



Algemene spelregels Veldhockey

Marco Di Girolami

Filmpjes: meest voorkomende fouten

te vinden op: <https://hockey.be/nl/competitie/outdoor-hockey/starttoupire/>

BACKSTICK

KICK

STICKSLAG

DUWEN

GEVAARLIJK SPEL

AFSTAND

SIGNALEN SCHEIDSRECHTER

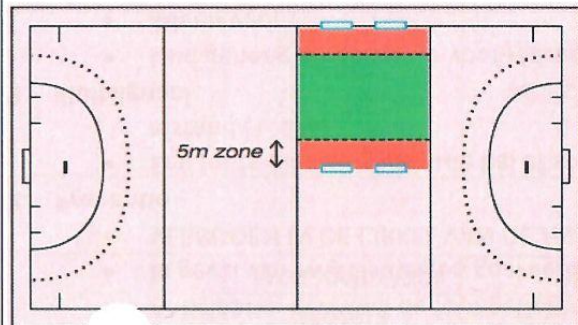
OBSTRUCTIE

jeugd op klein veld

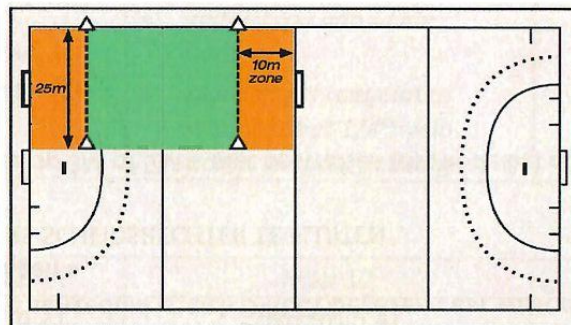
Categorieën	U7/U8	U9	U10	U11/U12
aantal SR	1 (1x ontvangende club)	2 (2x ontvangende club)	2 (2x ontvangende club, behalve in Regionale 1 en Nationale: 1 van elke club)	
coach op het veld toegelaten	nee (langs de lijn)			
time out	1x per helft, max 30 seconden (tijd loopt door; NIET in de laatste 5 minuten van de wedstrijd; spel moet stil liggen; niet na reeks PC's)			
publiek	publiek buiten het veld (achter de afsluiting), op het veld enkel spelers en scheidsrechter(s)			
tijdsduur	2x20'	2x25'		
veld	1/8	¼ (lengterichting)	1/2	
cirkel	5M-lijn (kegels)	10M-lijn (kegels)	ja	
goal	4 goals van 2M (plank / kegels / potjes)	echte goal of plank (geen combo)	echte goal	

Veldbezetting

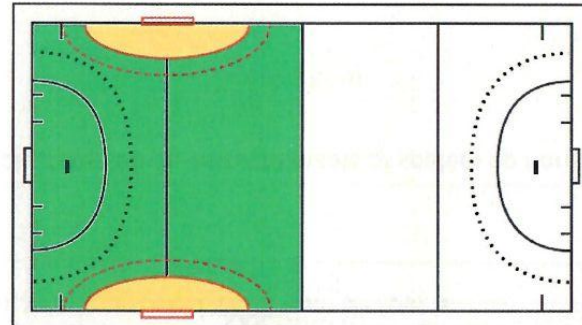
U7/U8



U9



U10



U11/U12

Categorieën	U7/U8	U9	U10	U11/U12
wedstrijdblad	Max 8	Max 12		
spelers	U7 3 vs 3 (min 2) U8 3 vs 3 (min 2)	6 vs 6 (min 4)	8 vs 8 (min 6)	
keeper	nee	VERRPLICHT in volledige uitrusting ZONDER stick → enkel twee handschoenen	VERPLICHT, volledige uitrusting	
uitrusting	VERPLICHT: Clubuitrusting + scheenbeschermers + mondbeschermer			
wissels	elk moment		elk moment BEHALVE OP PC	
vrije slag + afstand	bal moet stil liggen Tegenstander op 3M		bal moet stil liggen Tegenstander op 5M	
privileges keeper	niet van toepassing (geen keeper)	<ul style="list-style-type: none"> - mag de bal met zijn lichaam spelen in zijn eigen cirkel (zone voor de U9) - mag met zijn stick op max 5M buiten de cirkel spelen (stippellijn) (bij U9 niet) - mag NIET buiten de cirkel/zone komen behalve om een stroke te nemen 		

Categorieën	U7/U8	U9	U10	U11/U12
spelhervatting	midden van de middellijn (begin/half-time/doelpunt)			
bal over de achterlijn	<p><u>voor de verdediging:</u> vrije slag in de zone <u>bewust over de achterlijn</u> <u>gespeeld door de verdediging:</u> vrije slag voor de aanvallende ploeg op de 5M lijn</p>	<p><u>voor de aanvallende ploeg:</u> ter hoogte van de middellijn loodrecht met waar de bal over de achterlijn is gegaan. <u>voor de verdedigende ploeg:</u> uitverdedigen bewust: vrije slag op 3M van de 10M lijn</p>		<ul style="list-style-type: none"> - <u>voor de aanvallende ploeg:</u> ter hoogte van de middellijn loodrecht met waar de bal over de achterlijn is gegaan - <u>voor de verdedigende ploeg:</u> uitverdedigen - <u>bewust over de achterlijn</u> <u>gespeeld door de verdediging:</u> PC

Categorieën	U7/U8	U9	U10	U11/U12
bal over de zijlijn	op de zijlijn; <u>in de zone:</u> op de zijlijn op 3M van de 5M lijn	<u>voor de verdediging:</u> op de zijlijn <u>voor de aanvallers:</u> op 3M van de zone		op de zijlijn
fouten	bewuste kick bewuste backstick	kick backstick		kick backstick strafbal voor bewuste fout in de cirkel
gevaarlijk spel	<p>altijd verboden en wordt bestraft gevaarlijke beweging (stickslag, hakken op de stick, speler duwen, speler vasthouden) een bal die boven de knie komt in de buurt van één of meerdere spelers speler die gehurkt zit of op de grond ligt dicht bij de bal</p>			

Categorieën	U7/U8	U9	U10	U11/U12
vrije slag in de zone (of cirkel)	<p><u>voor verdedigers:</u> uitslaan in de zone</p> <p><u>voor aanvallers:</u> 3M achter de 5M lijn (iedereen op 3M)</p>	<p><u>voor verdedigers:</u> uitslaan in de zone</p> <p><u>voor aanvallers:</u> op 3M van de 10M lijn (iedereen op 3M)</p>		<p><u>voor verdedigers:</u> uitslaan op max 15M (kop cirkel) loodrecht van waar de bal is buiten gegaan</p> <p><u>voor aanvallers:</u> PC</p>
vrije slag buiten de zone (of cirkel)	op de plaats van de overtreding, MAAR tenminste op 3M van de zone	op de plaats van de overtreding, MAAR tenminste op 3M van de zone		<p><u>in de helft van de tegenpartij:</u> op de plaats van de overtreding (iedereen op 5M), self-pass is OK, de bal moet minstens 5M rollen OF worden aangeraakt door een andere speler (op 5M) vóór de bal in de cirkel mag</p> <p><u>in zijn eigen helft:</u> de bal mag rechtstreeks in de cirkel worden gespeeld</p>

Categorieën	U7/U8	U9	U10	U11/U12
self-pass	ja			
lange corner	nee		ter hoogte van de middellijn loodrecht met waar de bal over de achterlijn is gegaan	
doelpunt	<p>een doelpunt is geldig als de bal de doellijn volledig heeft overschreden, en als de bal door een aanvaller in de cirkel/zone is aangeraakt (met zijn stick, maar niet noodzakelijk als laatste)</p> <p><u>U7-U9</u>: boven de plank NIET toegelaten</p> <p><u>vanaf U10</u>: boven de plank is toegelaten zolang het niet gevaarlijk is</p>			
PC	nee		<p>4 verdedigers (U10 3!) + keeper in het doel. Andere spelers van de verdedigende ploeg bevinden zich in de andere cirkel (tot het spel hervat wordt),</p> <p>iedereen verplicht masker dragen bij het uitlopen!!!</p>	
strafbal	nee		ja	

PC ook wel penalty corner of strafcorner genoemd

- na een fout door de verdediging/keeper in de cirkel of het bewust over de achterlijn spelen van de bal. Ook bij een bewuste of herhaaldelijke fout in de 23M zone.
- de bal wordt op de achterlijn geplaatst op minstens 10 meter van de doelpaal (= 2de streepje)
- de verdediging/keeper mag zich in de goal of tot op max 5 meter van de doelpaal (= 1ste streepje) opstellen, alles achter de lijn
- elk team kan kiezen langs welke kant ze de PC spelen
- aanvaller, met **MINSTENS** 1 voet buiten het speelveld, pusht/slaat de bal zonder opzettelijk hoog te spelen
- de bal mag slechts 1x en in een vloeiende beweging door de aangever gespeeld worden
- buiten de aangever, moet iedereen (aanvaller én verdediger) buiten de cirkel blijven en op minstens 5 meter van de aangever, totdat de bal aangegeven wordt.
- er kan pas gescoord worden als de bal eerst uit de cirkel is geweest (geen fout om op goal te slaan als de bal niet uit de cirkel is geweest)
- de aanvallers mogen kiezen hoe ze de fase spelen: naar kop cirkel, kort aangeven (minstens 5 meter), aantal aanvallers rond de cirkel,...
- alle uitlopers moeten verplicht een masker dragen, anders mogen ze niet deelnemen aan de PC!

Stroke ofwel strafbal

Als gevolg van:

- overtreding van een verdediger in de cirkel waardoor het waarschijnlijk maken van een doelpunt wordt voorkomen.
- opzettelijke overtreding van een verdediger in zijn cirkel op de baldrager of de aanvaller die de bal kan spelen.
- bij herhaaldelijk te vroeg uitlopen op PC.

Stroke

Uitvoering:

- na het toekennen van de stroke wordt de tijd stilgezet voor het nemen van de stroke
- de fase is afgelopen wanneer de bal gestopt of gescoord wordt, maar het spel ligt dan nog steeds stil
- het spel wordt pas hervat wanneer de scheidsrechter de tijd terug start en dus fluit
- keeper met de 2 voeten op de lijn (blijft stilstaan tot de bal gespeeld wordt)
- bal ligt op de stip (op 6,4 meter voor de goal)
- stroke-nemer achter de bal en binnen speelafstand
- alle overige spelers achter de 23m
- one time actie
- enkel push

Raad aan de (ouder-)scheidsrechter U7 tot U12

1. Plaatsing

- bij U7/U8: op het veld zonder het spel/de spelers te hinderen (in beweging)
- vanaf U9: - iedere scheidsrechter langs de zijlijn met de goal op zijn rechterzijde
- we veranderen niet van kan na de half-time
- ALTIJD in beweging om de bal te zien
- ANTICIPATIE: éénmaal de fout gefloten en aangeduid is, zich DIRECT begeven naar waar de bal wordt gespeeld. NIET waar de fout is.
- in geval van twijfel <<eigen goal verdedigen>>
- VERBODEN IN DE CIRKEL VAN DE ANDERE SCHEIDSRECHTER TE FLUITEN

2. Preventief

Een foute plaatsing van << de bal of de speler op 3M of 5M >> niet beboeten MAAR de bal doen plaatsen op de correcte plaats of spelers op een normale afstand ($\pm 1M$)

Gentlemen's agreement tussen coaches ivm kick en backstick bij U7/U8.

3. Fluitsignaal

- luid genoeg en hoorbaar voor iedereen
- alleen voor:
 - spelfout (kick, back stick, gevaarlijk spel)
 - bal over de zijlijn (enkel als de speler niet stopt)
 - goal
 - bij het stoppen van de tijd
 - herstart na een goal of spelhervatting
 - time out

4. Signalisatie

- vrije slag: 1 horizontaal gestrekte arm in de speelrichting
- PC: 2 horizontaal gestrekte armen in de richting van de goal
- goal: met 2 horizontaal gestrekte armen richting de middenstip wijzen
- vrije slag op de zijlijn: 1 horizontaal gestrekte arm in de speelrichting, eventueel met de andere arm aanduiden waar de bal buiten gegaan is

5. Uitleg

- kort en bondig: wat heb jij gezien? Ik heb ... gezien en daarom heb ik dat gefloten. Blijf bij uw beslissing.
- verbaal en signalisatie

6. Timing

- 30 minuten op voorhand aanwezig zijn voor de briefing

jeugd op groot veld

Categoriëen	U14	U16/U19
scheidsrechter	2	
coach op het veld	nee (langs de lijn ter hoogte van de dug out)	
publiek	buiten het veld (achter de afsluiting), op het "veld" (voor de afsluiting) enkel spelers - coach - scheidsrechters - terreinafgevaardigde	
tijd	2x30'	2x35'
veld	volledig veld	
cirkel	ja + stippellijn	
goal	verplicht	
wedstrijdblad	max 16 spelers	
spelers	11 vs 11 (min 7)	

Categoriëen	U14	U16/U19
keeper	ja, in volledige uitrusting OF 11 veldspelers vliegende-keeper	
uitrusting spelers	VERPLICHT:clubuitrusting + scheenbeschermers + mondbeschermer	
wissels	elk moment BEHALVE OP PC	
spelhervatting (begin, half-time, doelpunt)	midden van de middellijn van het veld	
bal over de achterlijn	voor de verdediging: uitslaan voor de aanval: lange corner telkens loodrecht op de plaats waar de bal uit ging!	
bal over de zijlijn	op de zijlijn waar de bal uitging	
fouten	kick backstick obstructie stroke voor bewuste fout in de cirkel (géén shoot-out)	

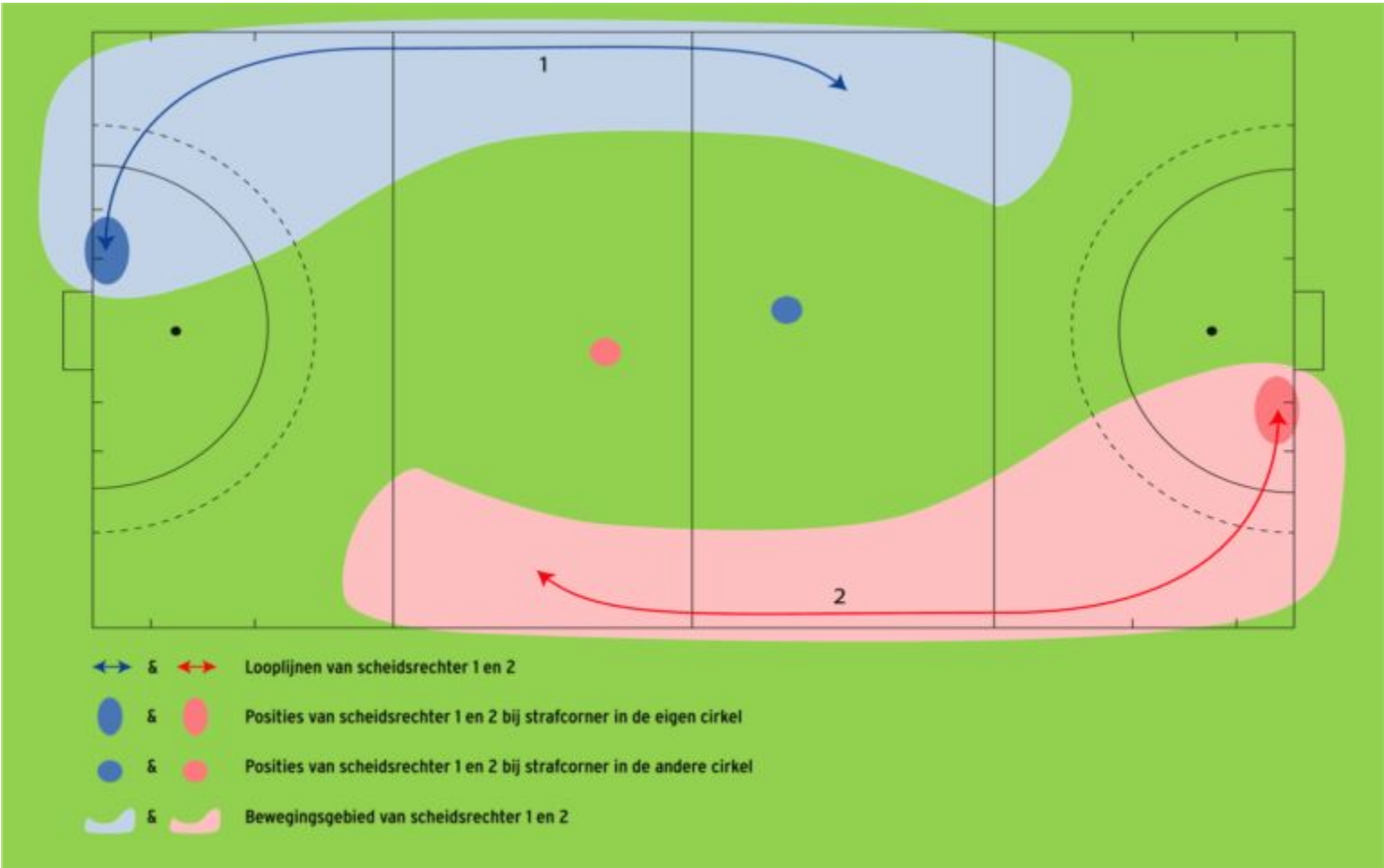
Categoriëen	U14	U16/U19
gevaarlijk spel	<p>altijd bestraffen</p> <p><u>gevaarlijke beweging</u>: met stick, hakken op de stick, speler duwen, speler vasthouden</p> <p>een bal die boven de knie komt in de buurt van 1 of meerdere spelers</p> <p>speler die gehurkt zit of op de grond ligt dichtbij de bal</p>	
vrije slag + afstand	<p>bal moet stilliggen</p> <p>tegenspelers op 5M</p>	
vrije slag in de cirkel	<p><u>voor de verdediging</u>: uitslaan op max 15M (kop cirkel) loodrecht van waar de bal is buitengegaan</p> <p><i>vanaf 2019: overal binnen de cirkel</i></p> <p><u>voor de aanval</u>: PC</p>	
vrije slag buiten de cirkel in de 23M	<p>op de plek van de fout en de bal moet stilliggen</p> <p>de bal moet 5M afleggen (aan de stick), gepast worden over 5M of worden aangeraakt door een verdediger vooraleer de bal in de cirkel gaat</p>	
corner	<p>op de 23M lijn loodrecht van waar de bal uit het speelveld is gegaan</p>	
self-pass	<p>ja</p>	

Categoriëen	U14	U16/U19
privileges keeper	<ul style="list-style-type: none"> - mag de bal met zijn lichaam spelen in zijn eigen cirkel - mag enkel binnen de 23M met zijn stick spelen, zolang het niet gevaarlijk is - mag NIET niet over de middellijn komen, behalve om een stroke te nemen 	
PC	<p style="text-align: center;">4 verdedigers MET MASKER + keeper in het doel andere spelers van de verdedigende ploeg bevinden zich achter de middellijn (tot het spel hervat wordt)</p> <p><u>vanaf september '24:</u> (de tijd wordt niet gestopt nadat de PC gefloten is) Wanneer beide teams klaar zijn om de PC te spelen, fluit de scheidsrechter om aan te tonen dat de aangever de bal mag spelen.</p> <p>De aangever heeft max 3 seconden om de bal te spelen. Als hij dit niet doet dan stopt de scheidsrechter het spel (tijd wel stil) en stuurt de aangever naar de middellijn en mag er een andere speler (van op het veld) aangeven. Nadien zal hij een eerste keer fluiten om de tijd in gang te zetten. Vervolgens fluit de SR opnieuw om de start van de PC aan te geven.</p>	
doelpunt	<p>een doelpunt is geldig als de bal de doellijn volledig heeft overschreden, en als de bal door een aanvaller in de cirkel is aangeraakt (met zijn stick, maar niet noodzakelijk als laatste)</p>	

Raad aan de (ouder-)scheidsrechter vanaf U14

1. Plaatsing

- iedere scheidsrechter langs de zijlijn met de goal op zijn rechterzijde
- we veranderen niet van kant na de half-time
- ALTIJD in beweging om de bal te zien
- ANTICIPATIE: éénmaal de fout gefloten en aangeduid is, zich DIRECT begeven naar waar de bal wordt gespeeld. NIET waar de fout is.
- in geval van twijfel <<eigen goal verdedigen>>
- VERBODEN IN DE CIRKEL VAN DE ANDERE SCHEIDSRECHTER TE FLUITEN

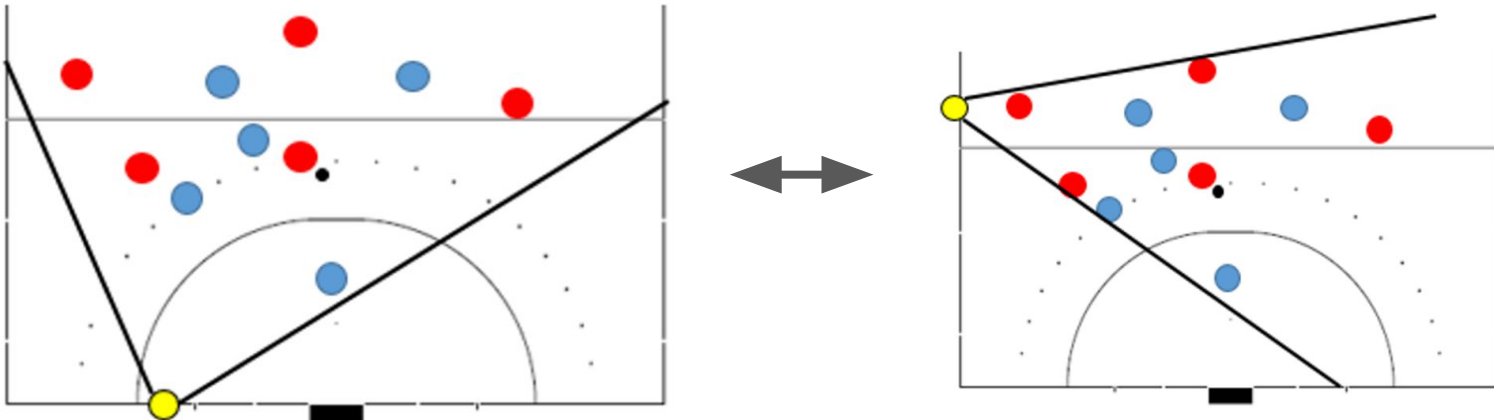


Looplijnen voor een scheidsrechter: waarom?

Het is belangrijk voor een scheidsrechter om op de juiste plaats in het veld te staan, zo kan je het spel beter zien en gemakkelijker de juiste beslissing nemen. Het is véél eenvoudiger om een beslissing te nemen als het spel naar de scheidsrechter toekomt, omdat er dan geen benen of sticks in de weg zitten om de bal te kunnen zien.

Probeer dus zoveel mogelijk te anticiperen en de bovenstaande looplijnen te volgen (ongeveer 20m afstand van de fase op volledig veld).

Praktisch: probeer zo snel mogelijk op je eigen achterlijn te staan als het spel naar jouw cirkel komt!



2. Preventief

Een foute plaatsing van << de bal >> niet bestraffen MAAR de bal doen plaatsen op de correcte plaats

3. Fluitsignaal

- luid genoeg en hoorbaar voor iedereen
- alleen voor:
 - spelfout (kick, back stick, gevaarlijk spel)
 - bal over de zijlijn (enkel als de speler niet stopt)
 - goal
 - bij het stoppen van de tijd
 - herstart na een goal of spelhervatting

4. Signalisatie

- vrije slag: 1 horizontaal gestrekte arm in de speelrichting
- PC: 2 horizontaal gestrekte armen in de richting van de goal
- goal: met 2 horizontaal gestrekte armen richting de middenstip wijzen
- vrije slag op de zijlijn: 1 horizontaal gestrekte arm in de speelrichting, eventueel met de andere arm aanduiden waar de bal buiten gegaan is

5. Uitleg

- kort en bondig: wat heb jij gezien? Ik heb ... gezien en daarom heb ik dat gefloten. Blijf bij uw beslissing.
- verbaal en signalisatie

6. Timing

- 30 minuten op voorhand aanwezig zijn voor de briefing

Tot slot ...

DEZE PRESENTATIE IS EEN SAMENVATTING
VAN DE BELANGRIJKSTE PUNTEN.

HET REGLEMENT BLIJFT HET
BELANGRIJKSTE REFERENTIEPUNT!

maak zeker ook (wekelijks) gebruik van de app Drillster!

voor de (groot)ouders is er een algemene account, login bij mij te verkrijgen...

bij vragen contacteer mij gerust:

- via GSM: 0477/314.117
- per mail: arbitrage@hockeyclubgenk.be

