



Spelregels

Handbewogen Rolstoelhockey

Eerste klasse t/m de laagste klasse

2017-2018

INHOUD

ARTIKEL A DOEL VAN HET SPEL

A.1. Doel van het spel

ARTIKEL B HET SPEELGEBIED

B.1. Speelveld
B.2. Veldbegrenzing
B.3. Lijnen, gebieden en markeringen
B.4. Het doel

ARTIKEL C SPELMATERIAAL

C.1. De bal
C.2. De handstick
C.3. De rolstoel
C.4. Wedstrijduitrusting

ARTIKEL D HET TEAM

D.1. Spelers
D.2. Aanvoerder
D.3. Wisselers
D.4. Coach

ARTIKEL E SCHEIDSRECHTERS, SCORER, TIJDWAARNEMER EN HUN TAKEN

E.1. Scheidsrechters
E.2. Taken en verantwoordelijkheden van de hoofdscheidsrechter
E.3. Taken en verantwoordelijkheden van beide scheidsrechters
E.4. Taken van de tijdwaarnemer en de scorer

ARTIKEL F BEPALINGEN BETREFFENDE DE TIJD

F.1. Speeltijd
F.2. Belaste time-out

ARTIKEL G BEPALINGEN BETREFFENDE ROLSTOEL, BAL EN STICK

G.1. Het voortbewegen van de rolstoel
G.2. Het spelen van de bal
G.3. Het gebruik van de stick

ARTIKEL H BEPALINGEN BETREFFENDE HET SPEL

H.1. Doelpunt
H.2. Uitbal
H.3. Bal-vast situatie
H.4. Drie-seconden regel
H.5. Doelgebiedregel

ARTIKEL I PERSOONLIJK CONTACT EN OVERTREDINGEN

- I.1. Persoonlijk contact**
- I.2. (On)opzettelijke overtredingen**
- I.3. Zware opzettelijke overtredingen**
- I.4. Wangedrag**

ARTIKEL J STRAFFEN

- J.1. Waarschuwing**
- J.2. Tijdstraf**
- J.3. Diskwalificatie**

ARTIKEL K START OF SPELHERVATTING

- K.1. Openingsbal**
- K.2. Scheidsrechtersbal**
- K.3. Vrije slag**
- K.4. Shoot out**
- K.5. Shoot out series**

BIJLAGE I SIGNALEN SCHEIDSRECHTERS

BIJLAGE II TABEL VAN OVERTREDINGEN, STRAFFEN EN SPELHERVATTINGEN

BIJLAGE III TOELICHTING OP PERSOONLIJK CONTACT

BIJLAGE IV TEKENINGEN

ARTIKEL A DOEL VAN HET SPEL

A.1. Doel van het spel

A.1.1. Het doel van het spel is meer doelpunten te maken dan de tegenpartij, spelend binnen de Nederlandse rolstoelhockeyspelregels en – reglementen.

ARTIKEL B HET SPEELGEBIED

B.1. Speelveld

B.1.1. Het speelveld is rechthoekig met afgeronde hoeken en heeft een harde en gladde speelvloer zonder obstakels.

B.1.2. De afmeting van het speelveld is 20 meter lang en 10 meter breed. Afwijkingen zijn toegestaan: de maximale afmeting is 22 meter lang en 12 meter breed.

B.1.3. De speelvloer is van hout of synthetisch materiaal.

B.2. Veldbegrenzing

B.2.1. Het speelveld wordt rondom begrensd door een kunststof afzetting met een hoogte van 20 centimeter, welke een hoek van 80-90 graden vormt met de speelvloer.

B.2.2. De hoeken van het speelveld zijn ronde hoeken.

B.3. Lijnen, gebieden en markeringen

B.3.1. Het speelveld bestaat uit de volgende lijnen, gebieden en markeringen:

- **Middenlijn:**
De middenlijn loopt evenwijdig aan de korte zijden van het speelveld en verdeelt het speelveld in twee gelijke helften.
- **5 meter-lijnen:**
Deze lijnen lopen evenwijdig aan de korte zijden van het speelveld, op een afstand van 5 meter van de korte zijden.
- **Doellijn:**
Lijn tussen de doelpalen, in het midden van de achterzijde.
- **Doelpaallijnen:**
De plaatsen van de doelpalen zijn gemarkeerd met korte lijnen die haaks staan op de doellijnen.
- **5 meter gebied:**
Het gebied tussen achterzijde veld en de 5 meter lijn.
- **Neutraal gebied:**
Het gebied tussen de 5 meterlijnen.
- **Doelgebieden:**
De twee halve cirkelgebieden voor de doelen, inclusief de lijnen en de doellijn. De gebieden hebben een radius van 150 centimeter, gemeten vanaf het middenpunt van de doellijn.

- **Middenstip:**
Het middenpunt van de middenlijn.
 - **Scheidsrechtersbalstippen:**
De middenpunten van middellijn en de beide 5 meter lijnen.
 - **Scheidsrechtersgebied**
Het gebied rondom het speelveld met een breedte van 1 meter, aangegeven met tape (onderbroken strepen).
 - **In- en uitgang**
De veldbegrenzing van het neutrale gebied voor de wedstrijdtafel.
 - **Wedstrijdtafel**
Tafel in het verlengde van de middenlijn, 1,5 meter buiten het speelveld.
 - **Straftijdvak / Wisselersvak**
Vakken links en rechts naast de wedstrijdtafel.
 - **Publiekgebied**
Het gebied rond het speelveld, minimaal 1 meter buiten het veld.
- B.3.2. Alle markeringen zijn aangebracht met lijnen, 4-5 centimeter breed in een duidelijk zichtbare kleur.

B.4. Het doel

- B.4.1. Het doel is 220 centimeter breed, gemeten vanaf de binnenzijden van de doelpalen.
- B.4.2. Het doel is 40 centimeter hoog, gemeten vanaf de grond tot de onderkant van de dwarslat.
- B.4.3. Het doel is 40 centimeter diep, gemeten van de voorkant van de doelpaal tot de grondlat.
- B.4.4. Het doelnet is zodanig vastgemaakt aan de doelpalen, dwarslat en grondlat dat de bal er niet doorheen kan. De mazen van het doelnet zijn zodanig dat de bal er niet doorheen kan. Het doelnet hangt niet te slap, waardoor de bal niet over de lijn kan rollen, maar ook niet zo strak dat de bal terug ketst als deze het net raakt.
- B.4.5. Het doel staat buiten het veld tegen de doellijn, in het midden van de achterlijn en is geplaatst met de doelpalen op de doelpaallijnen.

ARTIKEL C SPELMATERIAAL

C.1. De bal

- C.1.1. De bal is een IFF-goedgekeurde wedstrijdbal van de kleur apricot..
- C.1.2. De kleur mag afwijkend zijn wanneer beide partijen hiermee instemmen.

C.2. De handstick

- C.2.1. De handstick is gemaakt van ondoorzichtig, kunststof materiaal.
- C.2.2. De handstick heeft geen scherpe hoeken, uitstekende of andere scherpe delen.

- C.2.3. De steel van de handstick is maximaal 112 centimeter lang, gemeten vanaf het blad.
- C.2.4. De handstick is uitgevoerd uit één stuk. Als de handstick niet uit één stuk bestaat, dan is het blad aan de steel geplakt of bevestigd, door middel van voorgevormde gaten, waarin zich klinknagels, schroeven of dergelijke bevinden.
- C.2.5. Het blad van de handstick heeft een maximale lengte van 27 centimeter en een maximale hoogte van 8 centimeter.
- C.2.6. Het blad van de handstick heeft een minimale dikte van 0,8 centimeter en een maximale dikte van 2 centimeter.
- C.2.7. De kromming van het blad is niet groter dan 3 centimeter, gemeten vanaf het hoogste punt aan de binnenkant van het blad als de stick op een recht oppervlak ligt.
- C.2.8. Het is niet toegestaan een handstick aan de rolstoel te bevestigen.
- C.2.9. Het is toegestaan een handstick aan een lichaamsdeel te bevestigen, wanneer de speler niet in staat is een handstick vast te houden.
- C.2.10. Een speler die een handstick gebruikt, welke niet voldoet aan de bepalingen in artikel C.2. wordt door de scheidsrechter uit het veld gestuurd.

C.3. De rolstoel

- C.3.1. De rolstoel is een sportrolstoel of sportieve ADL-stoel, voorzien van een voetenplank of beensteun (bij kniezit), de voeten mogen de grond niet raken.
Uitzondering: bij dispensatie voor steppen met 2 voeten is een voetenplank niet verplicht en mag de grond met 1 of 2 voeten geraakt worden.
GELDIGN VANAF 2018-2019: De rolstoel moet voorzien zijn van een beschermbeugel. Deze beschermbeugel moet met het hart op 11 cm van de grond gemonteerd zijn.
- C.3.2. De voetenplank mag op elke gewenste hoogte worden afgesteld en moet binnen de beschermbeugel vallen.
- C.3.3. De wielen zijn voorzien van beschermende wielplaten.
- C.3.4. De rolstoel is vrij van scherpe, uitstekende delen. Alle uitstekende delen aan de achterzijde van de stoel dienen te worden voorzien van beschermingsmateriaal.
- C.3.5. **Alle** delen van de rolstoel, met uitzondering van de voetenplank en de (veiligheids)wielen, hebben een dusdanige hoogte, dat de bal er vrij onderdoor kan rollen.
- C.3.6. Er mogen geen onnodige en verwijderbare obstakels en attributen onder, op, in of aan de rolstoel (en beschermbeugel of voetenplank) zitten.
- C.3.7. De voeten moeten altijd binnen de beschermbeugel aan de voorkant van de stoel zijn.
- C.3.8. De voeten mogen onder de stoel onder of naast de voetenplank de bal niet raken.
- C.3.9. Men mag met de voeten, de stoel niet stoppen, remmen of steppen, tenzij men hiervoor **dispensatie** heeft, verleend door de KNHB.
- C.3.10. Men mag de bal niet met voeten of de voetenplank voortbewegen.
- C.3.11. Een speler in een rolstoel die niet voldoet aan de bepalingen wordt door de scheidsrechter uit het veld gestuurd

C.4. Wedstrijduitrusting

- C.4.1. Op de wedstrijdtafel zijn aanwezig: een scorebord, tenminste drie wedstrijdballen, een wedstrijdklok (tenzij centrale tijdregistratie aanwezig is), een stopwatch, een signaalbel, het wedstrijdformulier en twee pennen.

ARTIKEL D HET TEAM

D.1. Spelers

- D.1.1. De spelers van het eerstgenoemde team op het wedstrijdformulier heet thuis spelend te zijn en stellen zich op aan de linkerkant van de wedstrijdtafel, gezien vanaf het speelveld.
- D.1.2. Ieder team bestaat uit 1 keeper, 4 veldspelers en maximaal vijf wisselers.
Toegestane uitzondering: het is toegestaan om met 1 speler minder de wedstrijd te beginnen.
- D.1.3. Na de rust wisselen de spelers van speelhelpt.
- D.1.4. De veldspelers van een team dragen dezelfde shirts in een andere kleur dan die van de tegenpartij.
- D.1.5. De keeper draagt een andere kleur shirt dan de shirts van de teamgenoten en die van de tegenpartij.
- D.1.6. Wanneer de shirts van beide teams (nagenoeg) dezelfde kleur hebben, is het laatstgenoemde (uitspelende)team, op het wedstrijdformulier verplicht om in een andere kleur te spelen.
- D.1.7. Alle spelers zijn herkenbaar door de spelersnaam en het spelersnummer op de achterkant van het shirt en/of de rolstoel, stevig vastgemaakt en duidelijk zichtbaar.
- D.1.8 Boven het spelersnummer staan de eerste letter van de voornaam en de volledige achternaam van de speler in Latijnse letters vermeld op een ondergrond in minimaal A4-formaat. De letters zijn minimaal 5 centimeter hoog en de cijfers minimaal 10 centimeter hoog.
- D.1.9. Advertenties op het shirt en/of rolstoel zijn toegestaan, mits het spelersnummer en de spelersnaam duidelijk zichtbaar blijven.
- D.1.10. Een speler die niet voldoet aan deze bepalingen wordt door de scheidsrechter uit het veld gestuurd.
- D.1.11. Een speler mag beschermingsuitrusting dragen, zoals veiligheidsriem, oogbeschermer, een helm, knie- of armbeschermers, mits e.e.a. binnen de rolstoel blijft en de speler niet aanzienlijk breder maakt.
- D.1.12 Een speler mag het speelveld gedurende het spel niet betreden of verlaten zonder toestemming van de hoofdscheidsrechter. Wanneer een speler het speelveld tijdens het spel betreedt of verlaat zonder toestemming, wordt dit beschouwd als wangedrag (zie artikel I.4.) en de speler wordt gediskwalificeerd (zie artikel J.3.).

D.2. Aanvoerder

- D.2.1. Elk team heeft een aanvoerder, herkenbaar aan een aanvoerdersband rond de bovenarm of het bovenbeen.
- D.2.2. De aanvoerder vertegenwoordigt het team en mag de scheidsrechter op een correcte manier benaderen voor uitleg van de regels en nodige informatie.
- D.2.3. De aanvoerder meldt zich voor de wedstrijd bij de hoofdscheidsrechter voor het invullen van het wedstrijdformulier
- D.2.4. Wanneer de aanvoerder het speelveld verlaat, informeert deze de hoofdscheidsrechter wie zijn plaats inneemt.
- D.2.5. De aanvoerder (of diens vervanger of de coach) controleert en tekent het wedstrijdformulier direct na afloop van de wedstrijd.

D.3. Wisselspelers

- D.3.1. Een speler die gewisseld wordt en de wisselspeler worden door de coach bij de wedstrijdtafel gemeld.
- D.3.2. Een coach mag onbeperkt spelers wisselen, met uitzondering van de laatste 2 minuten van de wedstrijd. Als dit gebruikt wordt om tijd te rekken, dan mag de scheidsrechter de wissel weigeren. Tijdrekken is wangedrag (I.4.1).
- D.3.3. De scheidsrechter staat de wissel toe op het eerstvolgende dode spelmoment, na het signaal van de tijdwaarnemer.
- D.3.4. Zodra de wisselspeler zijn plaats heeft ingenomen in het speelveld, wordt de wedstrijd door de scheidsrechter hervat.
- D.3.5. Wanneer een defecte rolstoel niet gerepareerd kan worden of een spelersblessure niet hersteld binnen 30 seconden, dan moet de betreffende speler gewisseld worden of van een andere rolstoel worden voorzien, zodat de wedstrijd vervolgd kan worden.

D.4. Coach

- D.4.1. Maximaal één coach en één assistent-coach coachen het team.
- D.4.2. Een coach is verantwoordelijk voor:
 - Het erop toezien dat de spelers tegemoet komen aan de bepalingen betreffende de stick de rolstoel en het team.
 - Het checken van de namen en de nummers van de spelers op het wedstrijdformulier voordat de wedstrijd begint.
 - Het erop toezien dat het team op tijd speelklaar op het speelveld aanwezig is.
 - Het melden van een wisselspeler en de speler die gewisseld wordt bij de wedstrijdtafel
- D.4.3. Indien het team niet over een coach beschikt, neemt de aanvoerder de taken, als genoemd in artikel D.4.2. waar.

ARTIKEL E SCHEIDSRECHTERS, SCORER, TIJDWAARNEMER EN HUN TAKEN

E.1. Scheidsrechters

- E.1.1. Een wedstrijd wordt geleid door twee scheidsrechters, te weten de hoofdscheidsrechter en de tweede scheidsrechter.
- E.1.2. Beide scheidsrechters mogen beslissen over alle overtredingen, waar deze ook zijn begaan op het speelveld, maar ieder is eindverantwoordelijk voor een door een denkbeeldige diagonaal gescheiden helft van het speelveld.
- E.1.3. De scheidsrechters wisselen na de rust niet van speelhelft.
- E.1.4. Beide scheidsrechters staan in contact met de tijdwaarnemer en de scorer
- E.1.5. De kleding en uitrusting van een scheidsrechter bestaat uit: sportschoenen, een scheidsrechtershirt, zwarte sportbroek en een fluit, een rode, gele en groene kaart.

E.2. Taken en verantwoordelijkheden van de hoofdscheidsrechter

- E.2.1. De hoofdscheidsrechter is verantwoordelijk voor:
- Het voor aanvang van de wedstrijd kenbaar maken aan de medescheidsrechter en de aanvoerder van de tegenpartij dat een speler dispensatie is verleend voor een bepaalde spelregel.
 - De openingsbal: deze wordt toegekend aan het team dat als eerste op het wedstrijdformulier vermeld staat.
 - Het beëindigen van de wedstrijd.
 - Het noteren op het wedstrijdformulier van ingediende protesten of andere onregelmatigheden en overtredingen van de regels.
 - Het controleren op juistheid van het volledige wedstrijdformulier en het als laatste ondertekenen.

E.3. Taken en verantwoordelijkheden van beide scheidsrechters

- E.3.1. Voor het begin van iedere wedstrijd zien beide scheidsrechters erop toe dat:
- De maten van het speelveld voldoen aan de eisen
 - De doelen voldoen aan de eisen en of het netje goed vast zit.
 - De ballen voldoen aan de eisen .
 - De sticks voldoen aan de eisen
 - De rolstoelen voldoen aan de eisen
 - De wedstrijdtafel voldoet aan de eisen
 - De teams voldoen aan de eisen
- E.3.2. Beide scheidsrechters controleren vóór het begin van de wedstrijd het wedstrijdformulier. Ze zien erop toe dat de spelers, die speelklaar op het speelveld aanwezig zijn, speelgerechtigd zijn.
- E.3.3. Beide scheidsrechters leiden de wedstrijd in overeenstemming met de spelregels. Dit houdt in:
- Duidelijk het teken aan de tijdwaarnemer geven wanneer de tijd klok aan- of uitgezet moet worden, als er geen centrale tijdsaanduiding is.
 - Het controleren van de score op het scorebord na ieder doelpunt.
 - Het reageren op het signaal van de tijdwaarnemer.
 - Het geven van het teken dat een speler gewisseld kan worden.
 - Het geven van het teken dat een uit het veld gezonden speler weer aan het spel mag deelnemen.
 - Het aangeven wanneer een speler de bal onbespeelbaar maakt en dat de 3-secondenregel ingaat

- Het toekennen van straffen.
- Het doorgeven van het nummer van de bestrafte speler aan de scorer, de soort en de duur van de straf.
- Het zo snel mogelijk terugplaatsen van de veldbegrenzing en de doelen als deze verschoven zijn.
- Het zo snel mogelijk teruggeven van een gevallen stick aan de speler.
- Het wegsturen van een coach, wisselspeler of toeschouwer die het speelveld betreedt zonder toestemming van een scheidsrechter.
- Het inroepen van eerste hulp bij blessures.
- Het controleren en goedkeuren van de eindscore.
- Het controleren en tekenen van het wedstrijdformulier.

E.3.4. Bovendien fluit de scheidsrechter en geeft het daartoe geëigende teken bij:

- Het begin en einde van iedere speelhelft.
- Een doelpunt.
- Een uitbal.
- Een bal-vast situatie.
- Een overtreding.
- Een blessure.
- Spelhervatting met een openingsbal, scheidsrechtersbal of shoot out.

E.3.5. De scheidsrechter fluit niet:

- Wanneer een speler de stick verliest, tenzij dit veroorzaakt wordt door een overtreding.
- Wanneer de bal een scheidsrechter raakt.
Als na zo'n bal een doelpunt wordt gescoord, telt deze niet. De scheidsrechter fluit alsnog en het spel wordt dan hervat met een scheidsrechtersbal.
- Voor een onvoorziene defecte rolstoel:
Gedurende het eerstvolgende dode spelmoment, mag iemand proberen de defecte rolstoel te repareren. Wanneer de rolstoel niet binnen 30 seconden gerepareerd kan worden, dient de speler gewisseld te worden of van rolstoel te veranderen.
- Onmiddellijk voor wangedrag.
De scheidsrechter kan wachten met het geven van de straf tot het eerstvolgende dode spelmoment.
- Wanneer de voordeelregel toegepast kan worden. (zie E.3.6)

E.3.6. Voordeelregel:

Wanneer de scheidsrechter van mening is, dat de overtreding het team dat in balbezit is, niet benadeelt, dan kan de scheidsrechter beslissen voor deze overtreding niet te fluiten, maar te laten doorspelen. Een eventuele straf (groene, gele of rode kaart) kan tijdens het eerstvolgende dode spelmoment door middel van uitgestelde straf (met vlakke hand boven je hoofd) alsnog toegekend worden.

E.3.7. Beide scheidsrechters zijn gerechtigd te beslissen in alle gevallen die niet door de spelregels worden gedekt.

E.4. Taken van de tijdwaarnemer en de scorer

E.4.1. De tijdwaarnemer en de scorer reageren op de signalen van de scheidsrechters.

E.4.2. De taken van de tijdwaarnemer zijn:

- Het bedienen van de tijd klok op het teken van de scheidsrechter
- De scheidsrechter erop wijzen, d.m.v. een signaal, dat de wedstrijd helft of de extra tijd voorbij is.
- De scheidsrechter erop wijzen, door middel van een signaal, dat er een wissel is aangevraagd.
- De tijd opnemen in geval van een uit het veld gezonden speler door middel van een stopwatch (2 minuten). De tijdwaarnemer geeft de scheidsrechter door middel van een signaal aan dat de tijd van de straf tijd om is.

- De tijd opnemen in geval van een rolstoeldefect of blessure door middel van een stopwatch (30 seconden).
- De tijdwaarnemer geeft de scheidsrechter door middel van een belsignaal aan dat de tijd om is.

E.4.3. De taken van de scorer zijn:

- Het beheer van het wedstrijdformulier tijdens de wedstrijd.
- De score op het scorebord aangeven. Dit houdt in: de score aangeven aan de kant waar de scorende partij haar verdedigingshelft heeft.
- Na de eerste helft de stand omdraaien op het scorebord.
- Vermelden op het wedstrijdformulier: de speelminuut van de straf (officiële waarschuwing, tijdstraf of diskwalificatie), de soort straf en het nummer van de bestrafte speler.
- De eindstand noteren op het wedstrijdformulier.

ARTIKEL F BEPALINGEN BETREFFENDE DE TIJD

F.1. Speeltijd

F.1.1. Een wedstrijd bestaat uit twee halften van 15 minuten, waar tussen een pauze van 5 minuten.

F.1.2. De tijd gaat in (time-in): de wedstrijdklok wordt ingeschakeld op het signaal van de (wedstrijdtafel die in contact staat met de) scheidsrechter:

- bij het begin van iedere speelhelft of verlenging
- na een belaste time-out (blessure, rolstoeldefect)

F.1.3. De bal is in het spel op het moment dat de bal wordt aangeraakt, na het signaal van de scheidsrechter voor een openingsbal, een scheidsrechtersbal, een vrije slag of een shoot out.

F.1.4. Het spel wordt stopgezet (het spel is dood), wanneer de scheidsrechter het signaal geeft voor:

- een doelpunt
- een uitbal
- een bal-vast situatie
- een overtreding
- een blessure
- het einde van de speelhelft of verlenging
- 3-seconden regel

ARTIKEL G BEPALINGEN BETREFFENDE ROLSTOEL, BAL EN STICK

G.1. Het voortbewegen van de rolstoel

G.1.1. De rolstoel wordt met de handen voortbewogen.

Uitsluitend in het geval een speler niet over voldoende arm/handfunctie beschikt om de rolstoel met beide handen effectief voort te kunnen bewegen, is het toegestaan de rolstoel met elektrische ondersteunde aandrijfwielen, of met de voet(en) voort te bewegen ("steppen") achter de voetenplank of beschermingsbeugel. Voor het "steppen" dient door de KNHB dispensatie verleend te zijn.

G.1.2. Tijdens de wedstrijd is het zitvlak in contact met de zitting van de rolstoel.

G.1.3. Er wordt met een dusdanige snelheid gereden, dat elke beweging zonder gevaar uitgevoerd wordt en volgens de bepalingen van **Persoonlijk Contact** . Gevaarlijk rijden is niet toegestaan. Dit ter beoordeling van de scheidsrechter.

G.1.4. Rolstoelcontact met de rolstoel, stick of lichaam van een andere speler en met de veldbegrenzing, het doel of de scheidsrechter is niet toegestaan.

G.1.5. Elke lichte overtreding wordt bestraft met een vrije slag.

G.2. Het spelen van de bal

G.2.1. Een veldspeler mag de bal uitsluitend spelen met de stick en de rolstoel beneden wielhoogte.

G.2.2. Een keeper mag binnen het eigen doelgebied de bal spelen met de stick en de rolstoel en tevens afstoppen met elk deel van het lichaam.
Echter niet wegschoppen, wegslaan met de hand, of de bal wegschoppen met de voeten.

G.2.3. De bal mag op elke hoogte door de lucht worden gespeeld. Indien de bal tegen het plafond gespeeld wordt, is dit een overtreding. De plaats van de overtreding is het punt loodrecht onder de plaats waar de bal het plafond geraakt heeft.

G.2.4. Een speler mag niet:

- De bal opzettelijk plat rijden.
- De bal oppakken, schoppen, gooien, koppen, vangen, slaan, vasthouden of met (een deel van) het lichaam meenemen
- De bal in het doelgebied aanraken of uit het doelgebied spelen, met uitzondering van de keeper .
- De bal weg slaan tijdens een dood spelmoment
- De bal ongecontroleerd spelen in de richting van een persoon op een manier die gevaarlijk of intimiderend is (= gevaarlijk spel)
- Aan het spel deelnemen als de speler op de grond zit of ligt.

Deze overtredingen kunnen (on)opzettelijk plaatsvinden en worden bestraft met vrije slag.

G.3. Het gebruik van de stick

G.3.1. Stickcontact met de stick van een andere speler is toegestaan, uitsluitend om de bal te spelen op een geoorloofde manier

G.3.2. Stickcontact met het lichaam en de rolstoel van een andere speler is niet toegestaan (= Persoonlijk Contact, zie artikel I.1.5.).

ARTIKEL H BEPALINGEN BETREFFENDE HET SPEL

H.1. Doelpunt

H.1.1. Een doelpunt telt als de bal volledig de doellijn is gepasseerd tussen de doelpalen en onder de dwarslat door.

H.1.2. Een doelpunt telt voor één punt.

H.1.3. Wanneer een doelpunt wordt gescoord, terwijl het doel verschoven is, telt het doelpunt wanneer de bal de doellijn volledig is gepasseerd tussen de markeringspunten waar de doelpalen behoren te staan. Dit is ter beoordeling van de scheidsrechter

H.1.4. Een direct gescoord doelpunt (dat wil zeggen zonder dat een andere speler de bal met de stick of rolstoel heeft aangeraakt op de aanvalshelft) door een team vanaf de eigen speelhelft (inclusief middenlijn) telt niet. De wedstrijd wordt hervat met een vrije slag vanaf de plaats waar vandaan de bal gespeeld is.

- H.1.5. Wanneer een aanvallende speler de bal aanraakt of de keeper hindert in het doelgebied, voordat het doelpunt wordt gescoord, dan telt het doelpunt niet en wordt het spel hervat op midden van de 5 meterlijn met een vrije slag voor de verdedigende partij.
- H.1.6. Een eigen doelpunt telt altijd, ongeacht de plaats waar vandaan de bal werd gespeeld.
- H.1.7. Na een doelpunt wordt de wedstrijd hervat met een openingsbal.

H.2. Uitbal

- H.2.1. De bal is 'uit' als deze buiten het speelveld wordt gespeeld.
- H.2.2. De laatste speler die de bal aanraakte voordat de bal uitging, speelde de bal uit.
- H.2.3. De bal kan opzettelijk of onopzettelijk 'uit' gespeeld worden.
- H.2.4. Wanneer de bal 'uit' is gespeeld over de lange zijde van het speelveld in het neutrale gebied en een vrije slag wordt toegekend, dan wordt de vrije slag genomen op de plaats waar de bal over de lange zijde werd gespeeld 2 meter vanaf de zijlijn.
- H.2.5. Wanneer de bal "uit" is gespeeld over de lange zijde van het speelveld in het 5 meter gebied of over de korte zijde van het speelveld wordt de vrije slag genomen, op de 5 meterlijn, 2 meter vanaf de zijlijn. Dit is een indirecte vrije slag.

H.3. Bal-vast situatie

- H.3.1. Er wordt van een 'bal-vast situatie' gesproken wanneer:
- Een speler de bal langer dan 3 seconden blokkeert en geen enkele mogelijkheid heeft de bal speelbaar te maken.
 - De bal vastzit in een rolstoel.
 - De bal tussen twee spelers rolt zonder dat één van hen in staat is deze te spelen.
 - De bal langer dan 3 seconden stil ligt in het doelgebied (drie-seconden regel).
- De wedstrijd wordt hervat met een scheidsrechtersbal.

H.4. Drie-seconden regel

- H.4.1. Het is een speler niet toegestaan de bal met de rolstoel of stick langer dan 3 seconden vast te zetten. De wedstrijd wordt hervat met een scheidsrechtersbal.
- H.4.2. De scheidsrechter maakt de betreffende speler erop attent dat de bal onbespeelbaar gemaakt is en geeft met een opgestoken hand aan dat de '3-secondenregel' in gaat. De scheidsrechter telt hard op.

H.5. Doelgebied regel

- H.5.1. Een speler (met uitzondering van de keeper van het verdedigende team) mag de bal en/of het speelveld binnen het doelgebied (inclusief de lijn) niet aanraken met de stick, de rolstoel of het lichaam. Overtreding van deze regel wordt bestraft met een vrije slag. Wanneer deze overtreding plaatsvindt tijdens een doelpoging, met de duidelijke opzet van een verdediger een doelpunt te voorkomen, wordt dit beschouwd als een zware opzettelijke overtreding en bestraft met een shoot out.

ARTIKEL I PERSOONLIJK CONTACT EN OVERTREDINGEN

I.1. Persoonlijk contact

I.1.1. Met persoonlijk contact wordt bedoeld: lichamelijk contact, rolstoelcontact en stickcontact.

I.1.2. Persoonlijk contact is niet toegestaan, met uitzondering van stickcontact met de stick of rolstoel van een andere speler.

I.1.3. Lichamelijk contact is het aanraken van de rolstoel, stick of lichaam van een andere speler, de veldbegrenzing, doel of scheidsrechter met een deel van het eigen lichaam.

Niet toegestaan zijn:

- Vasthouden.
- Slaan.
- Duwen.
- Vechten.
- Het slaan tegen een stick als deze zich tussen de eigen stick en de bal bevindt.

I.1.4. Rolstoelcontact is het aanraken van de rolstoel, stick of lichaam van een andere speler, de veldbegrenzing, doel of scheidsrechter, met de eigen rolstoel .

Onder beperkende voorwaarden of niet toegestaan zijn:

- Hinderen.
- Duwen.
- Botsen.
- Obstructie.
- Doordringen.
- Afsnijden.
- Haken.
- Vastzetten.
- Vechten.
- Blokken.
- Achteruitrijden.

Zie bijlage III voor verdere toelichting.

I.1.5. Stickcontact is het aanraken van de rolstoel, stick of lichaam van een andere speler, met de eigen stick. Alleen bij een geoorloofde poging om de bal te spelen, is contact met de stick of de rolstoel van een andere speler toegestaan.

Niet toegestaan zijn:

- Haken: vastzetten, optillen of haken van de stick van een andere speler, of het haken rondom een wiel, de rolstoel of het lichaam van een andere speler.
- Slaan, hakken, steken.
- Vechten.

I.1.6. Wanneer licht persoonlijk contact plaatsvindt als gevolg van een geoorloofde poging de bal te spelen, dan wordt dit contact beschouwd als een toevalligheid en hoeft niet bestraft te worden, tenzij de speler waartegen het contact werd begaan hiervan nadeel ondervindt. Dit ter beoordeling van de scheidsrechter. Persoonlijk contact kan (on)opzettelijk plaatsvinden, op het hele speelveld dit wordt bestraft met een vrije slag.

I.2. (On)opzettelijke overtredingen (zie bijlage II)

I.2.1. Een overtreding is een schending van de spelregels die bestraft wordt met het verlies van de bal ten gunste van de tegenpartij.

I.2.2. De aard van de straf wordt bepaald door de ernst van de overtreding en wordt beoordeeld en toegekend door de scheidsrechter.

I.2.3. Een overtreding kan opzettelijk of onopzettelijk plaatsvinden.

- I.2.4. Een speler die een onopzettelijke overtreding begaat, ergens in het speelveld, kan een waarschuwing of een tijdstraf krijgen van de scheidsrechter. De wedstrijd wordt hervat met een vrije slag voor de tegenpartij.
- I.2.5. Een speler die een opzettelijke overtreding begaat in het neutrale gebied kan een waarschuwing of een tijdstraf krijgen van de scheidsrechter. De wedstrijd wordt hervat met een vrije slag voor de tegenpartij.
- I.2.6. Een speler die een opzettelijke overtreding begaat, binnen het eigen 5 meter gebied of doelgebied, kan ook nog een tijdstraf krijgen van de scheidsrechter . De wedstrijd wordt hervat met een shoot out ten gunste van de tegenpartij.
- I.2.7. Wanneer spelers van beide teams tegelijkertijd ergens op het speelveld een overtreding begaan, worden beide spelers door de scheidsrechter bestraft. De wedstrijd wordt hervat met een scheidsrechtersbal.
- I.2.8 Wanneer een speler voor de tweede keer in dezelfde wedstrijd een tijdstraf krijgt, wordt deze speler gediskwalificeerd voor de rest van de wedstrijd.

I.3. Zware opzettelijke overtredingen (zie bijlage II)

- I.3.1. Een zware opzettelijke overtreding is een grove inbreuk op de spelregels.
Hieronder vallen:
 - Het opzettelijk spelen van de bal met het lichaam .
 - Het opzettelijk aanraken van de bal en/of het speelveld binnen het doelgebied (inclusief de lijn) met de rolstoel, de stick of het lichaam (met uitzondering van de keeper van het verdedigende team) tijdens een doelpoging, met de duidelijke bedoeling een doelpunt te voorkomen (hieronder valt ook het opzettelijk wegspelen van de bal uit het doelgebied tijdens een doelpoging.
 - Het op enigerlei wijze hinderen van de keeper binnen het doelgebied (inclusief de lijn) met de stick, de rolstoel, of het lichaam tijdens een doelpoging, met de duidelijke bedoeling een doelpunt te voorkomen
 - Het verplaatsen van het doel tijdens een doelpoging met de duidelijke bedoeling een doelpunt te voorkomen.
 - Het opzettelijk wegslaan van de bal in een ongewenste richting tijdens een dood spelmoment
 - Het ongecontroleerd spelen van de bal in de richting van een andere speler op een manier die gevaarlijk of intimiderend is
 - Het opzettelijk gooien van de stick
 - De stick dusdanig hoog ophalen op een wijze die gevaarlijk of intimiderend is voor een andere persoon (= hoge stick voering / gevaarlijk spel,)
 - Het opzettelijk slaan, hakken of steken op of in de richting van een andere speler met de stick of een hand
 - Het maken van persoonlijk contact op ongeoorloofde wijze, welke de veiligheid van de speler in gevaar brengt (blessure) of de rolstoel (ernstig rolstoeldefect)
 - Opzettelijk een wiel of het lichaam van een andere speler met de stick haken (= haken / gevaarlijk spel).
 - Opzettelijk de eigen stick in de spaken van de rolstoel van de tegenspeler steken (= haken / gevaarlijk spel).
 - Opzettelijk de eigen stick tussen of voor de wielen van een rolstoel van een tegenstander steken, zodat persoonlijk contact ontstaat (= haken / gevaarlijk spel).
- I.3.2. Wanneer een speler een zware opzettelijke overtreding begaat, wordt de speler door de scheidsrechter gediskwalificeerd (Rode Kaart).
- I.3.3. De wedstrijd wordt met een vrije slag hervat ten gunste van de tegenpartij wanneer de zware opzettelijke overtreding heeft plaatsgevonden buiten het eigen doelgebied.

I.3.4. De wedstrijd wordt met een shoot out hervat ten gunste van de tegenpartij wanneer de zware opzettelijke overtreding heeft plaatsgevonden binnen het eigen doelgebied.

I.4. Wangedrag

I.4.1. Wangedrag is het opzettelijk door woord en/of gebaar op grove wijze inbreuk maken op de geest van het spel.

Dit houdt in:

- Het op onbeschofte wijze benaderen van een ander; vloeken, twisten, schelden, beledigen, discrimineren, raciale opmerkingen of gebaren worden niet toegestaan (= onsportief gedrag).
- Het herhaaldelijk maken van opmerkingen of gebaren naar de scheidsrechter, tijdwaarnemer, scorer of speler (= onsportief gedrag).
- Het speelveld betreden of verlaten zonder toestemming van de scheidsrechter.
- Het opzettelijk ophouden/vertragen van de wedstrijd (= tijd rekken).
- Het onrechtmatig afstoppen van een doorgebroken speler.

I.4.2. Wangedrag is niet toegestaan.

De scheidsrechter bestraft wangedrag met diskwalificatie van de betreffende speler, teambegeleider of coach. Dus wordt dan een rode kaart getoond.

I.4.3. Voor wangedrag kan de scheidsrechter wachten met straffen tot het eerstvolgende dode spelmoment.

I.4.4. De scheidsrechter toont de Rode Kaart aan de gediskwalificeerde speler/teambegeleider of coach tijdens het eerstvolgende dode spelmoment.

I.4.5. De betreffende persoon dient voor de verdere duur van de wedstrijd het speelveld en de speelzaal te verlaten.

I.4.6. De wedstrijd wordt hervat met een shoot out.

Toelichting:

Wangedrag kan op hele speelveld plaatsvinden dus word altijd hervat met een shoot out.

I.4.7. Wanneer dezelfde speler, coach of toeschouwer, zich nogmaals met de wedstrijd bemoeit, wordt de wedstrijd gestopt. Het team waartoe de speler, de coach of toeschouwer behoort, verliest de wedstrijd reglementair met 5-0.

ARTIKEL J STRAFFEN (ZIE BIJLAGE II)

J.1. Waarschuwing (groene kaart)

J.1.1. Een waarschuwing is een verbale straf (ondersteund door een groene kaart) van de scheidsrechter naar een speler die een onopzettelijke of opzettelijke overtreding begaat .

J.1.2. Een speler die een tweede waarschuwing krijgt, wordt een tijdsraf opgelegd.

J.1.3. Een speler die herhaaldelijk waarschuwingen krijgt, kan worden gediskwalificeerd.

J.2. Tijdstraf (Gele Kaart)

- J.2.1. Een tijdstraf kan aan een speler worden opgelegd wanneer deze speler:
- Een opzettelijke overtreding begaat.
 - Reeds een waarschuwing heeft gehad.
 - Herhaaldelijk onopzettelijke/lichte overtredingen begaat.
 - Als dit de keeper betreft wijst de aanvoerder een vervangende speler aan die de straf moet uitzitten.
- J.2.2. De scheidsrechter toont de Gele Kaart aan de betreffende speler en de speler wordt uit het speelveld gestuurd.
- J.2.3. De speler verlaat het speelveld via de uitgang en zit de straf tijd uit in het straf tijdvak aan de kant van de tegenstander.
- J.2.4. Een speler met een tijdstraf mag niet door een wisselspeler vervangen worden.
- J.2.5. De tijdwaarnemer houdt door middel van een stopwatch de tijd van de straf tijd bij en geeft door middel van een belsignaal het teken aan de scheidsrechter, zodra de maximale tijd van de tijdstraf voorbij is.
- J.2.6. De duur van de tijdstraf is maximaal 2 minuten officiële speeltijd.
- J.2.7. De tijd van de tijdstraf gaat in, zodra de wedstrijd door het fluitsignaal wordt hervat, nadat de betreffende speler het speelveld heeft verlaten.
- J.2.8. Wanneer de maximale tijd van de tijdstraf voorbij is, is de straf tijd van de betreffende speler voorbij en krijgt de speler direct toestemming van de scheidsrechter om via de ingang terug te komen in het speelveld.
- J.2.9. Wanneer wordt gescoord door de tegenpartij, is de straf tijd van de gestrafte speler voorbij en krijgt de speler direct toestemming van de scheidsrechter om via de ingang terug te komen in het speelveld.
- J.2.10. De scorer noteert de wedstrijd tijd en het nummer van de bestrafte speler op het wedstrijd formulier.

J.3. Diskwalificatie (Rode Kaart)

- J.3.1. Diskwalificatie wordt door de scheidsrechter opgelegd, wanneer een speler:
- Een zware opzettelijke overtreding begaat .
 - Herhaaldelijk wangedrag vertoont .
 - Een tweede Gele Kaart in dezelfde wedstrijd ontvangt.
- J.3.2. De betreffende speler wordt door de scheidsrechter uit het veld gestuurd en dient voor de verdere duur van de wedstrijd, het speelveld en de speelzaal te verlaten.
- J.3.3. De speler verlaat het speelveld via de uitgang bij de wedstrijdtafel.
- J.3.4. De speler die gediskwalificeerd is, mag niet vervangen worden door een wisselspeler.
- J.3.5. De scorer noteert de tijd van de diskwalificatie en het nummer van de speler op het wedstrijd formulier.
- J.3.6. Bij diskwalificatie van de keeper, moet de keeper wel het veld verlaten. De aanvoerder wijst een andere speler aan die op dat moment in het veld staat om het doel te verdedigen.

ARTIKEL K START OF SPELHERVATTING

K.1. Openingsbal

- K.1.1. Een openingsbal wordt genomen vanaf de middenstip aan het begin van iedere speelhelft en na het scoren van een doelpunt.
- K.1.2. Het eerst genoemde team op het wedstrijdformulier neemt de openingsbal bij het begin van de wedstrijd.
- K.1.3. De tweede helft neemt het team dat de eerste helft niet begonnen is, de openingsbal.
- K.1.4. De speler die de openingsbal gaat nemen, neemt zo snel mogelijk zijn positie in.
- K.1.5. Alle medespelers van de speler die de openingsbal gaat nemen, stellen zich, zo snel mogelijk op, achter de middenlijn op de eigen speelhelft totdat de bal is aangeraakt.
- K.1.6. Alle tegenspelers stellen zich, zo snel mogelijk, achter de eigen 5 meter lijn op, totdat de bal is aangeraakt.
- K.1.7. Zodra de scheidsrechter fluit, neemt de speler de openingsbal en mag de bal niet opnieuw spelen, voordat deze door een andere speler of andere rolstoel is aangeraakt.
- K.1.8. De openingsbal is indirect, dat wil zeggen dat hieruit niet gescoord kan worden, voordat een andere speler de bal met de stick of rolstoel aanraakt op de aanvalshelft.
- K.1.9. Overtreding wordt door de scheidsrechter bestraft met een vrije slag voor de tegenpartij.

K.2. Scheidsrechtersbal

- K.2.1. Een scheidsrechtersbal wordt gegeven om het spel te hervatten:
 - Wanneer twee tegenstanders gelijktijdig een gelijkwaardige overtreding tegen elkaar begaan.
 - Wanneer de keeper binnen het eigen doelgebied, de bal langer dan 3 seconden onder zijn rolstoel houdt, of langer dan 3 seconden onbespeelbaar maakt door de positie van zijn rolstoel en/of stick en wanneer de bal langer dan drie seconden stil ligt in het doelgebied.
 - Wanneer er sprake is van een 'balvast-situatie'
 - Wanneer een bal onopzettelijk is plat gereden
 - Wanneer de scheidsrechter de wedstrijd gestopt heeft bij een blessure van een speler.
 - Wanneer de scheidsrechter de wedstrijd gestopt heeft om een andere reden dan voor een overtreding.
 - Na een shoot out zonder doelpunt
- K.2.2. De scheidsrechtersbal wordt genomen:
 - Op het midden van de 5 meterlijn, wanneer de scheidsrechtersbal wordt gegeven in het 5 meter gebied.
 - Op de middenstip, wanneer de scheidsrechtersbal wordt gegeven in het neutrale gebied.
- K.2.3. De scheidsrechtersbal wordt uitgevoerd door een willekeurige speler van elk team.
- K.2.4. De beide spelers die de scheidsrechtersbal gaan nemen stellen zich zo snel mogelijk op met de rolstoel bij de stip en met de rug naar het eigen doel, zonder de bal aan te raken. De spelers plaatsen het blad van hun stick loodrecht op de lijn aan de rechterzijde van de bal.

- K.2.5. Alle andere spelers van de tegenpartij nemen inclusief hun stick zo snel mogelijk positie in, op een afstand van tenminste 2 meter van de bal en van de spelers die de scheidsrechters bal of vrije slag nemen, totdat de bal is aangeraakt. Overtreding van deze regel wordt bestraft met vrije slag voor tegenpartij.
- K.2.6. Zodra de scheidsrechter fluit, mogen beide spelers de bal, spelen of meenemen met de stick.

K.3. Vrije slag

- K.3.1. Een vrije slag wordt toegestaan aan de tegenpartij wanneer een speler een overtreding begaat, die niet bestraft wordt met een shoot out.
- K.3.2. De vrije slag wordt genomen op de plaats van de overtreding wanneer de overtreding begaan wordt binnen neutrale gebied.
- K.3.3. De vrije slag wordt genomen op het midden van de 5 meter lijn wanneer deze begaan wordt binnen het 5 meter gebied.
- K.3.4. Een willekeurige speler van het team waaraan de vrije slag is toegekend, mag de vrije slag nemen.
- K.3.5. De speler die de vrije slag gaat nemen, neemt zo snel mogelijk positie in.
- K.3.6. Alle spelers van de tegenpartij nemen zo snel mogelijk positie in, op een afstand inclusief stick van tenminste 2 meter van de bal en van de speler die de vrije slag neemt, totdat de bal wordt aangeraakt.
- K.3.7. Tenzij de scheidsrechter anders aangeeft, hoeft de speler niet te wachten op het fluitsignaal van de scheidsrechter, maar de bal moet wel stilliggen wanneer de speler de vrije slag neemt.
- K.3.8. De speler die de vrije slag neemt mag de bal niet opnieuw spelen, voordat deze door een andere speler is aangeraakt.
- K.3.9. Een vrije slag genomen vanaf de 5 meterlijn van de tegenpartij is indirect, dat wil zeggen dat hieruit niet gescoord kan worden, tenzij een andere speler de bal met de stick of rolstoel aanraakt. Een doelpunt direct gescoord telt niet en een vrije slag wordt toegekend aan de tegenpartij op de 5 meterlijn waar vandaan gespeeld werd.
- K.3.10. Een vrije slag genomen in het neutrale gebied is direct, dat wil zeggen dat een doelpunt direct gescoord kan worden, mits niet van eigen helft gespeeld wordt.

K.4. Shoot out

- K.4.1. Een shoot out wordt toegekend aan de tegenpartij wanneer een speler opzettelijk een overtreding begaat binnen het eigen 5 meter gebied inclusief het doelgebied. Of ernstig wangedrag vertoont op het gehele veld.
- K.4.2. De shoot out wordt genomen vanaf de midden stip op de middenlijn
- K.4.3. De shoot out mag door een willekeurige speler van het team genomen worden, mits deze speler stond opgesteld op het moment van toekenning van de straf.
- K.4.4. De speler die stond opgesteld als keeper op het moment dat de straf werd toegekend, verdedigt de shoot out. Tenzij hij de veroorzaker van de shoot out is, dan wordt een andere in het veld staande speler als tijdelijke keeper aangewezen door de aanvoerder.

- K.4.5. De speler die de shoot out gaat nemen en de keeper die gaat verdedigen, nemen zo snel mogelijk positie in.
- K.4.6. Alle andere spelers nemen inclusief hun stick zo snel mogelijk positie in achter de middenlijn op een minimale afstand van 2 meter van de bal en van de speler die de shoot out gaat nemen.
- K.4.7. De keeper staat opgesteld met de achterkant van tenminste één achterwiel van de rolstoel op maximaal 30 centimeter voor de doellijn.
- K.4.8. De keeper mag de rolstoel niet bewegen, totdat de shoot out nemer de bal aanraakt. Wanneer de keeper te vroeg beweegt, wordt de shoot out opnieuw genomen, tenzij een doelpunt is gescoord.
- K.4.9. Zodra de scheidsrechter fluit, neemt de shoot out nemer de shoot out.
- K.4.10. De shoot out nemer mag de rolstoel bewegen of aanrijden om de bal te spelen.
- K.4.11. De shoot out nemer mag de bal uitsluitend naar voren spelen in een **on**-onderbroken beweging
- K.4.12. De shoot out stopt als er een doelpunt is gemaakt, de boarding wordt geraakt, of buiten bereik van het doel komt. Een doelpunt via de doelpaal, doellat en/of de keeper is geldig.

K.5. Shoot outseries

- K.5.1. De eerste shoot outserie: 3 spelers van elk team nemen ieder een shoot out.
- K.5.2. Procedure van de eerste shoot out serie:
 - De scheidsrechters besluiten welk doel gebruikt wordt.
 - De hoofdscheidsrechter tost door middel van een munt met de aanvoerders van de teams.
 - De winnaar van de toss beslist welk team start met het nemen van de shoot out.
 - De coaches brengen schriftelijk de scheidsrechters en de scorer op de hoogte van de nummers van de drie spelers en de volgorde waarin zij de shoot outs gaan nemen.
 - Iedere speler (inclusief de keeper) die op het moment van het einde van de wedstrijd in het veld stond kan voor de eerste shoot out serie opgegeven worden, dus geen speler met een straf tijd, die overgebleven is na de officiële speeltijd.
 - De keeper die aan het eind van de extra tijd als keeper fungeerde, fungeert als keeper in de eerste shoot out serie.
 - De shoot outs worden genomen in de volgorde, zoals door de coaches is aangegeven.
 - Alleen de spelers die de shoot outs nemen, de keepers en de scheidsrechters zijn op het speelveld aanwezig.
 - Alle spelers die shoot outs gaan nemen, met uitzondering van de keeper en shoot outnemer, stellen zich op achter de middenlijn.
 - De shoot outs worden om en om genomen.
 - De drie spelers van elk team nemen ieder één shoot out.
 - Een beslissende uitslag wordt bereikt, zodra een team leidt met een groter aantal doelpunten dan de tegenpartij nog aan shoot outs te nemen heeft. De wedstrijd is voorbij en het winnende team heeft gewonnen met een extra doelpunt toegevoegd aan het aantal van het gelijkspel na de officiële speeltijd.
 - Wanneer de uitslag na de eerste shoot out serie gelijk is, wordt de wedstrijd beslist door een tweede shoot outserie.
- K.5.3. Tweede shoot outserie:
 - Wanneer de uitslag na de eerste shoot out serie gelijk is: Nemen de spelers van elke partij om en om één shoot out, totdat een beslissend resultaat wordt bereikt.

- K.5.4 Procedure van de tweede shoot out serie:
- De spelers nemen ieder één shoot out, totdat een beslissend resultaat wordt bereikt.
 - De coach beslist welke spelers deelnemen en in welke volgorde en maakt dit schriftelijk bekend aan de scheidsrechters en scorer.
 - Iedere speler, die op het moment van verstrijken van de speeltijd in het veld stond, kan opgegeven worden voor de tweede shoot out serie, dus geen speler met een straf tijd, die overgebleven is na de officiële speeltijd.
 - Wanneer op het wedstrijdformulier een ongelijk aantal spelers staat genoteerd bij beide teams, wordt door beide teams het aantal spelers opgegeven overeenkomstig het aantal spelers van het team dat de minste spelers heeft.
 - De keeper van de eerste shoot out serie, fungeert als keeper.
 - Een beslissende uitslag wordt bereikt, zodra een team één doelpunt meer heeft gescoord dan de tegenpartij en beide teams een gelijk aantal shoot outs hebben genomen. De wedstrijd is voorbij en het winnende team heeft gewonnen met een extra doelpunt toegevoegd aan het aantal van het gelijkspel na de officiële speeltijd.
 - Wanneer alle genoteerde spelers van het team een shoot out hebben genomen en de uitslag is nog gelijk, dan wordt de wedstrijd beslist door een derde shoot out serie, gespeeld op dezelfde wijze als de tweede shoot out serie, enz.
- K.5.5. Wanneer de plaatsing beslist dient te worden in geval van drie teams, zal elk team een eerste shoot out serie krijgen en indien nodig, een tweede shoot out serie.
- K.5.6 Wanneer een genoteerde speler of keeper een wedstrijdstraf oploopt tijdens een shoot outserie, dan is het de coach toegestaan een andere speler, cq. keeper te kiezen die nog niet genoteerd stond, om de gestrafte speler, cq. keeper te vervangen.

BIJLAGE I SIGNALLEN SCHEIDSRECHTERS

ALGEMENE SIGNALLEN

Tijd gaat in: Beweeg de hand op en neer in de richting van de tijdwaarnemer.



Tijd stopt: Maak een T-signaal met de wijsvinger tegen de andere handpalm in de richting van de tijdwaarnemer.



Time-out: Maak een T-signaal met één hand tegen de handpalm van de andere hand in de richting van de tijdwaarnemer. (blessure of technisch defect)



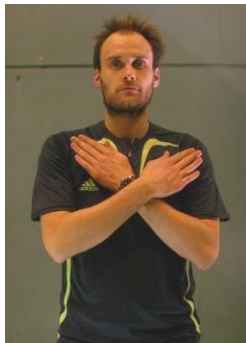
Doelpunt:

Wijs met de wijsvingers en gestrekte armen eerst naar het doel en dan naar de middenstip.



Ongeldig doelpunt:

Beweeg de armen voor het lichaam over elkaar heen en weer.



Voordeelregel:

Beweeg een arm uitgestrekt met open hand en gesloten vingers in de richting van de aanvalshelft. Draai de andere hand met de onderarm in het rond.**en hij zegt "ga door"**



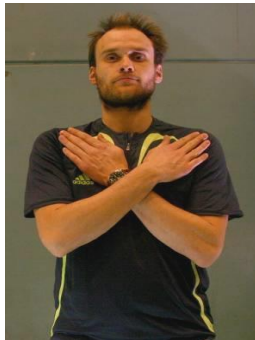
Spelerswissel:

Draai de vuisten om elkaar heen.



Einde speelhelft

Kruis de onderarmen voor de borst. wisselen van speelhelft:



Einde wedstrijd:

Beweeg de handen met beide handpalmen naar boven richting de uitgang bij de wedstrijdtafel.



SIGNALEN BIJ OVERTREDINGEN

3-Seconden regel: Tel met uitgestrekte arm, zichtbaar met vingers en hoorbaar tot drie.



Bal-vast-situatie: Plaats de hand om de vuist van de andere hand.



Platgereden bal: Plaats twee handen tegen elkaar.



Doelgebiedregel:

Beweeg met de handen boven de doelgebiedlijn.



Uitbal:

Wijs met gestrekte arm en hand in de richting van de plek waar de bal het veld heeft verlaten en met de andere arm en hand in de aanvalsrichting.



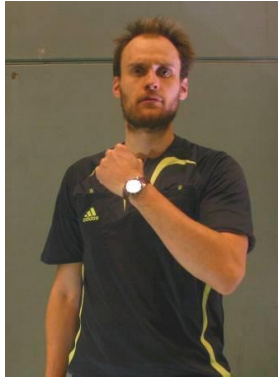
Foutief stickgebruik:

Beweeg een uitgestrekte arm met vuist op en neer.



Haken:

Maak met één arm een haakbeweging.



Vasthouden:

Maak met één vuist voor het lichaam een 'vasthoudbeweging'.



Hinderen:

Grijp met de hand de pols van de ander arm vast.



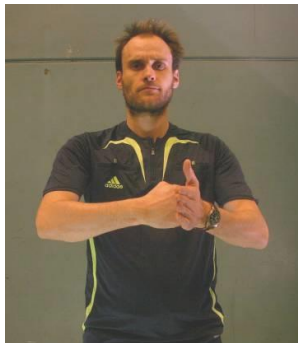
Wegduwen.

Duw beide handen vanaf het lichaam naar voren (maak 'duw'beweging).



Botsen:

Sla met de vuist van de ene hand in de open handpalm van de andere hand.



Obstructie:

Plaats beide handen op de heupen.



Doordringen:

Draai een vuist heen en weer met uitgestrekte arm.



Afsnijden:

Tik met de zijkant van de ene arm op de pols van de andere arm.



Onopzettelijke

Strek een arm met vingers bij elkaar boven het overtreding: hoofd.



Dubbele fout:

Strek beide armen en handen, met de vingers bij elkaar, boven het hoofd.



Opzettelijke overtreding:Strek een arm met gebalde vuist boven het hoofd



Zware opzettelijke overtreding/wangedrag: Streck beide armen met gebalde vuist boven het hoofd.



SIGNALLEN BIJ STRAFFEN

Waarschuwing: Loop naar de speler toe en maak met een opgestoken wijsvinger een waarschuwingsteken richting de betrokken speler. Geef daarbij een korte uitleg en geeft groene kaart

Tijdstraf:

Wijs de betrokken speler aan, steek twee vingers op, toon de gele kaart en wijs daarna in de richting van de uitgang van het veld.



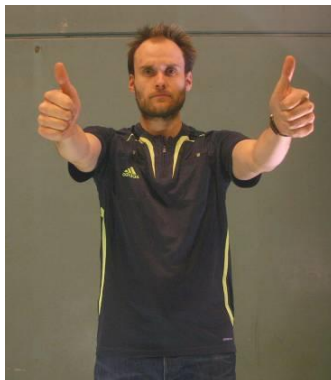
Diskwalificatie:

Wijs de betrokken speler aan, toon de rode kaart en wijs daarna in de richting van de uitgang van het veld.



SIGNALEN BIJ SPELHERVATTINGEN.

Scheidsrechtersbal: Steek met gestrekte armen beide vuisten met de duimen omhoog.



Vrije slag:

Wijs met een wijsvinger naar de plaats waar de bal genomen moet worden en met de andere hand in de richting van de aanvalshelft.



Shoot out:

Wijs naar de shoot out stip en steek met de andere hand een vuist omhoog.



Overtredingen	Gebied	Straf	Spelhervatting
Gelijktijdige overtreding	Hele veld	Waarschuwing	Scheidsrechters bal
Onopzettelijke overtreding	Hele veld	Waarschuwing of Tijdstraf (Gele Kaart)	Vrije slag
Opzettelijke overtreding	Buiten eigen 5 meter gebied	Waarschuwing of Tijdstraf (Gele Kaart)	Vrije slag
Opzettelijke overtreding	Binnen eigen 5 meter gebied	Tijdstraf (Gele Kaart)	Shoot out
Zware opzettelijke overtreding	Buiten eigen 5 meter gebied	Diskwalificatie (Rode Kaart)	Vrije slag
Zware opzettelijke overtreding	Binnen eigen 5 meter gebied	Diskwalificatie (Rode Kaart)	Shoot out
Wangedrag	Hele veld	Diskwalificatie (Rode Kaart)	Shoot out

BIJLAGE III TOELICHTING OP PERSOONLIJK CONTACT

Beslissingen betreffende Persoonlijk Contact zijn gebaseerd op de volgende **basisprincipes**:

- a. Het is de plicht van iedere speler om alle mogelijke manieren van Persoonlijk Contact te vermijden.
- b. Elke speler mag een plaats innemen in het veld die niet reeds door een tegenstander bezet is, mits hij bij het innemen van die plaats geen Persoonlijk Contact maakt en rekening houdt met de elementen: 'tijd en plaats'. Dus mag niet met zijn stoel een andere stoel wegduwen.
- c. Als ten gevolge van Persoonlijk Contact een fout plaatsvindt, dan wordt de overtreding begaan door de speler die voor het contact verantwoordelijk is.

PERSOONLIJK CONTACT IS NIET TOEGESTAAN!

Een speler mag een tegenstander niet hinderen en duwen. Evenmin mag hij tegen hem opbotsen, plotseling in zijn baan komen (obstructie), doordringen of afsnijden. Een speler mag op geen enkele wijze een ruwe manier van spelen gebruiken.

Ofschoon, theoretisch, rolstoelhockey een 'spel zonder Persoonlijk Contact' is, wordt het praktisch onmogelijk dit contact volledig te voorkomen, wanneer meerdere spelers met rolstoelen zich met enige snelheid over het beschikbare speelveld bewegen.

Wanneer Persoonlijk Contact het gevolg is van een geoorloofde poging de bal te spelen, dan mag dit contact als toevallig worden beschouwd en behoeft niet bestraft te worden, tenzij de speler waartegen het contact werd begaan er op enigerlei wijze nadeel van ondervindt.

Een speler die stilstaat, is nooit verantwoordelijk voor Persoonlijk Contact.

Persoonlijk Contact

De elementen '**tijd**' en '**plaats**' spelen een belangrijke rol wanneer Persoonlijk Contact van spelers wordt beoordeeld.

Het element '**tijd**' is afhankelijk van de snelheid van de rolstoelen.

Het element '**plaats**' omvat behalve de positie van de eigen rolstoel, ook de positie van de rolstoelen van medespelers en tegenstanders en de plaats van de doelen, de veldbegrenzing en de scheidsrechters. Samenvoeging van de elementen '**tijd**' en '**plaats**' levert de **verplaatsingslijnen** van de spelers op.

Bij snijdende verplaatsingslijnen dient een speler zijn tegenstander de gelegenheid te geven om te stoppen of zijn verplaatsingslijn te veranderen.

Bij evenwijdige verplaatsingslijnen dient een speler zijn tegenstander de gelegenheid te geven om zijn verplaatsingslijn voort te zetten.

Een speler mag zich zowel in voorwaartse als in achterwaartse richting verplaatsen, mits geen Persoonlijk Contact wordt veroorzaakt.

Botsen

Wanneer verplaatsingslijnen elkaar snijden, dreigt het gevaar van botsen op het snijpunt.

Een hulpmiddel om te bepalen wie tegen wie op botst, is in de eerste plaats te kijken naar wie het initiatief van de actie heeft genomen, maar daarnaast ook waar de botsing plaatsvindt: degene wiens rolstoel aan de zijkant geraakt wordt, wordt geacht als eerste op die plaats (het snijpunt) aanwezig te zijn. De speler die de zijkant raakt, begaat de overtreding.

Onder botsen valt ook: het contact maken door een plotselinge draai met de rolstoel, bijvoorbeeld om de bal weg te spelen in een kleine ruimte waar veel spelers/rolstoelen zich bevinden.

Afschermen

Afschermen vindt plaats wanneer een speler probeert een tegenstander, die niet in balbezit is, te verhinderen een gewenste positie op het speelveld in te nemen. Afschermen kan geoorloofd en ongeoorloofd zijn:

Geoorloofd afschermen

Een speler die een tegenstander afschermt en stilstaat of beweegt zonder Persoonlijk Contact te maken, terwijl de afgeschermdde speler zijn verplaatsingslijn voort kan zetten, maakt geen overtreding.

Ongeoorloofd afschermen

Een speler, die een tegenstander afschermt, maar beweegt, waardoor Persoonlijk Contact ontstaat met de speler die afgeschermd wordt, begaat een overtreding, omdat de speler die afgeschermd wordt, geen gelegenheid krijgt zijn verplaatsingslijn voort te zetten en/of tijdig tot stilstand te komen. Deze speler maakt zich schuldig aan hinderen, wegduwen, botsen, obstructie, doordringen of afsnijden en is in overtreding.

Wanneer een speler stilstaand een afscherming weet te bereiken in het directe gezichtsveld, hetzij recht vooruit of opzij van de speler die afgeschermd wordt, terwijl deze zich voorwaarts beweegt en het veroorzaakt Persoonlijk Contact, dan is de speler die afgeschermd wordt verantwoordelijk voor dit contact en maakt de overtreding (doordringen).

Bij afschermen buiten het gezichtsveld van de tegenstander mag geen obstructie gepleegd worden. De speler die afschermt, dient erop te letten dat de tegenstander voldoende ruimte over heeft om Persoonlijk Contact te vermijden.

Een afgeschermdde speler op een ongeoorloofde manier aanraken, is een overtreding. Een stilstaande speler kan nooit ongeoorloofd afschermen.

Blokken

Een speler die een blok zet, maakt zich schuldig aan obstructie, wanneer hij zich zo plotseling in de baan van de bewegende tegenstander begeeft, dat duwen of botsen onvermijdelijk is.

Een speler die een blok zet, maakt zich schuldig aan doordringen, wanneer hij Persoonlijk Contact veroorzaakt, terwijl hij in beweging is en zijn tegenstander stilstaat of zich voor hem terugtrekt.

In andere gevallen wanneer Persoonlijk Contact plaatsvindt ten gunste van een poging om een blok te zetten en beide spelers zijn in beweging, dan kan elk van hen een overtreding begaan.

In twijfelgevallen ligt de grootste verantwoordelijkheid bij de speler die probeert een blok te zetten.

Blokken is toegestaan, mits bij snijdende verplaatsingslijnen Persoonlijk Contact wordt voorkomen, doordat de tegenstander gelegenheid krijgt om tijdig te stoppen of van verplaatsingslijn te veranderen.

Blokken is toegestaan, mits bij evenwijdige verplaatsingslijnen Persoonlijk Contact wordt voorkomen, doordat de tegenstander gelegenheid krijgt zijn rechte lijn voort te zetten.

Achteruitrijden

Achteruitrijden is toegestaan, mits Persoonlijk Contact met de tegenstander op alle mogelijke manieren en in alle richtingen word voorkomen.

Speler in balbezit

Een speler die de bal drijft mag geen Persoonlijk Contact maken met een tegenstander die in zijn weg staat.

De balbezitter dient rekening te houden met het element 'plaats'. Hij mag niet doordringen op een stilstaande speler, tussen tegenstanders of tussen een tegenstander en de veldbegrenzing, het doel of de scheidsrechter. Indien Persoonlijk Contact ontstaat, is de balbezitter hiervoor verantwoordelijk, omdat hij dient te zien dat er niet voldoende ruimte is om er zonder Persoonlijk Contact door te komen.

Gaat een speler, die in balbezit is, zonder Persoonlijk Contact te maken, een tegenstander zo ver voorbij dat hij een voorsprong heeft, dan ligt de grootste verantwoordelijkheid voor een volgend Persoonlijk Contact bij de tegenstander.

Heeft een speler, die in balbezit is, een rechte weg voor zich vrij, dan mag hij niet uit die rechte weg weggeduwd worden door een tegenstander.

Indien een tegenstander erin slaagt een correcte verdedigende positie op die weg in te nemen, dan moet de speler die de bal drijft, Persoonlijk Contact vermijden door van richting te veranderen of te stoppen.

Verdedigen van een speler die in balbezit is

De balbezitter dient te verwachten dat hij te allen tijde verdedigd wordt, ook als dit in een fractie van een seconde gebeurt.

Wanneer de verdedigende speler een legale verdedigende positie heeft ingenomen, moeten beide spelers elkaars verplaatsingslijn in acht nemen: de speler die plotseling van zijn lijn afwijkt, is verantwoordelijk voor het Persoonlijk Contact en maakt de overtreding.

Indien de verdediger zijn tegenstander wegdukt, maakt hij de overtreding (= duwen).

Verdedigen van een speler die niet in balbezit is

Een speler die niet in balbezit is, heeft het recht zich vrij te bewegen over het speelveld en iedere positie in te nemen, die niet reeds door een andere speler bezet is.

Spelers die niet in balbezit zijn, dienen de elementen 'tijd' en 'plaats' in acht te nemen. Dit betekent dat zowel aanvallende als verdedigende spelers die geen balbezit hebben, niet een positie mogen innemen zo dicht bij een tegenstander, die beweegt of stilstaat, dat gemakkelijk Persoonlijk Contact ontstaat. De afstand tussen aanvaller en verdediger hangt af van de snelheid van de spelers.

Een speler die niet in balbezit is, mag zich niet plotseling in de baan van een tegenstander begeven, zonder dat deze tegenstander voldoende tijd of afstand wordt gegund om te stoppen of van richting te veranderen.

Indien een speler geen rekening houdt met de elementen 'tijd' en 'plaats' bij het innemen van zijn positie en er treedt Persoonlijk Contact op, dan is hij verantwoordelijk voor dit contact en kan voor een overtreding tegen hem worden gefloten.

Wanneer een verdedigende speler een legale verdedigende positie heeft ingenomen, mag hij zijn tegenstander niet verhinderen hem te passeren door zich plotseling in de baan van die tegenstander te begeven (=obstructie).

Wanneer een verdediger een legale verdedigende positie heeft ingenomen, mag hij zich wegdraaien of voor- of achterwaarts verplaatsen om in de baan van zijn tegenstander te blijven. De verdediger mag zich niet voor- of achterwaarts naar zijn tegenstander toe bewegen. Wanneer hierdoor Persoonlijk Contact ontstaat, dan is hij daarvoor verantwoordelijk. De verdediger dient het element

'plaats' in acht te nemen, dat betekent in dit geval de afstand tussen zichzelf en zijn tegenstander.

Definities van Persoonlijk Contact

Haken

Het plaatsen van de eigen stick om (een deel van) het lichaam, de stick of rolstoel van een tegenstander met als doel deze te stoppen, te hinderen, de tegenstander vast te houden, de stick te liften of de stick uit de hand te rijden.

Slaan/steken/hakken

Stickcontact maken met het lichaam of de rolstoel van een andere speler.

Vasthouden

Het vasthouden van het lichaam, stick of rolstoel van een tegenstander met de eigen handen, voeten of rolstoel om het voortbewegen van die speler te belemmeren.

Hinderen

Rolstoelcontact maken met de rolstoel van de tegenstander, waardoor de bewegingsvrijheid belemmerd wordt.

Duwen

Rolstoelcontact dat ontstaat, wanneer een speler een tegenstander van zijn verplaatsingslijn wegduwt of probeert weg te duwen, door (langzaam) naar de tegenstander toe te bewegen.

Botsen

Rolstoelcontact maken met de rolstoel van de tegenstander, doordat zij elkaars pad kruisen of doordat een speler plotseling van richting veranderd.

Obstructie

Het plotseling in de baan van een tegenstander komen of stil gaan staan, waardoor het de tegenstander onmogelijk gemaakt wordt een botsing te voorkomen. Obstructie is een verdedigende overtreding

Doordringen

Rolstoelcontact dat ontstaat wanneer een speler, al dan niet in balbezit, nadrukkelijk zijn weg doorzet en daardoor Persoonlijk Contact maakt met een of meerdere tegenstanders in een geoorloofde verdedigende positie en/of een doel, de veldbegrenzing of een scheidsrechter. Doordringen is een aanvallende overtreding.

Afsnijden

Rolstoelcontact maken met een tegenstander, doordat bij evenwijdige verplaatsingslijnen een kleine voorsprong of een grotere snelheid van de rolstoel gebruikt wordt om (plotseling) van de verplaatsingslijn af te wijken en voor de tegenstander langs te rijden of naar de bal te reiken, terwijl de tegenstander geen gelegenheid heeft om het contact te ontwijken.

Afschermen

Een poging te voorkomen dat een tegenstander, die niet in balbezit is, een door hem beoogde plaats bereikt. Afschermen zonder Persoonlijk Contact is toegestaan.

Blokken

Het correct afschermen van een tegenstander met de bedoeling een medespeler vrij te spelen. Blokken zonder Persoonlijk Contact is toegestaan.

BIJLAGE IV TEKENINGEN

DOEL

