Spelreglement Zaalhockey

vanaf november 2026

Colofon

Koninklijke Nederlandse Hockey Bond
Orteliuslaan 1041
3528 BE Utrecht
www.knhb.nl

Samenstelling en coördinatie
KNHB

Fotografie
KNHB

november 2026

© KNHB, Utrecht
Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand, of openbaar gemaakt, in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, door printouts, kopieën, of op welke andere manier dan ook, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

Het eigendom van het tekstbestand van het Spelreglement Zaalhockey berust bij de KNHB.

Inhoud

Inleiding **4**

Termen en begrippen **7**

Het spelen van zaalhockeywedstrijden **10**
1. Speelveld 10
2. Samenstelling van teams 11
3. Aanvoerders 14
4. Kleding en uitrusting van spelers 15
5. Wedstrijd en resultaat 18
6. Begin en hervatting van de wedstrijd 18
7. Bal buiten het speelveld 20
8. Scoren van doelpunten 21
9. Spelregels: alle spelers 21
10. Spelregels: doelverdedigers 24
11. Spelregels: scheidsrechters 25
12. Straffen 27
13. Uitvoering van straffen 28
14. Persoonlijke straffen 37

Reglement shoot-outs **39**

Arbitrage **45**
1. Doelstellingen 45
2. Toepassen van de spelregels 46
3. Vaardigheden van de scheidsrechters 48
4. Presenteren van beslissingen: signalen 51

Technische specificaties **55**
1. Speelveld en velduitrusting (zaalhockey) 55
2. Stick 61
3. Bal 66
4. Uitrusting voor doelverdedigers 66

Beschikbare aanvullende informatie **67**

Inleiding

Verantwoordelijkheid en aansprakelijkheid

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

De spelregels en de aanwijzingen voor toepassing gelden voor alle hockeydeelnemers: spelers, scheidsrechters, teambegeleiders en verenigingsfunctionarissen. Er is geen verschil tussen dames en heren, meisjes en jongens.

In de spelregels ligt de nadruk op veiligheid. Iedereen die deelneemt aan of betrokken is bij het spel moet handelen met aandacht voor de veiligheid van anderen en deze niet in gevaar brengen. Vigerende nationale wetgeving dient daarbij in acht te worden genomen. Spelers dienen ervoor te zorgen dat hun uitrusting geen gevaar oplevert voor henzelf of anderen vanwege de conditie van de gebruikte materialen of het ontwerp van die uitrusting.

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

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

Invoering

Het Nederlandse spelreglement is een afgeleide van het spelreglement van de FIH (the Rules of Indoor Hockey) en geldt voor alle hockeyspelers en officials. Deze uitgave van het Nederlandse spelreglement is van kracht met ingang van 1 november 2026 en vervangt eerdere uitgaven.

Het internationale spelreglement is opgesteld door de FIH Rules Committee onder gezag van de FIH. De Nederlandse spelregels worden opgesteld door de Commissie Spelregels onder gezag van de KNHB.

Opbouw reglement

Het spelreglement begint met een overzicht van termen en begrippen. Vervolgens komen de voor het spel en wedstrijden belangrijke delen ‘Spelen van het spel’, ‘Shoot-outs’ en ‘Arbitrage’. In het deel ‘Technische specificaties’ staat technische detailinformatie die voor sommige betrokkenen en voor producenten belangrijk is. Aan het einde van het reglement is een opsomming opgenomen van de aanvullende informatie die beschikbaar is via de FIH of de KNHB.

In het Nederlandse spelreglement volgt de KNHB de internationale spelregels zo letterlijk mogelijk. Daar waar de KNHB uitzonderingen of aanvullingen maakt op de internationale regels wordt dit met de toevoeging 'KNHB:' in een oranje kleur aangegeven.

Toepassing van de regels
Jaarlijks publiceert de Commissie Spelregels een nadere toelichting bij het spelreglement. Deze is vastgelegd in de documenten Afspraken Arbitrage Zaalhockey, Standaard Afspraken Zaalhockey en voor de Hoofdklasse in Afspraken Arbitrage Hoofdklasse zaal. Deze documenten zijn de vinden op de website van de KNHB.

Spelregelwijzigingen
Er zijn dit zaalseizoen meerdere spelregelwijzigingen doorgevoerd. Daarnaast zijn er met name aanpassingen en herformuleringen van spelregels opgenomen. Aanpassingen en wijzigingen zijn gemarkeerd in de kantlijn.

De belangrijkste aanpassingen:
- Regel 1.3
- Regel 1.8
- Regel 2.1
- Regel 2.2
- Regel 4.6
- Regel 5.1
- Regel 9.8
- Regel 9.18
- Regel 11.8
- Regel 13.3m
- Regel 13.5h
- Regel 13.6b

De toekomst
De FIH streeft ernaar om het spel zo aantrekkelijk mogelijk te maken om te beoefenen én om naar te kijken, met behoud van zijn unieke kenmerken. De KNHB ondersteunt deze gedachte van harte. De spelregels leveren een belangrijke bijdrage aan het realiseren van deze doelstellingen.

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

Communicatie over spelregels in Nederland
Via de website van de KNHB kunnen vragen gesteld of suggesties gedaan worden over de spelregels. De Commissie Spelregels streeft ernaar om alle vragen binnen een paar dagen per mail te beantwoorden. Goede suggesties over mogelijke wijzigingen in de regels worden in de Nederlandse

commissie besproken en daarna, als het realistisch is, onder de aandacht van de FIH Rules Committee gebracht.

Om te voorkomen dat de FIH Rules Committee van allerlei kanten goed bedoelde, maar minder goed gecoördineerde suggesties krijgt toegestuurd, verzoeken wij met klem alleen via de website van de KNHB vragen of suggesties naar voren te brengen of een e-mail te sturen naar arbitrage@knhb.nl.

Termen en begrippen

Aangever
De aanvaller die bij een strafcorner de bal vanaf de achterlijn pusht.

Aanval (Aanvaller)
Het team dat / De speler die een doelpunt probeert te scoren.

Achterlijn
De korte grenslijn (18 - 22 meter) van het speelveld.

Afkaatsen
Het van richting veranderen van de baan van de bal met de stick, of in het geval van de doelverdediger de beschermende uitrusting of het lichaam, zonder de bal te stoppen of in balbezit te komen.

Beschermende strafcornerkleding
Beschermende kleding die veldspelers dragen bij het verdedigen van een strafcorner. Dit omvat gezichtsmaskers, kniebescherming en aanvullende handbescherming met als doel om zich te beschermen tijdens het verdedigen van een strafcorner.

Cirkel
Het gebied aan ieder uiteinde van het veld, tegenover het midden van de achterlijnen, dat wordt omsloten door de twee kwartcirkels en de lijnen die deze verbinden. De lijnen zijn onderdeel van de cirkel.

Doellijn
De achterlijn tussen de twee doelpalen.

Doelverdediger
Eén van de deelnemers van ieder team op het veld die een volledig beschermende uitrusting draagt die tenminste bestaat uit hoofdbescherming, legguards en klompen, en voor wie het ook is toegestaan om keepershandschoenen en andere beschermende uitrusting te dragen.

Flick
Het zodanig pushen van de bal dat deze van de grond afkomt.

Overtreding
Een handeling die in strijd is met de spelregels en die door een scheidsrechter bestraft kan worden.

Push
Het verplaatsen van de bal over de grond met een duwende beweging van de stick nadat de stick dicht bij de bal is geplaatst. Wanneer een push wordt uitgevoerd, zijn zowel de bal als de krul van de stick in contact met de grond.

KNHB: Re-take
Een re-take is een strafcorner die wordt toegekend voordat de voorgaande strafcorner is voltooid volgens 13.5.

Schot op doel
De actie van een aanvaller die probeert te scoren door de bal van binnenin de cirkel in de richting van het doel te spelen.
Als de speler de intentie heeft om een doelpunt te maken door de bal in de richting van het doel te spelen, is er ook als de bal het doel mist sprake van een 'schot op doel'.

Scoop
Het omhoog brengen van de bal van de grond door de krul van de stick onder de bal te plaatsen en vervolgens een optillende beweging te maken.

Slag (niet toegestaan bij zaalhockey)
Het spelen van de bal door middel van een zwaaiende beweging van de stick naar de bal. Het spelen van de bal met een 'slapshot' of een 'flats' (een langer durende schuif- of veegbeweging met de stick voor die in contact komt met de bal) wordt ook aangemerkt als een slag en is daarom niet toegestaan.

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

Spelen van de bal: veldspeler
Stoppen, afkaatsen of bewegen van de bal met de stick.

Speler
Eén van de deelnemers van een team.

Tackle
Een actie om een tegenstander het bezit van de bal te ontnemen.

Team
Een team bestaat uit maximaal twaalf personen, waarvan ten hoogste zes spelers in het veld en de overigen als wisselspeler op de teambank.

Teambegeleider
Een persoon die door het team is aangewezen om op de teambank plaats te mogen nemen, maar zelf geen speler is. Dit kan een coach, teammanager, fysiotherapeut of dokter zijn.

Veldspeler
Eén van de spelers op het veld, anders dan de doelverdediger.

Verdediging (Verdediger)
Het team dat / De speler die probeert te voorkomen dat een doelpunt wordt gescoord.

Zijbalken
Op de lange grenslijn (36 - 44 meter) van het speelveld geplaatste balken.

Het spelen van zaalhockeywedstrijden

KNHB: De organisatie van wedstrijden, wedstrijdseries en competities geschiedt door of namens de KNHB. Clubs zijn alleen met inachtneming van de daarvoor geldende bondsregels gerechtigd om eigen wedstrijden of toernooien te organiseren.

De KNHB kan voor bepaalde competitievormen (zoals play-offs, beslissingswedstrijden, etc.) aanvullende bepalingen publiceren.

Ook stelt de KNHB in het bondsreglement de voor organisatie en registratie (via digitale wedstrijdformulieren) en administratie geldende procedures en bepalingen vast.

1. Speelveld

De informatie hieronder is een versimpelde beschrijving van het speelveld. Een gedetailleerde beschrijving van het speelveld en de materialen zijn opgenomen in de technische specificaties aan het einde van dit reglement.

1.1. Het speelveld is rechthoekig, tussen de 36 en 44 meter lang en tussen de 18 en 22 meter breed.

1.2. Zijbalken markeren de lange grenslijnen; achterlijnen markeren de korte grenslijnen van het veld.

1.3. De doellijnen zijn de delen van de achterlijnen tussen de doelpalen.

1.4. Een middenlijn is over de breedte van het speelveld getrokken.

1.5. Met cirkels worden de gebieden bedoeld die zich in het veld, in het midden van de achterlijn, rond het doel bevinden.

1.6. Een strafbalstip met een diameter van 100 mm is aangebracht recht voor ieder doel, met het midden van de stip op 7 meter van de binnenzijde van de doellijn.

KNHB: Als een vloer is voorzien van een strafbalstreep in plaats van een strafbalstip, dan geldt het midden van deze streep als de plaats voor het nemen van een strafbal.

1.7. Alle lijnen zijn 50 mm breed en maken deel uit van het speelveld.

1.8. Doelen staan buiten het speelveld in het midden van iedere achterlijn, tegen de achterlijn aan. Er mag geen materiaal of andere voorwerpen, zoals beschermende strafcornerkleding, handdoeken, bidons etc. in het doel liggen.

KNHB: Achter het doel mogen alleen droge materialen liggen die gebruikt worden bij de strafcorner, zoals gezichtsmaskers, handschoenen etc. Natte handdoeken zijn derhalve niet toegestaan.

1.9. De teambanken voor ieder team worden aan één en dezelfde zijde buiten het speelveld geplaatst.

Elk team bezet een teambank voor wisselspelers en teambegeleiders voor de gehele wedstrijd, zoals beschreven staat in het reglement of op aanwijzing van de scheidsrechters.

KNHB: Bij het speelveld moeten twee teambanken staan met plaats voor tien personen. Ook moet er een wedstrijdtafel, met zitruimte voor de tijdwaarnemer en voor tijdelijk uit het veld gezonden spelers (strafbank) zijn. De wedstrijdtafel wordt net als de teambanken aan één zijde van het speelveld geplaatst, op minimaal 1 meter buiten de zijbalk en op maximaal 10 meter ter weerszijden van de middenlijn.

Het eerstgenoemde team moet gedurende de gehele wedstrijd op de bank links van de wedstrijdtafel plaatsnemen (gezien met het gezicht richting het speelveld) en het als tweede genoemde team rechts van de wedstrijdtafel, tenzij anders wordt bepaald door de scheidsrechters. Wisselspelers moeten op de bank van hun team zitten als ze niet in het veld staan.

2. Samenstelling van teams

2.1. Een wedstrijd wordt gespeeld tussen twee teams, ieder met niet meer dan zes spelers tegelijk op het speelveld op ieder moment van de wedstrijd.

Als een team meer dan het toegestane aantal spelers op het speelveld heeft staan, dan moet de tijd worden stilgezet om dit te corrigeren. In situaties waar dit spelbepalende invloed heeft, moet een strafcorner worden toegekend tegen het team dat een foutieve wissel heeft uitgevoerd. Een persoonlijke straf kan worden gegeven aan de aanvoerder van het betrokken team. Beslissingen die genomen zijn voordat de tijd werd stilgezet om deze situatie te kunnen corrigeren, kunnen niet worden teruggedraaid of veranderd als de tijd en/of het spel al zijn hervat.

KNHB: Bij aanvang van een bondswedstrijd moeten er per team ten minste vier speelgerechtigde spelers op het speelveld zijn. Als gedurende een wedstrijd een team uit minder dan vier spelers komt te bestaan, dan wordt de wedstrijd voortgezet.

KNHB: Voor aanvang van een bondswedstrijd moet ieder team op het digitale wedstrijdformulier de namen en rugnummers invullen van de (ten hoogste twaalf) spelers die aan de wedstrijd deel willen nemen. Alleen op dat formulier vermelde spelers mogen op het speelveld komen en/of op de teambank plaatsnemen. Tijdens de wedstrijd kunnen geen namen op het formulier worden gewijzigd, maar niet-

standaardteams kunnen tot het maximale aantal van twaalf spelers is bereikt, nieuwe spelers voor vermelding op het digitale wedstrijdformulier aanmelden bij de scheidsrechters.

KNHB: Aan een team mogen in bondswedstrijden ten hoogste vier teambegeleiders (coaches, verzorgers) worden toegevoegd. Hun plaats is de teambank van hun partij. Deze teambegeleiders staan onder het gezag van de scheidsrechters en de bepalingen van de spelregels zijn op hen van toepassing. Door het aanvaarden van een dergelijke functie, dan wel het gevolg geven aan een aanwijzing als teambegeleider, aanvaardt de betrokkene de verplichting tot het naleven van de bepalingen van de reglementen van de hockeybond.

2.2. Elk team heeft tijdens de wedstrijd een doelverdediger op het veld, of speelt met alleen veldspelers.

Elk team mag spelen met:

- *Een doelverdediger die een afwijkend kleur shirt draagt en beschermende kleding draagt die ten minste bestaat uit hoofdbescherming, legguards en klompen; deze speler wordt in dit reglement de doelverdediger genoemd; of*
- *Alleen veldspelers; geen enkele speler heeft de rechten van een doelverdediger en mag een shirt in een afwijkende kleur dragen; geen enkele speler mag hoofdbescherming dragen, behalve een gezichtsmasker tijdens het verdedigen van een strafcorner of strafbal.*

Elke wijziging tussen deze opties moet plaatsvinden als een wissel.

2.3. Het is ieder team toegestaan om spelers te wisselen die niet op het veld staan:

a. Het wisselen van spelers mag op ieder gewenst moment, met uitzondering van de periode tussen het toekennen en het voltooien van een strafcorner; in die periode mag uitsluitend een geblesseerde of een tijdelijk uitgesloten doelverdediger van de verdedigende partij worden vervangen.

Wanneer een nieuwe strafcorner wordt toegekend, voordat de voorgaande strafcorner is afgelopen, mag er geen wissel plaatsvinden behalve voor een geblesseerde of tijdelijk uitgesloten verdedigende doelverdediger.

Bij een strafcorner mag een geblesseerde doelverdediger of een tijdelijk uitgesloten doelverdediger van de verdedigende partij vervangen worden door een andere doelverdediger of veldspeler.

Als een team met alleen veldspelers speelt, dan is het niet toegestaan om te wisselen totdat de strafcorner is voltooid.

Gedurende de straftijd van de tijdelijk uitgesloten doelverdediger, speelt dat team met een speler minder.

b. Er is geen beperking aan het aantal spelers dat op hetzelfde moment mag worden gewisseld, of aan het aantal keer dat een speler mag worden gewisseld.

c. Het wisselen van een speler kan pas als de te wisselen speler het speelveld heeft verlaten.

d. Een wissel is niet toegestaan voor tijdelijk uitgesloten spelers gedurende hun straftijd.

e. Na het verstrijken van de straftijd bij een tijdelijke uitsluiting mag de betrokken speler worden gewisseld zonder eerst op het speelveld terug te keren.

f. Tijd en spel worden niet stilgezet bij wissels.

Dit geldt ook voor het niet stoppen van de tijd voor een speler om de beschermende uitrusting van een doelverdediger aan te doen of uit te doen. Dit is ook van toepassing bij een blessure of een tijdelijke of definitieve verwijdering van een doelverdediger.

g. Spelers die wisselen, moeten het veld verlaten dan wel betreden binnen 3 meter van de middenlijn aan de kant van het veld waar de teambanken staan.

2.4. Veldspelers die het veld verlaten voor een blessurebehandeling, om te drinken, om materiaal te wisselen of om enige andere reden dan voor een wissel, mogen alleen binnen 3 meter van de middenlijn aan de zijde van het veld waar wordt gewisseld, weer het veld in komen.

Het verlaten en betreden van het veld als onderdeel van het spel (bijv. een verdediger die beschermende strafcornerkleding wil aandoen) vindt plaats op iedere geschikte plek van het veld.

KNHB: In de Hoofdklasse is de blessureregel van toepassing. Dit houdt in dat wanneer een teambegeleider het veld heeft betreden en zich bij de speler en/of doelverdediger begeeft die aan de scheidsrechters heeft aangegeven dat een blessurebehandeling noodzakelijk is (tenzij er sprake is van (hoofd)letsel en/of bloed), dan moet deze speler of doelverdediger het veld voor 1 minuut verlaten. Deze geblesseerde speler en/of doelverdediger mag wel worden vervangen. Als een geblesseerde doelverdediger op het veld wordt

behandeld voor een blessure die direct voor het geven van een strafcorner of strafbal is ontstaan, dan hoeft deze het veld niet voor 1 minuut te verlaten.

2.5. Niemand anders dan veldspelers, doelverdedigers en scheidsrechters mogen zich tijdens de wedstrijd zonder toestemming van een scheidsrechter binnen het speelveld bevinden.

2.6. Spelers binnen en buiten het veld staan gedurende de gehele wedstrijd, dus ook tijdens de rust, onder het gezag van de scheidsrechters. Dit geldt ook voor de teambegeleiding.

2.7. Een speler die geblesseerd is of bloedt moet het veld verlaten, tenzij medische redenen dit belemmeren, en mag niet terugkeren voordat de verwonding is verbonden. Spelers mogen geen kleding met bloedvlekken dragen.

KNHB: Het spel moet door de scheidsrechter stilgelegd worden bij hoofdletsel om beoordeling door een teamofficial of arts mogelijk te maken voordat het spel weer hervat wordt. In het geval van een mogelijke hersenschudding moet de speler het veld verlaten en vervangen worden om behandeling mogelijk te maken.

2.8. KNHB: Bij een ongeluk of ander bijzonder voorval kunnen de scheidsrechters de wedstrijd onderbreken. Bij een onderbreking in een bondswedstrijd gelden de volgende bepalingen:

a. De wedstrijd wordt na een onderbreking zo spoedig mogelijk hervat met een bully, met de passende straf of spelhervatting, of met een beginpush als een doelpunt was gemaakt;

b. Als de onderbreking langer duurt dan dertig minuten wordt de wedstrijd gestaakt, tenzij in het competitiereglement andere afspraken zijn gemaakt, bijvoorbeeld in verband met beperkte zaalcapaciteit;

c. De scheidsrechters vermelden de redenen voor het staken van de wedstrijd op het digitale wedstrijdformulier; aangetekend worden dan ook de bereikte stand, het tijdstip van staken, eventueel gegeven kaarten en of op dat moment een strafbal of strafcorner werd toegekend.

3. Aanvoerders

3.1. Eén speler van ieder team moet zijn aangewezen als aanvoerder.

3.2. Als de aanvoerder tijdelijk uitgesloten wordt, moet er een vervangende aanvoerder worden aangewezen.

3.3. Aanvoerders zijn verplicht een onderscheidende armband of een ander onderscheidend teken te dragen aan de bovenarm of schouder of om de kous, direct onder de knie.

3.4. Aanvoerders zijn verantwoordelijk voor het gedrag van alle spelers van hun team en moeten ervoor zorgen dat wissels van hun team correct worden uitgevoerd.

Als een team verkeerd wisselt, dan wordt een strafcorner toegekend in overeenstemming met regel 2.1. Een persoonlijke straf kan worden gegeven in overeenstemming met regel 2.1 als een aanvoerder deze verantwoordelijkheden niet nakomt.

KNHB: Aanvoerders zijn ook verantwoordelijk voor het gedrag van alle teambegeleiders van hun team tijdens een wedstrijd.

KNHB: Aanvoerders dragen namens hun vereniging ook verantwoordelijkheid voor de correcte invulling en afhandeling van het digitale wedstrijdformulier.

4. Kleding en uitrusting van spelers

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

Het dragen van schoeisel met afgevende zolen en kledinguitrusting die beschadigingen aan de vloeren kan veroorzaken, zoals metalen gespen, zijn verboden. Deelnemers dienen bovendien aanvullende voorschriften van wedstrijdleiding en/of accommodatiebeheerder op te volgen.

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

Alle spelers uit een team mogen kiezen of ze een korte broek, broekrok of rok dragen zolang deze dezelfde kleur en hetzelfde ontwerp hebben.

KNHB: In bondswedstrijden is spelen in het standaardtenue van de vereniging verplicht, maar als verwarring is te verwachten, dienen de spelers van het bezoekende team hun tenue aan te passen.

KNHB: Spelers uitkomende in de competities voor 1e (standaard) teams en de hoogste competitieklassen O18/O16-jeugd en bij deelname aan districts- en of Nederlands Kampioenschappen dienen een duidelijk rugnummer te dragen. In een team mag niet tweemaal hetzelfde rugnummer worden gebruikt.

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

Veldspelers:

- *Mogen beschermende handschoenen dragen, mits deze de natuurlijke grootte van de hand niet aanmerkelijk vergroten. Handschoenen die worden gebruikt tijdens het normale spel en/of tijdens het verdedigen van de strafcorner mogen een maximale afmeting hebben van lengte 290 mm x breedte 180 mm x hoogte 110 mm, zonder dat het daarvoor samengedrukt moet worden;*

  KNHB: Er geldt een dringend advies voor veldspelers om een beschermende handschoen te dragen.

- *KNHB: Dienen scheen- en enkelbeschermers en een bitje te gebruiken;*

  Spelers kunnen uitsluitend om medische redenen ontheffing aanvragen bij de KNHB. Spelers dienen op verzoek van de scheidsrechters de schriftelijke ontheffing van de KNHB te tonen;

- *Mogen elke vorm van lichaamsbescherming (inclusief beenbescherming of kniebeschermers tijdens het verdedigen van een strafcorner) onder normale wedstrijdkleding dragen; kniebeschermers die voor dit doel worden gebruikt, mogen buiten de sokken worden gedragen op voorwaarde dat de kleur ervan exact hetzelfde is als de kleur van de sokken of zwart zijn;*
- *Mogen, alleen om medische redenen die door de KNHB zijn goedgekeurd, tijdens een wedstrijd een glad, bij voorkeur transparant of wit maar verder eenkleurig gezichtsmasker dragen dat nauw aansluit op het gezicht, zachte beschermende hoofdbedekking of oogbescherming in de vorm van een plastic bril (met zacht materiaal over het frame en plastic glazen); de betrokken speler moet de mogelijke consequenties van het spelen met de medische aandoening begrijpen; spelers moeten op verzoek van de scheidsrechters de schriftelijke toestemming van de KNHB voor het dragen van dit masker tonen;*
- *Mogen bij het verdedigen van een strafcorner of strafbal een glad masker of masker met een metalen vizier dragen dat bij voorkeur transparant of enkel van kleur is en dat aansluit bij de vormen van het gezicht.*
- *Mogen zich bij het dragen van gezichtsmaskers niet gedragen op een manier die gevaarlijk is voor andere spelers door misbruik te maken van de beschermende uitrusting die ze dragen;*
- *Mogen in andere omstandigheden geen hoofdbescherming (gezichtsmasker of andere hoofdbescherming) dragen.*

4.3. Doelverdedigers moeten een shirt of kledingstuk dragen dat in kleur duidelijk afwijkt van dat van beide teams.

Doelverdedigers moeten dit shirt of kledingstuk over de bescherming van hun bovenlichaam dragen. Elleboogbescherming hoeft niet onder het shirt of kledingstuk te worden gedragen.

4.4. Doelverdedigers zijn verplicht om beschermende uitrusting te dragen die bestaat uit minimaal hoofdbescherming, legguards en klompen. De hoofdbescherming en de eventuele handbeschermers mogen worden afgedaan als de doelverdediger zelf een strafbal gaat nemen.

De volgende uitrustingsstukken mogen uitsluitend gedragen worden door doelverdedigers: bescherming voor bovenlijf, bovenarm, elleboog, onderarm, dijbeen, legguards en klompen.

KNHB: Onder hoofdbescherming wordt verstaan een complete helm, die het gehele hoofd omvat, met een vast masker voor het gehele gezicht en bescherming van de keel.

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

4.6. Spelers mogen geen gebruik maken van, of worden uitgerust met, een apparaat om mee te kunnen communiceren.

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

a. De stick moet glad zijn, zonder ruwe en scherpe uitstekende delen;

b. Inclusief aangebrachte grips en/of tapes moet de stick door een ring met een binnendiameter van 51 mm kunnen;

c. Iedere gebogen of schuine afwijking over de lengte van de stick moet een doorlopend glad profiel over de gehele lengte hebben en mag ofwel aan de platte zijde ofwel aan de achterzijde afwijken tot maximaal 25 mm, maar niet aan beide kanten van de stick;

d. De stick moet voldoen aan de specificaties vastgesteld in dit reglement.

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

*Gedetailleerde beschrijving van de stick en de bal zijn opgenomen bij het onderdeel t*echnische specificaties *in dit reglement*.

5. Wedstrijd en resultaat

5.1. *Een wedstrijd bestaat uit vier kwarten van 10 minuten en een rustpauze van 1 minuut tussen kwart 1 en 2 en tussen kwart 3 en 4. De rustpauze tussen kwart 2 en 3 duurt maximaal 3 minuten.*

KNHB: Voor aanvang van het zaalseizoen worden door de KNHB de wedstrijdtijden per competitie vastgesteld en gecommuniceerd. Teams kunnen andere afspraken maken over de duur van de wedstrijd en de pauze, maar moeten vaste regels en afspraken van de KNHB of de organisatoren van competities, toernooien en wedstrijden volgen.

Als de totale speeltijd van een speelkwart verstrijkt voordat de scheidsrechter een beslissing kan nemen, dan is het scheidsrechters toegestaan om direct na afloop van het speelkwart deze beslissing alsnog te maken.

Als aan het eind van een speelkwart een situatie ontstaat waarbij de scheidsrechters overleg willen plegen en eventueel de laatste beslissing willen wijzigen, dan is dit ook mogelijk als het eindsignaal al is gegeven. Dit overleg dient onmiddellijk na de beslissing plaats te vinden. De scheidsrechters signaleren vervolgens duidelijk wat het resultaat is van hun overleg.

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

KNHB: Bepalingen over een shoot-out serie als manier om tot een beslissing te komen in een wedstrijd die in een gelijkspel is geëindigd, staan in het shoot-out reglement verderop in dit reglement.

6. Begin en hervatting van de wedstrijd

6.1. Voor aanvang van de wedstrijd wordt getost:

a. Het team dat de toss wint heeft de keuze tussen de speelrichting in de eerste helft of het nemen van de beginpush bij de eerste twee kwarten;

b. Als het team dat de toss wint de speelrichting in de eerste helft kiest, heeft de tegenpartij de beginpush bij de eerste twee kwarten;

c. Als het team dat de toss wint de beginpush kiest, mag de tegenpartij de speelrichting in de eerste helft kiezen.

6.2. De richting waarin teams spelen wordt omgekeerd in de tweede helft van de wedstrijd.

6.3. Een beginpush wordt genomen:

a. Om de eerste twee kwarten te laten beginnen door een speler van het team dat de toss heeft gewonnen en voor deze optie heeft gekozen; anders door een speler van de tegenpartij;

b. Om het spel in kwart 3 en kwart 4 te beginnen door een speler van het team dat niet de beginpush heeft genomen om kwart 1 en kwart 2 te beginnen;

c. Na een doelpunt, door een speler van het team tegen wie het doelpunt is gescoord.

6.4. Uitvoering van de beginpush:

a. Wordt genomen vanaf het midden van het veld;

b. De bal mag in iedere gewenste richting worden gespeeld;

c. Alle spelers behalve de speler die de beginpush neemt, moeten zich bevinden op de helft van het veld waarop het doel staat dat zij verdedigen;

d. De bepalingen voor het nemen van een vrije push zijn van toepassing.

6.5. Een bully wordt genomen om het spel te hervatten wanneer de wedstrijd is onderbroken wegens een blessure of enige andere reden, waarbij geen spelstraf wordt opgelegd:

a. Een bully wordt genomen nabij de plaats waar de bal was toen het spel werd onderbroken, maar niet binnen 9 meter van de achterlijn en niet binnen 3 meter van de cirkelrand.

b. De bal ligt tussen een speler van ieder team, die met hun gezichten naar elkaar toe staan, ieder met het doel dat wordt verdedigd aan de rechterzijde.

c. De twee spelers beginnen de bully met hun stick op de grond rechts van de bal en tikken dan éénmaal boven de bal met de platte kant van hun sticks tegen elkaar, waarna beide spelers de bal mogen spelen.

d. Alle andere spelers moeten op minimaal 3 meter afstand van de bal zijn.

6.6. Er wordt een vrije push genomen door de verdedigende partij na een strafbal waaruit geen doelpunt is gescoord. Deze vrije push wordt genomen op 9.10 meter van het midden van de doellijn om het spel te hervatten.

7. Bal buiten het speelveld

7.1. De bal is buiten het speelveld wanneer deze in zijn geheel over een zijbalk of achterlijn is gegaan.

7.2. Het spel wordt hervat door een speler van het team dat niet als laatste de bal aanraakte voordat deze buiten het speelveld kwam.

7.3. Wanneer de bal over een zijbalk gaat:

a. Wordt het spel hervat vanaf een plaats binnen het veld op niet meer dan 1 meter van de plaats waar de bal over die zijbalk ging.

Wanneer dit zou leiden tot een spelhervatting binnen de cirkel, dan wordt het spel hervat met de bal op 1 meter buiten de cirkel en 1 meter vanaf de zijbalk.

b. De bepalingen voor het nemen van een vrije push zijn van toepassing.

7.4. Wanneer een bal over de achterlijn wordt gespeeld en er geen doelpunt is gescoord, geldt:

a. Als de bal is gespeeld door een aanvaller, dan wordt het spel hervat met een bal niet verder dan 9.10 meter van de achterlijn recht tegenover het punt waar de bal over de achterlijn is gegaan. De bepalingen voor het nemen van een vrije push zijn van toepassing.

b. Als een verdediger de bal onopzettelijk heeft gespeeld of de bal is afgekaatst van de doelverdediger, dan wordt het spel hervat met de bal op de middenlijn recht tegenover het punt waar de bal over de achterlijn is gegaan. De bepalingen voor het nemen van een vrije push zijn van toepassing.

Het plaatsen van de bal op de middenlijn betekent dat de herstart feitelijk op de aanvallende speelhelft plaatsvindt en de bepalingen voor een vrije push hier van toepassing zijn.

c. Als een verdediger de bal opzettelijk over de eigen achterlijn heeft gespeeld en er geen sprake is van het afkaatsen van de doelverdediger, dan wordt het spel hervat met een strafcorner.

8. Scoren van doelpunten

8.1. Een doelpunt wordt gescoord wanneer de bal, nadat deze binnen de cirkel door een aanvaller is gespeeld en daarna niet meer buiten de cirkel is gekomen, helemaal over de doellijn en onder de doellat gaat.

De bal mag door een verdediger worden gespeeld of het lichaam van een verdediger raken voordat of nadat de bal binnen de cirkel is gespeeld door een aanvaller.

De tijd wordt niet stilgezet na het scoren van een doelpunt.

9. Spelregels: alle spelers

9.1. Spelers worden geacht zich ten alle tijden verantwoordelijk en sportief te gedragen.

9.2. Spelers die in het veld staan moeten hun stick in de hand hebben en mogen deze niet op een gevaarlijke manier gebruiken.

Spelers mogen hun stick niet over de hoofden van andere spelers tillen.

9.3. Spelers mogen tegenstanders niet hinderen of in hun spel belemmeren door hen of hun sticks of kleding vast te pakken of aan te raken.

9.4. Spelers mogen een tegenstander niet intimideren of het spelen verhinderen.

9.5. Spelers mogen de bal niet slaan.

9.6. Spelers mogen de bal niet met de achterkant van hun stick (de bolle kant) spelen.

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

Een verdediger die een schot op doel tegenhoudt moet niet bestraft worden als deze de stick niet geheel stilhoudt of deze naar de bal beweegt in een poging de bal te stoppen of af te kaatsen. Alleen wanneer de verdediger de bal daadwerkelijk wegslaat en hiermee een doelpunt voorkomt, moet een strafbal worden toegekend.

Wanneer een verdediger een poging doet om een schot op doel te stoppen of af te kaatsen, terwijl dit schot eigenlijk het doel zou missen, dan moet het gebruik van de stick boven de schouder worden bestraft met een strafcorner en niet met een strafbal.

Als uit een geoorloofde stoppoging of afkaatsing gevaarlijk spel ontstaat, moet een strafcorner worden toegekend.

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

Een bal wordt in ieder geval als gevaarlijk beschouwd wanneer deze leidt tot een terecht ontwijkende reactie van tegenstanders.

De straf wordt opgelegd op de plaats waar het gevaarlijk spel ontstond. Een uitzondering betreft een situatie waarin de bal via een verdediger, die buiten de eigen cirkel staat, afkaatst en er daarna gevaarlijk spel ontstaat voor een verdediger binnen de cirkel; in zulke situaties wordt een vrije push opgelegd buiten de cirkel op de plaats waar de afkaatsing plaatsvond.

De bal opzettelijk én hard in de stick, voeten of handen van een tegenstander spelen wanneer een speler klaar staat om de bal te stoppen met bijbehorend risico op blessures, is gevaarlijk. Dit geldt ook als spelers die de bal aannemen, draaien en opzettelijk proberen de bal door een verdediger heen te spelen die dicht bij de speler in balbezit is of die probeert de bal te spelen. Aan de overtredende speler mag een persoonlijke straf toegekend worden.

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

Het is geen overtreding als de bal zonder opzet minder dan 10 cm van de grond komt, tenzij een tegenstander binnen speelafstand staat.

9.10. Spelers mogen de bal niet spelen wanneer deze in de lucht is, maar mogen de bal wel stoppen.

Het is toegestaan om een bal vanuit de lucht met de platte kant van de stick onder controle te brengen door de bal naar de grond te drukken.

Een doelpunt kan alleen gescoord worden als de bal op de grond is op het moment dat de aanvaller de bal voor het laatst raakt voordat de bal vervolgens het doel ingaat.

9.11. Veldspelers mogen de bal met geen enkel lichaamsdeel stoppen, schoppen, oppakken, voortstuwen, gooien of met zich meedragen.

Het is niet altijd een overtreding wanneer de bal tegen de voet, hand of het lichaam van een veldspeler aankomt. De speler begaat alleen een overtreding als deze er voordeel uit haalt of zich zo positioneert met de bedoeling om de bal op deze manier te stoppen.

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

9.12. Spelers mogen de bal niet spelen als zij op de grond liggen of met een knie, arm of hand (anders dan de hand die de stick vasthoudt) de grond aanraken.

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

Spelers houden af wanneer zij:
- *Hun lichaam gebruiken om zich daarmee ruimte te verschaffen;*
- *Lichaam of stick van een tegenstander hinderen;*
- *De bal met hun stick of met enig deel van hun lichaam afschermen tegen een geoorloofde tackle.*

Een stilstaande speler die de bal ontvangt, mag daarbij gericht staan in iedere willekeurige richting.

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

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

9.14. Spelers mogen de bal niet afschermen of tegen de zijbalken aanhouden. Een speler in balbezit mag niet in de hoeken van het veld of dicht bij de zijbalken worden opgesloten door tegenstanders die hun stick plat op de grond hebben (trapping). Tegenstanders moeten een redelijke opening laten waardoor de bal gespeeld moet kunnen worden.

Als de bal onopzettelijk tussen de sticks van twee spelers of tegen de zijbalk komt vast te zetten, dan wordt het spel hervat met een bully.

Herhaling van spelers die de bal afschermen of tegen de zijbalk aanhouden, moeten worden beschouwd als opzettelijke overtredingen en als zodanig worden bestraft.

Dit geldt ook voor spelers die opzettelijk de bal tussen hun eigen stick en die van de tegenstander klemmen. Deze spelers moeten worden bestraft en niet worden beloond met een bully.

9.15. Spelers mogen niet proberen een tegenstander de bal te ontnemen (tackle) als zij de bal niet kunnen spelen zonder lichaamscontact.

Roekeloos spel, zoals sliding tackles en andere fysieke acties van veldspelers, waarbij een tegenstander wordt gevloerd en waarbij het gevaar op blessures bestaat, horen met de juiste spelstraf en persoonlijke straf te worden bestraft.

9.16. Spelers mogen niet opzettelijk in het doel dat hun tegenstanders verdedigen komen, of achter een doel langslopen.

9.17. Spelers mogen hun stick niet ruilen tussen het toekennen en voltooien van een strafcorner of een strafbal, tenzij deze stick niet meer aan de specificaties voldoet.

9.18. Spelers mogen geen voorwerpen of uitrustingsstukken op het veld, naar de bal of naar een andere speler, scheidsrechter of andere persoon gooien.

Als de bal een los object op het speelveld raakt (dat niet door een speler daar gegooid is), dan gaat het spel door tenzij anders gespecificeerd in regel 13.3m.

9.19. Spelers mogen het spel niet vertragen om daardoor voordeel te behalen (tijdrekken).

10. Spelregels: doelverdedigers

10.1. Doelverdedigers mogen tijdens de wedstrijd niet buiten hun eigen speelhelft aan het spel deelnemen, behalve om zelf een strafbal te nemen.

Doelverdedigers moeten ten alle tijden hoofdbescherming dragen en mogen deze alleen afzetten als zij een strafbal gaan nemen.

10.2. Wanneer de bal binnen hun cirkel is en zij hun stick in de hand hebben:

a. Is het doelverdedigers die volledig beschermende uitrusting dragen toegestaan om met hun stick, voeten, benen of legguards de bal voort te bewegen als deze op de grond is en de bal met hun stick, voeten, benen, beschermende uitrusting of enig deel van hun lichaam te stoppen of van richting te veranderen (in elke richting, ook over de achterlijn), ook als de bal in de lucht is.

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

b. Is het doelverdedigers die volledig beschermende uitrusting dragen toegestaan hun armen, handen of enig ander deel van het lichaam te gebruiken om de bal weg te duwen als deze zich op de grond bevindt.

De actie, genoemd in regel b, is alleen toegestaan om een doelpoging of mogelijke doelpoging te verdedigen. De doelverdediger mag de armen, handen of het lichaam niet gebruiken om daarmee een pass over lange afstand te geven.

10.3. Doelverdedigers mogen niet op de bal liggen.

10.4. Wanneer de bal buiten hun cirkel is, mogen doelverdedigers de bal alleen met hun stick spelen.

10.5. Doelverdedigers mogen in hun eigen cirkel liggend de bal spelen, wanneer de bal in de cirkel is en zijzelf zich eveneens volledig in de cirkel bevinden.

11. Spelregels: scheidsrechters

11.1. Twee scheidsrechters hebben de leiding over de wedstrijd, passen de regels toe en beoordelen of er eerlijk en sportief gespeeld wordt (fair play).

11.2. Iedere scheidsrechter is gedurende de hele wedstrijd als eerste verantwoordelijk voor beslissingen op de eigen helft van het speelveld.

11.3. Elke scheidsrechter is op de eigen helft van het speelveld als enige verantwoordelijk voor beslissingen over vrije pushes in de cirkel, strafcorners, strafballen en doelpunten.

11.4. Scheidsrechters zijn verantwoordelijk voor het bijhouden van gescoorde doelpunten en voor gegeven kaarten.

KNHB: Scheidsrechters moeten na de wedstrijd de uitslag en eventueel gegeven gele en rode kaarten invullen op het digitale wedstrijdformulier en dit digitaal ondertekenen.

11.5. Scheidsrechters zijn er verantwoordelijk voor dat de volledige tijd wordt gespeeld en moeten aangeven wanneer een speelkwart eindigt en wanneer een aan het einde van een speelkwart nog uit te spelen strafcorner is voltooid.

11.6. Scheidsrechters fluiten om:

a. Het begin en het einde van een speelkwart aan te geven;

b. Aan te geven, mits noodzakelijk, dat de bal buiten het speelveld is;

c. Een bully te laten beginnen;

d. Een straf op te leggen;

e. Aan te geven dat een strafcorner opnieuw genomen moet worden;

f. Een strafcorner te laten beginnen;

g. Het begin en het einde van een strafbal aan te geven;

h. Een doelpunt aan te geven net als de herstart van de wedstrijd;

i. De wedstrijd te hervatten na het nemen van een strafbal als er geen doelpunt is gescoord;

j. De wedstrijd te stoppen om een persoonlijke straf toe te kennen en om de wedstrijd vervolgens weer te hervatten;

k. De wedstrijd om enige andere reden te onderbreken en daarna weer te hervatten;

KNHB: Bij een wedstrijd aangestelde officials kunnen enkele onderdelen van de taken van de scheidsrechters overnemen (maar blijven dit doen onder verantwoordelijkheid van de scheidsrechters):

a. Noteren van gemaakte doelpunten en bedienen scorebord;
b. Bijhouden van de wedstrijdtijd en bedienen van de wedstrijdklok;

c. *Toezien op het gedrag van tijdelijk uit het veld gestuurde spelers op de strafbank.*

11.7. Scheidsrechters mogen tijdens de wedstrijd niet coachen.

11.8. Wanneer de bal een scheidsrechter of een niet-bevoegd persoon op het speelveld raakt, wordt er doorgespeeld tenzij dit leidt tot een voordeel voor een team. In die situatie wordt de wedstrijd hervat met een bully.

12. Straffen

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

12.2. Een vrije push wordt gegeven aan de tegenpartij voor:

a. Een overtreding van een aanvaller op de aanvallende speelhelft;

b. Een onopzettelijke overtreding van een verdediger op de verdedigende speelhelft, maar buiten de eigen cirkel.

12.3. Een strafcorner wordt toegekend:

a. Voor een overtreding van een verdediger in de eigen cirkel waarbij het waarschijnlijk scoren van een doelpunt niet wordt voorkomen;

b. Voor een opzettelijke overtreding van een verdediger in de eigen cirkel tegen een tegenstander die geen balbezit heeft, noch een mogelijkheid heeft de bal te spelen;

c. Voor een opzettelijke overtreding van een verdediger buiten de cirkel, maar op de verdedigende speelhelft;

d. Voor het opzettelijk over de achterlijn spelen van de bal door een verdediger;

Doelverdedigers mogen de bal van hun stick, hun beschermende uitrusting of enig deel van hun lichaam in iedere gewenste richting laten afkaatsen, ook over de achterlijn.

e. Tegen het team dat verkeerd gewisseld heeft;

f. Wanneer de bal in de cirkel komt vast te zitten in de kleding of uitrusting van een (doel)verdediger.

12.4. Een strafbal wordt toegekend:

a. Voor een overtreding van een verdediger in de eigen cirkel, waardoor het waarschijnlijk scoren van een doelpunt wordt voorkomen;

b. Voor een opzettelijke overtreding van een verdediger in de eigen cirkel tegen een tegenstander die in balbezit is of een mogelijkheid heeft om de bal te spelen.

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

a. Kan een zwaardere straf worden opgelegd;

b. Kan een persoonlijke straf worden opgelegd;

c. Kan de straf worden omgekeerd als de nieuwe overtreding wordt begaan door het team dat niet in eerste instantie werd bestraft.

13. Uitvoering van straffen

13.1. Plaats van de vrije push.

a. Een vrije push wordt genomen nabij de plaats waar de overtreding gebeurde.

'Nabij' betekent binnen speelafstand van de plaats van de overtreding en zonder daar een aanzienlijk voordeel uit te verkrijgen. De plaats waar een vrije push moet worden genomen moet dicht bij de cirkel strenger worden beoordeeld.

b. Een vrije push voor de verdediging buiten de cirkel maar binnen 9,10 meter van de achterlijn, mag evenwijdig aan de zijbalk worden verplaatst tot ten hoogste 9,10 meter van de achterlijn, recht tegenover de plaats van de overtreding.

Een vrije push voor de verdediging die binnen de cirkel wordt toegekend, mag overal binnen de cirkel worden genomen

13.2. Bepalingen voor het nemen van een vrije push, beginpush en voor hervatting van het spel nadat de bal buiten het veld is geweest:

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

a. De bal moet stilliggen.

b. Tegenstanders moeten op ten minste 3 meter afstand van de bal zijn.

Als een speler binnen 3 meter afstand van de bal is mag hij het spelen van de bal niet verhinderen, de bal spelen of een poging doen de bal te spelen. Als deze speler de bal niet speelt, een poging doet de bal te spelen of het spel beïnvloedt, hoeft het nemen van de vrije push niet te worden opgehouden.

Een tegenstander die binnen 3 meter van de bal staat op het moment dat de vrije push genomen wordt, mag de bal niet spelen of proberen te spelen voordat zij tenminste 3 meter weg zijn van de bal of nadat de bal tenminste 3 meter heeft verplaatst of aangeraakt is door een speler van de verdedigende partij die de bal wel legitiem mag spelen.

De overtreding vindt plaats op de plaats waar de tegenstander het spel beïnvloedt.

c. Bij een vrije push voor het aanvallende team op de speelhelft waar dat team aanvalt, moeten alle spelers, behalve de speler die de vrije push neemt, op ten minste 3 meter afstand van de bal zijn, behalve zoals gespecificeerd in regel 13.2e bij een vrije push die wordt opgelegd binnen 3 meter van de cirkel.

d. De bal moet worden gepusht.

De speler die de vrije push neemt mag de bal nogmaals spelen zonder dat een andere speler de bal heeft geraakt (self-pass).

e. Bij een vrije push voor het aanvallende team op de speelhelft waar dat team aanvalt, mag de bal niet de cirkel in worden gespeeld voordat de bal minimaal 3 meter is verplaatst door een aanvaller, niet noodzakelijkerwijs in een enkele richting, of is geraakt door een speler van de verdedigende partij. De bal mag ook via de zijbalk de cirkel in worden gespeeld, mits de bal eerst 3 meter heeft gerold voordat de zijbalk wordt geraakt.

Als een vrije push wordt genomen door middel van een self-pass (d.w.z. nog geen speler van de verdedigende partij heeft de bal geraakt), dan mag deze speler die de self-pass neemt de bal zo vaak raken als gewenst, maar de bal moet minimaal 3 meter verplaatst worden voordat deze speler de bal de cirkel in mag spelen met een push.

Alternatief: Nadat de bal is geraakt door een speler van de verdedigende partij mag de bal de cirkel in worden gespeeld door

elke andere speler, inclusief de speler die de vrije push genomen heeft.

Iedere overtreding van deze spelregel ontstaat op de plaats waar de bal de cirkel in is gegaan.

Als een vrije push wordt opgelegd binnen 3 meter van de cirkel en meteen wordt genomen, dan mogen de verdedigers die binnen de cirkel en al binnen 3 meter van de vrije push stonden de speler die de self-pass neemt schaduwen binnen de cirkel. Dit is alleen toegestaan als deze spelers niet proberen om de bal te spelen of het spel te beïnvloeden tot het moment dat de bal ofwel 3 meter heeft afgelegd of is geraakt door een verdediger die de bal legitiem mag spelen. Als de aanvaller ervoor kiest om de vrije push niet meteen te nemen, dan moeten alle andere speler op tenminste 3 meter afstand gaan staan voordat de vrije push wordt genomen.

Anders dan hierboven beschreven staat, moet het spelen van de bal, het proberen te spelen van de bal of het beïnvloeden van het spel door een verdediger of een aanvaller die niet op tenminste 3 meter afstand van de bal stond, worden bestraft.

13.3. Bepalingen voor het nemen van een strafcorner:

a. Het spel wordt gestopt na het toekennen van een strafcorner en hervat zodra de teams klaarstaan.

   Teams moeten zo snel mogelijk, maar in ieder geval na 30 seconden klaarstaan voor het nemen van de strafcorner.

b. De bal moet op de achterlijn binnen de cirkel liggen op ten minste 6 meter van de doelpaal aan de kant van het doel waar het aanvallende team de voorkeur aan geeft.

c. De aangever, moet minstens één voet buiten het speelveld hebben.

d. De overige aanvallers moeten binnen het speelveld, maar buiten de cirkel zijn, zonder met stick, voeten of handen de grond binnen de cirkel aan te raken.

e. Geen andere speler dan de aangever mag op minder dan 3 meter afstand van de bal zijn op het moment dat de bal gepusht wordt.

f. De doelverdediger van de verdedigende partij, mits aanwezig, moet in het doel staan; maximaal vijf andere veldspelers van het verdedigende team mogen zich achter hun achterlijn opstellen aan de andere kant van het doel dan waar de strafcorner wordt

genomen, zonder met hun stick, handen of voeten de grond binnen het speelveld aan te raken.

Als het team dat een strafcorner verdedigt ervoor heeft gekozen om met alleen veldspelers te spelen, mogen maximaal zes spelers achter hun achterlijn, aan de andere kant van het doel dan waar de strafcorner wordt genomen, zich opstellen.

KNHB: Er geldt een dringend advies voor verdedigers om tijdens het verdedigen van de strafcorner uit veiligheidsoverwegingen een masker te dragen.

g. Elke verdediger die ervoor kiest niet achter de achterlijn te gaan staan moet op de andere speelhelft binnen 9,10 meter vanaf de achterlijn gaan staan.

h. Tot de bal bij de strafcorner is gespeeld, mag geen andere aanvaller dan de aangever, in de cirkel komen en mag geen enkele verdediger over de achterlijn komen of van de andere speelhelft binnen 9,10 meter vanaf de achterlijn komen.

i. De aangever moet de bal meteen pushen nadat de strafcorner is vrijgegeven zonder de bal met opzet omhoog te spelen.

j. Na het nemen van de strafcorner mag de aangever de bal niet meer aanraken of binnen speelafstand benaderen, totdat deze door een andere speler is gespeeld.

k. Er kan niet gescoord worden voordat de bal buiten de cirkel is geweest.

l. Het is toegestaan om de bal op iedere hoogte op doel te spelen, zolang de bal geen gevaar oplevert.

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

Als een verdediger binnen 3 meter van de bal is bij het eerste schot op doel en beneden de knie wordt geraakt, dan wordt opnieuw een strafcorner toegekend, of als de bal de speler op of boven de knie raakt, wordt het schot op doel als gevaarlijk beoordeeld en moet aan de verdedigers een vrije push worden toegekend.

m. Veldspelers dienen hun beschermende strafcornerkleding veilig en zo snel als mogelijk af te doen nadat de strafcorner is voltooid.

Het primaire doel van de beschermende strafcornerkleding is veiligheid. Daarom mogen veldspelers de beschermende strafcornerkleding blijven dragen na de voltooiing van een strafcorner als er zich geen geschikte mogelijkheid heeft voorgedaan om deze af te doen. Hierbij worden de volgende criteria in acht genomen: alle veldspelers moeten alle beschermende strafcornerkleding afdoen voordat ze meedoen aan het spel buiten hun eigen speelhelft. Als de bal over de achterlijn of zijbalk wordt gespeeld door een aanvaller of een vrije push is toegekend aan de verdedigende partij, dan moeten verdedigers hun beschermende strafcornerkleding afdoen. De enige uitzondering hierop is dat een speler meteen een pass mag geven met de beschermende strafcornerkleding nog steeds aan op voorwaarde dat de bal wordt gespeeld vanaf de eigen speelhelft. Daarna mag geen enkele speler met beschermende strafcornerkleding aan, nog aan het spel deelnemen totdat de beschermende strafcornerkleding is afgedaan. Iedere overtreding hiervan wordt bestraft met een vrije push voor het andere team als het buiten de cirkel gebeurt of met een strafcorner als het binnen de cirkel gebeurt, tenzij de actie op zichzelf aanleiding geeft tot het opleggen van een zwaardere straf.

Als bij een strafcorner de bal beschermende strafcornerkleding raakt die in het veld ligt, dan wordt een vrije push toegekend als dit buiten de cirkel gebeurt en een strafcorner als dit binnen de cirkel gebeurt, tenzij dit het waarschijnlijk scoren van een doelpunt voorkomt. In dit laatste geval kan een strafbal worden toegekend.

Het wordt als gevaarlijk en nalatig gedrag gezien als bij of na een strafcorner een verdediger de beschermende strafcornerkleding weggooit en een tegenstander, scheidsrechter of omstander buiten het speelveld raakt. In zulke gevallen moet deze speler worden bestraft met een persoonlijke straf (gele kaart) als deze persoon in een normale houding wordt geraakt op of boven de knie. Als de wedstrijd om deze reden wordt onderbroken en de bal zich op dat moment buiten de cirkel bevindt, dan wordt het spel hervat met een vrije push voor het andere team op de plaats waar de bal zich bevond. Als de bal binnen de cirkel was op het moment dat de wedstrijd werd onderbroken, dan wordt de wedstrijd hervat met een strafcorner, tenzij de criteria uit regel 12.4 van toepassing zijn, in welk geval een strafbal moeten worden toegekend.

13.4. De wedstrijdtijd wordt voor ieder kwart en het einde van de wedstrijd verlengd om een dan toegekende strafcorner en eventueel een daaruit voortkomende strafcorner of strafbal te kunnen uitspelen.

13.5. Een strafcorner is ten einde als:

a. Een doelpunt is gemaakt;

b. Een vrije push wordt toegekend aan de verdediging;

c. De bal meer dan 3 meter buiten de cirkel komt;

d. De bal over de achterlijn is gespeeld en geen strafcorner wordt toegekend;

e. De bal over de zijbalk gaat en geen strafcorner wordt toegekend;

f. Een verdediger een overtreding begaat en geen strafcorner wordt toegekend;

g. Een strafbal wordt toegekend;

h. Een bully wordt opgelegd.

13.6. Straffen voor een overtreding tijdens het nemen van een strafcorner:

a. De aangever heeft niet ten minste één voet buiten het veld aan de grond: de strafcorner wordt opnieuw genomen.

b. De aangever, speelt de bal voordat de strafcorner is vrijgegeven, speelt de bal niet meteen nadat de strafcorner is vrijgegeven of doet alsof deze de bal speelt: de aanvaller moet op de andere speelhelft binnen 9,10 meter vanaf de achterlijn gaan staan en wordt vervangen door een andere aanvaller. De strafcorner wordt opnieuw genomen.

De verdediger die door de schijnbeweging te vroeg over de achterlijn is gekomen hoeft niet op de andere speelhelft binnen 9,10 meter vanaf de achterlijn plaats te nemen.

c. Een verdediger, niet zijnde de doelverdediger, komt over de achterlijn voordat de strafcorner is genomen: de verdediger moet op de andere speelhelft binnen 9,10 meter vanaf de achterlijn plaatsnemen en mag niet worden vervangen door een andere verdediger. De strafcorner wordt opnieuw genomen.

Als een verdediger bij deze of elke opnieuw genomen strafcorner te vroeg over de achterlijn komt, dient deze verdediger ook op de

kop van de andere cirkel dan de cirkel waar de strafcorner wordt genomen plaatsnemen en mag niet worden vervangen.

Als de verdediger de andere speelhelft binnen 9,10 meter vanaf de achterlijn verlaat voordat de strafcorner is genomen, dan wordt de strafcorner opnieuw genomen.

d. Een doelverdediger komt over de achterlijn voordat de strafcorner is genomen: de verdedigende partij verdedigt de strafcorner met een speler minder. De strafcorner wordt opnieuw genomen.

Het verdedigende team wijst een veldspeler aan die op de andere speelhelft binnen 9,10 meter vanaf de achterlijn plaatsneemt. Deze verdediger mag niet worden vervangen.

Als een doelverdediger bij deze of elke opnieuw genomen strafcorner te vroeg over de achterlijn komt: het verdedigende team wijst een volgende veldspeler aan om op de andere speelhelft binnen 9,10 meter vanaf de achterlijn plaats te nemen. De speler mag niet worden vervangen.

Een strafcorner wordt als re-take beschouwd wanneer deze volgt op een strafcorner die nog niet aan regel 13.5 heeft voldaan.

Een nieuw toegekende strafcorner, in tegenstelling tot een opnieuw genomen strafcorner, mag weer met maximaal zes verdedigers worden verdedigd.

e. Een aanvaller komt in de cirkel voordat de strafcorner is genomen: de aangever moet op de andere speelhelft binnen 9,10 meter vanaf de achterlijn plaatsnemen. De strafcorner wordt opnieuw genomen.

Aanvallers die naar de kop van de andere cirkel dan de cirkel waar de strafcorner wordt genomen zijn gestuurd, mogen niet terugkeren voor een re-take, maar wel voor een nieuw gegeven strafcorner.

f. Voor een andere overtreding door de aanvallende partij: een vrije push wordt toegekend aan het verdedigende team.

In andere dan bovenstaande gevallen wordt een vrije push, strafcorner of strafbal gegeven zoals in dit spelreglement staat beschreven.

13.7. Bepalingen voor het nemen van een strafbal:

a. Het spel wordt onderbroken en de tijd wordt stilgezet wanneer een strafbal wordt toegekend.

b. Tijdens het nemen van de strafbal moeten alle spelers op het veld, behalve de aanvaller die de strafbal neemt en de doelverdediger van de verdedigende partij, zich op de speelhelft bevinden waar de strafbal niet wordt genomen; zij mogen geen enkele invloed uitoefenen op het nemen van de strafbal.

c. De bal moet op de strafbalstip liggen.

d. De aanvaller die de strafbal neemt moet achter de bal en binnen speelafstand van de bal staan, voordat de strafbal door middel van een fluitsignaal wordt vrijgegeven.

e. De speler die de strafbal verdedigt moet met beide voeten op de doellijn staan en mag nadat de scheidsrechter heeft gefloten, niet van de doellijn komen of een van de voeten verplaatsen voordat de bal is gespeeld.

f. Als de speler die de strafbal verdedigt een doelverdediger is, is deze verplicht hoofdbescherming te dragen; als deze buiten het verdedigen van de strafbal als veldspeler aan het spel deelneemt, mag deze speler alleen een gezichtsmasker dragen als beschermende uitrusting.

Als het team dat de strafbal verdedigt ervoor heeft gekozen om alleen met veldspelers te spelen en geen vervangende doelverdediger te gebruiken om de strafbal te verdedigen, dan mag de verdediger alleen de stick gebruiken om een redding te maken.

g. Wanneer de speler die de strafbal neemt en de speler die de strafbal verdedigt klaar staan, geeft de scheidsrechter een fluitsignaal.

h. De aanvaller mag de bal niet spelen voordat het fluitsignaal is gegeven.

De speler die de strafbal neemt noch de doelverdediger mogen het nemen van de strafbal ophouden of vertragen.

i. De aanvaller mag niet doen alsof deze de bal speelt (schijnbeweging).

j. De aanvaller mag de bal met een push, flick of scoop en op iedere hoogte spelen.

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

k. De aanvaller mag de bal slechts één keer spelen en mag na het spelen van de bal de speler die de strafbal verdedigt of de bal niet benaderen.

13.8. Een strafbal is ten einde:

a. Als een doelpunt is gemaakt;

b. Als de bal in de cirkel tot stilstand komt, of komt vast te zitten in de uitrusting van de doelverdediger, of door de doelverdediger wordt gevangen, of buiten de cirkel komt.

13.9. Straffen voor een overtreding tijdens het nemen van een strafbal:

a. De strafbal wordt genomen voordat het fluitsignaal is gegeven en er wordt een doelpunt gescoord: de strafbal wordt opnieuw genomen.

b. De strafbal wordt genomen voordat het fluitsignaal is gegeven en er wordt geen doelpunt gescoord: een vrije push wordt toegekend aan het verdedigende team.

c. Voor een andere overtreding van de aanvaller die de strafbal neemt: een vrije push wordt toegekend aan het verdedigende team.

d. Voor een overtreding van de speler die de strafbal verdedigt inclusief het verplaatsen van één van de voeten voordat de bal is gespeeld: de strafbal wordt opnieuw genomen.

Als de speler die de strafbal verdedigt voorkomt dat een doelpunt wordt gescoord, maar een van beide voeten beweegt voordat de bal is gespeeld, dan kan deze speler gewaarschuwd worden en moet iedere volgende overtreding een tijdelijk uitsluiting worden (groene kaart en voor volgende overtredingen met een gele kaart).

Als er een doelpunt wordt gescoord ondanks een overtreding van de speler die de strafbal verdedigt, dan telt het doelpunt.

e. Voor een overtreding door de verdedigende partij en er wordt geen doelpunt gescoord: de strafbal wordt opnieuw genomen.

f. Voor een overtreding door een andere aanvaller dan de speler die de strafbal neemt en er wordt een doelpunt gescoord: de strafbal wordt opnieuw genomen.

14. Persoonlijke straffen

14.1. Voor elke overtreding kan de speler of teambegeleider die de overtreding begaat:

a. Worden vermaand (verbaal);

b. Tijdelijk uitgesloten voor 1 speelminuut (aangegeven door een groene kaart);

c. Tijdelijk uitgesloten voor 2 of 4 speelminuten (aangegeven door een gele kaart);

d. Permanent uitgesloten voor de resterende duur van de wedstrijd (aangegeven met een rode kaart).

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

14.2. Tijdelijk uitgesloten spelers op of buiten het veld en teambegeleiders moeten op een aangewezen plaats blijven tot de scheidsrechter hen toestaat weer aan het spel deel te nemen. Gedurende deze uitsluiting, mogen ze niet coachen, roepen of op enigerlei manier luid verbaal met spelers, teambegeleiders, scheidsrechters communiceren of teamtaken ondernemen. Voor de duur van iedere tijdelijke uitsluiting speelt het overtredende team met een speler minder.

KNHB: Een weggezonden teambegeleider dient in voorkomende gevallen wel in staat te worden gesteld een speler (para)medische verzorging te geven.

Spelers die tijdelijk uitgesloten zijn, moeten plaats nemen op een zitplaats nabij de wedstrijdtafel (strafbank), dan wel (bij ontbreken daarvan) op de spelersbank van hun team.

Het is *tijdelijk uitgesloten spelers toegestaan om zich tijdens de pauze bij hun teamgenoten te voegen; als de wedstrijd weer wordt hervat moeten zij weer naar de hen toegewezen plaats gaan tot hun uitsluiting voorbij is.*

Tijdelijk uitgesloten spelers moeten binnen 3 meter van de middenlijn op het veld terugkeren nadat hun uitsluiting erop zit, tenzij ze worden gewisseld.

14.3. De duur van de uitsluiting van een tijdelijk uitgesloten speler of teambegeleider kan worden verlengd als die speler of teambegeleider zich tijdens de uitsluiting misdraagt.

Als een additionele persoonlijke straf wordt opgelegd, dan start de uitsluiting van de nieuwe persoonlijke straf op het moment dat deze wordt opgelegd; resterende tijd uit de vorige persoonlijke straf wordt hierin niet opgenomen.

14.4. Permanent uitgesloten spelers of teambegeleiders moeten het veld en de directe omgeving daarvan verlaten. Het overtredende team speelt het restant van de wedstrijd met een speler minder op het veld.

Reglement shoot-outs

Het verkrijgen van een beslissing door middel van shoot-outs na beslissings- en promotiewedstrijden zoals bedoeld in artikel 8.8 van het bondsreglement; nadere uitwerking.

In een shoot-out competitie nemen drie spelers van ieder team afwisselend een één-tegen-één shoot-out tegen een verdediger van het andere team, zoals uitgelegd in dit reglement. De shoot-out competitie bestaat uit alle series van shoot-outs die nodig zijn om een resultaat te bepalen.

Onderstaande beschrijft zowel de spelregels als de procedures die moeten worden gevolgd:

1. Als de shoot-out competitie plaatsvindt na het einde van een wedstrijd, dan vindt de eerste shoot-out plaats binnen vier minuten na het einde van de wedstrijd.

2. Van elk van de beide teams worden drie spelers voor het nemen en één speler voor het verdedigen van de shoot-outs aangewezen door de teambegeleider uit de spelers die op het digitale wedstrijdformulier staan vermeld, behalve zoals hieronder uitgesloten. Een speler die is aangewezen om de shoot-outs te verdedigen, kan ook aangewezen worden om een shoot-out te nemen. Tijdens de shoot-out serie mogen de aangewezen spelers niet vervangen worden, anders dan in dit reglement beschreven.

3. Een speler die tijdens de wedstrijd een rode kaart heeft gekregen of die een schorsing van de bondsgedelegeerde (BG) uitzit, mag niet deelnemen aan de shoot-out serie. Een speler die tijdens de wedstrijd een groene of gele kaart heeft gekregen mag wel deelnemen aan de shoot-out serie, ook wanneer de uitsluiting nog niet ten einde was bij het beëindigen van de wedstrijd.

4. De BG of de scheidsrechters bepalen de methode voor het timen van de shoot-outs, rekening houdend met de beschikbare faciliteiten en de noodzaak om de tijd nauwkeurig bij te houden.

5. De BG (of de scheidsrechters bij afwezigheid van een BG) bepaalt welk doel gebruikt wordt.

6. Om te bepalen welk team met het nemen van de shoot-outs begint, wordt door de scheidsrechters getost.

7. Alle spelers die op het digitale wedstrijdformulier staan vermeld, behalve de spelers die tijdens de wedstrijd een rode kaart hebben gekregen, of nog een schorsing door de BG uitzitten, mogen op het speelveld staan. Zij moeten op de andere speelhelft staan dan waar de shoot-outs worden uitgevoerd.

8. De (doel)verdediger van het team dat een shoot-out neemt, moet buiten de cirkel in de buurt van de achterlijn plaatsnemen.

9. Een speler die een shoot-out neemt of verdedigt, mag tijdens deze shoot-out op de hele speelhelft komen die voor de shoot-out wordt gebruikt.

10. De speler die een shoot-out neemt en ook de shoot-outs die genomen worden door de tegenstander verdedigt, moet voldoende tijd krijgen om de beschermende kleding af te doen en na de shoot-out weer aan te doen.

11. Drie spelers van elk team nemen om en om elk een shoot-out tegen de (doel)verdediger van de tegenpartij wat een totaal maakt van zes shoot-outs.

12. De shoot-out dient als volgt te worden uitgevoerd:

    a. De (doel)verdediger die de shoot-out verdedigt start op of achter de doellijn tussen de doelpalen;

    b. De bal wordt recht tegenover het midden van het doel op drie meter buiten de cirkel gelegd;

    c. De speler die de shoot-out neemt start achter, maar dichtbij de bal;

    d. De scheidsrechter fluit om de shoot-out te laten beginnen;

    e. De klok wordt gestart door de daartoe aangewezen persoon;

    f. De speler die de shoot-out neemt en de (doel)verdediger die de shoot-out verdedigt, mogen daarna in elke richting bewegen;

g. De shoot-out is ten einde als:

   i. 6 seconden vanaf het beginsignaal voorbij zijn;

   ii. Een doelpunt is gescoord;

   iii. De aanvaller een overtreding begaat;

   iv. De (doel)verdediger binnen of buiten de cirkel een onopzettelijke overtreding begaat: de shoot-out wordt overgenomen door dezelfde aanvaller op dezelfde (doel) verdediger;

   v. De (doel)verdediger binnen of buiten de cirkel een opzettelijke overtreding begaat: een strafbal wordt toegekend en genomen;

   vi. De bal buiten het speelveld gaat over de achterlijn of zijlijn, ook als de (doel)verdediger opzettelijk de bal over de achterlijn speelt;

   vii. Als de bal terugkaatst van de (doel)verdediger over de zijbalk; Als de bal door de (doel)verdediger over de zijbalk wordt gespeeld, wordt de shoot-out overgenomen door dezelfde aanvaller op dezelfde (doel)verdediger.

13. Als een strafbal is toegekend mag deze worden genomen en verdedigd door elke speler vermeld op het digitale wedstrijdformulier die reglementair aan de shoot-out serie mag deelnemen.

14. Het team dat bij de shoot-out serie de meeste doelpunten maakt (of met meer goals voor staat dan het andere team nog shoot-outs te nemen heeft), wint.

    KNHB: Als de winnaar al bekend is, hoeven resterende shoot-outs niet meer genomen te worden.

15. Een speler kan niet bestraft worden met een groene kaart tijdens een shoot-out competitie, wel met een gele of een rode kaart.

16. Als tijdens de shoot-out competitie (ook tijdens een strafbal die wordt toegekend) één van de spelers bestraft wordt met een gele of rode kaart:

    a. De betreffende speler mag niet langer als speler aan de shoot-out competitie deelnemen en kan, behalve in het geval van de (doel) verdediger, niet worden vervangen;

b. De betreffende (doel)verdediger mag alleen voor het verdedigen van de shoot-out worden vervangen door één van de drie spelers van het eigen team die een shoot-out nemen.

   i. De vervangende (doel)verdediger moet voldoende tijd krijgen om dezelfde beschermende kleding aan te doen als de (doel) verdediger droeg die vervangen wordt.

   ii. Voor het nemen van de eigen shoot-out moet deze speler voldoende tijd krijgen om de beschermende kleding uit te trekken om de shoot-out te nemen en vervolgens weer aan te doen;

c. De shoot-outs die de gestrafte speler nog zou moeten nemen, telt als 'geen doelpunt'; het resultaat van de shoot-outs die de gestrafte speler vóór de straf al heeft genomen wijzigt niet.

17. Als tijdens een shoot-out competitie een (doel)verdediger niet langer in staat is om verder deel te nemen:

    a. Mag die (doel)verdediger worden vervangen door iedere andere speler die op het digitale wedstrijdformulier staat, behalve zoals uitgesloten in dit reglement of als de speler uitgesloten is tijdens de shoot-out competitie door een scheidsrechter;

    b. De vervangende (doel)verdediger:

       i. Moet voldoende tijd krijgen om dezelfde beschermende kleding aan te trekken als de uitgeschakelde (doel)verdediger droeg;

       ii. Voor het nemen van de eigen shoot-out moet deze speler voldoende tijd krijgen om de beschermende kleding uit te trekken om de shoot-out te nemen en vervolgens weer aan te doen.

18. Als een aanvaller tijdens een shoot-out competitie wordt uitgeschakeld, dan kan die aanvaller worden vervangen door iedere andere speler op het digitale wedstrijdformulier, behalve zoals uitgesloten in dit reglement of als de speler uitgesloten is tijdens de shoot-out competitie door een scheidsrechter.

19. Als een gelijk aantal doelpunten is gescoord nadat elke team drie shoot-outs heeft genomen:

    a. Wordt een tweede shoot-out serie genomen met dezelfde spelers en onder de voorwaarden uit dit reglement;

    b. De volgorde waarin de aanvallers de shoot-outs nemen hoeft niet hetzelfde te zijn als in de eerste serie;

    c. Het team waarvan een speler de eerste shoot-out nam in een serie, verdedigt de eerste shoot-out van de volgende serie;

    d. Het team dat een doelpunt voorsprong heeft bij een gelijk aantal genomen shoot-outs per team, wint.

    KNHB: Hiermee wordt het sudden death principe bedoeld.

20. Als een gelijk aantal doelpunten wordt gescoord na een tweede of volgende serie van drie shoot-outs per team, dan wordt een aanvullende serie van shoot-outs genomen met dezelfde spelers onder de voorwaarden uit dit reglement:

    a. De volgorde waarin de aanvallers de shoot-outs nemen hoeft niet hetzelfde te zijn in een navolgende serie;

    b. Het team dat elke shoot-out serie start wisselt voor elke serie af.

    KNHB: Ook hier geldt het sudden death principe.

21. Tenzij door dit reglement wordt gewijzigd, is het spelreglement zaalhockey van toepassing tijdens een shoot-out.

22. *KNHB: De scheidsrechter kan een persoonlijke straf in de vorm van een kaart aan een teambegeleider geven. De groene kaart is dan niet meer dan een officiële waarschuwing. Bij een gele kaart dient de teambegeleider gedurende de shoot-out serie op de tribune plaats te nemen en mag niet coachen. Bij een rode kaart moet de teambegeleider de hal verlaten en mag niet coachen. Een gele of rode kaart tijdens de shoot-outs voor een teambegeleider heeft géén gevolgen voor het aantal spelers dat een shoot-out mag nemen of verdedigen.*

23. *KNHB: Stickwissel bij shoot-outs:*

    a. *Het is spelers en doelverdedigers toegestaan om tussen verschillende shoot-outs van stick te wisselen (ook als een shoot-out opnieuw wordt genomen).*

b. *Het is spelers en doelverdedigers niet toegestaan om van stick te wisselen als er een strafbal voortvloeit uit een shoot-out en zij deze strafbal zelf gaan nemen of gaan verdedigen. Het verdedigen en nemen van die strafbal moet met dezelfde stick gebeuren als tijdens de shoot-out waaruit de strafbal volgde.*

Er mag altijd van stick worden gewisseld als de tot dan toe gebruikte stick niet meer voldoet aan de daarvoor geldende technische specificaties.

Arbitrage

1. Doelstellingen

1.1. Het leiden van een hockeywedstrijd is een uitdagende maar dankbare en waardevolle manier om aan een wedstrijd deel te nemen.

1.2. Scheidsrechters leveren hun bijdrage aan een wedstrijd door:

a. Te helpen de wedstrijd op alle speelsterkten naar een hoger niveau te tillen, door ervoor te zorgen dat spelers zich aan de spelregels houden;

b. Ervoor zorg te dragen dat iedere wedstrijd in de juiste sportieve sfeer wordt gespeeld;

c. Te helpen dat spelers, toeschouwers en anderen meer plezier uit de wedstrijd halen.

1.3. Deze doelstellingen kunnen door scheidsrechters bereikt worden door:

a. Consistent te zijn: scheidsrechters worden door spelers gerespecteerd als ze consequent fluiten;

b. Eerlijk te zijn: beslissingen moeten worden genomen met gevoel voor rechtvaardigheid en integriteit;

c. Goed voorbereid te zijn: het maakt niet uit hoe lang een scheidsrechter al fluit, het is belangrijk om voor iedere wedstrijd goed voor te bereiden;

d. Geconcentreerd te zijn: het is essentieel om goed geconcentreerd te blijven gedurende de hele wedstrijd; de scheidsrechter mag zich door niets laten afleiden;

e. Benaderbaar te zijn: een goede kennis van de spelregels moet worden gecombineerd met een goede verstandhouding met de spelers;

f. Vaardig zijn: scheidsrechters moeten ernaar streven elke wedstrijd beter te worden;

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

1.4. Scheidsrechters moeten:

a. Een gedegen kennis van de spelregels hebben, maar zich altijd realiseren dat de geest van de regel en het gezonde verstand de interpretatie moeten bepalen;

b. Technisch spel ondersteunen en stimuleren, tijdig en doortastend optreden bij overtredingen en de daarvoor passende straffen opleggen;

c. De wedstrijd goed in de hand houden;

d. Alle beschikbare controlemiddelen gebruiken;

e. De voordeelregel zoveel mogelijk toepassen om daarmee een soepel lopende en open wedstrijd mogelijk te maken, zonder daarbij de controle te verliezen.

2. Toepassen van de spelregels

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

a. De relatieve ernst van een overtreding moet worden onderkend en ernstige overtredingen zoals gevaarlijk of ruw spel moeten al vroeg in de wedstrijd en op een doortastende wijze worden aangepakt.

b. Opzettelijke overtredingen moeten resoluut worden bestraft.

c. Scheidsrechters moeten laten zien dat als spelers meewerken, technisch en behendig spel zal worden beschermd en dat het spel alleen zal worden onderbroken als dat voor een goed verloop van de wedstrijd nodig is.

2.2. Voordeel:

a. Het is niet noodzakelijk iedere overtreding te bestraffen als er geen voordeel voor de overtreder is; onnodige onderbrekingen van de wedstrijd veroorzaken onnodig oponthoud en ergernis.

b. Wanneer de spelregels worden overtreden, moet een scheidsrechter voordeel geven als dit de zwaarste straf is.

c. Balbezit houden betekent niet automatisch dat er sprake is van voordeel. Er is sprake van voordeel als de speler of het team met balbezit daarvan ook daadwerkelijk gebruik kan maken.

d. Als besloten is in een situatie voordeel toe te kennen, kan er geen tweede kans worden geboden door terug te gaan naar de originele straf.

e. Het is belangrijk op het verloop van het spel te anticiperen, verder te kijken dan de actie van het moment en bewust te zijn van mogelijke ontwikkelingen in de wedstrijd.

2.3. Controle:

a. Beslissingen moeten accuraat, overtuigend, duidelijk en consequent zijn.

b. Kordaat optreden vroeg in de wedstrijd ontmoedigt overtreders vaak om de overtreding te herhalen.

c. Het is onacceptabel wanneer spelers of teambegeleiders hun tegenstanders, de scheidsrechters of andere officials verbaal of via hun lichaamstaal of houding beledigen. Scheidsrechters moeten streng optreden tegen dit soort wangedrag en als dat nodig is overgaan tot het geven van een vermaning, een tijdelijke (groene of gele kaart) of permanente (rode kaart) uitsluiting van het spel. Vermaningen en uitsluitingen kunnen apart worden gebruikt, maar ook in combinatie met een andere straf.

d. Een vermaning kan worden gegeven aan spelers die in de buurt staan, zonder daarvoor de wedstrijd stil te leggen.

e. Bij een gele kaart moet een duidelijk verschil zitten tussen de tijdsduur van een tijdelijke uitsluiting na een lichtere overtreding en de tijdsduur van een tijdelijke uitsluiting na een ernstige en/of fysieke overtreding.

f. Wanneer een speler of teambegeleider zich opzettelijk op een ernstige manier misdraagt ten opzichte van een andere speler, een scheidsrechter of andere official, dan moet direct de rode kaart worden getoond.

g. KNHB: Het is mogelijk -maar het wordt afgeraden- dat een speler twee groene of twee gele kaarten krijgt voor verschillende overtredingen gedurende dezelfde wedstrijd, maar wanneer een overtreding wordt gemaakt waarvoor hem al een kaart is gegeven, moet dezelfde kaart niet meer worden gebruikt, maar een strengere straf worden opgelegd.

h. KNHB: Wanneer een tweede gele kaart aan dezelfde speler wordt gegeven, zal de tijdsduur van de uitsluiting duidelijk langer moeten zijn dan tijdens de eerste uitsluiting.

2.4. Straffen:

a. Er is een breed scala van straffen beschikbaar.

b. Een spelstraf en een persoonlijke straf kunnen tegelijkertijd worden opgelegd om ernstige of herhaalde overtredingen aan te pakken.

3. Vaardigheden van de scheidsrechters

3.1. De belangrijkste aandachtsgebieden voor de vaardigheden van een scheidsrechter zijn:

a. Wedstrijdvoorbereiding;

b. Fluiten;

c. Signalering;

d. Samenwerking;

e. Communicatie;

f. Mobiliteit en opstelling.

3.2. Wedstrijdvoorbereiding:

a. Scheidsrechters moeten zich grondig op een wedstrijd voorbereiden, onder andere door ruimschoots op tijd op het veld te zijn.

b. Voor de wedstrijd begint moeten de scheidsrechters de markeringen, doelen en netten controleren en tevens controleren of er geen sprake is van gevaarlijke materialen of uitrustingen.

c. De twee scheidsrechters moeten shirts van dezelfde kleur dragen en deze moeten duidelijk afwijken van die van de beide teams.

KNHB: Door de landelijke commissie bondsarbitrage, districtscommissies bondsarbitrage of het bondsbureau aangewezen scheidsrechters dragen in bondswedstrijden de door de KNHB beschikbaar gestelde scheidsrechterskleding.

d. Schoenen moeten passen bij de veldomstandigheden en mobiliteit assisteren.

e. Een scheidsrechter heeft tijdens de wedstrijd bij zich: een duidelijk hoorbare fluit, een horloge/stopwatch, als het mogelijk is gekleurde kaarten (groen, geel, rood) om persoonlijke straffen aan te geven en schrijfmateriaal om bijzonderheden van de wedstrijd te kunnen noteren, toegang tot het reglement.

3.3. Fluiten:

a. De fluit is het belangrijkste middel waarmee scheidsrechters communiceren met spelers, met elkaar en met andere betrokkenen bij de wedstrijd.

b. Het fluitsignaal moet krachtig en luid genoeg zijn, zodat iedereen die bij de wedstrijd betrokken is het goed kan horen; dat betekent niet dat er altijd lang en luid moet worden gefloten.

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

3.4. Signaleringen:

a. Signalen moeten duidelijk en voldoende lang gegeven worden zodat alle spelers en de andere scheidsrechter zich bewust zijn van de beslissingen.

b. Alleen de officiële signalen mogen gebruikt worden.

c. Het is beter stil te staan op het moment dat een signaal wordt gegeven.

d. Bij het aangeven van de speelrichting moet de arm niet voor het lichaam langs gehouden worden.

e. Het is een slechte gewoonte om weg te kijken van de spelers bij een signaal of een beslissing; volgende overtredingen kunnen worden gemist, de concentratie kan verslappen of het kan worden opgevat als een teken van onzekerheid.

3.5. Samenwerking:

a. Een goede samenwerking tussen de scheidsrechters, inclusief oogcontact en, mits aanwezig, effectief gebruik van communicatiesystemen gedurende de wedstrijd is van essentieel belang.

b. Voor de wedstrijd moeten de scheidsrechters met elkaar afstemmen hoe zij gaan samenwerken en elkaar gaan helpen. Veelvuldig oogcontact tussen de scheidsrechters tijdens de wedstrijd is van groot belang.

c. Scheidsrechters moeten hun verantwoordelijkheid nemen en bereid zijn om hun collega te helpen wanneer diens waarneming wordt belemmerd of wanneer deze moeite heeft om bepaalde delen van het veld te zien. Als het nodig is en wanneer hun mobiliteit dit toelaat, moeten scheidsrechters bereid zijn om de middenlijn te passeren op de helft van de collega te komen om deze te assisteren. Dit helpt de spelers te overtuigen dat de genomen beslissingen correct zijn.

KNHB: Als scheidsrechters (vrijwel) gelijktijdig fluiten, is de beslissing voorbehouden aan de scheidsrechter aan wiens zijde van de middenlijn het voorval gebeurde.

d. Gescoorde doelpunten en gegeven kaarten moeten door beide scheidsrechters worden genoteerd en aan het eind van de wedstrijd met elkaar worden afgestemd.

3.6. Communicatie:

a. Naast communicatie door te fluiten en te signaleren, moet verbale communicatie alleen gebruikt worden waar dit passend is om overtredingen te voorkomen, spelers te managen om het welzijn van spelers aan te kaarten.

b. De uitleg van een beslissing moet beknopt zijn en moet niet leiden tot langere discussies.

c. Scheidsrechters moeten kalm, respectvol en zelfverzekerd zijn in alle interacties.

d. Een passende toon en lichaamstaal kan helpen om de wedstrijd te controleren en om flow te stimuleren.

e. Onnodige of overmatige communicatie moet voorkomen worden.

3.7. Mobiliteit en positionering:

a. Scheidsrechters moeten mobiel zijn, zodat zij gedurende de hele wedstrijd naar de meest geschikte positie kunnen gaan.

b. Statische scheidsrechters kunnen het spel niet duidelijk genoeg overzien om steeds de correcte beslissingen te kunnen nemen.

c. Fitte, beweeglijke en goed-opgestelde scheidsrechters kunnen zich beter concentreren op de loop van het spel en de beslissingen die zij moeten nemen.

d. Iedere scheidsrechter opereert voornamelijk op de eigen helft van het veld, met de middenlijn aan de linkerkant.

e. Als het spel zich tussen de middenlijn en de cirkel bevindt, moeten scheidsrechters zich dicht bij hun zijbalk positioneren.

f. In het algemeen is de meest passende positie voor een scheidsrechter voor en aan de rechterzijde van het aanvallende team.

g. Wanneer het spel zich afspeelt in de cirkel, moeten scheidsrechters zich meer in het veld begeven, verder van de zijbalk en als het nodig is tot in de cirkel zelf, om belangrijke overtredingen te kunnen waarnemen en om te kunnen beoordelen of schoten op doel reglementair zijn.

h. Bij strafcorners en nadat de bal buiten het veld is geraakt, moeten scheidsrechters een positie innemen die hen een duidelijk zicht biedt op alle mogelijke acties.

i. Bij een strafbal moet de verantwoordelijke scheidsrechter zich rechts achter de speler, die de strafbal neemt, opstellen; de andere scheidsrechter stelt zich op de achterlijn op naast het doel waar de strafbal op genomen wordt.

j. Scheidsrechters moeten voorkomen dat hun positie in het veld het spel hindert.

k. Scheidsrechters moeten zich altijd met hun gezicht naar de spelers opstellen.

4. Presenteren van beslissingen: signalen

4.1. Tijd: signaleer in de richting van de tijdopnemer en de andere scheidsrechter:

a. De tijd starten: één arm recht omhoog strekken;

b. De tijd stoppen: twee armen, gekruist bij de polsen, recht omhoog strekken;

c. Nog 2 minuten speeltijd: steek met omhoog gestrekte armen de beide wijsvingers op;

d. Nog één minuut speeltijd: steek met omhoog gestrekte arm één wijsvinger op.

Nadat een gegeven tijdsignaal door tijdwaarnemer en scheidsrechter is bevestigd, is geen nader tijdsignaal nodig.

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

4.3. Bal buiten het veld:

a. Bal buiten het veld over de zijbalk: geef de richting aan met één horizontaal gestrekte arm.

b. Bal door een aanvaller buiten het veld, over de achterlijn: strek, met het gezicht naar de middenlijn, de twee armen horizontaal zijwaarts (uitpush).

c. Bal buiten het veld over de achterlijn, onopzettelijk door een verdediger: wijs met de rechter- of linkerarm, met de arm ruim onder schouderhoogte, een denkbeeldige lijn vanaf het punt waar de bal de achterlijn over ging naar het punt op de middenlijn van waar de hervatting plaats moet gaan vinden.

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

4.5. Overtredingen:

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

a. Gevaarlijk spel: houd één arm diagonaal voor de borst.

b. Wangedrag en/of agressief gedrag: stop het spel en maak een kalmerend gebaar door beide handen langzaam op en neer te bewegen voor het lichaam, met de handpalmen naar beneden gericht.

c. Shoot: til één been iets op en raak dit met één hand aan vlak bij de voet of enkel.

d. Hoge bal: houd de handpalmen naar elkaar toe horizontaal voor het lichaam, ongeveer vijftien cm boven elkaar.

e. Afhouden: kruis beide onderarmen voor de borst.

f. Indirect afhouden (Shadow): open en sluit afwisselend het kruisen van de onderarmen voor de borst.

g. Stick afhouden: houd één arm gestrekt voor het lichaam, schuin naar beneden gericht en raak de onderarm vervolgens aan met de andere hand.

h. Meter afstand: steek één arm recht omhoog met 3 gestrekte vingers.

4.6. Straffen:

a. Voordeel: strek één arm duidelijk boven de schouder in de speelrichting van het team dat voordeel krijgt.

b. Vrije push: geef de richting aan met één arm horizontaal gestrekt.

c. Strafcorner: wijs met beide armen horizontaal voor het lichaam gestrekt naar het doel.

d. Strafbal: wijs met één arm naar de strafbalstip en met de andere arm verticaal de lucht in; dit signaal geeft tevens aan dat de tijd is stopgezet.

4.7. KNHB: Gebruik van kaarten:

a. Gekleurde kaarten (groen, geel of rood) worden gebruikt om het opleggen van persoonlijke straffen aan spelers of teambegeleiders te signaleren naar de betrokkene, diens teamgenoten, andere wedstrijddeelnemers en publiek. Daarbij geldt dat een groene kaart en een gele kaart een tijdelijke uitsluiting van de wedstrijd inhoudt en een rode kaart een uitsluiting voor de resterende duur van de wedstrijd.

b. Gebruik van de kaarten voor dat doel wordt scheidsrechters dringend aanbevolen, maar het opleggen van de beoogde persoonlijke straf op zichzelf is ook mogelijk zonder gebruik van een kaart.

c. Scheidsrechters moeten gegeven kaarten tijdens de wedstrijd direct op rugnummer van de betrokkene noteren, met vermelding van kleur, de minuut van de verwijdering en reden voor de straf. Zij moeten hun aantekeningen in de rust van de wedstrijd vergelijken en gegeven gele en rode kaarten na afloop van de wedstrijd aantekenen op het digitale wedstrijdformulier.

Het belangrijkste aspect van het geven van een kaart is het overbrengen van een duidelijke boodschap. Daarom wordt bij het geven van een kaart de tijd stilgezet. Hierbij blijft de scheidsrechter rustig en gaat duidelijk te werk: het spel stilleggen, de speler enigszins afzonderen zodat voor ieder duidelijk is welke persoon wordt aangesproken en vervolgens de kaart duidelijk en overtuigend tonen (tot hoofdhoogte opsteken).

Een scheidsrechter moet altijd nadenken of het geven van de kaart echt nodig is en beslissen welke kleur dan moet worden gebruikt om het beoogde doel te bereiken (zorgen dat het bestrafte gedrag niet wordt herhaald). Het is belangrijk dat de scheidsrechters goed nadenken over het geven van kaarten en de impact ervan.

Gele en rode kaarten worden vermeld op het digitale wedstrijdformulier. De scheidsrechter die tijdens een wedstrijd een rode kaart heeft gegeven moet dezelfde dag hierover de aanvullende verklaring definitieve verwijdering invullen en toesturen aan het Bondsbureau. De verklaring is te vinden op de website van de KNHB onder Competities > Tucht & wangedrag.

Technische specificaties

1. Speelveld en velduitrusting (zaalhockey)

1.1. Het speelveld is rechthoekig, tussen 36,00 en 44,00 meter lang, begrensd door zijbalken en tussen 18,00 en 22,00 meter breed, begrensd door achterlijnen.

KNHB: Waar mogelijk moeten de maximaal toegestane veldafmetingen worden aangehouden. Wanneer de maximale afmetingen niet haalbaar zijn, wordt een breedte van 21 meter aanbevolen, zodat de cirkellijnen de achterlijnen raken vóór de zijbalken.

Aanbevolen zijn uitloopstroken van minimaal 3 meter achter de achterlijnen en 1 meter buiten de zijlijnen.

1.2. Markeringen:

a. Geen andere markeringen dan genoemd in deze regel mogen op de speelvloer worden aangebracht.

   Wanneer zaalhockey wordt gespeeld op een vloer waar lijnen van andere sporten zijn aangebracht die niet eenvoudig kunnen worden verwijderd, moeten de markeringen van een afwijkende kleur zijn.

b. Lijnen zijn 50 mm breed en moeten over de gehele lengte duidelijk zichtbaar zijn aangebracht.

c. Achterlijnen en alle markeringen die omsloten worden door die achterlijnen en de zijbalken, zijn deel van het speelveld.

d. Alle markeringen moeten van een kleur zijn die afsteekt tegen de speelvloer.

1.3. Zijbalken:

a. Markeren de 36,00 tot 44,00 meter lange grenzen van het speelveld.

b. Hebben een doorsnede van 100 x 100 mm.

c. De staande zijden aan de kant van het speelveld zijn 10 mm naar onder afgeschuind.

Zijbalken moeten van hout zijn of van materiaal met vergelijkbare fysieke eigenschappen. Zij moeten geen koppelingen of steunen hebben die gevaarlijk zijn voor spelers of scheidsrechters.

1.4. Lijnen en andere tekens:

a. Achterlijnen: grenslijnen tussen 18,00 en 22,00 meter lang.

b. Doellijnen: de delen van de achterlijnen tussen de doelpalen.

c. Middenlijn: in het midden van het veld, over de breedte getrokken.

d. Lijnen van 300 mm lang aan de binnenzijde van elke achterlijn aan beide zijden van het doel op 6,00 meter van de buitenzijde van de dichtstbijzijnde doelpaal, waarbij de afstand wordt gemeten tot de buitenzijde van de lijn.

e. Lijnen van 150 mm lang aan de buitenzijde van elke achterlijn op 1,50 meter van het midden van de achterlijn, gemeten vanaf de binnenzijde van deze lijnen (merktekens voor de doelpalen).

f. Strafbalstip met een diameter van 100 mm aangebracht recht voor elk doel met het midden van de stip op 7,00 meter van de binnenzijde van de doellijn.

KNHB: Als een vloer is voorzien van een strafbalstreep in plaats van een stip geldt het midden van deze streep als plaats voor het nemen van een strafbal.

1.5. Cirkels:

a. Lijnen van 3,00 meter lang zijn binnen het veld aangebracht, evenwijdig aan de achterlijn, met het midden van de lijnen ter hoogte van het midden van de achterlijnen; de afstand tussen de buitenzijde van de lijn van 3,00 meter en de buitenzijde van de dichtstbijzijnde achterlijn is 9,00 meter.

b. Deze lijnen lopen in beide richtingen tot aan de achterlijn door met ononderbroken gebogen lijnen in de vorm van een kwartcirkel, met als middelpunt de binnenhoek van de dichtstbijzijnde doelpaal.

c. De lijnen van 3,00 meter en de kwartcirkels heten samen de cirkellijn; de gebieden binnen deze lijnen, de lijnen zelf meegerekend, heten de cirkels.

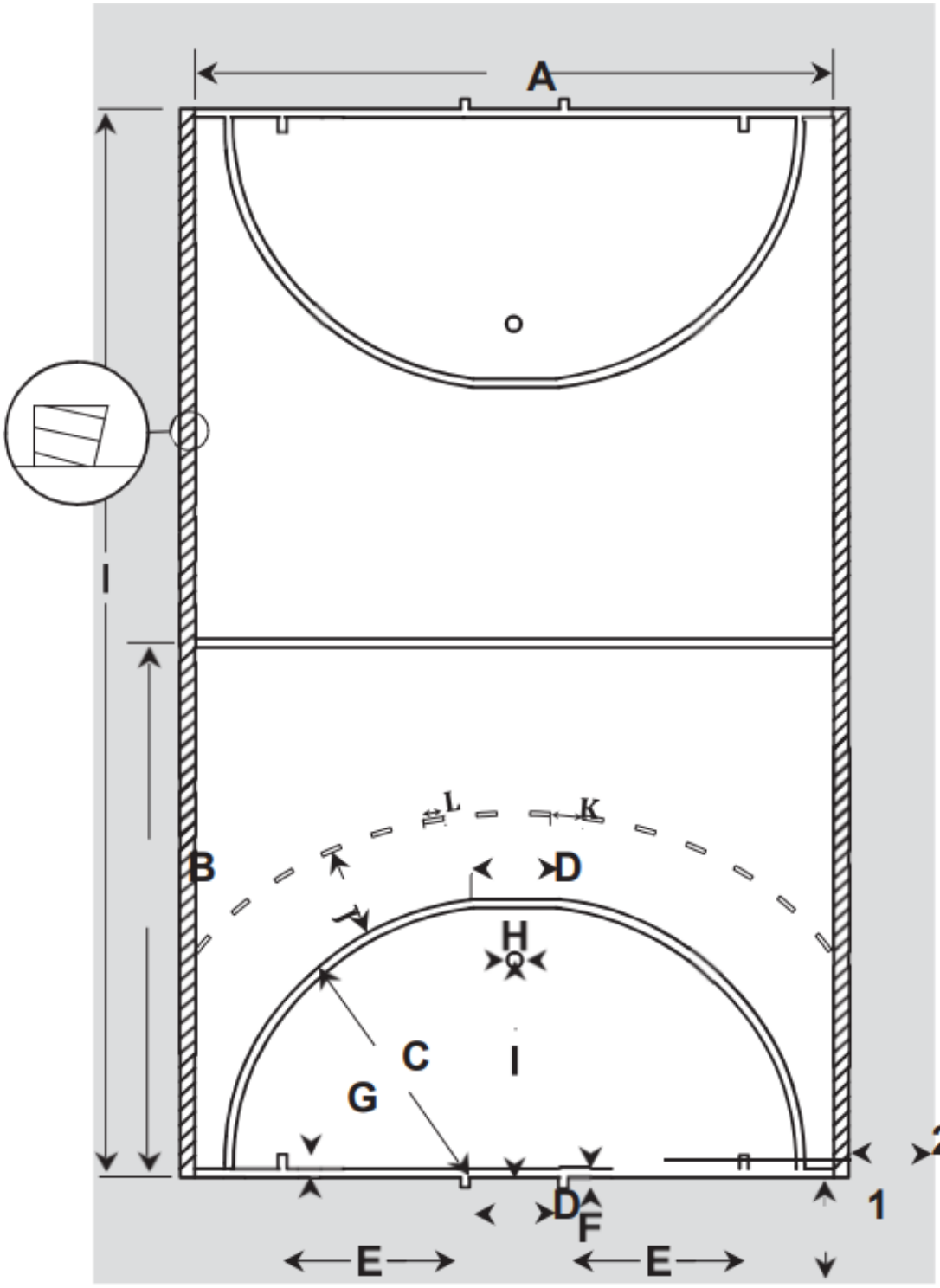
d. Bij internationale wedstrijden wordt een onderbroken lijn (stippellijn) aangeraden op 3 meter vanaf de buitenrand van elke cirkel; elke onderbroken lijn begint met een streep boven het midden van de cirkel en elke streep is 300 mm lang en samen met alle openingen is deze lijn 2 meter lang.

Tabel 1: Veldafmetingen (zaalhockey)

Code	Meters	Code	Meters
A	22,00 (minimaal 18,00)	H	0,10
B	22,00 (minimaal 18,00)	I	7,00
C	9,00	J	3,00
D	3,00	K	2,00
E *	6,03	L	0,30
F	0,15	1	Minimaal 3,00
G	0,30	2	Minimaal 1,00

* De afmeting E worden gemeten vanaf het lijntje van de doelpaal en niet vanaf de doelpaal zelf; de afstand vanaf de doelpaal is 6,00 meter.

Figuur 1: Speelveld (zaalhockey)



1.6. Doelen:

a. Twee verticale doelpalen verbonden met een horizontale doellat staan in het midden van elke achterlijn op de markeringen.

b. De doelpalen en de doellat zijn wit, rechthoekig in doorsnede, 80 mm breed en 80 mm diep.

KNHB: Doelpalen en doellatten in geel en rood-wit zijn toegestaan. Daarnaast zijn doelpalen met een afmeting van 75 mm breed en 50 mm diep toegestaan.

c. De doelpalen mogen niet boven, voor of achter de doellat uitsteken en de doellat mag niet naast, voor of achter de doelpalen uitsteken.

d. De afstand tussen de binnenzijden van de doelpalen is 3,00 meter en de afstand van de grond tot de onderkant van de doellat is 2,00 meter.

e. De ruimte buiten het veld, achter de doelpalen en de doellat en omsloten door het doelnet is minimaal 0,80 meter diep ter hoogte van de doellat en minimaal 1,00 meter diep op de grond.

Zij- en achterplanken zijn niet verplicht, maar als zij zijn aangebracht moeten zij voldoen aan de volgende specificatie:

i. Zijplanken zijn 1,00 meter lang en 460 mm hoog.

ii. Achterplanken zijn 3,00 meter lang en 460 mm hoog.

iii. Zijplanken staan op de grond, haaks op de achterlijn en zijn vastgemaakt aan de achterzijde van de doelpalen zonder de palen te verbreden.

iv. Achterplanken staan op de grond, haaks op de zijplanken en evenwijdig aan de achterlijn en zijn bevestigd aan het uiteinde van de zijplanken.

v. Zij- en achterplanken hebben aan de binnenzijde een donkere kleur.

1.7. Doelnetten:

a. De mazen zijn maximaal 45 mm.

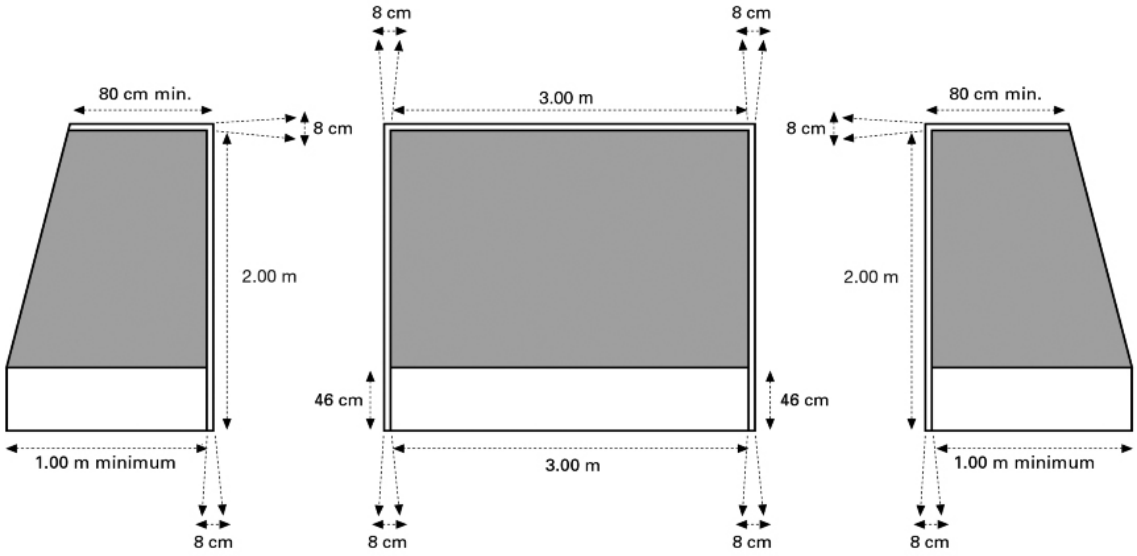
b. Zijn aan de achterzijde van de doelpalen en doellat bevestigd met tussenruimten van niet meer dan 150 mm.

c. De doelnetten hangen buiten de zij- en achterplanken als die zijn aangebracht.

d. De doelnetten zijn zodanig bevestigd dat de bal niet tussen het net en de doelpalen, de doellat of - als ze geplaatst zijn - de zij- en achterplanken door kan.

e. De doelnetten zijn zodanig gespannen dat de bal niet terugkaatst.

Figuur 2: Doel (zaalhockey)



1.8. Teambanken en tafel:

a. Aan één zijde van het veld is voor elk team een teambank geplaatst.

b. Aan dezelfde zijde van het veld als de teambanken, ter hoogte van de middenlijn, staat een wedstrijdtafel, met een zitplaats voor aangestelde officials en een zitplaats voor tijdelijk uit het veld gestuurde spelers (strafbank).

KNHB: De aangestelde officials moeten vanaf hun zitplaats de tijdklok en het scorebord kunnen bedienen en toezicht op gestrafte spelers kunnen houden.

De teambanken en de tafel moeten zo zijn geplaatst dat zij geen gevaar opleveren voor spelers of scheidsrechters.

2. Stick

2.1. Dit hoofdstuk beschrijft de specificaties van de stick. Een stick is niet toegestaan als niet aan de specificaties wordt voldaan. De FIH en de KNHB behouden zich elk recht voor om sticks te verbieden, die naar hun mening, gevaarlijk zijn of het karakter van het spel ongunstig beïnvloeden.

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

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

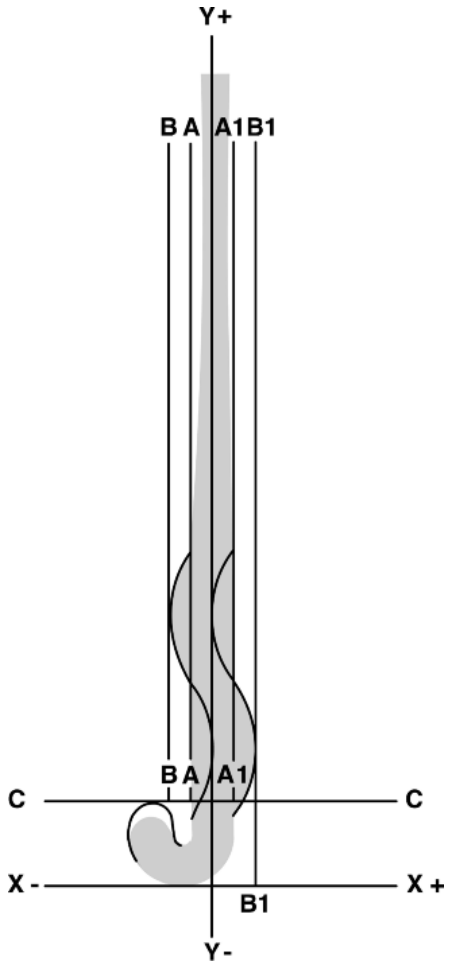
a. De stick is geplaatst in figuur 3 en 4 zodat lijn Y door het midden van de bovenkant van de steel gaat. De steel begint bij lijn C en gaat door tot het bovenste punt langs lijn Y+.

b. De onderkant van de krul is geplaatst zodat deze lijn X raakt. De krul begint bij lijn X en gaat door tot lijn C.

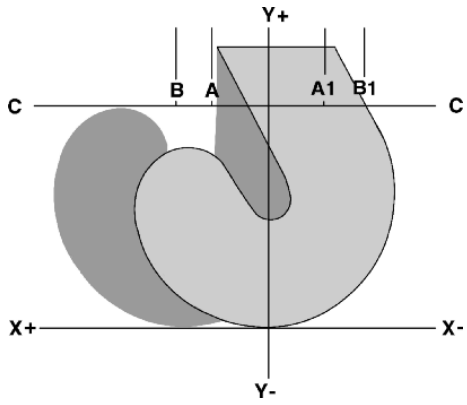
Tabel 2: Stick afmetingen

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

Figuur 3: Stick



Figuur 4: Krul van de stick



2.4. De stick is gemeten inclusief alle bedekking, verflagen en extra grips en/of tapes die deel uitmaken van de stick.

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

a. ‘Glad’ betekent zonder oneffenheden of scherpe delen. Het oppervlak moet gelijkmatig en regelmatig zijn, zonder waarneembare uitstekende delen. Ook mag het oppervlak niet ruw of gerimpeld zijn. De stick mag geen putjes, groeven of ingesneden lijnen hebben. Er mag geen rand een hoek hebben met een radius kleiner dan 3mm.

b. ‘Plat’ betekent zonder buigingen, holle of bolle delen die een radius groter dan 2 mm hebben, en met een gladde overgang naar randen die een maximale radius van 3 mm mogen hebben.

c. ‘Effen’ betekent dat het gespecificeerd deel van de stick over de gehele lengte geen bramen bevat.

2.6. De speelzijde van de stick is het hele oppervlak zoals in figuren 3 en 4 is afgebeeld inclusief de randen van het oppervlak.

2.7. De overgang van de grip naar de krul moet glad zijn en ononderbroken, zonder onregelmatigheden of andere onderbrekingen.

2.8. De krul van de stick heeft de vorm van een ‘J’ of ‘U’, waarvan de naar boven gerichte of open zijde van de krul gelimiteerd is door lijn C.

2.9. De lengte van de krul is niet gelimiteerd tussen de lijnen C en X in de richting van X- of X+.

2.10. De krul moet alleen aan de linkerzijde plat zijn (de zijde die links van de speler is wanneer de speler de stick zo vasthoudt dat de krul vanaf de grond omhoog wijst; dit is de zijde van de stick die op de tekening getoond wordt).

2.11. Een enkele holle of bolle afwijking op de platte zijde van de stick is toegestaan mits deze op geen enkel punt meer dan 4 mm meet en een glad, effen oppervlak heeft.

Afwijkingen kunnen getest worden door middel van een 53 mm recht profiel op de platte kant van de stick te plaatsen en vervolgens de afwijking te meten met een schuifmaat. Het meetinstrument, afgebeeld in figuur 6, kan ook gebruikt worden om de stick op afwijkingen te controleren. De diepte van een concaaf mag niet meer dan 4 mm afwijken van het rechte profiel. Alle andere inkepingen of groeven zijn niet toegestaan op de speelzijde van de stick.

2.12. De platte kant van de krul en de steel moeten glad zijn.

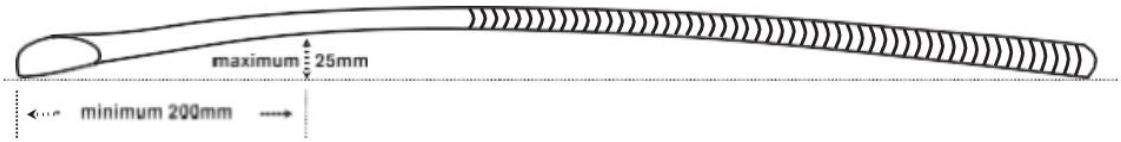
2.13. Een kronkel op de platte kant van de krul en steel is niet toegestaan: dat wil zeggen dat de platte kant van de steel en de platte kant van de grip evenwijdig moeten zijn aan de platte kant van de krul en dus evenwijdig moeten zijn aan lijn C-C.

2.14. De grip mag zo gebogen zijn dat deze eenmalig lijn A doorkruist tot maximaal lijn B of de grip mag eenmalig lijn A1 doorkruisen tot maximaal lijn B1. Als lijn A doorkruist is mag lijn A1 niet doorkruist zijn en vice versa.

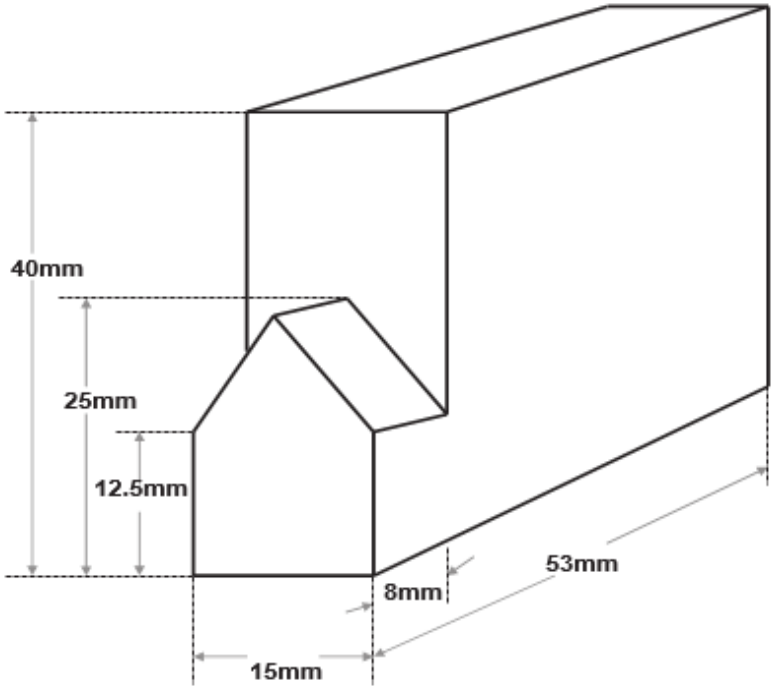
2.15. Een kromming in de lengte van de stick (kromming of helling) moet een effen, glad profiel langs de hele lengte hebben. Een kromming mag maximaal een diepte hebben van 25 mm. De stick mag aan de platte kant of bolle kant krom zijn, maar niet beiden. Het punt van maximale kromming moet minimaal 200 mm van het onderste van de krul (lijn X in figuur 3) verwijderd zijn. Meerdere krommingen zijn niet toegestaan.

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

Figuur 5: Maximale boogafmetingen



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



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

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

2.17. De hockeystick moet, inclusief alle extra grips en/of tapes, door een ring met een binnendiameter van 51 mm passen.

2.18. Het totale gewicht van de stick mag niet meer dan 737 gram zijn. De lengte van de stick, gemeten van de bovenkant van de steel tot aan de onderkant van de krul (lijn X in figuur 3) mag maximaal 105 cm bedragen.

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

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

2.20. De hele stick moet een glad oppervlak hebben.

Elke stick die een potentieel risico voor spelers vormt is verboden.

2.21. De stick en eventuele toevoegingen mogen van ieder materiaal gefabriceerd zijn, mits het materiaal geen metaal of samenstelling van metaal bevat, het materiaal geschikt is voor het spelen van hockey en het materiaal geen risico voor het spel vormt.

2.22. Het aanbrengen van tape of hars is toegestaan, mits ze geen risico voor het spel vormen en de stick aan alle eisen blijft voldoen.

3. Bal

3.1. De bal:

a. Is rond;

b. Heeft een omtrek tussen 224 en 235 mm;

c. Weegt tussen 156 en 163 gram;

d. Is gemaakt van willekeurig materiaal en wit gekleurd (of als anders overeengekomen mits de kleur afwijkt van de ondergrond);

e. Is hard met een gladde buitenzijde, maar kleine ‘deukjes’ in het oppervlak zijn toegestaan.

4. Uitrusting voor doelverdedigers

KNHB: Specifieke eisen voor uitrusting voor doelverdedigers van de beheerder van de zaal of de hal dienen nauwgezet in acht te worden genomen. Zulke eisen kunnen zijn: vlakke zolen voor schoenen en klompen, gebruik van klittenband in plaats van gespen of afdekken van delen aan de uitrusting.

4.1. *KNHB: Metalen gespen zijn verboden en mogen daarom niet (ook niet afgeplakt) in de uitrusting van de doelverdediger voorkomen.*

4.2. Handprotectors:

a. Mogen elk niet breder zijn dan 228 mm en niet langer dan 365 mm wanneer de handprotector plat ligt met de palm naar boven;

b. Mogen geen voorzieningen bevatten die de stick aan de handprotector verbonden houdt als die niet met de hand wordt vastgehouden.

4.3. Beenbeschermers: hebben, wanneer aan het been van de doelverdediger gedragen, elk een breedte van maximaal 300 mm.

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

Beschikbare aanvullende informatie
De Koninklijke Nederlandse Hockey Bond (KNHB) kan zelf of namens de International Hockey Federation (FIH) informatie verstrekken over diverse onderwerpen om deelname aan de sport te ondersteunen.

De hierboven aangegeven informatie is verkrijgbaar via de KNHB-website: www.knhb.nl of via de website van de FIH: www.fih.ch.

De KNHB heeft voor enkele regels en richtlijnen van de FIH nadere aanvullingen aangegeven, die alleen voor de velden en wedstrijden in Nederland van toepassing zijn. Daar waar de KNHB aanvullingen heeft aangebracht, gelden deze aanvullingen.