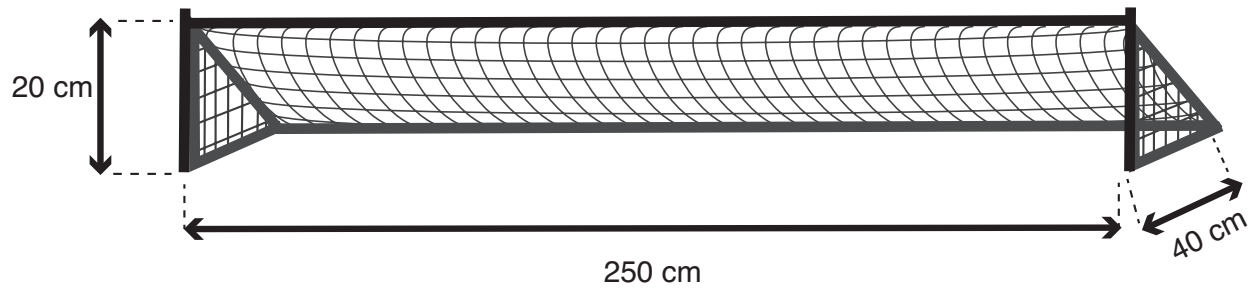
Vrije bal/keeperbal



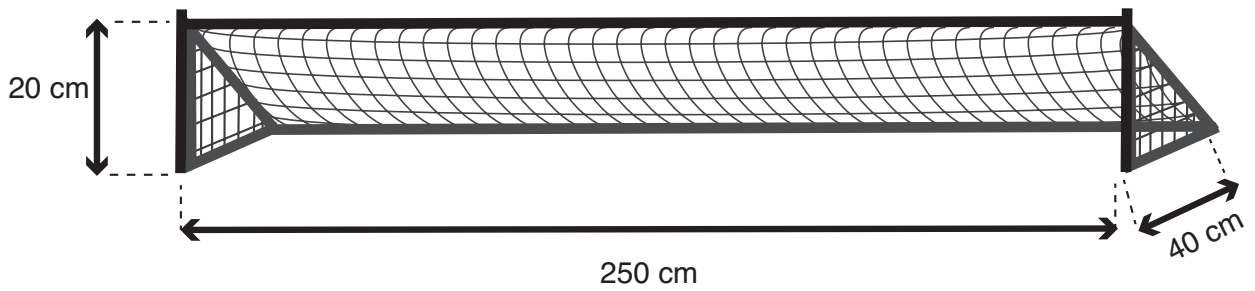
Penalty shot

10 Spelmateriaal

10.1 Doeltjes

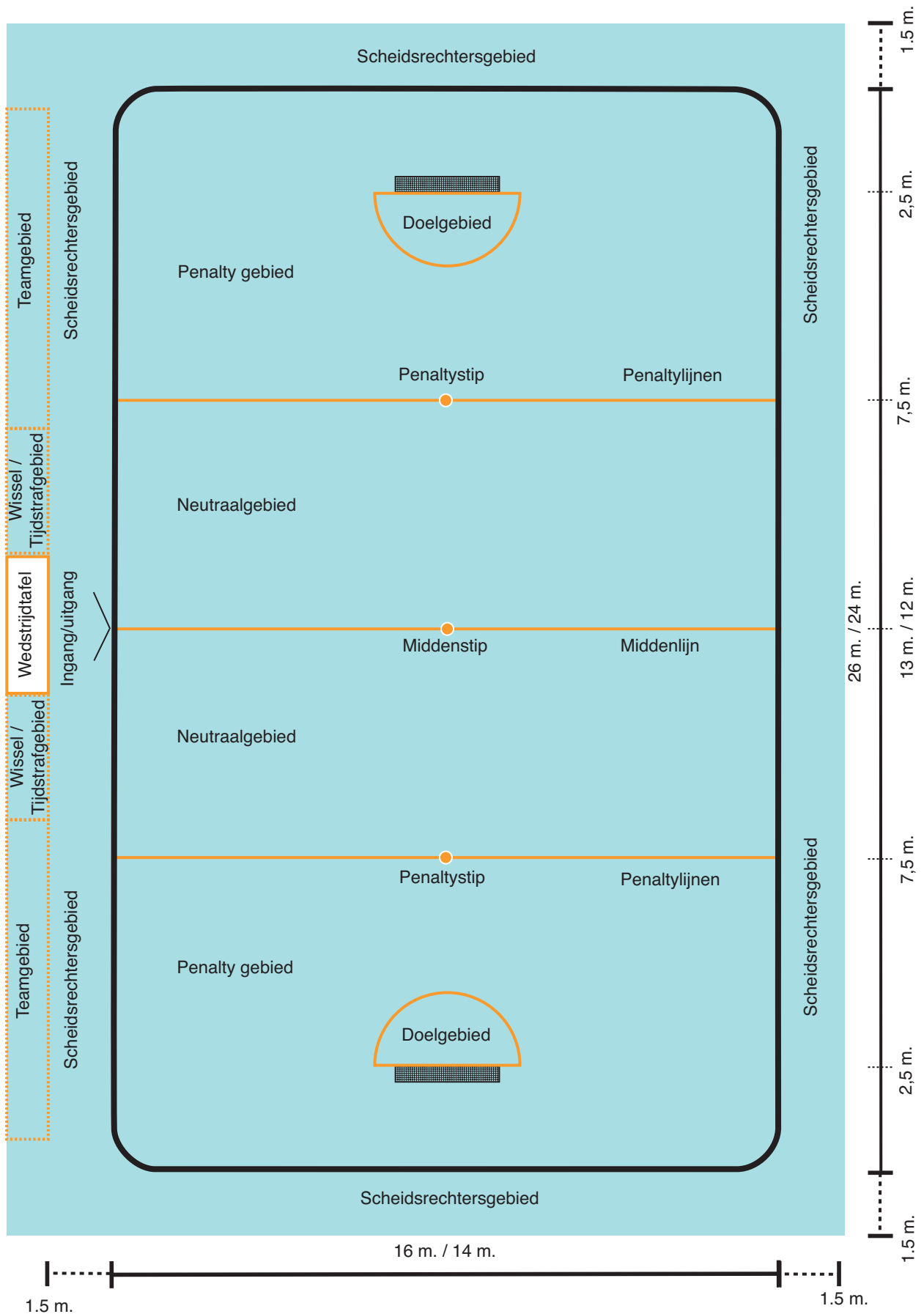


Doel zonder dropnet

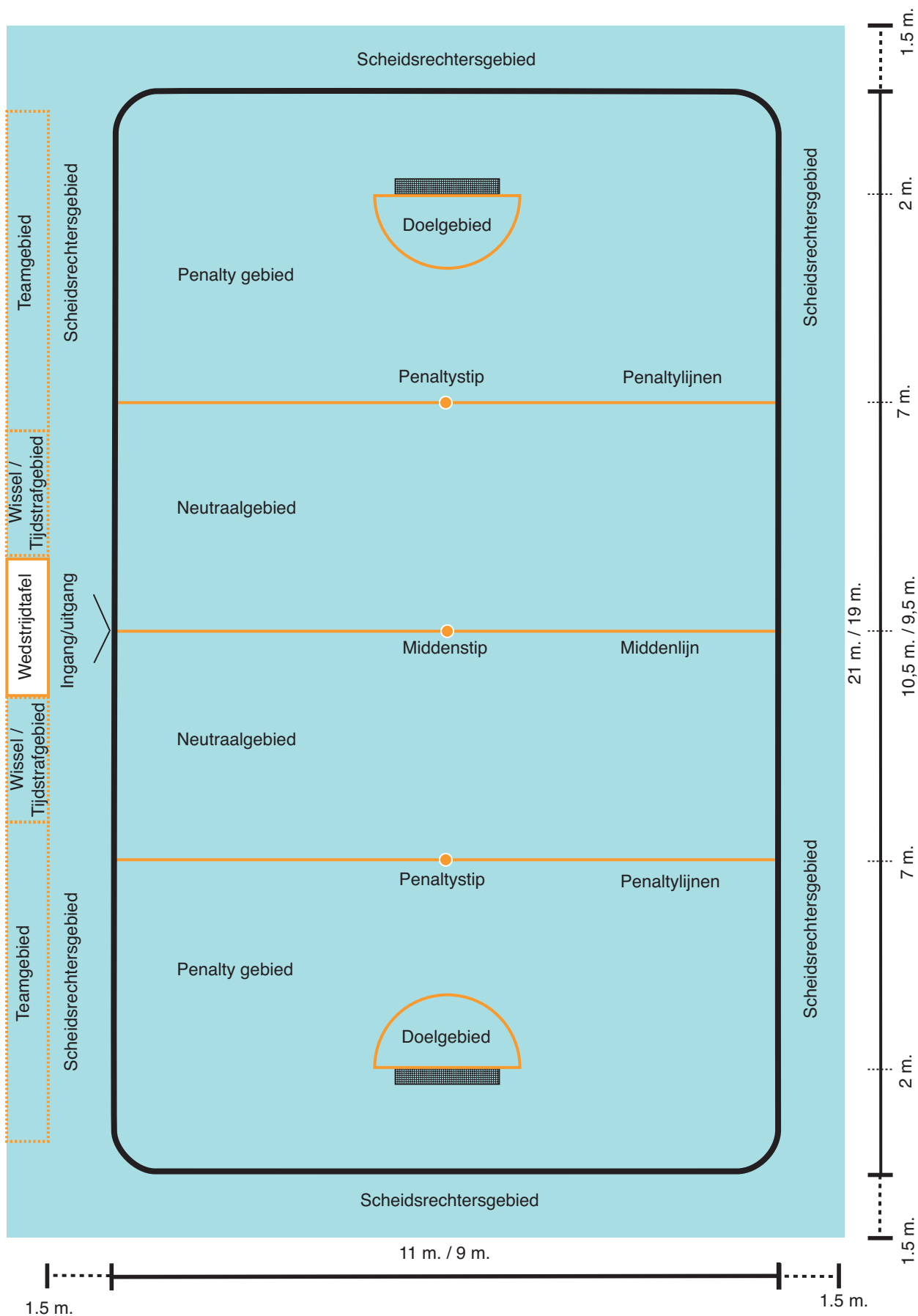


Doel zonder dropnet

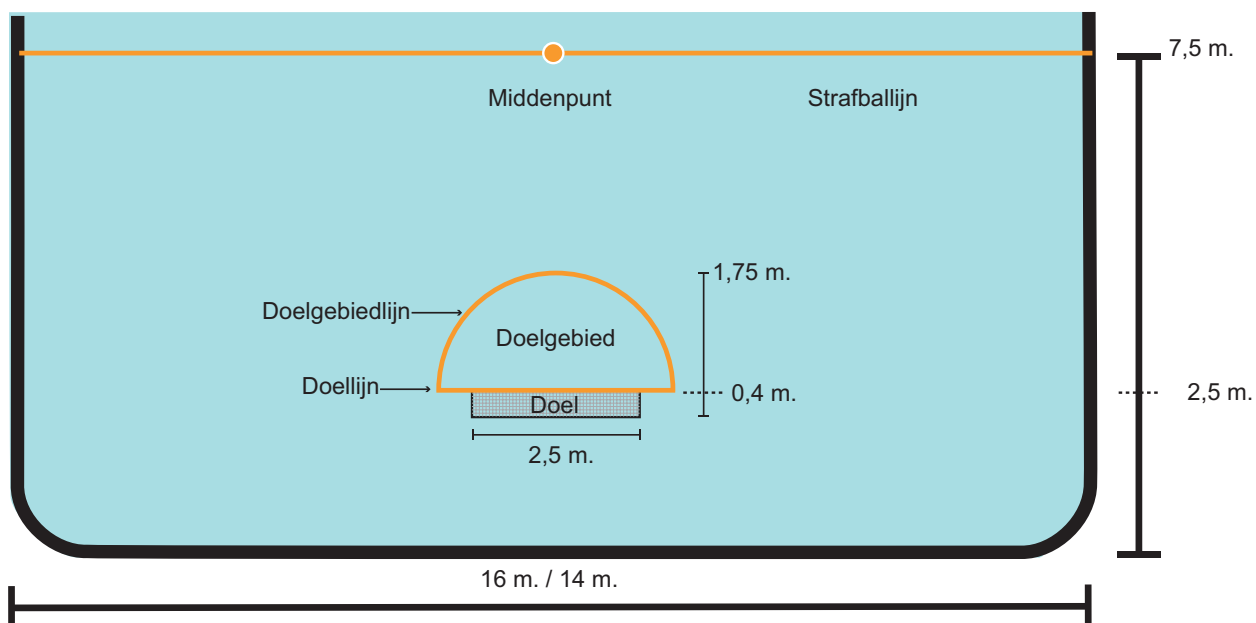
10.2 1^{ste} Klasse veld



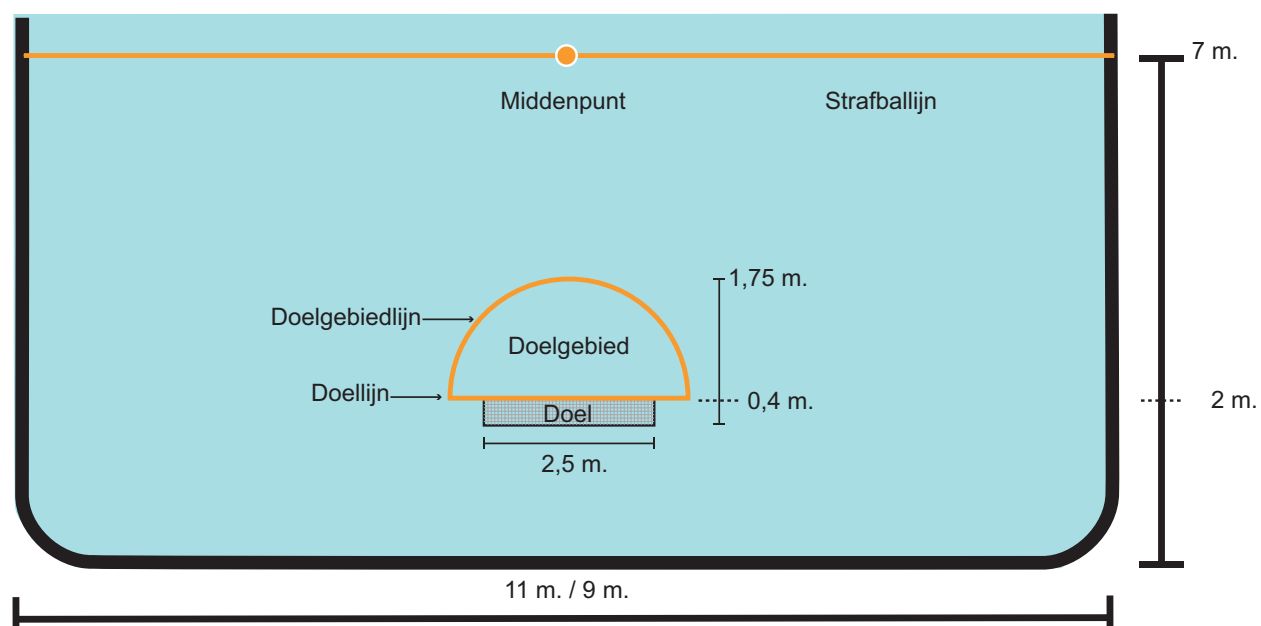
10.3 2^{de} & 3^{de} Klasse veld



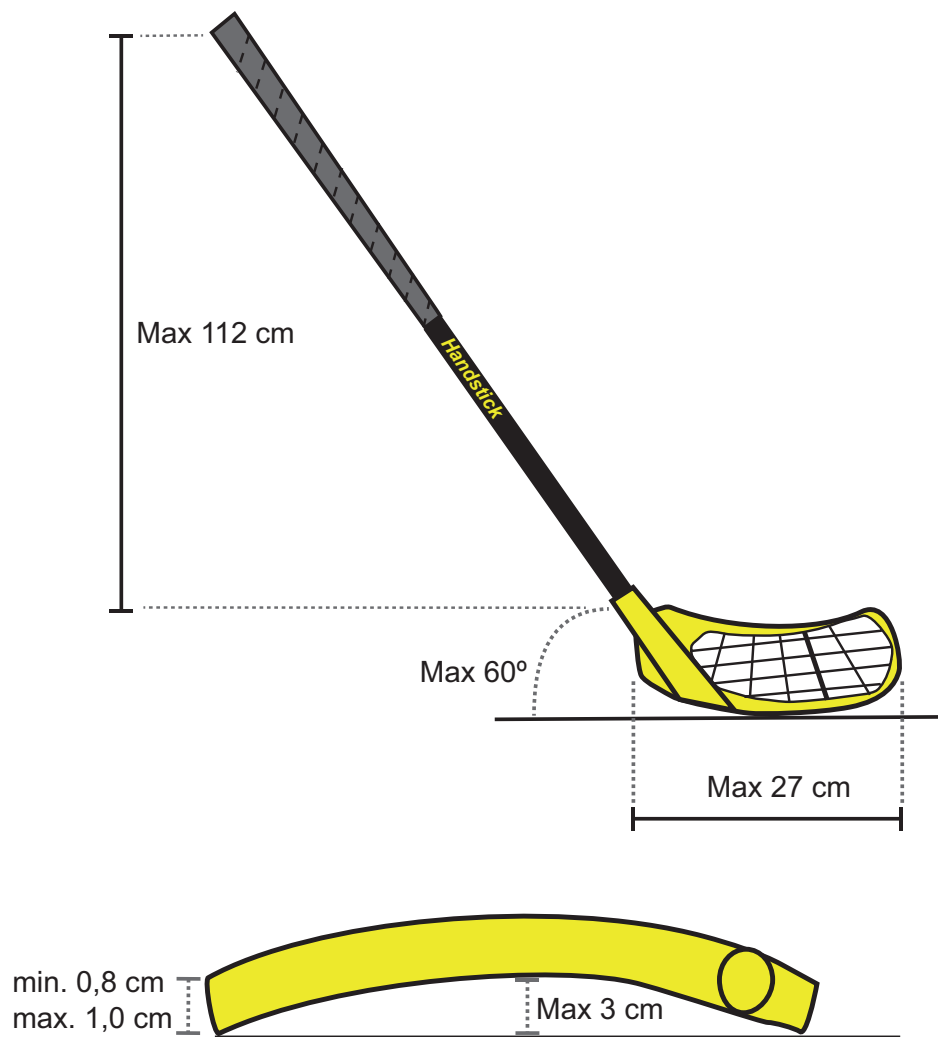
10.4 Doelgebied 1^{ste} klasse veld



10.5 Doelgebied 2^{de} & 3^{de} Klasse veld



10.6 Handstick



10.7 T-stick

