

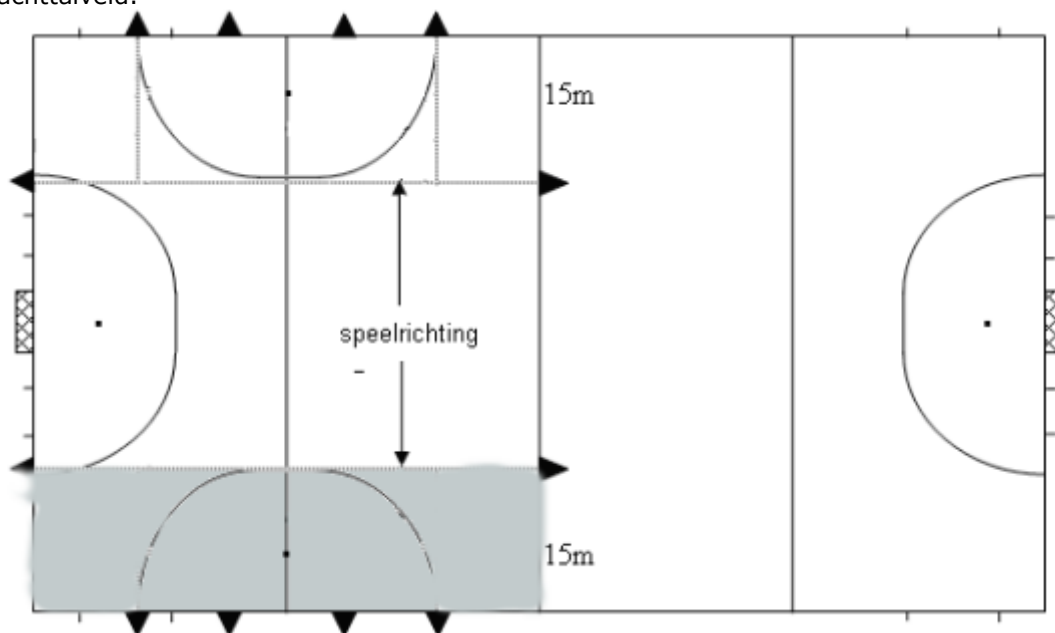
## (SPEL)REGELS PARAHOKEY 8-TALLEN 2026-2027 (REGIO)

### Het speelveld

Bij achttallen wordt gespeeld op een half veld. Dit veld is 55 meter lang en 45 meter breed. De zijlijnen van het elftalveld doen dienst als achterlijnen. De achterlijn en middenlijn doen bij achttallen dienst als zijlijnen.

Wanneer het veld beschikt over zogeheten oefencirkels in de breedte dan is het doelgebied de cirkel. Wanneer dit niet het geval is, is er in plaats van een cirkel het 15-meterdoelgebied. Dit wordt gemarkeerd door pylonen op de beide zijlijnen en de achterlijn (zie grijs vlak). De doelen worden midden op de achterlijn gezet. Dit kan een origineel (mini)doel zijn met achterplank en zijschotten, of uitgezet worden d.m.v. pylonen. Het doel heeft een breedte van 3,66 meter, de afmeting van een normaal hockeydoel.

Haal voor de veiligheid het doel waar elftallen gebruik van maken weg van de zijlijn van het achttalveld.



### De bal

De bal die gebruikt wordt is een normale hockeybal.

### Scheidsrechter en teambegeleider

#### Rol teambegeleider

De teambegeleider is verantwoordelijk voor het 'coachen' van het team, maakt teamafspraken, de opstelling en wisselt de spelers tijdens de wedstrijd.

#### Rol scheidsrechter

De scheidsrechter fluit voor overtredingen en mag het spel onderbreken om uitleg te geven bij bepaalde situaties.

*Voorafgaand aan iedere wedstrijd komen de teambegeleiders en scheidsrechters bij elkaar en nemen de essentiële regels van het ParaHockey door. Denk hierbij aan spelplezier bevorderende maatregelen etc. Het is de taak van de coaches om vooraf aan de wedstrijd de scheidsrechters op de hoogte te stellen van spelers die extra aandacht nodig hebben wederom om eventuele escalatie te voorkomen.*

*Na de wedstrijd ronden ze gezamenlijk het digitale wedstrijdformulier (DWF) af.*

De totaaluitslag van de wedstrijd wordt ingevuld op het DWF. Echter alleen de punten die verdiend zijn per wedstrijd tellen mee voor de eindstand in de poule. Zo wordt voorkomen dat het doelsaldo invloed heeft op de eindstand. Bij een gelijke eindstand volgt een beslissingswedstrijd.

### **Scheidsrechters**

Bij de regionale 8-tallen competitie (G-hockey) spelen we met de reguliere 11-tallen regels met de volgende aanpassingen:

- Op de gehele eigen helft gelden de regels als het 23m gebied van het reguliere veld, dus bij vrije slag iedereen 5 meter afstand, bij opzettelijke overtreding volgt een strafcorner.
- Het heeft de voorkeur dat als de scheidsrechter van plan is om een kaart aan een speler te geven de wedstrijd even stil te leggen en de coach mede te delen dat hij/zij de speler een kaart wil geven. Het is dan beter dat de coach deze speler uit het veld haalt en niet de scheidsrechter d.m.v. het tonen van een kaart om eventuele escalatie te voorkomen.
- Bij een eventuele groene of gele kaart dient de desbetreffende speler het veld te verlaten. Hij mag echter wel direct vervangen worden. Bij een eventuele rode kaart mag de speler ook direct vervangen worden maar mag hij gedurende de wedstrijd er niet meer in.

### **Spelplezier bevorderende maatregelen**

Als tijdens een wedstrijd blijkt dat het niveauverschil tussen de teams – ondanks een goede poule-indeling – te groot is, worden spelplezier bevorderende maatregelen ingezet.

De opties voor de sterkere partij zijn:

- Er dient 3x overgespeeld te worden op de aanvallende helft voordat er gescoord kan worden. Mocht tijdens het overspelen de bal door een verdediger aangeraakt worden dient er wederom 3x overgespeeld te worden. Uitzondering is als de bal in een rebound van de keeper terugkomt. Deze bal mag direct het goal in. Het 3x overspelen geldt niet bij een strafcorner. **(verplicht)**
- Sterkere partij verandert zijn opstelling **(optioneel, in overleg voor aanvang wedstrijd)**
- Scheidsrechter geeft meer tactische/tactische aanwijzingen aan de zwakkere partij. **(optioneel, in overleg voor aanvang wedstrijd)**

### **Samenstelling teams**

Een team bestaat uit maximaal zeven veldspelers, één doelverdediger en eventueel wisselers. Spelers mogen op elk moment worden gewisseld bij de middenlijn, behalve als een strafcorner is toegekend. Eerst verlaat een speler het veld, daarna gaat de wisselspeler er in. Elk team heeft een aanvoerder.

### **Beschermde speler**

In regio Zuid bij de 8-tallen zal gespeeld worden met beschermde speler. Zie download Beschermde speler.

### **Spelersuitrusting**

De veldspelers zijn verplicht om scheenbeschermers en een beetje\* te dragen. Daarnaast dragen ze het tenue van de vereniging en **aangepaste schoenen zijn akkoord**. Voor de veiligheid wordt spelers sterk afgeraden sieraden te dragen (kettinkjes, oorbellen, ringen, horloges, armbanden, etc.).

\* spelers kunnen uitsluitend om medische redenen ontheffing [aanvragen](#) bij de KNHB. Zij dienen op verzoek van de spelbegeleiding de schriftelijke ontheffing van de KNHB te tonen.

Het dragen van een masker is verplicht bij een strafcorner in de Hoofdklasse, dit geldt voor de lijnstopper en tweede uitloper.

### **Keepersuitrusting**

Keepers zijn verplicht om de volledige keepersuitrusting te dragen, inclusief stick. Dat wil zeggen dat de keeper een helm, klompen, legguards, handschoenen, keepersbroek, toque en body protector draagt. Om goed op te vallen draagt de doelverdediger, over de body protector, een shirt dat in kleur afwijkt van dat van zijn teamgenoten en de veldspelers van de tegenpartij. Het dragen van een beschermende broek en een toque wordt sterk aanbevolen.

Spelen met een vliegende keep is niet toegestaan.

### **Wedstrijdduur**

Een wedstrijd duurt 4 x 15 minuten met een rust van maximaal vijf minuten.

Tussen het 1e en 2e kwart resp. 3<sup>e</sup> en 4<sup>e</sup> kwart is een rust van maximaal 2 minuten.

Er kan voor aanvang wedstrijd worden afgesproken om na het einde van het 1e en 3e kwart geen rust te houden.

De scheidsrechter fluit dan na het 1e en 3e kwart wel af en de wedstrijd wordt hervat met een beginslag aan de middellijn.

### **Begin van het spel**

De aanvoerder geeft voor het begin van de wedstrijd de scheidsrechters en de aanvoerder van de tegenpartij een hand. De scheidsrechters en de aanvoerders van beide teams maken uit wie er aan welke kant speelt (de speelrichting) en wie er mag beginnen (de beginslag) door middel van een toss. Daarna vindt 'Shake Hands' plaats: de teams geven elkaar en de scheidsrechters een hand en wensen de ander een plezierige wedstrijd.

De beginslag wordt genomen vanaf het midden van het veld. Deze mag in alle richtingen worden gespeeld. De tegenstanders moeten minimaal vijf meter afstand tot de bal houden.

Na de rust is de beginslag voor het andere team.

### **Het spelen van de bal**

Het spelen van de bal mag alleen met de platte kant van de stick en met de zijkant. In lijn met elftalhockey worden vanuit de regels geen beperkingen opgelegd aan het slaan/flatsen/schuifslag maken/pushen bij de achttallen. Bij het uitvoeren van speelbewegingen mag de bal echter nooit gevaarlijk gespeeld worden (d.w.z. niet boven kniehoogte). Speelwijzen als de scoop en de flick zijn daarom niet toegestaan. Het liften van de bal mag, mits niet gevaarlijk en dus niet boven kniehoogte. Het met opzet spelen van de bal richting lichaam onder kniehoogte wordt ook gezien als gevaarlijk spel. Binnen het doelgebied mag de doelverdediger de bal stoppen met het lichaam, schoppen met zijn klomp, tegenhouden met de handschoen en wegslaan met zijn stick (maar nooit gevaarlijk).

Wat bovenaan staat is veiligheid; vandaar dat het beter is om voor het gevaarlijk gebruik van de stick (zoals er vervaarlijk mee zwaaien) te fluiten dan te verbieden gebruik te maken van bijvoorbeeld de slag als middel om de bal te verplaatsen. Fluit dus voor het ongewenste *resultaat* in plaats van de gebruikte *techniek*.

### **Doelpunt**

Een doelpunt wordt gescoord wanneer de bal in zijn geheel over de doellijn wordt gespeeld. Het is alleen een doelpunt als de bal binnen het doelgebied door een aanvaller is aangeraakt of gespeeld en daarna niet meer buiten dit doelgebied is gekomen. Als een aanvaller van binnen het doelgebied de bal richting doel speelt en die gaat via een voet of stick van een verdediger in het doel, is er ook een doelpunt gemaakt.

Bij een doelpoging mag de bal "hoog" op doel geschoten worden.

- Hoge bal op goal, alleen als er geen veld speler tussen de goal en de aanvaller in balbezit staat mag er hoog gescoord worden in de 8 tallen, in alle andere gevallen is knie hoogte/ plankhoogte de maximale hoogte van de bal om niet in overtreding te zijn. Een eerste schot op goal uit een strafcorner moet ALTIJD op maximaal de

plankhoogte de doellijn gepasseerd hebben om te scoren. Bij de 6 tallen is alles knie en plank hoogte zonder uitzondering.

- Bij 8-tal regio Zuid wedstrijden mag de doelpoging niet boven de plank. Gaat de bal via een (doel)verdediger boven de plank de goal in, dan is dit een doelpunt.

### **Afstandsregel**

Bij een spelhervatting moet de tegenstander altijd minimaal vijf meter afstand tot de bal nemen tot deze weer in het spel is gebracht. In het geval van een aanvallende vrije slag binnen vijf meter van het doelgebied en het nemen van een lange corner moeten beide partijen (behalve degene die de bal neemt) minimaal vijf meter afstand tot de bal nemen. Bij een vrije slag binnen 5 meter van de cirkelrand dienen de verdedigers die in de cirkel staan ook 5 meter afstand te nemen.

Het vlot nemen van spelhervattingen waarbij tegenstanders nog niet op afstand staan hoeft in beginsel niet te worden tegengegaan. Wel moeten scheidsrechters ervoor zorgen dat het spel niet rommelig wordt doordat niet op afstand staande spelers bij de bal proberen te komen zodra deze genomen is. Een dergelijke ingreep geldt ook als overtreding.

### **Selfpass**

Bij een beginslag, vrije slag, inslag, uitslag en lange corner *mag* een speler de bal zelf nemen zonder dat hij die naar een teamgenoot speelt. Van belang is dat de bal voorafgaand aan het nemen wordt gecontroleerd, zo dat deze (nagenoeg) stil ligt. Daarna mag de nemer direct gaan lopen met de bal. Wanneer de bal genomen wordt binnen vijf meter van het doelgebied, moet die eerst vijf meter hebben afgelegd of door een speler van de verdedigende partij zijn aangeraakt, voordat hij het doelgebied in gespeeld mag worden.

### **Vrije slag**

Als een speler iets doet wat niet mag, dus een overtreding maakt, krijgt het andere team een vrije slag. Bij een vrije slag gelden de volgende bepalingen:

- de bal moet genomen worden op de plaats van de overtreding;
- de speler moet een duidelijke poging doen de bal stil te leggen. Hoeft dus NIET volledig stil te liggen;
- de bal mag niet omhoog worden gespeeld.

### De aanvallende partij maakt een overtreding binnen het doelgebied

Als de aanvallende partij een overtreding maakt binnen het doelgebied krijgt de verdedigende partij een vrije slag. De bal mag in het gehele cirkelgebied genomen worden en ook net buiten het cirkelgebied genomen worden. Totdat de bal weer in het spel gebracht is moet de tegenpartij minimaal vijf meter afstand houden.

### De verdedigende partij maakt een overtreding binnen het doelgebied

Als de verdedigende partij een overtreding maakt binnen het doelgebied dan krijgt de aanvallende partij een strafcorner. Zie onder kopje strafcorner voor de spelregels.

### Wanneer wordt een vrije slag gegeven?

- **Shoot.** Het is shoot als de bal tegen de voet komt en de tegenstander daar nadeel van ondervindt.
- **Gevaarlijk spel.** Het is gevaarlijk spel bij 1) gevaarlijk zwaaien met de stick en 2) het te ver omhoog spelen van de bal (d.w.z. niet boven kniehoogte).
- **Obstructie.** Het onreglementair hinderen van je tegenstander: afhouden\*, duwen, hakken (op de stick van de tegenstander tikken of slaan), blokkeren, ten val brengen, etc.

\* Afhouden: hierbij belet een balbezitter een tegenstander bij de bal te komen door tussen hem en de bal te stappen, waardoor de tegenstander niet bij de bal kan. Dit kan naast met

het lichaam ook met de stick. Let op: afhouden is pas strafbaar als de afgehouden speler probeert om bij de bal te komen.

### **Uitslaan**

Het is uitslaan als de bal over de achterlijn gaat en als laatste is aangeraakt door een aanvaller. De bal wordt door de verdedigende partij genomen recht tegenover de plaats waar de bal over de achterlijn ging. Dit mag tot een maximale hoogte van net iets voorbij de 15-meterlijn. De aanvallende partij houdt minimaal vijf meter afstand tot de bal tot deze weer in het spel gebracht is.

### **Lange corner**

Een lange corner wordt gegeven als de bal over de achterlijn gaat en als laatste is aangeraakt door een verdediger. De bal wordt door de aanvallende partij genomen op de middenlijn, op de hoogte waar de bal over de achterlijn ging.

### **Inslaan**

Het is inslaan als de bal over de zijlijn gaat. Deze spelhervatting wordt genomen op de plek waar de bal over de zijlijn ging, door het team dat de bal niet als laatste aanraakte. De andere partij houdt minimaal vijf meter afstand.

#### Bal over de zijlijn binnen doelgebied (verdedigend inslaan)

Als de bal over de zijlijn gaat binnen het doelgebied, mag die voor het nemen net buiten het 15-metergebied worden gelegd.

#### Bal over de zijlijn binnen doelgebied (aanvallend inslaan)

Als de bal over de zijlijn gaat binnen het doelgebied, wordt die net buiten het 15-metergebied genomen. Bij aanvallend inslaan moet de bal eerst vijf meter hebben afgelegd of door een speler van de verdedigende partij zijn aangeraakt, voordat hij het doelgebied in gespeeld mag worden. Alleen uit een selfpass van minimaal vijf meter mag de bal rechtstreeks het doelgebied in. Bij het nemen van de spelhervatting geldt dat behalve de nemer beide partijen minimaal vijf meter afstand moeten houden tot de bal.

### **Time-out**

Een time-out kan worden gegeven om de teambegeleiders van beide teams gelegenheid te geven de spelers extra aanwijzingen te geven, zodat het spel beter kan verlopen.

- Een time-out kan op initiatief van de scheidsrechters worden gegeven;
- een time-out kan aangevraagd worden door de teambegeleider van een team.

**Bully**

Een bully wordt genomen om het spel te hervatten wanneer de wedstrijd is onderbroken wegens een blessure of enig andere omstandigheid waarbij geen overtreding plaatsvond. Wanneer een scheidsrechter het spel heeft stilgelegd om uitleg te geven aan de spelers zonder dat daarbij een overtreding bestraft werd wordt het spel dus hervat met een bully. De sticks moeten elkaar bij een bully één keer raken voordat de bal gespeeld wordt.

**Shoot-out (in alle regio 8-tallen)**

Hierbij geldt het volgende:

- Shoot-out nemer start vanaf middenlijn. Alle andere spelers staan op andere helft achter 15-meter lijn
- Shoot-out nemer heeft 10 seconden om tot score te komen.
- De shoot-out wordt genomen door per keer een andere speler in te zetten

**Strafbal**

De bal:

- wordt op 6,40 meter midden voor het doel gelegd;
- mag niet hoger dan (a) plankhoogte (???): indien met elftaldoelen of plankdoelen met de normale plankhoogte gespeeld wordt; (b) kniehoogte: bij andere doelen (pylonen of 15 cm-planken) in het doel worden gespeeld.
- Uitzondering: als de bal via de keeper boven kniehoogte komt en vervolgens het doel in gaat, telt het doelpunt.

De doelverdediger:

- moet met beide voeten op de doellijn staan;
- mag de bal niet keren met een overtreding. In dat geval wordt de strafbal overgenomen, zoals wanneer hij zijn voeten verzet voordat de aanvaller de bal raakt. Wanneer de bal ondanks de overtreding in het doel belandt telt het doelpunt, want dan is sprake van voordeel.

De nemer:

- moet achter de bal staan;
- moet wachten op het fluitsignaal van de scheidsrechter;  
*NB. Doet hij dit niet, dan wordt de strafbal overgenomen als de bal in het doel belandt. Gaat de bal naast, dan geldt het als 'geen doelpunt – strafbal is voorbij'.*
- mag de bal alleen pushen;
- mag de bal maar 1x spelen;
- mag geen schijnbeweging maken;
- mag de bal niet te lang in de stick houden (slepen).

De overige spelers moeten tijdens het nemen van de een strafbal achter de middellijn staan.

Een strafbal eindigt zonder doelpunt als:

- de aanvaller een overtreding maakt = vrije slag verdedigende partij net buiten de 15-meterlijn, midden voor het doel.
- De doelverdediger de bal stopt = vrije slag verdedigende partij net buiten de 15-meterlijn, midden voor het doel.
- De bal de doellijn niet haalt = vrije slag verdedigende partij net buiten de 15-meterlijn, midden voor het doel.

Bij een doelpunt neemt de partij die het doelpunt tegen kreeg een beginslag.