



Spelregels

Handbewogen Rolstoelhockey

Hoofd- en Overgangsklasse

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. Tijdsstraf**
- J.3. Diskwalificatie**

ARTIKEL K START OF SPELHERVATTING

- K.1. Face-off**
- K.2. Vrije slag**
- K.3. Shoot out**
- K.4. 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 26 meter lang en 16 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:
- **Keeper box:**
Rechthoek van 450 cm breed en 300 cm diep, beginnend op 235 cm van de achterlijn, gecentreerd op de achterlijn (zie tekening).
 - **Keeper doelgebied:**
Rechthoek van 250 cm breed en 100 cm diep, beginnend op 300 cm van de achterlijn, gecentreerd op de achterlijn.
 - **Doelpaallijnen:**
De plaatsen van de doelpalen zijn gemarkeerd met korte lijnen die haaks staan op de achterlijn van het keeper doelgebied.
 - **Middenstip:**
Het middenpunt van de denkbeeldige middenlijn.
 - **Face-off plaatsen:**
Twee op de denkbeeldige middenlijn, 4 in het verlengde van de doellijnen. Allen 150 cm van de zijlijn.
 - **Scheidsrechtersgebied**
Het gebied rondom het speelveld met een breedte van 1 meter.

- **In- en uitgang**
De veldbegrenzing van het gebied voor de wedstrijdtafel.
- **Wedstrijdtafel**
Tafel in het verlengde van de middenlijn, 1,5 meter buiten het speelveld.
- **Publiekgebied**
Het gebied rond het speelveld, minimaal 1 meter buiten het veld.
- **Straftijdvak / wisselvak**
Vakken links en rechts van de wedstrijdtafel.

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. De afmetingen van het doel zijn:

- 160 centimeter breed, gemeten vanaf de binnenzijden van de doelpalen.
- 115 centimeter hoog, gemeten vanaf de grond tot de onderkant van de dwarslat.
- 65 centimeter diep, gemeten van de voorkant van de doelpaal tot de grondlat.

B.4.2. 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.

B.4.3. In het doel hangt een valnet. Zodanig dat de bal niet kan afketsen op de achterlat en dat de keeper niet gehinderd wordt.

B.4.4. Het doel 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. Hiervoor dient vooraf dispensatie te zijn aangevraagd bij de competitieleiding
- 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 beschermbeugel en een voetenplank of beensteun (bij kniezit).
Uitzondering: bij dispensatie voor steppen met 2 voeten is een voetenplank niet verplicht.
- C.3.2. De beschermbeugel moet met het hart op 11 cm van de grond gemonteerd zijn.
- C.3.3. De voetenplank mag op elke gewenste hoogte worden afgesteld, maar moet binnen de beschermbeugel vallen.
- C.3.4. De wielen zijn voorzien van beschermende wielplaten.
- C.3.5. De rolstoel is vrij van scherpe, uitstekende delen. Alle uitstekende delen aan de achterzijde van de stoel dienen te worden voorzien van beschermingsmateriaal.
- C.3.6. **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.3.7. Er mogen geen onnodige en verwijderbare obstakels en attributen onder, op, in of aan de rolstoel (en beschermbeugel of voetenplank) zitten.
- C.3.8. De voeten moeten altijd binnen de beschermbeugel aan de voorkant van de stoel zijn.
- C.3.9. De voeten mogen onder de stoel en onder of naast de voetenplank de bal niet raken.
- C.3.10. Men mag met de voeten, de stoel niet stoppen, remmen of steppen, tenzij men hiervoor **dispensatie** heeft, verleend door de KNHB.
- C.3.11. Men mag de bal niet opzettelijk met voeten of de voetenplank voortbewegen.
- C.3.12. 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, 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 thuisspelend 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 speelhelft.
- 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 en leesbaar.
- 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 (Wedstrijdreglement artikel D.2.)
- D.1.10. Bijzondere regels voor de keeper gelden alleen wanneer hij zich binnen de keeper box bevindt, daarbuiten is hij veldspeler.
- D.1.11. Een speler die niet voldoet aan deze bepalingen wordt door de scheidsrechter uit het veld gestuurd.
- D.1.12. Een speler mag beschermingsuitrusting dragen, zoals veiligheidsriem, oogbeschermer, helm, knie- of armbeschermers, mits dit binnen de afmeting van de rolstoel blijft of de speler niet extra breed maakt.
- D.1.13. De keeper is verplicht een helm te dragen die het hoofd inclusief gezicht beschermd.
- D.1.14. 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 aanvoedersband.
- 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 is verantwoordelijk voor het invullen van het wedstrijdformulier. Zonder juist en volledig ingevuld formulier wordt de wedstrijd niet aangevangen.
- 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.
- 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. Eventueel kan een derde scheidsrechter aangesteld worden.
- E.1.2. Beide scheidsrechters mogen beslissen over alle overtredingen, waar deze ook zijn begaan op het speelveld.
- E.1.3. De scheidsrechters wisselen na de rust niet van speelhelpt.
- E.1.4. Beide scheidsrechters staan in contact met de tijdwaarnemer en de scorer, of de derde scheidsrechter.

E.1.5. De scheidsrechter dient herkenbaar te zijn voor beide teams en de wedstrijdtafel. De uitrusting van de scheidsrechter bestaat uit: 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.
- Het aanvangen van de wedstrijd middels een face-off.
- 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.2.2. De hoofdscheidsrechter acteert aan de kant van de wedstrijdtafel.

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 scoorder en tijdwaarnemer zijn geïnstrueerd
- 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. De scheidsrechters mogen het spel niet hinderen en moeten zoveel mogelijk buiten de aanspeel-ijnen blijven.

E.3.4. 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 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 als deze verschoven is.
- 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.3.5. 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 face-off of shoot-out.
- E.3.6. 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 face-off.
 - 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.3.7)
 - Wanneer de scheidsrechter van oordeel is dat een overtreding geen nadeel oplevert voor het team dat in balbezit is, kan de scheidsrechter beslissen niet te fluiten, maar het spel door te laten gaan.
- E.3.7. De voordeelregel wordt toegepast wanneer de scheidsrechter van mening is dat de overtreding het team dat in balbezit is niet benadeelt. Hij kan dan beslissen voor deze overtreding niet te fluiten, maar te laten doorspelen. Indien er kort na de toegepaste voordeelregel toch geen voordeel ontstaat, kan de scheidsrechter alsnog bepalen een vrije slag toe te kennen op de plaats van de eerdere overtreding. De groene kaart kan worden gegeven als waarschuwing voor de gepleegde overtreding. De voordeelregel dient duidelijk zichtbaar en/of mondeling kenbaar te worden gemaakt door de scheidsrechter. Dit kan zowel gelden in de aanval of verdedigende situatie.
- E.3.8. De scheidsrechters kunnen beslissen om een wedstrijd voortijdig te beëindigen als het risico bestaat, dat de wedstrijd niet meer volgens de regels voltooid kan worden.
- E.3.9. 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 of derde scheidsrechter zijn:
- Het bedienen van de tijd klok op het teken van de scheidsrechter
 - De scheidsrechter erop wijzen, d.m.v. een signaal, dat de wedstrijdhelft of de extra tijd voorbij is.
 - De scheidsrechter erop wijzen, door middel van een signaal, dat er een wissel is aangevraagd.
 - De scheidsrechter erop wijzen door middel van een signaal, dat er een time-out 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 tijd opnemen van een time-out.

- De tijdwaarnemer geeft de scheidsrechter door middel van een belsignaal aan dat de tijd om is.
- E.4.3. De taken van de scorer of derde scheidsrechter 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 helften van 20 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 scheidsrechter:
- bij het begin van iedere speelhelft of verlenging
 - na een belaste of onbelaste 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 face-off, het innemen van een uitbal, een vrije slag of een shoot-out.
- F.1.4. Het spel, maar niet de tijd, 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

F.2. Time-out

- F.2.1. Er is maximaal 1 time-out van 1 minuut per wedstrijd per team mogelijk.
- F.2.2. Er mag bij blessure of rolstoeldefect maximaal een time-out van 30 seconden worden gehouden, indien e.e.a. niet binnen deze tijd kunnen, moet speler of de rolstoel gewisseld/vervangen worden.
- F.2.3. Als de keeper gediskwalificeerd wordt (rode kaart) of een blessure oploopt, heeft het team maximaal 3 minuten tijd voor de keeperswissel.

ARTIKEL G BEPALINGEN BETREFFENDE ROLSTOEL, BAL EN STICK

G.1. Het voortbewegen van de rolstoel

- G.1.1. De rolstoel wordt enkel met de handen voortbewogen, afgeremd of gestopt. 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 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. Als een speler door een overtreding van een speler van de tegenpartij in of tegen de boarding wordt gereden, dan is het een overtreding van de speler die de eerste overtreding maakt.
- G.1.6. Een overtreding kan worden bestraft middels een vrije slag of een shoot-out. Tevens kan de voordeelregel worden toegepast waardoor er geen vrije slag volgt. Het is aan de scheidsrechter om te beoordelen of er voldoende voordeel is ontstaan voor het benadeelde team. Als het voordeel onvoldoende is kan de vrije slag alsnog worden toegekend.

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. De veldspeler mag de bal niet opzettelijk beroeren met hand, arm of hoofd. Onder opzettelijk beroeren wordt ook begrepen het opvangen van de bal met het hoofd als de speler zijn hoofd stil houdt. Spelers worden geacht de bal met het hoofd te ontwijken. Het opvangen / tegenhouden van de bal met de borst is wel toegestaan, de bal met de borst bespelen in een andere richting is niet toegestaan. Het is ter beoordeling van de scheidsrechter of de speler voldoende tijd heeft gehad om de bal met het hoofd te ontwijken.
- G.2.3. Een speler mag de bal niet onder de rolstoel van een tegenstander vandaan halen.
- G.2.4. Een keeper mag binnen de keeper doelgebied op iedere gewenste hoogte de bal weren met stoel, stick en lichaam, mits dit niet leidt tot gevaarlijk spel. Trappen of schoppen naar de bal is niet toegestaan, mits hiervoor dispensatie voor is toegekend.
- G.2.5. De keeper mag de bal vangen en oppakken mits hij zich bevindt in zijn eigen keeper box.
- G.2.6. Wanneer de keeper de bal vangt of oppakt (binnen de eigen keeper box), moet deze binnen 3 seconden worden gegooid en de vloer tot de middelste face-off plaatsen raken. Tevens kan de keeper de bal tegen de boarding gooien. Aanvallende spelers dienen een afstand van 2 meter in te nemen inclusief stick ten opzichte van de uitgooiende keeper.
- G.2.7. 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.2.8. 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
 - Het keeper doelgebied betreden of de keeper in de keeper box hinderen, ligt de bal vrij, dan mag deze wel bespeeld worden met de stick. Ook het raken van de lijn van het keeper gebied met de rolstoel is niet toegestaan.
 - 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.
- De 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.).
- G.3.3. Een speler mag niet:
- De stick opzettelijk laten vallen (= vallende stick).
 - De stick van de tegenstander uit de handen rijden (= haken).
 - De stick van de tegenstander tegenhouden, tillen/liften of haken (= haken).
 - Een wiel of het lichaam van een andere speler met de stick haken (= haken / gevaarlijk spel).
 - (Hard) slaan op een stick of rolstoel van een speler (= opzettelijk slaan/hakken)
 - Slaan tegen andermans stick (= slaan / hakken), wanneer deze zich tussen de bal en de eigen stick bevindt.
 - Hard op de grond slaan (= opzettelijk slaan / hakken).
 - De stick dusdanig hoog ophalen op een wijze die gevaarlijk, intimiderend of hinderlijk is voor een andere persoon (= hoge stick voering / gevaarlijk spel).
 - Met de stick gooien (= opzettelijk gooien van de stick).
 - De eigen stick in de spaken van de rolstoel van de tegenspeler steken (= haken / gevaarlijk spel).
 - De eigen stick tussen of voor de wielen van een rolstoel van een tegenstander steken, zodat persoonlijk contact ontstaat (= haken / gevaarlijk spel).
 - Met de stick slaan, hakken of steken in de richting van een andere persoon (= opzettelijk steken).
 - Met de stick onder de rolstoel van de tegenstander komen.
 - Achteruitrijden/duwen tegen een stoel van de tegenstander met de intentie dat de tegenstander niet bij de bal kan.
- Deze overtredingen kunnen worden bestraft met een vrije slag, mits er geen sprake is van voordeel.

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, beneden de hoogte van het doel. Dit is ter beoordeling van

de scheidsrechter

- H.1.4. Een direct gescoord doelpunt is geldig vanaf elke positie in het veld, ook vanaf eigen helft.
- H.1.5. Wanneer een aanvallende speler de verdedigende keeper hindert in zijn keeper doelgebied, voordat het doelpunt wordt gescoord, dan telt het doelpunt niet en wordt het spel hervat met een vrije slag voor het benadeelde team waartoe de keeper behoort.
- 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 face-off op de middenstip.

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 tussen de buitenste face-off plaatsen en een vrije slag wordt toegekend, dan wordt de vrije slag genomen nabij de plaats waar de bal het spel verliet, tenzij de scheidsrechter een plaats aanduidt.
- H.2.5. Wanneer de bal "uit" is gespeeld over de lange zijde van het speelveld achter de buitenste face-off plaatsen of over de korte zijde van het speelveld wordt de vrije slag genomen, vanaf de dichtstbijzijnde face-off plaats.
- H.2.6. De speler hoeft niet op het fluitsignaal te wachten bij een vrije slag, echter de tegenpartij dient uit zichzelf onmiddellijk 2 meter afstand in acht te nemen.

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 wedstrijd wordt hervat met een face-off.

H.4. Drie-seconden regel

- H.4.1. Een speler mag de bal niet langer dan 3 seconden met de rolstoel en/of stick blokkeren. Een veldspeler moet proberen de bal vrij te maken of de bal spelen. Overtreding van deze regel wordt bestraft met een face-off.

H.5. Doelgebied regel

- H.5.1. Zowel een keeper als een veldspeler mag het doel niet opzettelijk verplaatsen. Overtreding van deze regel wordt bestraft met een gele kaart en een vrije slag.. Wanneer deze overtreding plaatsvindt tijdens een doelpoging, met de duidelijke opzet een doelpunt te voorkomen, wordt dit beschouwd als spelbederf en bestraft met een shoot out en rode kaart.
- H.5.2. Indien de goal wordt verplaatst, dient de keeper deze zo snel mogelijk terug te plaatsen op de markeringsstrepen.

REGEL I PERSOONLIJK CONTACT EN OVERTREDINGEN

I.1. Persoonlijk contact (zie bijlage III)

- 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.
 - Tegenhouden
 - Blokkeren.
 - Duwen.
 - Afhouden.
 - Slaan.
 - 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 .
Niet of beperkt toegestaan zijn:
- Hinderen.
 - Duwen.
 - Botsen.
 - Obstructie.
 - Doordringen.
 - Afsnijden.
 - Haken.
 - Vastzetten.
 - Vechten.
 - Blokken.
 - Achteruitrijden.
- 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/liften 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. Als de voordeelregel niet wordt toegepast, wordt hervat met een vrije slag of een shoot out ten gunste van de tegenpartij, afhankelijk van de ernst van de overtreding.
- I.2.5. Een speler die een opzettelijke overtreding begaat, binnen het eigen doelgebied, kan een tijdstraf krijgen van de scheidsrechter. Als de voordeelregel niet wordt toegepast, wordt hervat met een shoot out ten gunste van de tegenpartij.
- I.2.6. Opzettelijke overtredingen die kunnen leiden tot een gele kaart en tijdstraf zijn:
- elke overtreding waarmee een doelpunt of een goede kans op het maken van een doelpunt voorkomen wordt,
 - Het opzettelijk betreden van doelgebied (inclusief de lijn) met de rolstoel, of het lichaam (met uitzondering van de keeper van het verdedigende team) 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,
 - de tegenstander of diens stick vasthouden, slaan, trappen liften, blokkeren met groot voordeel of zonder mogelijkheid de bal te spelen,
 - de bal spelen boven wielhoogte met stick of been/voet,
 - gevaarlijk spel met de stick,
 - iemand over de boarding of tegen het goal duwen,
 - een speler omverduwen tegenstander zonder bal belemmeren te rijden met rolstoel waar hij wil (obstructie), hieronder valt ook het achteruitrijden om een tegenstander te blokken,
 - binnen een afstand van 3 meter van de keeper diens uitgooi proberen te hinderen,
 - niet direct 2 meter afstand incl. stick nemen bij een inslag of vrije slag van de tegenstander inclusief stick,
 - liggend of uit rolstoel zijnde de bal spelen,
 - de bal spelen/stoppen met hand, arm of hoofd. Het stoppen van de bal is alleen een overtreding als dit bewust met arm, hand of hoofd gebeurt.
 - herhaaldelijk overtredingen maken,
 - systematisch het spel vertragen (ook: bewust verplaatsten van het eigen doel),
 - protesteren tegen de beslissing van de scheidsrechter,
 - niet terugplaatsen van een verschoven doel (geldt alleen voor keeper),
 - spelen zonder stick en hiermee het spel belemmeren,
 - niet oprapen van delen van je gebroken stick.
- 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 face-off.
- 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 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, 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,
- 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 kan beschadigen (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. Wanneer de verdedigende speler buiten zijn eigen keeper box een zware opzettelijke overtreding maakt, dan wordt deze bestraft met een vrije slag voor de aanvallende partij.

I.3.4. Wanneer de verdedigende speler binnen zijn eigen keeper box een zware opzettelijke overtreding maakt, dan wordt deze bestraft met een shoot out voor de aanvallende partij.

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 rode kaart getoond.

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

I.4.4. Dit kan tijdens de wedstrijd, maar ook nog 30 minuten na de wedstrijd plaats vinden. De scheidsrechter kan dan alsnog een tijdsraf aan de speler of coach van het desbetreffende team geven. De straf wordt uitgevoerd tijdens eerst volgende wedstrijd.

- I.4.5. De scheidsrechter toont de Rode Kaart aan de gediskwalificeerde speler/teambegeleider of coach tijdens het eerstvolgende dode spelmoment.
- I.4.6. De betreffende persoon dient voor de verdere duur van de wedstrijd het speelveld en de speelzaal te verlaten.
- I.4.7. De wedstrijd wordt hervat met een shoot-out.
Toelichting:
Wangedrag kan op hele speelveld plaatsvinden dus wordt altijd hervat met een shoot-out.
- I.4.8. De aanvoerder kan door de scheidsrechter gevraagd worden de betrokkene tot sportief gedrag te manen. Indien de betrokkene niet tot inkeer komt, wordt deze door de wedstrijd - competitieleiding uit de zaal verwijderd en mag niet op de tribune plaatsnemen.
- I.4.9. 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.

ARTIKEL J STRAFFEN (ZIE BIJLAGE II)

J.1. Waarschuwing (groene kaart)

- J.1.1. Een waarschuwing is een verwittiging (ondersteund door een groene kaart) om de speler alert te maken op een onopzettelijke of opzettelijke overtreding welke hij/zij heeft begaan.
- J.1.2. Een speler die een tweede waarschuwing krijgt, wordt een tijdstraf opgelegd.
- J.1.3. Een speler die herhaaldelijk waarschuwingen krijgt, kan worden gediskwalificeerd.
- J.1.4. Een waarschuwing middels de groene kaart kan ook worden gegeven in een eerst volgend dood spelmoment na een kort daarvoor begane overtreding waarvoor voordeel was gegeven.

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 deze tijd uitzit.
- J.2.2. De scheidsrechter steekt twee vingers in de lucht en toont de Gele Kaart aan de betreffende speler. De speler wordt uit het speelveld gestuurd.
- J.2.3. De speler verlaat het speelveld via de uitgang en zit de straftijd uit in het straftijdvak aan de kant van de tegenstander. De speler mag geen contact hebben met zijn coach of team.
- 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 belseignaal het teken aan de scheidsrechter, zodra de maximale tijd van de tijdstraf voorbij is.
- J.2.6. De duur van de tijdstraf is 2 minuten.
- 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. Als het team met een speler minder op het veld een doelpunt tegen krijgt, wordt een 2-minuten tijdstraf opgeheven.
- J.2.10. De scorer noteert de wedstrijd tijd en het nummer van de bestrafte speler op het wedstrijdformulier.

J.3. Diskwalificatie (Rode Kaart)

- J.3.1. Diskwalificatie wordt door de scheidsrechter opgelegd, wanneer een speler:
- Een zware opzettelijke overtreding begaat .
 - Wangedrag vertoont.
 - Twee keer een 2 minuten tijdstraf in dezelfde wedstrijd ontvangt.
 - Een keer 2 minuten en 1 keer 5 minuten tijdstraf in dezelfde wedstrijd ontvangt.
 - Twee keer een 5 minuten tijdstraf 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 wedstrijdformulier.
- J.3.6. De wedstrijd wordt pas weer hervat wanneer de speler/teambegeleider of coach de zaal heeft verlaten.

J.4. Uitgestelde straf

- J.4.1. Een uitgestelde straf dient aan te worden gegeven doormiddel van het omhoog steken van een vlakke rechter hand.
- J.4.2. De uitgestelde straf dient dan op het eerst volgende dode spelmoment te worden gegeven en wordt bekrachtigd met een gele of rode kaart.

J.5. Voordeelregel

- J.5.1. De voordeelregel is een regel die een scheidsrechter kan gebruiken wanneer het team waartegen een overtreding werd begaan, hieruit voordeel kan benutten.
- J.5.2. Deze regel wordt gebruikt wanneer het team in een kansrijke positie komt om te scoren of om een aanval op te zetten.

- J.5.3. De scheidsrechter kan het spel na enkele seconden alsnog onderbreken als het beoogde voordeel achterwegen blijft.
- J.5.4. In deze voordeel situaties kan het zijn dat de overtreding zodanig is dat er achteraf nog een sanctie wordt gegeven (zie J.4.).

ARTIKEL K START OF SPELHERVATTING

K.1. Face-off

- K.1.1. Een face-off wordt vanaf het midden van de middenstip genomen bij de start van een nieuwe spelperiode en om een op correcte wijze gemaakt doelpunt te bevestigen.
- K.1.2. Alle andere face-offs, zoals bij een gelijktijdige overtreding, wordt de face-off genomen op de dichtst bij zijnde face-off plaats. Echter nooit op de middenstip.
- K.1.3. Een face-off wordt genomen door één veldspeler van elk team.
- K.1.4. De spelers dienen tegenover de korte zijde van de helft van de tegenstander te staan en mogen elkaar niet aanraken voor het nemen van de face-off.
- K.1.5. De bladen dienen loodrecht ten opzichte van de middenlijn geplaatst te worden aan beide kanten van de bal, maar zonder de bal te raken.
- K.1.6. De sticks dienen met een normale grip vastgehouden te worden. Normale grip betekent zoals de speler zijn stick tijdens het spel vasthoudt, met beide handen, duimen naar beneden en boven de markeringslijn van de stick.
- K.1.7. De speler van het verdedigende team kiest aan welke zijde van de bal hij zijn stick plaatst.
- K.1.8. Als de face-off op de middenlijn is, kiest de speler van het bezoekende team. De bal moet tussen het midden van de bladen liggen.
- K.1.9. Bij een face-off vanaf de middenstip moet elk team aan de eigen zijde van de middellijn staan.
- K.1.10. Als een speler tijdens de face-off de aanwijzingen van de scheidsrechter niet opvolgt, wordt dit gezien als een overtreding en mag de tegenstander een vrije slag nemen.
- K.1.11. Een doelpunt gemaakt tijdens extra tijd of gemaakt uit een strafbal in de strafballenserie of een strafbal na afloop van een spelperiode wordt niet bevestigd met een face-off.

K.2. Vrije slag

- K.2.1. Een vrije slag wordt toegestaan aan de tegenpartij wanneer een speler een overtreding begaat, die niet bestraft wordt met een shoot out.
- K.2.2. Een willekeurige speler van het team waaraan de vrije slag is toegekend, mag de vrije slag nemen.
- K.2.3. 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.2.4. De vrije slag dient zo snel mogelijk genomen te worden.
- K.2.5. De spelers hoeven niet te wachten op een fluitsignaal, tenzij de tijd is stilgezet.

- K.2.6. De bal moet stilliggen voordat deze genomen wordt.
- K.2.7. De vrije slag mag alleen worden geslagen, dus niet pushen of liften (hoge bal).
- K.2.8. Bij een uitbal aan lange zijde, binnen het snijpunt met de doellijn, wordt de vrije slag genomen op de plaats waar de bal het veld heeft verlaten.
- K.2.9. Bij uitbal achter de doellijn en het verlengde daarvan, wordt de vrije slag genomen op de dichtstbijzijnde face-off plaats naast de goal (zie markering tekening).
- K.2.10. Een vrije slag, gegeven na een overtreding begaan door de verdediger binnen zijn eigen keeper box, wordt genomen op een afstand van 2.5 meter afstand van het keeper doelgebied. Vanaf het hart van de keeper doelgebied lijn wordt een denkbeeldige lijn toegepast welke de plaats van de overtreding doorkruist.
- K.2.11. Alle andere aangegeven vrije slagen worden op de plaats van de overtreding genomen, aangewezen door de scheidsrechter.
- K.2.12. Uit een vrije slag mag direct gescoord worden.

K.3. Shoot out

- K.3.1. Een shoot out wordt gegeven als een doelpoging of doelkans wordt onderbroken of voorkomen door een overtreding van het verdedigende team, welke normaal tot een vrije slag of tijdstraf zou leiden (bijvoorbeeld stick slaan, blokken, doel verplaatsen etc.)
- K.3.2. De scheidsrechters bepalen wanneer er een doelpoging of doelkans plaats vindt. Overtredingen in het keepersdoelgebied leiden niet automatisch tot een shoot out (bijvoorbeeld als het verdedigende team uitverdedigd door het keepersdoelgebied heen, is dit wel een overtreding, maar geen doelkans, dus volgt een vrije slag voor aanvallende team), terwijl overtredingen op een doorgebroken speler op de middenlijn wel tot een shoot out kunnen leiden.
- K.3.3. Bij een geven tijdstraf van 2 minuten, wordt eerst de shoot out genomen.
- K.3.4. De shoot out wordt genomen vanaf de midden stip op de middenlijn.
- K.3.5. 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, met uitzondering van de speler die een tijdstraf heeft gekregen.
- K.3.6. 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.
- K.3.7. De speler die de shoot out gaat nemen en de keeper die gaat verdedigen, nemen zo snel mogelijk positie in. De speler achter de middenstip, de keeper in het doelgebied (met tenminste 1 wiel).
- K.3.8. 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.3.9. Zodra de scheidsrechter fluit, neemt de shoot out nemer de shoot out.
- K.3.10. De shoot out nemer mag de rolstoel bewegen of aanrijden om de bal te spelen.

- K.3.11. 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.3.12. De speler rijdt met de bal vanaf de middenstip op richting het goal; verplaatsing van de bal mag enkel in voorwaartse richting. De bal moet altijd in beweging zijn met daarop volgend een eenmalige doelpoging.
- K.3.13. Indien er een doelpunt is gescoord, vervalt de tijdstraf. Als er niet wordt gescoord gaat de tijdstraf alsnog in.
- K.3.14. Indien de keeper een tijdstraf krijgt, mag de aanvoerder van het betreffende team een speler aanwijzen die de straf moet uitzitten. Bij diskwalificatie (rode kaart) van de keeper, moet de keeper wel het veld verlaten.
- K.3.15. De shoot out stopt als:
- er een doelpunt is gemaakt,
 - de bal wordt tegengehouden door de keeper,
 - de bal boarding raakt
 - de bal buiten bereik van het doel komt.
- K.3.16. Een doelpunt via de doelpaal, doellat en/of de keeper is geldig.

K.4. Shoot outseries

- K.4.1. De eerste shoot outserie: 3 spelers van elk team nemen ieder een shoot out.
- K.4.2. 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 out serie.
- K.4.3. Tweede shoot out serie:
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.4.4. 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.4.5. 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.4.5. 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

Face-off teken: twee armen boven elkaar.

Time-out: T-teken met de handen time out.

Doorspelen: een draaiende arm/hand met bewoording Go-On / ga door.

Uitgestelde straf: arm met vlakke hand naar boven.

Doelpunt toekenning: scheidsrechter wijst eerst naar de goal waar het doelpunt is gescoord en daarna richting middenstip.

Shoot out: twee gebalde vuisten met gekruiste armen boven het hoofd.

Betreden keepersdoelgebied: beide handen vlak tegen elkaar als dakje boven het hoofd.

Voordeelregel: een vlak liggende hand wijzend in de richting waar de benadeelde partij zich naartoe beweegt. De voordeelregel kan ook mondeling kenbaar gemaakt worden indien er geen tijd is om gebaren te maken. Dit kan zowel gelden in de aanval of verdedigende situatie.

Meest gebruikte tekens (1)



Hakken



Stick blokkeren



Stick liften



Vasthouden



Hoge stick/
uitzwaai



Stick onder
rolstoel



Achteruit
rijden



Obstructie/
blokken



Te weinig
afstand



Duwen



2-min
tijdstraf



Uitgestelde
tijdstraf

Meest gebruikte tekens (2)



Time-out



Face-off



Voordeel



Doelpunt



Shoot-out



Betreden
keepersdoel-
gebied

BIJLAGE II TABEL VAN OVERTREDINGEN, STRAFFEN EN SPELHERVATTINGEN

Overtredingen	Gebied	Straf	Spelhervatting
Gelijktijdige overtreding	Hele veld	Zie hieronder wat wordt bedoeld	Face-off
Onopzettelijke overtreding	Hele veld	Waarschuwing of tijdstraf (Gele Kaart)	Vrije slag
Opzettelijke overtreding	Buiten eigen keeper box	Waarschuwing of tijdstraf (Gele Kaart)	Vrije slag
Opzettelijke overtreding	Binnen eigen keeper box	Tijdstraf (Gele Kaart)	Shoot out
Zware opzettelijke overtreding	Buiten eigen keeper box	Diskwalificatie (Rode Kaart)	Vrije slag
Zware opzettelijke overtreding	Binnen eigen keeper box	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 opbotst, 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 aanvallers en verdedigers 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.

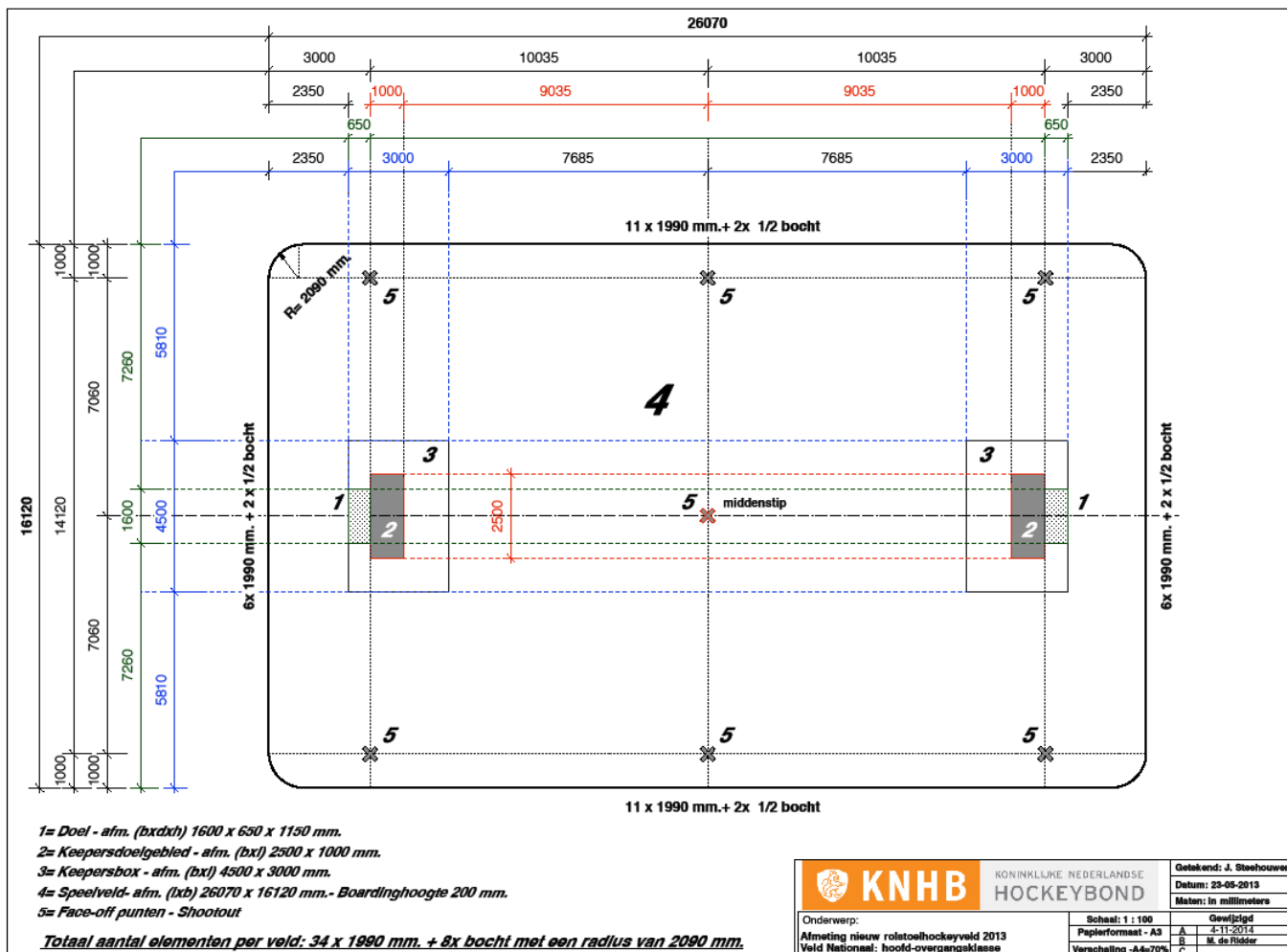
Blokken

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

BIJLAGE IV TEKENINGEN

VELD

P.S Face off is op 1.5 meter (is anders dan op tekening)



BIJLAGE V Rolstoel en Face-off

