

(Spel)regels 6-tallen – 1 september 2020

Vaststelling spelregels

Dit spelreglement is tot stand gekomen op basis van de elftalregels, met enkele voor de Jongste Jeugd noodzakelijke aanpassingen. Een groep van experts heeft zich gebogen over deze materie en de uitkomst hiervan zijn de onderstaande bepalingen.

Het is uitdrukkelijk niet de bedoeling om hier zelf regels aan toe te voegen of op een andere manier mee te variëren. Dat leidt tot een veelvoud aan interpretaties, waardoor onduidelijkheid en mogelijk gevaarlijke situaties ontstaan. Wie vragen heeft over de regels kan zich wenden tot de eigen vereniging. Suggesties voor opvolgende spelreglementen Jongste Jeugd kan men sturen aan arbitrage@knhb.nl.

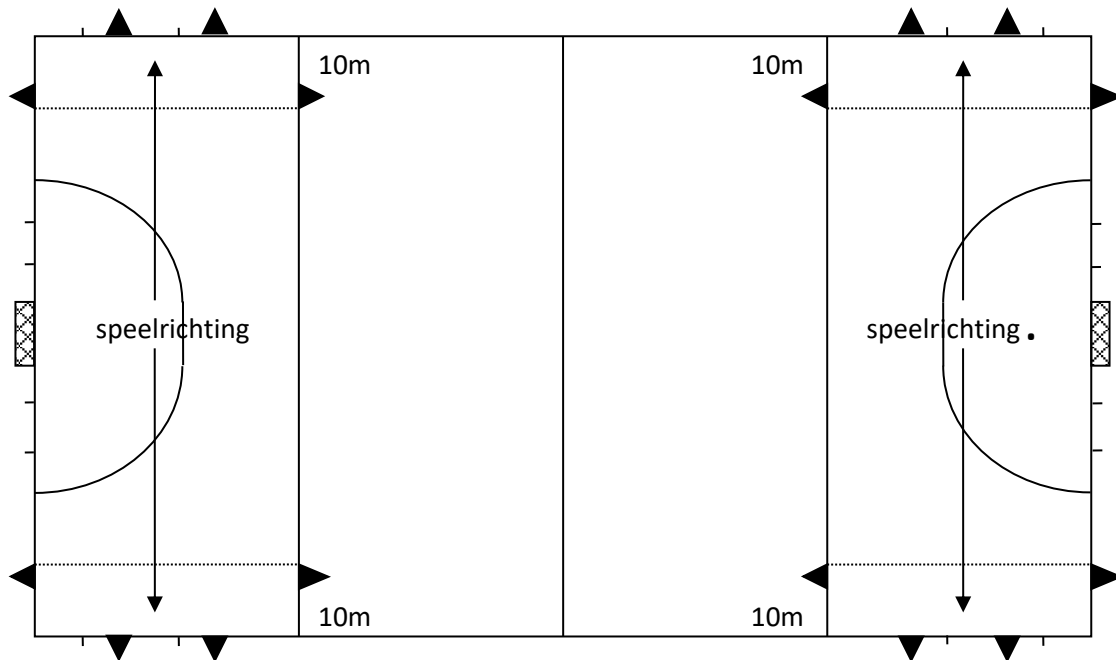
Het speelveld

Bij zestallen wordt gespeeld op een kwart veld. Dit veld is 55 meter lang en 23 meter breed. De achterlijn en 23-meterlijn van het elftalveld vormen de zijlijnen van het zestalveld. De zijlijnen van het elftalveld doen bij de zestallen dienst als achterlijnen. In plaats van een cirkel is er het 10-meterdoelgebied; dit wordt gemarkeerd door pylonen op beide zijlijnen.

De doelen worden midden op de achterlijn gezet. Dit kan een origineel (mini)doel zijn met achterplank en zijschotten, of het wordt uitgezet d.m.v. pylonen. Het doel heeft een breedte van 3,66 meter, de afmeting van een normaal hockeydoel.

Zoals in de tekening is weergegeven worden er idealiter op een heel veld twee zestalhockeyvelden uitgezet, met ertussen twee lege kwarten. Ook kunnen er vier velden worden uitgezet, maar een nadeel daarbij is dat de bal gemakkelijk op een ander veld belandt.

Haal voor de veiligheid het doel waar elftallen gebruik van maken weg van de zijlijn van het zestalveld.



De bal

De bal die gebruikt wordt is een normale hockeybal.

Spel- en teambegeleider

Rol teambegeleider

De teambegeleider is verantwoordelijk voor het 'verzorgen' van het team, maakt teamafspraken, regelt de opstelling en wisselt de spelers tijdens de wedstrijd.

Rol spelbegeleider

De spelbegeleider fluit voor overtredingen, maar is geen scheidsrechter. De spelbegeleider mag namelijk het spel onderbreken om uitleg te geven bij bepaalde situaties.

Ter verduidelijking van de verschillende rollen is een [filmpje spel- & teambegeleiding](#) gemaakt.

Voorafgaand aan iedere wedstrijd komen de team- en spelbegeleiders bij elkaar om afspraken te maken over wedstrijd zaken. Na de wedstrijd ronden ze gezamenlijk het digitale wedstrijdformulier (DWF) af.

De **totaaluitslag** van de wedstrijd wordt ingevuld op het DWF (en dus niet de punten per gewonnen of gelijk gespeelde wedstrijd). Op deze manier wordt het niveauverschil tussen teams inzichtelijk voor degenen die de poule-indeling maken en wordt de competitie voor iedereen zo leuk mogelijk gemaakt. De uitslagen zijn, zoals gebruikelijk, niet zichtbaar in de standenmotor.

Wie zijn de spelbegeleiders?

Het advies is om ouders in te zetten als spelbegeleiders bij de Jongste Jeugd. Zij hebben *natuurlijk overwicht* en kunnen in de regel *beter uitleg geven* aan de kinderen. Daarbij is er vanuit pedagogisch oogpunt voor gekozen om één van de spelbegeleiders afkomstig te laten zijn van de thuisvereniging en één van de uitvereniging. Omdat deze spelbegeleider het team en de kinderen kent, zal hij/zij beter in staat zijn om dit team te begeleiden en waar nodig individuele en specifieke aandacht te geven.

Spelplezierbevorderende maatregelen

Hockey draait bij de Jongste Jeugd om drie kernwaarden: plezier, veiligheid en educativiteit. Als tijdens een wedstrijd blijkt dat het niveauverschil tussen de teams – ondanks een goede poule-indeling – te groot is, worden spelplezierbevorderende maatregelen ingezet.

Het is de taak van de spelbegeleiders om goed in te schatten wanneer het niveauverschil tussen de teams zo groot is dat het spelplezier bevorderd dient te worden met extra maatregelen!

Het niveauverschil kan worden afgeleid uit:

- de verhouding balbezit en niet-balbezit. D.w.z. wanneer het ene team in verhouding heel erg veel balbezit heeft en het andere team niet of nauwelijks aan spelen toekomt; *en/of*
- het aantal doelpunten verschil in een wedstrijd. Als *richtlijn* kan aangehouden worden dat het niveauverschil te groot is vanaf drie doelpunten verschil.



Spel- en teambegeleiders hoeven de maatregelen niet zelf te bedenken. Ze krijgen een aantal opties waaruit ze een keuze kunnen maken die het meest geschikt is voor de situatie die zich op het veld voordoet. Het is belangrijk dat spel- en teambegeleiders deze opties **voorafgaand** aan iedere wedstrijd gezamenlijk bespreken.

Combineer vooral ook de opties voor de sterkere en zwakkere partij!

De opties voor de sterkere partij zijn:

- **De spelbegeleider gaat strenger fluiten voor de sterkere partij.** Hierdoor wordt de sterkere partij meer uitgedaagd.
- **De sterkere partij verandert de opstelling.** V.b.: scorende spelers gaan achterin spelen.
- **Iedere speler van de sterkere partij mag, zodra hij/zij in balbezit komt, de bal maximaal 3x raken.** Hierdoor worden het samenspel, de split-vision (opkijken tijdens/na het aannemen van de bal) en het vrijlopen van de sterkere partij gestimuleerd.

De opties voor de zwakkere partij zijn:

- **De spelbegeleider geeft meer (technische en/of tactische) aanwijzingen aan de zwakkere partij.** Het zwakkere team wordt sterker gemaakt.
- **De zwakkere partij mag een extra veldspeler inzetten.** Hiermee kun je voorkomen dat de zwakkere partij niet of nauwelijks aan spelen toekomt, de tegenstander alleen maar op zich ziet afkomen, en/of voor de goal in een kleine ruimte gaat spelen.

Alle andere, voormalige spelregels die werden toegepast moeten achterwege worden gelaten, omdat ze niet langer passen in het hockeyvaardigheidsbeleid van de KNHB.

Samenstelling teams

Een team bestaat uit maximaal vijf veldspelers, één doelverdediger en eventueel wisselers. Spelers mogen op elk moment worden gewisseld bij de middenlijn. Eerst verlaat een speler het veld, daarna gaat de wisselers er in. Ieder team heeft een aanvoerder.

Spelersuitrusting

De veldspelers zijn verplicht om scheenbeschermers en een bitje* te dragen. Daarnaast dragen ze het tenue van de vereniging en hockeyschoenen (om niet uit te glijden). Voor de veiligheid wordt spelers sterk afgeraden sieraden te dragen (kettinkjes, oorbellen, ringen, horloges, armbanden, etc.).

* KNHB: spelers kunnen uitsluitend om medische redenen ontheffing [aanvragen](#) bij de KNHB. Zij dienen op verzoek van de spelbegeleiding de schriftelijke ontheffing van de KNHB te tonen.

Keepersuitrusting

Keepers zijn verplicht om de volledige keepersuitrusting te dragen, inclusief stick. Dat wil zeggen dat de keeper een helm, klompen, legguards, handschoenen en body protector draagt. Om goed op te vallen draagt de doelverdediger, over de body protector, een shirt dat in kleur afwijkt van dat van zijn teamgenoten en de veldspelers van de tegenpartij. Het dragen van een beschermende broek en een toque wordt sterk aanbevolen.

Spelen met een vliegende keep is niet toegestaan bij de Jongste Jeugd; dat is te gevaarlijk. Bovendien is het van belang alle kinderen te laten kennismaken met keepen.

Verschillende verenigingen/teams willen de keeper zonder stick laten spelen om het keepen met de voeten te bevorderen. De stick behoort echter tot de uitrusting van de keeper; hij mag niet zonder spelen. Vandaar dat de KNHB adviseert om trainingsoefeningen te doen om het keepen met de voeten te bevorderen.

Wedstrijdduur

Een wedstrijd duurt 2x 25 minuten met een rust van maximaal vijf minuten.

Begin van het spel

De aanvoerder geeft voor het begin van de wedstrijd de spelbegeleiders en de aanvoerder van de tegenpartij een hand. De spelbegeleiders en de aanvoerders van beide teams maken uit wie er aan welke kant speelt (de speelrichting) en wie er mag beginnen (de beginslag) door middel van een toss. Daarna vindt 'Shake Hands' plaats: de teams geven elkaar en de spelbegeleiders een hand en wensen de anderen een plezierige wedstrijd.



De beginslag wordt genomen vanaf het midden van het veld; deze mag in alle richtingen worden gespeeld. De tegenstanders moeten minimaal vijf meter afstand tot de bal houden. Na de rust is de beginslag voor het andere team.

Het spelen van de bal

Het spelen van de bal mag alleen met de platte kant van de stick en met de zijkant. In lijn met elftalhockey worden vanuit de regels geen beperkingen opgelegd aan het slaan/flatsen/schuifslag maken/pushen bij de zestallen. Bij het uitvoeren van speelbewegingen mag de bal echter nooit hoog gespeeld worden (d.w.z. niet boven kniehoogte). Speelwijzen als de scoop en de flick zijn daarom niet toegestaan. Het liften van de bal mag, mits niet gevaarlijk en dus niet boven kniehoogte.

Binnen het doelgebied mag de doelverdediger de bal stoppen met het lichaam, schoppen met zijn klomp (maar niet gevaarlijk omhoog), tegenhouden met de handschoen en wegslaan met zijn stick.

Bij zestallen wordt geen beperking opgelegd aan het slaan/flatsen/schuifslag maken/pushen. Wanneer een speler de techniek beheerst moet deze beslist niet gestraft worden door een slag te verbieden. Wat bovenaan staat is veiligheid; vandaar dat het beter is om voor het gevaarlijk gebruik van de stick (zoals er vervaarlijk mee zwaaien) en "hoog" te fluiten dan te verbieden gebruik te maken van bijvoorbeeld de slag als middel om de bal te verplaatsen. Fluit dus voor het ongewenste *resultaat* in plaats van de gebruikte *techniek*.

Doelpunt

Een doelpunt wordt gescoord wanneer de bal over de doellijn wordt gespeeld. Het is alleen een doelpunt als de bal binnen het doelgebied door een aanvaller is aangeraakt of gespeeld en daarna niet meer buiten dit doelgebied is gekomen. Als een aanvaller van binnen het doelgebied de bal richting doel speelt en die gaat via een voet of stick van een verdediger in het doel, is er ook een doelpunt gemaakt.

Bij een doelpoging mag de bal gedurende de hele schotbaan niet hoger komen dan:

- Plankhoogte: indien met elftaldoelen of plankdoelen met de normale plankhoogte gespeeld wordt.
- Kniehoogte: bij andere doelen (pylonen of 15 cm-planken).
- Let op – in geen geval mag sprake zijn van gevaarlijk spel, behalve wanneer het veroorzaakt wordt door een (doel)verdediger en de bal onmiddellijk in het doel belandt. Dan is er namelijk sprake van voordeel en telt het doelpunt.

Afstandregel

Bij een spelhervatting moet de tegenstander altijd minimaal vijf meter afstand tot de bal nemen tot deze weer in het spel is gebracht. In het geval van een aanvallende vrije slag binnen vijf meter van het doelgebied en het nemen van een lange corner moeten beide partijen (behalve degene die de bal neemt) minimaal vijf meter afstand tot de bal nemen.

De bal mag in principe snel worden genomen, ook al staan de tegenstanders dan nog niet helemaal op afstand. Zie je dat het spel hierdoor rommelig wordt, laat de tegenstanders dan wel voldoende afstand nemen voordat de bal wordt genomen.

Selfpass

Bij een beginslag, vrije slag, inslag, uitslag en lange corner *mag* een speler de bal zelf nemen zonder dat hij die naar een teamgenoot passt. Van belang is dat de bal voorafgaand aan het nemen wordt gecontroleerd, zo dat deze (nagenoeg) stil ligt. Daarna mag de nemer direct gaan lopen met de bal. Wanneer de bal genomen wordt binnen vijf meter van het doelgebied, moet die eerst vijf meter hebben afgelegd **of door een speler van de verdedigende partij zijn aangeraakt**, voordat hij het doelgebied in gespeeld mag worden.

Vrije slag

Als een speler iets doet wat niet mag, dus een overtreding maakt, krijgt het andere team een vrije slag. Bij een vrije slag gelden de volgende bepalingen:

- de bal moet genomen worden op de plaats van de overtreding;
- de bal moet stilliggen;
- de bal mag niet omhoog worden gespeeld.

De aanvallende partij maakt een overtreding binnen het doelgebied

Als de aanvallende partij een overtreding maakt binnen het doelgebied krijgt de verdedigende partij een vrije slag. De bal mag genomen worden op de plaats van de overtreding of naar voren worden gelegd tot net iets voorbij de 10-meterlijn. Totdat de bal weer in het spel gebracht is moet de tegenpartij minimaal vijf meter afstand houden.

De verdedigende partij maakt een overtreding binnen het doelgebied

Als de verdedigende partij een overtreding maakt binnen het doelgebied dan krijgt de aanvallende partij een vrije slag. De vrije slag moet op de 10-meterlijn worden genomen, recht tegenover de plaats waar de overtreding heeft plaatsgevonden. De bal moet eerst vijf meter hebben afgelegd **of door een speler van de verdedigende partij zijn aangeraakt**, voordat hij het doelgebied in gespeeld mag worden. Alleen uit een selfpass van minimaal vijf meter mag de bal rechtstreeks het doelgebied in. Bij het nemen van de spelhervatting geldt dat behalve de nemer beide partijen minimaal vijf meter afstand moeten houden tot de bal.



De verdedigende partij maakt een overtreding binnen vijf meter van het doelgebied

Als de verdedigende partij een overtreding maakt binnen vijf meter van het doelgebied krijgt de aanvallende partij een vrije slag. De vrije slag moet op de plaats van de overtreding worden genomen. De bal moet eerst vijf meter hebben afgelegd **of door een speler van de verdedigende partij zijn aangeraakt**, voordat hij het doelgebied in gespeeld mag worden. Alleen uit een selfpass van minimaal vijf meter mag de bal rechtstreeks het doelgebied in. Bij het nemen van de spelhervatting geldt dat behalve de nemer beide partijen minimaal vijf meter afstand moeten houden tot de bal.



Wanneer wordt een vrije slag gegeven?

1. **Shoot.** *Het is shoot als de bal tegen de voet komt en de tegenstander daar nadeel van ondervindt.*



2. **Gevaarlijk spel.** *Het is gevaarlijk spel bij:*

Gevaarlijk zwaaien met de stick

Het te ver omhoog spelen van de bal



3. **Obstructie.** *Het onreglementair hinderen van je tegenstander: afhouden*, duwen, hakken, blokkeren, ten val brengen, etc.*

Hakken: op de stick van een tegenstander tikken of slaan

Blokkeren en ten val brengen



* **Afhouden:** hierbij belet een balbezitter een tegenstander bij de bal te komen door tussen hem en de bal te stappen, waardoor de tegenstander niet bij de bal kan. Dit kan naast met het lichaam ook met de stick. **Let op:** afhouden is pas strafbaar als de afgehouden speler probeert om bij de bal te komen.

Uitslaan

Het is uitslaan als de bal over de achterlijn gaat en als laatste is aangeraakt door een aanvaller. De bal wordt door de verdedigende partij genomen recht tegenover de plaats waar de bal over de achterlijn ging. Dit mag tot een maximale hoogte van net iets voorbij de 10-meterlijn. De aanvallende partij houdt minimaal vijf meter afstand tot de bal tot deze weer in het spel gebracht is.

Lange corner

Een lange corner wordt gegeven als de bal over de achterlijn gaat en als laatste is aangeraakt door een verdediger. De bal wordt door de aanvallende partij genomen op de zijlijn, net buiten het 10-metergebied. De bal moet eerst vijf meter hebben afgelegd **of door een speler van de verdedigende partij zijn aangeraakt**, voordat hij het doelgebied in gespeeld mag worden. Alleen uit een selfpass van minimaal vijf meter mag de bal rechtstreeks het doelgebied in. Bij het nemen van de spelhervatting geldt dat behalve de nemer beide partijen minimaal vijf meter afstand moeten houden tot de bal.

Let op: in tegenstelling tot de spelregelwijziging bij de elftallen wijzigt de lange corner niet bij de 3- en 6-tallen! Omdat bij de Jongste Jeugd geen sprake is van een 23-meterlijn is het nemen van een lange corner op de zijlijn het duidelijkst en makkelijkst hanteerbaar.

Inslaan

Het is inslaan als de bal over de zijlijn gaat. Deze spelhervatting wordt genomen op de plek waar de bal over de zijlijn ging, door het team dat de bal niet als laatste aanraakte. De andere partij houdt minimaal vijf meter afstand.

Bal over de zijlijn binnen doelgebied (verdedigend inslaan)

Als de bal over de zijlijn gaat binnen het doelgebied, mag die voor het nemen net buiten het 10-metergebied worden gelegd.

Bal over de zijlijn binnen doelgebied (aanvallend inslaan)

Als de bal over de zijlijn gaat binnen het doelgebied, wordt die net buiten het 10-metergebied genomen. Bij aanvallend inslaan moet de bal eerst vijf meter hebben afgelegd **of door een speler van de verdedigende partij zijn aangeraakt**, voordat hij het doelgebied in gespeeld mag worden. Alleen uit een selfpass van minimaal vijf meter mag de bal rechtstreeks het doelgebied in. Bij het nemen van de spelhervatting geldt dat behalve de nemer beide partijen minimaal vijf meter afstand moeten houden tot de bal.

Time-out

Een time-out kan worden gegeven om de teambegeleiders van beide teams gelegenheid te geven de spelers extra aanwijzingen te geven, zodat het spel beter kan verlopen.

- Een time-out kan op initiatief van de spelbegeleiders worden gegeven;
- een time-out kan aangevraagd worden door de teambegeleider van een team.

Bully

Een bully wordt genomen om het spel te hervatten wanneer de wedstrijd is onderbroken wegens een blessure of enig andere omstandigheid waarbij geen overtreding plaatsvond. Wanneer een spelbegeleider het spel heeft stilgelegd om uitleg te geven aan de spelers zonder dat daarbij een overtreding bestraft werd wordt het spel dus hervat met een bully. De sticks moeten elkaar *bij een bully één keer raken* voordat de bal gespeeld wordt.

Strafbal

Een strafbal wordt gegeven bij een opzettelijke overtreding in het doelgebied door een (doel)verdediger, of bij een niet-opzettelijke overtreding waardoor een doelpunt wordt voorkomen. De tijd wordt stilgezet.

De bal:

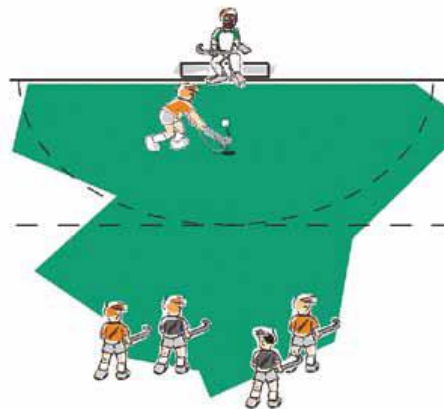
- wordt op 6,40 meter midden voor het doel gelegd;
- mag niet hoger dan (a) plankhoogte: indien met elftaldoelen of plankdoelen met de normale plankhoogte gespeeld wordt; (b) kniehoogte: bij andere doelen (pylonen of 15 cm-planken) in het doel worden gespeeld.
- ➔ Uitzondering: als de bal via de keeper boven kniehoogte komt en zo het doel in gaat, telt het doelpunt.

De doelvrediger:

- moet met beide voeten op de doellijn staan;
- mag de bal niet keren met een overtreding. In dat geval wordt de strafbal overgenomen, zoals wanneer hij zijn voeten verzet voordat de aanvaller de bal raakt. Wanneer de bal ondanks de overtreding in het doel belandt telt het doelpunt, want dan is sprake van voordeel.

De nemer:

- moet achter de bal staan;
- moet wachten op het fluitsignaal van de spelbegeleider;
NB. Doet hij dit niet, dan wordt de strafbal overgenomen als de bal in het doel belandt. Gaat de bal naast, dan geldt het als 'geen doelpunt – strafbal is voorbij'.
- mag de bal alleen pushen;
- mag de bal maar 1x spelen;
- mag geen schijnbeweging maken;
- mag de bal niet te lang in de stick houden (slepen).



De overige spelers moeten tijdens het nemen van de een strafbal achter de 10-meterlijn staan.

Een strafbal eindigt zonder doelpunt als:

- de aanvaller een overtreding maakt = vrije slag verdedigende partij net buiten de 10-meterlijn, midden voor het doel.
- De doelvrediger de bal stopt = vrije slag verdedigende partij net buiten de 10-meterlijn, midden voor het doel.
- De bal de doellijn niet haalt = vrije slag verdedigende partij net buiten de 10-meterlijn, midden voor het doel.

Bij een doelpunt neemt de partij die het doelpunt tegen kreeg een beginslag.