

Introductie Indoor Spelregels

KHC Leuven

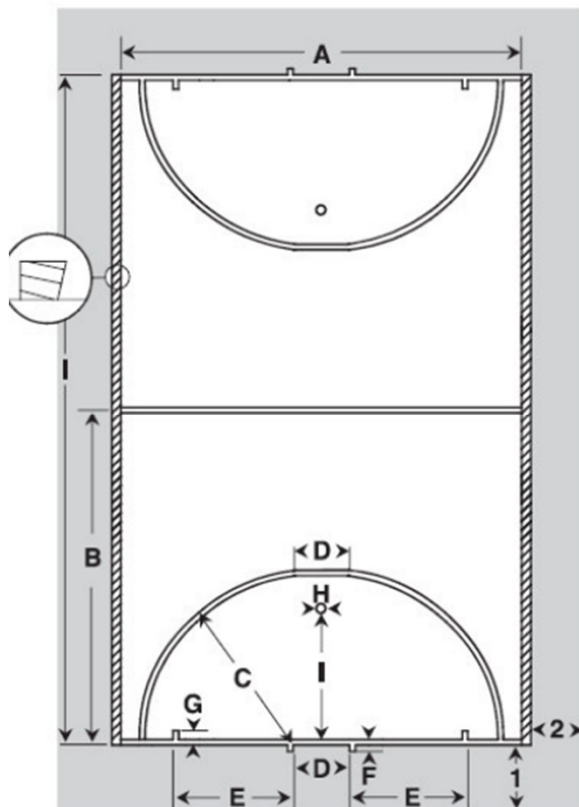


Spelregels



- 2 teams waarvan 1 kapitein
- bal spelen met stick (of keeperuitrusting) op een veilige en gecontroleerde manier. Niet met de bolle kant.
- bal steeds op grond tenzij bij rechtstreekse doelpoging
- spelers mogen andere spelers niet hinderen
- geen 'tackle' tenzij in een positie om de bal te spelen
- 4 x 15' (rust 3' half time – 1' na 1^e en 3^e kwart)
(tem.U12 = 4x10')

Veld



Indoor Pitch Dimensions

Code	Metres	Code	Metres
A	minimum 18.00 maximum 22.00	G	0.30
B	minimum 18.00 maximum 22.00	H	0.10
C	9.00	I	7.00
D	3.00		
E*	6.03	1	minimum 3.00
F*	0.15	2	minimum 1.00

* Dimension E is measured from the goal-post line and not from the goal-post itself; the dimension from the goal-post is 6.00 metres.

1.6

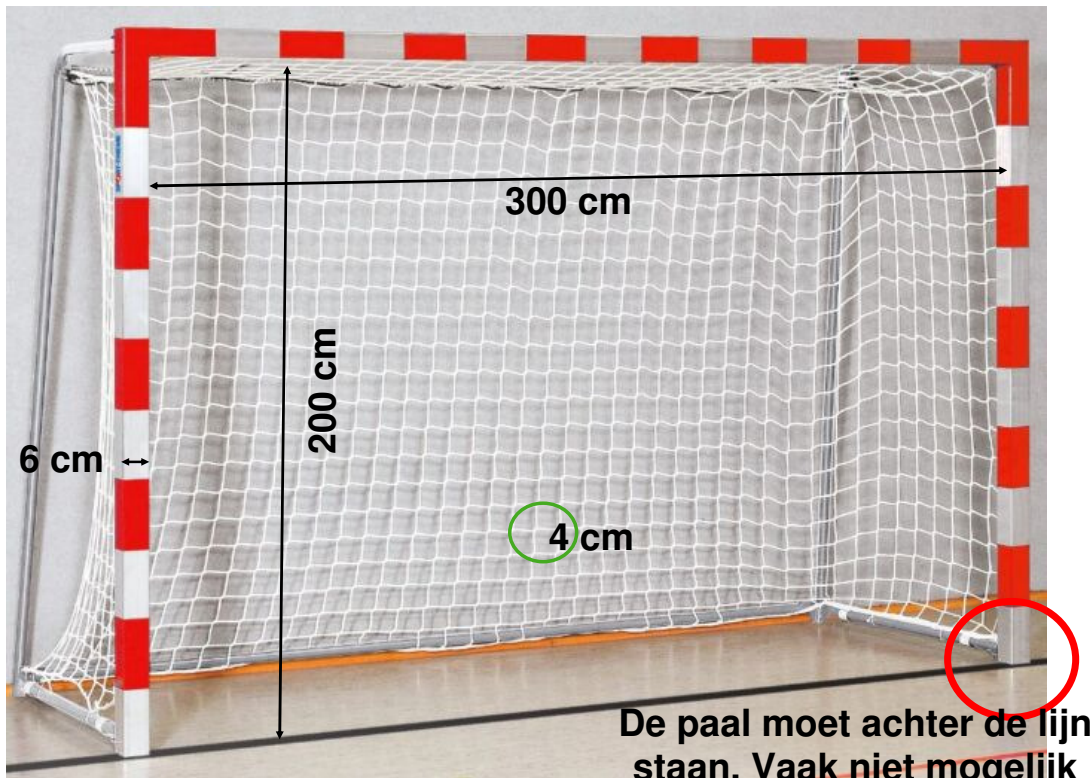
Goals:

- two vertical goal-posts joined by a horizontal cross-bar are placed at the centre of each back-line on the external marks
- the goal-posts and cross-bar are white, rectangular in cross section, 80 mm wide and 80 mm deep
- the goal-posts must not extend vertically beyond the cross-bar and the cross-bar must not extend horizontally beyond the goal-posts
- the distance between the inner edges of the goal-posts is 3.00 metres and the distance from the lower edge of the cross-bar to the ground is 2.00 metres
- the space outside the pitch, behind the goal-posts and cross-bar and enclosed by the net is a minimum of 800 mm deep at the cross-bar and a minimum of 1.00 metres deep at ground-level.

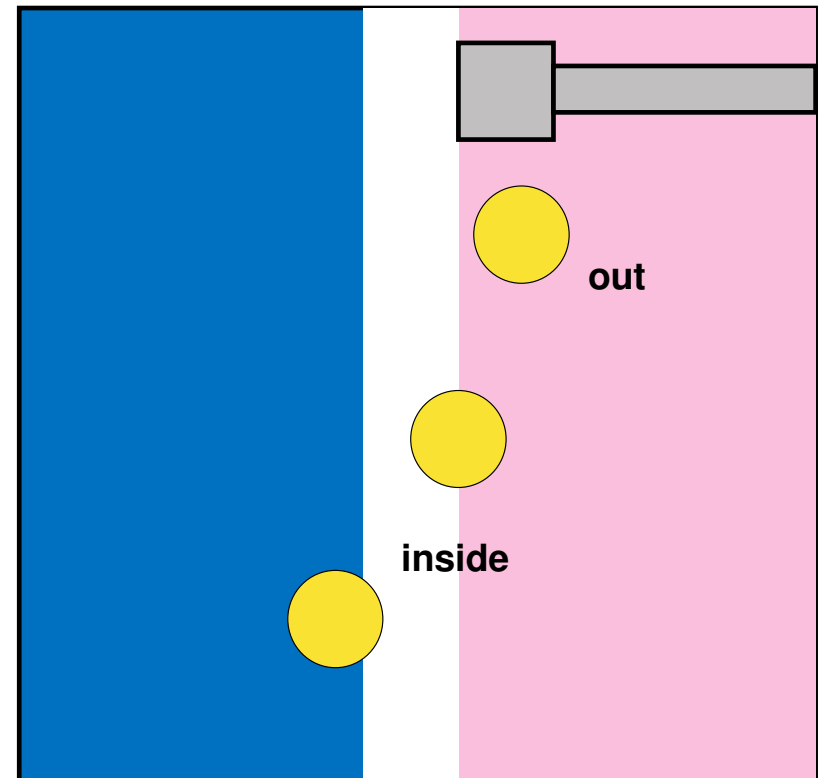
Goal side-boards and back-boards are not mandatory but if fitted should conform to the following specification:

- side-boards are 1.00 metres long and 460 mm high
- back-boards are 3.00 metres long and 460 mm high

Doelen – in/out



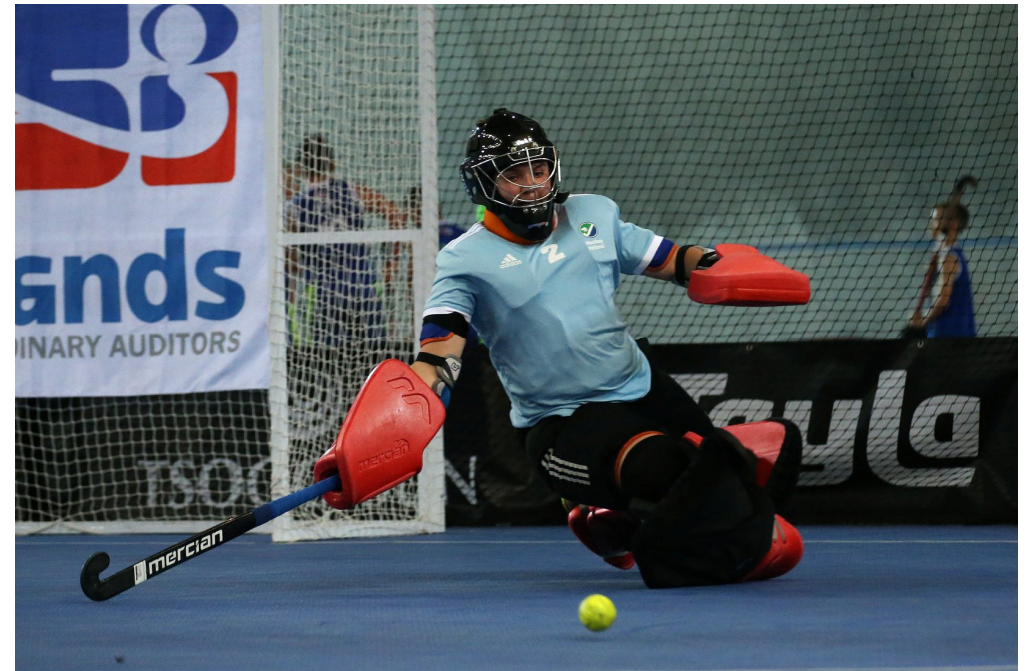
De paal moet achter de lijn staan. Vaak niet mogelijk om het doel te verplaatsen echter.



Uitrusting

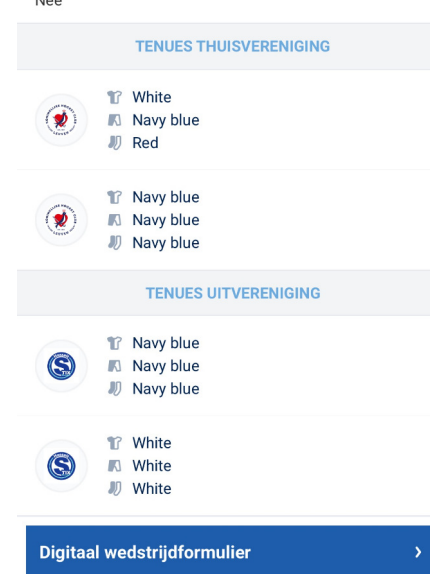
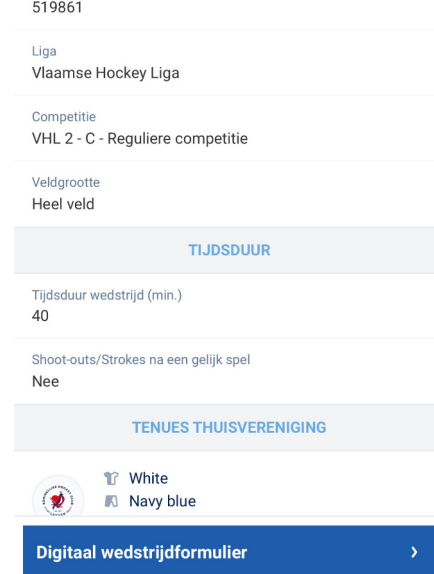
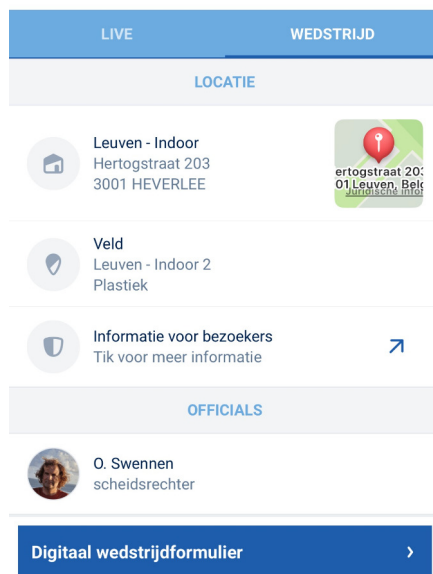
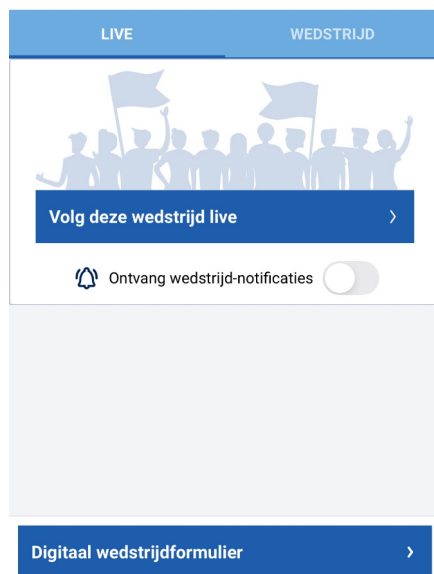
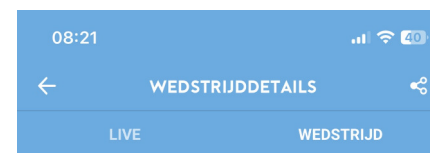
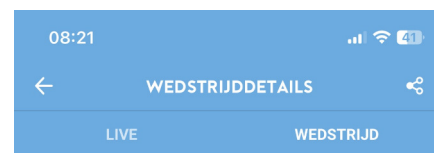


Enkel indoorstick
indoor schoenen
1 handschoen, bit en beenbeschermers verplicht
PC-masker verplicht



Enkel indoorstick
volledige uitrusting
gespen tapen!

Hockey app

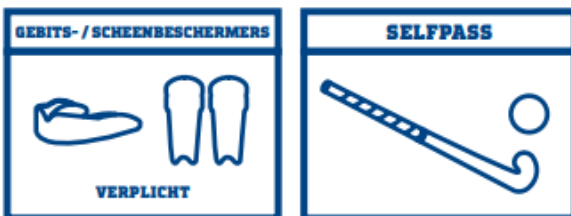
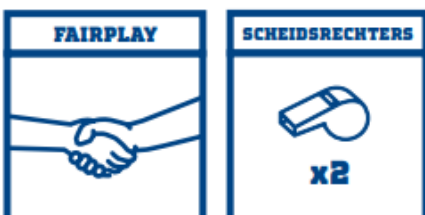


U7-U8



U7 / U8 max. 6x6 4 x 10'

✓ TOEGESTAAN



✗ VERBODEN



U8

1. **Coach:** niet op het veld toegelaten - verplicht aangesloten bij de KBHB
2. **Theoretische scheidsrechter Indoor:** Nee
3. **Manager:** mag enkel op de bank indien aangesloten bij de KBHB
4. **Spelers:** Max 6 op het veld
5. **Keeper:** Nee
6. **Vliegende keeper:** Nee
7. **Tiidsduur wedstrijd:** 4 x 10'
Pauze : 3'
8. **Uitrusting:** verplicht : indoor stick, volledig beschermende handschoen,indoorschoenen met juiste zool, mondbeschermer.
9. **Corner:** Ja
10. **PC:** Nee
11. **Stroke:** Nee
12. **Self pass:** Ja

Bij een fout in de cirkel, wordt een vrije slag toegekend aan de aanvallende ploeg.

Deze vrije slag wordt gespeeld op 3m buiten de cirkel ter hoogte van de plaats waar de fout plaatsvond.

U9

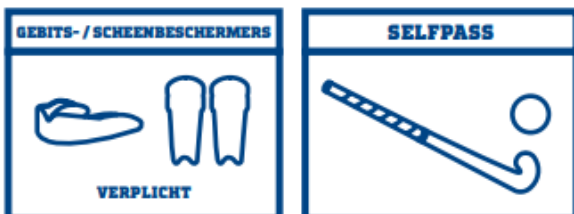


U9

max. 6x6

4x10'

✓ TOEGESTAAN



✗ VERBODEN



Coach: niet op het veld toegelaten - verplicht aangesloten bij de KBHB

Theoretische scheidsrechter Indoor: verplicht - verplicht aangesloten bij de KBHB

Manager: mag enkel op de bank indien aangesloten bij de KBHB

Spelers: Max 6 op het veld

Keeper: verplicht op het veld in complete uitrusting gedurende de ganse wedstrijd.

Tijdens een schorsing, uitsluiting of blessure van de keeper, neemt een andere speler de plaats in van de keeper. Dit wil zeggen dat de wedstrijd gestopt wordt zodat de speler de complete keeper uitrusting kan aantrekken.

De tijd daarentegen wordt NIET stilgelegd: het wisselen van de uitrusting moet dus vlug gebeuren.

De keeper speelt zonder stick.

Vliegende keeper: Nee

Tijdsduur wedstrijd: 4 x 10'

Pauze : 3'

Uitrusting: verplicht : indoor stick, volledig beschermende handschoen, indoeschoenen met juiste zool, mondbeschermer.

Corner: Ja

PC: Nee

Stroke: Nee

Shoot-out: Nee

Self pass: Ja

Bij een fout in de cirkel, wordt een vrije slag toegekend aan de aanvallende ploeg.

U10-U12



U10 - U12

max. 6x6



4x10'



TOEGESTAAN

VRIJE SLAG



TEGENSTANDER
OP 3M

CORNER



PC



FAIRPLAY



SCHEIDSRECHTERS



x2

KEEPER



GEBITS- / SCHEENBESCHERMERS



VERPLICHT

SELFPASS



VERBODEN

COACH OP HET VELD



KICK



SCHOT



GEVAARLIJK SPEL



BACKSTICK



SPELEN OP DE GROND



HOGHE BAL



NAAR
DE GOAL

OUTDOOR SCHOENEN



U10-U12



U10

1. **Coach:** niet toegelaten op het veld - verplicht aangesloten bij de KBHB
2. **Theoretische scheidsrechter Indoor:** verplicht - verplicht aangesloten bij de KBHB
3. **Manager:** mag enkel op de bank indien aangesloten bij de KBHB
4. **Spelers:** Max 6 op het veld
Keeper: verplicht op het veld in complete uitrusting gedurende de ganse wedstrijd. Tijdens een schorsing, uitsluiting of blessure van de keeper, neemt een andere speler de plaats in van de keeper. Dit wil zeggen dat de wedstrijd gestopt wordt zodat de speler de complete keeper uitrusting kan aantrekken.
De tijd daarentegen wordt NIET stilgelegd: het wisselen van de uitrusting moet dus vlug gebeuren.
5. **Vliegende keeper:** Nee
6. **Tiidsduur wedstrijd:** 4 x 10'
Pauze : 3'
7. **Uitrusting:** verplicht : indoor stick, volledig beschermende handschoen, indoorschoenen met juiste zool, mondbeschermer.
8. **Corner:** Ja
PC: Ja – verdedigen met 3 spelers naast de goal en keeper in de goal
De andere 2 spelers mogen op maximum 9,10 meter van de achterlijn van de tegenstanders staan.
9. **Stroke:** Ja
10. **Shoot-out:** Nee
11. **Self pass:** Ja

U11

1. **Coach:** niet toegelaten op het veld - verplicht aangesloten bij de KBHB
2. **Theoretische scheidsrechter Indoor:** verplicht - verplicht aangesloten bij de KBHB
3. **Manager:** mag enkel op de bank indien aangesloten bij de KBHB
4. **Spelers:** Max 6 op het veld
Keeper: verplicht op het veld in complete uitrusting gedurende de ganse wedstrijd. Tijdens een schorsing, uitsluiting of blessure van de keeper, neemt een andere speler de plaats in van de keeper. Dit wil zeggen dat de wedstrijd gestopt wordt zodat de speler de complete keeper uitrusting kan aantrekken.
De tijd daarentegen wordt NIET stilgelegd: het wisselen van de uitrusting moet dus vlug gebeuren.
5. **Vliegende keeper:** Nee
6. **Tiidsduur wedstrijd:** 4 x 10'
Pauze : 3'
7. **Uitrusting:** verplicht : indoor stick, volledig beschermende handschoen, indoorschoenen met juiste zool, mondbeschermer.
8. **Corner:** Ja
9. **Time-out:** Nee
PC: Ja – verdedigen met 4 spelers naast de goal en keeper in de goal
De andere speler mag op maximum 9,10 meter van de achterlijn van de tegenstanders staan.
10. **Stroke:** Ja
11. **Shoot-out:** Nee
12. **Self pass:** Ja

U12

1. **Coach:** niet toegelaten op het veld - verplicht aangesloten bij de KBHB
2. **Theoretische scheidsrechter Indoor:** verplicht - verplicht aangesloten bij de KBHB
3. **Manager:** mag enkel op de bank indien aangesloten bij de KBHB
4. **Spelers:** Max 6 op het veld
Keeper: verplicht op het veld in complete uitrusting gedurende de ganse wedstrijd. Tijdens een schorsing, uitsluiting of blessure van de keeper, neemt een andere speler de plaats in van de keeper. Dit wil zeggen dat de wedstrijd gestopt wordt zodat de speler de complete keeper uitrusting kan aantrekken.
De tijd daarentegen wordt NIET stilgelegd: het wisselen van de uitrusting moet dus vlug gebeuren.
5. **Vliegende keeper:** Nee
6. **Tiidsduur wedstrijd:** 4 x 10'
Pauze : 3'
7. **Uitrusting:** verplicht : indoor stick, volledig beschermende handschoen, indoorschoenen met juiste zool, mondbeschermer.
8. **Corner:** Ja
9. **Time-out:** Nee
10. **PC:** Ja – verdedigen met 4 spelers naast de goal en keeper in de goal
De andere speler mag op maximum 9,10 meter van de achterlijn van de tegenstanders staan.
11. **Stroke:** Ja
12. **Shoot-out:** Nee
13. **Self pass:** Ja

U10-U12 : keeper steeds op het veld. Mag niet gewisseld worden voor een veldspeler!

Spelregels - scheidsrechters



- 2 scheidsrechters. Controleren de wedstrijd, passen de regels toe, oordelen over fair-play en integriteit van de spelers!
- 3^e team!
- Elk verantwoordelijk over een half veld
- Verantwoordelijk voor beslissingen in de eigen cirkel, PC's, strokes en goals op de eigen helft
- niet coachen / “onderdeel van het veld”
- Speeltijd & kaarten bijhouden

Spelregels - scheidsrechters

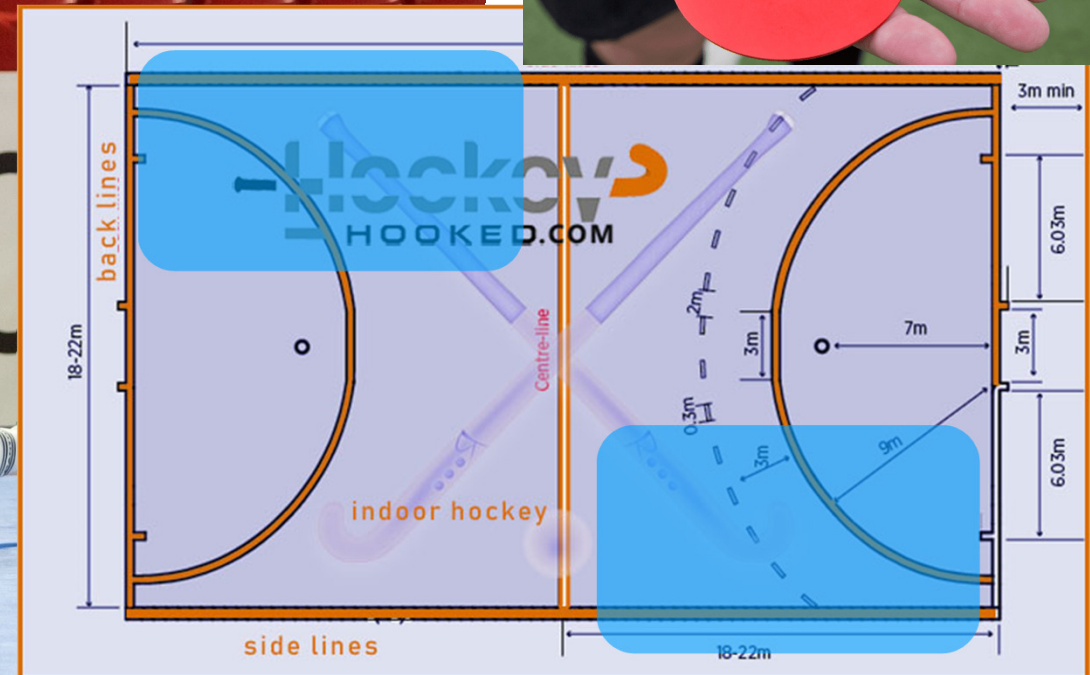


- **Toewijzing scheidsrechters:**
 - 1 van elke club
 - Club die geen scheidsrechter kan leveren, moet een speler van de ploeg fluiten
- Nationale KBHB arbitrage:
 - U16 en U19 ere
 - Dames – Heren Ere + Nat.1

Arbitrage - positie



- Ga naar base line zodra bal over middenlijn komt
- Volg spel en laat het op je af komen
- Houd oogcontact met je collega
- Geef aan in andere cirkel maar fluit niet, ook niet indien voordeel voor verdediging
- Contrasterende kledij



Spelregels - aandachtspunten



- 5+1 of 6
- Push vs slaan (stick beweging < 40cm)
- Hoge bal op doel
- juist verdedigen
- keepen
- straffen
- Hoge bal na gestopte doelpoging
- Hoge bal - 10cm regel
- geklemde bal
- vrije uitgang
- 3m ipv 5m
- spelen met balk, ook 3m!
- balk is ploegmakker van de laatste speler
- 3 contactpunten
 - keeper enkel in cirkel
 - onopzettelijk = vrije slag
 - opzettelijk = kaart + vrije slag of PC
- 3m, ook bij centeren
- intimidatie => kaart
- forcing en gevaarlijk spel...

Spelregels - aandachtspunten



- Voor forcing: PC (in cirkel) of vrije slag, nooit stroke



Gevaarlijk spel : criteria

- Speler moet in stilstand en in lage verdedigingspositie zijn.
- Stick moet op de grond/dicht bij de grond zijn.
- Tussen de benen (toegestaande afstand van 20 cm buiten de benen).
- Maximal afstand van 3m.
- Intentie van de speler in balbezit.

Beoordeling = in gevaar brengen van de tegenstander, snelheid en kracht van de bal



Direct gespeeld in de hand/handschoen of spin met de bal in de stick van de tegenstander spelen = gele kaart

4



Niet in gevaar brengen van de speler



Gevaarlijk voor de speler



Arbitrage - signalen



KNHB KONINKLIJKE NEDERLANDSE HOCKEYBOND **SIGNALEN** **Scheidsrechter**

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. Inslaan
Met een horizontaal gestrekte arm de richting aangeven.

4. Uitslaan
Met de rug naar de achterlijn gekend beide armen zijwaarts uitstrekken.

5. 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.

6. Straftorner
Met twee horizontaal voorwaarts gestrekte armen naar het doel wijzen.

7. Doelpunt
Met twee horizontaal voorwaarts gestrekte armen naar het midden van het veld wijzen.

8. Hervetten wedstrijd na doelpunt
Je naar de andere scheidsrechter keren, één arm recht omhoog steken en (als het signaal bevestigd wordt) fluiten.

9. Wangedrag en/of agressief gedrag
Het spel stopzetten en een kluimend gebaar maken door beide handen langzaam op en naar de beweging voor het lichaam, met de handpalmen naar beneden gericht.

KNHB KONINKLIJKE NEDERLANDSE HOCKEYBOND **SIGNALEN** **Scheidsrechter**

10. Vrije slag
Met horizontaal op schouderhoogte gestrekte arm de richting aangeven.

11. Toepassen voordeur
Een arm schuin omhoog steken in de speelrichting van de partij die voordeel krijgt.

12. Strafbal
Met één arm naar de strafbalstip wijzen en met de andere arm recht omhoog. Dit signaal betekent ook dat de tijd wordt stil gezet.

13. Afstand nemen/houden
Open hand met gestrekte en gespreide vingers optekken.

14. Bully
Beweg de handen afwisselend op en naar voor het lichaam, met de handpalmen naar elkaar toe.

15. Afhouden
Kruis beide onderarmen voor de borst.

16. Indirect afhouden
Een arm maken herhalen van het kruisen van de onderarmen voor de borst.

17. Voortbewegen met been/voet
Het been even optillen en met de hand aanraken.

18. Balle kant
Beweg de handpalmen van de ene hand over de bovenkant van de andere hand.

KNHB KONINKLIJKE NEDERLANDSE HOCKEYBOND **SIGNALEN** **Scheidsrechter**

19. Stickslaan
Maak met je arm de beweging van een stick die op een andere slaat.

20. Sticks
Arm in een hoek van 90° naast het lichaam omhoog steken en een cirkelvormige beweging maken met de hand.

21. Gevaarlijk spel
Eén arm voor de borst kruisen.

22. Stickafhouden
Eén arm gestrekt voor het lichaam schuin naar beneden houden en vervolgens onderarm met andere hand aanraken.

Tijdens een wedstrijd gebruikt een scheidsrechter een veelvoud aan gebaren om duidelijk te maken wat de speelrichting is, welke straffen hij oplegt, en zo meer. Een goede scheidsrechter is een duidelijke scheidsrechter, oftewel:

- gebruik uitsluitend de voorgeschreven signalen;
- probeer zoveel mogelijk stilstand te wijzen;
- wijz ruimtelijk en strek je armen;
- houd het spel niet stil; geef uitsluitend richting (vrije slag, strafcorner, etc.);
- ... (tenzij) niet duidelijk is waarvoor je fluit.

Straffen



Voordeel (aangeven en uitspreken)

Vrije slag

Penalty corner

- fout van verdediger in cirkel, zonder dat waarschijnlijke goal vermeden werd
- vrijwillige fout in eigen helft door verdediger
- verdediger die vrijwillig de bal over de achterlijn speelt
- bal komt vast te zitten onder of in de keepersuitrusting

Straffen



Penalty stroke

- Fout door een verdediger in de cirkel die een waarschijnlijke goal verhinderd
- vrijwillige fout van een verdediger in cirkel op een speler in balbezit en scorende positie

Persoonlijke straffen



- Verbale waarschuwing
- Groene kaart
 - 1 minuut effectieve speeltijd op stoel
 - 2^e groen = geel 2' (1 x groen + 1x geel op blad)
- Gele kaart
 - 2 of 4 minuten effectieve speeltijd op stoel
 - 2^e geel = rood (2x geel op blad zetten, **geen rood**, zaal verlaten)
 - Geel kapitein wel cumulatief
 - 3^e geel op seizoen = schorsing volgende speeldag
- Rode kaart
 - zaal verlaten
 - schorsing volgende speeldag

Wees consequent
Zelfde overtreding = zelfde sanctie

Persoonlijke straffen



Groene kaart overtredingen



-  De bal spelen na het fluitsignaal of het spel belemmeren binnen de 3m van een vrije slag met weinig impact op het spel (bijv. aan de kant van de aanvallers).
-  Kleine fysieke overtredingen op off-ball situaties (duwen/vasthouden bij vrije slagen)
-  Spelonderbreking met weinig impact door opzettelijk gebruik van voeten, lichaam, backstick... (afhankelijk van impact en in welke speelhelft)
-  Verdedigende ploeg niet klaar bij PC.
-  Klein wangedrag - crowding van scheidsrechter, betwisten van scheidsrechterlijke beslissingen.



Persoonlijke straffen



2 min gele kaart overtredingen

2 min

- Spelen van de bal na het fluitsignaal met grote impact op het spel.
- Spelonderbreking met grote impact op het spel of herhaalde overtredingen door opzettelijk gebruik van voeten, lichaam of backstick.
- Fysieke overtredingen met het lichaam of de stick inclusief "off the ball" overtredingen.
- Alle andere herhaalde overtredingen waarvoor al een groene kaart werd gegeven.
- Ploeg niet klaar na de quart/half-time. Gele kaart aan de aanvoerder.



4 min gele kaart overtredingen

4 min

- Hoge impact** - Hoge impact, gemene, opzettelijke overtredingen zonder oog voor de veiligheid van de spelers
- Fysieke overtredingen** - gevaarlijke en cynische tackles door zowel aanvallers als verdedigers die spelers doen vallen of laten struikelen, inclusief sliding tackles, die afhankelijk zijn van het gevaar en de intentie.
- Herhaalde overtredingen waarvoor al een gele kaart werd gegeven.



Spelregels – aandachtspunten keepers

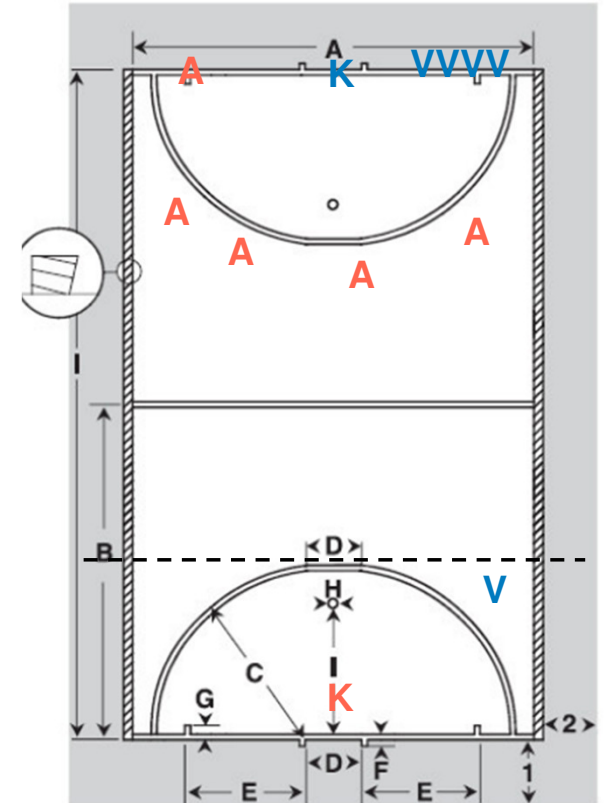


- Tijd stopt bij wissel in tegenstelling tot veldspelers
- buiten cirkel enkel met stick spelen
- mag enkel op eigen helft spelen
- enkel in cirkel spelen indien ze op de grond liggen
- mag ingebracht worden op stroke (indien niet geschorst)
- Indien schorsing keeper aanleiding geeft tot PC of stroke mag er een andere keeper/speler op zijn plaats komen.

Spelregels – aandachtspunten PC



- Tijd stopt niet
 - te nemen binnen 30 seconden
 - 6 meter van doel
 - keeper in doel + max 5 verdedigers
 - Zonder keeper(*) is zonder verdediger in doel!
- (*geen wissel op PC)

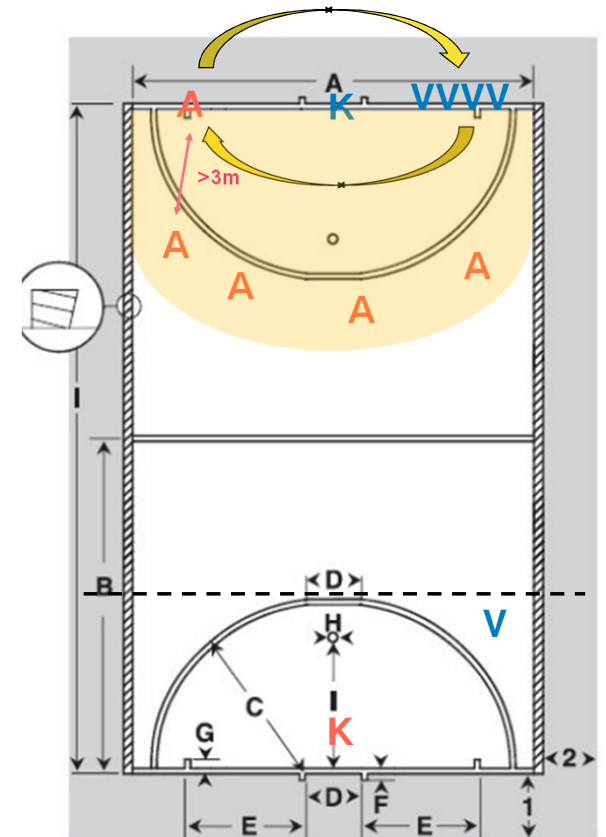


-

Spelregels – aandachtspunten PC



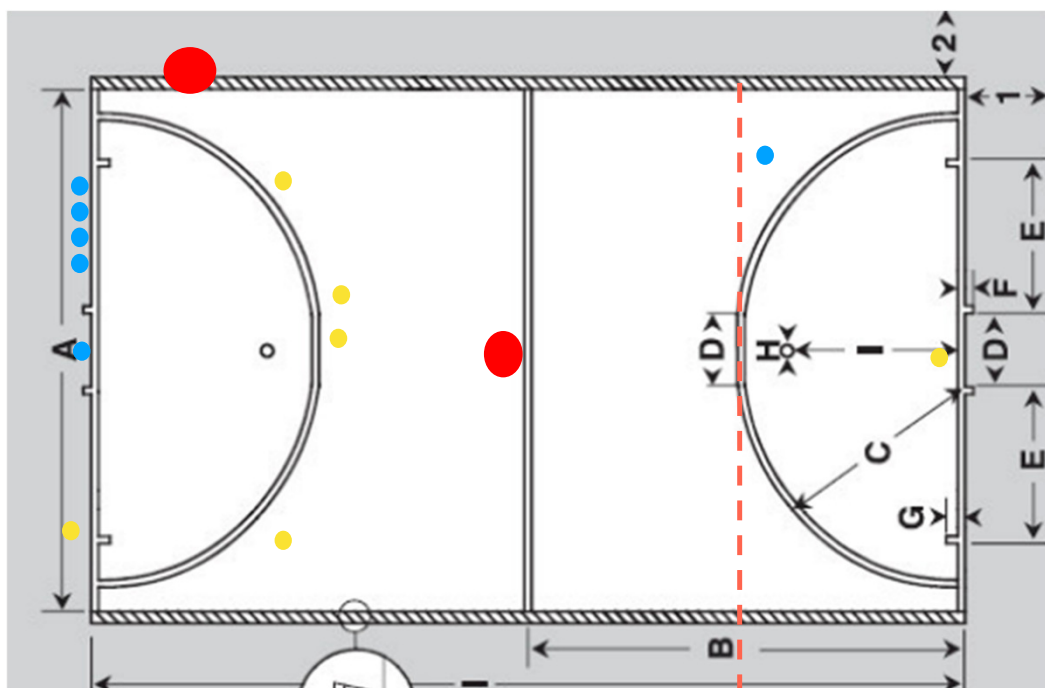
- Aangever min 1 voet buiten (opnieuw geven)
- Aanvaller stapt te vroeg in: aangever verwisselen
- Verdediger stapt te vroeg in: opnieuw nemen + verdediger naar overkant
- Keeper stapt te vroeg in: verdediger naar overkant
- Verdediger overkant te vroeg: verder spelen, “groen” na fase indien invloed op spel
- Er is geen “plank” indoor
- Fluiten, niet roepen
- Einde PC fase 3m buiten cirkel



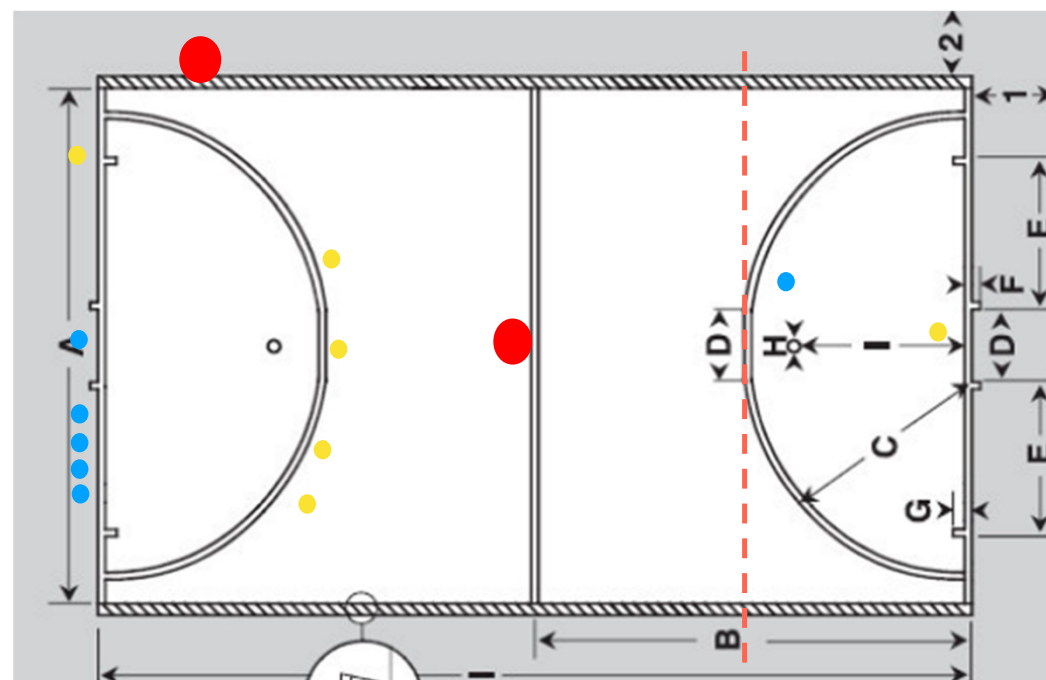
Arbitrage – positie PC



Rechts aangeven



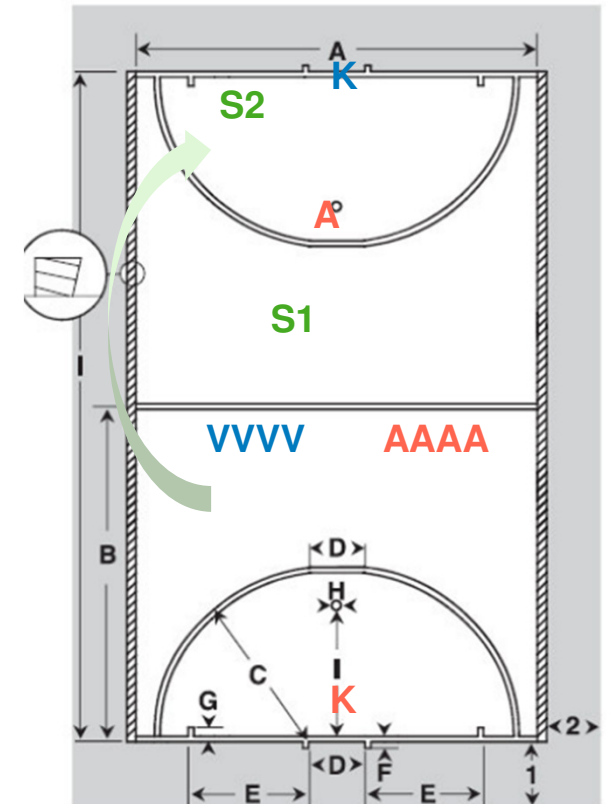
Links aangeven



Spelregels – aandachtspunten STROKE



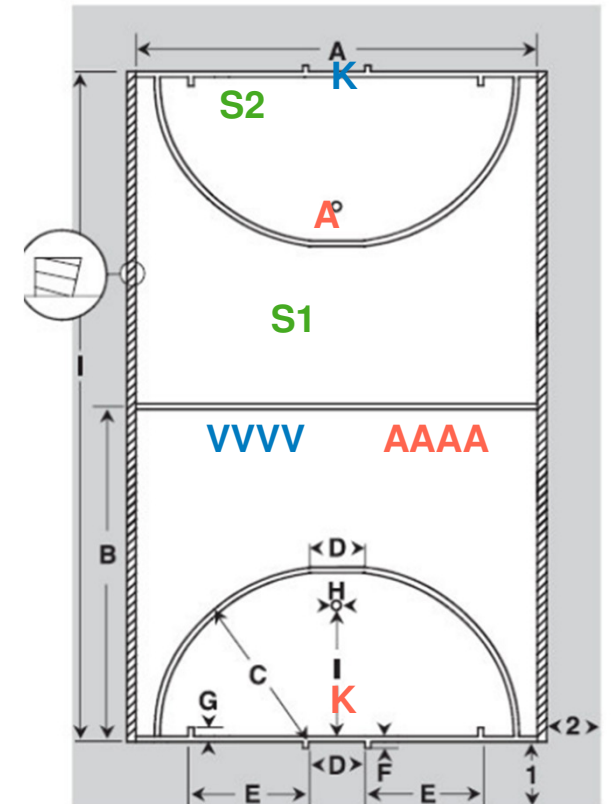
- Tijd stopt
- stip op 7m
- aanvaller op speelafstand
- spelen na fluitsignaal
- push, flick of scoop, geen sleep of slag
- keeper op lijn tot bal bespeeld is
- goal = centeren
- no goal = uitslaan verdediging



Spelregels – aandachtspunten STROKE



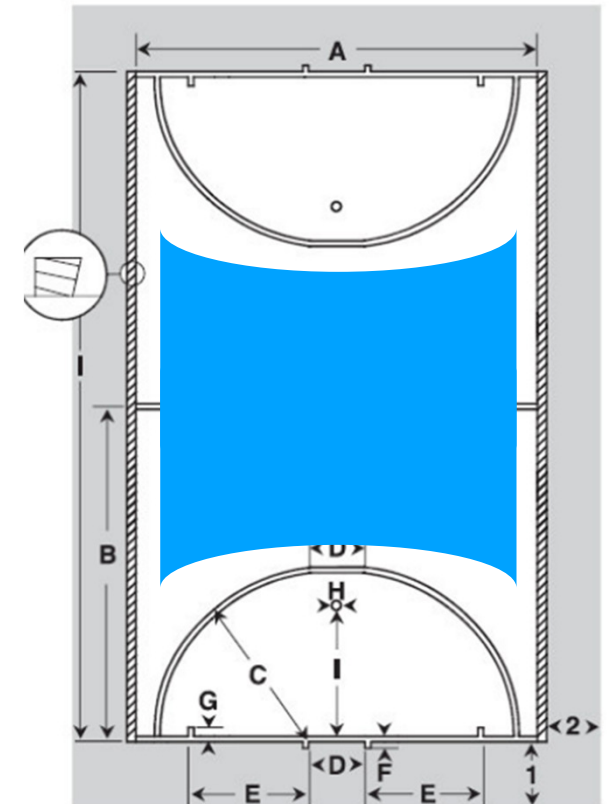
- Te vroeg genomen en gescoord: no goal, opnieuw nemen
- Te vroeg genomen, scoort niet: uitslaan verdediging
- Keeper te vroeg en scoort: goal
- Keeper te vroeg en scoort niet: opnieuw nemen



Spelregels – aandachtspunten BULLY



- 6.5 Een bully wordt genomen om het spel te hervatten wanneer de wedstrijd is onderbroken wegens een blessure of enig andere reden, waarbij geen straf wordt opgelegd:
- a. een bully wordt genomen dicht bij de plaats waar de bal zich bevond toen het spel werd onderbroken, maar niet binnen 9 meter van de achterlijn en niet binnen 3 meter van de cirkelrand;
 - b. de bal ligt tussen een speler van elk team, die met hun gezicht naar elkaar toe staan, ieder met het doel dat hij verdedigt aan zijn rechterzijde;
 - c. de 2 spelers beginnen de bully met hun stick op de grond rechts van de bal en tikken dan éénmaal boven de bal met de platte kant van hun stick tegen de stick van hun tegenstander, waarna beide spelers de bal mogen spelen;
 - d. alle andere spelers moeten zich op minimum 3 meter afstand van de bal bevinden.



Spelregels - zaalwachter



- gedrag banken
- EHBO kist en bal
- niet coachen / “onderdeel van het veld”



arbitrage@khcl.be

0475/85.81.55

(uitzendkantoor gesloten tijdens de wintermaanden...)