



**Spelregels**

**Elektrisch Rolstoel Hockey**

**Hoofdklasse & Overgangsklasse**

Seizoen 2023 - 2024

Adres DeWeerelt  
Orteliuslaan 1041  
3528 BE Utrecht

Inhoud

Artikel A:	Doel van het spel	4
A.1.	Het spel	4
A.2.	Spelreglementen	4
Artikel B:	Het Speelgebied	4
B.1.	Speelveld	4
B.2.	Veldbegrenzing	4
B.3.	Lijnen, gebieden en markeringen	4
B.4.	Het doel	5
Artikel C:	Spelmateriaal	5
C.1.	De bal	5
C.2.	De handstick	5
C.3.	De T-stick	6
C.4.	De rolstoel	7
Artikel D:	Het team	7
D.1.	De selectie	7
D.2.	Spelers	7
D.3.	Aanvoerder	9
D.4.	Wisselers	9
D.5.	Coach en teamassistent	9
Artikel E:	Bepalingen betreffende de tijd	10
E.1.	Speeltijd	10
E.2.	Time-out	10
E.3.	Verlenging	11
Artikel F:	Bepalingen betreffende rolstoel, bal en stick	11
F.1.	Het voortbewegen van de rolstoel	11
F.2.	Het spelen van de bal	11
F.3.	Het gebruik van de stick	12
Artikel G:	Bepalingen betreffende het spel	12
G.1.	Doelpunt	12
G.2.	Uitbal	13
G.3.	Bal-vast situatie	13
G.4.	Drie-seconden regel	13
G.5.	Doelgebied regel	14
G.6.	Spelvertraging	14
Regel H:	Persoonlijk contact en overtredingen	14
H.1.	Persoonlijk contact	14
H.2.	(On)opzettelijke overtredingen	15
H.3.	Zware opzettelijke overtredingen	15
H.4.	Wangedrag	16
Artikel I:	Straffen	17
I.1.	Waarschuwing	17
I.2.	Tijdstraf (gele kaart)	17
I.3.	Diskwalificatie (rode kaart)	18

Artikel J: Start of spelhervatting	18
J.1. Openingsbal	18
J.2. Scheidsrechterbal	19
J.3. Keeperbal	19
J.4. Vrije bal	20
J. 5. Voordeelregel	20
J.6. Strafbal	20
J.7. Strafbalseries	21
Signalen scheidsrechters	23
Tabel van overtredingen, straffen en spelhervattingen	27
Toelichting op persoonlijk contact	27
Definities van Persoonlijk Contact	30
Spelmateriaal	31
Het doel	31
Handstick	32
T-Stick	33
Hoofdklasse & Overgangskasse veld	34
Strafbalgebied Hoofdklasse & Overgangsklasse	35

## Artikel A: Doel van het spel

### A.1. Het spel

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

### A.2. Spelreglementen

A.2.1. De wedstrijd wordt gespeeld volgens de Nederlandse spelregels en het wedstrijdreglement, gebaseerd op de regelgeving van IPCH game rules 2018 en de IPCH competition regulations 2018.

A.2.2. Beide scheidsrechters zijn gerechtigd te beslissen in alle gevallen die niet door de spelregels worden gedekt.

A.2.3. Een wedstrijd wordt geleid door twee scheidsrechters, te weten de hoofdscheidsrechter en de tweede scheidsrechter. Zij worden ondersteund door twee wedstrijdassistenten.

## 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. Afwijkingen zijn toegestaan: minimaal 24 meter lang en 14 meter breed en maximaal 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 afzetting met een hoogte van 20 centimeter, welke een hoek van 80-90 graden vormt met de speelvloer, aan de kant van het speelveld.

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.
- **Strafballijnen:** De twee strafballijnen lopen evenwijdig aan de korte zijden van het speelveld, op een afstand van 7,5 meter van de korte zijden.
- **Doellijnen:** In de hoofdklasse en overgangsklasse lopen de doellijnen evenwijdig aan de korte zijden van het speelveld op een afstand van 2,5 meter van de korte zijden.
- **Doelpaallijnen:** De plaatsen van de doelpalen zijn gemarkeerd met korte lijnen die haaks staan op de doellijnen.
- **Neutraal gebied:** Het gebied tussen de strafballijnen.
- **Strafbalgebieden:** De twee gebieden tussen de strafballijnen en korte zijden van het speelveld, inclusief de strafballijn.
- **Doelgebieden:** De twee halve cirkelgebieden voor de doelen, inclusief de doelgebiedlijn en de doellijn. De doelgebieden hebben een radius van 175 centimeter, gemeten vanaf het middenpunt van de doellijn.
- **Doelgebiedlijnen:** De twee halve cirkels welke de doelgebieden begrenzen.
- **Middenstip:** De middenstip van de middenlijn.
- **Middenpunt:** De middenpunten van beide strafballijnen, 5 meter vanaf de doellijnen.

- **Spelersvakken:** De twee vakken buiten het speelveld aan de kant van de wedstrijdtafel, tussen de strafballijnen en de korte zijden van het speelveld, met een diepte van 2 meter, gemeten vanaf het scheidsrechtergebied, aangegeven met tape.
- **Straftijd- / Wisselvak:** De twee vakken aan beide zijden van de wedstrijdtafel, met een minimum lengte van 3 meter, gemeten vanaf de wedstrijdtafel en een diepte van 2 meter, gemeten vanaf het scheidsrechtergebied, aangegeven met tape.
- **Scheidsrechtersgebied:** Het gebied rondom het speelveld met een breedte van 1 meter, gemarkeerd door stroken tape op de 4 hoeken en aan de lange zijde tegenover de wedstrijdtafel.
- **In- en uitgang:** De veldbegrenzing van het neutrale gebied voor de wedstrijdtafel.
- **Wedstrijdtafel:** Tafel in het verlengde van de middenlijn, 1 meter buiten het speelveld.
- **Publiekgebied:** Het gebied rond het speelveld, minimaal 1 meter buiten het scheidsrechtergebied, de spelersvakken en de wedstrijdtafel, gemarkeerd door stroken tape op de 4 hoeken en aan de lange zijde tegenover 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. Het doel is 250 centimeter breed, gemeten vanaf de binnenzijden van de doelpalen.

B.4.2. Het doel is 20 centimeter hoog, gemeten vanaf de vloer tot de onderkant van de doellat.

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, doellat en grondlat dat de bal er niet doorheen kan. De mazen van het doelnet zijn zodanig dat de bal er niet doorheen kan.

B.4.5. Het doel is voorzien van een dropnet. Dit kan een net zijn, hangend in het doel, waardoor de bal niet uit het doel terugkaatst. Dit kan worden vervangen door een slaphangend net, met die restrictie dat het net niet te slap hangt, waardoor de bal niet over de doellijn rolt.

B.4.6. Het doel is geplaatst met de doelpalen op de doelpaallijnen.

B.4.7. De opening van het doel is naar de middenstip gericht.

## Artikel C: Spelmateriaal

### **C.1. De bal**

C.1.1. De bal is een gatenbal van synthetisch materiaal en is hol, rond en luchtgevuld.

C.1.2. De diameter van de bal is 72 millimeter, met een afwijking van  $\pm 1$  mm.

C.1.3. De diameter van een gat is 10 millimeter, met een afwijking van  $\pm 1$  mm.

C.1.4. De bal weegt 23 gram met een afwijking van  $\pm 1$  gram.

C.1.5. De kleur van de bal is in contrast met de kleur van de speelvloer.

C.1.6. De bal heeft 26 gaten.

### **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.

## 6 Spelregels E-Hockey Hoofdklasse & Overgangsklasse

- 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 door klinknagels of schroeven bevestigd in voorgevormde gaten. Ook kunnen de delen stevig op elkaar zijn gelijmd, waarmee hetzelfde wordt bereikt als met de klinknagels of de schroeven.
- 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 1 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 met de bolle zijde naar boven 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 T-stick**

- C.3.1. De T-stick is aan de voorzijde van de rolstoel bevestigd op een zodanige wijze dat geen enkel deel van de T-stick onder de rolstoel steekt. De bevestigingsbuis van de T-stick dient op zo een manier gemonteerd te worden dat de bal er vrij onder door kan. De hockeybeugel en de voetenplank zijn onderdeel van de rolstoel. Voorbeeld van bevestiging zie pagina 33.
- C.3.2. De afstand tussen de voorkant van de T-stick en het voorste punt van de rolstoel is maximaal 50 centimeter.
- C.3.3. De T-stick heeft één blad en mag twee zijvleugels hebben.
- C.3.4. Het blad en de zijvleugels van de T-stick zijn van kunststof, ondoorzichtig materiaal.
- C.3.5. Het materiaal dat de zijvleugels met het blad verbindt en dat de T-stick aan de rolstoel verbindt, mag van metaal en/of aluminium zijn.
- C.3.6. De delen van de verbinding buiten het blad van de T-stick bevinden zich op een hoogte, waarbij de bal er vrij onderdoor kan rollen.
- C.3.7. Het blad van de T-stick heeft een maximale lengte van 30 centimeter.
- C.3.8. Het blad heeft een maximale hoogte van 10 centimeter over minimaal 20 centimeter van het blad, gemeten vanaf de voorkant van de T-stick.
- C.3.9. Het blad en de zijvleugels van de T-stick hebben een maximale dikte van 2 centimeter.
- C.3.10. De kromming van het blad is niet groter dan 3 centimeter.
- C.3.11. De zijvleugels mogen op een willekeurige plaats zijn bevestigd aan weerszijden van het blad, in een hoek tussen 75 en 90 graden.
- C.3.12. De zijvleugels hebben een maximale hoogte van 10 centimeter.
- C.3.13. De zijvleugels hebben een maximale breedte van 10 centimeter, gemeten vanaf het blad.
- C.3.14. De zijvleugels mogen aan het uiteinde maximaal 2 centimeter omgebogen zijn, maar mogen

een binnenhoek van 135 graden niet overschrijden.

- C.3.15. Een speler met een T-stick, die niet voldoet aan de bepalingen van artikel C.3. wordt door de scheidsrechter uit het veld gestuurd.

#### **C.4. De rolstoel**

- C.4.1. De rolstoel is een elektrisch aangedreven rolstoel met een minimum van 4 wielen en een maximum van 6 wielen, inclusief een maximum van 2 veiligheidswielen (Wielen die uit 2 wielen om 1 as bestaan gelden als 1 wiel). Elektrische scootmobielen en karts zijn niet toegestaan.
- C.4.2. De rolstoel is vrij van scherpe, uitstekende delen.
- C.4.3. Alle delen van de rolstoel, met uitzondering van de (veiligheid) wielen en de accubak, hebben een dusdanige hoogte, dat de bal er vrij onderdoor kan rollen.
- C.4.4. Er bevinden zich geen onnodige en verwijderbare onderdelen onder, op, in of aan de rolstoel.
- C.4.5. Het is toegestaan te spelen met bescherming rondom de rolstoel, om het lichaam en/of de rolstoel te beschermen. De bescherming heeft ronde hoeken en heeft geen scherpe en/of uitstekende delen. De bescherming bevindt zich op een dusdanige hoogte, dat de bal er vrij onderdoor kan rollen. De bescherming steekt niet verder uit dan 5 centimeter buiten de rolstoel, inclusief de dikte van de bescherming.
- C.4.6. De rolstoel is voorzien van banden, die geen strepen achterlaten op de speelvloer.
- C.4.7. Een speler in een rolstoel die niet voldoet aan de bepalingen in artikel C.4. wordt door de scheidsrechter uit het veld gestuurd.

## Artikel D: Het team

### **D.1. De selectie**

- D.1.1. De volgende teamleden mogen in het spelersvak zijn:
- 2 coaches;
  - teamassistenten;
  - maximaal 10 spelers.
- D.1.2. Overige personen mogen niet aanwezig zijn in het spelersvak. Zij worden door de hoofdscheidsrechter weggezonden. Weigering wordt bestraft met een rode kaart voor de persoon in kwestie

### **D.2. Spelers**

- D.2.1. De (reserve) spelers van het eerstgenoemde team op het wedstrijdformulier nemen plaats in het spelersvak aan de linkerkant van de wedstrijdtafel, gezien vanaf het speelveld. Na de rust wisselen de teams niet van spelersvak.
- D.2.2. Ieder team stelt 1 keeper en 4 veldspelers speelklaar op in het speelveld om het spel te beginnen.
- D.2.3. De spelers in de HK/OK zijn geclassificeerd.
- D.2.4. Een team speelt met een maximum totaal van 12 classificatiepunten op het veld, inclusief een speler met een tijdsraf of een diskwalificatie. Het overtreden van deze regel zal worden geïnterpreteerd als een ernstige opzettelijke overtreding en zal bestraft worden volgens art H.3.2 en I.3.1
- D.2.5. Alle spelers gebruiken tijdens de wedstrijd een handstick of een T-stick.
- D.2.6. Een team speelt een wedstrijd met maximaal 3 handstick spelers tegelijkertijd in het speel-

veld, inclusief spelers met een tijdstraf of diskwalificatie.

- D.2.7. De keeper neemt deel aan de wedstrijd met een T-stick.
- D.2.8. Spelers mogen geen onnodige en verwijderbare attributen op, aan of in de rolstoel meeneemen.
- D.2.9. De veldspelers van een team dragen dezelfde shirts in een afwijkende kleur dan die van de tegenspelers.
- D.2.10. De keeper draagt een andere kleur shirt dan die van de teamgenoten en die van de tegenspelers.
- D.2.11. Alle spelers zijn herkenbaar door een plaat met de spelersnaam en het spelersnummer op de achterkant van de rolstoel, stevig vastgemaakt en duidelijk zichtbaar.  
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 A3-formaat.
- De cijfers zijn minimaal 15 centimeter hoog
  - De letters zijn minimaal 5 centimeter hoog.
- *Uitzondering:*  
*Als de naam niet past, mag de grootte van de letters worden aangepast, zodat de naam aaneengeschreven wordt.*
- D.2.12. Advertenties op het shirt en/of rolstoel zijn toegestaan, mits het spelersnummer en de spelersnaam duidelijk zichtbaar blijven.
- D.2.13. Voor de wedstrijd controleert de hoofdscheidsrechter op het wedstrijdformulier de opgegeven spelers en de startopstelling van de beide teams in verband met de namen, de hand- en T-sticks en het puntentotaal
- D.2.14. Een speler die niet voldoet aan de bepalingen in artikel D.2.1. t/m D.2.11. wordt door de scheidsrechter uit het veld gestuurd.
- D.2.15. Een speler mag beschermingsuitrusting dragen, zoals een veiligheidsriem, oogbescherming, een helm en knie- en/of armbeschermers.
- D.2.16. 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. Voor deze vorm van wangedrag wordt aan de speler een gele kaart getoond.
- D.2.17. Na de pauze wisselen de teams van speelhelft.
- D.2.18. Gedurende de pauze mogen de spelers van het team het speelveld (**inclusief het spelersvak**) verlaten.
- D.2.19. Een team mag alleen spelen met minimaal 3 spelers op het veld, inclusief de keeper. In het geval dat het aantal spelers minder is dan 3 (**bijv. als gevolg van rode kaarten, blessures, defecte rolstoel of andere redenen**), wordt de wedstrijd beëindigd. De uitslag wordt op een van de volgende wijzen vastgesteld (**de uitslag wordt in de hierop volgende wijze bepaald**):
- Als het team met de meeste spelers op het veld meer doelpunten heeft dan de tegenstander, wordt de tussenstand aangemerkt als de eindstand.
  - Als het team met de meeste spelers op het veld achter staat of de stand is gelijk en de wedstrijd wordt onderbroken en beëindigd tijdens de eerste helft van de wedstrijd, zal de wedstrijd worden overgespeeld.
  - Als het team met de meeste spelers op het veld achter staat of de stand is gelijk en de wedstrijd wordt onderbroken tijdens de tweede helft van de wedstrijd of de wedstrijd kan niet worden voortgezet na de onderbreking (**bijvoorbeeld vanwege een blessure**), wordt



de eindstand bepaalt op 3:0 voor het team waartegen de overtreding werd begaan.

- In het geval van een blessure van de speler in het team dat slechts 3 spelers op het veld heeft, wordt de regel D.4.8 toegepast. Als de geblesseerde speler de wedstrijd niet kan voortzetten of worden vervangen na de technische time-out, wordt de wedstrijd beëindigd.

### **D.3. Aanvoerder**

- D.3.1. Elk team heeft een aanvoerder, herkenbaar aan een aanvoedersband rond de bovenarm.
- D.3.2. De aanvoerder vertegenwoordigt het team en mag de scheidsrechter op een correcte manier benaderen voor uitleg van de regels en de nodige informatie.
- D.3.3. De aanvoerder meldt zich voor de wedstrijd bij de hoofdscheidsrechter, voor het tossen.
- D.3.4. Het team dat de tos wint mag kiezen welk doel het wil verdedigen of dat zij de openingsbal willen nemen.
- D.3.5. Wanneer de aanvoerder het speelveld verlaat, informeert deze de hoofdscheidsrechter wie zijn plaats inneemt.
- D.3.6. De aanvoerder controleert en tekent het wedstrijdformulier direct na afloop van de wedstrijd.

### **D.4. Wisselplayers**

- D.4.1. Elk team heeft maximaal 5 wisselplayers per wedstrijd.
- D.4.2. Wisselplayers mogen tijdens de wedstrijd het eigen spelersvak niet verlaten. De uitzonderingen hierop zijn:
- Dat de wisselplayers tijdens de rust het speelveld (en het spelersvak) mogen verlaten.
  - Dat tijdens een time-out de wisselplayers in het scheidsrechtergebied mogen komen, alleen ter hoogte van het strafbalgebied aan de zijkant van het eigen spelersvak.
- D.4.3. Een coach kan onbeperkt een spelerswissel aanvragen.
- D.4.4. De speler die gewisseld wordt en de wisselplayer worden door de coach bij de wedstrijdtafel gemeld middels een wisselbriefje waarop de coach de rugnummers noteert. De wisselplayer neemt bij aanmelding plaats in het wisselvak. De wedstrijdassistent controleert het aantal punten dat het team na de wissel heeft.
- D.4.5. De scheidsrechter staat de wissel toe op het eerstvolgende dode spelmoment, na het signaal van de tijdwaarnemer.
- D.4.6. De wissel vindt zo snel mogelijk plaats via het wisselvak aan de kant van het eigen spelersvak. Overtreding van deze regel wordt door de scheidsrechter bestraft in overeenstemming met artikel H.2. en artikel H.4.
- D.4.7. Zodra de wisselplayer zijn plaats heeft ingenomen in het speelveld, wordt de wedstrijd door de scheidsrechter hervat met de situatie waarvoor de wedstrijd werd onderbroken.
- D.4.8. Wanneer een defecte rolstoel niet gerepareerd kan worden of een spelersblessure zich niet herstelt binnen een technische time-out van 1 minuut, dan moet de betreffende speler gewisseld worden of van een andere rolstoel worden voorzien, zodat de wedstrijd vervolgd kan worden.

### **D.5. Coach en teamassistent**

- D.5.1. Het team wordt gecoached door maximaal één coach en één assistent-coach.
- D.5.2. Een coach is verantwoordelijk voor:
- Het erop toezien dat de spelers tegemoet komen aan de bepalingen betreffende de stick (artikel C.2. + C.3.), de rolstoel (artikel C.4.) en het team (artikel D.)
  - Het checken van de namen, rugnummers en controleren classificatiepunten van de spelers op het wedstrijdformulier voordat de wedstrijd begint
  - Het aankruisen van de startende spelers op het wedstrijdformulier

- 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
- Het erop toezien dat het totaal aantal classificatiepunten van het team op het speelveld niet hoger is dan 12 punten
- het aanvragen van een time-out bij de wedstrijdtafel
- Bij constatering van fout op WF dient de coach meteen (**voor start wedstrijd**) een melding te doen bij competitieleider

- D.5.3. Gedurende de wedstrijd verblijven de (assistent-) coach en teamassistenten in het eigen spelersvak tenzij:
- Tijdens de pauze is het toegestaan het speelveld te verlaten om het team te coachen en te ondersteunen/verzorgen
  - Tijdens de pauze en de time out is het toegestaan het scheidsrechtersgebied en het speelveld te betreden om hun spelers te coachen en te ondersteunen/verzorgen. Dit laatste alleen in het strafbalgebied ter hoogte van de eigen spelersvak
  - Tijdens een blessure of een defecte rolstoel (**technische time-out**) is het de coach en de begeleiders toegestaan het scheidsrechtersgebied en het veld te betreden, nadat de scheidsrechter de wedstrijd heeft gestopt
- D.5.4. Gedurende de wedstrijd mogen de coaches en teambegeleiders de velden niet openen.
- D.5.5. Overtreding van artikel D.5.3 en D.5.4. worden door de scheidsrechter bestraft door het geven van een officiële waarschuwing aan de coach (zie artikel I.1).

## Artikel E: Bepalingen betreffende de tijd

### E.1. Speeltijd

- E.1.1. Een wedstrijd bestaat uit twee helften van 20 minuten, met daartussen een pauze van 10 minuten.
- E.1.2. De wedstrijdklok wordt ingeschakeld op het signaal van de scheidsrechter bij het begin van iedere speelhelft of verlenging en bij elke spelhervatting, als bedoeld in artikel E.1.3..
- E.1.3. De wedstrijdklok wordt stil gezet wanneer de scheidsrechter de wedstrijd onderbreekt met een fluitsignaal voor een overtreding waarvoor aan een speler een kaart wordt getoond, een (technische) time-out, een strafbal of aan het einde van een speelhelft.
- E.1.4. De tijdwaarnemer neemt de tijd van de (technische) time-out op en wanneer deze tijd verstreken is, geeft hij de hoofdscheidsrechter hiervan een signaal.
- E.1.5. De eerste helft, de wedstrijd of een verlenging is voorbij als de scheidsrechter officieel het eindsignaal fluit.

### E.2. Time-out

- E.2.1. Tijdens iedere wedstrijd helft heeft ieder team recht op 1 time-out.
- E.2.2. De duur van de time-out is 1 minuut.
- E.2.3. Een ongebruikte time-out in de 1<sup>ste</sup> speelhelft mag niet worden meegenomen naar de 2<sup>de</sup> speelhelft.
- E.2.4. De coach vraagt een time-out aan, middels een time-out kaart, bij de wedstrijdtafel.
- E.2.5. Degene die de score bijhoudt geeft de hoofdscheidsrechter een signaal dat er een time-out is aangevraagd.
- E.2.6. De scheidsrechter geeft het signaal voor een time-out op het eerstvolgende dode spelmoment.
- E.2.7. Tijdens de time-out moeten de spelers op het veld zich verzamelen in het speelveld voor hun

eigen teamvak voor de duur van de time-out.

- E.2..8. De tijdwaarnemer neemt de tijd op gedurende de toegewezen time-out en na 1 minuut wordt het einde van de time-out aan de scheidsrechter doorgegeven. De wedstrijd wordt hervat met een spelhervatting waarvoor de wedstrijd is stilgelegd.

### **E.3. Verlenging**

- E.3.1. Als een Play Off wedstrijd eindigt in een gelijk spel, wordt de wedstrijd als volgt beëindigd:
- Eerst wordt er verlengd.
  - Als er geen beslissing valt, volgt het nemen van de strafbalserie(s).

- E.3.2. De duur van de verlenging is 10 minuten met het een Golden Goal principe: Als een team scoort in de extra tijd is de wedstrijd voorbij en het winnende team krijgt er een doelpunt bij in de eindstand.

- E.3.3. Procedure:

- E.3.3.1 Tussen het einde van de wedstrijd en de verlenging is er een pauze van 5 minuten.
- De teams wisselen van helft voor de aanvang van de verlenging.
  - Spelerswisselingen zijn toegestaan.
  - Een resterende tijdstraf aan het einde van de reguliere tijd gaat mee in de verlenging.
  - Als er niet wordt gescoord in de extra tijd, zal de wedstrijd worden beslist met het nemen van de strafbalserie(s).

## **Artikel F: Bepalingen betreffende rolstoel, bal en stick**

### **F.1. Het voortbewegen van de rolstoel**

- F.1.1. De voeten bevinden zich op een dusdanige hoogte, dat de bal er vrij onderdoor kan rollen.
- F.1.2. Tijdens de wedstrijd houdt de speler zijn zitvlak in contact met de zitting van de rolstoel.
- F.1.3. Tijdens een wedstrijd rijdt een speler met zijn rolstoel maximaal 15 km per uur. Zolang er geen controleapparatuur aanwezig is, rijdt een speler met een dusdanige snelheid, dat elke beweging zonder gevaar uitgevoerd wordt en volgens de bepalingen van Persoonlijk Contact (zie artikel H.1). Gevaarlijk rijden is niet toegestaan. Dit ter beoordeling van de scheidsrechter.
- F.1.4. Rolstoelcontact met de rolstoel, stick of lichaam van een andere speler en met de veldbegrenzing, doel of scheidsrechter is niet toegestaan.
- F.1.5. Een scheidsrechter fluit niet bij een onvoorziene defecte rolstoel. Gedurende het eerstvolgende dode spelmoment, wordt er een technische time-out toegekend. Iemand mag proberen de defecte rolstoel te repareren. Wanneer de rolstoel niet binnen 1 minuut gerepareerd kan worden, dient de speler gewisseld te worden of van rolstoel te veranderen.
- F.1.6. Overtreding van artikel F.1.1. t/m artikel F.1.4. wordt door de scheidsrechter bestraft overeenkomstig de artikelen H + I.

### **F.2. Het spelen van de bal**

- F.2.1. De bal mag uitsluitend gespeeld worden met het blad van de stick en de rolstoel.
- F.2.2. De bal mag in iedere richting gespeeld worden.
- F.2.3. De bal mag niet hoger dan 20 centimeter boven de speelvloer gespeeld worden. Overtreding van deze regel wordt door de scheidsrechter bestraft overeenkomstig de artikelen H + I.
- F.2.4. Indien de bal wordt gespeeld via een rolstoel, de veldafscheiding, een doel of een scheidsrechter en daardoor hoger dan 20 centimeter boven de speelvloer komt, wordt dit als een toevalligheid beschouwd. Dit is geen reden de wedstrijd te stoppen, tenzij het een doelpunt veroorzaakt. Het doelpunt wordt ongeldig verklaard. De wedstrijd wordt hervat met een keeperbal.

- F.2.5. Het is een speler niet toegestaan om:
- De bal plat te rijden
  - De bal op te pakken, te schoppen, te gooien, te koppen, te vangen, te slaan, vast te houden of met (een deel van) het lichaam mee te nemen
  - De bal in het doelgebied aan te raken of uit het doelgebied te spelen, met uitzondering van de keeper
  - De bal in een verkeerde richting te slaan tijdens een dood spelmoment
  - De bal ongecontroleerd te spelen in de richting van een persoon op een manier dat gevaarlijk of intimiderend is (= **gevaarlijk spel**).
- Deze overtredingen kunnen (on)opzettelijk plaatsvinden en worden bestraft overeenkomstig de artikelen H en I.

### F.3. Het gebruik van de stick

- F.3.1. Stickcontact met de stick van een andere speler is toegestaan, uitsluitend in een poging om de bal op een geoorloofde manier te spelen.
- F.3.2. Stickcontact met het lichaam van een andere speler is niet toegestaan (= **Persoonlijk Contact**).
- F.3.3. Overtredingen als genoemd in artikel F.3.1. en F.3.2. kunnen (on)opzettelijk plaatsvinden en worden bestraft overeenkomstig de artikelen H en I.
- F.3.4. Een speler mag niet:
- De stick laten vallen (= **vallende stick**).
  - Met de stick gooien (= **gevaarlijk spel**).
  - De stick van de tegenstander uit de handen rijden (= **haken**).
  - De stick van de tegenstander tegenhouden, tillen of haken (= **haken**).
  - Het lichaam van een andere speler met de stick haken (= **haken / gevaarlijk spel**).
  - De stick onder de rolstoel, tussen de wielen of voor het voorwiel van een van een andere speler steken (= **haken / gevaarlijk spel**).
  - Slaan op een stick of rolstoel van een andere speler (= **stick slaan**).
  - Hard slaan op een stick of rolstoel van een andere speler (**opzettelijk stick slaan of gevaarlijk spel**).
  - Een andere persoon met de stick slaan, hakken of steken of dit dreigen te doen in de richting van een andere persoon (= **gevaarlijk spel**).
  - De stick dusdanig hoog ophalen op een wijze die gevaarlijk, intimiderend of hinderlijk is voor een andere persoon (= **hoge stick voering of gevaarlijk spel**).

Deze overtredingen kunnen (on)opzettelijk of zwaar opzettelijk worden begaan en ze zullen worden bestraft overeenkomstig de artikelen H en I.

## Artikel G: Bepalingen betreffende het spel

### G.1. Doelpunt

- G.1.1. Een doelpunt telt als de bal volledig de doellijn is gepasseerd tussen de doelpalen en onder de doellat door.
- G.1.2. Een doelpunt, gescoord door een speler met een handstick telt voor één punt.
- G.1.3. Een doelpunt, gescoord door een speler met een T-stick telt voor 2 punten als de speler de bal actief naar het doel speelt. Als het doelpunt door een stuiter van een niet bewegende rolstoel of de t-stick wordt gescoord telt het doelpunt voor 1 punt (**de speler had niet door dat hij of zij scoorde**).
- G.1.4. Wanneer de bal de voorzijde van het doel raakt, daarna de keeper en daarna de doellijn volledig is gepasseerd, telt het doelpunt.  
Wanneer de bal via de veldafscheiding over het doel terugkaatst, daarna via de keeper of een veldspeler de doellijn volledig passeert, telt het doelpunt.  
Uitzondering: Wanneer de bal de rolstoel hoger als 20 cm raakt en daarna de doellijn volledig passeert, is dit een hoge bal en telt het doelpunt niet.

- G.1.5. 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 ter beoordeling van de scheidsrechter.
- G.1.6. Wanneer de bal een scheidsrechter raakt en hierdoor wordt een doelpunt gescoord, telt deze niet. Het spel wordt dan hervat met een keeperbal.
- G.1.7. Wanneer een aanvallende speler de bal aanraakt of de keeper hindert in het keepersgebied, voordat het doelpunt wordt gescoord, dan telt het doelpunt niet. Overtreding van deze regel wordt bestraft overeenkomstig de artikelen H.2 en I.
- G.1.8. Een eigen doelpunt telt altijd.
- G.1.9. Na een doelpunt wordt de wedstrijd hervat met een openingsbal.

## **G.2. Uitbal**

- G.2.1. De bal is uit als deze buiten het speelveld wordt gespeeld of op het doelnet blijft liggen.
- G.2.2. De laatste speler die de bal aanraakte voordat de bal uitging, speelde de bal uit.
- G.2.3. De bal kan opzettelijk of onopzettelijk uit gespeeld worden. Het team dat de bal uit speelde wordt bestraft overeenkomstig de artikelen H.2 en I.
- G.2.4. Wanneer de bal uit is gespeeld in het neutrale gebied en een vrije bal wordt toegekend, dan wordt de vrije bal genomen op de plaats waar de bal over de veldbegrenzing werd gespeeld, 2 meter vanaf de veldbegrenzing.
- G.2.5. Wanneer de bal uit is gespeeld in het strafbalgebied en een vrije bal wordt toegekend, dan wordt de vrije bal genomen op het middenpunt van de strafballijn.
- G.2.6. Wanneer de bal op het doelnet wordt gespeeld en een vrije bal wordt toegekend, dan wordt de vrije bal genomen op het middenpunt van de strafballijn.

## **G.3. Bal-vast situatie**

- G.3.1. Er wordt van een bal-vast situatie gesproken wanneer:
- Een keeper de bal buiten het eigen doelgebied, maar binnen het eigen strafbalgebied langer dan 3 seconden blokkeert door middel van de rolstoel of stick
  - Een speler de bal langer dan 3 seconden blokkeert en geen enkele mogelijkheid heeft de bal te spelen (**de bal is onspeelbaar**)
  - De bal-vast zit in een rolstoel
  - De bal tussen twee spelers rolt zonder dat één van hen in staat is deze te spelen
  - Als de bal door een klap met een stick of tegen een rolstoel kapot gaat
- G.3.2. De wedstrijd wordt hervat met een scheidsrechtersbal.

## **G.4. Drie-seconden regel**

- G.4.1. Het is de keeper toegestaan de bal binnen het eigen doelgebied met de rolstoel of stick langer dan 3 seconden stil te leggen. De wedstrijd wordt hervat met een keeperbal.
- G.4.2. Een keeper mag de bal buiten het eigen strafbalgebied niet langer dan 3 seconden met de rolstoel en/of stick blokkeren. Overtreding van deze regel wordt bestraft overeenkomstig de artikelen H.2. en I.
- G.4.3. Een veldspeler mag de bal niet met de rolstoel en/of stick zodanig blokkeren, dat geen andere speler de mogelijkheid heeft om de bal te onderscheppen. Een veldspeler moet proberen de bal vrij te maken of de bal spelen. Overtreding van deze regel wordt bestraft overeenkomstig de artikelen H.2. en I.
- G.4.4. De scheidsrechter maakt de betreffende speler erop attent dat de bal onbespeelbaar gemaakt is en geeft met een opgestoken hand aan dat de drie-seconden regel in gaat. De scheidsrechter telt de 3 seconden hoorbaar en zichtbaar.

### G.5. Doelgebied regel

- G.5.1. Geen speler (**met uitzondering van de keeper van het verdedigende team**) mag de bal en/of het speelveld binnen het doelgebied (**inclusief de doelgebiedlijn**) aanraken met de stick, de rolstoel of het lichaam. Overtreding van deze regel wordt bestraft overeenkomstig de artikelen H.2. en I. Wanneer deze overtreding plaatsvindt tijdens een doelpoging, met de duidelijke opzet een doelpunt te voorkomen, wordt dit beschouwd als een zware opzettelijke overtreding.
- G.5.2. Geen speler mag de keeper hinderen binnen het doelgebied (inclusief de doelgebiedlijn) met de stick, de rolstoel of het lichaam. Overtreding van deze regel wordt bestraft overeenkomstig de artikelen H.2. en I. Wanneer deze overtreding plaatsvindt tijdens een doelpoging, wordt dit beschouwd als een zware opzettelijke overtreding (zie artikel I.3.).
- G.5.3. Zowel een keeper als een veldspeler mag het doel niet verplaatsen. Overtreding van deze regel wordt bestraft overeenkomstig de artikelen H.2. en I. Wanneer deze overtreding plaatsvindt tijdens een doelpoging, met de duidelijke opzet een doelpunt te voorkomen, wordt dit beschouwd als een zware opzettelijke overtreding.

### G.6. Spelvertraging

- G.6.1 De teams moeten zoveel mogelijk actief spelen. Ze mogen niet onnodig spel vertragen waardoor er spelbederf ontstaat.
- G.6.2 Indien de scheidsrechters vaststellen dat een team het spel vertraagt, kunnen ze een vrije bal aan de tegenpartij toekennen. Voor er wordt overgegaan tot een vrije bal waarschuwen de scheidsrechters dat het vertragen van het spel niet is toegestaan
- G.6.3 De scheidsrechters bestraffen niet voor het vertragen van het spel als een team aanvallend probeert een opening te creëren of als een team moet verdedigen door een sterk aanvallende tegenstander die door dat spel druk uitoefent.
- G.6.4 Voortdurende vertraging van het spel kan door de scheidsrechters bestraft worden met een groene kaart. Deze kaart wordt getoond aan de speler die in balbezit is of de speler die het laatst de bal speelde als er wordt gefloten voor een vrije bal voor de tegenpartij. Alle regels met betrekking tot de kaarten zijn van toepassing (**2x groen is geel**).

## Regel H: Persoonlijk contact en overtredingen

### H.1. Persoonlijk contact

- H.1.1. Met persoonlijk contact wordt bedoeld: lichamelijk contact, rolstoelcontact en stickcontact.
- H.1.2. Persoonlijk contact is niet toegestaan, met uitzondering van stickcontact met de stick of rolstoel van een andere speler.
- H.1.3. Lichamelijk contact is het aanraken van de rolstoel, stick of lichaam van een andere speler of een scheidsrechter met het eigen lichaam. Niet toegestaan zijn:
- Vasthouden
  - Slaan, raken
  - Vechten
- H.1.4. Rolstoelcontact is het aanraken van de rolstoel, stick of lichaam van een andere speler, de veldbegrenzing, het doel of een scheidsrechter, met de eigen rolstoel. Niet toegestaan zijn:
- Hinderen
  - Duwen
  - Botsen/rammen
  - Obstructie
  - Doordringen
  - Afsnijden
  - Haken

- Vasthouden
- Vechten.

H.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, obstructie, optillen of haken van de stick van een andere speler, of het haken rondom een wiel van de rolstoel of het lichaam van een andere speler
- slaan, hakken, steken
- vechten

H.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 behoeft niet bestraft te worden, tenzij de speler waartegen het contact werd begaan hiervan nadeel ondervindt. Dit ter beoordeling van de scheidsrechter.

H.1.7. Persoonlijk contact kan (on)opzettelijk plaatsvinden op het hele speelveld en wordt bestraft overeenkomstig de artikelen H.2., H.3. en I.

## **H.2. (On)opzettelijke overtredingen**

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

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

H.2.3. Een overtreding kan opzettelijk of onopzettelijk plaatsvinden, binnen of buiten het eigen strafbalgebied.

H.2.4. Een speler die een onopzettelijke overtreding begaat, ergens op het speelveld, kan een waarschuwing of een tijdstraf krijgen van de scheidsrechter. De wedstrijd wordt hervat met een vrije bal voor de tegenspelers.

H.2.5. Een speler die een opzettelijke overtreding begaat, buiten het eigen strafbalgebied, kan een waarschuwing of een tijdstraf van de scheidsrechter ontvangen. De wedstrijd wordt hervat met een vrije bal voor de tegenspelers.

H.2.6. Een speler die een opzettelijke overtreding begaat, binnen het eigen strafbalgebied, kan een waarschuwing of tijdstraf van de scheidsrechter ontvangen. De wedstrijd wordt hervat met een strafbal ten gunste van de tegenspelers.

H.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.

H.2.8. Wanneer een speler voor de tweede keer in dezelfde wedstrijd een tijdstraf krijgt (gele kaart), wordt deze speler door de scheidsrechter gediskwalificeerd.

## **H.3. Zware opzettelijke overtredingen**

H.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 slaan van de bal uit het doelgebied met uitzondering van de keeper 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 aanraken van de bal of het speelveld binnen het doelgebied (**inclusief de doelgebiedlijn**) met de rolstoel, de stick of het lichaam (**met uitzondering van de keeper van het verdedigende team**) bij een doelpoging, met de duidelijke bedoeling om een doelpunt te voorkomen.
- Het op enigerlei wijze hinderen van de keeper binnen het doelgebied (**inclusief de doelgebiedlijn**) met de stick, de rolstoel, of het lichaam tijdens een doelpoging, met de duidelijke bedoeling een doelpunt te voorkomen.
- Het opzettelijk verplaatsen van het doel tijdens een doelpoging met de duidelijke bedoeling een doelpunt te voorkomen.
- Het maken van persoonlijk contact op ongeoorloofde wijze, welke de veiligheid van de speler in gevaar brengt (**blesure**) of de rolstoel (**ernstig rolstoeldefect**).
- Dat de totale classificatiepunten van het team op het speelveld 12 punten niet overschrijdt gedurende de wedstrijd.
- In het geval het team met meer dan 12 punten speelt na vervanging, zal de vervangende speler die de limiet van het totale aantal heeft overschreden worden gediskwalificeerd.
- In het geval dat een team de wedstrijd na de pauze voortzet met een totaal aan classificatiepunten van meer dan 12 punten of als meerdere gelijktijdige wissels leiden tot het overschrijden van de limiet, wordt de wisselspeler met de hoogste classificatiepunten gediskwalificeerd.
- Als meerdere gelijktijdige wissels leiden tot het overschrijden van de limiet van 12 punten waarbij alle wisselers dezelfde hoogste classificatiepunten selecteert de aanvoerder één van deze spelers voor diskwalificatie.

H.3.2. Wanneer een speler een zware opzettelijke overtreding begaat, wordt de speler door de scheidsrechter gediskwalificeerd.

H.3.3. De wedstrijd wordt met een vrije bal hervat ten gunste van de tegenspelers wanneer een zware opzettelijke overtreding heeft plaatsgevonden buiten het eigen strafbalgebied.

H.3.4. De wedstrijd wordt met een strafbal hervat ten gunste van de tegenspelers wanneer een zware opzettelijke overtreding heeft plaatsgevonden binnen het eigen strafbalgebied.

#### H.4. Wangedrag

H.4.1. Wangedrag is het opzettelijk door woord en/of gebaar op grove wijze inbreuk maken op de geest van het spel. Wangedrag wordt als volgt bestraft:

##### Groene kaart

- Herhaald of ongepast, maar geen beledigend protest tegen de beslissing van de scheidsrechter
- Opzettelijk de wedstrijd vertragen
- Ruzie maken met de eigen teamleden

##### Gele kaart

- Luid protesteren of ongepast, maar geen gevaarlijke handeling (**bijv. met de stick op of tegen de boarding slaan, een bal uit het veld slaan of het doel verplaatsen tijdens een dood spelmoment, ...**).
- Voortdurend ruzie maken met andere spelers of scheidsrechters
- Het veld verlaten of betreden zonder toestemming van de scheidsrechter

##### Rode kaart

- Een andere persoon onbeleefd benaderen in woord en / of gebaar. Vloeken, taalmisbruik, beledigende, discriminerende of racistische opmerkingen of onbeleefde gebaren zijn niet toegestaan (**onsportief gedrag**)
- Herhaaldelijk onbeleefde opmerkingen of gebaren maken naar de scheidsrechter, tijdwaarnemer, scorekeeper, speler of coach (**onsportief gedrag**)
- Een andere speler, scheidsrechter, teamlid of mensen achter de wedstrijdtafel aanvallen of proberen aan te vallen met een stick, rolstoel of fysiek (**lichaam**).

H.4.2. Wangedrag is niet toegestaan. De scheidsrechter bestraft wangedrag met een groene kaart,



een gele kaart of een rode kaart (diskwalificatie) van de betreffende speler. Alle regels met betrekking tot de kaarten zijn van toepassing (**2 minuten straf voor gele kaart, diskwalificatie voor rode kaart, ...**). Scheidsrechters hebben de bevoegdheid om in elke situatie het niveau van wangedrag te bepalen.

- H.4.3. Voor wangedrag kan de scheidsrechter wachten met straffen tot het eerstvolgende dode spelmoment. Als de scheidsrechter het spel direct stopt voor het tonen van een kaart, gaat de wedstrijd verder met een vrije bal voor de tegenpartij.
- H.4.4. De scheidsrechter toont een kaart aan de speler die moet worden gestraft tijdens het eerstvolgende dode spelmoment.
- H.4.5. Wanneer een coach of een teamassistent zich misdraagt geldt het volgende:
- Bij het tonen van een groene kaart heeft dit geen gevolg voor het team of het spel.
  - Bij het tonen van een gele kaart krijgt een speler van het team die op het veld staat een straf van 2 minuten (**alle regels met betrekking tot de kaarten zijn van toepassing**).
  - Bij het tonen van de rode kaart wordt de overtreder weggestuurd (**rode kaart wordt getoond**). De betreffende persoon mag niet in de nabijheid van het speelveld verblijven tijdens het verloop van de wedstrijd en mag zich verder niet met de wedstrijd bemoeien.
- H.4.6. Wanneer dezelfde speler, coach of teamassistent, als genoemd in artikel H.4.5 zich nogmaals met de wedstrijd bemoeit, wordt de wedstrijd gestopt en het team, bij wie ze horen, verliest de wedstrijd reglementair

## Artikel I: Straffen

### I.1. Waarschuwing

- I.1.1. Een waarschuwing is een straf van de scheidsrechter naar een speler die geen tijdstraf krijgt of wordt gediskwalificeerd.  
Een waarschuwing kan mondeling (niet officieel), of door het tonen van een groene kaart worden gegeven (officiële waarschuwing).
- I.1.2. Een (**officiële**) waarschuwing kan aan een speler gegeven worden die:
- Een (on)opzettelijke overtreding begaat
  - Een mondelinge waarschuwing heeft ontvangen
  - Regelmatig lichte opmerkingen of gebaren maakt naar de scheidsrechter, de tijdwaarnemer, de scorer, een speler of coach (**onsportief gedrag**).
- I.1.3. Een speler die een tweede officiële waarschuwing krijgt, wordt een tijdstraf opgelegd.
- I.1.4. Een speler die herhaaldelijk waarschuwingen krijgt, kan worden gediskwalificeerd.

### I.2. Tijdstraf (gele kaart)

- I.2.1. Een tijdstraf kan aan een speler worden opgelegd die:
- Een (on)opzettelijke overtreding begaat.
  - Reeds een officiële waarschuwing heeft ontvangen.
  - Herhaaldelijk onopzettelijke en lichte overtredingen begaat.
- I.2.2. De scheidsrechter toont de gele kaart aan de betreffende speler en die speler wordt uit het speelveld gestuurd.
- I.2.3. De speler verlaat het speelveld via de uitgang en zit de straftijd uit in het straftijdvak aan de kant van de eigen speelhelft.
- I.2.4. Een veldspeler met een tijdstraf mag niet door een wisselspeler vervangen worden.
- I.2.5. Een keeper met een tijdstraf mag worden vervangen door een veldspeler met een T-stick die speelde toen de tijdstraf werd uitgedeeld aan de keeper. Ontbreekt een speler met een T-stick, dan kan een speler met een handstick worden vervangen voor een speler met een T-stick.

- I.2.6. De tijdwaarnemer houdt door middel van een stopwatch de straftijd bij.
- I.2.7. De duur van de tijdstraf is maximaal 2 minuten speeltijd, echter op het moment dat de tegenpartij binnen de 2 minuten scoort is de tijdstraf voorbij.
- I.2.8. Het moment van de tijdstraf gaat in, zodra de wedstrijd wordt hervat, nadat de gestrafte speler het speelveld heeft verlaten.
- I.2.9. Wanneer de maximale tijd van de tijdstraf voorbij is, waarschuwt de tijdwaarnemer door een belsignaal de scheidsrechter.
- I.2.10. Het is de speler direct toegestaan via de ingang terug te komen in het speelveld na het belsignaal of een gescoord doelpunt door de tegenspelers.
- I.2.11. De scorer noteert het tijdstip van de straf en het nummer van de bestrafte speler op het wedstrijdformulier.

### **I.3. Diskwalificatie (rode kaart)**

- I.3.1. Diskwalificatie wordt door de scheidsrechter opgelegd, wanneer een speler:
  - Een zware opzettelijke overtreding begaat.
  - Wangedrag vertoont.
  - In dezelfde wedstrijd een tweede gele kaart ontvangt.
- I.3.2. De betreffende speler wordt door de scheidsrechter uit het speelveld gestuurd voor de rest van de wedstrijd.
- I.3.3. De speler verlaat het speelveld via de uitgang bij de wedstrijdtafel. De speler verlaat het speelgebied en het is niet toegestaan dat de speler nog enig contact heeft met het team tot het einde van de wedstrijd.
- I.3.4. De speler die wordt gediskwalificeerd, mag gedurende de wedstrijd niet vervangen worden door een wisselspeler.
- I.3.5. Een keeper die wordt gediskwalificeerd mag worden vervangen door een veldspeler met een T-stick die speelde toen de keeper werd gediskwalificeerd. Ontbreekt een speler met een T-stick in het speelveld, dan kan een speler met een handstick worden vervangen voor een speler met een T-stick, die zal spelen als keeper.
- I.3.6. De scorer noteert de tijd van de diskwalificatie en het nummer van de speler op het wedstrijdformulier. Ook noteert de scorer de reden van de diskwalificatie.
- I.3.7. Voor een rode kaart kunnen 1 of meerdere wedstrijden schorsing worden opgelegd.
- I.3.8. Tenzij expliciet bepaald door de regels, is de keuze van de wedstrijdstraf dat aan de speler wordt toegekend de beslissing van de competitieleider.

## Artikel J: Start of spelhervatting

### **J.1. Openingsbal**

- J.1.1. Een openingsbal wordt genomen vanaf de middenstip aan het begin van iedere speelhelft en na het scoren van een doelpunt.
- J.1.2. De tweede helft neemt het team dat de eerste helft niet begonnen is, de openingsbal.
- J.1.3. De speler die de openingsbal gaat slaan, neemt zo snel mogelijk zijn positie in.
- J.1.4. Alle medespelers stellen zich, zo snel mogelijk op, achter de middenlijn op de eigen speelhelft, totdat de bal is aangeraakt.

- J.1.5. Alle tegenspelers stellen zich, zo snel mogelijk, achter de eigen strafballijn op, totdat de bal is aangeraakt.
- J.1.6. Zodra de scheidsrechter fluit, zal de speler de bal overspelen en mag de bal niet opnieuw spelen, voordat deze door een andere speler is aangeraakt.
- J.1.7. 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.
- J.1.8. Overtreding van artikel J.1.3. t/m artikel J.1.7. wordt door de scheidsrechter bestraft overeenkomstig de artikelen H.2. en I.

## **J.2. Scheidsrechtersbal**

- J.2.1. Een scheidsrechtersbal wordt gegeven om het spel te hervatten:
  - Wanneer twee tegenstanders gelijktijdig een gelijkwaardige overtreding tegen elkaar begaan.
  - Wanneer de keeper buiten het eigen doelgebied, maar binnen het eigen strafbalgebied de bal langer dan 3 seconden onder zijn rolstoel houdt, of langer dan 3 seconden blokkeert met de rolstoel en/of stick.
  - Wanneer er sprake is van een bal-vast-situatie.
  - 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.
- J.2.2. De scheidsrechtersbal wordt genomen:
  - Op de middenpunt, wanneer de scheidsrechtersbal wordt gegeven in het strafbalgebied.
  - Op de middenstip, wanneer de scheidsrechtersbal wordt gegeven in het neutrale gebied.
- J.2.3. De scheidsrechtersbal wordt uitgevoerd door een willekeurige speler van elk team.
- J.2.4. De beide spelers die de scheidsrechtersbal gaan nemen stellen zich zo snel mogelijk op met de rolstoel bij het middenpunt of de middenstip, zonder de bal aan te raken. De spelers plaatsen het blad van hun stick loodrecht op de strafballijn/middenlijn aan de rechterzijde van de bal. Overtreding van deze regel kan worden bestraft overeenkomstig de artikelen H.2. en I.
- J.2.5. Alle andere spelers nemen zo snel mogelijk positie in, op een afstand van tenminste 2 meter van de bal en van de spelers die de scheidsrechtersbal nemen, totdat de bal is aangeraakt na het fluitsignaal van de scheidsrechter. Overtreding van deze regel wordt bestraft overeenkomstig de artikelen H.2. en I.
- J.2.6. Zodra de scheidsrechter fluit, mogen beide spelers de stilliggende bal spelen of meenemen met de stick.

## **J.3. Keeperbal**

- J.3.1. Een keeperbal wordt toegekend aan de keeper wanneer de bal langer dan 3 seconden genoeg stil ligt in het eigen doelgebied (inclusief de doelgebiedlijn en de doellijn).
- J.3.2. Een keeperbal wordt genomen vanaf een willekeurige plaats op de doelgebiedlijn.
- J.3.3. De keeper neemt de keeperbal.
- J.3.4. De keeper neemt zo snel mogelijk positie in. Overtreding van deze regel wordt bestraft overeenkomstig de artikelen H.2. en I.
- J.3.5. Alle tegenstanders stellen zich, zo snel mogelijk, op buiten het strafbalgebied, totdat de bal is aangeraakt door de keeper, na het fluitsignaal van de scheidsrechter. Overtreding van deze regel wordt bestraft overeenkomstig de artikelen H.2. en I.
- J.3.6. De bal ligt stil op de doelgebiedlijn. Zodra de scheidsrechter fluit, speelt de keeper de bal met de stick en mag de bal niet opnieuw spelen, voordat de bal door een andere speler is

aangeraakt.

Overtreding van deze regel wordt bestraft overeenkomstig de artikelen H.2. en I.

#### **J.4. Vrije bal**

- J.4.1. Een vrije bal wordt toegekend aan de tegenspelers wanneer een speler een overtreding begaat, die niet bestraft wordt met een strafbal.
- J.4.2. De vrije bal wordt genomen op het middenpunt van de strafballijn wanneer de overtreding begaan wordt binnen het strafbalgebied.
- J.4.3. De vrije bal wordt genomen op de plaats van overtreding wanneer deze begaan wordt binnen het neutrale gebied.
- J.4.4. Een willekeurige speler van het team waaraan de vrije bal is toegekend, mag de vrije bal nemen.
- J.4.5. De speler die de vrije bal gaat nemen, neemt zo snel mogelijk positie in. Overtreding van deze regel wordt bestraft overeenkomstig de artikelen H.2. en I..
- J.4.6. Alle spelers van de tegenspelers nemen zo snel mogelijk positie in, op een afstand van tenminste 2 meter van de bal en van de speler die de vrije bal neemt, totdat de bal wordt aangeraakt.  
Overtreding van deze regel wordt bestraft overeenkomstig de artikelen H.2. en I.
- J.4.7. De bal ligt stil. Zodra de scheidsrechter fluit, neemt de speler de vrije bal en mag de bal niet opnieuw spelen, voordat deze door een andere speler is aangeraakt. Overtreding van deze regel wordt bestraft overeenkomstig de artikelen H.2. en I.
- J.4.8. Een vrije bal, genomen vanaf het middenpunt van de strafballijn van de tegenspelers, is indirect, dat wil zeggen dat hieruit niet gescoord kan worden, tenzij een andere speler de bal met de stick of rolstoel aanraakt. Een direct gescoord doelpunt telt niet en een vrije bal wordt toegekend aan de tegenspelers.
- J.4.9. Een vrije bal genomen in het neutrale gebied is direct, dat wil zeggen dat een doelpunt direct gescoord kan worden.

#### **J. 5. Voordeelregel**

- J.5.1. 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 kan tijdens het eerstvolgende dode spelmoment alsnog toegekend worden

#### **J.6. Strafbal**

- J.6.1. Een strafbal wordt toegekend aan de tegenspelers wanneer een speler opzettelijk een overtreding begaat binnen het eigen strafbalgebied.
- J.6.2. De strafbal wordt genomen vanaf de middenstip.
- J.6.3. De strafbal mag door een willekeurige speler van het team genomen worden, mits deze speler stond opgesteld op het moment van toekenning van de straf.
- J.6.4. De speler die stond opgesteld als keeper op het moment dat de straf werd toegekend, verdedigt de strafbal. **(tenzij de keeper een gele kaart is getoond of is gediskwalificeerd).**
- J.6.5. De speler die de strafbal gaat nemen en de keeper die gaat verdedigen, nemen zo snel mogelijk hun positie in.
- J.6.6. Alle andere spelers nemen zo snel mogelijk plaats in het neutrale strafbalgebied gedurende de strafbal.
- J.6.7. De keeper neemt plaats in het eigen doelgebied.

- J.6.8. Zodra de scheidsrechter fluit, neemt de speler de strafbal. De speler mag de bal een onbeperkte aantal keren raken. De bal mag tijdens de strafbal alleen worden gespeeld in een continue voorwaartse beweging, vanaf de middenstip in de richting van het doel.
- J.6.9. Zodra de bal wordt aangeraakt mag de keeper de rolstoel bewegen en het doelgebied verlaten.
- J.6.10. Zodra de strafbalnemer de bal achteruit speelt, op het doel heeft geschoten of de keeper de bal heeft geraakt is de strafbal voorbij. Als de doelman de bal raakt, maar deze gaat daarna toch in het doel, wordt het doelpunt toegekend.
- Als er geen doelpunt is gescoord wordt de wedstrijd hervat met een vrije bal vanaf het middenpunt van de strafballijn.
  - Als er wel een doelpunt is gescoord wordt de wedstrijd hervat met een openingsbal.
- J.6.11. Gedurende het nemen van de strafbal wordt de tijd gestopt.
- J.6.12. Overtreding van artikel J.6.5. t/m artikel J.6.10. worden bestraft overeenkomstig de artikelen H.2. en I..

## J.7. Strafbalseries

- J.7.1. Als in de verlenging niet wordt gescoord, wordt de wedstrijd beslist met het nemen van strafballen.
- J.7.2. Procedure van de eerste strafbalserie:
- 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 tos beslist welk team start met het nemen van de strafballen.
  - Iedere speler (**inclusief de reservespelers**) kan voor de eerste strafbalserie opgegeven worden, met uitzondering van een speler met een straftijd, die overgebleven is na de officiële speeltijd.
  - De coaches zullen de scheidsrechters en de scorer schriftelijk op de hoogte brengen van de 5 spelers die de strafballen nemen en de volgorde van nemen, waarbij zij ervoor zorgen dat het totaal aantal classificatiepunten van het team op het speelveld niet hoger is dan 12 punten.
  - De coaches brengen schriftelijk de scheidsrechters en de scorer op de hoogte van welke speler het doel zal verdedigen.
  - De scheidsrechters zorgen ervoor dat de strafballen worden genomen in de volgorde, zoals door de coaches is aangegeven.
  - Alleen de spelers die de strafballen nemen, de keepers en de scheidsrechters zijn op het speelveld aanwezig.
  - Alle spelers die strafballen gaan nemen, met uitzondering van de keeper en de speler die de strafbal neemt, stellen zich op in het strafbalgebied aan de ander kant van het speelveld.
  - De strafballen worden om en om genomen.
  - De 5 spelers van elk team nemen ieder één strafbal.
  - Een beslissende uitslag wordt bereikt, zodra een team leidt met een groter aantal doelpunten dan de tegenspelers nog aan strafballen 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 strafbalserie gelijk is, wordt de wedstrijd beslist door een tweede strafbalserie.
- J.7.3. Procedure van de tweede strafbalserie:
- De spelers nemen ieder één strafbal, totdat een beslissend resultaat wordt bereikt.
  - Iedere speler (**inclusief de reservespelers**) kan voor de tweede strafbalserie opgegeven worden, met uitzondering van een speler met een straftijd, die overgebleven is na de officiële speeltijd en de eerste strafbalserie.
  - De coaches brengen schriftelijk de scheidsrechters en de scorer op de hoogte van de namen van de spelers en de volgorde waarin zij de strafballen gaan nemen.
  - Wanneer op het wedstrijdformulier een ongelijk aantal spelers staan genoteerd bij beide teams, worden door beide teams het aantal spelers opgegeven overeenkomstig het aantal

spelers van het team dat de minste spelers heeft.

- De keeper van de eerste strafbalserie, fungeert opnieuw als keeper.
- Een beslissende uitslag wordt bereikt, zodra een team één doelpunt meer heeft gescoord dan de tegenspelers en beide teams een gelijk aantal strafballen 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 strafbal hebben genomen en de uitslag is nog gelijk, dan wordt de wedstrijd beslist door een derde strafbalserie, gespeeld op dezelfde wijze als de tweede strafbalserie, enz.

J.7.4. Wanneer een aangewezen speler of keeper een wedstrijdstraf oploopt tijdens een strafbalserie, dan is het de coach toegestaan een andere speler, cq. keeper te kiezen die nog niet aangewezen was, om de gestrafte speler, cq. keeper te vervangen.

**Signalen scheidsrechters**

## Algemene signalen



1. Tijd stopt voor / (technische) Time-Out:  
Maak een T-sigitaal met de wijsvinger tegen de andere handpalm in de richting van de tijdwaarnemer.



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



3. Doelpunt is ongeldig:  
Beweeg de armen van voor het lichaam over elkaar heen naar buiten het lichaam met de handpalmen naar beneden.



4. Voordeelregel:  
Beweeg een arm uitgestrekt met open hand en gesloten vingers in de voordeelrichting. van de aanvalshelft. Draai de andere hand met de onderarm.



5. Spelerswissel:  
Draai de vuisten om elkaar heen.

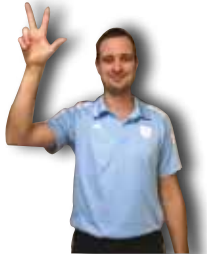


6. Einde speelhelte / wisselen van speelhelte:  
Kruis de onderarmen voor de borst en fluit 2 keer.



7. Einde van de wedstrijd:  
Beweeg de handen met beide handpalmen naar boven richting de wedstrijdtafel en fluit 3 keer.

### Signalen bij overtredingen



8. 3-Seconden regel:  
Tel met uitgestrekte arm, zichtbaar met vingers, hoorbaar tot drie.



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



10. Doelgebiedregel:  
Beweeg met de handen boven de doelgebiedlijn.



11. Te hoge bal:  
Plaats beide handen op elkaar en beweeg de bovenarm omhoog en omlaag.



12. Foutief gebruik van de rolstoel:  
Sla met de vuist van de hand in de open palm van de andere hand,





13. Foutief stickgebruik:  
Sla met de zijkant van de hand op de pols van de andere arm.



14. lichamelijk contact:  
Pak de pols van de andere hand vast.



15. Spelvertraging:  
Arm gebogen met hand naar boven.



16. Gevaarlijk spel:  
Stoot de vuisten tegen elkaar voor het lichaam.



17. Wangedrag:  
Plaats beide handen op de heupen.



Signalen bij straffen

18. Waarschuwing:  
Toont waarschuwende vinger en loopt eventueel rustig in de richting van de speler.



19. Officiële waarschuwing:  
Loop naar de speler toe en toont de groene kaart richting de betrokken speler.  
Geef daarbij een korte uitleg.



20. Tijdstraf:  
Toont de gele kaart aan de speler. Wijst in de richting van de uitgang van het veld.



21. Diskwalificatie:  
Toont de rode kaart aan de speler. Wijst in de richting van de uitgang van het veld.

Signalen bij spelhervattingen.



22. Scheidsrechtersbal:  
Uitgestrekte armen en vuisten met de duimen omhoog.



23. Vrije bal/keeperbal  
Wijs met een wijsvinger naar de plaats waar de bal genomen moet beginbal:  
worden en met de andere hand in de richting van de aanvalshelft.



34. Strafbal:  
Armen gekruist boven het hoofd.

## Tabel van overtredingen, straffen en spelhervattingen

Overtredingen	Gebied	Straf	Spelhervatting
Gelijktijdige overtreding	Hele veld	Zie hieronder wat wordt bedoeld	Scheidsrechtersbal
Onopzettelijke overtreding	Hele veld	Waarschuwing of tijdstraf (Gele Kaart)	Vrije bal
Opzettelijke overtreding	Buiten eigen strafbalgebied	Waarschuwing of tijdstraf Gele Kaart)	Vrije bal
Opzettelijke overtreding	Binnen eigen strafbalgebied	Tijdstraf (Gele Kaart)	Strafbal
Zware opzettelijke overtreding	Buiten eigen strafbalgebied	Diskwalificatie (Rode Kaart)	Vrije bal
Zware opzettelijke overtreding	Binnen eigen strafbalgebied	Diskwalificatie (Rode Kaart)	Strafbal
Wangedrag	Hele veld	Groene, gele of rode Kaart	Afhankelijk van waar de wedstrijd voor is stopgezet

## Toelichting op persoonlijk contact

Veel beslissingen betreffende Persoonlijk Contact zijn gebaseerd op de volgende basisprincipes: Het is de plicht van iedere speler om op alle mogelijke manieren persoonlijk contact te vermijden. 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 factor: tijd en plaats.

Als ten gevolge van persoonlijk contact een overtreding plaatsvindt, dan wordt geacht dat de overtreding begaan is door de speler die voor het contact verantwoordelijk is.

Persoonlijk contact is niet toegestaan!

Ofschoon in theorie rolstoelhockey een spel is zonder persoonlijk contact, wordt het praktisch bijna onmogelijk dit contact volledig te voorkomen, wanneer meerdere spelers met rolstoelen met snelheid over het speelveld rijden.

Wanneer licht persoonlijk contact ontstaat en 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.

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 botst, is vast te stellen wie het initiatief van de actie heeft genomen en 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 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 of 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 of van richting veranderen, maakt geen overtreding.

#### **Ongeoorloofd afschermen**

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

Wanneer een speler stilstaand afschermt 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 moet voldoende afstand worden gehouden. De speler die afschermt, moet zich realiseren dat de tegenstander voldoende ruimte over heeft om persoonlijk contact te vermijden. De afschermdde speler begaat dan de overtreding.

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 belemmeren, wanneer deze speler 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 deze speler persoonlijk contact veroorzaakt, terwijl de speler in beweging is en zijn tegenstander stilstaat of zich voor hem terugtrekt.

Wanneer persoonlijk contact ontstaat tijdens een poging om een blok te zetten en beide spelers zijn in beweging, dan begaan beide spelers een overtreding.

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.

### **Speler in balbezit**

Een speler die de bal drijft mag geen persoonlijk contact maken met een tegenstander.

De speler in balbezit dient rekening te houden met het element plaats. Hij mag niet doordringen op een stilstaande speler, doordringen 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 rijden.

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 in te nemen in de rijrichting van de speler in balbezit, 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 speler in balbezit mag verwachten dat hij/zij op elk moment wordt verdedigd, 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 verdedigende speler de tegenstander wegdukt, begaat die speler de overtreding (= **wegduwen**).

### **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 æplaats 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 (**belemmeren**), 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 factoren tijd en plaats bij het innemen van een positie en er treedt persoonlijk contact op, dan is die speler 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**).

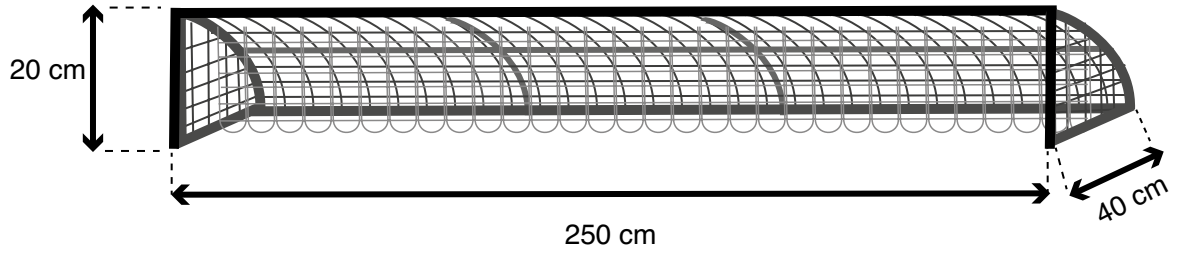
Wanneer een verdedigende speler een legale verdedigende positie heeft ingenomen, mag hij zich wegdraaien of voor- of achterwaarts verplaatsen om in de baan van zijn tegenstander te blijven. De verdediger mag zich niet voor- of achterwaarts naar zijn tegenstander toe bewegen. Wanneer hierdoor persoonlijk 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

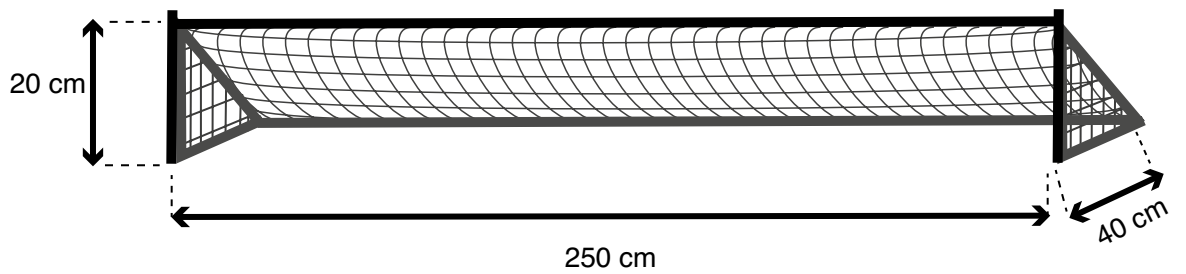
- **Haken** is het plaatsen van de eigen stick om het lichaam, de stick of rolstoel van een andere speler met de bedoeling deze te stoppen, te hinderen, de tegenstander vast te houden, de stick te liften of de stick uit de hand te rijden.
- **Slaan/steken/hakken** is stickcontact maken met het lichaam of de rolstoel van een andere speler.
- **Vasthouden** is 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** is rolstoelcontact maken met de rolstoel van de tegenstander, waardoor de bewegingsvrijheid belemmerd wordt.
- **Duwen** is 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** is rolstoelcontact maken met de rolstoel van de tegenstander, doordat spelers elkaars pad kruisen of plotseling van richting verandert.
- **Obstructie** is 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** is 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, een doel, de veldbegrenzing of een scheidsrechter. Doordringen is een aanvallende overtreding.
- **Afsnijden** is 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** is een poging te voorkomen dat een tegenstander, die niet in balbezit is, een door die speler beoogde plaats inneemt. Afschermen zonder persoonlijk contact is toegestaan.
- **Blokken** is het correct onderscheppen van een tegenstander met de bedoeling een medespeler vrij te spelen. Blokken zonder persoonlijk contact is toegestaan.

## Spelmateriaal

Het doel

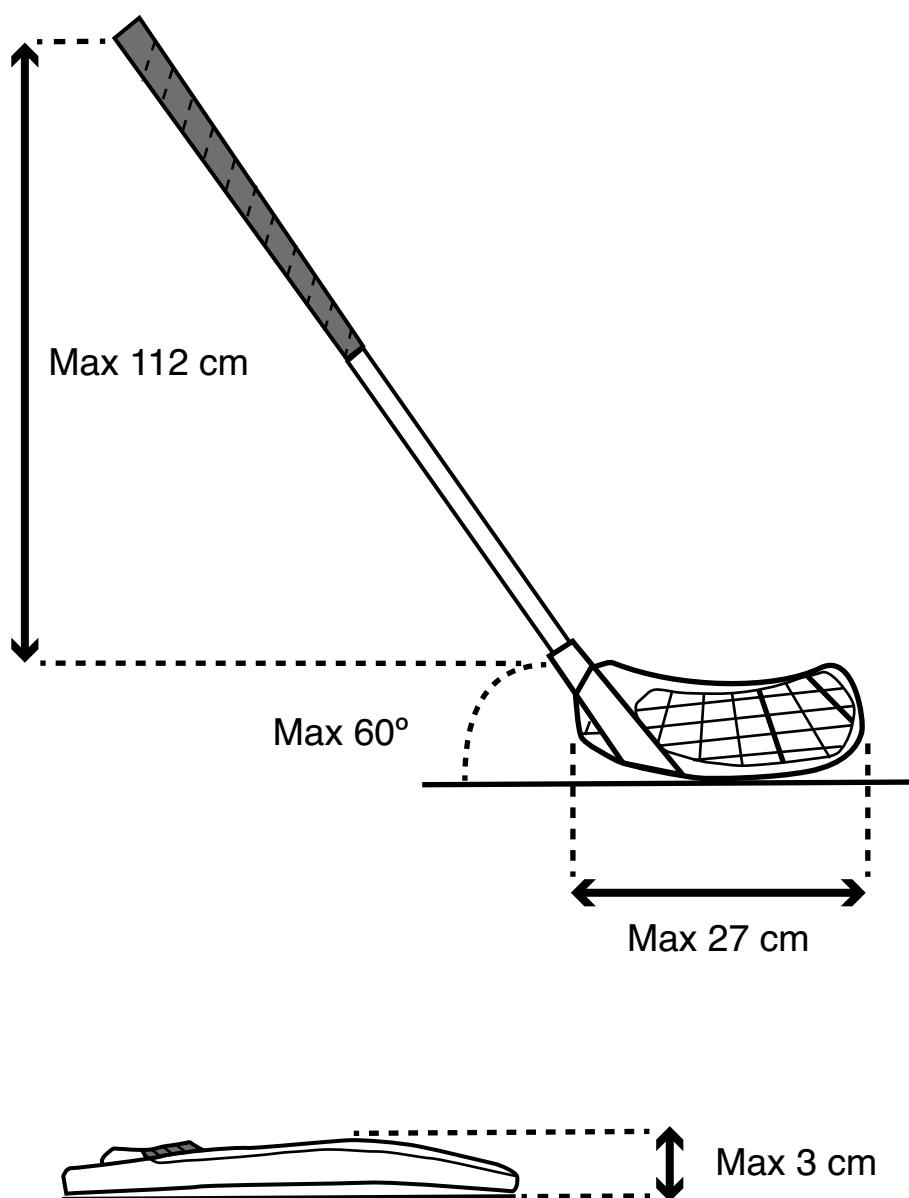


**Doel met dropnet**



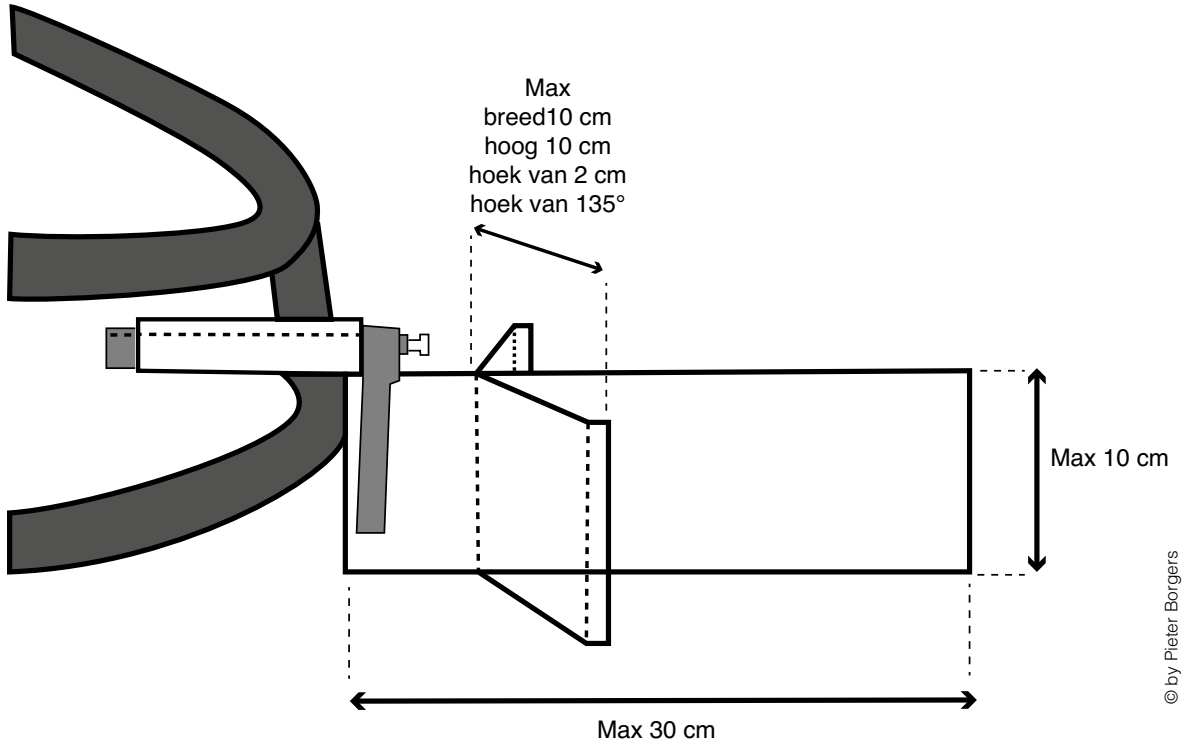
**Doel zonder dropnet**

### Handstick





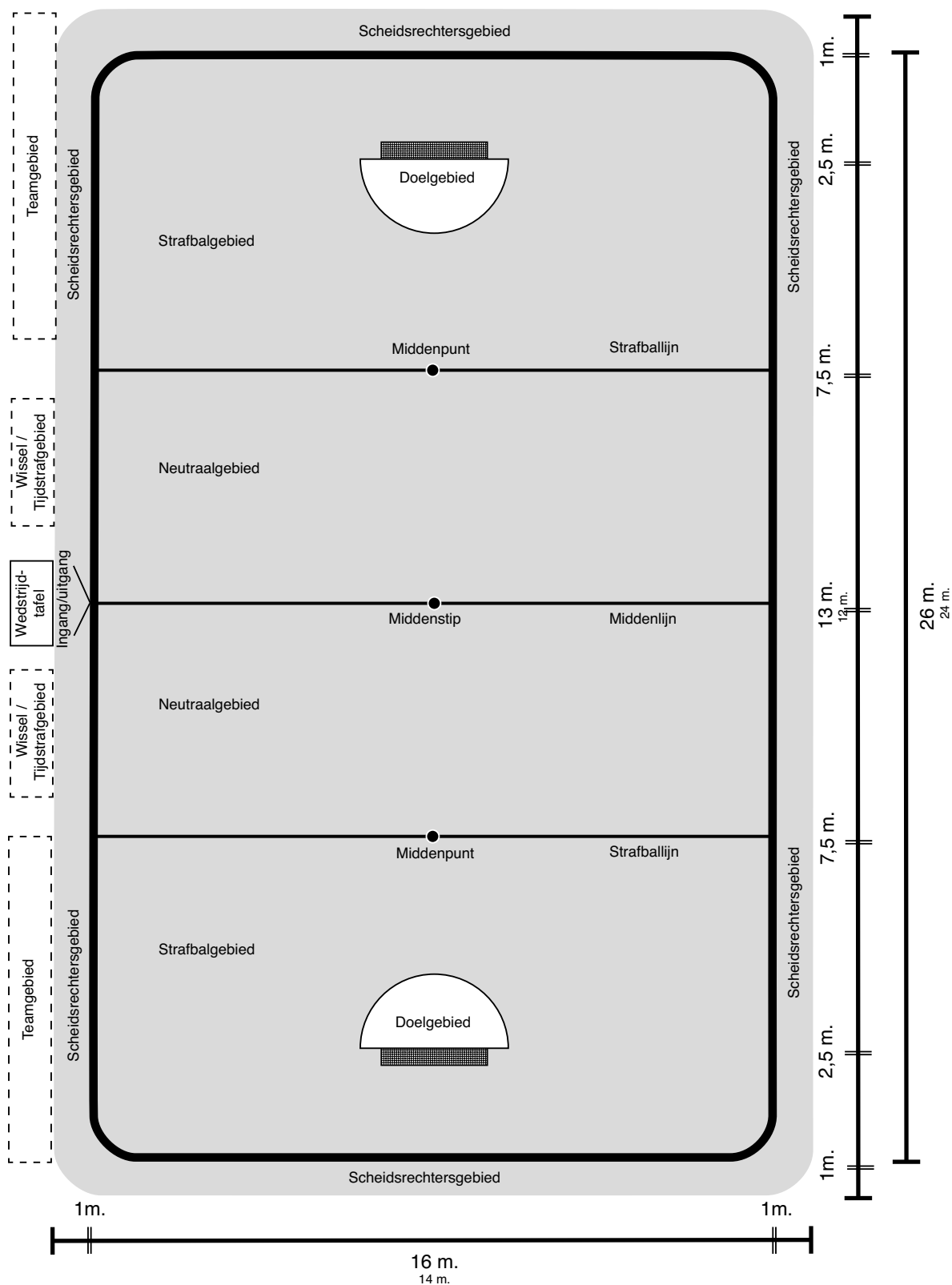
T-Stick



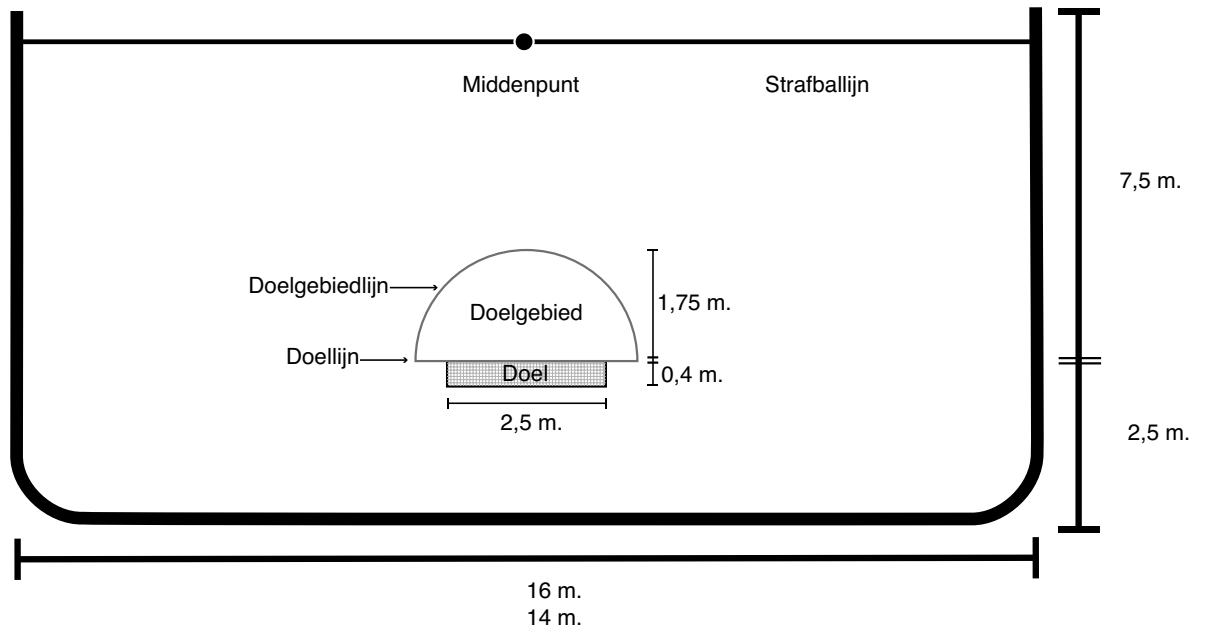
© by Pieter Borgers



### Hoofdklasse & Overgangsklasse veld



## Strafbalgebied Hoofdklasse &amp; Overgangsklasse



## Eindnoten