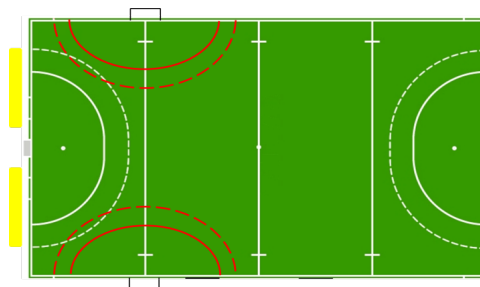




# Spelregels : 8x8

## SPELVELD

Wedstrijd op ½ van een volledig hockeyveld. De aanbevolen zone voor wisselers is op de tekening hiernaast aangeduid in het geel.



## AANTAL SPELERS

Maximum 12 spelers staan op het wedstrijdblad, waarvan er minimum 6 en maximum 8 op het veld staan. Er mag op elk moment gewisseld worden, behalve bij een PC. Er moet altijd een keeper met uitrusting aanwezig zijn op het veld (minimum: klompen, beenbeschermers, helm, stick en een shirt met een andere kleur dan van beide teams).

## UITRUSTING

Clubuitrusting : Shirt/Hemd/Polo – Short/Rok – Sokken. Scheenbeschermers verplicht. Tandbescherming **verplicht!**

## DOEL

Het doel bestaat uit een echte goal, of eventueel een achterplank van 46cm hoog met zijschotten en een breedte tussen 3m en 3,66m.

## COACH

De coach moet zich buiten het speelveld bevinden. Normaal staat hij langs de zijlijn.

## SCHEIDSRECHTER

Twee scheidsrechter per wedstrijd. Ieder team levert een scheidsrechter.

## BEGELEIDERS

Alle begeleiders (uitgezonderd de spelers, de coaches van het team en de scheidsrechters) bevinden zich buiten het veld (achter de hekken).

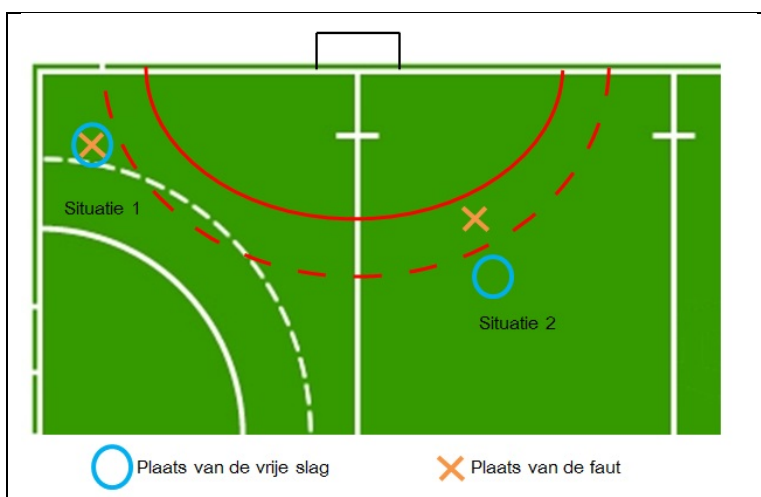
## GEVAARLIJK SPEL

Gevaarlijk spel is **ALTIJD** verboden en wordt beboet. Volgend verstaan we onder gevaarlijk spel:

- > Gevaarlijke beweging met de stick, hakken op de stick, een speler duwen, een 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.
- > Een hoog schot op doel in de richting van de spelers.

## VRIJE SLAG

De bal moet stilliggen. De self-pass is van toepassing. De tegenstander bevindt zich altijd op 5m. De vrije slag wordt altijd aan de zijde van de fout gespeeld.



- Situatie 1 : Bij een verdedigende fout buiten de 5m zone van de cirkel én/of wanneer de bal **over de zijlijn gaat**, én/of wanneer een **lange corner** wordt gegeven, mag de bal rechtstreeks in de cirkel worden gespeeld.
- Situatie 2: Bij een verdedigende fout **op minder dan 5m** van de cirkel moet de vrije slag gegeven worden op 5m van de cirkel, en dit op de dichtstbijzijnde plaats van de fout. In dat geval is de self pass van toepassing en moet de bal 5m rollen vóór de bal in de cirkel mag gespeeld worden of moet de bal geraakt worden door eender welke speler vóór de bal in de cirkel mag.

## SPELHERVATTING



Ieder begin of hervatting van het spel na een doelpunt gebeurt met een vrije slag in het midden van de lijn op het midden van het veld.

#### **KEEPER**

Keepers mogen de bal met hun lichaam spelen binnen hun eigen cirkel. Buiten hun eigen cirkel hebben zij dezelfde rechten en plichten als een veldspeler. In ieder geval is het niet toegelaten voor om keeper in uitrusting, om op meer dan 5m buiten zijn cirkel te spelen, behalve om een stroke te nemen.

#### **FOUTEN**

- > Kick: De bal mag niet vrijwillig met het lichaam worden gespeeld.
- > Back Stick: De bal mag niet vrijwillig met de bolle kant van de stick gespeeld worden.
- > Stroke: In het geval van een vrijwillige fout in de cirkel (geen shoot-out !)

#### **SHOOT-OUT**

Enkel in U10. De aanvallende speler start met de bal op het middelpunt van het veld na fluitsignaal van de scheidsrechters. Alle andere spelers moeten hun stick in de hand hebben in de tegenovergestelde cirkel. Twee opeenvolgende shout-outs mogen niet door eenzelfde speler worden gegeven.

#### **PC**

Enkel in U11 en U12 - Voor de verdediging, 4 spelers in het doel + de keeper. De andere spelers van het verdedigende team bevinden zich **in de andere cirkel**.

#### **DOELPUNT**

Een doelpunt is geldig als de bal de doellijn heeft overschreden, en als de bal door een aanvaller/aanvalster in de cirkel is aangeraakt (met haar/zijn stick, maar niet noodzakelijk als laatste).