Spelregels

Handbewogen rolstoelhockey

2026-2027

Hoofdklasse
Overgangsklasse + 1e klasse
2e klasse

Leeswijzer

Spelregels Handbewogen Rolstoelhockey seizoen 2026–2027. De oorspronkelijke Hoofdklasse-tekst (HK) vormt de basis van dit document. De Overgangsklasse (OK) en de Eerste klasse (1K), en de Tweede klasse (2K) zijn onderdeel van dit document. De verschillen worden op de volgende manier apart weergegeven:

- **Zwarte tekst**: de algemene spelregels, m.n. voor de **Hoofdklasse**. Deze tekst is dus leidend.
- **Blauwe tekst**: uitsluitend inhoudelijke afwijkingen en aanvullende bepalingen voor de **OK en 1K**
- **Groene tekst**: uitsluitend inhoudelijke afwijkingen en aanvullende bepalingen voor de **2K**
- **Geel gearceerde zwarte tekst/regels**: dit zijn regels die nieuw waren in het seizoen 2025-2026. Omdat deze nog niet iedereen heeft bereikt, hebben we deze nog geel gemarkeerd. Deze gele arcering gaat per volgend seizoen uit de tekst.
- **Groen gearceerde zwarte tekst/regels**: dit zijn nieuwe spelregels seizoen 2026-2027.

Lees voor een lagere klasse de zwarte regel samen met de bijbehorende gekleurde aanvulling direct eronder. Bij een afwijking geldt de tekst in de kleur van die klasse. Wanneer beide lagere klassen afwijken, staat de afwijking voor nu in beide kleuren.

Voor nu is gekozen voor deze weergave en mogelijk is dit met alle kleuren mogelijk verwarrend.

De nummering uit het HK-spelregelbestand is aangehouden, ook waar die afwijkt van de nummering in de andere bronnen. Aanvullingen hebben geen eigen artikelnummer.

Bij het doorvoeren van de nieuwe IFF-regels 2026 (groen gearceerd) is voor sommige regels gekozen om deze niet weg te halen, maar het aan te duiden als ‘vervallen’. Dit ter verduidelijking, omdat het verschil tussen de oude en de nieuwe regel groot is. Volgend seizoen zullen deze regels niet meer aanvullend worden gearceerd.

In het hoofdstuk Straffen hebben we gekozen voor een nieuwe opzet. We horen graag of deze bevalt.

INHOUDSOPGAVE:

ARTIKEL A DOEL VAN HET SPEL 5

Doel van het spel 5

ARTIKEL B HET SPEELGEBIED 6

Speelveld 6
Veldbegrenzing 6
Lijnen, gebieden en markeringen (zie bijlage IV) 6
Het doel 7

ARTIKEL C SPELMATERIAAL 8

De bal 8
De stick 8
De rolstoel (zie ook bijlage V) 8
Wedstrijduitrusting 9

ARTIKEL D HET TEAM 10

Spelers 10
Keeper 10
Aanvoerder 11
Wisselspelers 11
Coach 11

ARTIKEL E: SCHEIDSRECHTERS, SCORER, TIJDWAARNEMER EN HUN TAKEN 13

Scheidsrechters 13
Taken en verantwoordelijkheden van de scheidsrechter 13
Taken van de tijdwaarnemer en de scorer 14

ARTIKEL F BEPALINGEN BETREFFENDE DE TIJD 16

Speeltijd 16
Time-out 16

ARTIKEL G BEPALINGEN BETREFFENDE ROLSTOEL, BAL EN STICK 17

Het voortbewegen van de rolstoel 17
Het spelen van de bal 17
Het gebruik van de stick 18

ARTIKEL H BEPALINGEN BETREFFENDE HET SPEL 19

Doelpunt 19
Uitbal 19
Balvast situatie 19
Doelgebied regel 20

ARTIKEL I PERSOONLIJK CONTACT EN OVERTREDINGEN 21

Persoonlijk contact (zie bijlage III) 21
(On)opzettelijke overtredingen 22
I.3 en I.4 vervallen. 23

ARTIKEL J STRAFFEN 24

Waarschuwing 24
Tijdstraf 24
Uitgestelde straf 26
Voordeelregel 26

ARTIKEL K START OF SPELHERVATTING **28**

OPENINGSBAL 28
FACE-OFF (ZIE BIJLAGE V) 28
VRIJE SLAG 29
SHOOT OUT 29
SHOOT OUT SERIES 31

BIJLAGE I: DE BAL **33**

BIJLAGE II: SIGNALEN SCHEIDSRECHTERS **35**

BIJLAGE III: TOELICHTING OP PERSOONLIJK CONTACT **36**

BIJLAGE IV: TEKENINGEN VELDEN VERSCHILLENDE KLASSES **41**

BIJLAGE V: AANVULLING OP ROLSTOEL- EN FACE-OFF REGELS **44**

BIJLAGE VI: WOORDENLIJST **45**

BIJLAGE VII: ADDENDUM SPELREGELS OK + 1K **48**

BIJLAGE VIII: ADDENDUM SPELREGELS 2K **50**

BIJLAGE IX: ADDENDUM GEWIJZIGDE SPELREGELS HK 2026 **53**

d

Artikel A DOEL VAN HET SPEL

Doel van het spel

A.1.1 Het doel van het spel is meer doelpunten te maken dan de tegenpartij, spelend binnen de grenzen van de spelregels en reglementen.

d

Artikel B HET SPEELGEBIED

Speelveld

B.1.1 Het speelveld is rechthoekig met afgeronde hoeken en de afmeting is 40 meter lang en 20 meter breed. De minimale afmetingen zijn 36 meter lang en 18 meter breed.

OK/1K: Het speelveld is 26 meter lang en 16 meter breed.

2K: Het speelveld is 24 meter lang en 14 meter breed.

B.1.2 De speelvloer heeft een harde en gladde vloer zonder obstakels en is van hout of synthetisch materiaal

Veldbegrenzing

B.2.1 Het speelveld wordt rondom begrensd door een kunststof afzetting met een hoogte van 50 centimeter, welke een hoek van 80-90 graden vormt met de speelvloer.

OK/1K: De kunststof veldbegrenzing is 20 centimeter hoog.

2K: De kunststof veldbegrenzing is 20 centimeter hoog.

B.2.2 De hoeken van het speelveld zijn ronde hoeken.

Lijnen, gebieden en markeringen (zie bijlage IV)

B.3.1 Het speelveld bestaat uit de volgende lijnen, gebieden en markeringen:

- Doellijn:
  Lijn tussen de doelpalen, in het midden van de achterzijde.

  OK/1K: De doellijn ligt tussen de doelpalen, 3 meter vanaf de achterzijde van het speelveld.

  2K: De doellijn ligt tussen de doelpalen, 3 meter vanaf de achterzijde van het speelveld.
- Doelpaallijnen:
  De plaatsen van de doelpalen zijn gemarkeerd met korte lijnen die haaks staan op de achterlijn van het keeper doelgebied.
- Doelgebied (voorheen Keepersbox of Kleine Box):
  Rechthoek van 5 meter breed en 4 meter diep, beginnend op 2.85 cm van de achterlijn, gecentreerd op de achterlijn.

  OK/1K: De keeper box is een rechthoek van 4,5 meter breed en 3 meter diep, beginnend op 235 centimeter van de achterlijn en gecentreerd op de achterlijn.

  2K: Er is geen rechthoekige keepersbox. De keeper doelgebieden zijn de twee halve cirkelgebieden voor de doelen, inclusief de lijnen en de doellijn, met een radius van 1,5 meter vanaf het middelpunt van de doellijn.
- Keepersgebied (voorheen Keepersdoelgebied of Grote Box)
  Rechthoek van 2,5 meter breed en 1 meter diep, beginnend op 3,5 meter van de achterlijn, gecentreerd op de achterlijn.

  OK/1K: Het keeper doelgebied is een rechthoek van 2,5 meter breed en 1 meter diep, beginnend op 3 meter van de achterlijn en gecentreerd op de achterlijn.
- Middenstip:
  Het middelpunt van de denkbeeldige middenlijn.
- Face-off plaatsen:
  Twee op de denkbeeldige middenlijn, 4 in het verlengde van de doellijnen. Allen op 1,5 meter van de boarding.
- Scheidsrechters ring:

d

Het gebied rondom het speelveld met een breedte van 1 meter. Het scheidsrechtersgebied wordt aangegeven met tape in onderbroken strepen. De in- en uitgang bevindt zich in de veldbegrenzing voor de wedstrijdtafel.

- Wedstrijdtafel:
  Tafel in het verlengde van de (denkbeeldige) middenlijn, 1,5 meter buiten het speelveld.
- Straftijdvak / Wisselspelersvak:
  Vakken links en rechts naast de wedstrijdtafel.
- Publiekgebied:
  Het gebied rond het speelveld, buiten het scheidsrechtersring en spelersvakken, dus minimaal 1 meter buiten het veld.

B.3.2 Alle markeringen zijn aangebracht met lijnen, 4-5 centimeter breed in een duidelijk zichtbare kleur.

Het doel

B.4.1 Het doel wordt geplaatst met de palen op de voorgeschreven markeringen. De afmetingen van het doel zijn 160 centimeter breed, 115 centimeter hoog en 65 centimeter diep.

2K: Het doel is 220 centimeter breed, gemeten tussen de binnenzijden van de doelpalen, 40 centimeter hoog van de grond tot de onderkant van de dwarslat en 40 centimeter diep van de voorkant van de doelpaal tot de grondlat.

B.4.2 Het doelnet is zodanig vastgemaakt aan de doelpalen, dwarslat en grondlat zodat de bal er niet doorheen kan. De mazen van het doelnet zijn zodanig dat de bal er niet doorheen kan. Het doelnet hangt niet te slap, waardoor de bal niet over de lijn kan rollen, maar ook niet zo strak dat de bal terug ketst als deze het net raakt.

B.4.3 In het doel hangt een valnet. Zodanig dat de bal niet kan afketsen op de achter-lat en dat de keeper niet gehinderd wordt.

2K: Een valnet is niet voorgeschreven.

B.4.4 Het doel is geplaatst met de doelpalen op de doelpaallijnen.

Artikel C SPELMATERIAAL

De bal

C.1.1 De bal is een IFF-goedgekeurde wedstrijdbal in de kleur apricot (zie bijlage I).
C.1.2 De kleur mag afwijkend zijn wanneer beide partijen hiermee instemmen.

De stick

C.2.1 De stick moet goedgekeurd zijn door de IFF en als dusdanig gemarkeerd zijn. Veranderingen aan de schacht zijn verboden, behalve inkorten van de schacht. De schacht mag van grip worden voorzien, maar enkel boven de griplijn. Officiële gripmarkeringen mogen hierbij niet bedekt worden.
C.2.2 De stick en het blad hebben geen scherpe hoeken, uitstekende of andere scherpe delen. Het blad van de stick is één geheel en bevat geen gescheurde delen.
C.2.3 De schacht van de stick is maximaal 112 centimeter lang, gemeten vanaf het blad.
C.2.4 De stick is uitgevoerd uit één stuk. Als de handstick niet uit één stuk bestaat, dan is het blad aan de schacht geplakt of bevestigd, door middel van voorgevormde gaten, waarin zich klinknagels, schroeven of dergelijke bevinden.
C.2.5 Het blad van de handstick heeft een maximale lengte van 27 centimeter en een maximale hoogte van 8 centimeter.
C.2.6 Het blad van de handstick heeft een minimale dikte van 0,8 centimeter en een maximale dikte van 2 centimeter.
C.2.7 De kromming van het blad is niet groter dan 3 centimeter, gemeten vanaf het hoogste punt aan de binnenkant van het blad als de stick op een recht oppervlak ligt.
C.2.8 Het is niet toegestaan een handstick aan de rolstoel te bevestigen. Wel is het toegestaan een handstick aan een lichaamsdeel te bevestigen, wanneer de speler niet in staat is een handstick vast te houden en hiervoor dispensatie is toegekend (zie Wedstrijd regelement artikel A.5.3.).
C.2.9 Een speler die een handstick gebruikt, welke niet voldoet aan de bepalingen in artikel C.2. wordt door de scheidsrechter uit het veld gestuurd.

De rolstoel (zie ook bijlage V)

C.3.1 De rolstoel is een sportrolstoel of sportieve ADL stoel, voorzien van een voetenplank of beensteun (bij knee sit), de voeten mogen de grond niet raken. Daarnaast moet de rolstoel voorzien zijn van een beschermbeugel aan de voorzijde van de rolstoel.
Uitzondering: bij dispensatie voor steppen met 2 voeten is een voetenplank niet verplicht en mag de grond met 1 of 2 voeten geraakt worden. De beschermbeugel blijft altijd een vereiste ondanks de dispensatie.
C.3.2 De beschermbeugel moet met het hart op 11 cm van de grond gemonteerd zijn.
C.3.3 De voetenplank mag op elke gewenste hoogte worden afgesteld maar moet binnen de beschermbeugel vallen.
C.3.4 De wielen zijn voorzien van beschermende wielplaten.
C.3.5 De rolstoel is vrij van scherpe c.q. uitstekende delen. Alle uitstekende delen aan de achterzijde van de stoel dienen te worden voorzien van beschermingsmateriaal.
C.3.6 Veiligheidswielen mogen niet buiten het bereik van de achterwielen uitsteken. Ook de voorwieltjes moeten binnen de beugel vallen.

d

C.3.7 Alle delen van de rolstoel, met uitzondering van de voetenplank en de (veiligheids)wielen, hebben een dusdanige hoogte, dat de bal er vrij onderdoor kan rollen.
C.3.8 Er mogen geen onnodige en verwijderbare obstakels, onderdelen en attributen onder, op, in of aan de rolstoel (en beschermbeugel of voetenplank) zitten.
C.3.9 De voeten moeten altijd binnen de beschermbeugel van de rolstoel zijn. De voeten mogen onder de stoel, onder of naast de voetenplank, de bal niet raken.
C.3.10 Men mag met de voeten, de stoel niet stoppen, remmen of steppen, tenzij men hiervoor **dispensatie** heeft, verleend door de KNHB. Men mag de bal niet met de voeten of de voetenplank voortbewegen.
C.3.11 Een speler in een rolstoel die niet voldoet aan de bepalingen in artikel C.3. wordt door de scheidsrechter uit het veld gestuurd.

Wedstrijduitrusting

C.4.1 Op de wedstrijdtafel zijn aanwezig: een scorebord, tenminste drie wedstrijdballen, een wedstrijdklok, een stopwatch, een signaalbel, het wedstrijdformulier en twee pennen. Een wedstrijdklok op tafel is niet vereist wanneer centrale tijdregistratie aanwezig is.

Artikel D HET TEAM

Spelers

D.1.1 De spelers van het eerstgenoemde team op het wedstrijdformulier heet thuisspelend te zijn en stellen zich op aan de linkerkant van de wedstrijdtafel, gezien vanaf het speelveld.

D.1.2 Ieder team bestaat uit 1 keeper, 5 veldspelers en maximaal zes wisselspelers.
Toegestane uitzondering: het is toegestaan om met 1 speler minder de wedstrijd te beginnen.

OK/1K: Ieder team bestaat uit 1 keeper, 4 veldspelers en maximaal vijf wisselspelers.

2K: Ieder team bestaat uit 1 keeper, 4 veldspelers en maximaal vijf wisselspelers.

D.1.3 Het is toegestaan te spelen met 6 veldspelers en zonder keeper.

D.1.4 Na de rust wisselen de spelers niet van speelhelft. Als de scheidsrechters van mening zijn dat één helft van het veld beter is, wordt halverwege gewisseld. Dit moet voorafgaand aan het begin de tweede periode besloten en aangekondigd worden.

OK/1K: Na de rust wisselen de spelers van speelhelft.

2K: Na de rust wisselen de spelers van speelhelft.

D.1.5 De veldspelers van een team dragen dezelfde shirts in een andere kleur dan die van de tegenpartij.

D.1.6 De keeper draagt een andere kleur shirt dan de shirts van de teamgenoten en tegenstander.

D.1.7 Wanneer de shirts van beide teams (nagenoeg) dezelfde kleur hebben, is het laatstgenoemde (uitspelende)team, op het wedstrijdformulier verplicht om in een andere kleur shirt te spelen of gebruik te maken van gekleurde hesjes.

D.1.8 Alle spelers zijn herkenbaar door de spelersnaam en het spelersnummer op de achterkant van het shirt en/of de rolstoel. Deze naam en nummer dienen duidelijk zichtbaar en leesbaar te zijn.

D.1.9 Indien de keeper zich buiten de keepersbox bevindt gelden de regels als veldspeler voor deze keeper.

D.1.10 Een speler die niet voldoet aan deze bepalingen wordt door de scheidsrechter uit het veld gestuurd.

D.1.11 Een speler mag beschermingsuitrusting dragen, zoals veiligheidsriem, oogbeschermer, een helm, knie- of armbeschermers, mits e.e.a. binnen de rolstoel blijft en de speler niet aanzienlijk breder maakt. Een speler mag geen sieraden of horloges dragen.

Keeper

D.2.1 De keeper is verplicht een helm te dragen die het hoofd inclusief gezicht beschermd.

D.2.2 De keeper mag beschermende kleding dragen, mits deze binnen de rolstoel blijft en het de keeper niet zichtbaar groter maakt. Hieronder vallen bijvoorbeeld schoudervullingen. De keeper mag geen voorwerpen op of in het doel bewaren.

D.2.3 De keepersstoel moet voldoen aan de in C.3. genoemde eisen. De keeper is uitgezonderd van C.3.8. v.w.b. dat zijn rolstoel, binnen de beugels, voorzien van extra materiaal zonder dat dit de rolstoel van de keeper vergroot.

d

D.2.4 Verlaat de keeper het keepersgebied tijdens het spel en beïnvloed deze onbedoeld het spel, dan is dit een overtreding en daarbij vrije slag voor de tegenpartij. Mocht dat bewust het geval zijn, is dit een wedstrijdstraf en evt. een strafbal bij het onderbreken van een doelkans.

D.2.5 De keeper mag de handstick op de grond laten vallen om een bal met de hand of arm te vangen of weg te slaan.

D.2.6 De keeper moet na het vangen van de bal deze binnen drie seconden speelbaar maken. Hierbij moet in acht worden genomen dat de bal voor de (denkbeeldige) middellijn de grond heeft geraakt wanneer deze speelbaar gemaakt wordt. Wanneer de bal vervolgens het doel ingaat wordt dit beschouwd als een geldig doelpunt.

Aanvoerder

D.3.1 Elk team heeft een aanvoerder, herkenbaar aan een aanvoerdersband.

D.3.2 De aanvoerder vertegenwoordigt het team en mag de scheidsrechter op een correcte manier benaderen voor uitleg van de regels en nodige informatie. De aanvoerder is ook verplicht de scheidsrechters te assisteren wanneer dat wordt gevraagd.

D.3.3 De aanvoerder is verantwoordelijk voor het invullen van het wedstrijdformulier. Zonder juist en volledig ingevuld formulier wordt de wedstrijd niet aangevangen.

D.3.4 Wanneer de aanvoerder het speelveld verlaat, informeert deze de scheidsrechter (*de term Hoofdscheidsrechter komt te vervallen; beide scheidsrechters zijn gelijk*) wie zijn plaats inneemt.

D.3.5 De aanvoerder (of diens vervanger of de coach) controleert en tekent het wedstrijdformulier direct na afloop van de wedstrijd.

D.3.6 Een bestrafte aanvoerder verliest het recht de scheidsrechters aan te spreken, tenzij hem iets gevraagd wordt. Gedurende deze tijd heeft een team geen andere mogelijkheid om uit zijn initiatief de scheidsrechters aan te spreken, behalve het aanvragen van een time-out door de teamstaf.

Wisselspelers

D.4.1 Spelers worden tijdens het spel "on the flight "gewisseld. Hierbij moet in acht worden genomen dat de gewisselde speler eerst het speelveld verlaat voordat de wisselspeler het veld in komt. Mocht bij het niet goed toepassen van de regel er volgens de scheidsrechter een voordeel zijn, volgt een 2 minuten tijdstraf voor de speler die het veld betreedt.

D.4.2 Een wissel kan door de coach ook bij de wedstrijdtafel worden gemeld indien hij de wissel tijdens een dood spelmoment wil doorvoeren. De scheidsrechter staat de wissel toe op het eerstvolgende dode spelmoment.

D.4.3 Een coach mag onbeperkt spelers wisselen gedurende de gehele wedstrijd tenzij duidelijk is dat wisselen als tijdrekmethode wordt gebruikt. In de laatste 2 speelminuten mag er alleen nog on the flight gewisseld worden.

D.4.4 Zodra de wisselspeler zijn plaats heeft ingenomen in het speelveld, wordt de wedstrijd door de scheidsrechter hervat.

D.4.5 Alle wisselspelers bevinden zich in het spelers vak naast de wedstrijdtafel.

Coach

D.5.1 Maximaal één coach en één assistent-coach coachen het team.

D.5.2 De coach en assistent coacht bevinden zich in het spelers vak van het eigen team.

D.5.3 Een coach is verantwoordelijk voor:

- Er op toezien dat de spelers tegemoet komen aan de bepalingen betreffende de stick de rolstoel en het team.
- Het checken van de namen en de nummers van de spelers op het wedstrijdformulier voordat de wedstrijd begint.

d

- Het erop toezien dat het team op tijd speelklaar op het speelveld aanwezig is.
- Het melden van een wisselspeler en de speler die gewisseld wordt bij de wedstrijdtafel indien geen gebruik wordt gemaakt van een wissel on the flight.

D.5.4 Indien het team niet over een coach beschikt, neemt de aanvoerder de taken waar.

d

Artikel E: SCHEIDSRECHTERS, SCORER, TIJDWAARNEMER EN HUN TAKEN

Scheidsrechters

E.1.1 Een wedstrijd wordt geleid door twee gelijk gemachtigde scheidsrechters.
E.1.2 Beide scheidsrechters mogen beslissen over alle overtredingen, waar deze ook zijn begaan op het speelveld.
E.1.3 De scheidsrechters wisselen tijdens het spel van helft naar eigen inzicht.
E.1.4 Eventueel kan een derde scheidsrechter aangesteld worden bij belangrijke wedstrijden en evenementen (denk aan kampioenswedstrijden, bekertoernooi finales of play-off wedstrijden). De derde scheidsrechter dient ervoor om beide scheidsrechters vanaf de wedstrijdtafel te ondersteunen bij moeilijke beslissingen en enkel op aanvraag van beide scheidsrechters. De derde scheidsrechter moet ook kenbaar gemaakt zijn bij beide teams voordat de wedstrijd aanvangt.
E.1.5 Beide scheidsrechters staan in contact met de tijdwaarnemer, de scorer en/of de derde scheidsrechter.
E.1.6 De kleding en uitrusting van een scheidsrechter bestaat uit: sportschoenen, het verplichte scheidsrechtershirt, een fluit en een rode kaart.

Taken en verantwoordelijkheden van de scheidsrechter

E.2.1 De scheidsrechter is verantwoordelijk voor:
- Het voor aanvang van de wedstrijd kenbaar maken aan de medescheidsrechter(s) en de aanvoerder van de tegenpartij dat een speler dispensatie is verleend voor een bepaalde spelregel
- Het beëindigen van de wedstrijd
- Het noteren op het wedstrijdformulier van ingediende protesten of andere onregelmatigheden en overtredingen van de regels
- Het controleren op juistheid van het volledige wedstrijdformulier en het als laatste ondertekenen

E.2.2 Vervallen; is al geregeld bij E.1 Scheidsrechters
E.2.3 Voor het begin van iedere wedstrijd zien de scheidsrechters erop toe dat:
- De maten van het speelveld voldoen aan de eisen
- De goals, teams, sticks, ballen, rolstoelen en wedstrijdtafel voldoen aan de gestelde eisen
- De scorer en tijdwaarnemer zijn geïnstrueerd

E.2.4 De scheidsrechters controleren vóór het begin van de wedstrijd het wedstrijdformulier. Ze zien erop toe dat de spelers, die speelklaar op het speelveld aanwezig zijn, speelgerechtigd zijn.
E.2.5 De scheidsrechters leiden de wedstrijd in overeenstemming met de spelregels.

Dit houdt in:
- Duidelijk het teken aan de tijdwaarnemer geven wanneer de tijdklok aan- of uitgezet moet worden
- Het controleren van de score op het scorebord na ieder doelpunt
- Het reageren op het signaal van de tijdwaarnemer
- Het geven van het teken dat een speler gewisseld kan worden indien deze tijdens een dood spelmoment wordt gewisseld
- Het aangeven dat een uit het veld gezonden speler weer aan het spel mag deelnemen
- Het aangeven van de balvast situatie
- Het toekennen van straffen
- Het doorgeven van het nummer van de bestrafte speler aan de scorer, de soort en de duur van de straf

d

- Het zo snel mogelijk terugplaatsen van de veldbegrenzing. Terugplaatsen van het doel als deze verschoven zijn wanneer de keeper hier niet toe in staat is
- Het wegsturen van een coach, wisselspeler of toeschouwer die het speelveld betreedt zonder toestemming van een scheidsrechter
- Het inroepen van eerste hulp bij blessures
- Het controleren en goedkeuren van de eindscore
- Het controleren en tekenen van het wedstrijdformulier

E.2.6 Bovendien fluit de scheidsrechter en geeft het daartoe geëigende teken bij (zie bijlage II):

- Het begin en einde van iedere speelhelft
- Een doelpunt
- Een uitbal
- Een balvast situatie
- Een overtreding
- Een blessure
- Spelhervatting met een face-off of shoot out

E.2.7 De scheidsrechter fluit niet:

- Wanneer een speler de stick verliest, tenzij dit veroorzaakt wordt door een overtreding
- Wanneer de bal een scheidsrechter raakt. Als na zo'n bal een doelpunt wordt gescoord, telt deze niet. De scheidsrechter fluit alsnog en het spel wordt dan hervat met een face-off.
- Per definitie onmiddellijk voor wangedrag. De scheidsrechter kan wachten met het geven van de straf tot het eerstvolgende dode spelmoment
- Wanneer de voordeelregel toegepast kan worden
- Direct bij een rolstoeldefect of blessure wanneer deze het spel niet nadeling beinvloed of de speler niet direct medische hulp nodig heeft.

E.2.8 De voordeelregel wordt toegepast wanneer de scheidsrechter van mening is dat de overtreding, het team dat in balbezit is niet benadeelt. Hij kan dan beslissen voor deze overtreding niet te fluiten, maar te laten doorspelen. Indien er kort na de toegepaste voordeelregel toch geen voordeel ontstaat, kan de scheidsrechter alsnog bepalen een vrije slag toe te kennen op de plaats van de eerdere overtreding. Een waarschuwing, kan tijdens het eerstvolgende dode spelmoment alsnog worden gegeven. De voordeelregel dient duidelijk zichtbaar en/of mondeling kenbaar te worden gemaakt door de scheidsrechter.

E.2.9 De uitgestelde straf hanteren

E.2.10 De scheidsrechters mogen het spel niet hinderen. Lopende scheidsrechters worden geacht zich dusdanig te positioneren dat zij dicht op de spelsituaties staan en daarbij geen hinder veroorzaken voor de spelers en keepers.

E.2.11 De scheidsrechters kunnen beslissen om een wedstrijd voortijdig te beëindigen als het risico bestaat, dat de wedstrijd niet meer volgens de regels voltooid kan worden.

E.2.12 De scheidsrechters zijn gerechtigd te beslissen in alle gevallen die niet door de spelregels worden gedekt.

Taken van de tijdwaarnemer en de scorer

E.3.1 De tijdwaarnemer en de scorer reageren op de signalen van de scheidsrechters.

E.3.2 De taken van de tijdwaarnemer zijn:

- Het bedienen van de tijdklok op het teken van de scheidsrechter
- De scheidsrechter erop wijzen, d.m.v. een signaal, dat de wedstrijdhelft of de extra tijd voorbij is
- De scheidsrechter erop wijzen dat er een wissel is aangevraagd

d

- De tijd opnemen in geval van een uit het veld gezonden speler door middel van een stopwatch (2 minuten). De tijdwaarnemer geeft de scheidsrechter door middel van een signaal aan dat de tijd van de straftijd om is
- De tijd opnemen in geval van een rolstoeldefect of blessure door middel van een stopwatch (30 seconden)
- De tijd opnemen van een time-out

E.3.3 De taken van de scorer zijn:

- Het beheer van het wedstrijdformulier tijdens de wedstrijd
- De score op het scorebord aangeven. Dit houdt in: de score aangeven aan de kant waar de scorende partij haar verdedigingshelft heeft

  OK/1K: Na de eerste helft wordt de stand op het scorebord omgedraaid.

  2K: Na de eerste helft wordt de stand op het scorebord omgedraaid.
- Vermelden op het wedstrijdformulier: de speelminuut van de straf (tijdstraf of diskwalificatie), de soort straf en het nummer van de bestrafte speler
- Vermelden van de scorende speler en de gever van de assist (indien van toepassing)
- De eindstand noteren op het wedstrijdformulier

Artikel F BEPALINGEN BETREFFENDE DE TIJD

Speeltijd

F.1.1 Een wedstrijd bestaat uit twee helften van 15 minuten, waar tussen een pauze van 5 minuten. Er wordt gespeeld volgens het principe van de effectieve tijd (experiment seizoen 2025-2026 en wordt voortgezet in het seizoen 2026-2027).

OK/1K: Een wedstrijd bestaat uit twee helften van 20 minuten, met een pauze van 5 minuten.

2K: Een wedstrijd bestaat uit twee helften van 20 minuten, met een pauze van 5 minuten.

F.1.2 De tijd gaat in (time-in): de wedstrijdklok wordt ingeschakeld op het signaal van de (wedstrijdtafel die in contact staat met de) scheidsrechter:

- Bij het begin van iedere speelhelft of verlenging
- Na een belaste time-out (blessure, rolstoeldefect)
- Na een onbelaste time-out
- Na iedere spelhervatting

F.1.3 De tijd stopt bij een:

- Doelpunt
- Uitbal
- Overtreding
- Shoot out
- Op aangeven van de scheidsrechter

OK/1K: De tijdregeling wordt inschakelen bij de start en het einde van iedere speelhelft of verlenging en na een belaste of onbelaste time-out.

2K: De tijdregeling wordt inschakelen bij de start en het einde van iedere speelhelft of verlenging en na een belaste of onbelaste time-out.

F.1.4 De bal is in het spel op het moment dat de bal wordt aangeraakt, na het signaal van de scheidsrechter voor een face-off, vrije slag en een shoot-out.

Time-out

F.2.1 Er is maximaal 1 time-out van 1 minuut per wedstrijd per team mogelijk.

F.2.2 Er mag bij blessure of rolstoeldefect maximaal een time-out van 30 seconden worden gehouden, indien e.e.a. niet binnen deze tijd kunnen, moet de speler en/of de rolstoel gewisseld/vervangen worden.

F.2.3 Als de keeper gediskwalificeerd wordt (rode kaart) of een blessure oploopt, heeft het team maximaal 3 minuten tijd voor de keeperswissel.

d

Artikel G BEPALINGEN BETREFFENDE ROLSTOEL, BAL EN STICK

Het voortbewegen van de rolstoel

G.1.1 De rolstoel wordt met de handen voortbewogen. Enkel met een geldig /passende dispensatie dient door de KNHB dispensatie verleend te zijn.
G.1.2 Tijdens de wedstrijd is het zitvlak in contact met de zitting van de rolstoel.
G.1.3 Rolstoelcontact met de rolstoel, stick of lichaam van een andere speler, het doel of de scheidsrechter is niet toegestaan.
G.1.4 Als een speler door een overtreding van een speler van de tegenpartij in of tegen de boarding wordt gereden, dan is het een overtreding van de speler die de eerste overtreding maakt. De boarding mag als hulpmiddel gebruikt worden om vooruit te rijden, echter groter maken van het speelveld door de boarding weg te duwen dan wel te rijden is niet toegestaan.

Het spelen van de bal

G.2.1 Een veldspeler mag de bal uitsluitend spelen met de stick en de rolstoel beneden wielhoogte.
G.2.2 Een keeper mag binnen zijn eigen keepersgebied op iedere gewenste hoogte de bal weren en slaan met de stoel, stick en lichaam, mits dit niet leidt tot gevaarlijk spel. De bal spelen met de voeten/benen is niet toegestaan tenzij de speler geen armfunctie heeft in zodanig dat hij de rolstoel niet kan voortbewegen met zijn handen (dispensatie). De bal vangen en oppakken is toegestaan, maar dient binnen drie seconden terug in het spel te worden gebracht en de vloer voor de middelste face-off plaatsen te raken.
G.2.3 De bal mag op elke hoogte door de lucht worden gespeeld. Indien de bal tegen het plafond gespeeld wordt, leidt dit tot een inslag. De plaats van deze inslag is op 1,5 mtr t.o.v. de boarding met dezelfde afstand tot de middenlijn.
G.2.4 Een speler mag de bal niet opzettelijk terugspelen op zijn of haar eigen keeper (rest van de bepaling vervalt; per seizoen 2026-2027)
G.2.5 Een veldspeler mag niet:

- Met de voeten de bal raken, tenzij de voeten zich op de voetenplank of op de normale wijze onder de kneesit bevinden.
- De bal opzettelijk plat rijden
- De bal oppakken, bewust tegenhouden met hand/arm, schoppen, gooien, koppende beweging maken, vangen, slaan, vasthouden of met (een deel van) het lichaam meenemen. Het alleen opvangen van de bal met de borst is wel toegestaan.
- De bal weg slaan tijdens een dood spelmoment (= onsportief)
- De bal ongecontroleerd spelen in de richting van een persoon op een manier die gevaarlijk of intimiderend is (= gevaarlijk spel)
- Aan het spel deelnemen als de speler op de grond zit of ligt.
- De keeper van de tegenstander hinderen in zijn of haar keepersgebied of doelgebied.

  2K: Een veldspeler mag de bal in het doelgebied niet aanraken of uit het doelgebied spelen; alleen de keeper is hiervan uitgezonderd.

- de bal boven wielhoogte spelen met de stick.

G.2.6 Deze overtredingen kunnen (on)opzettelijk plaatsvinden en worden bestraft met vrije slag.

d

Het gebruik van de stick

G.3.1 Stickcontact met de stick van een andere speler is toegestaan, uitsluitend om de bal te spelen op een geoorloofde manier.

G.3.2 Stickcontact met het lichaam en de rolstoel van een andere speler is niet toegestaan (= Persoonlijk Contact, zie artikel I.).

G.3.3 Een speler mag niet:

- De stick opzettelijk laten vallen (=vallende stick)
- De stick van de tegenstander uit de handen rijden (= haken)
- De stick van de tegenstander tegenhouden, blokkeren, tillen/liften of haken (= haken)
- Een wiel of het lichaam van een andere speler met de stick haken (= haken / gevaarlijk spel)
- (Hard) slaan op een stick of rolstoel van een speler (= opzettelijk slaan/hakken)
- Slaan tegen andermans stick (= slaan / hakken), wanneer deze zich tussen de bal en de eigen stick bevindt
- Hard op de grond slaan (= opzettelijk slaan / hakken)
- De stick dusdanig hoog ophalen op een wijze die gevaarlijk, intimiderend of hinderlijk is voor een andere persoon (= hoge stick voering / gevaarlijk spel)
- Met de stick gooien (= opzettelijk gooien van de stick en kan zowel gevaarlijk als onsportief zijn)
- De eigen stick in de spaken van de rolstoel van de tegenspeler steken (= haken / gevaarlijk spel)
- De eigen stick tussen of voor de wielen van een rolstoel van een tegenstander steken, zodat persoonlijk contact ontstaat (= haken / gevaarlijk spel)
- Met de stick slaan, hakken of steken in de richting van een andere persoon (= opzettelijk steken)
- Met de stick onder de rolstoel van de tegenstander komen binnen het keepersgebied.

  2K: Met de stick onder de rolstoel van de tegenstander komen is op het gehele speelveld verboden.

- Achteruitrijden/duwen tegen een stoel van de tegenstander met de intentie dat de tegenstander niet bij de bal kan.

G.2.4 Deze overtredingen kunnen worden bestraft met een vrije slag, mits er geen sprake is van voordeel.

G.2.5 Net als bij alle andere overtredingen, kan hierbij voordeel worden gegeven.

d

Artikel H BEPALINGEN BETREFFENDE HET SPEL

Doelpunt

H.1.1 Een doelpunt telt als de bal volledig de doellijn is gepasseerd tussen de doelpalen, onder de dwarslat door en de bal op correcte wijze is gespeeld.

H.1.2 Een doelpunt telt voor één punt.

H.1.3 Wanneer een doelpunt wordt gescoord, terwijl het doel verschoven is, telt het doelpunt wanneer de bal de doellijn volledig is gepasseerd tussen de markeringspunten waar de doelpalen behoren te staan. Dit is ter beoordeling van de scheidsrechter

H.1.4 Een direct gescoord doelpunt is geldig vanaf elke positie in het veld, ook vanaf eigen helft.

H.1.5 Wanneer een aanvallende speler de verdedigende keeper hindert in zijn keepersgebied en doelgebied, voordat het doelpunt wordt gescoord, dan telt het doelpunt niet en wordt het spel hervat met een vrije slag voor het benadeelde team waartoe de keeper behoord.

2K: Wanneer een aanvaller de bal aanraakt of de keeper hindert in het doelgebied (halve cirkel) vóór een doelpunt, telt het doelpunt niet en volgt een vrije slag voor het verdedigende team. Doet een verdedigende speler dit, dan volgt een shoot out voor de aanvallende partij.

H.1.6 Een eigen doelpunt telt altijd, ongeacht de plaats waar vandaan de bal werd gespeeld.

H.1.7 Na een doelpunt wordt de wedstrijd hervat met een face-off op de middenstip.

H.1.8 Let op: Een geldig doelpunt wordt toegekend, wanneer de keeper van het verdedigende team is vervangen door een veldspeler en een speler in het verdedigende team begaat een overtreding die leidt tot een strafbal. Het doelpunt vervangt de strafbal (het doelpunt wordt toegekend aan de speler van het niet-overtredende team die de bal als laatste heeft aangeraakt).

Uitbal

H.2.1 De bal is 'uit' als deze buiten het speelveld wordt gespeeld.

H.2.2 De laatste speler die de bal aanraakte voordat de bal uitging, speelde de bal uit.

H.2.3 De bal kan opzettelijk of onopzettelijk 'uit' gespeeld worden.

H.2.4 Wanneer de bal "uit" is gespeeld over de lange zijde van het speelveld tussen de buitenste face-off plaatsen en een vrije slag wordt toegekend, dan wordt de vrije slag genomen nabij de plaats waar de bal het spel verliet, tenzij de scheidsrechter een plaats aanduidt.

H.2.5 Wanneer de bal "uit" is gespeeld over de lange zijde van het speelveld achter de buitenste face-off plaatsen of over de korte zijde van het speelveld, wordt de vrije slag genomen vanaf de dichtstbijzijnde face-off plaats.

H.2.6 De speler hoeft niet op het fluitsignaal te wachten bij een uitbal, echter dient de bal stil te liggen en de tegenpartij dient uit zichzelf onmiddellijk 3 meter afstand in acht te nemen.

OK/1K: De tegenpartij neemt onmiddellijk 2 meter afstand, inclusief stick.

2K: De tegenpartij neemt onmiddellijk 2 meter afstand, inclusief stick.

H.2.7 Een vrije slag moet hervat worden middels het slaan van de bal (slag). Pushen, duwen of slepen van de bal is niét toegestaan.

Balvast situatie

H.3.1 Er wordt van een 'balvast situatie' gesproken wanneer:

d

- Een speler of keeper de bal langer dan 3 seconden blokkeert en geen enkele mogelijkheid heeft of poging doet de bal speelbaar te maken (tot 3 tellen hoeft niet meer!)

  2K: Drie-seconden regel: een speler mag de bal met rolstoel of stick niet langer dan 3 seconden blokkeren. Een veldspeler moet proberen de bal vrij te maken of te spelen. Het spel wordt hervat met een face-off. Ook mag de bal niet langer dan 3 seconden in het doelgebied van de keeper liggen of rollen. Beweegt de bal richting doellijn, dan wordt gewacht totdat de dreiging van een doelpunt voorbij is. De scheidsrechter waarschuwt de betreffende speler, steekt een hand op om het ingaan van de drie-secondenregel aan te geven en telt hardop.

- De bal vast zit in een rolstoel
- De bal tussen twee spelers rolt zonder dat één van hen in staat is deze te spelen

H.3.2 De wedstrijd wordt hervat met een face-off.

Doelgebied regel

H.4.1 Een veldspeler mag zich niet in het doelgebied (inclusief de lijn) bevinden, dus ook niet doorkruisen. Overtreding van deze regel wordt bestraft met een vrije slag. Wanneer deze overtreding plaatsvindt tijdens een doelpoging, met de duidelijke opzet van een verdediger een doelpunt te voorkomen, wordt dit beschouwd als een opzettelijke overtreding en bestraft met een shoot out.

2K: Een speler, behalve de verdedigende keeper, mag de bal en/of het speelveld binnen het doelgebied, inclusief de lijn, niet aanraken met rolstoel, stick of lichaam.

H.4.2 Zowel een keeper als een veldspeler mag het doel niet opzettelijk verplaatsen. Overtreding van deze regel wordt bestraft met een twee minuten straf en een vrije slag voor het benadeelde team. Wanneer deze overtreding plaatsvindt tijdens een doelpoging, met de duidelijke opzet een doelpunt te voorkomen, wordt dit beschouwd als spelbederf en bestraft met een shoot out en/of rode kaart.

H.4.3 Indien de goal wordt verplaatst, dient de keeper deze zo snel mogelijk terug te plaatsen op de markeringsstrepen.

H.4.4 Een keeper mag niet gehinderd worden bij het terugkeren naar het eigen doelgebied. Ook niet bij ‘on the fly’ wisselen van de keeper.

Artikel I PERSOONLIJK CONTACT EN OVERTREDINGEN

Persoonlijk contact (zie bijlage III)

I.1.1 Met persoonlijk contact wordt bedoeld: lichamelijk contact, rolstoelcontact en stickcontact.

I.1.2 Persoonlijk contact is niet toegestaan, met uitzondering van stickcontact met de stick of rolstoel van een andere speler.

I.1.3 Niet toegestaan is:

- Haken: het plaatsen van de eigen stick om (een deel van) het lichaam, de stick of rolstoel van een tegenstander met als doel deze te stoppen, te hinderen, de tegenstander vast te houden, de stick te liften of de stick uit de hand te rijden
- Stickslaan-steken-hakken: stickcontact maken met stick, het lichaam of de rolstoel van een andere speler. Het raken van het hoofd van de tegenstander met de stick is direct een 2+2 minuten tijdstraf, ook al gaat dit niet opzettelijk.
- Vasthouden: het vasthouden van het lichaam, stick of rolstoel van een tegenstander met de eigen handen, voeten om het voortbewegen van die speler te belemmeren. Ook het afweren van de stick waaruit voordeel gehaald kan worden, wordt beschouwd als een overtreding (uit zelfverdediging mag uiteraard wel).
- Hinderen: rolstoelcontact maken met de rolstoel van de tegenstander, waardoor de bewegingsvrijheid belemmerd wordt.
- Duwen: rolstoelcontact dat ontstaat, wanneer een speler een tegenstander van zijn verplaatsingslijn wegduwt of probeert weg te duwen.
- Botsen: rolstoelcontact maken met de rolstoel van de tegenstander, doordat zij elkaars pad kruisen of doordat een speler plotseling van richting veranderd
- Obstructie: het plotseling in de baan van een tegenstander komen of stil gaan staan, waardoor het de tegenstander onmogelijk gemaakt wordt een botsing te voorkomen. Obstructie is een verdedigende overtreding.
- Doordringen: rolstoelcontact dat ontstaat wanneer een speler, al dan niet in balbezit, nadrukkelijk zijn weg doorzet en daardoor persoonlijk contact maakt met een of meerdere tegenstanders. Doordringen is een aanvallende overtreding.
- Afsnijden: rolstoelcontact maken met een tegenstander, doordat bij evenwijdige verplaatsingslijnen een kleine voorsprong of een grotere snelheid van de rolstoel gebruikt wordt om (plotseling) van de verplaatsingslijn af te wijken en voor de tegenstander langs te rijden of naar de bal te reiken, terwijl de tegenstander geen gelegenheid heeft om het contact te ontwijken.
- Afschermen: voorkomen dat een tegenstander, die niet in balbezit is, een door hem beoogde plaats bereikt.
- Blokken: afschermen van een tegenstander met de bedoeling een medespeler vrij te spelen.
- Afschermen: Als een speler die in balbezit is, probeert de bal te krijgen of probeert een betere positie te krijgen, in achterwaartse beweging tegen een tegenstander aanrijdt of een tegenstander belet mee te gaan.
- Screenen: een aanvallende speler actief en herhaaldelijk de bewegingen van de keeper volgt met als enig doel het zicht van de keeper te belemmeren.

I.1.4 **Uitzonderingen:** Wanneer licht persoonlijk contact plaatsvindt als gevolg van een geoorloofde poging de bal te spelen, dan wordt dit contact beschouwd als een toevalligheid en behoeft niet bestraft te worden, tenzij de speler waartegen het contact werd begaan hiervan nadeel ondervindt. Dit ter beoordeling van de scheidsrechter. Persoonlijk contact kan (on)opzettelijk plaatsvinden, op het hele speelveld dit wordt bestraft met een vrije slag.

d

(On)opzettelijke overtredingen

I.2.1 Een overtreding is een schending van de spelregels die bestraft wordt met het verlies van de bal ten gunste van de tegenpartij.

I.2.2 De aard van de straf wordt bepaald door de ernst van de overtreding en wordt beoordeeld en toegekend door de scheidsrechter.

I.2.3 Een overtreding kan opzettelijk of onopzettelijk plaatsvinden.

I.2.4 Een speler die een onopzettelijke overtreding begaat, ergens in het speelveld, kan een waarschuwing of een tijdstraf krijgen van de scheidsrechter. Als de voordeelregel niet wordt toegepast, wordt de wedstrijd hervat met een vrije slag of shoot out ten gunste van de tegenpartij.

I.2.5 Een speler die een opzettelijke overtreding begaat kan een waarschuwing of een tijdstraf krijgen van de scheidsrechter. De wedstrijd wordt hervat met een vrije slag of shoot out voor de tegenpartij, afhankelijk van de ernst van de overtreding.

I.2.6 Opzettelijke overtredingen die kunnen leiden tot een tijdstraf zijn:

- Elke overtreding waarmee een doelpunt of een goede kans op het maken van een doelpunt voorkomen wordt
- Het betreden van doelgebied (inclusief de lijn) met de rolstoel, of het lichaam (met uitzondering van de keeper van het verdedigende team) tijdens een doelpoging, met de duidelijke bedoeling een doelpunt te maken of voorkomen.
- Het hinderen van de keeper of diens stick binnen het doelgebied (inclusief de lijn) met de stick, de rolstoel of het lichaam. Een aanvallende speler moet een redelijke poging te doen het fysieke contact met de keeper te voorkomen.
- Het verplaatsen van het doel tijdens een doelpoging met de duidelijke bedoeling een doelpunt te voorkomen
- Niet terugplaatsen van een verschoven doel (geldt alleen voor keeper)
- Binnen een afstand van 3 meter van de keeper diens uitgooi proberen te hinderen

  OK/1K: Het hinderen van de uitgooi van de keeper binnen 2 meter

  2K: Het hinderen van de uitgooi van de keeper binnen 2 meter
- Niet direct 3 meter afstand incl. stick nemen bij een inslag of vrije slag van de tegenstander inclusief stick

  OK/1K: Het niet direct nemen van 2 meter afstand, inclusief stick, bij een inslag of vrije slag van de tegenstander

  2K: Het niet direct nemen van 2 meter afstand, inclusief stick, bij een inslag of vrije slag van de tegenstander
- De tegenstander of diens stick vasthouden, slaan, trappen, liften, blokkeren met groot voordeel of zonder mogelijkheid de bal te spelen
- Liggend of uit rolstoel zijnde de bal spelen
- Spelen zonder stick en hiermee het spel belemmeren
- Het wegslaan van de bal in een ongewenste richting tijdens een dood spelmoment
- Het ongecontroleerd spelen van de bal in de richting van een andere speler op een manier die gevaarlijk of intimiderend is
- De bal spelen boven wielhoogte met stick of been/voet
- Gevaarlijk spel met de stick
- Het opzettelijk gooien van de stick
- Niet oprapen van delen van je gebroken stick
- De stick dusdanig hoog ophalen op een wijze die gevaarlijk of intimiderend is voor een andere persoon (= hoge stick voering / gevaarlijk spel,)
- Iemand over de boarding of tegen een doel duwen

d

- Een tegenstander zonder bal belemmeren te rijden met rolstoel waar hij wil (obstructie), hieronder valt ook het achteruitrijden om een tegenstander te blokken
- De bal spelen/stoppen met hand, arm of hoofd. Het stoppen van de bal is alleen een overtreding als dit bewust met arm, hand of hoofd gebeurt. Opvangen met de borst mag alleen als deze stil gehouden wordt.
- Het opzettelijk slaan, hakken of steken op of in de richting van een andere speler met de stick of een hand
- Een wiel of het lichaam van een andere speler met de stick haken
- De eigen stick in de spaken van de rolstoel van de tegenspeler steken
- Herhaaldelijk overtredingen maken. Dit is zowel een overtreding als een speler dit herhaaldelijk doet, of als een team dit herhaaldelijk doet.
- Systematisch het spel vertragen: bijvoorbeeld, bewust een vrijeslag nemen op de verkeerde plek of op een onjuiste wijze, ook bewust verplaatsten van het eigen doel.
- Spelbederf, bijvoorbeel protesteren tegen de beslissing van de scheidsrechter
- Als een team met de veel spelers (>5) op het veld speelt. Ook het over de boarding hangen met het lichaam (ook bv de voet op de boarding) of stick valt onder deze regel en wordt beschouwd als een overtreding.

I.3 en I.4 vervallen, maar inhoudelijk zitten ze verwerkt in J; Onsportief-, gevaarlijk- en wangedrag betekent nog steeds grote straffen**.**

d

Artikel J STRAFFEN

Waarschuwing

J.1.1 Een waarschuwing is een verwittiging verbale straf van de scheidsrechter naar een speler die een onopzettelijke of opzettelijke overtreding begaat.

J.1.2 Een speler die een tweede waarschuwing krijgt, wordt een tijdstraf opgelegd.

Tijdstraf

J.2.1 2 minuten tijdstraf



Wat is het?

Een speler moet 2 minuten op de strafbank zitten. Het team speelt dan met één speler minder. Mocht er 'tegen' gescoord worden, mag de speler het veld weer in.

Waarom bestaat het? Het is onderdeel van het spel en is eigenlijk over enthousiasme

- Overtredingen zonder mogelijkheid of intentie de bal te spelen
- Overtredingen die qua felheid net te ver gaat
- Tactische overtredingen (ook onbewust)
- Herhaaldelijke overtredingen
- Specifieke 2 minuten-straffen

Doel: Het is vooral te zien als een waarschuwing: "Let op je gedrag, maar je mag straks weer meedoen".

J.2.2 2+2 minuten tijdstraf



Wat is het?

Twee keer een 2-minutenstraf, meestal voor zwaardere fysieke overtredingen waarbij het spel of de veiligheid in gevaar komt. Een speler moet 2+2 minuten op de strafbank zitten. Het team speelt dan met één speler minder. Mocht er 'tegen' gescoord worden, is de lopende 2 minuten verlopen. Een speler zit dus maximaal 4 minuten op de strafbank, maar als er snel 2x tegen wordt gescoord, is dat al veel eerder.

Waarom bestaat het?

Bijvoorbeeld bij een harde duw tegen de boarding, een gevaarlijke stickbeweging, of een overtreding waarbij een speler geblesseerd raakt De speler verlaat het speelveld via de uitgang en zit de straftijd uit in het straftijdvak aan de kant van de tegenstander. De speler mag geen contact hebben met zijn coach of team.

Doel: Het laat zien: "Dit was niet zomaar een fout, maar een gevaarlijke actie die extra bestraft wordt".

J.2.3 2+10 minuten tijdstraf



Wat is het?

De speler zelf krijgt een 10-minuten persoonlijke straf en kan niet verkort worden door een tegendoelpunt. Een teamgenoot wordt door de aanvoerder aangewezen om eerst een 2-minutenstraf uit te zitten.

Waarom bestaat het?

Dit is voor onsportief gedrag, zoals disrespect of provocatie naar de scheidsrechters, spelers, stafleden, wedstrijdtafel, toeschouwers, enz. Dit geldt ook voor provocerend juichen.

Doel: Het is een signaal: "Je gedrag hoort niet thuis op het veld".

J.2.4 Wedstrijdstraf / Rode kaart

Wat is het?

De speler wordt uit de wedstrijd gezet en mag niet meer meedoen (en zich niet meer in de hal begeven). De aanvoerder wijst een veldspeler aan om een 2+2 minuten straf uit te zitten.



Waarom bestaat het?

Voor ernstige overtredingen zoals geweld, gevaarlijk spel, racisme of herhaald onsportief/gevaarlijk gedrag.

Doel: Het beschermt de veiligheid van spelers en de sportieve sfeer van de wedstrijd

J.2.5 Technische wedstrijdstraf / Rode kaart

Wat is het?

De speler wordt uit de wedstrijd gezet en mag niet meer meedoen (en zich niet meer in de hal begeven). De aanvoerder wijst een veldspeler aan om een 2+2 minuten straf uit te zitten. In tegenstelling tot een 'normale' wedstrijdstraf zit hier geen schorsing aan vast

Waarom bestaat het?

Voor **administratieve of technische overtredingen** zoals incorrecte stick of rolstoel of een niet-aangemelde speler

Doel: Je hebt het gelijke speelveld geschonden, deze wedstrijd doe je daarom niet meer mee

J.2.6 Strafbal/Shoot out

Wat is het?

De tijd staat even stil. Een van de spelers neemt de strafbal



Waarom bestaat het?

Een scoringskans wordt verhinderd door een overtreding. Dit kan theoretisch gezien overal op het veld gebeuren, maar enkel als het een directe scoringskans is (bijv. 1 vs 1 op de goalie).
Een strafbal is nooit in combinatie met een 2-minuten tijdstraf
Een doelpunt uit een strafbal zorgt nooit voor het beëindigen van een tijdstraf
Een strafbal mag wel in combinatie met andere tijdstraffen in plaats van een 2-minuten, wanneer dat passend

Doel: Het herstelt de kans op een doelpunt die door een fout is afgenomen

J.2.7 Bijzonderheden



- Elke straf mag worden uitgesteld wanneer het team met de straf niet de bal heeft. Het is wel fijn om de situatie mee te nemen, om de kans op revanches kleiner te maken.
- Een strafbal mag worden uitgesteld wanneer het team met de bal nog steeds in scoringskans is
- Een keeper met een 2-minuten tijdstraf:
  De aanvoerder wijst een veldspeler aan om de straf uit te dienen, een goalie doet dit niet zelf. Dit geldt ook voor een reserve-goalie.
- Meerdere 2-minuten tijdstraffen tegelijkertijd:
  Er kunnen maximaal 2 tijdstraffen tegelijkertijd lopen per team. De 'derde' tijdstraf gaat pas in als de eerste het veld in mag.
- 2+10 als er geen wissels zijn:
  Helaas zit er dan niets anders op dan 2 minuten met 3 veldspelers en daarna 10 minuten met 4 veldspelers te spelen.
- Wanneer van ieder team een speler 2-minuten tijdstraf krijgt, dan mogen beide spelers worden vervangen door bankspelers. Er wordt op dat moment 5 tegen 5 doorgespeeld. Na de 2-minuten tijdstraf mogen de spelers weer in het spel gewisseld worden. Dit mag alleen bij een doodspelmoment en niet 'on the fly'.

d

- Doelpunt tijdens tijdstraf wanneer er geen ondertal is:
  Wanneer een bestrafte speler een 2-minuten straf uitzit en zijn/haar team is niet in ondertal wanneer er tegen wordt gescoord, dan wordt de 2-minuten niet vervallen.
- Tijdstraf bij een coach:
  Wanneer een coach bestraft wordt met een 2-minuten tijdstraf, zit een speler naast hem de straf uit en speelt het team met een man minder. Wanneer een coach bestraft wordt met een persoonlijke straf 2+10, zit een speler de 2-minuten straf uit en mag de coach de rest van zijn persoonlijke straf niet meer in de sporthal aanwezig zijn, ook niet op de tribune bij de toeschouwers.
- Coachen tijdens een tijdstraf:
  Een bestrafte speler mag niet zijn team coachen tijdens een tijdstraf

J.2.8 Uitvoering:

- De speler verlaat het speelveld via de uitgang en zit de straftijd uit (VERVALT: in het straftijdvak) aan de kant van de tegenstander. De speler mag **geen** contact hebben met zijn coach of team.
- Een speler met een tijdstraf mag niet door een wisselspeler worden vervangen (uitzondering: als van beide teams een speler 2-minuten tijdstraf krijgen, dan mogen deze vervangen worden en blijft het spel 5 tegen 5).
- De tijdwaarnemer houdt door middel van een stopwatch de tijd van de straftijd bij en draagt zorg voor het weer in het veld laten gaan van de speler als de tijdstraf voorbij is.
- Een niet volledig uitgezeten tijdstraf wordt niet overgedragen naar de volgende wedstrijd.
- De tijd van de tijdstraf gaat in, zodra de wedstrijd door het fluitsignaal wordt hervat, nadat de betreffende speler het speelveld heeft verlaten.
- Wanneer de maximale tijd van de tijdstraf voorbij is, is de straftijd van de betreffende speler voorbij en krijgt de speler direct toestemming van de scheidsrechter om via de ingang terug te komen in het speelveld.
- De scorer noteert de wedstrijdtijd en het nummer van de bestrafte speler op het wedstrijdformulier.
- Bij een rode kaart wordt de wedstrijd pas weer hervat wanneer de speler, teambegeleider of coach de zaal heeft verlaten.
- Onsportief gedrag binnen 30 minuten na de wedstrijd kan nog steeds bestraft worden. Dit is dan altijd een rode kaart.
- Wanneer de scheidsrechters menen dat de wedstrijd wegens onophoudend wangedrag **niet** kan worden voortgezet, hebben die de mogelijkheid de wedstrijd te staken.

Uitgestelde straf

J.3.1 Een uitgestelde straf dient aan te worden gegeven doormiddel van het omhoogsteken van een vlakke rechterhand.

J.3.2 De uitgestelde straf dient op het eerstvolgende dode spelmoment te worden gegeven en wordt bekrachtigd met een tijdstraf of shoot out.

J.3.3 De uitgestelde straf komt te vervallen als door de tegenpartij uit dezelfde aanval alsnog wordt gescoord.

Voordeelregel

J.4.1 De voordeelregel is een regel die een scheidsrechter kan gebruiken wanneer het team waartegen een overtreding werd begaan, hieruit voordeel kan benutten.

J.4.2 Deze regel wordt gebruikt wanneer het benadeelde team dat in balbezit blijft, in een kansrijke positie komt om te scoren of om een aanval op te zetten.

d

J.4.3 De scheidsrechter kan het spel na enkele seconden alsnog onderbreken als het beoogde voordeel achterwege blijft.

J.4.4 In deze voordeel situaties kan het zijn dat de overtreding zodanig is dat er achteraf nog een sanctie wordt gegeven, dan wordt gebruik gemaakt van de uitgestelde straf.

d

Artikel K START OF SPELHERVATTING

Openingsbal

K.1.1 De face-off wordt gebruikt als openingsbal en spelhervatting.

K.1.2 Een face-off als openingsbal is de enige face-off die vanaf de middenstip genomen wordt bij de start van een nieuwe spelperiode en om op een correcte wijze gemaakt doelpunt te bevestigen.

Face-off (zie bijlage V)

K.2.1 Een Face-off wordt gegeven om het spel te hervatten**:**

- Wanneer twee tegenstanders gelijktijdig een gelijkwaardige overtreding tegen elkaar begaan
- Wanneer de bal langer dan 3 seconden onbespeelbaar is in het veld
- Wanneer er sprake is van een 'balvast-situatie'
- Wanneer een bal onopzettelijk is plat gereden
- Wanneer de scheidsrechter de wedstrijd gestopt heeft bij een blessure van een speler
- Wanneer de scheidsrechter de wedstrijd gestopt heeft om een andere reden dan voor een overtreding
- Na een shoot out zonder gescoord doelpunt

2K: Ook wanneer de bal langer dan drie seconden in het doelgebied ligt, wordt het spel hervat met een face-off (met de uitzondering bij dreiging van een doelpunt uit de drie-secondenregel).

K.2.2 Alle face-offs, behalve deze bij de openingsbal, worden genomen op de dichtstbijzijnde face-off plaats. Echter nooit op de middenstip.

K.2.3 De face-off wordt uitgevoerd door één willekeurige speler van elk team.

K.2.4 De spelers dienen tegenover de korte zijde van de helft van de tegenstander te staan en mogen elkaar niet aanraken voor het nemen van de face-off. De bladen dienen loodrecht ten opzichte van de middenlijn geplaatst te worden aan beide kanten van de bal, maar zonder deze te raken. De sticks dienen met een normale grip vastgehouden te worden. Normale grip betekent zoals de speler zijn stick tijdens het spel vasthoudt, met beide handen, duimen naar beneden en boven de markeringslijn van de stick. De speler van het **bezoekende team** kiest altijd aan welke zijde van de bal hij zijn stick plaatst.

K.2.5 Zodra een speler is aangewezen om de face-off uit te voeren, is het niet toegestaan deze speler te vervangen.

K.2.6 Alle andere spelers van de tegenpartij nemen inclusief hun stick zo snel mogelijk positie in, op een afstand van tenminste 3 meter van de bal en van de spelers die de face-off nemen, totdat de bal is aangeraakt. Bij de openingsbal is dit op de eigen speelhelft. Overtreding van deze regel wordt bestraft met vrije slag voor de tegenpartij.

OK/1K: De overige spelers van de tegenpartij blijven ten minste 2 meter van bal en face-offnemers, inclusief stick.

2K: De overige spelers van de tegenpartij blijven ten minste 2 meter van bal en face-offnemers, inclusief stick.

K.2.7 Zodra de scheidsrechter fluit, mogen beide spelers de bal, spelen of meenemen met de stick.

K.2.8 Als een speler tijdens de face-off de aanwijzingen van de scheidsrechter niet opvolgt, wordt dit gezien als overtreding en wordt bestraft met een vrije slag voor de tegenpartij.

K.2.9 Een doelpunt gemaakt tijdens extra tijd of gemaakt uit een shoot out in de shoot out serie of een shoot out na afloop van een spelperiode, wordt niet bevestigd met een face-off.

d

K.2.10 Wanneer, vanuit sportief spel, een team het recht op deelname aan een face-off afwijst, kan de scheidsrechter een vrije slag toekennen aan het andere team.

Vrije slag

K.3.1 Een vrije slag wordt toegestaan aan de tegenpartij wanneer een speler een overtreding begaat, die niet bestraft wordt met een shoot out.

K.3.2 Een willekeurige speler van het team waaraan de vrije slag is toegekend, mag de vrije slag nemen.

K.3.3 De speler die de vrije slag gaat nemen, neemt zo snel mogelijk positie in.

K.3.4 Alle spelers van de tegenpartij nemen zo snel mogelijk positie in, op een afstand inclusief stick van tenminste 3 meter van de bal en van de speler die de vrije slag neemt, totdat de bal wordt aangeraakt.

OK/1K: De tegenpartij blijft ten minste 2 meter van de bal en de nemer van de vrije slag, inclusief stick.

2K: De tegenpartij blijft ten minste 2 meter van de bal en de nemer van de vrije slag, inclusief stick.

K.3.5 Tenzij de scheidsrechter anders aangeeft, hoeft de speler niet te wachten op het fluitsignaal van de scheidsrechter, maar de bal moet wel stilliggen, op de door de scheidsrechter aangegeven plaats, wanneer de speler de vrije slag neemt.

K.3.6 De speler die de vrije slag neemt mag de bal niet opnieuw spelen, voordat deze door een andere speler is aangeraakt.

K.3.7 Bij toekenning van een vrije slag aan de lange zijde van het speelveld voor de buitenste face-off plaatsen, wordt de vrije slag genomen op de plaats waar de overtreding heeft plaats gevonden.

K.3.8 Bij toekenning van een vrije slag aan de korte zijde van het speelveld achter de buitenste face-off plaatsen van het speelveld, wordt de vrije slag genomen vanaf de dichtstbijzijnde face-off plaats.

K.3.9 Een vrije slag, gegeven na een overtreding begaan door het verdedigende team binnen 3.5 meter ten opzichte van het doel, wordt genomen op een afstand van 3.5 meter van het doel.

OK/1K: Een vrije slag na een overtreding van een verdediger binnen zijn eigen keeper box wordt genomen op 3 meter van het keeper doelgebied, vanaf het hart van de doelgebied lijn.

2K: Een vrije slag na een overtreding van een verdediger binnen zijn eigen keepersgebied wordt genomen op 3 meter van het keeper doelgebied, vanaf het hart van de doelgebied lijn.

K.3.10 Uit een vrije slag mag direct gescoord worden.

K.3.11 Een vrije slag moet hervat worden middels het slaan van de bal (slag). Pushen, liften, duwen of slepen van de bal is niét toegestaan.

K.3.12 Wanneer, vanuit sportief spel, een team het recht op deelname aan een vrijeslag afwijst, kan de scheidsrechter de vrije slag toekennen aan het andere team.

Shoot out

K.4.1 Een shoot out wordt gegeven als een scoringskans wordt onderbroken of voorkomen door een overtreding van het verdedigende team, welke normaal tot een vrije slag of tijdstraf zou leiden (bijvoorbeeld; stick slaan, blokken, doel verplaatsen etc.). Eerder was dit enkel bij een opzettelijke overtreding.

d

K.4.2 De scheidsrechters bepalen wanneer er sprake is van een doelpoging of doelkans. Overtredingen in het doelgebied leiden niet automatisch tot een shoot out terwijl overtredingen op een doorgebroken speler op de middenlijn wel tot een shoot out kunnen leiden.

K.4.3 Een shoot out wordt gegeven wanneer er ernstig wangedrag wordt vertoond op het gehele veld.

K.4.4 De shoot out wordt genomen op 5 meter richting het verdedigende doel vanaf de middenstip op de middenlijn

OK/1K: De shoot out wordt genomen vanaf de middenstip op de middenlijn.

2K: De shoot out wordt genomen vanaf de middenstip op de middenlijn.

K.4.5 De shoot out mag door een willekeurige speler van het team genomen worden, met uitzondering van de spelers die een tijdstraf uitzitten. Vanaf nu mag ook iemand vanaf de bank de shoot out nemen

K.4.6 De speler die stond opgesteld als keeper op het moment dat de straf werd toegekend, verdedigt de shoot out. Tenzij de keeper de veroorzaker van de shoot out is en wordt gediskwalificeerd (rode kaart), dan wordt een andere speler als tijdelijke keeper aangewezen door de coach of aanvoerder.

K.4.7 De speler die de shoot out gaat nemen en de keeper die gaat verdedigen, nemen zo snel mogelijk positie in. De speler staat achter de bal, de keeper op de doellijn (met tenminste 1 wiel).

OK/1K: De speler die de shoot out gaat nemen en de keeper die gaat verdedigen, nemen zo snel mogelijk positie in. De speler achter de middenstip, de keeper op de doellijn (met tenminste 1 wiel).

2K: De speler die de shoot out gaat nemen en de keeper die gaat verdedigen, nemen zo snel mogelijk positie in. De speler achter de middenstip, de keeper op de doellijn (met tenminste 1 wiel).

K.4.8 Alle andere spelers nemen inclusief hun stick zo snel mogelijk positie in achter de middenlijn op een minimale afstand van 3 meter van de bal en van de speler die de shoot out gaat nemen.

OK/1K: Alle overige spelers staan achter de middenlijn op ten minste 2 meter van de bal en de nemer, inclusief stick.

2K: Alle overige spelers staan achter de middenlijn op ten minste 2 meter van de bal en de nemer, inclusief stick.

K.4.9 Zodra de scheidsrechter fluit, neemt de shoot out nemer de shoot out.

K.4.10 De shoot out nemer mag de rolstoel bewegen of aanrijden om de bal te spelen.

K.4.11 De speler rijdt met de bal richting het doel. Verplaatsing van de bal *of* rolstoel moet enkel in voorwaartse richting. De bal en de rolstoel moet altijd in beweging zijn met daaropvolgend een eenmalige doelpoging. Ten aller tijden moet de rolstoel of de bal een voorwaartse beweging maken richting het doel. Dit houdt in dat de bal *of* de rolstoel ook achterwaarts bewogen mag worden tijdens de shoot out. Het is niet toegestaan de rolstoel *én* de bal tegelijk naar achteren te bewegen.

K.4.12 De shoot out stopt als:

- Er een doelpunt is gemaakt
- De bal wordt tegengehouden door de keeper
- De bal de boarding raakt
- De bal buiten bereik van het doel komt
- De bal naast of over de goal gaat
- Een doelpunt via de doelpaal, doellat en/of de keeper is geldig
- Als er meer dan een keer een zorro beweging in de lucht gemaakt wordt (een zorrobeweging is een beweging in de lucht waarbij de bal stationair op het blad blijft liggen, waarbij de links-rechts of andersom wordt bewogen; over de vloer wordt meerdere keren van deze beweging wel toegestaan).

d

K.4.13 Wanneer de shoot out niet wordt gescoord, wordt het spel hervat met een face-off op de dichtstbijzijnde face-off plaats van de verdedigende partij.

K.4.14 Indien door de scheidsrechter een shoot out wordt toegekend, is dit nooit in combinatie met een 2 minuten tijdstraf.

Shoot out series

K.5.1 De eerste shoot out serie: 3 spelers van elk team nemen ieder een shoot out. Iedere speler van het team van het team mag hieraan deelnemen.

K.5.2 Procedure van de eerste shoot out serie:

- De scheidsrechters besluiten welk doel gebruikt wordt
- De hoofdscheidsrechter tost door middel van een munt met de aanvoerders van de teams
- De winnaar van de toss beslist welk team start met het nemen van de shoot out
- VERVALT! ~~De coaches brengen schriftelijk de scheidsrechters en de scorer op de hoogte van de nummers van de drie spelers en de volgorde waarin zij de shoot outs gaan nemen~~
- VERVALT! ~~Iedere speler (inclusief de keeper) die op het moment van het einde van de wedstrijd in het veld stond kan voor de eerste shoot out serie opgegeven worden, dus geen speler met een straftijd, die overgebleven is na de officiële speeltijd~~
- VERVALT! ~~De keeper die aan het eind van de extra tijd als keeper fungeerde, fungeert als keeper in de eerste shoot out serie~~
- VERVALT! ~~De shoot outs worden genomen in de volgorde, zoals door de coaches is aangegeven~~
- VERVALT! ~~Alleen de spelers die de shoot outs nemen, de keepers en de scheidsrechters zijn op het speelveld aanwezig~~
- Alle spelers stellen zich op ruim achter de middenlijn
- De shoot outs worden om en om genomen
- De drie spelers van elk team nemen ieder één shoot out
- Een beslissende uitslag wordt bereikt, zodra een team leidt met een groter aantal doelpunten dan de tegenpartij nog aan shoot outs te nemen heeft. De wedstrijd is voorbij en het winnende team heeft gewonnen met een extra doelpunt toegevoegd aan het aantal van het gelijkspel na de officiële speeltijd.

K.5.3 Een beslissende uitslag wordt bereikt, zodra een team leidt met een groter aantal doelpunten dan de tegenpartij nog aan shoot outs te nemen heeft. De wedstrijd is voorbij en het winnende team heeft gewonnen met een extra doelpunt toegevoegd aan het aantal van het gelijkspel na de officiële speeltijd

K.5.4 Wanneer de uitslag na de eerste shoot out serie gelijk is: Nemen de spelers van elke partij om en om één shoot out, totdat een beslissend resultaat wordt bereikt

K.5.5 Procedure van de tweede shoot out serie:

- Iedere speler mag een of meerdere shoot out's nemen. Ter verduidelijking, ook achter elkaar.
- VERVALT! ~~De spelers nemen ieder één shoot out, totdat een beslissend resultaat wordt bereikt~~
- VERVALT! ~~De coach beslist welke spelers deelnemen en in welke volgorde en maakt dit schriftelijk bekend aan de scheidsrechters en scorer~~
- VERVALT! ~~Iedere speler, die op het moment van verstrijken van de speeltijd in het veld stond of als wisselspeler staat ingeschreven, kan opgegeven worden voor de tweede shoot out serie, dus geen speler met een straftijd, die overgebleven is na de officiële speeltijd~~

d

- VERVALT! ~~Wanneer op het wedstrijdformulier een ongelijk aantal spelers staat genoteerd bij beide teams, wordt door beide teams het aantal spelers opgegeven overeenkomstig het aantal spelers van het team dat de minste spelers heeft~~
- VERVALT! ~~De keeper van de eerste shoot out serie, fungeert als keeper~~
- Een beslissende uitslag wordt bereikt, zodra een team één doelpunt meer heeft gescoord dan de tegenpartij en beide teams een gelijk aantal shoot outs hebben genomen. De wedstrijd is voorbij en het winnende team heeft gewonnen met een extra doelpunt toegevoegd aan het aantal van het gelijkspel na de officiële speeltijd

K.5.6 VERVALT! ~~Wanneer alle genoteerde spelers van het team een shoot out hebben genomen en de uitslag is nog gelijk, dan wordt de wedstrijd beslist door een derde shoot out serie, gespeeld op dezelfde wijze als de tweede shoot out serie, enz.~~

K.5.7 Wanneer de plaatsing beslist dient te worden in geval van drie teams, zal elk team een eerste shoot out serie krijgen en indien nodig, een tweede shoot out serie.

K.5.8 Wanneer een genoteerde veldspeler of keeper een wedstrijdstraf oploopt tijdens een shoot out serie, dan mag deze niet meer deelnemen aan de shoot out serie.

d

BIJLAGE I: DE BAL

I.1 De bal

De ballen (10 van elke soort) zijn getest naar de hand van de SP-methode 1506, punt 5.3 (zie Appendix 11; IFF) en worden beoordeeld aan de hand van de volgende vereisten. De bal kan slechts één kleur hebben aan de buitenkant en een tweede kleur aan de binnenkant. IFF keurt ballen goed voor IFF evenementen en gebruikt alleen eenkleurige ballen. Nationale hockeybonden kunnen andere kleuren dan wit, vanille of rood goedkeuren om nationale wedstrijden mee te spelen. Alle geteste ballen moeten voldoen aan de gestelde vereisten.

I.2 Bal gewicht: de bal moet 23 ± 1 gram wegen.

I.3 Bal afmetingen

De bal moet worden ontworpen met de afmetingen van appendix 11; IFF.
De afmetingen moeten in overeenstemming zijn met de norm.
a) bal diameter 72 ± 1 mm
b) gat diameter 10 ± 1 mm
c) de inwendige plaatsing van het gat bij de verbinding is niet vereist.
d) de interne plaatsing van het gat over de verbinding 2 ± 2 mm

I.4 Oppervlaktefijnheid van de bal

De bal moet een gelijkmatig oppervlakte hebben, een negatief reliëf patroon tot 0,5 mm is toegestaan maar de fijnheid van het oppervlakte en het negatief reliëf patroon moet tussen de Ra 1-5 mm zijn. Uitstekende afwijkingen op de naad mogen niet groter zijn dan 0,5 mm.

I.5 Aantal gaten: de bal moet 26 gaten hebben.

I.6 Spanningsverlies

Het balmateriaal moet een breukspanning van minimaal 6.0 N/mm2, en 1.5 N/mm2 over de naad.

I.7 Rebound

De rebound van de bal moet 790 ± 50 mm zijn.
SP 's certificering regels voor IFF en vloerbal uitrusting – SPCR 011 – juni 2015 ©. 18

I.8 Ball Markering

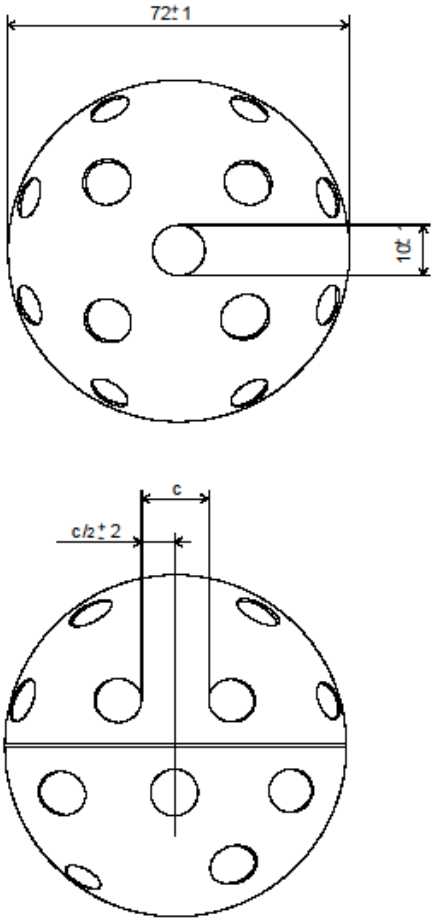
De bal moet een negatieve IFF reliëf bedrukking hebben (zie ook punt 1.3.2.4 IFF). de markering moet van dusdanige proporties en design zijn dat de informatie duidelijk zichtbaar is en niet kan worden vervaagd tijdens het spel.
De negatieve reliëf bedrukking moet dezelfde kleur als de bal hebben.
De bal mag een bedrukking of een negatief reliëf bedrukking hebben in directe verbinding met de naad; hierop mag de naam van de producent of de productnaam staan. De lettergrootte mag in de hoogte maximaal 5mm zijn. De bedrukking mag een andere kleur bevatten. De bedrukking mag niet groter zijn dan 1/10 van het oppervlak van de bal.

I.9 Reliëfmarkering voor ballen.

Het IFF-logo moet worden weergegeven als een reliëf markering op de bal. De lettergrootte moet dusdanig groot zijn dat het leesbaar is. Alle het vormgereedschap voor ballen moet de markeringseis al sinds 1 juli 2018 hebben aangenomen, zie ook punt 2.2.7. bedrijven moeten geleidelijk het oude IFF-logo vervangen. De hiervoor uiterste vastgestelde datum is 30 juni 2016.

d

Description	Dimension requirements for floorball ball	Appendix 11



Drawn by	Inspected by	Approved by	Remarks	Replaces	Version
L-A H				930924, ver 2	3

SP Technical Research Institute of Sweden Chemistry and Materials Technology Section for Polymer Technology Box 857 501 15 BORÅS, Sweden	Title **Floorball ball**	Drawn 951115	Drawing no. **SPCR 011-11e**

d

Bijlage II: SIGNALEN SCHEIDSRECHTERS

ALGEMENE SIGNALEN

Face-off teken: twee armen boven elkaar.
Time-out: T-teken met de handen time out.
Doorspelen: een draaiende arm/hand met bewoording "Go on" / "ga door".
Uitgestelde straf: arm met vlakke hand naar boven.
Doelpunt toekenning: scheidsrechter wijst eerst naar de goal waar het doelpunt is gescoord en daarna richting middenstip.
Shoot out: twee gebalde vuisten met gekruiste armen boven het hoofd.
Betreden doelgebied: beide handen vlak tegen elkaar als dakje boven het hoofd.
Voordeelregel: een vlak liggende hand wijzend in de richting waar de benadeelde partij zich naartoe beweegt. De voordeelregel kan ook mondeling kenbaar gemaakt worden indien er geen tijd is om gebaren te maken. Dit kan zowel gelden in de aanval of verdedigende situatie.

DE MEEST GEBRUIKTE TEKENS:



BIJLAGE III: TOELICHTING OP PERSOONLIJK CONTACT

Beslissingen betreffende Persoonlijk Contact zijn gebaseerd op de volgende **basisprincipes**:

a. Het is de plicht van iedere speler om alle mogelijke manieren van Persoonlijk Contact te vermijden.

b. Elke speler mag een plaats innemen in het veld die niet reeds door een tegenstander bezet is, mits hij bij het innemen van die plaats geen Persoonlijk Contact maakt en rekening houdt met de elementen: 'tijd en plaats'. Dus mag niet met zijn stoel een andere stoel wegduwen.

c. Als ten gevolge van Persoonlijk Contact een fout plaatsvindt, dan wordt de overtreding begaan door de speler die voor het contact verantwoordelijk is.

PERSOONLIJK CONTACT IS NIET TOEGESTAAN!

Een speler mag een tegenstander niet hinderen en duwen. Evenmin mag hij/zij tegen hem/haar opbotsen, plotseling in zijn baan komen (obstructie), doordringen of afsnijden. Een speler mag op geen enkele wijze een ruwe manier van spelen gebruiken.

Ofschoon, theoretisch, rolstoelhockey een 'spel zonder Persoonlijk Contact' is, wordt het praktisch onmogelijk dit contact volledig te voorkomen, wanneer meerdere spelers met rolstoelen zich met enige snelheid over het beschikbare speelveld bewegen.

Wanneer Persoonlijk Contact het gevolg is van een geoorloofde poging de bal te spelen, dan mag dit contact als toevallig worden beschouwd en behoeft niet bestraft te worden, tenzij de speler waartegen het contact werd begaan er op enigerlei wijze nadeel van ondervindt.

Een speler die stilstaat, is nooit verantwoordelijk voor Persoonlijk Contact.

Persoonlijk Contact

De elementen '**tijd' en 'plaats'** spelen een belangrijke rol wanneer Persoonlijk Contact van spelers wordt beoordeeld.
Het element '**tijd'** is afhankelijk van de snelheid van de rolstoelen.
Het element '**plaats'** omvat behalve de positie van de eigen rolstoel, ook de positie van de rolstoelen van medespelers en tegenstanders en de plaats van de doelen, de veldbegrenzing en de scheidsrechters. Samenvoeging van de elementen '**tijd'** en '**plaats'** levert de **verplaatsingslijnen** van de spelers op.

Bij snijdende verplaatsingslijnen dient een speler zijn tegenstander de gelegenheid te geven om te stoppen of zijn verplaatsingslijn te veranderen.

Bij evenwijdige verplaatsingslijnen dient een speler zijn tegenstander de gelegenheid te geven om zijn verplaatsingslijn voort te zetten.

Een speler mag zich zowel in voorwaartse als in achterwaartse richting verplaatsen, mits geen Persoonlijk Contact wordt veroorzaakt.

Botsen

Wanneer verplaatsingslijnen elkaar snijden, dreigt het gevaar van botsen op het snijpunt.

Een hulpmiddel om te bepalen wie tegen wie op botst, is in de eerste plaats te kijken naar wie het initiatief van de actie heeft genomen, maar daarnaast ook waar de botsing plaatsvindt: degene wiens rolstoel aan de zijkant geraakt wordt, wordt geacht als eerste

d

op die plaats (het snijpunt) aanwezig te zijn. De speler die de zijkant raakt, begaat de overtreding.

Onder botsen valt ook: het contact maken door een plotselinge draai met de rolstoel, bijvoorbeeld om de bal weg te spelen in een kleine ruimte waar veel spelers/rolstoelen zich bevinden.

Afschermen

Afschermen vindt plaats wanneer een speler probeert een tegenstander, die niet in balbezit is, te verhinderen een gewenste positie op het speelveld in te nemen. Afschermen kan geoorloofd en ongeoorloofd zijn:

Geoorloofd afschermen

Een speler die een tegenstander afschermt en stilstaat of beweegt zonder Persoonlijk Contact te maken, terwijl de afgeschermde speler zijn verplaatsingslijn voort kan zetten, maakt geen overtreding.

Ongeoorloofd afschermen

Een speler, die een tegenstander afschermt, maar beweegt, waardoor Persoonlijk Contact ontstaat met de speler die afgeschermd wordt, begaat een overtreding, omdat de speler die afgeschermd wordt, geen gelegenheid krijgt zijn verplaatsingslijn voort te zetten en/of tijdig tot stilstand te komen. Deze speler maakt zich schuldig aan hinderen, wegduwen, botsen, obstructie, doordringen of afsnijden en is in overtreding.

Wanneer een speler stilstaand een afscherming weet te bereiken in het directe gezichtsveld, hetzij recht vooruit of opzij van de speler die afgeschermd wordt, terwijl deze zich voorwaarts beweegt en het veroorzaakt Persoonlijk Contact, dan is de speler die afgeschermd wordt verantwoordelijk voor dit contact en maakt de overtreding (doordringen).

Bij afschermen buiten het gezichtsveld van de tegenstander mag geen obstructie gepleegd worden. De speler die afschermt, dient erop te letten dat de tegenstander voldoende ruimte over heeft om Persoonlijk Contact te vermijden.

Een afgeschermde speler op een ongeoorloofde manier aanraken, is een overtreding. Een stilstaande speler kan nooit ongeoorloofd afschermen.

Blokken

Een speler die een blok zet, maakt zich schuldig aan obstructie, wanneer hij zich zo plotseling in de baan van de bewegende tegenstander begeeft, dat duwen of botsen onvermijdelijk is.

Een speler die een blok zet, maakt zich schuldig aan doordringen, wanneer hij Persoonlijk Contact veroorzaakt, terwijl hij in beweging is en zijn tegenstander stilstaat of zich voor hem terugtrekt.

In andere gevallen wanneer Persoonlijk Contact plaatsvindt ten gunste van een poging om een blok te zetten en beide spelers zijn in beweging, dan kan elk van hen een overtreding begaan.

In twijfelgevallen ligt de grootste verantwoordelijkheid bij de speler die probeert een blok te zetten.

d

Blokken is toegestaan, mits bij snijdende verplaatsingslijnen Persoonlijk Contact wordt voorkomen, doordat de tegenstander gelegenheid krijgt om tijdig te stoppen of van verplaatsingslijn te veranderen.

Blokken is toegestaan, mits bij evenwijdige verplaatsingslijnen Persoonlijk Contact wordt voorkomen, doordat de tegenstander gelegenheid krijgt zijn rechte lijn voort te zetten.

Achteruitrijden

Achteruitrijden is toegestaan, mits Persoonlijk Contact met de tegenstander op alle mogelijke manieren en in alle richtingen wordt voorkomen.

Speler in balbezit

Een speler die de bal drijft mag geen Persoonlijk Contact maken met een tegenstander die in zijn weg staat.

De balbezitter dient rekening te houden met het element 'plaats'. Hij mag niet doordringen op een stilstaande speler, tussen tegenstanders of tussen een tegenstander en de veldbegrenzing, het doel of de scheidsrechter. Indien Persoonlijk Contact ontstaat, is de balbezitter hiervoor verantwoordelijk, omdat hij dient te zien dat er niet voldoende ruimte is om er zonder Persoonlijk Contact door te komen.

Gaat een speler, die in balbezit is, zonder Persoonlijk Contact te maken, een tegenstander zo ver voorbij dat hij een voorsprong heeft, dan ligt de grootste verantwoordelijkheid voor een volgend Persoonlijk Contact bij de tegenstander.

Heeft een speler, die in balbezit is, een rechte weg voor zich vrij, dan mag hij niet uit die rechte weg weggeduwd worden door een tegenstander.

Indien een tegenstander erin slaagt een correcte verdedigende positie op die weg in te nemen, dan moet de speler die de bal drijft, Persoonlijk Contact vermijden door van richting te veranderen of te stoppen.

Verdedigen van een speler die in balbezit is

De balbezitter dient te verwachten dat hij te allen tijde verdedigd wordt, ook als dit in een fractie van een seconde gebeurt.

Wanneer de verdedigende speler een legale verdedigende positie heeft ingenomen, moeten beide spelers elkaars verplaatsingslijn in acht nemen: de speler die plotseling van zijn lijn afwijkt, is verantwoordelijk voor het Persoonlijk Contact en maakt de overtreding.

Indien de verdediger zijn tegenstander wegdrukt, maakt hij de overtreding (= duwen).

Verdedigen van een speler die niet in balbezit is

Een speler die niet in balbezit is, heeft het recht zich vrij te bewegen over het speelveld en iedere positie in te nemen, die niet reeds door een andere speler bezet is.

Spelers die niet in balbezit zijn, dienen de elementen 'tijd' en 'plaats' in acht te nemen. Dit betekent dat zowel aanvallende als verdedigende spelers die geen balbezit hebben, niet een positie mogen innemen zo dicht bij een tegenstander, die beweegt of stilstaat,

d

dat gemakkelijk Persoonlijk Contact ontstaat. De afstand tussen aanvaller en verdediger hangt af van de snelheid van de spelers.

Een speler die niet in balbezit is, mag zich niet plotseling in de baan van een tegenstander begeven, zonder dat deze tegenstander voldoende tijd of afstand wordt gegund om te stoppen of van richting te veranderen.

Indien een speler geen rekening houdt met de elementen 'tijd' en 'plaats' bij het innemen van zijn positie en er treedt Persoonlijk Contact op, dan is hij verantwoordelijk voor dit contact en kan voor een overtreding tegen hem worden gefloten.

Wanneer een verdedigende speler een legale verdedigende positie heeft ingenomen, mag hij zijn tegenstander niet verhinderen hem te passeren door zich plotseling in de baan van die tegenstander te begeven (=obstructie).

Wanneer een verdediger een legale verdedigende positie heeft ingenomen, mag hij zich wegdraaien of voor- of achterwaarts verplaatsen om in de baan van zijn tegenstander te blijven. De verdediger mag zich niet voor- of achterwaarts naar zijn tegenstander toe bewegen. Wanneer hierdoor Persoonlijk Contact ontstaat, dan is hij daarvoor verantwoordelijk. De verdediger dient het element 'plaats' in acht te nemen, dat betekent in dit geval de afstand tussen zichzelf en zijn tegenstander.

Definities van Persoonlijk Contact

Haken
Het plaatsen van de eigen stick om (een deel van) het lichaam, de stick of rolstoel van een tegenstander met als doel deze te stoppen, te hinderen, de tegenstander vast te houden, de stick te liften of de stick uit de hand te rijden.

Slaan/steken/hakken
Stickcontact maken met het lichaam of de rolstoel van een andere speler.

Vasthouden
Het vasthouden van het lichaam, stick of rolstoel van een tegenstander met de eigen handen, voeten of rolstoel om het voortbewegen van die speler te belemmeren.

Hinderen
Rolstoelcontact maken met de rolstoel van de tegenstander, waardoor de bewegingsvrijheid belemmerd wordt.

Duwen
Rolstoelcontact dat ontstaat, wanneer een speler een tegenstander van zijn verplaatsingslijn wegduwt of probeert weg te duwen, door (langzaam) naar de tegenstander toe te bewegen.

Botsen
Rolstoelcontact maken met de rolstoel van de tegenstander, doordat zij elkaars pad kruisen of doordat een speler plotseling van richting veranderd.

Obstructie
Het plotseling in de baan van een tegenstander komen of stil gaan staan, waardoor het de tegenstander onmogelijk gemaakt wordt een botsing te voorkomen. Obstructie is een verdedigende overtreding

Doordringen
Rolstoelcontact dat ontstaat wanneer een speler, al dan niet in balbezit, nadrukkelijk zijn

d

weg doorzet en daardoor Persoonlijk Contact maakt met een of meerdere tegenstanders in een geoorloofde verdedigende positie en/of een doel, de veldbegrenzing of een scheidsrechter. Doordringen is een aanvallende overtreding.

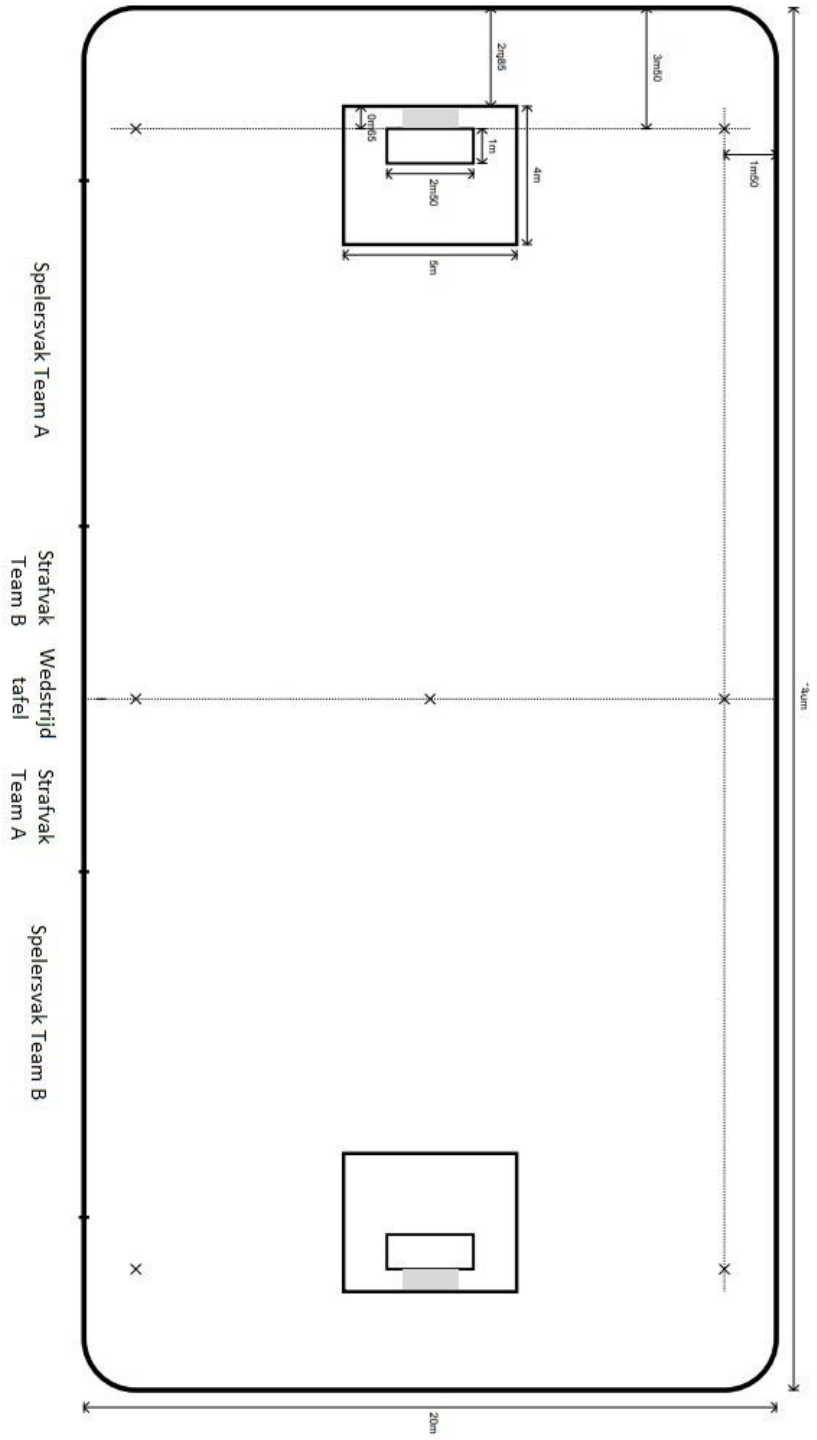
Afsnijden
Rolstoelcontact maken met een tegenstander, doordat bij evenwijdige verplaatsingslijnen een kleine voorsprong of een grotere snelheid van de rolstoel gebruikt wordt om (plotseling) van de verplaatsingslijn af te wijken en voor de tegenstander langs te rijden of naar de bal te reiken, terwijl de tegenstander geen gelegenheid heeft om het contact te ontwijken.

Afschermen
Een poging te voorkomen dat een tegenstander, die niet in balbezit is, een door hem beoogde plaats bereikt. Afschermen zonder Persoonlijk Contact is toegestaan.

d

Bijlage IV: TEKENINGEN VELDEN VERSCHILLENDE KLASSES

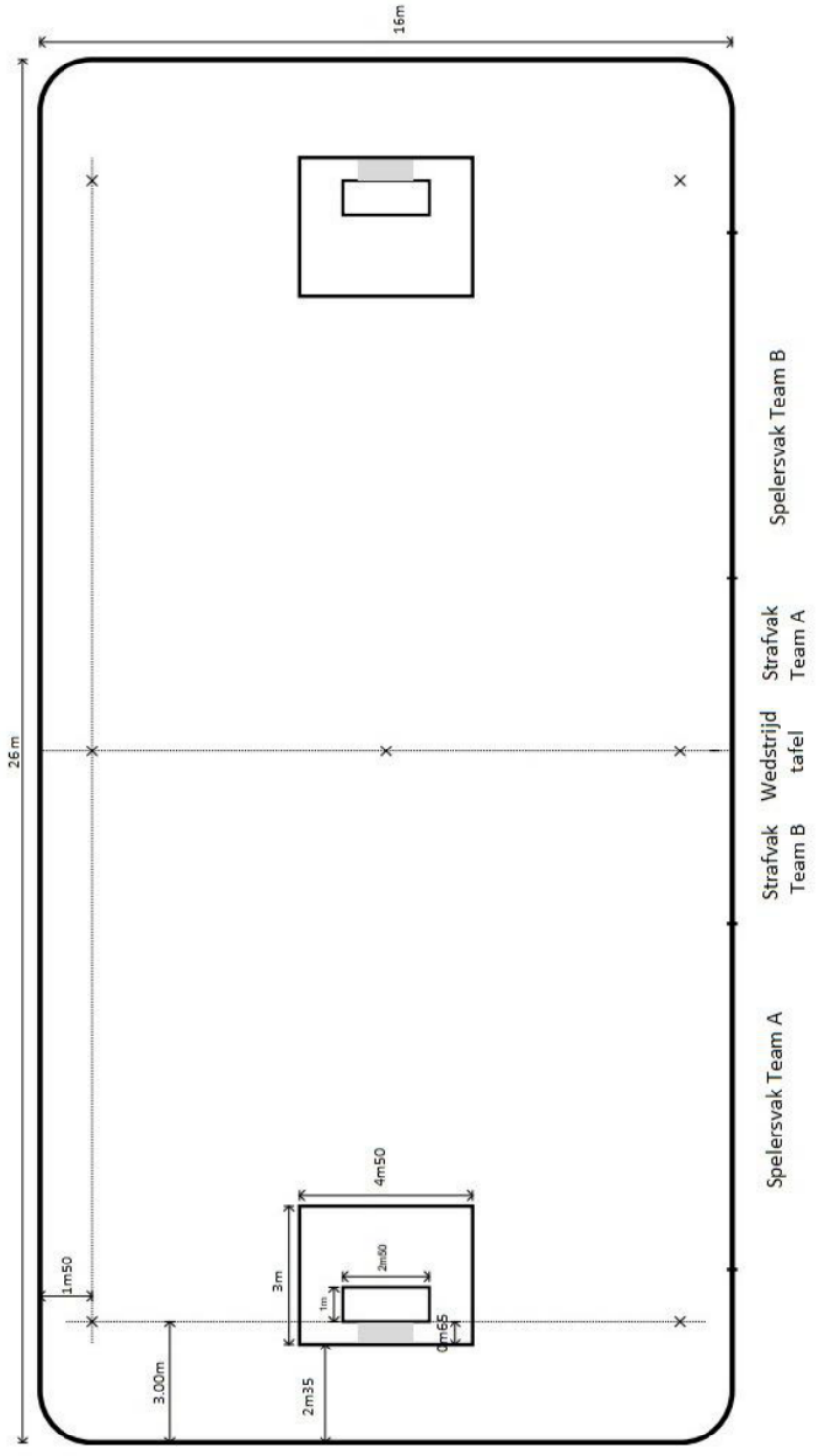
HOOFDKLASSE VELD



Veldafmeting in boardingdelen: 18 rechte stukken in de lengte en 1 kort stuk, 8 in de breedte en 1 kort stuk.
Keepersgebied: 2.85 mtr vanaf achterboarding. 5 mtr breed, 4 mtr diep.
Doelgebied: 3.50 mtr vanaf achterboarding. 2.50 mtr breed, 1 mtr diep.
Faceoffplaatsen: 1.50 mtr uit de kant, ter hoogte doellijn. Midden van het veld 1.50 mtr uit de kant en in het midden.
Scheidsrechtergebied: 1 mtr rondom het veld
Spelersvak is tevens plaats van wisselen eigen spelers

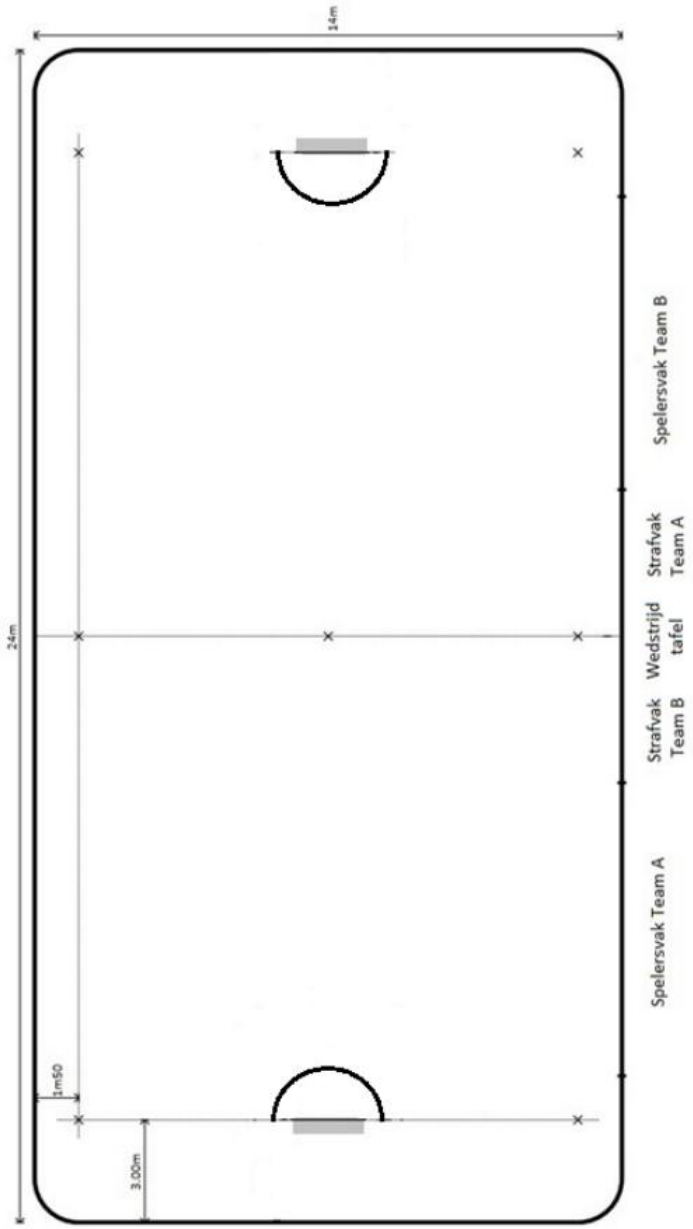
d

OVERGANGSKLASSE EN 1E KLASSE VELD

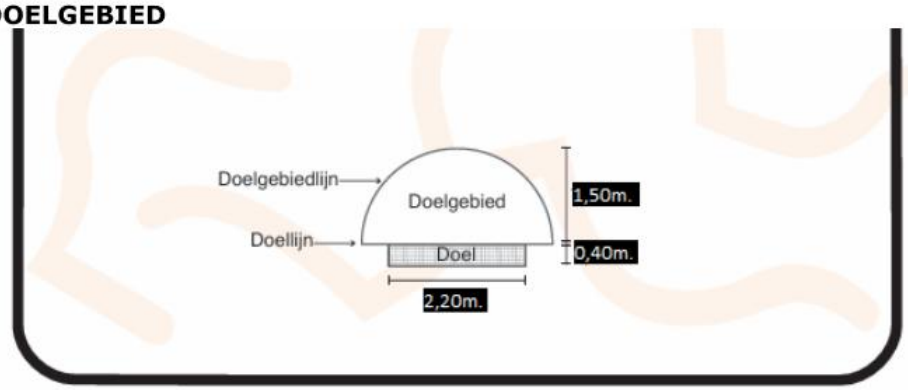


Het veld is 26 bij 16 mtr; de boarding is 20 cm hoog.
Het keepergebied begint op 2,35 mtr vanaf de achter boarding en is 4,50 mtr breed en 3 mtr diep.
Het doelgebied begint op 3 mtr vanaf de achter boarding en is 2,50 mtr breed en 1 mtr diep.

2E KLASSEVELD



DOELGEBIED



Het veld is 24 bij 14 mtr; de boarding is 20 cm hoog.
Het doelgebied is een halve cirkel met een straal van 1,50 mtr vanaf het middelpunt van de doellijn.
Het doel is 2,20 mtr breed, 40 cm hoog en 40 cm diep; de doellijn ligt op 3 mtr van achter boarding.

Bijlage V: Aanvulling op Rolstoel- en Face-off regels



d

Bijlage VI: Woordenlijst

Deze termen kunnen worden gebruikt zodat zowel spelers, scheidsrechters en coachen elkaar beter kunnen verstaan.
Deze bijlage is nog in ontwikkeling, maar alvast wel gecommuniceerd.

Aanvoerder (team captain)
Een titel die gegeven wordt aan een speler van ieder team. De aanvoerder heeft speciale rechten en verplichtingen.
Achterlijn (denkbeeldige verlengde doellijn)
Een niet op de vloer gemarkeerde rechte lijn die zich vanaf de doellijn door de face-off punten in de hoeken naar de boarding verlengt.
Boarding (board)
Een lage afrastering gemaakt van verschillende onderdelen, met ronde hoeken die het veld afsluitend maken. Meestal zijn deze gemaakt van kunststof of metaal.
Doel (goal cage)
Een structuur die bestaat uit een lat en twee palen met een net. De bedoeling van het doel is om het scheidsrechters makkelijker te maken om te besluiten of de bal onder de lat door is gegaan wanneer die over de doellijn is gegaan.
Doelgebied
De kleinere van de twee rechthoekige gebieden voor het doel.
Doellijn (goal line)
Een gemarkeerde lijn op de vloer waar de bal overheen moet om een doelpunt te scoren.
Extra tijd (extra time)
Een methode waarmee getracht wordt de uitkomst van een wedstrijd te bepalen door te blijven spelen tot een team scoort of de extra tijd eindigt. Face-off Een standaardsituatie waarin één speler van ieder team de bal die tussen hen is geplaatst proberen te veroveren.
Face-off punt (face-off dot)
Een gemarkeerde plek op de vloer waar face-offs moeten worden genomen. In sommige gevallen wordt dit ook gebruikt voor het nemen van vrije slagen.
Gewelddadig (violent)
Een handeling waarbij buitensporig geweld wordt gebruikt en die de tegenstander ernstig in gevaar brengt. Deze daad wordt beschouwd als erger dan roekeloos zijn, maar milder dan meedogenloos
Inslag (hit-in)
Een standaardsituatie waarbij de niet-overtredende partij het spel hervat nadat de bal het veld uit is geweest.
International Floorball Federation (IFF) De Internationale Floorball Federatie
Keeper (goalkeeper)
De speler die de speciale rol heeft om te voorkomen dat de bal in de goal terechtkomt. Keepersgebied De grootste van de twee rechthoekige gebieden voor het doel.
Korte tijdstraf (minor bench penalty)
Een straf die wordt toegekend voor de minder ernstige overtredingen.
Lange tijdstraf (major bench penalty)
Een straf die wordt gegeven voor meerdere ernstige overtredingen.
Meedogenloos (brutal)
Een daad die opzettelijk wreed is en die wordt beschouwd als erger dan gewelddadig.
Middenlijn (centre line)
Een denkbeeldige of gemarkeerde lijn op de vloer die het veld in twee helften van gelijke grootte verdeelt.
Middenstip (centre spot)
Een gemarkeerde plek op de vloer die wordt gebruikt als face-off punt aan het begin van een wedstrijd of een periode en nadat er een doelpunt is gemaakt. Dit is tevens de plek vanaf waar een strafbal genomen moet worden.
Niet-overtredende team (non-offending team)

d

Het tegenovergestelde team van het team dat de overtreding begaat.

Wedstrijdleiding (official)
Een neutrale persoon die verantwoordelijkheden heeft tijdens het spel, zoals het wedstrijdsecretariaat of competitieleider

Onbedoeld (unintentional)
Een daad die niet met opzet is gedaan.

Onzorgvuldig (careless)
Een daad zonder overweging of voorzorg en die wordt beschouwd als milder dan roekeloos zijn.

Opzettelijk (intentional)
En daad die met opzet is gedaan.

Overtredende team (offending team)
Het team dat een overtreding begaat.

Overtreding (offence)
Een actie die de regels of "the Rules of the Game" overtreedt.

Persoonlijke straf (personal penalty)
Een straf uitgezeten door enkel de overtredende speler.

Roekeloos (reckless)
Een daad die geen rekening houdt met de gevolgen voor de tegenstander en die wordt beschouwd als erger dan onzorgvuldig, maar milder dan gewelddadig.

Scheidsrechter (referee)
Een persoon die het spel overziet en die ervoor zorgt dat de spelregels nageleefd worden en team assisteert bij het veilig en correct uitoefenen van de sport.

Spelen (play)
Een actie door een speler met de stick of met het lichaam.

Spelhervatting (fixed situation)
De wijze waarop het spel na een onderbreking wordt hervat. Spelhervattingen zijn face-off, vrije slag, in-slag, en strafballen.

Stick
Een voorwerp bestaande uit een schacht en een gebogen blad dat wordt gebruikt om de bal te spelen. De schacht is meestal gemaakt van koolstofvezel en het blad is van plastic.

Shoot-out of Strafbal (penalty shot)
Een standaardsituatie waarbij het niet-overtredende team de kans wordt geboden om te scoren zonder weerstand vanuit spelers van de overtredende partij, behalve van de keeper.

Strafbank (penalty bench)
De plek waar de speler die een straf heeft gekregen verplicht is de straf uit te zitten.

Straffen (penalise)
De speler of het staflid bestraffen die de overtreding heeft begaan.

Speelveld (rink)
Het gebied dat gelimiteerd wordt door de boarding en waar het spel plaatsvindt. Staf
Niet-spelende leden van het team, zoals coaches

Tijdstraf (bench penalty)
Een straf die van invloed is op het aantal spelers op het veld.

Time out
Een tijd-gelimiteerde onderbreking van het spel waarin de teams tactieken kunnen bespreken.

Uitgestelde strafbal (delayed penalty shot)
Wanneer een strafbal wordt toegekend, maar het spel voortgezet wordt omdat het overtredende team nog steeds de bal onder controle heeft en de doelsituatie nog aan de gang is.

Uitgestelde tijdstraf (delayed penalty)
Wanneer een straf wordt toegekend, maar het spel doorgaat omdat het niet-overtredende team nog steeds de controle heeft over de bal.

Veldspeler (field player)
Een teamspeler die geen keeper is en die met een stick speelt.

d

Voordeel (advantage)
De situatie waarin er een overtreding heeft plaatsgevonden, maar wanneer de scheidsrechter het spel door laat gaan omdat dit ten goede komt aan het niet overtredende team.
Vrije slag (free-hit)
Een standaardsituatie waarbij het niet-overtredende team het spel hervat nadat er een overtreding heeft plaatsgevonden.
Wedstrijdformulier (match record)
Officieel teamdocument met een overzicht van de spelers en teamstaf en wedstrijdgebeurtenissen.
Wedstrijdsecretariaat (secretariat)
Neutrale officials die de scheidsrechters ondersteunen en die verantwoordelijk zijn voor het registreren van de wedstrijdgegevens op het wedstrijdformulier, het bijhouden van de tijd en speaker taken.
Rode kaart of Wedstrijdstraf (match penalty)
Een straf waarbij de overtredende speler of lid van de teamstaf geschorst wordt voor de rest van de wedstrijd en waarbij, afhankelijk van de overtreding, een meer uitgebreide straf verwacht kan worden.
Wisselen (substitution)
Het vervangen van een speler op het veld door een speler uit de wisselzone.
Wisselzone (subsitution zone)
Het gebied waar de banken van de spelers zijn geplaatst en waar de wisselspelers plaats moeten nemen.

d

Bijlage VII: Addendum spelregels OK + 1K

Overgangsklasse + 1e klasse: Inhoudelijke afwijkingen en aanvullingen

Artikel B HET SPEELGEBIED

B.1 Speelveld

B.1.1 OK/1K: Het speelveld is 26 meter lang en 16 meter breed.

B.2 Veldbegrenzing

B.2.1 OK/1K: De kunststof veldbegrenzing is 20 centimeter hoog.

B.3 Lijnen, gebieden en markeringen

B.3.1 OK/1K Doellijn: De doellijn ligt tussen de doelpalen, 3 meter vanaf de achterzijde van het speelveld.

B.3.1 OK/1K Doelgebied: De keeper box is een rechthoek van 4,5 meter breed en 3 meter diep, beginnend op 235 centimeter van de achterlijn en gecentreerd op de achterlijn.

B.3.1 OK/1K Keepersgebied: Het keeper doelgebied is een rechthoek van 2,5 meter breed en 1 meter diep, beginnend op 3 meter van de achterlijn en gecentreerd op de achterlijn.

Artikel D HET TEAM

D.1 Spelers

D.1.2 OK/1K: Ieder team bestaat uit 1 keeper, 4 veldspelers en maximaal vijf wisselspelers.

D.1.4 OK/1K: Na de rust wisselen de spelers van speelhelft.

Artikel E SCHEIDSRECHTERS, SCORER, TIJDWAARNEMER EN HUN TAKEN

E.3 Taken van de tijdwaarnemer en de scorer

E.3.3 OK/1K: Na de eerste helft wordt de stand op het scorebord omgedraaid.

Artikel F BEPALINGEN BETREFFENDE DE TIJD

F.1 Speeltijd

F.1.1 OK/1K: Een wedstrijd bestaat uit twee helften van 20 minuten, met een pauze van 5 minuten.

F.1.3 OK/1K: De tijdregeling wordt inschakelen bij de start en het einde van iedere speelhelft of verlenging en na een belaste of onbelaste time-out.

Artikel H BEPALINGEN BETREFFENDE HET SPEL

H.2 Uitbal

H.2.6 OK/1K: De tegenpartij neemt onmiddellijk 2 meter afstand, inclusief stick.

Artikel I PERSOONLIJK CONTACT EN OVERTREDINGEN

I.2 (On)opzettelijke overtredingen

I.2.6 OK/1K (Keeper uitgooi): Het hinderen van de uitgooi van de keeper binnen 2 meter.

I.2.6 OK/1K (Afstand bij hervatting): Het niet direct nemen van 2 meter afstand, inclusief stick, bij een

d

inslag of vrije slag van de tegenstander.

Artikel K START OF SPELHERVATTING

K.2 Face-off

K.2.6 OK/1K: De overige spelers van de tegenpartij blijven ten minste 2 meter van bal en face-offnemers, inclusief stick.

K.3 Vrije slag

K.3.4 OK/1K: De tegenpartij blijft ten minste 2 meter van de bal en de nemer van de vrije slag, inclusief stick.

K.3.9 OK/1K: Een vrije slag na een overtreding van een verdediger binnen zijn eigen keeper box wordt genomen op 3 meter van het keeper doelgebied, vanaf het hart van de doelgebied lijn.

K.4 Shoot out

K.4.4 OK/1K: De shoot out wordt genomen vanaf de middenstip op de middenlijn.

K.4.7 OK/1K: De speler die de shoot out gaat nemen en de keeper die gaat verdedigen, nemen zo snel mogelijk positie in. De speler achter de middenstip, de keeper op de doellijn (met tenminste 1 wiel).

K.4.8 OK/1K: Alle overige spelers staan achter de middenlijn op ten minste 2 meter van de bal en de nemer, inclusief stick.

BIJLAGE IV: TEKENINGEN VELDEN VERSCHILLENDE KLASSES

Overgangsklasse en 1e klasse veld

Het veld is 26 bij 16 mtr; de boarding is 20 cm hoog.

Het keepergebied begint op 2,35 mtr vanaf de achter boarding en is 4,50 mtr breed en 3 mtr diep.

Het doelgebied begint op 3 mtr vanaf de achter boarding en is 2,50 mtr breed en 1 mtr diep.

Bijlage VIII: Addendum spelregels 2K

2e klasse: Inhoudelijke afwijkingen en aanvullingen

Artikel B HET SPEELGEBIED

B.1 Speelveld

B.1.1 2K: Het speelveld is 24 meter lang en 14 meter breed.

B.2 Veldbegrenzing

B.2.1 2K: De kunststof veldbegrenzing is 20 centimeter hoog.

B.3 Lijnen, gebieden en markeringen

B.3.1 2K Doellijn: De doellijn ligt tussen de doelpalen, 3 meter vanaf de achterzijde van het speelveld.

B.3.1 2K Doelgebied: Er is geen rechthoekig Doelgebied. De keeper doelgebieden zijn de twee halve cirkelgebieden voor de doelen, inclusief de lijnen en de doellijn, met een radius van 1,5 meter vanaf het middelpunt van de doellijn.

B.4 Het doel

B.4.1 2K: Het doel is 220 centimeter breed, gemeten tussen de binnenzijden van de doelpalen, 40 centimeter hoog van de grond tot de onderkant van de dwarslat en 40 centimeter diep van de voorkant van de doelpaal tot de grondlat.

B.4.3 2K: Een valnet is niet voorgeschreven.

Artikel D HET TEAM

D.1 Spelers

D.1.2 2K: Ieder team bestaat uit 1 keeper, 4 veldspelers en maximaal vijf wisselspelers.

D.1.4 2K: Na de rust wisselen de spelers van speelhelft.

Artikel E SCHEIDSRECHTERS, SCORER, TIJDWAARNEMER EN HUN TAKEN

E.3 Taken van de tijdwaarnemer en de scorer

E.3.3 2K: Na de eerste helft wordt de stand op het scorebord omgedraaid.

Artikel F BEPALINGEN BETREFFENDE DE TIJD

F.1 Speeltijd

F.1.1 2K: Een wedstrijd bestaat uit twee helften van 20 minuten, met een pauze van 5 minuten.

F.1.3 2K: De tijdregeling wordt inschakelen bij de start en het einde van iedere speelhelft of verlenging en na een belaste of onbelaste time-out.

Artikel G BEPALINGEN BETREFFENDE ROLSTOEL, BAL EN STICK

G.2 Het spelen van de bal

G.2.5 2K: Een veldspeler mag de bal in het doelgebied niet aanraken of uit het doelgebied spelen; alleen de keeper is hiervan uitgezonderd.

G.3 Het gebruik van de stick

G.3.3 2K: Met de stick onder de rolstoel van de tegenstander komen is op het gehele speelveld verboden.

Artikel H BEPALINGEN BETREFFENDE HET SPEL

H.1 Doelpunt

H.1.5 2K: Wanneer een aanvaller de bal aanraakt of de keeper hindert in het doelgebied (halve cirkel) vóór een doelpunt, telt het doelpunt niet en volgt een vrije slag voor het verdedigende team. Doet een verdedigende speler dit, dan volgt een shoot out voor de aanvallende partij.

H.2 Uitbal

H.2.6 2K: De tegenpartij neemt onmiddellijk 2 meter afstand, inclusief stick.

H.3 Balvast situatie

H.3.1 2K (Drie-secondenregel): Drie-secondenregel: een speler mag de bal met rolstoel of stick niet langer dan 3 seconden blokkeren. Een veldspeler moet proberen de bal vrij te maken of te spelen. Het spel wordt hervat met een face-off. Ook mag de bal niet langer dan 3 seconden in het doelgebied van de keeper liggen of rollen. Beweegt de bal richting doellijn, dan wordt gewacht totdat de dreiging van een doelpunt voorbij is. De scheidsrechter waarschuwt de betreffende speler, steekt een hand op om het ingaan van de drie-secondenregel aan te geven en telt hardop.

H.4 Doelgebied regel

H.4.1 2K: Een speler, behalve de verdedigende keeper, mag de bal en/of het speelveld binnen het doelgebied, inclusief de lijn, niet aanraken met rolstoel, stick of lichaam.

Artikel I PERSOONLIJK CONTACT EN OVERTREDINGEN

I.2 (On)opzettelijke overtredingen

I.2.6 2K (Keeper uitgooi): Het hinderen van de uitgooi van de keeper binnen 2 meter.

I.2.6 2K (Afstand bij hervatting): Het niet direct nemen van 2 meter afstand, inclusief stick, bij een inslag en vrije slag van de tegenstander.

Artikel K START OF SPELHERVATTING

K.2 Face-off

K.2.1 2K: Ook wanneer de bal langer dan drie seconden in het doelgebied ligt, wordt het spel hervat met een face-off (met de uitzondering bij dreiging van een doelpunt uit de drie-secondenregel).

K.2.6 2K: De overige spelers van de tegenpartij blijven ten minste 2 meter van bal en face-offnemers, inclusief stick.

K.3 Vrije slag

K.3.4 2K: De tegenpartij blijft ten minste 2 meter van de bal en de nemer van de vrije slag, inclusief stick.

K.3.9 2K: Een vrije slag na een overtreding van een verdediger binnen zijn eigen keepersgebied wordt genomen op 3 meter van het keeper doelgebied, vanaf het hart van de doelgebied lijn.

K.4 Shoot out

K.4.4 2K: De shoot out wordt genomen vanaf de middenstip op de middenlijn.

K.4.7 2K: De speler die de shoot out gaat nemen en de keeper die gaat verdedigen, nemen zo snel mogelijk positie in. De speler achter de middenstip, de keeper op de doellijn (met tenminste 1 wiel).

d

K.4.8 2K: Alle overige spelers staan achter de middenlijn op ten minste 2 meter van de bal en de nemer, inclusief stick.

BIJLAGE IV: TEKENINGEN VELDEN VERSCHILLENDE KLASSES

2e klasse veld

Het veld is 24 bij 14 mtr; de boarding is 20 cm hoog.

Het doelgebied is een halve cirkel met een straal van 1,50 mtr vanaf het middelpunt van de doellijn.

Het doel is 2,20 mtr breed, 40 cm hoog en 40 cm diep; de doellijn ligt op 3 mtr van achter boarding.

Bijlage IX: Addendum gewijzigde spelregels HK 2026

Nieuwe / gewijzigde spelregels seizoen 2026–2027

Artikel D: Het Team & Keeper

D.1.11 (p. 9): Spelers mogen geen sieraden of horloges dragen.

D.2.2 (p. 10): De keeper mag geen voorwerpen op of in het doel bewaren.

D.2.6 (p. 11): Als de keeper de bal vangt en deze vervolgens onder de beschreven omstandigheden in het doel terechtkomt, telt het doelpunt.

Artikel F: Bepalingen betreffende de tijd

F.1.2 (p. 16): Bij iedere hervatting van het spel start de wedstrijdklok.

Artikel H: Bepalingen betreffende het spel

H.1.8 (p. 19): Wanneer de keeper is vervangen door een veldspeler en een verdedigende speler een overtreding begaat die een strafbal/shoot-out oplevert, wordt in plaats daarvan direct een doelpunt toegekend aan de speler van het niet-overtredende team die de bal het laatst raakte.

H.4.1 (p. 20): Een veldspeler mag het doelgebied, inclusief de lijn, niet betreden of overschrijden. Dit leidt tot een vrije slag en tijdens een doelpoging kan dit een shoot-out opleveren.

H.4.4 (p. 20): De keeper mag niet worden gehinderd bij het terugkeren naar het eigen doelgebied, ook niet tijdens een wissel van keeper tijdens het spel.

Artikel I: Persoonlijk contact en overtredingen

I.1.3 (p. 21): Toegevoegd zijn de definities van 'afschermen' (shielding): de speler met balbezit rijdt achteruit tegen een tegenstander in of voorkomt dat deze de speler kan volgen, en 'screening': een aanvallende speler volgt actief en herhaaldelijk de bewegingen van de keeper met als enige doel het zicht te blokkeren.

I.2.6 (p. 22): Een aanvallende speler moet een redelijke poging doen om lichamelijk contact met de keeper te vermijden wanneer hij de keeper in het doelgebied hindert.

I.2.6 (p. 22): Voorbeelden van systematisch tijdrekken zijn onder meer het bewust op de verkeerde plaats of op onjuiste wijze nemen van een vrije slag en het bewust verplaatsen van het eigen doel.

I.2.6 (p. 22): Met meer dan vijf spelers op het veld staan is een overtreding; ook met het lichaam of de stick over de boarding hangen valt hieronder.

I.3 en I.4 (p. 23): Deze artikelen vervallen. De inhoud is opgenomen in J. Overtredingen wegens onsportief, gevaarlijk of wangedrag blijven aanleiding geven tot zware straffen.

Artikel J: Straffen

J.2.3 (p. 25): Een 2+10-minutenstraf geldt ook voor provocerend juichen.

J.2.7 (p. 26): Als een coach een persoonlijke 2+10-minutenstraf krijgt, zit een speler de 2-minutenstraf uit. De coach mag gedurende de rest van de wedstrijd niet in de sporthal of op de tribune blijven.

J.2.8 (p. 26): De formulering 'in het straftijdvak' vervalt; de speler zit de straf uit aan de zijde van de tegenstander.

J.2.7 (p. 26): Bij gelijktijdige 2-minutenstraffen voor beide teams mogen beide spelers worden

vervangen en wordt het spel voortgezet met 5 tegen 5.

Artikel K: Start of spelhervatting

K.2.5 (p. 28): Nadat een speler voor de face-off is aangewezen, mag deze speler niet meer worden vervangen.

K.2.10 (p. 29): Als een team weigert deel te nemen aan de face-off, kan de scheidsrechter een vrije slag aan het andere team toekennen.

K.3.12 (p. 29): Hetzelfde principe geldt voor een vrije slag.

K.4.4 (p. 29): Een shoot-out wordt genomen vanaf 5 meter van het middelpunt van de middellijn.

K.4.12 (p. 30): Een shoot-out wordt beëindigd als meer dan één zwevende zorro-beweging wordt gemaakt; meerdere zorro-bewegingen over de vloer blijven toegestaan.

K.5.1 (p. 31): De eerste shoot-outserie bestaat uit drie spelers per team. Iedere speler van het team mag deelnemen.

K.5.2 (p. 31): Verschillende eerdere beperkingen vervallen: coaches hoeven de namen en volgorde niet meer schriftelijk op te geven; deelname is niet meer beperkt tot spelers die bij het laatste fluitsignaal op het veld stonden; de keeper aan het einde van de wedstrijd is niet automatisch de keeper tijdens de shoot-outs; de coach bepaalt de volgorde niet meer; en de regel dat alleen shoot-outnemers, keepers en scheidsrechters op het veld mogen staan vervalt.

K.5.2 (p. 31): De spelers stellen zich ruim achter de middellijn op. De shoot-outs worden afwisselend genomen en drie spelers per team nemen ieder één shoot-out.

K.5.5 (p. 31): Iedere speler mag één of meerdere shoot-outs nemen, ook opeenvolgend.

K.5.5 (p. 31): De oude beperkingen vervallen: iedere speler slechts één keer totdat er een beslissing is; de coach kiest namen en volgorde; deelname wordt bepaald door de spelers en wisselspelers die bij het eindsignaal aanwezig waren; beide teams moeten evenveel spelers opgeven; en de keeper van de eerste serie moet de keeper zijn.

K.5.5 (p. 31): De uitslag is beslissend zodra één team één doelpunt meer heeft gemaakt en beide teams een gelijk aantal shoot-outs hebben genomen.

K.5.6 (p. 31): De derde serie na het nemen van één shoot-out door alle opgegeven spelers vervalt.

K.5.8 (p. 32): Een speler die tijdens de shoot-outserie een match penalty krijgt, mag niet langer deelnemen aan de shoot-outs.

d