



Hockey

Sportreglement 2024

**Special
Olympics**
Nederland





Inhoud

1. SPELREGELS	3
2. OFFICIËLE EVENEMENTEN.....	3
3. INDELEN	3
4. SPEELVELD.....	3
5. SAMENSTELLING VAN TEAMS	3
6. UNIFIED SPORTS®	4
7. AANVOERDER	4
8. KLEDING EN UITRUSTING VAN SPELERS	4
9. WEDSTRIJD EN RESULTAAT	5
10. BEGIN EN HERSTART VAN DE WEDSTRIJD	5
11. BAL BUITEN HET VELD	5
12. WIJZE VAN SCOREN	6
13. SPELGEDRAG: SPELER.....	6
14. SPELGEDRAG: KEEPERS.....	6
15. SPELLEIDING: SCHEIDSRECHTERS.....	7
16. STRAFFEN	7
17. PROCEDURES VOOR HET NEMEN VAN STRAFBALLEN	8
18. PERSOONLIJKE STRAFFEN.....	10



1. SPELREGELS

De officiële Special Olympics Sportregels Hockey gelden voor alle Special Olympics wedstrijden. Als internationaal sportprogramma heeft Special Olympics deze regels opgesteld gebaseerd op de regels voor hockey van de Federation International Hockey (FIH) die te vinden zijn op Rules of FIH, behalve als ze in strijd zijn met de Official Special Olympics Sports Rules voor hockey of Artikel I.

In zulke gevallen zijn de officiële Special Olympics Sportregels voor hockey van toepassing.

Zie Artikel 1 en Sportregels Artikel 1 (www.specialolympics.org) voor meer informatie met betrekking tot gedragscodes, trainingsnormen, medische en veiligheidsvereisten, indelingen, prijzen, criteria voor doorstroming naar hogere niveaus van competitie en Unified Sports.

2. OFFICIËLE EVENEMENTEN

De verschillende evenementen zijn bedoeld om sporters van alle niveaus competitie mogelijkheden te bieden. Programma's kunnen bepalen welke evenementen worden aangeboden en, indien nodig, richtlijnen voor de organisatie van deze evenementen. Coaches zijn verantwoordelijk voor het aanbieden van training en het selecteren van evenementen die geschikt zijn voor de vaardigheden en voorkeur van elke sporter.

De volgende officiële onderdelen zijn beschikbaar bij Special Olympics:

2.1 6x6 team (buiten op een half 11x11 veld)

3. INDELEN

3.1 Teams kunnen worden ingedeeld op basis van de teamvaardigheidsbeoordeling in Sectie A van deze regels en door een divisioningsronde ter plaatse.

3.2 In de divisioningsronde spelen de teams minimaal twee wedstrijden van minstens minimaal 10 minuten (6 x 6).

4. SPEELVELD

4.1 Het speelveld is rechthoekig, minimaal 50 bij 38 en maximaal 55 bij maximaal 43 meter. (half veld)

4.2 De aangegeven grootte is het maximum, maar de grootte van het veld kan variëren afhankelijk van beschikbare locatie.

4.3 Zijlijnen markeren de langere omtrekken van het veld; achterlijnen markeren de kortere omtrekken van het veld.

4.4 De doellijnen zijn de delen van de achterlijnen tussen de doelpalen.

4.5 Een stip met een diameter van 150 mm wordt gemarkeerd in het midden van het veld: de middenstip.

4.6 Cirkels: volgens de Hockeyregels.

4.7 Strafbalstippen met een diameter van 150 mm worden gemarkeerd voor het midden van elk doel met midden van elke stip exact 6 meter van de binnenrand van de doellijn.

4.8 Alle lijnen zijn 75 mm breed en maken deel uit van het speelveld.

4.9 Doelen staan buiten het speelveld op het midden van elke achterlijn, en raken elke achterlijn.

5. SAMENSTELLING VAN TEAMS

5.1 Maximaal zes spelers van elk team nemen deel aan het spel op elk moment van de wedstrijd.

5.2 Elk team moet een keeper op het veld hebben tijdens elk moment van de wedstrijd.

5.3 Elk team mag maximaal vier roulerende spelers hebben (team van maximaal 10 spelers in totaal).

5.4 Elk team mag zijn spelers die niet op het speelveld staan rouleren:

5.4.1 Een roulerende speler is op elk moment toegestaan.

5.4.2 Er is geen limiet aan het aantal spelers dat tegelijkertijd mag wisselen of aan het aantal keren dat een speler mag wisselen.

5.4.3 Het wisselen van een speler is alleen toegestaan nadat die speler het veld heeft verlaten.

5.4.4 Wisselen is niet toegestaan voor geschorste spelers tijdens hun schorsing.

5.4.5 Na het voltooien van een schorsing is het toegestaan om een speler te wisselen zonder deze terug te laten keren op het veld.

5.4.6 De tijd wordt niet gestopt om te wisselen, behalve voor het wisselen van een onbekwame of geschorste keeper.



Een keeper mag alleen gewisseld worden als:

5.4.6.1 Een andere keeper beschikbaar is als wissel en al de volledige beschermende uitrusting draagt.

5.4.6.2 Een keeper is uitgeschakeld, tijdelijk geschorst met een gele kaart of permanent geschorst en een wisselspeler die al volledige beschermende uitrusting draagt niet beschikbaar is, om veiligheidsredenen zal dan redelijke tijd worden toegestaan voor een veldspeler om de volledige beschermende uitrusting aan te trekken.

5.5 Spelers moeten bij de middenlijn het veld verlaten of betreden voor wissel of een andere reden op een afgesproken zijde van het veld. Spelers die voor elkaar rouleren, moeten dit doen binnen aanraakafstand van elkaar.

5.6 Een speler die geblesseerd is of bloedt, moet het veld verlaten tenzij medische redenen dit verhinderen en mag niet terugkeren totdat de wonden bedekt zijn; spelers mogen geen bebloede kleding dragen.

6. UNIFIED SPORTS®

6.1 Een team bestaat uit zes Special Olympics sporters en vijf Unified Partners.

6.2 Selectie van Special Olympics sporters en Unified Sports partners van vergelijkbare leeftijd en vaardigheid is vereist voor Unified Sports training en competitie in veldhockey. Afstemming op leeftijd en vaardigheden verhoogt de kwaliteit van de training en competitie ervaring.

7. AANVOERDER

7.1 Eén speler van elk team moet aangewezen worden als aanvoerder.

7.2 Een vervangende aanvoerder moet worden aangewezen als een aanvoerder geschorst is.

7.3 Aanvoerders moeten een opvallende armband of vergelijkbaar onderscheidend voorwerp dragen op een bovenarm of schouder of over het bovenste deel van een sok.

7.4 Aanvoerders zijn verantwoordelijk voor het gedrag van alle spelers in hun team en zorgen ervoor dat wissels van spelers in hun team correct worden uitgevoerd.

8. KLEDING EN UITRUSTING VAN SPELERS

8.1 Veldspelers van hetzelfde team moeten uniforme kleding met teamnummers dragen. Elk nummer is individueel.

8.2 Spelers mogen niets dragen dat gevaarlijk is voor andere spelers. Veldspelers:

8.2.1 Mogen handbescherming dragen die de natuurlijke grootte van de handen niet aanzienlijk vergroot.

8.2.2 Moeten scheen- en enkelbeschermers dragen. Het wordt sterk aangeraden om gebitsbeschermers en socks (alleen voor mannen) te dragen.

8.2.3 Mogen tijdens een wedstrijd om medische redenen alleen een glad (bij voorkeur transparant of wit, maar anders eenkleurig) gezichtsmasker dragen, dat nauw aansluit op het gezicht. Ook mogen ze zachte beschermende hoofdbedekking of oogbescherming in de vorm van een plastic bril (d.w.z. een bril met een zacht bedekt frame en plastic lenzen) dragen.

8.2.4 Alleen keepers moeten helm dragen. Sporters met epilepsie mogen ook een hoofddeksel dragen. De sporter moet een verklaring van de arts hebben.

8.3 Keepers moeten een eenkleurig shirt of kledingstuk dragen dat in kleur verschilt van dat van beide teams.

8.4 Keepers moeten een beschermende uitrusting dragen bestaande uit een hoofddeksel (bestaande uit een volledige helm, met keelbeschermer), lichaamsbescherming (borst, armen en buik) keepersbroek, handbeschermers, legguards en klompen).

8.5 Het volgende is alleen toegestaan voor gebruik door keepers: lichaam, bovenarm, elleboog, onderarm-, hand-, dij- en kniebeschermers, legguards en klompen.

8.6 Kleding of beschermende uitrusting die de natuurlijke grootte van een lichaam of het gebied van bescherming van een keeper aanzienlijk vergroot, is niet toegestaan.

8.7 De stick: moet voldoen aan de specificatie zoals overeengekomen door het FIH Regels Comité.

8.8 De bal is bolvormig, hard en heeft een kleur die contrasteert met het speelloppervlak.



9. WEDSTRIJD EN RESULTAAT

9.1 Een wedstrijd bestaat uit twee periodes van 10 minuten en een pauze van 5 minuten.

9.2 Andere periodes en intervallen kunnen worden overeengekomen zoals gespecificeerd in de reglementen voor bepaalde wedstrijden. Bijvoorbeeld, periodes mogen verlengd worden tot 20 minuten als het schema dat toelaat.

9.3 De tijd wordt niet gestopt behalve voor:

9.3.1 Het toekennen van een strafbal.

9.3.2 Het behandelen van een blessure.

9.3.3 Het vervangen van een ongeschikte of geschorste keeper.

9.3.4 Een geschorste keeper.

9.4 Het team met de meeste doelpunten is de winnaar.

10. BEGIN EN HERSTART VAN DE WEDSTRIJD

10.1 De toss: Er wordt een munt opgegooid

10.1.1 Het team dat de toss wint heeft de keuze richting welk doel aan te vallen in de eerste helft van de wedstrijd of om de wedstrijd te beginnen met een afslag.

10.1.2 Als het team dat de toss wint kiest welk doel aan te vallen in de eerste helft van de wedstrijd, begint de tegenstander de wedstrijd met een afslag.

10.1.3 Als het team dat de toss wint ervoor kiest om de wedstrijd te beginnen, dan heeft de tegenstander de keuze welk doel aan te vallen in de eerste helft van de wedstrijd.

10.2 De speelrichting wordt omgekeerd in de tweede helft van de wedstrijd.

10.3 Er wordt een afslag genomen:

10.3.1 Om de wedstrijd te beginnen door een speler van het team dat de toss wint als zij voor deze optie kiezen; anders door een speler van de tegenpartij.

10.3.2 Om de wedstrijd na een onderbreking te hervatten door een speler van het team dat de afslag niet nam in de vorige periode.

10.3.3 Na een doelpunt door een speler van het team waartegen het doelpunt werd gescoord.

10.4 Een afslag nemen:

10.4.1 Genomen op het midden van het veld.

10.4.2 Het is toegestaan om de bal in elke richting te spelen.

10.4.3 Alle andere spelers dan de speler die de afslag neemt, moeten op de helft van het veld staan waar het doel staat dat zij verdedigen.

10.4.4 De procedures voor het nemen van een vrij schot zijn van toepassing.

10.5 Een bully vindt plaats om de wedstrijd te hervatten wanneer de tijd of het spel is gestopt voor een blessure of om een andere reden en er geen vrije slag is toegekend:

10.5.1 Een bully wordt genomen dichtbij de plek waar de bal was toen het spel werd gestopt, maar niet binnen 15 meter van de achterlijn en niet binnen 3 meter van de cirkel.

10.5.2 Alle andere spelers moeten minstens 3 meter van de bal verwijderd zijn.

11. BAL BUITEN HET VELD

11.1 De bal is uit het spel wanneer deze volledig over de zijlijn of achterlijn gaat.

11.2 Het spel wordt hervat door een speler van het team dat niet het laatste team was dat de bal aanraakte of speelde voordat de bal uit het spel ging.

11.3 Wanneer de bal over de zijlijn gaat, wordt het spel hervat op de plek waar de bal de lijn passeerde en de procedures voor het nemen van een vrije slag zijn van toepassing.

11.4 Wanneer de bal over de achterlijn wordt gespeeld en er wordt geen doelpunt gescoord:

11.4.1 Als de bal gespeeld wordt door een aanvaller, wordt het spel hervat met de bal tot 15 meter van de achterlijn en in lijn met waar de bal de achterlijn passeert en de procedures voor het nemen van een vrije slag zijn van toepassing.

11.4.2 Als de bal onbedoeld wordt uitgespeeld door een verdediger of wordt afgeketst door een keeper, wordt het spel hervat met de bal op 3 meter buiten de cirkel en in lijn met waar de bal de achterlijn passeerde en zijn de procedures voor het nemen van een vrije slag van toepassing.



11.4.3 Als de bal opzettelijk wordt gespeeld door een verdediger, tenzij afgeketst door een keeper, wordt het spel hervat met de bal op de middenstip en zijn de procedures voor het nemen van een shoot-out van toepassing.

12. WIJZE VAN SCOREN

12.1 Een doelpunt is gescoord wanneer de bal binnen de cirkel wordt gespeeld door een aanvaller en niet buiten de cirkel gaat voordat de bal volledig over de doellijn en onder de lat. De bal mag gespeeld worden door een verdediger of zijn lichaam raken voor of nadat de bal door een aanvaller in de cirkel wordt gespeeld.

13. SPELGEDRAG: SPELER

13.1 Spelers dienen zich altijd verantwoordelijk te gedragen.

13.2 Een wedstrijd wordt gespeeld tussen twee teams die met niet meer dan zes spelers van elk team tegelijk op het veld staan.

13.3 Spelers op het veld moeten hun stick vasthouden en niet op een gevaarlijke manier gebruiken.

13.4 Spelers mogen andere spelers, hun sticks of hun kleding niet aanraken, vastpakken of hinderen.

13.5 Spelers mogen een andere speler niet intimideren of hinderen.

13.6 Spelers mogen de bal niet spelen met de achterkant van de stick.

13.7 Spelers mogen de bal niet spelen met enig deel van de stick wanneer de bal boven schouderhoogte is, met uitzondering van de verdedigers die de stick mogen gebruiken om een schot op doel op elke hoogte te stoppen of van richting te laten veranderen.

13.7.1 Alleen als de bal echt geraakt wordt terwijl deze boven schouderhoogte is en een doelpunt wordt voorkomen, moet een strafbal worden toegekend.

13.7.2 Als een verdediger probeert een bal die richting het doel gaat te stoppen of van richting te laten veranderen die het doel gaat missen, moet elk gebruik van de stick boven de schouder worden bestraft met een shoot-out en niet met een strafbal.

13.8 Spelers mogen de bal niet op gevaarlijke wijze spelen of op een manier die leidt tot gevaarlijk spel.

13.9 Spelers mogen de bal niet opzettelijk optillen na een slag, behalve bij een schot op doel.

13.9.1 Spelers mogen de bal omhoog brengen met een flick of scoop op voorwaarde dat het niet gevaarlijk is. Een flick of scoop in de richting van een tegenstander binnen 3 meter wordt beschouwd als gevaarlijk. Als een tegenstander duidelijk tegen het schot of de aanvaller aanloopt zonder te proberen de bal met zijn stick te spelen, moet hij worden bestraft voor gevaarlijk spel.

13.10 Spelers mogen een tegenstander die een vallende bal ontvangt niet naderen binnen een afstand van 3 meter totdat de bal ontvangen en gecontroleerd is en op de grond ligt.

13.11 Veldspelers mogen de bal niet stoppen, schoppen, voortbewegen, oppakken, gooien of dragen met enig deel van hun lichaam.

13.12 Spelers mogen een tegenstander die de bal probeert te spelen niet hinderen.

13.13 Spelers mogen niet tackelen tenzij zij in een positie zijn om de bal te spelen zonder lichaamscontact.

13.13.1 Fysiek spel door veldspelers, zoals sliding, die een tegenstander naar de grond brengt en risico op blessures met zich meebrengen, moeten passende wedstrijd- en persoonlijke straffen worden opgelegd.

14. SPELGEDRAG: KEEPERS

14.1 Een keeper die beschermende uitrusting draagt, bestaande uit een helm, lichaamsbescherming, handbeschermers, legguards en klompen, mag niet deelnemen aan de wedstrijd buiten de helft die hij verdedigt, behalve wanneer hij een strafbal neemt. Beschermende hoofddeksels helm moeten altijd gedragen worden door een keeper, behalve wanneer hij een strafbal neemt.

14.2 Wanneer de bal binnen de cirkel is die zij verdedigen, en zij hebben hun stick in hun hand hebben:

14.2.1 Keepers die volledige beschermende uitrusting dragen mogen hun stick, voeten klompen, legguards gebruiken om de bal voort te bewegen en mogen hun stick, voeten, kickers, benen, beenbeschermers of enig ander deel van hun lichaam gebruiken om de bal te stoppen of de bal van richting te veranderen in elke richting, inclusief over de achterlijn.

14.2.2 Het is keepers niet toegestaan zich te gedragen op een manier die gevaarlijk is voor andere spelers door gebruik te maken van de beschermende uitrusting die zij dragen.



14.2.3 Het is keepers die volledige beschermende uitrusting dragen toegestaan om hun armen, handen en ieder ander deel van hun lichaam te gebruiken om de bal weg te duwen.

14.2.4 Deze actie is alleen toegestaan als onderdeel van een doelpunt verhinderende actie of om de bal weg te bewegen van de mogelijkheid van een doelpunt van tegenstanders. Het geeft keepers niet het voorrecht om de bal krachtig voort te bewegen met armen, handen of lichaam zodat de bal een lange afstand aflegt.

14.3 Keepers mogen niet op de bal liggen.

14.4 Wanneer de bal buiten de cirkel is die zij verdedigen, zijn keepers alleen toegestaan om de bal met hun stick te spelen.

15. SPELLEIDING: SCHEIDSRECHTERS

15.1 Twee scheidsrechters controleren de wedstrijd, passen de regels toe en zijn de beoordelaars van eerlijk spel. Het is een belangrijk aspect van hockey dat de scheidsrechter het spel moet laten vloeien.

15.2 De scheidsrechter fluit om:

15.2.1 Elke periode van de wedstrijd te beginnen en te beëindigen.

15.2.2 Een bully starten

15.2.3 Een vrije slag afdwingen

15.2.4 Een shoot-out beginnen en beëindigen

15.2.5 Een strafbal te beginnen en te beëindigen

15.2.6 Een doelpunt aangeven

15.2.7 De wedstrijd herstarten nadat een doelpunt is gescoord

15.2.8 De wedstrijd hervatten na een shootout of strafbal als er geen doelpunt is gescoord

15.2.9 Het spel te stoppen voor een wissel op of van het veld van een geblesseerde of geschorste keeper en om het spel te hervatten na voltooiing van de vervanging

15.2.10 De wedstrijd om een andere reden te onderbreken en hervatten

15.2.11 Aangeven, wanneer nodig, dat de bal geheel buiten het veld is gepasseerd.

16. STRAFFEN

16.1 Voordeel: een vrije slag wordt alleen toegekend als een speler of team benadeeld is door een tegenstander die de regels overtreedt.

16.2 Een vrij slag wordt toegekend aan de tegenstander:

16.2.1 Voor een overtreding door een aanvalser op de helft van het veld waar zij aanvallen.

16.2.2 Voor een opzettelijke overtreding door een verdediger buiten de cirkel maar binnen de helft van het veld die zij verdedigen.

16.3 Een shoot-out wordt toegekend:

16.3.1 Voor een overtreding door een verdediger in de cirkel die waarschijnlijk het scoren van een doelpunt voorkomt.

16.3.2 Voor een opzettelijke overtreding door een verdediger in de cirkel tegen een tegenstander die geen balbezit heeft of niet de mogelijkheid heeft om de bal te spelen.

16.3.3 Voor een opzettelijke overtreding door een verdediger buiten de cirkel maar binnen de helft van het veld die zij verdedigen.

16.3.4 Voor het opzettelijk spelen van de bal over de achterlijn door een verdediger.

16.3.4.1 Keepers mogen de bal van richting veranderen met hun stick, beschermende uitrusting of enig deel van hun lichaam in elke richting inclusief over de achterlijn.

16.3.5 Wanneer de bal vast komt te zitten in de kleding of uitrusting van een speler terwijl hij in de cirkel staat die zij verdedigen.

16.3.5.1 Het scheidsrechters signaal voor een shoot-out in hockey is hetzelfde als voor een strafcorner in de hockeyregels.

16.4 Een shoot-out wordt toegekend:

16.4.1 Voor een overtreding door een verdediger in de cirkel die het waarschijnlijke scoren van een doelpunt voorkomt.

16.4.2 Voor een opzettelijke overtreding in de cirkel door een verdediger tegen een tegenstander die balbezit heeft of de mogelijkheid heeft om de bal te spelen.



16.4.3 Voor elke opzettelijke overtreding van de verdedigende keeper tegen een tegenstander tijdens het nemen van een shoot-out.

17. PROCEDURES VOOR HET NEMEN VAN STRAFBALLEN

17.1 Plaats van een vrije slag:

17.1.1 Een vrij slag wordt genomen dichtbij de plek waar de overtreding plaats heeft gevonden .

17.1.2 Een vrije slag toegekend aan de verdediging binnen 15 meter van de achterlijn wordt genomen tot 15 meter van de achterlijn in lijn met de plaats van de overtreding, parallel aan de zijlijn.

17.2 Procedures voor het nemen van een vrije slag het terug in het spel brengen van de bal nadat deze buiten het veld is geweest:

17.2.1 De bal moet stil liggen.

17.2.2 Tegenstanders moeten tenminste 3 meter van de bal zijn.

17.2.2.1 Als een tegenstander binnen 3 meter van de bal is, mag hij zich niet bemoeien met het nemen van het vrije slag of mag hij de bal niet spelen of proberen te spelen. Als deze speler de bal niet speelt, de bal niet probeert te spelen of het spel niet beïnvloedt, hoeft het nemen van het vrije slag niet uitgesteld te worden.

17.2.3 Wanneer een vrij slag wordt toegekend aan de aanval binnen de helft van het veld die zij aanvallen, moeten alle spelers, behalve de speler die de vrije slag neemt, ten minste 3 meter van de bal verwijderd zijn.

17.2.4 De bal wordt in beweging gebracht door middel van een slag, duw, flick of scoop.

17.2.5 De bal mag onmiddellijk worden opgeheven met een push, flick of scoop, maar mag niet opzettelijk worden opgeheven met een slag.

17.2.6 Vanuit een vrij slag toegekend aan de aanval binnen de helft van het veld aan die zijde van de aanval, mag de bal niet in de cirkel gespeeld worden totdat de bal tenminste 3 meter heeft afgelegd, niet noodzakelijk in één richting, of is aangeraakt door een speler van het verdedigende team.

17.2.6.1 Als de speler die het vrijeslag neemt de bal blijft spelen (d.w.z. geen verdedigende speler de bal nog heeft gespeeld): mag die speler de bal een willekeurig aantal keren spelen, maar:

17.2.6.1.1 De bal moet minstens 3 meter afleggen, niet noodzakelijk in één richting, voordat die speler de bal op doel schiet door de bal opnieuw te spelen.

17.2.6.1.2 Alternatief: nadat een verdedigende speler de bal heeft aangeraakt, kan de bal in de cirkel worden gespeeld door iedere andere speler inclusief de speler die de vrije slag nam.

17.3 Een shoot-out nemen:

17.3.1 Alle spelers op het veld behalve de aanvaller die de shoot-out neemt en de keeper die de shoot-out verdedigt, moeten binnen de cirkel staan die niet gebruikt wordt om de shoot-out te verdedigen.

17.3.2 De bal wordt op de middenstip geplaatst.

17.3.3 De aanvaller die de shoot-out neemt, moet achter de bal staan voordat de shoot-out begint.

17.3.4 De keeper die de shoot-out verdedigt, moet op of achter de doellijn tussen de doelpalen staan.

17.3.5 Er wordt gefloten wanneer de aanvaller die de shoot-out neemt en de keeper die de shoot-out verdedigt in positie zijn.

17.3.6 De aanvaller die de shoot-out neemt, mag deze niet nemen voordat er is gefloten.

17.3.7 De aanvaller en de keeper mogen dan in elke richting bewegen.

17.4 De wedstrijd wordt verlengd in de rust en na het eindsignaal om het nemen van een shoot-out of een daaropvolgende herkansing of strafbal te voltooien.

17.5 De shoot-out is voltooid wanneer:

17.5.1 10 seconden zijn verstreken sinds het beginsignaal.

17.5.2 Een doelpunt is gescoord

17.5.3 De aanvaller begaat een overtreding.

17.5.4 De keeper begaat een onopzettelijke overtreding binnen of buiten de cirkel.

17.5.5 De keeper begaat een opzettelijke overtreding binnen of buiten de cirkel.

17.5.6 De bal gaat uit het spel over de achterlijn of zijlijn; dit is inclusief wanneer de keeper met opzet de bal over de achterlijn speelt.



17.6 Voor een overtreding tijdens het nemen van een shoot-out: de shoot-out wordt genomen voordat er gefloten is: de shoot-out wordt opnieuw genomen.

17.6.1 Voor elke andere overtreding door de speler die de shoot-out neemt: een vrij slag wordt toegekend aan de verdediging.

17.6.2 Voor elke onopzettelijke overtreding van de verdedigende keeper tegen de speler die de shoot-out neemt: de shoot-out wordt opnieuw genomen door dezelfde speler tegen dezelfde keeper.

17.6.3 Voor een opzettelijke overtreding van de verdedigende keeper tegen de speler die de shoot-out neemt: een strafbal wordt toegekend en genomen.

17.7 Het nemen van een strafbal:

17.7.1 De tijd en het spel worden gestopt wanneer een strafbal wordt toegekend.

17.7.2 Alle spelers op het veld, behalve de speler die de strafbal neemt en de doelverdediger, moeten binnen de cirkel staan die niet gebruikt wordt om de strafbal te verdedigen en mogen het nemen van de slag niet beïnvloeden.

17.7.3 De bal wordt op de strafbalstip geplaatst.

17.7.4 De speler die de slag neemt, moet achter en binnen speelafstand van de bal staan voordat de slag wordt genomen.

17.7.5 De keeper die de strafbal verdedigt, moet met beide voeten op de doellijn staan en mag, zodra er gefloten is om de strafbal te nemen, niet de doellijn verlaten of beide voeten bewegen totdat de bal is gespeeld.

17.7.6 De keeper die de strafbal verdedigt, moet een beschermende helm dragen.

17.7.7 Er wordt gefloten wanneer de speler die de slag neemt en de keeper in positie zijn.

17.7.8 De speler die de strafbal neemt, mag de strafbal niet nemen voordat er gefloten is.

17.7.8.1 De speler die de strafbal neemt of de keeper die de strafbal verdedigt, mag het nemen van de strafbal niet vertragen of uitstellen.

17.7.9 De speler die de strafbal neemt, mag geen schijnbeweging maken om de bal te spelen.

17.7.10 De speler die de strafbal neemt, moet de bal pushen, slaan of scopen en het is toegestaan om de bal naar elke hoogte te brengen.

17.7.10.1 Een 'slepende' actie gebruiken om de bal te spelen bij een strafbal is niet toegestaan.

17.7.11 De speler die de strafbal neemt, mag de bal maar één keer spelen en mag niet daarna de bal of de keeper die de slag verdedigde, benaderen.

17.8 De strafbal is voltooid wanneer:

17.8.1 Een doelpunt wordt gescoord

17.8.2 De bal tot stilstand komt binnen de cirkel, in de uitrusting van de keeper belandt, gevangen wordt door de keeper, of buiten de cirkel komt.

17.9 Voor een overtreding tijdens het nemen van een strafbal:

17.9.1 De strafbal wordt genomen voordat er gefloten is en er een doelpunt is gescoord: de strafbal wordt opnieuw genomen.

17.9.2 De strafbal is genomen voordat er gefloten was en er is geen doelpunt gescoord: er wordt een vrije slag toegekend aan de verdediging.

17.9.3 Voor elke andere overtreding van de speler die de slag nam: een vrije slag wordt toegekend aan de verdediging.

17.9.4 Voor iedere overtreding van de keeper die de strafbal verdedigt, inclusief het bewegen van een van beide voeten voordat de bal is gespeeld: de strafbal wordt opnieuw genomen.

17.9.4.1 Als de keeper die de strafbal verdedigt, voorkomt dat een doelpunt wordt gescoord maar één van beide voeten beweegt voordat de bal is gespeeld, mag deze keeper worden bestraft (groene kaart) en voor elke volgende overtreding moet hij worden geschorst (gele kaart).

17.9.4.2 Als een doelpunt wordt gescoord ondanks dat er een overtreding is gemaakt door de keeper die de strafbal verdedigde, wordt het doelpunt toegekend.

17.9.5 Voor een overtreding van een speler van het verdedigende team en er wordt geen doelpunt gescoord: de strafbal wordt opnieuw genomen.

17.9.6 Voor een overtreding door een speler van het aanvallende team anders dan de speler die de strafbal nam en er wordt een doelpunt gescoord: de strafbal wordt opnieuw genomen.



18. PERSOONLIJKE STRAFFEN

18.1 Voor elke overtreding kan de overtreddende speler:

18.1.1 Gewaarschuwd worden (aangegeven met gesproken woorden).

18.1.2 Tijdelijk geschorst worden voor 1 minuut speeltijd (aangegeven met een groene kaart).

18.1.2.1 Als een keeper een groene kaart krijgt, mag het team een speler aanwijzen om de schorsing uit te voeren.

18.1.3 Tijdelijk geschorst voor minimaal 2 minuten speeltijd (aangeduid met een gele kaart).

18.1.3.1 Voor de duur van elke tijdelijke schorsing van een speler op of buiten het veld, met een gele kaart, speelt het aanvallende team met een speler minder.

18.1.3.2 Als de keeper tijdelijk is geschorst, speelt het aanvallende team met een veldspeler minder.

18.1.3.3 Als een vervangende keeper die al volledige beschermende uitrusting draagt niet beschikbaar is, moet er redelijke tijd worden gegeven aan een veldspeler om beschermende uitrusting aan te trekken om veiligheidsredenen.

18.1.3.4 De geschorste speler moet de volledige periode van de schorsing uitzitten.

18.1.4 Permanent geschorst voor de huidige wedstrijd (aangegeven met een rode kaart).

18.1.4.1 Voor elke permanente schorsing speelt het aanvallende team voor de rest van de wedstrijd met een speler minder.

18.1.4.2 Elk team moet een keeper op het veld hebben tijdens de hele wedstrijd. Als een vervangende keeper die volledige beschermende uitrusting draagt niet beschikbaar is, moet er redelijke tijd worden gegeven aan een veldspeler om de beschermende uitrusting aan te trekken. Het overtreddende team speelt met een veldspeler minder speler voor de rest van de wedstrijd.

18.1.4.3 Naast de passende straf voor het team kan ook een persoonlijke straf worden opgelegd.

18.2 De beoogde duur van een tijdelijke schorsing kan worden verlengd als een speler zich tijdens de schorsing schuldig maakt aan wangedrag.

18.3 Spelers die permanent geschorst zijn, moeten het veld en de omgeving ervan verlaten. de test uitvoeren en het veld bewaken.