

Wedstrijdreglement Hockey

Algemeen

De wedstrijdduur is afhankelijk van het gestelde in het programma. Alle wedstrijden worden gespeeld zonder rust.

- De deelnemers en begeleiders worden verzocht nauwlettend de aanvangstijden te volgen, die via de geluidsinstallatie omgeroepen worden en attent te reageren op eventuele wijzigingen.
- Spelers worden verzocht 5 minuten voor aanvang van de wedstrijd aanwezig te zijn bij het veld.
- Door de organisatie van het toernooi is in eerste instantie gekozen voor een poule-systeem, waarin minimaal vier wedstrijden worden gespeeld.
- De wedstrijden worden in principe geleid door scheidsrechters van de vereniging. Waar géén of onvoldoende scheidsrechters aanwezig zijn zal een beroep gedaan worden op begeleiders.
- Beslissingen van de scheidsrechters en de wedstrijdleiding zijn bindend.
- Een team dat niet tijdig aanwezig is (2 minuten na beginsignaal) start met een achterstand van 2 doelpunten. De resterende tijd wordt gewoon uitgespeeld.
- Het niet opkomen van een team wordt bestraft met drie verliespunten. Een wedstrijd wordt met 3-0 verloren verklaard indien blijkt dat er één of meer ongerechtigde spelers in het desbetreffende team uitkomen.
- Iedere wedstrijd heeft het eerst genoemde team in het programma de keuze van opstelling en de afslag. Het andere team moet zich daaraan aanpassen.
- De scheidsrechters zijn verantwoordelijk voor het doorgeven van de uitslag aan de wedstrijdleiding.

Puntentoekening per wedstrijd

- Winst 3 punten
- Gelijkspel 1 punt
- Verlies 0 punten

Team

- Het team moet samengesteld zijn uit zes leerlingen exclusief twee wisselerspelers.
- Het is niet toegestaan om meisjes en jongens te mixen in één team.
- Gastspeler(s) zijn niet toegestaan. De teams moeten dus bestaan uit leerlingen van de betreffende school. Een uitzondering hierop is, dat een speler uit een lagere groep van één zelfde school mag invallen.
- Elk team dient zorg te dragen voor uniforme kledij. Dit ter beoordeling van de scheidsrechter. Indien de tegenstander te veel gelijkende kleding draagt, moet het eerst genoemde team in het schema partijlinten ophalen bij de wedstrijdleiding

Kleding en sticks

- Elk team dient zorg te dragen voor uniforme kledij.
- School/deelnemer zorgt voor eigenhockeystick(s).
- Bitje (mondbescherming) en scheenbescherming is verplicht!
- De school zorgt voor eigen keeperskleding, als de school dit niet heeft mag er ook zonder keeperskleding gekeept worden (wel met bitje en scheenbescherming). In dit geval moet de keeper een ander shirt hebben dan de teamspelers.

Wisselen

- Spelers mogen tijdens de wedstrijd op elk gewenst moment en onbeperkt gewisseld worden. Eerst moet het speelveld in de wisselzone op eigen speelhelft verlaten worden, waarna de nieuwe speler het veld in mag.
- Een doelverdediger mag niet in het speelveld wisselen met een veldspeler. Dit dient eveneens te gebeuren in de wisselzone op eigen speelhelft.

Wedstrijdreglement Hockey

Wanneer neemt een speler ongerechtigd deel

- Als de speler voor meer dan één team uitkomt.
- Als de speler géén leerling is van de desbetreffende school.

Begin- en eindsignaal

- Er is een centraal begin- en eindsignaal.
- Door de wedstrijdleiding wordt aangegeven wanneer wordt begonnen en geëindigd.

Doelpunt

- Er mag uitsluitend pushend op het doel gespeeld worden en niet hoger dan de plank.
- De aanvaller moet de bal in het 10 metergebied hebben aangeraakt voordat de bal over de doellijn gaat, anders is het geen doelpunt.

Bij gelijke poulestand gelden de volgende regels

- Indien twee of meer teams in een poule met een gelijk aantal punten eindigen, beslist achtereenvolgens eerst het doel­saldo, dan het onderlinge resultaat en tenslotte het aantal doelpunten voor.
- Brengt ook dat geen beslissing, dan worden door drie spelers strafballen genomen. Het team met de meeste treffers is winnaar (bij gelijke stand herhalen tot winnaar bekend is).

Uitzonderingen

- In situaties waarin de reglementen niet of onvoldoende voorzien beslist de wedstrijdleiding: eventuele protesten worden door de wedstrijdleiding niet in behandeling genomen.
- In overleg met de wedstrijdleiding kan bij uitzondering, individueel of algemeen van bepaalde regels afgeweken worden. Dit overleg moet voor aanvang van het toernooi hebben plaatsgevonden.

Lengte van de stick

Hoelang moet je stick nu precies zijn?

We hebben gemerkt dat er veel verhalen de ronde doen over hoe je kunt 'meten' of je stick de goede lengte heeft. Bijvoorbeeld dat:

- Je stick tot je navel moet komen. Maar dat zou betekenen dat als je door je knieën wilt gaan om te drijven of te flatchen dat je stick in je buiksteekt.
- Je stick moet tot de rand van je onderbroek komen. De onderrand of de bovenrand? En mag je broek lubberen of moet je hem dan superstrak omhoog trekken? Met deze methode valt te sjoemelen, dus niet betrouwbaar.

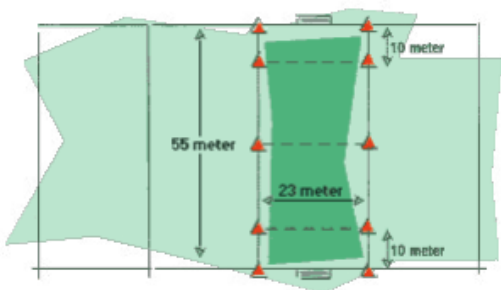
Gelukkig is er een manier om altijd de juiste sticklengte te bepalen

- Neem de stick en plaats de top in je oksel.
- Houdt de stick langs je been.
- Kun je nu met de bovenkant van de krul, de onderkant van je knieschijf 'optillen' dan is de lengte prima.
- Zit de krul eronder dan is de stick te lang en zeker niet geschikt om mee te spelen.
- Zit de krul boven je knie dan ben je de stick ontgroeid. Er mee spelen kan nog wel, maar je zou beter een nieuwe kunnen kopen. Mijn stick is krom! Mooi zo! Een stick hoort niet helemaal kaarsrecht te zijn. Als je de stick met de bolle kant boven neerlegt dan moet er een kiertje van 1 à 2 cm onder zitten.

Wedstrijdreglement Hockey

Het veld bij 6-tallen

6-tal hockey 6-tal teams staan met 5 spelers en 1 keeper in het veld. Vaak zijn er ook 1 of meer wissels. Er wordt gespeeld op een kwart hockeyveld. Er is geen cirkel maar een 10-metergebied waarin alleen PUSHEND gescoord mag worden.



Algemene regels

Moet spelen van de bal mag alleen met de platte kant van de stick. Ook met de zijkant van de stick mag worden gespeeld maar niet als de bal hiermee omhoog gaat. Binnen het doelgebied mag de doelvrediger de bal stoppen met het lichaam, schoppen met zijn klomp (maar niet gevaarlijk omhoog) of tegenhouden met de handschoen en wegslaan.

Doelpunt

Een doelpunt kan alleen worden gemaakt door een aanvaller van binnen het doelgebied. Als een aanvaller van binnen het doelgebied de bal richting doel speelt, maar de bal gaat via een voet of stick van een verdediger in het doel, is er ook een doelpunt gemaakt. (gewijzigd per 1 februari 2014)

De bal mag bij een schot op doel niet hoger dan 46cm (plankhoogte) worden gespeeld.

Wat mag niet?

Gevaarlijk zwaaien met de stick



De bal hoogspelen



De bal met de voet spelen



Op de stick slaan van een tegenstander



Je tegenstander duwen



Wedstrijdreglement Hockey

Afhouden

Het is niet toegestaan een tegenstander van de bal af te houden door tussen hem en de bal te draaien waardoor de tegenstander de bal niet kan spelen. Dit kan met het lichaam of met de stick.

Afstandsregel

Bij een spelhervatting moet de tegenstander minimaal 5 meter afstand van de bal nemen. Bij een aanvallende vrije slag bij het doelgebied moeten beide partijen (behalve de nemer) minimaal 5 meter afstand van de bal nemen.

Begin van het spel

De beginslag wordt genomen vanaf het midden van het veld en deze mag in alle richtingen worden gespeeld. Na de rust is de beginslag voor het andere team.

Vrije slag

Als een speler iets doet wat niet mag (overtreding) krijgt het andere team een vrije slag. De bal:

- Moet genomen worden op de plaats van de overtreder.
- Moet stil liggen.
- Mag niet omhoog worden gespeeld.
- Mag vanaf 5 meter van het doelgebied nooit rechtstreeks het doelgebied ingespeeld worden. De bal moet eerst 5 meter hebben afgelegd of eerst door een andere speler dan de nemer zijn aangeraakt voordat hij het doelgebied ingaat.
- De tegenstanders altijd op minimaal 5 meter afstand van de bal.

Aanvaller maakt een overtreder binnen het doelgebied

De verdedigende partij krijgt een vrije slag. De bal moet op de 10 meterlijn worden gelegd recht tegenover de plaats waar de overtreder heeft plaats gevonden. Afstand alleen tegenpartij minimaal 5 meter.

Verdediger maakt een overtreder in het doelgebied of binnen 5 meter van het doelgebied

De aanvallende partij krijgt een vrije slag. De vrije slag moet zo dicht mogelijk bij de plaats van de overtreder worden genomen, doch op minimaal 5 meter van het doelgebied. Afstand beide partijen minimaal 5 meter.

Uitslaan

De bal gaat, als laatste aangeraakt door een aanvaller, over de achterlijn: uitslaan door een verdediger op de 10 meterlijn recht tegenover de plaats waar de bal over de achterlijn ging. Afstand alleen aanvallende partij minimaal 5 meter.

Lange corner

De bal gaat, als laatste aangeraakt door een verdediger, over de achterlijn: lange corner voor het aanvallende team. Als een verdediger de bal onopzettelijk heeft gespeeld of de bal is afgekaatst van de doelverdediger, wordt het spel hervat met een lange corner, genomen op de 23-meterlijn recht tegenover het punt waar de bal over de achterlijn is gegaan. Beide partijen moeten (behalve de nemer) minimaal 5 meter afstand van de bal nemen. Een doelpunt kan alleen worden gescoord, wanneer de bal buiten het 10 meter gebied is geweest.

Inslaan

Vrije slag op de zijlijn daar waar de bal over de zijlijn ging door het team dat de bal niet het laatst aanraakte.

Inslaan binnen doelgebied door aanvaller

De bal mag niet rechtstreeks richting doel worden gespeeld. De bal moet eerst 5 meter zijn verplaatst of zijn aangeraakt door een mede- dan wel tegenspeler. Afstand beide partijen minimaal 5 meter.

Een doelpunt kan alleen worden gescoord, wanneer de bal buiten het 10 meter gebied is geweest.

Wedstrijdreglement Hockey

Strafbal

Een opzettelijke overtreding in het doelgebied door een verdediger of een niet opzettelijke overtreding waardoor doelpunt wordt voorkomen. De tijd wordt stilgezet.

De bal

- Wordt op 6,4 meter midden voor het doel gelegd.
- Mag niet hoger dan 46 centimeter (plankhoogte) in het doel worden gespeeld.

De doelverdediger

- Moet met beide voeten op de doellijn staan.
- Mag pas bewegen als de aanvaller de bal heeft gespeeld. Bij te snel bewegen, wordt de strafbal opnieuw genomen.

De nemer

- Moet achter de bal staan.
- Moet wachten op het fluitsignaal van de spelleider.
- Mag de bal alleen pushen.
- Mag de bal maar één keer spelen.
- Mag geen schijnbeweging maken.

De overige spelers moeten tijdens het nemen van de strafbal achter de 10 meterlijn staan.

Een strafbal eindigt zonder doelpunt als:

- De aanvaller een overtreding maakt = vrije slag verdedigende partij op 10 meter midden voor het doel.
- De doelverdediger de bal stopt = vrije slag verdedigende partij op 10 meter midden voor het doel.
- De bal de doellijn niet haalt = vrije slag verdedigende partij op 10 meter midden voor het doel. Bij een doelpunt neemt de partij die het doelpunt tegen kreeg eenbeginslag.

Self-pass

Bij beginslag, vrije slag, inslaan, uitslaan en lange corner mag de nemer de bal zelf spelen zonder dat hij de bal naar een medespeler moet spelen. De speler mag daarna gelijk gaan lopen met de bal. De self-pass mag, maar moet niet.