



KONINKLIJKE BELGISCHE HOCKEY BOND  
ASSOCIATION ROYALE BELGE DE HOCKEY

## SPELREGELS U9-U19

### U9

1. **Coach**: niet 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 spelers op het veld
5. **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
6. **Vliegende keeper** : neen
7. **Tijdsduur wedstrijd**: 2 x 20'
8. **Uitrusting spelers** :
  - Aanbevolen : indoor stick + handschoenen
  - Verplicht : indoor schoenen + tandbeschermer
9. **Corner**: Oui
10. **Time- out**: neen
10. **PC**: neen
11. **Stroke** : neen
12. **Shoot out**: neen
13. **Self pass**: ja
14. 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

## U10

1. **Coach**: niet op het veld - verplicht aangesloten bij de KBHB
2. **Theoretische scheidsrechter Indoor** : verplicht en verplicht aangesloten bij de KBHB
3. **Manager**: mag enkel op de bank indien aangesloten bij de KBHB
4. **Spelers** : max 6 spelers op het veld
5. **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 wordt NIET stilgelegd : het wisselen van uitrusting moet dus vlug gebeuren.
6. **Vliegende keeper** : neen
7. **Tijdsduur wedstrijd**: 2 x 20'
8. **Uitrusting spelers** :
  - Aanbevolen : indoor stick + handschoenen
  - Verplicht : indoor schoenen + tandbeschermer
9. **Corner**: Ja
10. **Time out**: neen
11. **PC**: neen
12. **Stroke**: neen
13. **Self pass**: ja
14. **Shoot out**: ja
  1. **Procedure**
    1. De tijd wordt niet stilgezet voor een shoot-out
    2. De keeper zet zich klaar op de goallijn
    3. De aanvallende speler zet zich klaar op 3 meter buiten kopcirkel, ter hoogte van het midden van de goal.
    4. Alle andere spelers stellen zich op, met stick EN voeten, achter de achterlijn aan de overkant. Ze mogen meespelen vanaf dat de shoot-out begint.
    5. Men kan enkel scoren in de cirkel door middel van een push, flick of scoop. De flats en de shot mogen **niet** gebruikt worden.
    6. Elke shoot-out moet door een andere speler gespeeld worden!
  2. **Verloop van de shoot-out**
    1. Uitslaan indien de bal naast de goal over de achterlijn gaat.

2. Indien de bal over de zijbalken buiten gaat via een rebound op de keeper, wordt het spel hervat met een vrije slag voor de aanvallende ploeg.
3. Indien de bal buiten gaat na een gevaarlijke hoge bal (slag of shot) van de keeper richting de aanvaller, of in het geval van een andere verdedigende fout, fluit de scheidsrechter een fout tegen de keeper.  
Een onopzettelijke fout wordt bestraft met een shoot-out, een opzettelijke fout met een stroke.
4. Indien de aanvaller een fout begaat kent de scheidsrechter een vrije slag toe aan de verdedigende ploeg.
5. Indien er gescoord wordt, hervat de verdedigende ploeg het spel op de middenlijn.

## U11 en U12

1. **Coach**: niet op het veld - verplicht aangesloten bij de KBHB
2. **Theoretische scheidsrechter Indoor** : verplicht en verplicht aangesloten bij de KBHB
3. **Manager**: mag enkel op de bank indien aangesloten bij de KBHB
4. **Spelers** : max 6 spelers op het veld
5. **Keeper** : verplicht 1 keeper 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 **de complete keeper** uitrusting kan aantrekken.  
De tijd wordt NIET stilgelegd : het wisselen van uitrusting moet dus vlug gebeuren
6. **Vliegende keeper** : neen
7. **Tijdsduur wedstrijd** 2 x 20'
8. **Uitrusting spelers** :
  - Aanbevolen : indoor stick + handschoenen
  - Verplicht : indoor schoenen + tandbeschermer
9. **Corner**: ja
10. **Time - out**: neen
11. **PC**: ja
12. **Stroke**: ja
13. **Self pass**: ja
14. **Shoot – out** : neen

## U14 tem U19

1. **Coach**: niet 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 spelers op het veld
5. **Keeper**: Verplicht 1 keeper op het veld in complete uitrusting. of een vliegende keeper. In geval van een vliegende keeper dient hij een t-shirt aan te trekken dat in een ander kleur is dan de wedstrijd polo's van beide teams om verwarring te vermijden.  
Bij een penalty corner of stroke dient de vliegende keeper volgende uitrusting verplicht te dragen: helm – handschoen
6. **Tijdsduur wedstrijd** 2 x 20'
7. **Corner**: ja
8. **Uitrusting spelers** :
  - Aanbevolen : indoor stick + handschoenen
  - Verplicht : indoor schoenen + tandbeschermer
9. **Time-out**: neen
10. **PC**: ja
11. **Shoot out** : neen ; met uitzondering van beslissende wedstrijden Ere Divisie
15. **Stroke**: ja
16. **Self pass**: ja