

Spelregels voor

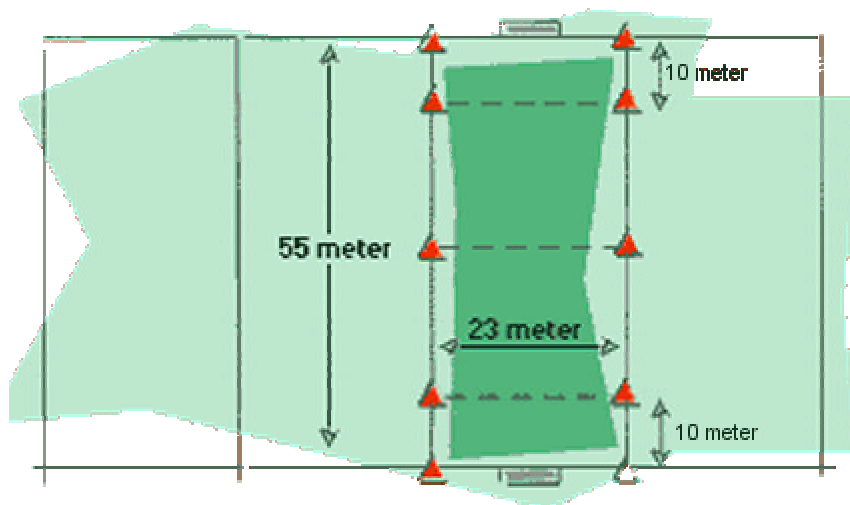
Jongste Jeugd Hockey 6F/6E teams

Elke zaterdag fluiten één of meer spelbegeleiders wedstrijden van onze Jongste Jeugd teams.

Als geheugensteuntje hierbij de spelregels die gelden voor de jonge dames en heren.

Bij het Jongste Jeugd hockey heeft de spelbegeleider veel meer een 'lerende' taak en ziet deze er op toe dat sportief gespeeld wordt. Pas op de laatste plaats komt het laten spelen volgens de regels. Begin eens een wedstrijd met de vraag welke tekens van scheidsrechters ze kennen, welke ploeg kent de meeste? Vraag ook soms waarvoor je gefloten hebt of leg uit of, nog beter, laat zien wat goed en wat niet goed is. Daar hebben de spelers het meeste aan.

Duur en grootte veld



6-tallen spelen twee maal 25 minuten met een pauze van 5 minuten op een 1/4 veld (55 x 23 meter). Het speelveld is door drie lijnen verdeeld in vier vakken, de twee 10 meter lijnen en de middenlijn. Deze worden aangegeven met pilonnen op de zijlijnen.

De doelen zijn 3.66 meter breed en 46 cm hoog. Het doel staat met zijn voorkant tegen de buitenkant van de achterlijn.

De lijnen van een veld maken deel uit van het speelveld.

Spelregels 6-tallen

- In plaats van een cirkel wordt gebruik gemaakt van een 10-meter lijn.
- Een wedstrijd duurt 2 x 25 minuten met een pauze van 5 minuten.
- De aanvoerders van beide ploegen **tossen**. De winnaar van de toss mag de beginslag nemen.
- De veldspelers mogen bij het spelen van de bal (slaan, pushen) **alleen de platte kant** van de stick gebruiken. De keeper mag ook alleen de platte kant gebruiken, maar hij mag binnen de 10-meterlijn de bal ook stoppen met zijn lichaam, hand of voet en daarna wegschoppen.
- Het spel begint ná een fluitsignaal van de scheidsrechter met een **beginslag** vanaf het midden van het veld door het team dat de toss heeft gewonnen. Dit gebeurt na de rust door de andere partij. Na elk doelpunt wordt het spel hervat met een beginslag door het team dat een doelpunt tegen heeft gekregen. Bij de beginslag mag de bal ALLE richtingen worden gespeeld.

- **Gevaarlijk en ruw spel is altijd verboden.** Gevaarlijk of hinderlijk zwaaien met de stick is niet toegestaan. Hakken of slaan op de stick van de tegenstander is verboden. Je mag ook niet naar spelers of hun stick slaan of trappen. Vasthouden, duwen of laten struikelen hoort ook helemaal niet bij hockey. Het is niet toegestaan om de bal opzettelijk tegen een speler te spelen.
- Je mag een tegenspeler niet in zijn spel hinderen door tussen hem en de bal te lopen of te staan of de stick in de weg te plaatsen. Dit is **afhouden** en is een overtreding.
- Veldspelers mogen de bal niet opzettelijk met het lichaam, been of voet stoppen of spelen. Soms wordt er een bal tegen je voet gespeeld die je niet kunt ontwijken. Daar wordt niet altijd voor gefloten.
- Een **vrije slag** wordt genomen op of vlakbij de plaats van de overtreding door het team dat de overtreding niet heeft begaan. De bal moet bij de vrije slag stilliggen, mag worden geslagen of gepusht, maar niet hoog. Alle andere spelers moeten bij het nemen van de vrije slag minimaal 5 meter van de bal zijn. De speler die de vrije slag neemt mag de bal opnieuw spelen als eerst een andere speler de bal heeft geraakt.
- Het spel wordt hervat met een **bully**, als:
 - De bal onbruikbaar is geworden en moet worden vervangen.
 - Spelers van beide teams gelijktijdig een overtreding hebben begaan.
 - De bal in een legguard van een keeper of in de kleren van de scheidsrechter is vastgeraakt.
 - Het spel wegens een blessure of anderszins is onderbroken en er geen overtreding is begaan.

Uitvoering van de bully:

- Op een door de scheidsrechter aangewezen plaats, zo dicht mogelijk bij de plaats van het voorval, maar niet in het 10-metergebied.
 - Twee spelers, van elke partij één, stellen zich tegenover elkaar op, elk met zijn/haar achterlijn aan de rechterkant.
 - De bal ligt tussen de twee spelers op de grond.
 - Elk van de twee spelers raakt met zijn/haar stick eerst de grond aan rechts van de bal en vervolgens de platte kant van de stick van de tegenstander boven de bal, waarna een van deze spelers de bal met zijn/haar stick moet spelen om hem in het spel te brengen. (Voorheen 3x tegen elkaar tikken, m.i.v. seizoen 2003/2004 nog maar 1x)
 - Tot de bal in het spel is, moeten alle andere spelers op ten minste 5 meter afstand staan.
- Een **doelpunt** telt wanneer de bal HELEMAAL over de doellijn gaat, indien hij door een aanvaller binnen het 10-metergebied (de 10-meterlijnen inbegrepen) is geslagen of gepusht. Ook als de bal door een aanvaller binnen het 10-metergebied is gespeeld en hij daarna een stick of het lichaam van een verdediger raakt om vervolgens toch over de doellijn te gaan, dan telt het als een doelpunt. De bal mag niet hoger dan plankhoogte (46 cm) de doellijn passeren. Als de bal hoger dan 46 cm de doellijn passeert, dan geldt de doellijn als gewone achterlijn.

- Een doelpunt kan niet rechtstreeks of alleen via het lichaam of de stick van een verdediger worden gescoord door een aanvaller die een vrije slag op de 10-meterlijn, of een inslag vanaf de zijlijn of een lange corner neemt.
- Als de **bal over de achterlijn** is gerold, dan is het geen doelpunt en zijn er twee mogelijkheden:
 - Een *aanvaller* heeft de bal het laatst aangeraakt; dan is het **uitslaan** door een verdediger op de 10-meterlijn (loodrecht tegenover het punt waar de bal over de achterlijn ging). Alle andere spelers moeten bij het uitslaan 5 meter afstand houden van de bal.
 - Als een *verdediger* de bal het laatst heeft aangeraakt; dan is het inslaan vanaf de zijlijn op 5 meter afstand van de hoek van het veld door een aanvaller aan die kant waar de bal over de doellijn ging (**lange corner**). Na het nemen van de lange corner moet de bal binnen het 10-metergebied opnieuw door de stick van een aanvaller worden aangeraakt alvorens een doelpunt geldig is. Bij het nemen van de lange corner moeten alle andere spelers minimaal op 5 meter afstand van de bal staan.
- Op de plaats waar de **bal over de zijlijn** ging, moet de bal worden ingeslagen of ingepusht. Dit gebeurt door een speler van het team dat de bal niet voor het laatst heeft aangeraakt voordat deze over de zijlijn ging. Als de **inslag** binnen het 10-metergebied door een aanvaller wordt genomen, dan moet de bal eerst door de stick van een andere aanvaller worden geraakt voordat een geldig doelpunt kan worden gemaakt.
- De volgende regels gelden voor zowel de **beginslag**, de **inslag** vanaf de zijlijn, de **uitslag** vanaf de 10-meterlijn en de **lange corner**.
 - Alle andere spelers moeten op ten minste 5 meter afstand staan van de bal.
 - De bal moet worden geslagen of gepusht.
 - De bal moet daarbij tenminste 1 meter verplaatst worden. Na het nemen van de slag of push mag een medespeler de bal pas spelen nadat deze tenminste 1 meter is verplaatst.
 - De speler die de slag of push neemt, mag de bal niet tweemaal spelen voordat deze door een andere speler is gespeeld.
- Bij een overtreding buiten het 10-metergebied wordt een **vrije slag** gegeven op de plaats van de overtreding aan het team dat de overtreding niet heeft gemaakt.
 - Bij een overtreding van een aanvaller binnen het 10-metergebied wordt een vrije slag aan de verdedigende partij gegeven, te nemen op de 10-meterlijn zo dicht mogelijk bij de plaats van de overtreding.
 - Bij een **niet-opzettelijke** overtreding van een verdediger binnen het 10-metergebied wordt een vrije slag gegeven aan de aanvallende partij, te nemen op de 10-meterlijn zo dicht mogelijk bij de plaats van de overtreding.
 - Bij een **opzettelijke overtreding** van een verdediger binnen het 10-metergebied wordt een vrije slag op de 10-meterlijn gegeven aan de aanvallende partij, indien door de overtreding niet een doelpunt wordt voorkomen. Als heel duidelijk wel een doelpunt door de opzettelijke overtreding wordt voorkomen, dan wordt er een **strafpush** gegeven aan de aanvallende partij. Deze strafpush wordt genomen op 6.40 meter voor het doel. De strafpush wordt genomen door een speler van het aanvallende team. Het doel wordt verdedigd door de keeper. Alle overige spelers staan tijdens het nemen van de strafpush achter de 10-meterlijn. De keeper staat op de doellijn en mag pas bewegen als de bal wordt aangeraakt. De aanvaller moet achter de bal staan. Ná het fluitsignaal van de scheidsrechter mag de aanvaller de bal door middel van een

push (schuifslag) op het doel spelen. De aanvaller mag de bal maar één keer raken en geen schijnbewegingen maken. De bal mag niet hoger dan 46 cm.

Spelers mogen altijd **wisselen**, mits dit gebeurt vanaf de middellijn, nadat de medespeler het veld heeft verlaten. Voor de coach is deze interchange regel een goede mogelijkheid om, ter voorkoming van wangedrag, een speler even te laten afkoelen op de bank en dan weer terug te brengen. Ook geeft deze regel de gelegenheid tot het behandelen van kleine blessures.