

# **Spelreglement Veldhockey 2003**

## Colofon

### **Uitgave:**

Koninklijke Nederlandse Hockey Bond  
Postbus 85396  
3508 AJ Utrecht  
E-mail: knhb@knhb.nl  
www.knhb.nl

### **Druk:**

Zuidam & Uithof, Utrecht

### **Copyright KNHB, Utrecht**

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden veeveelvoudigd en/of openbaar gemaakt door middel van druk, fotokopie, microfilm of op enige andere wijze zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

hoofdsponsor



**Rabobank**

## **SPELREGLEMENT VELDHOCKEY 2003**

### **INHOUD:**

1.	Inleiding	5
2.	Wijzigingen in de spelregels	6
3.	Spelreglement veldhockey 2003	9
	Bijlage A: Termen en begrippen bij hockey	46
	Bijlage B: Toelichting op de spelregels	49
	Bijlage C: Overzicht van signalen van scheidsrechters	69
	Bijlage D: Wenken voor scheidsrechters	72
	Bijlage E: Wedstrijdregels KNHB	85



## **1. INLEIDING OP DE SPELREGLEMENTEN VAN DE KNHB**

Dit spelreglement veldhockey van de KNHB omvat de bepalingen die van kracht zijn vanaf 1 juli 2003. Eerder uitgegeven spelreglementen hockey zijn hiermee vervallen.

Het spelreglement veldhockey 2003 is een op enkele onderdelen geactualiseerde herdruk van het spelreglement 2002. Wat naast het herstel van enkele zetfouten is gewijzigd wordt opgesomd in onderdeel 2. WIJZIGINGEN IN DE SPELREGELS.

De KNHB stelt voor Nederland de spelreglementen voor veldhockey en zaalhockey vast. Die spelreglementen volgen in opzet en tekst de Rules van de internationale hockeyfederatie FIH. De KNHB voegt aan die spelregels speciaal voor Nederland geldende nadere bepalingen toe.

De spelregels en de aanwijzingen voor toepassing gelden voor alle hockeydeelnemers: spelers, scheidsrechters, teambegeleiders en verenigingsfunctionarissen. Daarbij geldt in beginsel geen verschil tussen dames en heren, meisjes en jongens, maar voor het gemak en de duidelijkheid is in de tekst van het reglement de mannelijke vorm gebruikt.

Voor bondswedstrijden gelden ook de bepalingen van het Bondsreglement en die van het Tuchtreglement van de KNHB. Daarin zijn ondermeer de gevolgen van tijdens bondswedstrijden gegeven kaarten (groen, maar vooral geel en rood) geregeld. Enkele onderdelen uit het Bondsreglement zijn in dit spelreglement opgenomen. Hieraan kunnen géén rechten worden ontleend.

## 2. WIJZIGINGEN IN DE SPELREGELS

Per 1 januari 2003 heeft de FIH op voorstel van de Hockey Rules Board (HRB) internationaal twee wijzigingen in de tot dan geldende Rules afgekondigd:

- de verplichting tot (dood) stoppen van de bal bij een strafcorner voor een schot op doel mocht worden gegeven, werd geschrapt; en
- het werd verdedigers toegestaan bij een schot op hun doel een bal boven schouderhoogte met hun stick te stoppen.

De KNHB heeft eind 2002 deze spelregelwijzigingen ook voor Nederland afgekondigd. De daarmee samenhangende tekstwijzigingen zijn nu in dit spelreglement 2003 verwerkt.

De HRB heeft onlangs besloten tot een algehele revisie van het RULES-boekje, waarop ook het Nederlandse spelreglement is gebaseerd. De voorgenomen veranderingen betreffen zowel vorm als inhoud van het RULES-boekje en worden internationaal per 1 januari 2004 ingevoerd.

Op dit moment zijn de te verwachten wijzigingen in de regels bekend. De KNHB heeft besloten deze regelveranderingen met ingang van het seizoen 2003 – 2004 ook in Nederland toe te passen; zij zijn daarom net als de twee hiervoor genoemde wijzigingen in deze uitgave van het spelreglement veldhockey verwerkt. Het gaat om het volgende:

- In regel 10.4 over de **Bully** wordt het aantal malen dat de spelers met hun sticks eerst de grond naast de bal en dan elkaars sticks boven de bal moeten aanraken, teruggebracht van drie naar één;
- Uit regel 13.1.3 **Bal in de lucht** wordt de bepaling dat de opzettelijk over grotere afstanden door de lucht gespeelde bal niet in de cirkel mag landen (13.1.3.b.) geschrapt. Alle bepalingen die gevaar bij hoge ballen verbieden (bij het omhoog spelen, tijdens de vlucht en bij het neerkomen) blijven daarbij onverminderd van kracht.
- In regel 15.3.4 **Straffen bij een strafbal** is nu een duidelijk verschil gemaakt tussen een overtreding van de kee-

per waardoor het maken van een doelpunt wordt voorkomen (bijvoorbeeld met de “bolle kant” de bal tegenhouden) en de situatie waarbij de keeper de bal stopt, maar te vroeg van zijn doellijn is gekomen. In het eerste geval, wanneer het doelpunt door een overtreding wordt voorkomen, volgt een strafdoelpunt; in het tweede geval, waarbij de keeper de bal stopt nadat hij te vroeg de doellijn heeft verlaten, wordt de strafbal overgenomen.

In het spelreglement 2002 werd ook de omschakeling in de Rules van Britse maten en gewichten naar het metrieke stelsel doorgevoerd. Daaruit is o.m. voortgekomen dat een speelveld nu formeel 91,40 m lang is en dat de markeringsstrepen voor strafcorners en de in acht te nemen afstand nu 10 meter, respectievelijk 5 m van een doelpaal op de achterlijn staan.

In voorgaande jaren heeft de FIH ook extra 5 m-lijnen rond de slagcirkels in de plattegrond van het speelveld opgenomen en in 2001 bepaalde de FIH dat de merkstrepen op achterlijnen en zijlijnen voortaan niet binnen het speelveld, maar er buiten moeten zijn aangebracht. De FIH verlangt voor internationale wedstrijden en toernooien speelvelden die aan deze FIH-bepalingen voldoen.

De KNHB heeft besloten de FIH-bepalingen voor speelvelden te hanteren voor nieuwe hockeyvelden en te accepteren dat in Nederland gedurende enige tijd ook wordt gehockeyed op velden die niet ten volle aan die FIH-bepalingen voldoen. In het spelreglement is daarmee rekening gehouden: in Regel 1 Speelveld staat dat bondswedstrijden ook mogen worden gespeeld op velden met eerder vastgelegde afmeting en belijning.

De KNHB heeft aangegeven dat met ingang van 1 juli 2004 de “nieuwe” lijntjes voor strafcorners (10 m en 5 m) verplicht worden voor alle velden. Voor de wedstrijden in de Rabobank Competities geldt deze verplichting reeds vanaf 1 juli 2003. De nieuwe streepjes dienen buiten het speelveld te worden geplaatst.

De TOELICHTING OP DE SPELREGELS is in dit spelreglement opgenomen als BIJLAGE B. De tekst van deze toelichting verdient als steeds nauwgezette bestudering, vooral van scheidsrechters, maar ook spelers en teambegeleiders doen er goed aan zich daar in te verdiepen.

### **3. SPELREGLEMENT VELDHOCKEY 2003**

Hockeyers behoren de regels te kennen en te beseffen hoe belangrijk het is dat zij hun verantwoordelijkheden in het kader van die regels ten volle beleven en nakomen ten einde het spel eerlijk, sportief en zonder gevaar te spelen.

#### **INHOUD**

<b>I.</b>	<b>Speelveld en speeluitrusting</b>	<b>11</b>
	1. Speelveld (met plattegrond)	11
	2. Doelen	14
	3. De bal	16
	4. De stick	16
	5. Kleding en uitrusting van spelers	19
<b>II.</b>	<b>Teams, teambegeleiders, aanvoerders en scheidsrechters</b>	<b>21</b>
	6. Teams	21
	7. Aanvoerders	23
	8. Scheidsrechters	24
<b>III.</b>	<b>Regels voor het spelen van wedstrijden</b>	<b>26</b>
	9. Duur van de wedstrijd	26
	10. Begin van het spel en hervatting na onderbrekingen	26
	11. Het maken van doelpunten	29
	12. Buitenspel	30
	13. Regels voor het spel	30
	14. Straffen bij overtredingen	35
	15. Uitvoering van straffen	36
	16. Bijzondere voorvallen en blessures	44

<b>BIJLAGE A:</b>		
Termen en begrippen bij hockey		46
<b>BIJLAGE B:</b>		
Toelichting op de hockeyspelregels		49
<b>BIJLAGE C:</b>		
Overzicht van signalen van scheidsrechters		69
<b>BIJLAGE D:</b>		
Wenken voor scheidsrechters		72
<b>BIJLAGE E:</b>		
Wedstrijdregels KNHB		85

## **I. SPEELVELD EN SPEELUITRUSTING**

### **1. SPEELVELD**

De FIH is in de afgelopen jaren voor maten en gewichten in de reglementen overgeschakeld naar het metrieke stelsel. Daarbij zijn uiteenlopende afwijkingen in de maatvoering toegepast. In deze regel wordt een speelveld beschreven volgens de in de Rules of Hockey neergelegde bepalingen van de FIH. De plattegrond van dat FIH-speelveld (met extra lijnen rond de cirkels) is opgenomen op blz. 15.

De KNHB kan voor bepaalde categorieën bondswedstrijden nadere aanwijzingen voor de belijning van velden geven.

#### **1.1 Het speelveld is rechthoekig:**

- a. 91,40 meter lang;
- b. 55 meter breed;
- c. met duidelijke, bij voorkeur witte lijnen, aangegeven volgens de plattegrond.

#### **1.2 Alle lijnen zijn 7,5 cm breed en over hun volle lengte getrokken; zij liggen binnen het speelveld en maken daarvan dus deel uit.**

- a. De lange grenslijnen (van 91,40 m) heten zijlijnen.
- b. De korte grenslijnen (van 55 m) heten achterlijnen.
- c. De delen van de achterlijnen tussen de doelpaalmarkeringen heten doellijnen.

Aanbevolen wordt een vrije ruimte rond het veld van enkele meters achter de achterlijnen en naast de zijlijnen.

#### **1.3 Andere lijnen en veldmarkeringen**

- a. Een middenlijn is over de breedte van het speelveld getrokken.
- b. Op 23 m van de buitenzijde van elk der achterlijnen zijn 23 m-lijnen getrokken.  
Het velddeel tussen een 23 m-lijn en de nabije achterlijn, de lijnen zelf daarbij inbegrepen, heet een 23 m-vak.

- c. Lijntjes van 30 cm lang zijn buiten het speelveld haaks op de zijlijnen geplaatst op 14,63 m van de buitenzijde van de achterlijnen; de afstand wordt gemeten tot de buitenzijde van deze lijntjes.
- d. Ook buiten het speelveld en haaks op de lijn zijn lijntjes van 30 cm lang geplaatst op de zijlijnen op 5 m van het nabije hoekpunt; de afstand wordt gemeten tot de buitenzijde van die lijntjes.
- e. Lijntjes van 30 cm lengte zijn geplaatst op de achterlijnen (ook buiten het speelveld en haaks op de lijn) aan weerszijden van de doelen op afstanden van 5 m en 10 m van de buitenkant van elk der doelpalen; de afstanden worden gemeten tot de buitenzijde van deze lijntjes.  
*KNHB: Behalve voor de wedstrijden in de Rabobank Competities is het tot 1 juli 2004 toegestaan om bondswedstrijden te spelen op velden waar op deze markeringen nog op de oude afstanden van 4,55 m en 9,10 m staan.*
- f. Lijntjes van 15 cm lang zijn buiten het speelveld geplaatst op de achterlijn op 1,83 m van het midden van de achterlijn, om de juiste plaats van het doel te markeren; de afstand wordt gemeten tot de binnenzijde van deze lijntjes.
- g. Strafbalstippen (met een doorsnede van 15 cm) staan midden voor elk doel; het middelpunt van die stip ligt op 6,40 m van de binnenzijde van de doellijn.

#### 1.4 Slagcirkels

- a. Voor elk doel is binnen het veld en op een afstand van 14,63 m van het midden van een achterlijn, evenwijdig aan de achterlijn een lijn van 3,66 m lengte getrokken; de afstand van 14,63 m wordt gemeten van de buitenzijde van de achterlijn tot de buitenzijde van de slagcirkellijn.
- b. Deze lijn wordt aan weerskanten doorgetrokken tot de achterlijn door twee kwartcirkels met de binnenste hoekpunten aan de voorzijde van de doelpalen als middelpunt.
- c. Deze lijnen heten cirkellijnen en het gebied dat zij begrenzen, de lijnen zelf meegerekend, heet de slagcirkel (hierna te noemen 'de cirkel').
- d. Onderbroken lijnen zijn getrokken op 5 m afstand van

de cirkellijnen; de dikte van deze lijnen is bij de afstand van 5 m inbegrepen; de getrokken delen van de lijnen zijn 30 cm lang en de ruimte tussen de getrokken gedeelten is 3 m; elke onderbroken lijn heeft een getrokken deel van 30 cm midden voor het doel.

*KNHB: Deze onderbroken lijnen zijn sinds 1 juni 2000 verplicht bij internationale wedstrijden die onder auspiciën staan van de FIH. De KNHB schrijft deze lijnen voor bondswedstrijden thans nog niet voor.*

**Bal in / uit de cirkel:** Omdat de cirkellijn tot de cirkel behoort is de bal in de cirkel zodra / zolang enig deel van de bal op of boven een lijn van de cirkel of de rest van het cirkelgebied is.

- 1.5** Geen andere lijnen en tekens mogen op het speelveld worden aangebracht dan die in de spelregels zijn genoemd en op de plattegrond aangegeven.

**1.6 Veldvlaggen:**

- zijn tussen 1,20 m en 1,50 m hoog;
- staan op iedere hoek van het speelveld;
- mogen in geen enkel opzicht gevaarlijk zijn;
- mogen alleen onbreekbare vlaggenstokken hebben als die met een verende bevestiging op het veld zijn geplaatst;
- hebben vlaggen die zelf niet groter zijn dan 30x30 cm.

**Omheining:** KNHB: Bij bondswedstrijden van standaardteams moet rond het speelveld een vaste omheining staan, op min. 2 m van een zijlijn en min. 4 m van een achterlijn.

**Teambanken:** KNHB: Bij bondswedstrijden van standaardteams moeten bij het speelveld twee teambanken staan, een voor elk der aan de wedstrijd deelnemende teams, plaats biedende aan negen personen. Zij moeten - eventueel binnen de afrastering en/of in dug-outs - worden geplaatst aan één zijde van het speelveld, op min. 1 meter buiten de zijlijn en max. 10 m ter weerszijden van de middenlijn.

## **2. DOELEN**

### **2.1 In het midden van elke achterlijn staat een doel.**

- a. De doelpalen en de doellat zijn rechthoekig, 5 cm breed en 5 tot 7,5 cm dik en wit van kleur
- b. De palen staan verticaal op 3,66 m van elkaar (binnenwerks gemeten)
- c. De palen staan op de merktekens, met hun voorkant tegen de buitenkant van de achterlijn
- d. Een horizontale doellat verbindt de palen op 2,14 m boven de grond (binnenwerks gemeten)
- e. De doelpalen mogen niet boven de doellat uitsteken
- f. De doellat mag niet buiten de doelpalen uitsteken.
- g. De doelen zijn op de hoogte van de doellat minstens 0,91 m en op de grond minstens 1,22 m diep.

### **2.2 Zijplanken:**

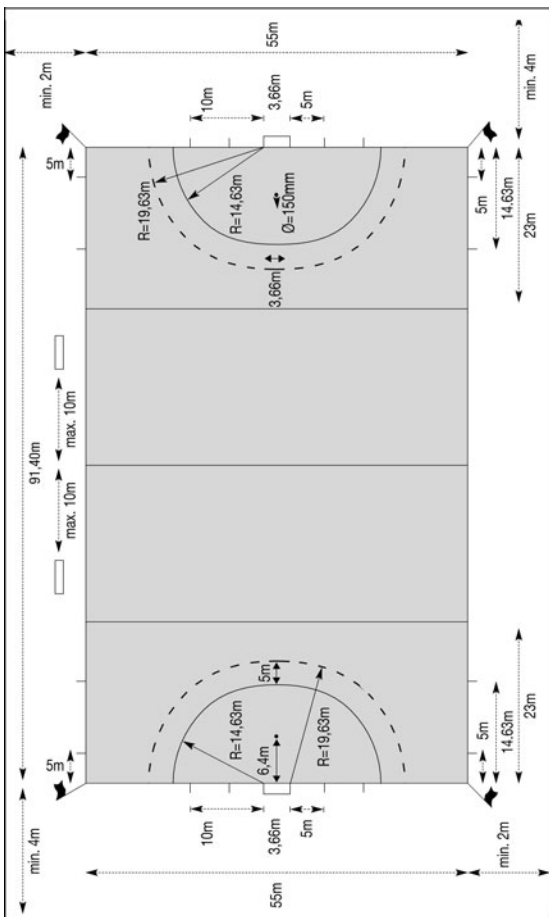
- a. zijn tenminste 1,20 m lang en 46 cm hoog;
- b. zijn op de grond geplaatst in een rechte hoek met de achterlijn en vastgemaakt aan de achterkant van de doelpalen (zodanig dat de breedte van de doelpalen niet wordt vergroot) en aan de uiteinden van de achterplank;
- c. moeten binnen het doel een donkere kleur hebben.

### **2.3 Achterplanken:**

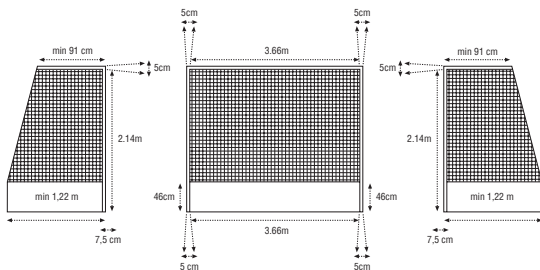
- a. zijn 3,66 m lang en 46 cm hoog;
- b. zijn op de grond geplaatst en vastgemaakt aan de uiteinden van de zijplanken;
- c. moeten binnen het doel een donkere kleur hebben.

### **2.4 Doelnetten:**

- a. zijn aan de palen en de lat bevestigd met tussenruimten van niet meer dan 15 cm; zij bevinden zich buiten achterplank en zijplanken;
- b. zijn zodanig bevestigd dat de bal niet tussen het net en de doelpalen, de doellat of de achter- en zijplanken door kan;
- c. zijn niet zodanig strak gespannen dat de bal van het net terugkaatst;
- d. hebben mazen van max. 45 mm.



Velden aangelegd na 1 augustus 2001



### 3. DE BAL

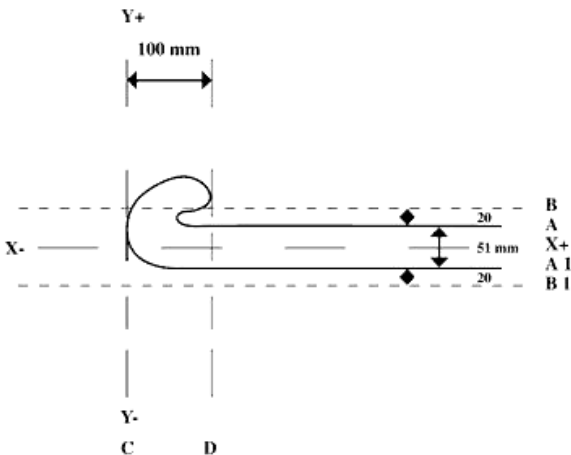
#### De hockeybal:

- is rond, hard en gemaakt van kunststof of natuurlijke materialen;
- weegt ten minste 156 gram en ten hoogste 163 gram;
- heeft een omtrek ten minste 22,4 cm en ten hoogste 23,5 cm;
- heeft een gladde buitenzijde, maar een naad of kleine 'putjes' in het oppervlak zijn toegestaan;
- is wit, of heeft een andere bij het speelveld afstekende kleur.

### 4. DE STICK

#### 4.1 Schets

- Beschrijving en afmetingen hebben betrekking op de schets hieronder.
- De schets toont de platte zijde van de haak van de stick; de 'bolle' achterkant en de randen zijn niet in zicht.
- Aan weerszijden zijn afwijkingen van maximaal 20 mm toegestaan (A-B en A1-B1), maar nergens mag de stick meer dan 51 mm breed zijn (A-A1).
- Het omhoog gebogen deel van de haak mag maximaal 100 mm lang zijn (C-D).



#### 4.2 Vorm

- De stick heeft een rechte steel en een gebogen haak.
- Alle randen van de stick moeten afgerond zijn.
- De stick moet een glad oppervlak hebben, zonder ruwe of scherpe uitstekende delen.
- De stick heeft alleen onderaan de linkerkant (speelzijde) een plat vlak (zie schets).

#### 4.3 Speelzijde

- De speelzijde van de stick wordt gevormd door de gehele linkerkant van de stick zoals getoond in de schets (zgn. platte zijde) en afgeronde randen.
- Met de andere 'bolle' kant van de stick mag de bal niet worden gespeeld.

#### 4.4 Grootte en gewicht

- De krul van de haak mag, gemeten vanaf het laagste punt van de platte kant, niet langer dan 100 mm zijn (lijn D in de schets).

- b. De stick hoeft niet geheel recht te zijn: aan weerszijden zijn afwijkingen van maximaal 20 mm van de lijnen A en A1 in de schets toegestaan (zoals in de lijnen B en B1 getoond).
- c. Wikkelingen meegerekend moet een stick door een ring met een binnendiameter van 51 mm gehaald kunnen worden.
- d. Het gewicht van de stick mag niet meer zijn dan 737 gram.

#### **4.5 Verhouding sticksnelheid / balsnelheid**

Bij een slag met een stick mag niet meer dan 98% van de sticksnelheid overgaan op de bal.

*De FIH hanteert een gestandaardiseerde test om de snelheidsoverdracht te meten, geeft aan of bepaalde sticks in dit opzicht aan de eisen voldoen en zal af en toe controleren of geen verkeerde sticks worden gebruikt.*

#### **4.6 Materiaal en kleur**

- a. De stick moet geheel bestaan uit hout en / of kunststof van een voor gebruik bij hockey geschikte soort; metaal of metaalachtige materialen (aluminium, lichtmetaal, e.d.) mogen niet in de stick worden gebruikt of er aan worden toegevoegd.
- b. Om slijtage en beschadiging tegen te gaan mogen tape en hars worden gebruikt, maar het oppervlak van de stick moet glad zijn.

**4.7** De FIH en de KNHB verbieden het gebruik van sticks die kennelijk gevaarlijk zijn of het karakter van het spel ongunstig beïnvloeden.

#### **4.8 Verantwoordelijkheid voor gebruik van sticks en andere uitrusting**

- a. Spelers moeten zorgen dat hun uitrustingsstukken (stick inbegrepen) niet door de conditie waarin zij verkeren, het materiaal waaruit zij zijn gemaakt of hun vorm gevaarlijk zijn voor henzelf of andere deelnemers aan het spel.

- b. De FIH en de KNHB zijn niet aansprakelijk voor de gevolgen van de materiaalkeuze van spelers. Keuring van uitrustingsstukken voorafgaand aan FIH-wedstrijden blijft beperkt tot visuele controle of de uitrustingsstukken aan de sportieve vereisten voldoen.

## **5. KLEDING EN UITRUSTING VAN DE SPELERS**

### **5.1 Spelers:**

- a. moeten het door hun bond of club voor hun team vastgestelde tenue dragen, maar hiervan kan worden afgeweken om in een bepaalde wedstrijd verwarring te voorkomen;
- b. mogen niets dragen of bij zich hebben dat gevaarlijk kan zijn voor andere spelers.

*Veldspelers wordt sterk aanbevolen om deugdelijke scheenen enkelbeschermers en gebitsbeschermers te dragen.*

### **BONDSREGELS KNHB VOOR TENUE EN RUGNUMMERS**

1. In bondswedstrijden is spelen in het standaardkostuum van de vereniging verplicht, maar als verwarring is te verwachten, dienen de spelers van het **BEZOEKENDE TEAM** zich te kleden in een shirt van duidelijk afwijkende kleur en ook kousen te gebruiken die in kleur afwijken van die van het standaardkostuum van het thuis spelende team.
2. Spelers uitkomende in wedstrijden in de standaardklassen, de interdistrictscompetities A/B-jeugd en de hoogste competitieklassen A/B-jeugd dienen een duidelijk rugnummer te dragen; de spelers van een team dienen onderling verschillende rugnummers te gebruiken.

### **5.2 Uitrusting doelverdedigers:**

- a. Doelverdedigers moeten over hun beschermende uitrusting een shirt, trui of jack dragen van een kleur die afwijkt van die van hun eigen partij en hun tegenstanders.

- b. Doelverdedigers moeten tijdens wedstrijden steeds (vastgemaakte) hoofdbescherming gebruiken, maar een doelverdediger mag zijn helm afdoen als hij een strafbal op het doel van de tegenpartij gaat nemen.

*Als hoofdbescherming wordt een complete, het gehele hoofd omvattende helm, met een vast masker voor het gehele gezicht en voorzieningen voor de bescherming van de achterzijde van het hoofd, ten sterkste aanbevolen. Een voor ijshockey gemaakte en goedgekeurde helm is meestal ook geschikt voor hockeykeepers. De tekening geeft de aanbevolen helm weer.*

*Naast de voor doelverdedigers vereiste helm met masker wordt sterk aanbevolen om gebruik te maken van andere beschermende uitrustingsstukken zoals legguards, klompen, handschoenen / protectors, knie- en elleboogbeschermers en protectors voor onder- en bovenlijf. Veldspelers mogen de keepersuitrusting niet gebruiken.*



- c. Legguards, klompen en handschoenen / handprotectors mogen geen scherpe kanten of uitsteeksels hebben.
- d. Keeperslegguards mogen, wanneer gedragen, nergens breder dan 30 cm zijn.
- e. Keepershandschoenen / handprotectors mogen niet breder dan 23 cm en niet langer dan 35,5 cm zijn; voorzieningen die de stick aan de handschoen verbonden houden als de stick niet wordt vastgehouden, zijn niet toegestaan.
- f. Doelverdedigers mogen geen andere dan de genoemde kleding of uitrusting gebruiken of kunstmatig hun lichaam of beschermde delen daarvan vergroten.

## **II. TEAMS, TEAMBEGELEIDERS, AANVOERDERS, SCHEIDSRECHTERS**

### **6. TEAMS**

**6.1** Een wedstrijd wordt gespeeld door twee teams, elk van ten hoogste zestien spelers, waarvan er niet meer dan elf tegelijkertijd in het speelveld mogen zijn; de overige spelers behoren als wisselers tot het team.

### **6.2 Wisselen van spelers**

**6.2.1** De teams mogen naar eigen verkiezing spelers wisselen op elk moment van de wedstrijd behalve direct na het toekennen en voor het voltooien van een strafcorner, want bij een strafcorner mag alleen een geblesseerde of uit het veld gezonden doelverdediger van het verdedigende team worden vervangen. In dit verband geldt dat een strafcorner is voltooid als:

- a. een doelpunt is gemaakt; of
- b. een aanvaller een overtreding begaat; of
- c. een verdediger een overtreding begaat maar als die tot weer een strafcorner leidt moet ook die worden genomen zonder dat een speler wordt gewisseld; of
- d. een verdediger wordt bestraft met een strafbal; of
- e. de bal meer dan 5 m buiten de cirkel komt; of
- f. de bal door een aanvaller of onopzettelijk door een verdediger over de achterlijn wordt gespeeld; of
- g. de na het aangeven gestopte en de cirkel ingespeelde bal weer (dus voor de tweede keer) uit de cirkel gaat.

**6.2.2**

- a. Er zijn geen beperkingen voor het aantal spelerswisselingen of het aantal spelers dat tegelijk wordt gewisseld.
- b. De wisselspeler mag pas in het veld komen als de te vervangen speler het speelveld heeft verlaten.
- c. Voor het wisselen van veldspelers wordt geen speeltijd bijgeteld, wel voor het wisselen van een doelverdediger of een geblesseerde speler.
- d. Geen vervanging is toegestaan voor een uit het veld gezonden speler gedurende zijn uitsluiting.

- e. Als de straf tijd van een tijdelijk uit het veld gezonden speler verstreken is, mag hij worden gewisseld zonder dat hij eerst in het speelveld is terug geweest.
- f. Wisselen van spelers dient bij de middenlijn en nabij de teambanken te geschieden, maar voor het wisselen van een doelverdediger mag ook een plaats nabij het doel van deze doelverdediger worden gekozen.

### **6.3 Elk team moet een doelverdediger in het veld hebben.**

- a. Als de doelverdediger geblesseerd raakt of uit het veld wordt gestuurd, moet hij direct door een andere doelverdediger worden vervangen.
- b. Als geen invaller-doelverdediger met uitrusting beschikbaar is, moet een veldspeler (reeds in het veld of van de teambank) een anders gekleurd shirt / trui / jack aandoen en een keepershelm opzetten; zo'n vervangende doelverdediger mag ook zonder tijdverlies andere keepersuitrusting aandoen.
- c. Gedurende de straf tijd van een uit het veld gestuurde doelverdediger moet een team een speler minder in het veld hebben.

**6.4** Tijdens een wedstrijd mogen alleen de spelers van een team en de scheidsrechters in het speelveld komen. Wissel­spelers en teambegeleiders (ten hoogste 4 per team) hebben een zitplaats op hun teambank. Wissel­spelers mogen zich als zij in het veld gaan komen, opstellen nabij de mid­denlijn. Teambegeleiders mogen alleen na toestemming van de scheidsrechters in het speelveld komen.

**6.5** KNHB: Bij de aanvang van een bondswedstrijd moeten er van een team tenminste acht speelgerechtigde spelers in het speelveld zijn. Als gedurende een wedstrijd een team uit minder dan acht spelers komt te bestaan, wordt de wed­strijd voortgezet.

- 6.6** KNHB: De namen van de (ten hoogste 16) spelers die voor een team aan een bondswedstrijd gaan deelnemen, moeten voor aanvang van de wedstrijd worden genoteerd op een wedstrijdformulier van het team, dat voor de wedstrijd aan de scheidsrechters wordt overhandigd. Alleen op dat formulier vermelde spelers mogen in het speelveld komen en/of op de teambank plaatsnemen. Als er geen 16 namen op het formulier staan, kunnen er tijdens de wedstrijd nog nieuwe spelers voor vermelding op het formulier bij de scheidsrechters worden aangemeld.

## **7. AANVOERDERS**

- 7.1** Elk team moet een aanvoerder hebben; hij moet een aanvoedersarmband in afstekende kleur dragen.

### **7.2 De aanvoerders:**

- a. moeten tossen voor de keuze van het begin van de wedstrijd; de winnaar van de loting kiest in welke richting zijn partij in de eerste helft zal aanvallen, of dat zijn partij bij de aanvang van de wedstrijd de beginslag neemt;
- b. moeten aan de scheidsrechters bekendmaken wie hen als aanvoerder vervangt als zij niet langer als aanvoerder aan de wedstrijd deelnemen;  
*Aanvoerders moeten dus hun armband aan een vervanger overdragen als zij een gele of rode kaart krijgen en als zij (bijvoorbeeld wegens een blessure) uit de wedstrijd gaan, maar niet wanneer zij als speler worden gewisseld en als wisselspeler plaatsnemen op hun teambank.*
- c. zijn er voor verantwoordelijk dat het wisselen van spelers van hun team volgens de regels gebeurt;
- d. dragen er zorg voor dat alle spelers en wisselers van hun team zich fair en reglementair gedragen.

Niet voldoen aan de bepalingen van 7.2 b, c en d geldt als wangedrag.

KNHB: Aanvoerders dragen namens hun vereniging ook verantwoordelijkheid voor de correcte invulling en afhandeling van wedstrijdformulieren bij bondswedstrijden.

KNHB: Aanvoerders mogen vóór aanvang van een wedstrijd scheidsrechters inzage van hun scheidsrechterskaart vragen.

## **8. SCHEIDSRECHTERS**

Twee scheidsrechters leiden de wedstrijd en passen daarbij de spelregels toe; zij beoordelen als enigen of spelgebeurtenissen en handelingen van wedstrijddeelnemers sportief zijn en overeenstemmen met de regels (fair play).

Alle spelers en wisselers en teambegeleiders staan tijdens een wedstrijd - ongeacht of zij binnen of buiten het speelveld zijn of tijdelijk of definitief van de wedstrijd zijn uitgesloten - onder het gezag van de scheidsrechters.

### **8.1 De scheidsrechters:**

- a. zijn gedurende de gehele wedstrijd en zonder van veldhelft te wisselen als eerste verantwoordelijk voor beslissingen op hun eigen helft van het speelveld;
- b. moeten zorgen dat de vastgestelde wedstrijdtijd wordt gespeeld en dat een strafcorner aan het eind van een wedstrijd helft wordt uitgespeeld; zij moeten aangeven dat de tijd van een wedstrijd helft is verstreken en ook het einde van een wedstrijd helft signaleren als die is verlengd voor het uitspelen van een strafcorner;
- c. zijn elk voor zich verantwoordelijk voor beslissingen rond het buiten het speelveld zijn van de bal voor de gehele lengte van de voor hen dichtstbijzijnde zijlijn en achterlijn;
- d. zijn elk voor zich verantwoordelijk voor beslissingen betreffende lange corners, strafcorners, strafballen en doelpunten voor hun helft van het speelveld alsmede voor vrije slagen in hun cirkel;
- e. houden aantekening van gemaakte doelpunten en opgelegde persoonlijke straffen (groene, gele, rode kaarten);

- f. onthouden zich gedurende de wedstrijd, de rust inbegrepen, van het geven van speeladviezen aan spelers.

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

KNHB: Scheidsrechters moeten de aanvoerder van een team inzage geven van hun scheidsrechterkaart, als die daar vóór aanvang van een wedstrijd om vraagt.

KNHB: Scheidsrechters moeten voor aanvang van een wedstrijd de wedstrijdformulieren van de teams in beheer nemen, na de wedstrijd op die formulieren de uitslag, eventueel gegeven gele en rode kaarten en hun naam en scheidsrechternummer aantekenen en de formulieren ondertekenen.

## **8.2 Scheidsrechters moeten fluiten voor het:**

- a. begin en einde van iedere helft van de wedstrijd;
- b. opleggen van een straf;
- c. aangeven van begin en einde van een strafbal;
- d. zo nodig aangeven dat de bal geheel buiten het speelveld is geraakt;
- e. aangeven van een doelpunt;
- f. doen hervatten van het spel na het maken of toekennen van een doelpunt;
- g. hervatten van het spel na een strafbal die niet tot het maken of toekennen van een doelpunt heeft geleid;
- h. onderbreken van het spel indien daar reden toe is en het na zo'n tijdelijke onderbreking doen hervatten.

### **III. REGELS VOOR HET SPELEN VAN WEDSTRIJDEN**

#### **9. DUUR VAN DE WEDSTRIJD**

Een wedstrijd bestaat uit twee helften, die elk vijfendertig minuten duren, tenzij voor de wedstrijd een andere regeling geldt of een andere afspraak is gemaakt.

- a. In de rust na de eerste helft (vijf tot tien minuten) wisselen de partijen van veldhelft.
- b. Een wedstrijd helft begint wanneer de scheidsrechter fluit voor de beginslag.

#### **10. BEGIN VAN HET SPEL EN HERVATTING NA ONDERBREKINGEN**

##### **10.1 Beginslag**

Om een wedstrijd helft te beginnen en het spel na het maken van een doelpunt te hervatten, wordt een beginslag genomen. Daarvoor gelden de volgende regels:

- a. Een beginslag wordt genomen vanaf het midden van het veld.
- b. De bal mag in elke gewenste richting worden geslagen of gepusht en alle andere spelers dan de speler die de beginslag neemt moeten op hun eigen helft van het speelveld zijn.
- c. Bij aanvang van de wedstrijd wordt de beginslag genomen door een speler van het team dat bij de toss niet de speelrichting koos.
- d. Na de rust wordt de beginslag genomen door een speler van de tegenpartij.
- e. Na een doelpunt wordt de beginslag genomen door een speler van het team waartegen het doelpunt is gemaakt.

##### **10.2 Uitvoering beginslag en spelhervattingen (lange corner, inslaan, uitslaan)**

Voor het nemen van een beginslag of een lange corner en bij inslaan van de zijlijn en uitslaan gelden de volgende bepalingen:

- a. Alle tegenstanders op ten minste 5 m van de bal.
- b. De bal moet op de in de regel bepaalde plaats worden stilgelegd.
- c. De bal moet van die plaats met een slag of push worden weggespeeld en moet daarbij minstens 1 meter worden verplaatst.  
*Zolang de bal niet minstens 1 meter is verplaatst, mag een medespeler van degene die de vrije slag nam, ook niet een tegenstander de weg naar de bal versperren.*
- d. De speler die de slag of push neemt mag de bal niet tweemaal spelen, noch binnen speelafstand van de bal blijven of komen voor die door een andere speler van een der teams is gespeeld.
- e. De bal mag niet opzettelijk omhoog worden gespeeld en niet gevaarlijk of op een wijze die tot gevaarlijk spel leidt.

Overeenkomstige bepalingen gelden voor het nemen van vrije slagen en strafcorners (regel 15.1 en 15.2).

### **10.3 Bal buiten het speelveld:**

Als de bal geheel over een zijlijn of achterlijn uit het speelveld gaat, is het spel onderbroken en moet het worden hervat op een van de hierna genoemde wijzen.

#### **10.3.1 INSLAAN na bal over de zijlijn:**

- a. van de zijlijn nabij de plaats waar de bal uitging;
- b. de speler die de inslag neemt, hoeft niet helemaal binnen, noch helemaal buiten de zijlijn te zijn;
- c. door een speler van de tegenpartij.

Deze spelhervatting heet inslaan.

#### **10.3.2 UITSLAAN na bal over de achterlijn via een aanvaller (geen doelpunt gemaakt):**

- a. van een plaats niet meer dan 14,63 m van de binnenkant van de achterlijn recht tegenover de plek waar de bal over die lijn ging;
- b. door een verdediger.

Deze spelhervatting heet uitslaan.

### **10.3.3 LANGE CORNER na bal zonder opzet over eigen achterlijn gespeeld (geen doelpunt gemaakt):**

- a. van de zijlijn op 5 m van de hoekvlag die het dichtst staat bij de plaats waar de bal over de achterlijn ging;
- b. door een aanvaller.

Deze spelhervatting heet een lange corner.

### **10.3.4 STRAFCORNER na bal door verdediger met kennelijk opzet over eigen achterlijn gespeeld (geen doelpunt gemaakt):**

- a. met een vrije slag vanaf de achterlijn binnen de cirkel op tenminste 10 m van een doelpaal;  
Op een veld volgens de oude belijning wordt als minimale afstand de streep op 9,10 m van de doelpaal aangehouden
- b. te nemen door een aanvaller.

De uitvoering van deze spelhervatting is gelijk aan die van een strafcorner (15.2).

*Bij toepassing van deze regel dient rekening te worden gehouden met de voorrechten die een doelverdediger heeft bij het keren van een schot op zijn doel (regel 13.2.). Ook als een speler of zijn team meermalen opzettelijk de bal over de eigen achterlijn speelt, wordt het spel steeds met een strafcorner hervat. Wel kan tegen een speler die deze wijze van spelen misbruikt, wegens tijdrekken of spelbederf aanvullend met een vermaning of persoonlijke bestraffing worden opgetreden.*

## **10.4 Bully**

### **10.4.1 Het spel wordt hervat met een bully:**

- a. als de bal onbruikbaar is geworden en moet worden vervangen;
- b. als spelers van beide teams gelijktijdig een overtreding hebben begaan;
- c. als het spel wegens een blessure of anderszins is onderbroken en er geen overtreding is begaan.

KNHB: Indien een na het verstrijken van de speeltijd uitgespeelde strafcorner leidt tot een situatie waarbij de uitspeelstrafcorner wordt onderbroken zonder dat er sprake is van een overtreding van een of meer spelers, wordt de strafcorner opnieuw genomen.

#### **10.4.2 Uitvoering bully**

Voor het nemen van een bully gelden de volgende bepalingen:

- a. Op een door de scheidsrechter aangewezen plaats, zo dicht mogelijk bij de plaats van het voorval, maar niet binnen 14,63 m van de achterlijn.
- b. Twee spelers, van elke partij één, stellen zich tegenover elkaar op, elk met zijn eigen achterlijn aan zijn rechterkant.
- c. De bal ligt tussen de twee spelers op de grond.
- d. Elk van de twee spelers raakt met zijn stick eerst de grond aan rechts van de bal en vervolgens de platte kant van de stick van de tegenstander boven de bal, waarna een van deze spelers de bal met zijn stick moet spelen om hem in het spel te brengen.
- e. Tot de bal in het spel is, moeten alle andere spelers op ten minste 5 m afstand van de bal zijn.

### **11. HET MAKEN VAN DOELPUNTEN**

- a. Een doelpunt is gemaakt, wanneer de bal -nadat hij binnen de cirkel (de cirkellijnen inbegrepen) door een aanvaller (met de stick) is gespeeld en daarna niet weer buiten de cirkel is geweest- geheel over de doellijn gaat, tussen de doelpalen en onder de doellat.
- b. Aanraken of spelen van de bal door één of meer verdedigers nadat deze in de cirkel door de aanvaller is gespeeld, verhindert niet dat een doelpunt kan ontstaan.
- c. Als het spel binnen de cirkel wordt onderbroken, moet de bal opnieuw door een aanvaller binnen de cirkel met de stick worden gespeeld, voor een doelpunt kan ontstaan.

- d. Een doelpunt kan voorts worden toegekend (strafdoelpunt) als bij het nemen van een strafbal de doelverdediger door een overtreding het maken van een doelpunt voorkomt.
- e. De partij die de meeste doelpunten maakt, wint.
- f. Een doelpunt kan niet rechtstreeks of alleen via het lichaam of de stick van een verdediger worden gescoord door een aanvaller die een strafcorner of een vrije slag buiten de cirkel neemt.

## **12. BUITENSPEL**

Er is geen buitenspel bij hockey.

## **13. REGELS VOOR HET SPEL**

Hockey kan gevaarlijk zijn als de speldeelnemers onachtzaam met elkaar omgaan. Ruw of gemeen spel en ander wangedrag behoren niet bij hockey. Deze regel geeft aan welke handelingen verboden zijn omdat zij gevaarlijk, bedreigend of anderszins onveilig zijn voor wedstrijddeelnemers en waartegen derhalve moet worden opgetreden.

### **13.1 Wat een speler mag en niet mag ...**

Voor sportief hockey geldt dat een speler:

- NIET ruw of gemeen mag spelen;
  - NIET de regels van het spel mag negeren;
  - NIET lichaam of stick mag gebruiken of de bal spelen op een voor anderen gevaarlijke, bedreigende of onreglementair hinderlijke wijze;
  - NIET op enige andere wijze wangedrag mag begaan.
- Zie ook Termen en begrippen bij hockey (bijlage A) en de Toelichting op de spelregels (bijlage B).

### **13.1.1 Stickgebruik, omgaan met tegenstander, misbruik uitrusting**

Spelers mogen niet:

- a. de bal opzettelijk met de achterkant van hun stick spelen;
- b. aan het spel deelnemen of zich met het spel bemoeien als zij niet hun eigen stick in de hand hebben;
- c. de bal boven schouderhoogte met enig deel van de stick spelen, maar verdedigers (de doelverdediger inbegrepen) mogen bij een schot op doel door aanvallers de bal boven schouderhoogte wel met hun stick stoppen mits dat niet gevaarlijk gebeurt of gevaar veroorzaakt;
- d. hun stick over het hoofd van een tegenstander heen tillen;
- e. bij het naderen of spelen van de bal of het doen van een poging daartoe hun stick omhoog brengen op een manier die voor een andere speler gevaarlijk, intimiderend of hinderlijk is;
- f. de bal op een gevaarlijke manier spelen of zodanig dat het tot gevaarlijk spel kan leiden;  
*Een bal is gevaarlijk als hij een gerechtvaardigde beschermende of ontwijkende reactie van andere spelers veroorzaakt.*
- g. een tegenstander op zijn stick slaan of diens stick haken, op een tegenstander instormen of tegen hem aanlopen, naar hem schoppen of slaan, hem duwen of doen struikelen of hem of zijn stick of kleding vastpakken;
- h. opzettelijk enig voorwerp of uitrustingsstuk naar de bal, naar een tegenstander of naar een scheidsrechter gooien.

### **13.1.2 Gebruik van lichaam, handen/voeten door veldspelers**

Spelers mogen niet:

- a. de bal met de hand stoppen of vangen (maar voor een doelverdediger in zijn cirkel gelden afwijkende bepalingen);  
*Niets in de regels verbiedt spelers zich met hun hand te beschermen tegen een gevaarlijk in hun richting omhoog gespeelde bal.*

- b. de bal opzettelijk met enig deel van het lichaam stoppen, schoppen, anderszins voortbewegen of van richting veranderen, oppakken, gooien of meedragen (maar voor een doelverdediger in zijn cirkel gelden afwijkende bepalingen);

*Als de bal tegen voet of lichaam van een speler aankomt, is er niet zonder meer sprake van een overtreding van de geraakte speler. In veel gevallen dat de bal voet of lichaam raakt, heeft de geraakte speler geen overtreding begaan en behoort het spel zo enigszins mogelijk gewoon door te gaan.*

*Er is alleen sprake van een overtreding als de geraakte speler:*

- zich in de baan van de bal heeft begeven; of
- geen moeite deed om te vermijden dat hij werd geraakt; of
- zich zodanig opstelde dat zijn bedoeling om de bal eventueel met lichaam, voet of hand te stoppen duidelijk was; of
- hij anderszins uit was op het behalen van voordeel door het contact met de bal.

*Zie voor de interpretatie van deze regel 13.1.2 b vooral de toelichting in Bijlage A. Daarin is ook nog eens aangegeven:*

- *Het is verboden de bal opzettelijk tegen een voet of het lichaam van een (veld)speler aan te spelen.*
- *Een speler wordt niet bestraft als hij wordt geraakt door de bal, als die van dichtbij door een tegenstander tegen hem aan wordt gespeeld.*

- c. met voet of been de stick ondersteunen teneinde een tegenstander te weerstaan;
- d. opzettelijk in het doel van de tegenpartij komen of op de doellijn van de tegenpartij gaan staan;
- e. opzettelijk achter een doel omlopen.

### 13.1.3 Bal in de lucht

Een speler mag niet:

- a. de bal opzettelijk met een slag (hit) omhoog spelen, anders dan bij een schot op doel;  
*Als de bal bij een slag (hit) onbedoeld van de grond komt, is er alleen sprake van een overtreding als het gevaarlijk gebeurt of tot gevaarlijk spel leidt; dat geldt overal in het speelveld en ook bij vrije slagen en daarmee overeenkomende spelhervattingen.  
De regel houdt dus niet in dat iedere 'hoog' (=los van de grond) gespeelde bal gevaarlijk is. Ook mag de bal los van de grond de cirkel in worden gespeeld, maar wel moet dan de 'hoge' bal nadrukkelijk op gevaar voor spelers in de cirkel worden beoordeeld; hetzelfde geldt als de bal over de stick of het lichaam van een liggende speler heen de cirkel in wordt gespeeld.*
- b. binnen 5 m afstand komen van een vrijstaande speler die een hoge bal gaat aannemen, tot de bal gespeeld en op de grond is.
- c. de bal opzettelijk in de richting van een speler omhoog spelen.

### 13.1.4 Obstructie / hinderlijk afhouden

Een speler mag niet een tegenstander belemmeren in een poging de bal te (gaan) spelen door:

- tussen hem en de bal te (gaan) lopen of staan; of
- de bal met lichaam of stick af te schermen, of
- hem met lichaam of stick te blokkeren of hem of zijn stick of kleding vast te pakken of hem anderszins te hinderen.

### **13.1.5 Uitlokken van overtredingen**

Een speler mag een tegenstander niet uitlokken of op andere wijze het begaan van overtredingen opdringen.

### **13.1.6 Tijdrekken**

Een speler mag zich niet schuldig maken aan tijdrekken: elk gedrag dat de gang van het spel onnodig vertraagt of ophoudt.

## **13.2 Rechten van doelverdedigers**

### **13.2.1 Doelverdedigers mogen in hun cirkel, als ook de bal in die cirkel is:**

- a. de bal met stick, klompen of legguards voortbewegen en de bal met de hand of enig deel van het lichaam stoppen (maar dan niet voortbewegen of afschermen), mits dat niet gevaarlijk gebeurt of gevaar veroorzaakt; *Als een doelverdediger op de bal ligt of de hand op de bal legt, houdt hij af.*
- b. de bal boven schouderhoogte met hun stick stoppen, mits het niet gevaarlijk gebeurt of gevaar veroorzaakt;
- c. bij een schot op hun doel de bal met hand, arm, lichaam of stick zodanig van richting veranderen, dat die over of naast het doel gaat.

### **13.2.2 Doelverdedigers mogen als de bal buiten hun cirkel is:**

- a. niet aan het spel deelnemen op de andere veldhelft, behalve het als aanvaller nemen van een aan hun team toegekende strafbal;
- b. wel de bal spelen op eigen veldhelft, maar daarbij hebben zij geen bijzondere voorrechten.

**13.3** Als de bal een scheidsrechter raakt of enig voorwerp op het speelveld, zoals een (zonder opzet neergelegd) uitrustingsstuk, gaat het spel door.

## 14. STRAFFEN BIJ OVERTREDINGEN

**Voordeel:** Een straf moet alleen worden opgelegd als een speler of zijn team duidelijk nadeel ondervindt van een overtreding van een speler van de tegenpartij.

### 14.1 Vrije slag

Een vrije slag wordt toegekend:

- a. voor een overtreding van een aanvaller in het 23 m-gebied van de tegenpartij; en
- b. voor een onopzettelijke overtreding van een verdediger buiten zijn cirkel, maar in zijn 23 m-gebied; en
- c. voor elke overtreding van een speler tussen de 23 m-gebieden.

### 14.2 Strafcornet

Een strafcorner wordt toegekend:

- a. voor een opzettelijke overtreding van een verdediger in zijn 23 m-gebied maar buiten zijn cirkel; en
- b. voor een opzettelijke overtreding van een verdediger in zijn cirkel, indien die niet het maken van een doelpunt voorkomt of verhindert dat een aanvaller in die cirkel balbezit kan krijgen; en
- c. voor een onopzettelijke overtreding van een verdediger in zijn eigen cirkel, als die niet een doelpunt voorkomt dat anders zou zijn ontstaan; en
- d. als een verdediger de bal met kennelijk opzet over zijn eigen achterlijn speelt; en
- e. als de bal in uitrusting of kleding van een doelverdediger in zijn cirkel komt vast te zitten.

### 14.3 Strafbal

Een strafbal wordt toegekend:

- a. voor een opzettelijke overtreding van een verdediger binnen zijn eigen cirkel die het maken van een doelpunt voorkomt of verhindert dat een aanvaller in die cirkel balbezit kan krijgen; en

- b. voor een (on)opzettelijke overtreding van een verdediger binnen zijn eigen cirkel, als zonder die overtreding een doelpunt waarschijnlijk zou zijn gemaakt; en
- c. voor herhaald opzettelijk te vroeg over de achterlijn komen (uitlopen) door verdedigers bij het nemen van strafcorners (na waarschuwing).

#### **14.4 Strafverzwaring/strafomkering**

Als vóór een straf is uitgevoerd opnieuw een overtreding wordt begaan, kan de scheidsrechter, naar gelang welk team de nieuwe overtreding of het wangedrag beging:

- a. een toegekende vrije slag tot ten hoogste 10 m naar voren (maar niet tot in de cirkel van de tegenpartij) verplaatsen; dan wel
- b. een aan de aanvallende partij in het 23 m-gebied toegekende vrije slag verzwaren tot een strafcorner; dan wel
- c. een toegekende vrije slag omkeren; dan wel
- d. een toegekende strafcorner omzetten in een vrije slag voor de verdedigende partij.

### **15. UITVOERING VAN STRAFFEN**

#### **15.1 Vrije slag**

Voor het nemen van een vrije slag gelden de volgende bepalingen:

- a. Een vrije slag wordt genomen op of nabij de plaats van de overtreding, tenzij punt 1.b of punt 1.c van toepassing is.  
*Nabij de plaats van de overtreding betekent: op niet meer dan speelafstand verwijderd. De bedoeling is dat snel kan worden doorgespeeld, maar extra voordeel behalen door de bal op een andere plaats te leggen, is niet toegestaan.*
- b. Een vrije slag voor de verdediging buiten de cirkel maar binnen 14,63 m van de achterlijn, wordt genomen op ten hoogste 14,63 m van de achterlijn recht tegenover de plaats van de overtreding \*).
- c. Een vrije slag voor de verdediging binnen de cirkel

wordt genomen op een willekeurig punt van die cirkel OF buiten die cirkel op ten hoogste 14,63 m van de achterlijn recht tegenover de plaats van de overtreding\*).

\*) 'recht tegenover de plaats van de overtreding' betekent een verplaatsing evenwijdig aan de zijlijn.

- d. Bij een vrije slag moeten alle spelers van de tegenpartij op ten minste 5 m van de bal zijn; bij een vrije slag voor de aanvallers binnen 5 m van de cirkel moeten ook medespelers van degene die de vrije slag neemt op ten minste 5 m afstand zijn.

Als een speler binnen 5 m van de bal blijft staan om voordeel te behalen, hoeft het nemen van de vrije slag niet te worden opgehouden.

- e. De bal moet op de aangegeven plaats worden stilgelegd.
- f. De speler die de vrije slag neemt, moet de bal van die plaats met een slag of push wegspeelen en de bal moet daarbij tenminste 1 m worden verplaatst vóór een medespeler de bal mag spelen.  
*Zolang de bal niet minstens 1 meter is verplaatst, mag een medespeler van degene die de vrije slag nam, ook niet een tegenstander de weg naar de bal versperren.*
- g. De bal mag niet opzettelijk omhoog worden gespeeld, noch worden gespeeld op een wijze die gevaarlijk is of tot gevaarlijk spel leidt.
- h. De speler die de slag of push neemt, mag de bal niet tweemaal spelen, noch binnen speelafstand van de bal blijven of komen vóór die door een andere speler van een der teams is gespeeld.
- i. Uit een vrije slag van de aanvallende partij vlak buiten de cirkel kan degene die de vrije slag neemt, niet rechtstreeks of alleen via een verdediger een doelpunt maken.

*In zo'n geval moet steeds de bal binnen de cirkel opnieuw door een aanvaller met de stick worden aangeraakt voor een doelpunt kan ontstaan.*

## 15.2 Strafcorner

**15.2.1** Voor het nemen van een strafcorner gelden de volgende bepalingen:

- a. De bal moet worden gelegd op het merkteken op de achterlijn op 10 m van een doelpaal of een ander punt van de achterlijn binnen de cirkel, verder van het doel, aan de kant van het doel die de aanvallende partij verkiest.  
*Als op een veld de merktekens voor het nemen van strafcorners niet op 10 m van een doelpaal staan, wordt het wel-bestaande merkteken gebruikt.*
- b. Een aanvaller moet de bal vanaf die plaats met een slag of push wegspeelen, zonder hem met opzet omhoog te spelen.
- c. De speler die de strafcorner aangeeft, moet ten minste één voet buiten het speelveld aan de grond hebben.
- d. Geen andere speler (aanvaller of verdediger) mag op minder dan 5 m afstand van de bal zijn.
- e. De overige aanvallers moeten binnen het speelveld zijn, zonder met stick, voet of hand de grond binnen de cirkel aan te raken.
- f. Ten hoogste vijf spelers van de verdedigende partij, waaronder de doelverdediger, moeten zich achter hun eigen achterlijn en niet verder van de doelpaal dan het merkteken op 5 m afstand opstellen, zonder met stick, voet of hand de grond binnen de cirkel aan te raken.  
*Als op een veld de merktekens voor het nemen van strafcorners niet op 5 m van een doelpaal staan, wordt het wel-bestaande merkteken gebruikt.*
- g. De andere spelers van de verdedigende partij moeten aan de andere kant van de middenlijn zijn.
- h. Tot de bal bij de strafcorner is geslagen of gepusht mag geen aanvaller de cirkel binnenkomen en mag geen verdediger over de achterlijn of de middenlijn komen.
- i. De aanvaller die de strafcorner aangeeft, mag de bal niet tweemaal spelen, noch binnen speelafstand van de bal blijven of komen vóór die door een andere speler van een der teams is gespeeld.
- j. Na het aangeven van een strafcorner mag de bal niet in

de richting van het doel worden geschoten vóór de bal buiten de cirkel is geweest; de bal mag door de aanvallers wel eerst binnen de cirkel worden doorgespeeld of van richting veranderd, maar zolang de bal niet buiten de cirkel is geweest mag er niet op doel worden geschoten.

- k. Als het eerste schot op doel na het aangeven van de strafcorner een SLAG (hit) is, moet de bal op niet meer dan de hoogte van de achterplank (46 cm) over de doellijn gaan, tenzij hij na het schot op weg naar het doel de stick of het lichaam van een verdediger raakt en daardoor omhoog gaat.
- l. Als de bal met een push, flick stroke, scoop of tip in op doel wordt gespeeld, geldt de beperking van de hoogte niet; ook voor schoten (hits) op doel na het eerste schot geldt geen hoogtebeperking; maar voor alle schoten op doel (eerste of volgende, hit of push / flick / scoop / tip in) geldt dat zij niet gevaarlijk mogen zijn of tot gevaarlijk spel mogen leiden.
- m. De aanvaller die de strafcorner aangeeft, kan niet rechtstreeks of alleen via lichaam of stick van een verdediger een doelpunt maken.  
*In zo'n geval dient steeds de bal binnen de cirkel opnieuw door een aanvaller met de stick te worden aangeraakt voor een doelpunt kan ontstaan.*
- n. Als de bal na het aangeven van de strafcorner meer dan 5 m buiten de cirkel komt, is de strafcorner ten einde.

### 15.2.2 Overnemen van een strafcorner

De scheidsrechter kan een strafcorner laten overnemen als:

- a. verdedigers voor de bal is gespeeld een voet, hand of stick binnen de cirkel op het veld plaatsen; of
- b. verdedigers binnen 5 m van de bal komen voor die is gespeeld; of
- c. verdedigers over de achterlijn of de middenlijn komen voor de bal is gespeeld.

*Aanvallers die te vroeg binnen de cirkel komen, worden bestraft met een vrije slag voor de verdediging.*

### **15.2.3 Uitspelen strafcorner aan het eind van een wedstrijdheft**

Een tegen het einde van een wedstrijdheft toegekende strafcorner wordt genomen en ondanks verstrijken van de wedstrijdtijd uitgespeeld. De wedstrijdheft is in dat geval pas ten einde als:

- a. een doelpunt is gemaakt; of
- b. een aanvaller een overtreding begaat; of
- c. een verdediger een overtreding begaat, maar als die tot weer een strafcorner of een strafbal leidt, moet ook die worden genomen en uitgespeeld voor de wedstrijdheft eindigt; of
- d. de bal meer dan 5 m buiten de cirkel komt; of
- e. de bal door een aanvaller of onopzettelijk door een verdediger over de achterlijn uit het veld wordt gespeeld; of
- f. de na het aangeven de cirkel ingespeelde bal weer (dus voor de tweede keer) uit de cirkel gaat.
- g. Indien de uitspeelstrafcorner wordt onderbroken zonder dat sprake is van een overtreding van een of meer spelers, moet de scheidsrechter de strafcorner laten overnemen.

## **15.3 Strafbal**

**15.3.1** Voor een strafbal gelden de volgende bepalingen:

- a. De wedstrijdtijd wordt bij het toekennen van een strafbal stil gezet; het spel wordt pas weer hervat als daarvoor na voltooiën van de strafbal wordt gefloten.
- b. Als hij de strafbal gaat nemen moet de aanvaller vlak bij en achter de bal staan.
- c. Tijdens het nemen van een strafbal moeten alle andere spelers dan de aanvaller die de strafbal neemt en de verdedigende doelverdediger, binnen het speelveld en achter de nabije 23 m-lijn zijn; zij mogen het nemen van de strafbal niet beïnvloeden.
- d. De verdedigende doelverdediger moet zijn hoofdbescherming ophouden en mag niet zonder noodzaak of om tijd te rekken andere uitrustingsstukken uitdoen.

- e. De verdedigende doelverdediger moet met twee voeten op de doellijn staan en mag niet van de doellijn komen of zijn voet(en) verplaatsen vóór de bal is gespeeld.
- f. De aanvaller mag de strafbal niet nemen vóór de scheidsrechter heeft bevestigd dat aanvaller en doelverdediger gereed staan, en een fluitsignaal heeft gegeven.
- g. De bal mag vanaf de strafbalstip met een push, flick stroke of scoop worden gespeeld.  
*Slaan van de bal (hit), slepen van de bal en naar de bal toe zwaaien van de stick (zgn. flats) zijn niet toegestaan.*
- h. De aanvaller mag de bal zo hoog spelen als hij wil.
- i. De aanvaller mag de bal maar éénmaal aanraken en hij mag daarna niet dichterbij de bal of de doelverdediger komen.
- j. Bij het nemen van de strafbal mag de aanvaller één pas naar voren doen; hij mag zijn achterste voet niet voorbij de voorste voet plaatsen vóór de bal is gespeeld.
- k. De aanvaller mag bij het nemen van de strafbal niet doen alsof hij de bal speelt.

### 15.3.2 Einde van een strafbal

Een strafbal eindigt:

- a. als een doelpunt wordt gemaakt of toegekend; of
- b. zonder doelpunt, als:
  - de bal binnen de cirkel komt stil te liggen, of
  - de bal in een legguard van de doelverdediger komt vast te zitten, of
  - de bal door de doelverdediger wordt gevangen, of
  - de bal buiten de cirkel komt zonder dat een doelpunt is gemaakt, of
  - de aanvaller een overtreding begaat.

### 15.3.3 Hervatten van de wedstrijd na een strafbal

Na een strafbal wordt de wedstrijd als volgt hervat:

- a. na het maken of toekennen van een doelpunt: met een beginslag van het midden van het veld;
- b. als geen doelpunt is gemaakt of toegekend: met een vrije slag voor de verdedigers midden voor het doel, op 14,63 m van de binnenzijde van de achterlijn.

### 15.3.4 Straffen bij een strafbal

- a. Vrije slag: voor een overtreding van de aanvaller die de strafbal neemt; te nemen op 14,63 m midden voor het doel.
- b. Strafdoelpunt: voor een overtreding van de doelverdediger waardoor het maken van een doelpunt wordt voorkomen.
- c. Strafbal overnemen: wanneer de doelverdediger te vroeg van zijn doellijn komt en de bal stopt, en tevens voor een overtreding van een andere speler van een der twee teams.

## 15.4 Persoonlijke straffen

### 15.4.1 Voor spelers en wisselers

- a. Voor ruw of gevaarlijk spel, wangedrag of opzettelijk overtreden van de spelregels mag de scheidsrechter, als toevoeging op de passende spelstraf dan wel als afzonderlijke maatregel:
  - de overtredende speler vermanen (geen kaart); of
  - de overtredende speler een officiële waarschuwing geven (groene kaart); of
  - de overtredende speler tijdelijk uit het veld zenden, voor ten minste vijf minuten (gele kaart); of
  - de overtredende speler uit het veld zenden voor de verdere duur van de wedstrijd (rode kaart).

*Nadere aanwijzingen voor het geven van kaarten zijn vermeld in het punt PERSOONLIJKE STRAFFEN (regel 15.4) van Bijlage B.*

KNHB: Voor het aan een speler opleggen van een persoonlijke straf anders dan een vermaning (zonder kaart) wordt de wedstrijd onderbroken ('tijd stilgezet').
- b. Een tijdelijk uit het veld gezonden speler moet naar de hem aangewezen plaats buiten het speelveld gaan en daar blijven tot de scheidsrechter die hem heeft weggezonden, hem toestaat weer mee te spelen.  
KNHB: Bij bondswedstrijden is de plaats voor tijdelijk uit het veld gestuurde spelers de teambank van hun partij

of - indien er geen teambanken bij het speelveld zijn - buiten de zijlijn, ter hoogte van de middenlijn.

KNHB: Als tijd van uitsluiting geldt speeltijd; de tijd van de rust of van onderbrekingen wordt niet meegeteld. De scheidsrechter bepaalt derhalve wanneer de straf tijd ten einde is.

- c. Een tijdelijk uit het veld gestuurde speler mag zich in de rust bij zijn partij voegen, maar bij de hervatting van het spel moet hij de voor tijdelijk uit het veld gezonden spelers aangewezen plaats weer innemen.
- d. De straffen van vermaning, waarschuwing (groen), tijdelijke (geel) of definitieve verwijdering (rood) kunnen ook worden opgelegd aan wisselers op de teambank; gedurende de straf tijd van een met geel verwijderde wisselers moet een team een speler minder in het speelveld hebben; als een wisselers met rood is verwijderd, moet het team voor de rest van de wedstrijd met een speler minder spelen.  
Bij verwijdering van een wisselers met geel of rood moet een speler van die partij het veld verlaten en op de teambank plaatsnemen.
- e. Een voor de resterende duur van de wedstrijd weggestuurde speler moet uit de omgeving van het veld weggaan.

#### **15.4.2 KNHB: voor teambegeleiders**

- a. Indien een tot de teambank van zijn partij toegelaten teambegeleider gedurende een wedstrijd de voor hem geldende regels overtreedt, kunnen de scheidsrechters hem:
  - vermanen (geen kaart);
  - een formele waarschuwing geven (groene kaart);
  - tijdelijk voor 10 minuten de toegang tot de teambank ontzeggen (gele kaart);
  - voor de resterende duur van de wedstrijd de toegang tot de teambank ontzeggen (rode kaart).
- b. Voor het aan een teambegeleider opleggen van een persoonlijke straf anders dan een vermaning (zonder kaart) wordt de wedstrijd onderbroken ('tijd stilgezet').

- c. Een tijdelijk van de teambank verwijderde teambegeleider moet buiten de omheining van het veld gaan; een definitief verwijderde teambegeleider moet uit de omgeving van het speelveld weggaan.
- d. Een weggezonden teambegeleider mag niet als speler aan dezelfde wedstrijd (gaan) deelnemen.
- e. Voor het verlenen van (para)medische hulp of verzorging wordt de verwijdering van een teambegeleider tijdelijk onderbroken.

## 16. BIJZONDERE VOORVALLEN EN BLESSURES

Bij een ongeluk of ander bijzonder voorval kan de scheidsrechter de wedstrijd onderbreken. Daarbij gelden de volgende bepalingen:

### **Algemeen:**

- a. Een doelpunt gemaakt vóór de wedstrijd wordt onderbroken, wordt toegekend als dit doelpunt ook zou zijn gemaakt als het voorval niet was gebeurd.
- b. De wedstrijd wordt na een onderbreking zo spoedig mogelijk hervat met een bully, met de passende straf of met een beginslag als een doelpunt was gemaakt.

### **Blessures:**

- c. Een speler die een bloedende verwonding heeft of geblesseerd is, moet zo spoedig mogelijk het speelveld verlaten om buiten het veld te worden verzorgd, tenzij dit op medische gronden niet kan.
- d. Als een geblesseerde of gewonde speler het speelveld niet kan verlaten om daarbuiten te worden behandeld, wordt de wedstrijd onderbroken.
- e. Een geblesseerde of gewonde speler mag niet weer in het veld terugkeren voor hij afdoende is behandeld of verbonden en bebloede kleding heeft gereinigd of vervangen.

**Scheidsrechters:**

- f. Als een scheidsrechter niet verder kan leiden, onderbreekt de andere scheidsrechter de wedstrijd; als de geblesseerde scheidsrechter niet in staat is het leiden van de wedstrijd te hervatten, moet hij worden vervangen.

**KNHB: Staken wedstrijd:**

- g. Als bij een bondswedstrijd de onderbreking langer duurt dan 30 minuten, wordt de wedstrijd gestaakt;
- h. De scheidsrechters vermelden de reden voor onderbreken en staken van een wedstrijd op de wedstrijdformulieren; aangetekend worden dan ook de bereikte stand, het tijdstip van staken en of op dat moment een strafbal of strafcorner werd toegekend.

**KNHB: Onderbreken bij onweer:**

- i. Als tijdens een wedstrijd nabij het veld een onweer losbreekt moeten de scheidsrechters de wedstrijd onderbreken als tussen het zien van de bliksemflits en het horen van de donder niet meer dan 10 seconden verlopen. De wedstrijddeelnemers moeten dan het veld verlaten en in een daarvoor geschikte ruimte (clubhuis) gaan schuilen.

## **BIJLAGE A: TERMEN EN BEGRIPPEN BIJ HOCKEY**

Hockeyers behoren de regels te kennen en te beseffen hoe belangrijk het is dat zij hun verantwoordelijkheden in het kader van die regels ten volle beleven en nakomen ten einde het spel eerlijk, sportief en zonder gevaar te spelen.

### **1. Spelen van de bal**

Spelen van de bal is: de bal stoppen, van richting veranderen of voortbewegen met de stick, dan wel - door een doelverdediger in zijn cirkel - met de hand of de voet of enig ander lichaamsdeel.

### **2. Aanvaller / verdediger**

In de spelregels wordt een speler van het team dat op de veldheft waar de bal is tracht doelpunten te maken, aangeduid als 'aanvaller' en een speler van het team dat op die veldheft doelpunten wil verhinderen, als 'verdediger'.

### **3. Slag (= stroke)**

Het Engelse begrip 'stroke' omvat alle vormen van verplaatsen van de bal met de stick: alle variaties van slagen (slag=hit, push, flick stroke, scoop), maar ook de bal met de stick drijven of van de stick laten afketsen of afschampen.

### **4. Slag (=hit)**

Bij een 'slag'(=hit) wordt (meer) snelheid aan de bal gegeven door een zwaaiende beweging met de stick.

### **5. Push**

Bij een 'push' (duwslag) wordt de bal door een duwbeweging met de vlak bij de bal geplaatste stick langs de grond voortbewogen. Tijdens het uitvoeren van een push zijn zowel de haak van de stick als de bal in contact met de grond. Met een zwaai de stick langs de grond bewegen tot hij de bal raakt, maakt van een push een slag (hit)

**6. Flick stroke**

Een 'flick stroke' (slingerslag) wordt overeenkomstig een push uitgevoerd op een liggende of rollende bal, maar door een polsbeweging brengt de speler de bal ook van de grond omhoog. Met een zwaai de stick langs de grond bewegen tot hij de bal raakt, maakt van een flick stroke een slag (hit)

**7. Scoop**

Bij een 'scoop' (wipslag) wordt een (vrijwel) stilliggende bal omhoog gebracht en weggespeeld door een scheppende beweging met de stick, waarvan de haak schuin onder de bal wordt geplaatst.

**8. Speelafstand**

Een speler is binnen speelafstand van de bal als hij vanaf de plaats waar hij zich bevindt, de bal kan spelen.

**9. Herhaaldelijk overtreden van een spelregel**

In de spelregels wordt met 'herhaaldelijk overtreden' van een spelregel bedoeld: iedere keer dat die regel weer wordt overtreden nadat de scheidsrechter daarvoor een straf of een vermaning heeft gegeven.

**10. Tijdrekken**

Een speler maakt zich schuldig aan tijdrekken als hij, zonder enige reglementaire reden, het uitvoeren van een straf of spelhervatting ophoudt of vertraagt.

**11. Gevaarlijk spel**

Gevaarlijk spel omvat alle handelingen die gevaarlijk zijn voor een speler zelf of een andere speler of die tot een gevaarlijke situatie kunnen leiden. Daaronder kunnen begrepen zijn: omhoog spelen van de bal of spelen van een in de lucht zijnde bal, een tegenstander van een verkeerde zijde of op onjuiste wijze aanvallen, liggend op de grond de bal spelen, enz.

**12. Wangedrag**

Wangedrag is: ruw of gevaarlijk spelen, het spel zodanig vertragen dat het tot tijdrekken wordt, met kennelijk opzet spelregels overtreden, en elk ander onbehoorlijk gedrag. Aanvoerders die hun functionele verantwoordelijkheden niet nakomen, kunnen ook wegens wangedrag worden bestraft.

**13. Aanvoerder**

De aanvoerder van een team draagt namens zijn club verantwoordelijkheid voor het gedrag van de spelers van het team, voor correct wisselen van spelers en voor de invulling en afhandeling van de wedstrijdformulieren.

**14. Beginslag**

Een beginslag wordt met een slag (=hit) of een push in willekeurige richting gespeeld vanaf het midden van het veld; alle andere spelers dan degene die de beginslag neemt, moeten bij een beginslag op hun eigen veldhelft staan.

**15. Schot op doel**

Een schot op doel is elke poging van een aanvaller om de bal binnen de cirkel met zijn stick naar het doel te spelen.

**16. Strafbal**

Bij een strafbal wordt de bal met een push, flick of scoop gespeeld vanaf de strafbalstip. Bij het nemen van een strafbal geldt dat de stick voor het nemen van de push of flick niet naar de bal toe mag worden gezwaaid (geen schuifslag) en dat met de push of flick de bal vanaf de strafbalstip moet worden weggespeeld (geen verlengd contact tussen stick en bal).

## **BIJLAGE B: TOELICHTING OP DE SPELREGELS**

Het behoort bij hockey dat de spelregels ruimte geven voor interpretatie. In nogal wat regels zit enige ‘speelruimte’ om te bepalen of wel of niet sprake is van een overtreding. Steeds is van belang of een overtreding per ongeluk of met opzet werd begaan. Gevaar voor anderen, een bedreigende manier van spelen en misbruik van het lichaam gelden in hockey als ernstiger dan louter technische fouten. De volgende toelichtingen (waarbij is aangegeven op welke spelregel zij betrekking hebben) zijn bedoeld om gelijkheid van opvattingen te bevorderen en de spelers gelegenheid te geven een wedstrijd correct en sportief te spelen.

### **Regel 4.5.a SPEELZIJDE VAN DE STICK**

De zijkant van de stick kan op verschillende manieren worden gebruikt, ook bij het geven van een (meestal spectaculair) schot op doel. Om te beoordelen of inderdaad de zijkant van de stick werd gebruikt zijn verschillende benaderingen geprobeerd: stick met de platte kant naar boven of juist naar onder, plaats van de voeten en lichaamshouding van de schutter, enzovoort, maar geen daarvan geeft werkelijk uitsluitsel. Maar het is zonder meer duidelijk dat behalve de platte zijde van de stick alleen de zijkanten van de stick mogen worden gebruikt om de bal te spelen en dat spelen met de “bolle” kant nog steeds verboden is.

Spelers en scheidsrechters moeten zich er van bewust zijn dat slagen met de zijkant van de stick tot gevaarlijke situaties kunnen leiden, omdat zowel de zwaai van de stick als de baan van de bal moeilijker te controleren zijn en andere spelers vaak geen zicht op de bal hebben. Dat geldt zowel bij het gewone veldspel als bij schoten op doel. Ook dit gevaar moet zo goed mogelijk worden tegengegaan.

### **Regel 6.3 ELK TEAM MOET EEN DOELVERDEDIGER IN HET VELD HEBBEN**

De regels bepalen dat in een wedstrijd bij elk team een speler (met in elk geval de voorgeschreven hoofdbescherming en een trui /shirt in een van de kleding van beide partijen afwijkende kleur) als doelverdediger in het speelveld moet zijn. Daarom moet, als de doelverdediger uit het veld wordt gestuurd, de aanvoerder kiezen uit twee mogelijkheden:

- a. een als wisselspeler op de teambank zittende doelverdediger (met uitrusting aan) in het speelveld laten komen; of
- b. een vervangende doelverdediger aanwijzen uit ofwel de al in het speelveld zijnde veldspelers ofwel de op de teambank zittende veldspelers van zijn team. Als men voor deze optie kiest, wordt de vervanger tijd en gelegenheid gegeven om een anders gekleurd shirt aan te doen, hoofdbescherming op te zetten en (als hij dat wenst) andere keepersuitrusting aan te doen.

In beide gevallen moet het team gedurende de schorsing met een veldspeler minder spelen.

Als de straf tijd van de oorspronkelijke doelverdediger is verstreken is er wederom voor de aanvoerder keus uit twee mogelijkheden:

- doerspelen met de in het speelveld zijnde vervangende doelverdediger; of
- de oorspronkelijke doelverdediger als zodanig in het veld terugbrengen.

In het eerste geval mag er zodra de straf tijd is verstreken een veldspeler in het speelveld bijkomen. Als de oorspronkelijke keeper in het veld terugkeert mag de vervangende doelverdediger wisselen met een veldspeler van de bank of zijn keepersuitrusting uitdoen en zelf als veldspeler doorgaan.

## **Regel 7.2 VERANTWOORDELIJKHEDEN VAN AANVOERDERS**

Aanvoerders vervullen tijdens wedstrijden namens het bestuur van hun club een aparte functie; de aan die functie verbonden verantwoordelijkheden zijn duidelijk in de regels aangegeven.

Scheidsrechters moeten niet schromen aanvoerders op die verantwoordelijkheden aan te spreken als spelers van hun team zich misdragen door op onjuiste wijze te wisselen, voortdurend de regels te overtreden of gevaarlijk te spelen. Als een aanvoerder onvoldoende reageert op een desbetreffende vermaning kan hij (als jegens het gehele team getroffen maatregel) met een waarschuwing (groene kaart) of tijdelijke uitsluiting (gele kaart) worden bestraft. Zo'n gele kaart wordt wel op het wedstrijdformulier vermeld, maar in de wedstrijd noch in de registratie van gele kaarten in het kader van het Tuchtreglement ten laste van de aanvoerder als persoon gebracht.

## **Regel 10.1 BEGINSLAG**

Andere spelers dan degene die de beginslag neemt, mogen niet te vroeg over de middenlijn komen, maar de scheidsrechters moeten niet onnodig strikt met deze bepaling omgaan.

## **Regel 13 REGELS VAN HET SPEL: HET SPELEN VAN DE BAL**

Bij het spelen van de bal wordt soms een 'sleepbeweging' gebruikt. De "sleeppush" is niet toegestaan bij het nemen van een strafbal; hierbij is alleen een gewone push of flick stroke of een scoop toegestaan.

Bij een vrije slag voor de aanvallende partij vlak buiten de cirkel mag de bal niet met een sleepbeweging ineens binnen de cirkel worden gebracht; de bal moet buiten de cirkel los van de stick komen.

In andere spelsituaties mag een sleepbeweging worden gebruikt om de bal te spelen, maar bij het nemen van een vrije slag en bij inslaan of uitslaan en bij het nemen van een lange corner of strafcorner moet de bal wel van de plaats waar hij ligt worden weggespeeld en mag de bal bij de sleepbeweging niet twee maal door dezelfde speler geraakt worden.

### **Regel 13 REGELS VAN HET SPEL: AANVALLEN VAN TEGENSTANDERS**

Ruw en hard aanvallen van een tegenstander komt in de hockeysport niet te pas en scheidsrechters moeten daar dan ook scherp en consequent tegen optreden. Omdat een tegenstander met de bal van voren of van zijn rechterzijde aanvallen bij hockey gebruikelijk is, gaat het zowel om het op onjuiste wijze van links of van achteren aanvallen van een speler met de bal, als om het maken van een duik of sliding in de richting van zo'n speler.

- Een speler van links of in zijn rug aanvallen is toegestaan, maar het mag niet leiden tot stick- of lichaamscontact tussen de spelers vóór de aanvallende speler de bal speelt.
- Scheidsrechters moeten goed opletten dat de aanvallende speler niet zijn hand of arm gebruikt om zijn tegenstander in de rug te duwen.
- Bij een aanval gaan liggen, naar de bal duiken of langs de grond naar de bal glijden (sliding) kan gevaarlijk zijn voor spelers zelf en hun tegenstanders;
- Tenzij de aanvaller slechts de bal met zijn stick speelt en niet zijn tegenstander raakt of een gevaarlijke situatie veroorzaakt, moet in de meeste gevallen een sliding of duik van een veldspeler worden bestraft. De aanvaller moet trachten de bal te spelen zonder hierbij zijn tegenstander te raken.
- Als door onjuist aanvallen een speler-met-de-bal ten val wordt gebracht dient er streng te worden opgetreden, wellicht ook met een formele waarschuwing of uit het

veld sturen. Maar dit moet niet worden verward met de situatie dat een speler-met-de-bal na een correct uitgevoerde aanval over de aanvallende speler of diens stick struikelt.

- Scheidsrechters moeten beseffen dat spelers zich soms opzettelijk in de baan van hun tegenstanders werpen om het spel te onderbreken en ze moeten streng optreden tegen tackles die alleen maar bedoeld zijn om een aanval te onderbreken.
- Een sliding of een duik kan ook tot afhouden leiden.

### **Regel 13.1.2 BAL TEGEN HET LICHAAM**

Spelers en scheidsrechters moeten beter dan tot nu toe tot zich laten doordringen dat er niet zonder meer sprake is van een overtreding als de bal een voet of been raakt. In veel gevallen is bij “bal raakt voet” geen overtreding begaan en moet het spel gewoon doorgaan.

De aantekening bij de regel geeft duidelijk aan dat voor een overtreding bij “bal raakt voet” ook vereist is dat:

- de speler zich met opzet in de baan van de bal begaf; of
- de speler geen moeite deed om te verhinderen dat de bal hem raakte; of
- de speler zich zo opstelde dat zijn bedoeling om de bal eventueel met voet, hand of lichaam te spelen duidelijk was; of
- de speler zich voordeel bezorgde door het gebeuren.

Als scheidsrechters zich stipt en consequent aan deze interpretatie houden, wordt het spel minder vaak onnodig en ten onrechte onderbroken, maar wordt er alleen voor ‘shoot’ gefloten als een speler duidelijk onrechtmatig voordeel behaalt door de bal met zijn voet of lichaam te spelen. Scheidsrechters moeten bij het toepassen van deze regel ook de bepalingen rond het uitlokken van overtredingen (regel 13.1.5) in acht nemen. In dat kader dient ook een speler die de bal met kennelijk opzet of gevaarlijk tegen een tegenstander aanspeelde, daarvoor te worden bestraft.

### **Regel 13.1.3 BAL DOOR DE LUCHT SPELEN**

Een hoge bal moet uitdrukkelijk worden beoordeeld op (de kans op) gevaarlijk spel en niet alleen maar op het feit dat de bal los van de grond is.

#### **Schot op doel**

Een schot op doel kan ook gevaarlijk zijn. Dit is het geval wanneer tegenstanders zo dichtbij het schot zijn, dat ze geen tijd hebben om veilig te reageren of om de bal te spelen.

#### **Slag of vrije slag**

Het is geen overtreding wanneer men de bal onopzettelijk omhoog slaat, ook bij een vrije slag, waar dan ook op het veld, tenzij het leidt tot gevaarlijk spel. Als de bal in de vrije ruimte wordt gespeeld of naar een vrijstaande speler, moet hij alleen worden afgefloten als er sprake is van gevaar of het ontstaan van gevaarlijk spel.

Een 'hoge' voorzet door een cirkel in de richting waar spelers van beide partijen zijn, zal meestal wel gevaarlijk genoemd moeten worden. Maar het is onjuist hieraan de gedachte te verbinden dat de bal niet anders dan langs de grond mag worden geslagen.

#### **Flick stroke (hoge push) of scoop**

De bal over enige afstand door de lucht spelen met een flick stroke of scoop moet worden beoordeeld op gevaar of de mogelijkheid dat gevaar ontstaat:

- daar waar de bal omhoog wordt gespeeld;
- gedurende de vlucht van de bal;
- daar waar de bal terug op de grond komt.

Gevaarlijk spel bij door de lucht spelen moet worden bestraft op de plaats waar het gevaar ontstaat en dat is niet altijd de plaats waar de bal omhoog werd gespeeld.

Correct bestraffen betekent:

- bij gevaarlijk de bal omhoog spelen: op de plaats van het omhoog spelen van de bal;
- bij gevaar tijdens de vlucht van de bal: op de plaats van

- het omhoog spelen van de bal;
- bij gevaarlijk, bedreigend of hinderlijk gedrag van een speler nabij de baan die de bal door de lucht volgt: bestraffen op de plaats waar de speler die overtreding beging;
- bij gevaar bij het neerkomen van de bal: op de plaats waar de bal neerkomt.

Een bal omhoog spelen in de richting van een naderende tegenstander op minder dan 5 m afstand, is vrijwel altijd gevaarlijk en moet worden bestraft.

Wanneer een bal over de stick of het lichaam van een op de grond liggende tegenstander wordt gespeeld, kan dit technisch heel knap zijn; dit is dan ook toegestaan tenzij, zoals immer, dit gevaarlijk is of leidt tot gevaarlijk spel.

De bal kan over enige afstand van de keeper afstuiten, zeker wanneer deze legguards, handschoenen of klompen van foam gebruikt. Op zichzelf is dit geen overtreding, maar de normale regels van gevaarlijk spel moeten worden toegepast.

### **Hoge push (flick stroke) op doel bij een strafcorner**

Als een uitlopende verdediger die binnen vijf meter afstand was op het moment van het schot, beneden de knie wordt geraakt, volgt een nieuwe strafcorner.

Als een uitlopende verdediger die binnen vijf meter afstand was op het moment van het schot, boven de knie wordt geraakt, volgt een vrije slag voor de verdedigende partij.

### **Bal “hoog” de cirkel in**

Het is onjuist te denken dat elke bal die los van de grond (of ‘hoog’) de cirkel binnenkomt ‘FOUT’ is. Ook het verbod om de bal over grotere afstand door de lucht tot in de cirkel van de tegenstander te spelen is vervallen.

Wel moet een bal die na het door de lucht spelen de cirkel instuift of op andere wijze boven de grond de cirkel inkomt, op gevaar worden beoordeeld: is de bal in die situatie

gevaarlijk of bedreigend voor spelers of leidt hij tot gevaarlijk spel?

### **Speler die de hoge bal ontvangt**

Een speler (aanvaller of verdediger) die de bal door de lucht krijgt toegespeeld, moet gelegenheid krijgen de bal op veilige wijze aan te nemen en verder te spelen. Als hij in de vrije ruimte staat op het moment dat de bal omhoog en in zijn richting wordt gespeeld, mogen tegenstanders niet binnen 5 m afstand van hem komen tot hij de bal heeft aangenomen en op de grond onder controle gebracht. Een speler die zich hier niet aan houdt, moet worden bestraft. Tegenstanders hebben bepaald geen 'recht op de bal' als die door de lucht naar een vrijstaande aanvaller wordt gespeeld.

### **Regel 13.1.4 OBSTRUCTIE / HINDERLIJK AFHOUDEN met lichaam en stick**

Voor het beoordelen van wel of niet hinderlijk afhouden is van groot belang wat in de toelichting op regel 13.1.1.f en g is gesteld, namelijk dat het gebruikelijk is dat een tegenstander van voren of van zijn rechterzijde wordt aangevallen. Een speler van links of in zijn rug aanvallen is op zich zelf niet verboden, maar het mag niet leiden tot stick- of lichaamscontact tussen de spelers vóór de aanvallende speler de bal speelt.

Een tegenstander door gebruik van het lichaam hinderen bij een geoorloofde poging de bal te (gaan) spelen is nog immer niet toegestaan in hockey. Maar: er moet bij de 'af te houden' tegenstander sprake zijn van zowel een mogelijkheid als een echte poging de bal te spelen. En: de veroorzaakte hinder of belemmering moet merkbaar zijn en uit het handelen van de 'afhoudende' speler voortkomen.

Voor het beoordelen van obstructie (hinderlijk afhouden) worden twee situaties onderscheiden: de stilstaande en de bewegende speler.

### **Stilstaande speler**

- Eenilstaande speler mag de bal aannemen ongeacht hoe hij staat en in welke richting hij kijkt.
- Een tegenstander die eenilstaande speler met de bal wil aanvallen, moet eerst zorgen in een goede positie voor een aanval te komen, door om die speler met de bal heen naar de bal te bewegen.
- Die aanvaller mag daarbij niet tegen de speler met de bal oplopen en het doen voorkomen of hij wordt afgehouden; als hij het toch doet, kan hij wegens spelbederf / wangedrag worden bestraft.
- De speler die de bal ontvangt, mag -na het aannemen van de bal- in een door hem gewenste richting van een tegenstander wegdraaien, maar hij mag niet zijn lichaam gebruiken om de aanvallende tegenstander te hinderen of weg te duwen.

### **Bewegende speler**

- Een speler die een bewegende tegenstander met de bal wil aanvallen, moet eerst zorgen ten opzichte van die tegenstander in een voor aanvallen geschikte positie te komen.
- De aanvallende speler mag daarbij niet tegen zijn tegenstander met de bal oplopen of hem met lichaam of stick in zijn bewegingen hinderen.
- De aanvallende speler moet de bal kunnen spelen: er voldoende dicht bij zijn om de bal te kunnen raken.
- Die aanvallende speler moet laten blijken de bal ook te willen spelen: door zijn lichaamshouding en het gebruik van zijn stick laten zien dat hij een poging doet de bal te raken.
- De aanval moet op een geschikt moment worden uitgevoerd, want tot dat moment is de speler met de bal geheel vrij om van richting te veranderen, mits hij niet tegen de tegenstander oploopt.

Een speler moet dus de bal vrijelijk kunnen ontvangen, aannemen en in elke gewenste richting wegspeelen, zolang hij niet een tegenstander met zijn lichaam of stick hindert op

het moment dat die vanuit een goede aanvalshoek op correcte wijze probeert zelf de bal te spelen. Maar scheidsrechters moeten andere vormen van obstructie niet over het hoofd zien. Een correcte aanval voorkomen of onmogelijk maken door - anders dan per ongeluk en op onbetekenende wijze - de bal met het lichaam (of een lichaamsdeel) van een tegenstander af te schermen, geldt als obstructie.

Ook gebruik van de stick om een tegenstander in diens bewegingen of in het gebruik van zijn stick te hinderen, is verboden. Dat geldt in het algemeen (slaan op of tegen de stick van een tegenstander is verboden), maar ook een speler met de bal mag zijn stick niet gebruiken om de bal voor een tegenstander af te schermen (obstructie).

Scheidsrechters moeten ook aandacht geven aan indirect afhouden (ook wel “blok zetten” of “third party obstruction” genoemd). Spelers die voor een tegenstander uitlopen of hem blokkeren om hem een gerechtvaardigde kans de bal te spelen te ontnemen, maken zich ook schuldig aan obstructie. Dit kan ook voorkomen bij strafcorners als aanvallers door de cirkel lopen of verdedigers (zoals de doelverdediger) blokkeren.

Het is van het grootste belang dat de scheidsrechters strikt optreden tegen alle vormen van obstructie die zijn genoemd. Spelers behalen door obstructie onrechtmatig voordeel en het is begrijpelijk dat tegenstanders zich ergeren als dat onbestraft blijft.

### **Regel 13.1.5 OVERTREDINGEN UITLOKKEN**

Het spel wordt in veel wedstrijden te vaak onderbroken. Sommige onderbrekingen houden verband met overtredingen die spelers niet zelf begaan, maar die hen worden opgedrongen. Voorbeelden:

- zorgen dat een speler tussen de bal en een tegenstander in geraakt en dan doen of hij afhoudt, door tegen hem op te lopen of zelfs de stick demonstratief over zijn hoofd heen te brengen;

- zorgen dat een speler door de bal wordt geraakt door de bal met opzet tegen zijn voet, been of lichaam te spelen.

In zulke gevallen van uitlokken of veroorzaken van overtredingen kan de scheidsrechter besluiten te laten doorspelen of de speler bestraffen die het uitlokken of opdringen beging, maar het is onjuist de schuld aan het voorval aan de “uitgelokte” speler toe te rekenen.

Strikt toepassen van deze interpretatie en dus niet-honoreren van onterechte claims weerhoudt spelers van deze verkeerde manier van spelen.

### **Regel 13.1.6 TIJDREKKEN**

Een speler maakt zich schuldig aan tijdrekken als hij bij een spelhervatting in een situatie dat de bal op de juiste plaats ligt en de andere spelers correct op afstand zijn, onredelijk lang wacht met het spelen van de bal. Tijdrekken kan ook optreden bij het aangeven van een strafcorner en bij het nemen van een strafbal, als de scheidsrechter door te fluiten heeft aangegeven dat de bal mag worden gespeeld. Scheidsrechters moeten in dit opzicht ook strikt zijn jegens spelers die onnodig veel tijd nemen om zich op het nemen van een strafbal voor te bereiden; spelers kunnen in zo'n geval worden vermaand, gewaarschuwd (groen) of uit het veld gestuurd (geel).

### **Regel 14 VOORDEEL**

Juist toepassen van de voordeelregel is erg belangrijk om bij iedere overtreding de passende bestraffing te geven. Als doorspelen voor de overtredende partij meer nadeel oplevert dan opleggen van een straf, moet de scheidsrechter aan doorspelen voorkeur geven. Anderzijds moet voordeel bij doorspelen wel daadwerkelijk aanwezig zijn; **het alleen in balbezit blijven zonder mogelijkheid de bal (af) te spelen is geen voordeel**. De scheidsrechter moet toepassen van de voordeelregel duidelijk aangeven.

## **Regel 14.2.d BAL OPZETTELIJK OVER DE EIGEN ACHTERLIJN**

Een strafcorner moet worden toegekend als een verdediger de bal met opzet over zijn achterlijn speelt terwijl hij andere mogelijkheden had om de bal te spelen. Maar als de bal over de achterlijn ging als onvermijdelijk gevolg van een normale en toegestane spelactie (bijvoorbeeld van een keeper die een schot op zijn doel keert en daarbij de bal langs of over zijn doel kaatst) is de passende spelhervatting een lange corner.

Het gaat er dus om dat verdedigers door hun manier van spelen laten zien dat zij de bedoeling hebben de bal in het speelveld te houden.

Mede wegens de betekenis van een strafcorner voor het wedstrijdverloop is het belangrijk dat gedurende de gehele wedstrijd en aan beide zijden van het veld op gelijke wijze met deze regel wordt omgegaan.

## **Regel 14.4 STRAFVERZWARING en -OMKERING**

Strafverzwaring / strafomkering is bedoeld om op te treden tegen tijdrekken en spelbederf, zoals bal onnodig wegslaan, protesteren, geen afstand nemen, e.d.

Als een scheidsrechter besluit tot strafomkering of strafverzwaring moet hij opnieuw fluiten, duidelijk aanwijzen welke straf wordt opgelegd en signaleren welke speler na de eerdere beslissing een overtreding heeft begaan, zodat de spelers onderkennen waarom de straf wordt verzaamd of omgekeerd.

## **Regel 15.1 VRIJE SLAG**

Als een team extra voordeel behaalt door de vrije slag te ver van de plaats van de overtreding te nemen, moet het worden bestraft. Op het middenveld kan de scheidsrechter iets soepeler zijn, maar in het 23 meter gebied ontstaat al snel onevenredig voordeel voor de partij die de vrije slag op de onjuiste plek neemt.

Ten aanzien van het stilliggen van de bal is enige toegeeflijkheid aan een team dat de vrije slag snel wil nemen, wel gepast. Maar wel moet een duidelijke poging zijn gedaan de bal stil te leggen voor hij wordt geslagen of gepusht.

### **1 meter regel**

De bal moet door het nemen minstens een meter worden verplaatst. Als dat niet gebeurt moet het team dat de vrije slag nam, worden bestraft als een medespeler de bal aanraakt of speelt, en ook als een tegenstander het spelen van de bal wordt belet.

### **5 meter afstand regel**

Spelers van de tegenpartij moeten in het hele veld bij een vrije slag op min. 5 m afstand van de bal gaan. Bij een vrije slag voor de aanvallers nabij de cirkel (binnen 5 m) moeten zowel tegenstanders als medespelers de afstand van min. 5 m in acht nemen.

Als de afstandsbepaling geldt, moeten spelers ook gelegenheid krijgen op afstand te gaan.

### **10 meter straf**

Het nemen van de vrije slag behoeft niet te worden opgehouden tot andere spelers op afstand zijn, want dat vertraagt het spel onnodig. Maar het nemen van een vrije slag ophouden door met opzet niet op afstand te gaan of de bal weg te slaan na het fluitsignaal of de bal op te pakken en mee te nemen, is spelbederf. Dat moet volgens de spelregels worden bestraft bijvoorbeeld door de vrije slag maximaal 10 meter vooruit te laten nemen. Herhaling van spelbederf geldt als wangedrag; hiervoor moet niet steeds een 10 meter straf worden gegeven, maar wellicht voor een persoonlijke straf gekozen worden.

### **Hoge vrije slag**

Een vrije slag moet niet worden afgekeurd als de bal door het nemen van de grond komt, mits de bedoeling de bal langs de grond te spelen duidelijk was en mits de slag niet gevaarlijk is of tot gevaarlijk spel leidt.

## **Regel 15.2 STRAFCORNER**

### **Schot op doel na aangeven**

- Bij een strafcorner mag de bal na het aangeven niet in de richting van het doel worden geschoten voor hij buiten de cirkel is geweest, maar het is niet langer verplicht de bal voorafgaand aan een schot in de richting van het doel te stoppen.
- De wijze waarop de aanvallers het spel na het aangeven van de strafcorner voortzetten mag niet gevaarlijk zijn voor andere spelers; daarbij dienen de bij een strafcorner geldende omstandigheden (uitlopende spelers, verminderd zicht op de bal, veel spelers in de cirkel) in acht te worden genomen.'

### **Als het eerste schot op doel een slag is**

Voor de toepassing van deze regel is het niet van belang hoe vaak de bal is rondgespeeld of aangeraakt.

- Als het eerste schot binnen de cirkel op doel na het aangeven een slag (=hit) is, mag de bal niet boven de hoogte van de doelschotten over de doellijn gaan. Als dit schot op doel te hoog wordt gegeven, wordt de fout niet ongedaan gemaakt doordat de bal vóór hij in het doel is, lichaam of stick van enige speler raakt, zelfs niet als de bal daardoor omlaag gaat.
- De bal mag bij een slag (=hit) op doel op weg naar het doel wel boven de hoogte van de schotten komen en daarna weer omlaag gaan, maar daar mag geen gevaar voor andere spelers aan verbonden zijn en de bal mag uiteindelijk niet te hoog over de doellijn gaan.
- Ook als de bal stick of lichaam van een verdediger raakt vóór het eerste schot op doel wordt gegeven, moet de bal bij een slag (=hit) laag worden gespeeld.

### **Het "slapshot"**

Bij een slapshot wordt de stick over een langere afstand over de grond naar de bal gespeeld alvorens deze met een soort push – beweging wordt gespeeld. Een slapshot geldt

als slag en niet als push. Als deze slag wordt gebruikt bij het eerste schot op doel bij een strafcorner, moet de bal dus op de plank.

Deze techniek wordt vaak toegepast wanneer de bal, na buiten de cirkel te zijn gestopt, wordt teruggespeeld op de aangever, waarna deze via een slapshot een doelpoging doet. In dit geval is dit dus het eerste schot op doel.

Voor de helderheid: een slapshot is dus een slag, maar een tip-in niet.

### **Te vroeg de cirkel betreden**

Als bij het nemen van een strafcorner verdedigers te vroeg uitlopen, kan de strafcorner worden overgenomen; als aanvallers te vroeg in de cirkel komen, wordt een vrije slag aan de verdedigers toegekend.

### **Vijf meter buiten de cirkel**

Er gelden geen bijzondere bepalingen meer als de bal na het aangeven bij een strafcorner meer dan 5 m buiten de cirkel komt. Wel geldt natuurlijk het verbod op gevaarlijk spel.

De kans op gevaar is beslist aanwezig als er bij een schot op doel spelers voor het doel staan of lopen.

### **Einde van een laatste strafcorner zonder overtreding**

Regel 15.2.3 geeft aan wanneer en hoe een strafcorner die tegen het eind van een speelhelft wordt gegeven, moet worden uitgespeeld. Indien deze strafcorner wordt onderbroken zonder dat één der partijen een overtreding begaat, dient de strafcorner opnieuw te worden genomen. Op andere momenten zou in deze gevallen een bully worden gegeven, maar daarmee zou de wedstrijd bij een strafcorner tegen het einde van een speelhelft direct ten einde zijn. Daarom heeft de KNHB, vooruitlopend op een te verwachten regelaanpassing van de FIH, besloten dat de strafcorner dan opnieuw genomen dient te worden.

## **Regel 15.4 OPZETTELIJK OVERTREDEN VAN REGELS, SPEL- BEDERF EN WANGEDRAG**

Spelers overtreden soms opzettelijk de spelregels; daarop staat meestal een aangepaste, zwaardere straf. Maar soms ook spelen zij om voordeel voor hun team te behalen op een wijze die meer in het algemeen niet bij hockey past: zij maken zich dan schuldig aan spelbederf. Daaronder zijn begrepen: de bal wegslaan als een vrije slag wordt toegekend, de bal bij een vrije slag oppakken, meenemen en van een afstandje teruggooien naar de tegenpartij, de bal vangen of met de hand spelen, opzettelijk sticks maken of 'hengelen' naar een hoge bal, zogenaamd per ongeluk tegen een speler aanlopen of vlak voor hem struikelen of uitglijden. Nog ernstiger is: opzettelijk ruw of gevaarlijk spelen of zodanig optreden dat andere spelers zich bedreigd voelen; dan is er zonder meer sprake van wangedrag.

Tegen met opzet een regel overtreden, tegen spelbederf en tegen ruw spel en ander wangedrag moet steeds met de passende spelstraf en zo nodig een persoonlijke straf worden opgetreden: vermaning, waarschuwing, tijdelijke of definitieve uitsluiting. Strikt optreden bij het begin van een wedstrijd leidt er meestal toe dat dit soort overtreding niet wordt herhaald.

Als spelers bezwaar maken tegen een in hun voordeel toegekende straf, kan een scheidsrechter de genomen beslissing omkeren. Dit werkt tegen dit verkeerde gedrag meestal effectief. Als hij een beslissing omkeert, moet de scheidsrechter opnieuw fluiten, de nieuwe beslissing aangeven en duidelijk maken welke speler reden gaf tot de strafomkering.

Als spelers appelleren tegen een aan hen opgelegde straf of het nemen van een vrije slag ophouden, kan de scheidsrechter voorts besluiten:

- een tegen hen toegekende vrije slag tot maximaal tien meter (maar niet tot in de cirkel) naar voren te verplaatsen;

- een in het 23 m-vak aan de aanvallers toegekende vrije slag te verzwaren tot een strafcorner.

Het is echter niet toegestaan een toegekende strafcorner te verzwaren tot een strafbal; alleen herhaald opzettelijk te vroeg uitlopen door verdedigers bij strafcorner kan (na vermaning) tot verzwaring tot een strafbal leiden.

## **Regel 15.4 PERSOONLIJKE STRAFFEN**

Spelers, wisselers en teambegeleiders kunnen wegens spelbederf of wangedrag worden vermaand (geen kaart) of gestraft met een officiële waarschuwing (groene kaart), tijdelijke uitsluiting (gele kaart) of uitsluiting voor de resterende duur van de wedstrijd (rode kaart). Deze straffen kunnen voor wat spelers betreft worden gecombineerd met een spelstraf of apart worden gegeven; een kaart voor een teambegeleider staat op zichzelf: daaraan kan niet een spelstraf worden verbonden.

Vermaningen (zonder kaart en zonder onderbreken van de wedstrijd) zijn bruikbaar om op te treden tegen spelers die zich nabij een scheidsrechter bevinden.

Het is van groot belang dat de scheidsrechters doordacht en doeltreffend met de drie reglementaire kaartstraffen omgaan. Voorop staat dat een kaart een precedentwerking heeft en daarom niet te snel moet worden getrokken. En ook moet een scheidsrechter van geval tot geval eerst nadenken of het geven van een kaart echt nodig is en beslissen welke kleur kaart dan moet worden gebruikt. Elk automatisme in het hanteren van kaarten is uit den boze. Het belangrijkste doel van het geven van een kaart aan een speler in het speelveld, een wisselers op de teambank of een teambegeleider is het overbrengen van een duidelijke boodschap omtrent de straf naar de speler of teambegeleider zelf, de andere scheidsrechter, de teams en teambegeleiders en de toeschouwers.

Daarom moet voor het geven van een kaart tijdens een wedstrijd altijd de wedstrijd worden onderbroken (tijd stilgezet). Ook is van betekenis de wijze waarop een kaart wordt gegeven. Om de boodschap te laten overkomen moet de scheids-

rechter rustig en duidelijk te werk gaan: het spel stilleggen, de speler enigszins afzonderen zodat duidelijk is welke persoon wordt aangesproken, enkele momenten van rust bewerkstelligen en dan de te geven kaart duidelijk en overtuigend tonen (tot hoofdhoogte opsteken).

### **Gebruik van kaarten**

Voor het gebruik van kaarten om persoonlijke straffen te signaleren gelden de volgende nadere bepalingen:

1. De kleur van een kaart (groen, geel of rood) moet worden afgestemd op de aard en de zwaarte van de overtreding of het begane wangedrag; daarbij dienen de mogelijke invloed van omstandigheden en eerder gedrag van de spelers in de wedstrijd te worden meegewogen.
2. Een tweede groene kaart voor een speler in dezelfde wedstrijd is uitsluitend mogelijk als de overtredingen niet gelijksoortig zijn en geen van de begane overtredingen op zichzelf een gele kaart vereist. Als de overtredingen gelijksoortig zijn en er dus sprake is van herhaling, dient een gele kaart te worden gegeven.
3. Als een speler een gele kaart heeft gekregen, kan hij niet meer met een groene kaart worden gewaarschuwd.
4. Bij een gele kaart voor een speler moet onderscheid worden gemaakt in de soort overtredingen:
  - Bij minder ernstige vergrijpen (verbaal, bal wegtikken, geen afstand, hengelen, andere vormen van spelbederf) kan de minimum uitsluiting van 5 minuten passend zijn.
  - Een fysieke overtreding jegens de persoon van een tegenstander betekent voor de speler een tijdelijke uitsluiting die duidelijk langer duurt (minimaal 10 minuten).
5. In het algemeen dient een speler die een gele kaart heeft gehad, bij een nieuwe ernstige overtreding zonder meer rood te krijgen. Dat is zeker het geval als er sprake is van herhaling van het soort wangedrag waarvoor de betrokkene eerder al geel heeft gehad. De scheidsrechter moet in dergelijke gevallen - om misverstanden

over de bedoeling en de zwaarte van de straf te voorkomen – duidelijk maken:

- of het rood wegens de ernst van de overtreding rechtstreeks wordt gegeven (alleen rode kaart tonen);
- of dat de rode kaart het gevolg is van het herhalen van de eerder met geel bestrafte overtreding (2x geel = rood: eerst de tweede gele kaart en vervolgens de rode kaart tonen).

6. Het is in uitzonderlijke situaties ook mogelijk met een tweede gele kaart voor dezelfde speler zonder definitieve verwijdering te volstaan. Dit kan alleen als:
  - er sprake is van duidelijk ongelijksoortige overtredingen en dus niet van herhaling van de met een gele kaart bestrafte overtreding; en
  - de betrokkene zich bij de tweede gele kaart aan niet meer dan een vorm van spelbederf schuldig maakte (bijvoorbeeld 'hengelen' of niet snel genoeg afstand nemen)  
De verwijdering dient in zo'n geval langer te duren dan bij de eerste gele kaart.
7. Als een speler of teambegeleider met opzet een andere wedstrijddeelnemer met stick of vuist slaat of hem schopt of hem bespuwt, wordt hij zondermeer met rood weggezonden.

Scheidsrechters moeten aantekening houden van aan spelers of teambegeleiders gegeven kaarten en de duur van opgelegde uitsluitingen en hun gegevens daaromtrent in de rust vergelijken.

Rode en gele kaarten moeten na de wedstrijd op de wedstrijdformulieren worden aangetekend. Daarbij geldt dat een rode kaart wegens herhaling van een eerder met geel bestrafte overtreding als '2x geel = rood' op het formulier wordt vermeld, zodat die straf administratief kan worden onderscheiden van een rechtstreeks gegeven rode kaart.

Als een aanvoerder wegens zijn functie in een team (regel 7) een gele kaart krijgt als jegens het gehele team getroffen maatregel, wordt die gele kaart met de kanttekening 'als

aanvoerder' op het wedstrijdformulier vermeld. Zo'n gele kaart voor een aanvoerder wordt in de wedstrijd, noch in de registratie van gele kaarten in het kader van het Tuchtreglement ten laste van de persoon van de aanvoerder gebracht.

De aanvoerder van een team is er bij bondswedstrijden namens zijn vereniging verantwoordelijk voor dat de juiste personalia alsmede volledige adresgegevens én geboortedatum van spelers en begeleiders van zijn team volledig, duidelijk en correct op het wedstrijdformulier worden vermeld.

## **BIJLAGE C: OVERZICHT VAN SIGNALLEN VAN SCHEIDSRECHTERS**

1. **TIJD STARTEN:** je naar de andere scheidsrechter keren, één arm recht omhoog steken en (als het signaal bevestigd wordt) fluiten.
2. **TIJD STILZETTEN:** fluiten en twee armen - bij de polsen gekruist - recht omhoog steken en je naar de andere scheidsrechter keren.
3. **RESTERENDE SPEELTIJD:** in de richting van de andere scheidsrechter of de tijdopnemer met boven het hoofd gestrekte arm(en) signaleren:
  - twee minuten: met beide handen, wijsvingers opgestoken; of
  - een minuut: met één hand, wijsvinger opgestoken.Als een signaal door de andere scheidsrechter is bevestigd hoeft het niet te worden herhaald.
4. **INSLAAN van de zijlijn:** met een horizontaal gehouden gestrekte arm de richting aangeven, met de andere hand naar de zijlijn wijzen.
5. **UITSLAAN:** met de rug naar de achterlijn gekeerd beide armen zijwaarts uitstrekken.
6. **LANGE CORNER:** met één arm wijzen in de richting van de hoekvlag die het dichtst bij het punt staat, waar de bal over de achterlijn ging.
7. **BULLY:** met de handen (voor het lichaam, handpalmen naar elkaar gekeerd) de bewegingen van sticks bij een bully nadoen.
8. **DOELPUNT GEMAAKT:** met twee horizontaal voorwaarts gestrekte armen naar het midden van het veld wijzen.

9. **GEVAARLIJK SPEL EN/OF GEPRIKKELDE STEM-MING:** het spel stopzetten en een kalmerende beweging maken met de horizontaal opgeheven handen, door die langzaam op en neer te bewegen met de palmen omlaag; indien nodig straf aangeven.
10. **VRIJE SLAG EN RICHTING:** met een horizontaal op schouderhoogte gestrekte arm de richting aangeven: rechterarm voor een vrije slag voor de aanvallende partij, linkerarm voor een vrije slag voor de verdedigende partij.
11. **TOEPASSEN VOORDEELREGEL:** een arm schuin omhoog steken in de speelrichting van de partij die voordeel krijgt: rechterarm voor de aanvallende partij en linkerarm voor de verdedigende partij.
12. **10 METER VOORWAARTS VERPLAATSEN:** arm met tot vuist gebalde hand omhoog steken.
13. **AFSTAND NEMEN/HOUDEN:** open hand met gestrekte vingers opsteken boven schouderhoogte.
14. **STRAFCORNER:** met twee horizontaal voorwaarts gestrekte armen naar het doel wijzen.
15. **STRAFBAL:** met één arm naar de strafbalstip wijzen en met de andere arm recht omhoog; dit signaal betekent ook dat de tijd wordt stilgezet.
16. **OBSTRUCTIE (HINDERLIJK AFHOUDEN):** onderarmen gekruist voor de borst houden.
17. **INDIRECT AFHOUDEN:** kruisen van onderarmen voor de borst enkele malen herhalen.
18. **VOORTBEWEGEN MET BEEN/VOET:** het been even optillen en met de hand aanraken.

19. **TE HOGE BAL:** twee handen (met handpalmen naar elkaar toe) op enige afstand boven elkaar voor het lichaam naar voren steken.

De signalen voor 'bal tegen het lichaam', 'obstructie' en 'te hoge bal' worden gegeven in situaties dat er onzekerheid over de reden voor de beslissing kan bestaan.

## **BIJLAGE D: WENKEN VOOR SCHEIDSRECHTERS**

Deze wenken zijn een leidraad voor het optreden als scheidsrechter bij wedstrijden.

### **DOELSTELLINGEN**

Als scheidsrechter wedstrijden leiden is een prettige manier om aan hockey mee te doen. Maar scheidsrechters moeten ook door hun bijdrage aan wedstrijden:

- de kwaliteit van het spel verhogen door de spelers op alle niveaus er aan te wennen volgens de regels te spelen;
- het spelplezier van spelers, toeschouwers en anderen vergroten;
- een sportieve sfeer tijdens de wedstrijd verzekeren.

Om dit waar te maken, moeten scheidsrechters:

- steeds zorgen een wedstrijd goed 'in de hand' te krijgen en te houden;
- nooit toelaten dat iemand voordeel verkrijgt uit een overtreding van de spelregels;
- behendig, gevaarloos spel bevorderen;
- niet vaker fluiten dan strikt noodzakelijk is;
- steeds als goede collega's samenwerken zodat eenheid van opvatting en uitleg en doeltreffende toepassing van de spelregels zijn gewaarborgd.

### **UITGANGSPUNTEN**

Scheidsrechters wordt aanbevolen uit te gaan van de volgende beginselen:

- zorg de spelregels en de regelinterpretaties goed te kennen en te begrijpen; bestudeer ze regelmatig en bespreek ze met andere scheidsrechters, spelers, coaches en bestuurlijk actieve hockeyers;
- wees in een wedstrijd rustig en sta neutraal tegenover de wedstrijd;
- blijf altijd geconcentreerd, zorg dat niets buiten de wed-

strijd de aandacht afleidt, wees steeds oplettend en gespitst op 'goed fluiten';

- probeer de loop van het spel bij voorbaat aan te voelen: de beste scheidsrechter is hij, die vooruit kijkt en die gevoel heeft voor het volgende moment;
- besef dat niet elke formele overtreding bestraft hoeft te worden; onbedoelde en onbetekenende voorvallen, waarbij de overtreder geen onrechtmatig voordeel verkrijgt, kunnen zonder schade voor het spel onbestraft worden gelaten, wat ergernis over onnodig oponthoud voorkomt;
- pas de voordeelregel goed toe, zodat een speler tegen wie een overtreding wordt begaan of zijn team maximaal kunnen profiteren van een scoringskans of goede afspeelmogelijkheid;
- zorg voor voldoende 'beslisruimte' om over voordeel te oordelen, maar geef - als eenmaal tot 'voordeel' is besloten - geen 'herkansing' als de speler of zijn team er geen gebruik van maakt;
- beslis eenduidig en consequent;
- geef beslissingen gedecideerd en duidelijk aan; laat in een fluitsignaal meeklinken of het gaat om een min of meer toevallige gebeurtenis of een ernstige overtreding ('praten via de fluit');
- geef indien nodig een speler een vermaning of officiële waarschuwing of sluit hem (tijdelijk of definitief) van de wedstrijd uit, al of niet in combinatie met een spelstraf;
- bepaal de zwaarte van overtredingen en treed strikt op tegen ernstige overtredingen als spelbederf en gevaarlijk of ruw spel;
- wees in het algemeen niet te toegeeflijk;
- bestraf opzettelijke overtredingen strikt en volgens de regels: een strafcorner voor overtredingen van verdedigers in hun 23 m-vak, een strafbal voor een overtreding die een verdediger in zijn cirkel begaat om (een poging tot) maken van een doelpunt te verhinderen;
- geef leiding aan een wedstrijd in de geest van de spelregels, met begrip voor spelers en spel en zorg dat de andere wedstrijddeelnemers dat ook ervaren.

Als de spelers merken te maken te hebben met scheidsrechters die voornemens zijn aan de regels de hand te houden, spelen zij correcter en komen zij niet zo gauw tot ruw of gevaarlijk spel of ander wangedrag. Al bij het begin van een wedstrijd duidelijk maken wat de normen zijn, is van grote betekenis, want als een wedstrijd uit de hand loopt, is het moeilijk daarna de touwtjes weer in handen te krijgen. Laat de spelers merken, dat als zij meewerken de scheidsrechters het spel slechts zullen onderbreken als dat voor een eerlijk en behoorlijk verloop van de wedstrijd nodig is.

## **KLEDING VAN SCHEIDSRECHTERS**

Scheidsrechters dienen passende kleding te dragen. Dat wil zeggen:

- a. geschikt om zich goed te bewegen;
- b. in een voor beide scheidsrechters onderling gelijke kleur, die duidelijk afwijkt van de tenues van de spelende teams;
- c. met zakken om hun uitrusting in op te bergen.

Gebruik schoeisel dat past bij de toestand van het veld; kunstgrasschoenen zijn op kunstgras, schoenen met doppen e.d. op natte, gladde grasvelden nodig.

Zorg voor een regenjack in afstekende kleur voor gebruik bij slecht weer.

Gebruik bij zon een zonneklep of een pet met klep; een zonnebril kan kleuren vervormen en het moeilijk maken het verschil tussen de tenues van de spelers te onderscheiden. Door de CA of een DCA aangewezen scheidsrechters dragen in bondswedstrijden de door de KNHB beschikbaar gestelde scheidsrechterkleding. Indien nodig passen zij hun shirt/trui/jack aan bij de kleuren van de teams in de wedstrijd. Andere scheidsrechters dragen in wedstrijden ook onderling gelijk tenue met een bij voorkeur helder gekleurd shirt/trui/jack. Scheidsrechters mogen de badge dragen die hen bij hun benoeming is toegekend.

## UITRUSTING VAN SCHEIDSRECHTERS

Een scheidsrechter behoort tijdens de wedstrijd bij zich te hebben:

- a. een duidelijk hoorbare fluit, aan een koord om de pols, en een reserve-fluit;
- b. een stopwatch;
- c. een toss-munt;
- d. een score-card en potlood of pen om aan te tekenen: tijdstip van begin van iedere speelhelft; onderbrekingen waarvoor extra tijd gegeven moet worden; gemaakte doelpunten; rugnummers van gewaarschuwde of uit het veld gezonden spelers;
- e. de groene, gele en rode kaart (in elk geval bij door CA of DCA aangewezen wedstrijden);
- f. zijn scheidsrechterskaart.

## ARBITRALE TECHNIEKEN

### De opstelling van de scheidsrechter

Omdat goed waarnemen de basis is van goede wedstrijd-leiding, moet een scheidsrechter zich steeds zo opstellen, dat hij de wedstrijdgebeurtenissen goed kan beoordelen.

#### **a. Bewegen door het veld:**

Om goed te kunnen waarnemen moet de scheidsrechter steeds zorgen goed zicht op de spelgebeurtenissen te hebben. In veel gevallen, in het bijzonder bij gebeurtenissen bij of in zijn cirkel, is het goed als hij tamelijk dicht bij de gebeurtenis is, maar spelhandelingen op de andere veldhelft zijn meestal ook van afstand goed te zien. Bij het kiezen van positie dient de scheidsrechter ook te beseffen dat spelers zijn beslissingen beter accepteren als zij het gevoel hebben dat 'hij er dicht bij stond': overtuigende presentatie. Ook is het van belang dat de scheidsrechter door zijn positiekiezen weet te anticiperen op komende spelsituaties: controle opbouwen.

Op grond van de taakverdeling tussen de twee scheidsrechters is de basispositie van een scheidsrechter: op de eigen helft van het veld, op de rechtervleugel van de aanval. Als hij zich over zijn veldhelft verplaatst loopt hij zo dicht bij de zijlijn dat de aanval niet achter hem langs kan gaan en zorgt hij er voor dat hij voortdurend zicht heeft op zowel de spelers als de bal, door steeds minstens enkele meters vóór de aanval uit te blijven.

Het is vooral van belang zo tijdig in de cirkel - nabij de achterlijn en wanneer nodig tamelijk dicht bij het doel - te zijn, dat de eindfase (doelpoging, concentratie van spelers, e.d.) van een doorzettende aanval goed gecontroleerd kan worden. Bij voorkeur **staat** de scheidsrechter dan **in rust** en geconcentreerd bal en spelers te observeren. Als de scheidsrechter dan nog naar een betere positie moet sprinten, neemt zijn controle over het spelgebeuren drastisch (misschien zelfs dramatisch) af.

Om op een juiste positie in die eindfase van een aanval geprepareerd te zijn moet de scheidsrechter al zodra een team op eigen helft een aanval poogt op te zetten op weg gaan naar de 23 m-lijn op zijn helft van het veld. Het is het beste als hij zich daarbij min of meer zijwaarts verplaatst en dus naar het gebeuren in het veld blijft kijken.

Als de aanvalspoging duidelijk over de middenlijn komt, kan de scheidsrechter zich op overeenkomstige wijze voorbij de 23 m-lijn tot hoogte cirkel verplaatsen. Naarmate een aanval doorzet wordt ook duidelijk hoe en wanneer die aanval in de cirkel geconcentreerd zal worden. De scheidsrechter doet er goed aan zijn positie daarbij aan te passen door van de zijlijn naar binnen te komen, steeds voor de aanval uit blijvend en zorgend zicht op spelers en bal te behouden.

Op het juiste moment moet de scheidsrechter zijn verplaatsing tot de meest geschikte plek binnen de cirkel voortzetten om de belangrijke cirkelsituaties van nabij te kunnen beoordelen.

Het 'pad' van de scheidsrechter bij een aanval over links of door het midden loopt dus anders dan bij een aanval over rechts. Immers, de scheidsrechter moet immer voorkomen dat de aanval achter zijn rug langs gaat, wat het geval zou kunnen zijn als hij bij een aanval over rechts te vroeg naar binnen zou komen. Als een aanval over rechts tot nabij de achterlijn wordt doorgezet, moet de scheidsrechter niet schromen om (voor de aanval uit blijvend) zelf over de achterlijn uit het veld te gaan en - steeds kijkend naar bal en spelers - via die lijn in de richting van het doel te bewegen.

Van een positie in de cirkel kan de scheidsrechter beter waarnemen of bijvoorbeeld bij een schot op doel de bal van binnen de cirkel is geslagen en of er binnen de cirkel belangrijke overtredingen worden begaan, als afhouden en het hinderen van de stick. Spelsituaties nabij het doel kan de scheidsrechter het best waarnemen en het meest overtuigend beoordelen als hij zelf ook dicht bij het doel is (2 à 3 m van de dichtstbijzijnde doelpaal).

## **b. Opstellen bij strafcorners, lange corners en strafballen**

Ook bij de 'stilstaand-spel' momenten moet de scheidsrechter zorgen zoveel mogelijk in rust en geconcentreerd naar de spelgebeurtenissen en de spelers te kunnen kijken. Voorkom door goede positiekeuze dat tijdens de gebeurtenis nog verplaatsing nodig is om zicht op bal, doel en spelers te houden.

Bij **strafcorners** wordt de scheidsrechter een positie goed dicht bij het doel en niet ver van de achterlijn aanbevolen. Wie daar zo gaat staan dat de lijn door zijn voeten (en dus ook zijn schouderlijn) een hoek van 45° met de achterlijn maakt, kan door zijn hoofd te draaien zowel naar rechts als naar links kijken. Voor strafcorners aan de andere zijde van het doel is een plek op niet meer dan 5 m van de doelpaal en niet meer dan 1 m in het veld een goede positie. Bij strafcorners aan de eigen zijde van het doel kan zeer wel net voorbij de aangever van de strafcorner en iets verder

van de achterlijn positie worden gekozen.

Een **strafbal** kan een scheidsrechter het best controleren door ongeveer 2 m schuin rechts achter de aanvaller met de bal te gaan staan.

Voor een **lange corner** aan de overzijde doet de scheidsrechter er het best aan bij de nabije doelpaal te gaan staan en tussen de spelers door te kijken. Ga voor een lange corner aan de eigen zijde van het veld niet naar de andere kant van het doel, maar houdt zo veel mogelijk zicht door op of achter de achterlijn te gaan staan, bijvoorbeeld ter hoogte van het snijpunt met de cirkellijn.

### Geven van fluitsignalen

Een fluitsignaal moet altijd gedecideerd gegeven worden en zo luid, dat alle spelers het kunnen horen. Er moet gefloten worden voor het opleggen van een straf, maar normaliter niet voor het nemen van vrije slagen, uitslagen, inslagen, lange corners en strafcorners. Wel is het geven van een fluitsignaal voorgeschreven voor het nemen van een strafbal en voor het nemen van beginslagen.

Het is mogelijk en wenselijk fluitsignalen zodanig te geven dat de spelers ook duidelijk wordt gemaakt hoe de scheidsrechter oordeelt over een begane overtreding. Als de bal uit het veld is geraakt of een simpele, niet-opzettelijke overtreding wordt begaan, past een rustig en kort fluiten; bij een opzettelijke overtreding van technische aard kan een wat langer durend signaal worden gegeven en bij een ruw of gevaarlijk optreden behoort met grote nadruk te worden gefloten. Zulk 'praten' via de scheidsrechtersfluit kan de controle over het spel versterken.

Het is ook goed gebruik het eindsignaal bij een wedstrijdheft op een andere wijze te geven dan met het standaard-signaal.

## **Presenteren van beslissingen**

Beslissingen moeten duidelijk worden aangegeven met behulp van de voorgeschreven armsignalen. Geef de signalen goed strak en voldoende lang, zodat de spelers ze goed kunnen zien.

Geef in elk geval de feitelijke beslissing aan: doelpunt, strafcorner, strafbal, vrije slag, inslag, uitslag, lange corner.

Maak bij vrije slagen direct duidelijk welke partij de vrije slag krijgt. Gebruik de rechterarm om vrije slagen voor de aanvallende partij en de linkerarm om vrije slagen voor de verdedigende partij aan te geven.

Blijf na het fluiten voor een overtreding kijken naar de plaats van het voorval. Kijk vooral de betrokken speler(s) rechtstreeks aan om de beslissing duidelijk over te brengen.

Indien nodig moet de scheidsrechter de reden van de beslissing duidelijk maken: welke overtreding is begaan.

Geef die nadere informatie pas na het signaleren van de feitelijke beslissing. Dus bij een vrije slag wegens afhouden: eerst met één arm de richting aanwijzen, dan arm naar beneden, dan het signaal voor afhouden geven. Wijs de plaats wáár een vrije slag moet worden genomen, ook nooit gelijktijdig met de richting van die vrije slag aan. Als het al nodig is de juiste plaats aan te wijzen, doe dat dan na het signaleren van de richting.

Maak altijd aan de spelers en de collega-scheidsrechter duidelijk wanneer de voordeelregel van toepassing wordt geacht. Strek daartoe de linker- of rechterarm schuin omhoog in de speelrichting waarvoor het voordeel geldt. Als de scheidsrechters vrijwel gelijktijdig fluiten, neemt de scheidsrechter aan wiens zijde van de middenlijn het voorval was, de beslissing. Deze scheidsrechter geeft dus ook aan wat die beslissing is en hoe het spel wordt voortgezet; de andere scheidsrechter dient zich hierbij aan te sluiten. Als door tegenovergesteld aanwijzen bij de spelers verwarring is ontstaan, is het beste opnieuw te fluiten en de juiste richting nogmaals aan te wijzen.

Als een scheidsrechter reden heeft een toegekende straf te verzwaren of een gesignaleerde vrije slag 'om te keren', dient hij opnieuw te fluiten en de nieuwe straf extra zorgvuldig aan te geven. Let daarbij op, dat de gehele 'boodschap' (hoe, wat en waarom van de beslissing) tot de meestbetrokkenen doordringt.

### **Controle speelveld**

Controleer voor de wedstrijd of de lijnen en andere tekens op het veld in overeenstemming met de plattegrond zijn aangebracht. Geef in het bijzonder aandacht aan de slagcirkellijnen, vooral de doellijn. Let er voorts op dat de doelen in orde zijn en juist geplaatst. Ga na of er in het speelveld geen gevaarlijke plekken (gaten, hobbels, te gladde of zachte delen) voorkomen. Bekijk of de plaatsing van veldvlaggen en teambanken in orde is.

Onvolkomenheden aan het veld, de lijnen en merktekens of de doelen moeten voor aanvang van de wedstrijd zo goed mogelijk worden hersteld. De scheidsrechters beoordelen of het verantwoord is een wedstrijd te spelen als de accommodatie niet in alle opzichten aan de bepalingen voldoet. Daarbij dienen de scheidsrechters er naar te streven dat de wedstrijd daadwerkelijk wordt gespeeld; het is meestal mogelijk voor onvolkomenheden aan veldvlaggen of teambanken een acceptabele oplossing te bewerkstelligen en een scheur in een doelnet kan met wat touw meestal worden gedicht. Geconstateerde afwijkingen aan het veld en de doelen moeten op de wedstrijdformulieren worden aangekend.

### **Omgang met bankzitters**

Tijdens een wedstrijd is de plaats voor zowel wisselers als teambegeleiders: de teambank. Zowel wisselers als teambegeleiders mogen vanaf die teambank binnen de grenzen van fair play (sportiviteit, fatsoen) de spelers van hun team aanwijzingen geven, maar zij mogen zich niet zo

gedragen dat er moeilijkheden in of rond het veld ontstaan. Het aantal 'bankzitters' is bij bondswedstrijden beperkt tot: ten hoogste vijf wisselers (met naam op het wedstrijdformulier vermeld) en ten hoogste vier teambegeleiders. In het algemeen behoren wisselers en teambegeleiders op de bank van hun team te zitten. Pas als een wisselaar in het veld gaat komen heeft hij reden om van de bank te komen en zich bij de zijlijn op te stellen; voor een coach of verzorger geldt het overeenkomstige (begeleiding van een wissel of blessureverzorging). Te vaak of met meer personen tegelijk van de bank komen geeft onrust (zeker als men naar de zijlijn toegaat) en de scheidsrechter is gerechtigd daar tegen op te treden.

Het gaat in dezen echter niet om de formele kant van de bepalingen, maar om het beoogde sportieve gedrag. De scheidsrechters hebben de mogelijkheid 'bankzitters' ruimte te laten voor spontane uitingen van betrokkenheid bij de wedstrijd en doen er verstandig aan die mogelijkheid goed te gebruiken. Het is bijvoorbeeld zeker acceptabel dat de coach van een team niet voortdurend op de teambank zit, maar gaat staan en/of nabij bank of dug-out (een paar meter ter weerszijden) heen en weer loopt. Meestal doen scheidsrechters er goed aan vóór aanvang van de wedstrijd 'bankzitters' te herinneren aan de belangrijkste punten:

- geen 'ongerechtigde' personen op de bank;
- niet ongerechtigd het veld inkomen;
- geen onrust veroorzaken door van de bank weg te gaan;
- sportief gedrag ook op en bij de teambank.

## **SAMENWERKING VAN DE SCHEIDSRECHTERS**

De scheidsrechters die een wedstrijd leiden worden gezien als 'het derde team' in de wedstrijd. Samen leiden zij het spel en passen zij de bepalingen van het spelreglement toe op de wedstrijdgebeurtenissen. Dat gaat het best en heeft ook het meeste effect ten bate van een correct en sportief

verloop van de wedstrijd, als de scheidsrechters daadwerkelijk als een team optreden en intens samenwerken. In het spelreglement zijn formele opdrachten en aanbevelingen voor zulke samenwerking opgenomen. Het is aan de scheidsrechters zelf zich, voor, tijdens en na de wedstrijd als team te presenteren en er actief naar te streven in het leiden van de wedstrijd daadwerkelijk samen te werken.

## **Afspraken**

### A. Voorafgaand aan de wedstrijd:

- kleur kleding (uniform) en tijdstip aanwezigheid (min. 30 minuten voorafgaand aan de wedstrijd) onderling afspreken;
- echt op tijd en verkleed op of bij het speelveld aanwezig zijn;
- fysieke en mentale voorbereiding;
- gezamenlijk veld inspecteren;
- positioneer je als scheidsrechter, bouw gezag op;
- afspreken: wie neemt welke helft van het veld?
- afspreken: wie neemt in de eerste respectievelijk tweede helft de tijd op?
- afspreken: welk onderling signaal als het einde van een wedstrijd helft nadert?  
Aanbeveling: signaleer 'ongeveer 2 minuten voor tijd' en '1 minuut voor tijd'.
- afspreken: hoe ver gaat de samenwerking aan weerszijden van de diagonaal van het veld?
- bespreek indien nodig bijzondere punten in spelregels, speelwijze, omstandigheden;
- wedstrijdformulieren innemen en globaal op correcte invulling controleren;
- komen er nog spelers bij? hoeveel man op de bank?

## B. Tijdens de wedstrijd:

- werk collegiaal en doeltreffend samen; ondersteun elkaar als collega's, uitgaande van de gelijkwaardigheid van de twee scheidsrechters;
- maak al in de eerste minuten van de wedstrijd duidelijk welke opvattingen over 'kwetsbare' regels (lichaamscontact, stick tackling, stickvoering, hoge bal, obstructie, van links aanvallen, e.d.) worden gehanteerd;
- bedenk steeds: van strikt naar wat soepeler werkt beter dan toegeeflijk beginnen en daarna proberen de teugels weer aan te halen;
- kijk naar elkaars signalen: voordeel, kaart (kleur en voor wie);
- houd voortdurend oogcontact;
- vermijd het maken van 'zichtbare gebaren' naar elkaar;
- vraag in uitzonderlijke gevallen de collega advies, maar bied nooit ongeraagd advies aan;
- noteer allebei bijzondere voorvallen, kaarten, doelpunten;
- blijf in de rust bij elkaar; geen onnodige contacten met spelers, teambegeleiders en publiek aangaan;
- verlaat na afloop van de wedstrijd samen het veld.

## C. Na de wedstrijd:

- afhandeling wedstrijdformulieren;
- praat met spelers en teambegeleiders; wees bereid tot contact;
- geef desgevraagd toelichting op genomen beslissingen, maar probeer begrijpbare en regeltechnisch deugdelijke argumenten te hanteren;
- vermijd het aangaan van twistgesprekken;
- accepteer het bestaan van verschillen van mening of inzicht; pretendeer niet alwetend en onfeilbaar te zijn;
- probeer niet alles te winnen; accepteer dat sommige meningsverschillen niet weg te nemen zijn;
- laat iedereen in zijn waarde: spelers, teambegeleiders,

collega-scheidsrechter, de thuisclub, de tegenpartij, de bond;

- stuur tijdig de eventueel noodzakelijke verklaringen (rode kaart, e.d.) naar het Bondsbureau;
- bespreek indien nodig bijzondere punten in spelregels, speelwijze, omstandigheden.

## **BIJLAGE E: WEDSTRIJDREGELS KNHB**

*In deze bijlage worden enkele onderdelen uit het bondsreglement (BR), waar scheidsrechters in de dagelijkse praktijk mee te maken kunnen krijgen, beschreven. Aan deze samenvatting kunnen géén rechten worden ontleend. Daar waar verschillen optreden geldt het bondsreglement. Deze is te bestellen bij het bondsbureau of te downloaden van [www.knhb.nl](http://www.knhb.nl).*

### **Ranglijsten**

1. Voor het opmaken van de ranglijst in een competitie geldt dat per wedstrijd van die competitie wedstrijdpunten worden toegekend en dat de rangorde van de deelnemende teams wordt bepaald op grond van de door elk team op enig moment van de competitie behaalde wedstrijdpunten. Voor toekenning van wedstrijdpunten per wedstrijd geldt het volgende:
  - de winnaar van een wedstrijd krijgt 3 wedstrijdpunten;
  - de verliezer van een wedstrijd krijgt 0 wedstrijdpunten;
  - bij een gelijk spel krijgt elk van de twee teams 1 wedstrijdpunt. (BR: A 3.2.1)
2. Indien twee of meer teams een gelijk aantal wedstrijdpunten hebben behaald is het hoogste aantal gewonnen wedstrijden bepalend voor de ranglijst in een competitie. (BR: A 3.2.2)
3. Voor de ranglijst in een competitie wordt voorts rekening gehouden met het doelsaldo; hiermee wordt bedoeld het aantal gemaakte doelpunten 'vóór' minus het aantal doelpunten 'tegen' in één en dezelfde competitie. (BR: A 3.2.3)
4. Indien twee of meer teams in één en dezelfde competitie een gelijk aantal wedstrijdpunten hebben behaald, zal het hoogste doelsaldo van alle wedstrijden uit die

competitie plaatsbepalend zijn. Is dit doelsaldo gelijk, dan wordt de rangorde bepaald door het aantal doelpunten 'vóór' per team. (BR: A 3.2.4)

5. Indien dit aantal doelpunten 'vóór' per team gelijk is, wordt de rangorde bepaald door het cumulatief resultaat van de wedstrijden die de gelijk geëindigden, in één en dezelfde competitie, onderling hebben gespeeld. (BR: A 3.2.5)

### **Beslissings- en promotiewedstrijden**

1. Indien voor het verkrijgen van een beslissing over kampioenschap, promotie of degradatie een beslissingswedstrijd moet worden georganiseerd, stelt het bondsbestuur, dan wel het voor de betrokken competitie verantwoordelijke districtsbestuur een plaats, een datum en een aanvangstijdstip voor deze wedstrijd vast. Voor deze wedstrijden kunnen aanvullende bepalingen worden ingesteld, zoals het vaststellen van beslissings- en promotiewedstrijden in poulevorm. (BR: B 7.1.1)
2. Als wedstrijdduur voor een beslissingwedstrijd geldt de wedstrijdduur die gebruikelijk was voor de wedstrijden in de competitieklasse en - afdeling waarin de betrokken teams uitkwamen, daarvan kan afgeweken worden indien het (een) promotiewedstrijd(en) in poulevorm betreft. Bij het vaststellen van die wedstrijden wordt ook bepaald of bij een gelijke eindstand een beslissing zal worden verkregen door verlenging van de wedstrijden en/of door het nemen van strafbalseries. (BR: B 7.1.2)
3. Bij een verlenging gelden de volgende bepalingen:
  - a. - De verlenging duurt ten hoogste 2 x 7.5 minuten
  - b. - Voor de aanvang van de verlenging wordt getosst voor de keuze van speelhelft en beginslag.

- c. - Zodra een team tijdens de verlenging een doelpunt maakt, eindigt de verlenging en wordt de overwinning in die wedstrijd toegekend aan het team dat scoorde. (BR: B 7.1.3)
4. Als bij het verstrijken van de totale wedstrijdduur nog geen beslissing is bereikt, dient deze te worden verkregen door het nemen van een serie of series strafballen, volgens de volgende procedure:
- a. - Vijf spelers van elk der beide teams nemen bij toerbeurt elk een strafbal op een door de scheidsrechters aan te wijzen doel, dat bij elke strafbal wordt verdedigd door een en dezelfde doelverdediger van de tegenpartij.
- Indien deze doelverdediger niet verder kan spelen of uit het veld wordt gezonden, mag hij worden vervangen.
  - De vijf spelers worden aangewezen door de aanvoerder uit de spelers die zijn vermeld op het teamformulier. Spelers die tijdens de wedstrijd definitief uit het veld zijn gezonden, mogen niet aan het nemen van de strafballen deelnemen.
  - Om te bepalen welk team met het nemen van de strafballen zal beginnen, wordt er door de scheidsrechters geloot.
  - Het team dat bij deze strafbalserie de meeste doelpunten maakt of krijgt toegekend, wint.
  - Als tijdens deze strafballenserie een definitieve uitslag is verkregen, behoeven dan nog resterende strafballen van de serie niet meer te worden genomen.
- b. - Indien ook dan nog geen beslissing is verkregen worden strafballen genomen volgens de zgn. 'sudden death-procedure':
- Dezelfde vijf spelers van elk team zetten de serie strafballen voort tot bij een gelijk aantal strafballen van elk der teams een verschil in aantal doelpunten is verkregen.

- De 'sudden death-serie' wordt begonnen door het team dat de laatste strafbal uit de eerste serie nam.
  - De vijf spelers van elk team mogen hun strafballen nemen in een van de eerste serie afwijkende volgorde.
  - Het team dat bij de 'sudden death-serie' een doelpunt voorsprong verkrijgt bij een gelijk aantal strafballen per team, wint.
  - De 'sudden death-serie' wordt voortgezet tot een beslissing is bereikt. (BR: B 7.2.1)
5. De doelpuntenstand van de normale wedstrijdtijd en het resultaat van de strafbalserie(s) dienen op de wedstrijdformulieren te worden vermeld. (BR: B 7.2.2)

### **Wedstrijdformulieren**

1. Op de dag van een door bondsbestuur of districtsbestuur vastgestelde wedstrijd moet zowel de ontvangende als de bezoekende vereniging een door de hockeybond beschikbaar te stellen wedstrijdformulier naar waarheid volledig en leesbaar invullen en in een voldoende gefrankeerde enveloppe inzenden aan het bondsbureau. (BR: B 9.1.1)
2. Elk team dient voorafgaand aan de wedstrijd aan de scheidsrechter een wedstrijdformulier ter hand te stellen waarop is aangegeven welke teams de wedstrijd spelen en welke voor het team speelgerechtigde spelers aan de wedstrijd zullen deelnemen. (BR: B 9.1.2)
3. De scheidsrechters noteren op het formulier hun naam en scheidsrechtersnummer, na de wedstrijd de uitslag en eventuele bijzonderheden betreffende de wedstrijd zoals het tijdelijk dan wel definitief van de wedstrijd uitsluiten van spelers en/of teambegeleiders. (BR: B 9.1.3)

4. Zodra na afloop van de wedstrijd de uitslag en eventuele bijzonderheden op het formulier zijn genoteerd, dient het formulier te worden ondertekend door de aanvoerder van het betrokken team en de beide scheidsrechters. (BR: B 9.1.4)
5. Verenigingen zijn verplicht op het wedstrijdformulier de namen van de spelers (maximaal 16) die voor hen deelnemen aan een wedstrijd volledig, duidelijk en correct te vermelden. (BR: B 9.2.1)
6. Op het wedstrijdformulier dat voorafgaand aan de wedstrijd aan de scheidsrechters wordt overhandigd, dienen voor een team de namen van tenminste acht voor dat team speelgerechtigde spelers te zijn vermeld (zie BR: B 4.7). Als minder dan zestien spelers op het formulier zijn vermeld, mag een team tijdens de wedstrijd met voor dat team speelgerechtigde spelers worden aangevuld. Deze spelers moeten bij de scheidsrechters worden aangemeld voor zij het recht krijgen in het speelveld te komen en/of op de teambank plaats te nemen. De namen van deze spelers moeten tijdens of na de wedstrijd alsnog op het formulier worden vermeld. (BR: B 9.2.2)
7. Indien in een bondswedstrijd een speler of een teambegeleider definitief van deelnemen aan de wedstrijd wordt uitgesloten, is de vereniging ook verplicht op het wedstrijdformulier, dan wel in een bijlage bij dat formulier, het woonadres of verblijfsadres van de betrokkene te vermelden en daarbij aan te geven hoe deze telefonisch bereikbaar is. (BR: B 9.2.3)
8. De aanvoerder van een team is er bij bondswedstrijden namens zijn vereniging verantwoordelijk voor dat de juiste personalia alsmede volledige adresgegevens én geboortedatum van spelers en begeleiders van zijn team volledig, duidelijk en correct op het wedstrijdformulier worden vermeld. (BR: B 9.2.4)

## **Scheidsrechters in wedstrijden**

1. Een wedstrijd hockey dan wel zaalhockey moet worden geleid door twee scheidsrechters die in het bezit zijn van een bevoegdheidsverklaring als bedoeld in het HR en nader uitgewerkt in E.1.2. (BR: E 1.1.1)
2. Indien een door of namens de commissie arbitrage (CA) of een districtscommissie arbitrage (DCA) voor de leiding van een wedstrijd uitgenodigde en aangewezen scheidsrechter niet op het voor die wedstrijd vastgestelde aanvangstijdstip aanwezig is, is de aanwezige scheidsrechter bevoegd, voorzover mogelijk, een bevoegde scheidsrechter aan te wijzen. (BR: E 2.3.1)
3. Ingeval geen der door de commissie arbitrage (CA) of een districtscommissie arbitrage (DCA) aangewezen scheidsrechters aanwezig is en ingeval niet aan het gestelde onder BR: E 2.3.1 kan worden voldaan, wordt de wedstrijd niet gespeeld, tenzij tussen de aanvoerders van beide teams overeenstemming wordt bereikt over andere aanwezige scheidsrechters die bereid worden gevonden de taak van de niet verschenen scheidsrechters over te nemen. (BR: E 2.3.2)
4. Indien geen bevoegde scheidsrechters aanwezig en beschikbaar zijn, maar wel andere personen bereid zijn de wedstrijd te leiden, kan een bondswedstrijd alleen doorgang vinden indien de aanvoerders van beide teams met de aanwijzing van deze personen als scheidsrechter instemmen. (BR: E 2.5.1)

## **Protesten**

1. In artikel 36.3 HR is vastgelegd dat een vereniging bij de protestcommissie van de hockeybond bezwaar kan indienen tegen een vermeend onjuist toepassen of uitleggen van het spelreglement tijdens een bondswedstrijd en herziening van de onjuiste toepassing of uitlegging kan vorderen. (BR: E 3.1.1)

2. Een protest als bedoeld kan krachtens artikel 36.4 HR uitsluitend worden ingediend bij bondswedstrijden hockey van de jaarlijkse competities voor senioren-, dan wel veteranenteams, waarbij de scheidsrechters niet door of namens de commissie arbitrage van de hockeybond of een district zijn aangewezen. Bij bondswedstrijden hockey van jeugdteams, bij wedstrijden waar de scheidsrechters van bondswege zijn aangewezen, bij bekerwedstrijden en bij wedstrijden zaalhockey bestaat dus géén mogelijkheid tot het indienen van een protest tegen een vermeend onjuist uitleggen of toepassen van het spelreglement. (BR: E 3.1.2)
3. Een protest als bedoeld in artikel 36.3. HR dient schriftelijk te worden ingediend door het bestuur van de betrokken vereniging bij de protestcommissie (per adres: het bondsbureau) en te worden verzonden uiterlijk op de eerste werkdag volgende op de dag van de wedstrijd, op welke het protest betrekking heeft. (BR: E 3.2.1)
4. Van het voornemen tot het indienen van een protest dient de aanvoerder van het betrokken team mededeling te doen op het wedstrijdformulier. (BR: E 3.2.2)
5. Gelijktijdig met het verzenden van het protest dient een afschrift daarvan te worden gezonden aan (het secretariaat van de vereniging van) de beide betrokken scheidsrechters en aan het secretariaat van de tegenpartij in de bedoelde wedstrijd. (BR: E 3.2.3)
6. Uiterlijk op de tweede werkdag volgende op de dag van de wedstrijd, op welke een protest betrekking heeft, dient € 45,00 per (afzonderlijk) protest te zijn gestort op de bankrekening van de hockeybond (Rabobank 31.13.06.012 t.n.v. KNHB te Bunnik). (BR: E 3.2.4)

## Maatregelen tegen wedstrijddeelnemers

1. Wegens ruw of gevaarlijk spel of wangedrag tijdens een wedstrijd kan een speler of teambegeleider door de scheidsrechter volgens de bepalingen van de spelreglementen en de artikelen A.4. en E.2. van dit bondsreglement worden bestraft met:
  - a. een vermaning (geen kaart);
  - b. een officiële waarschuwing ('groene kaart');
  - c. een tijdelijk uit het veld zenden ('gele kaart');
  - d. een uitsluiting voor de resterende duur van de wedstrijd ('rode kaart'). (BR: F 1.1)
2. Van elke beslissing tot het tijdelijk dan wel voor de resterende duur uit het veld zenden van een speler of teambegeleider dienen de scheidsrechters mededeling te doen op het wedstrijdformulier (en bij zaalhockey op het teamformulier) met vermelding van de naam van de speler of teambegeleider, de naam van zijn vereniging, de reden van de verwijdering, de aard van de overtreding ('verbaal' of 'fysiek') en de naam van de scheidsrechter die de maatregel trof. (BR: F 1.2.1)
3. De scheidsrechters moeten daaraan een aanvullende verklaring toevoegen, die binnen twee dagen na de definitieve verwijdering op het bondsbureau moet zijn. (BR: F 1.2.2)
4. Indien in een bondswedstrijd een speler of teambegeleider tijdelijk of definitief van deelnemen aan de wedstrijd wordt uitgesloten, is de vereniging i.c. de aanvoerder verplicht op het wedstrijdformulier (teamformulier) de NAW-gegevens van de betrokkene te vermelden. (BR: F 1.2.3)
5. De aanvoerder van een team is er bij bondswedstrijden namens zijn vereniging verantwoordelijk voor dat de juiste personalia alsmede volledige adresgegevens én geboortedatum van spelers en begeleiders van zijn

team volledig, duidelijk en correct op het wedstrijdformulier worden vermeld (conform artikel B.9.2.4).

(BR: F 1.2.4)

6. Bij een uit het veld zenden van een speler of teambegeleider voor de verdere duur van de wedstrijd ('rode kaart'), is er sprake van een vermeend handelen in strijd met artikel 11 van de statuten van de hockeybond, dat leidt tot aanhangig maken van een strafprocedure tegen de speler bij de tuchtcommissie. (BR: F 1.5.1)
7. De tuchtcommissie is gerechtigd in het kader van een strafprocedure de betrokkene(n), de scheidsrechters en eventuele getuigen tijdens een mondelinge behandeling dan wel telefonisch te horen. (BR: F 1.5.2)
8. De betrokken speler of teambegeleider en de betrokken vereniging alsmede het bondsbestuur hebben het recht tegen een uitspraak van de tuchtcommissie bij een strafprocedure wegens een 'rode kaart' beroep aan te tekenen bij de commissie van beroep van de hockeybond. (BR: F 1.5.3)

Zie ook het Tuchtreglement 2002 van de KNHB.

## Aantekeningen

## Aantekeningen

## Aantekeningen