

I. Hockeyspelregels voor het kleinveld (buiten)

Aangepast aan gehandicapten .
Steunend op de regels van de Deutsche Hockey Bund e.V.

1. Speelduur, team, wisselen

- 1.1. De speelduur bedraagt max. 2 maal 12 min. Tijdens toernooien kan men hiervan afwijken afhankelijk van het prestatieniveau. (1. 2. 3. categorie).
- 1.2. Een team bestaat uit max.6 en min.4 spelers incl. keeper. Max. 6 wisselers.
- 1.3. Een spelerswisseling kan tijdens het spel maar natuurlijk ook bij iedere spelonderbreking plaatsvinden, Inter-Changing het liefst in de buurt van de middenlijn.
- 1.4. Een gewisselde speler mag uiteraard weer ingewisseld worden.

2. Keepersuitrusting

De gebruikelijke uitrusting bestaat uit beenkappen, klompen en handschoenen.
Ook moet de keeper een helm, onderlijf – en borstbeschermer dragen.

3. Speelveld en doelen.

De grootte van het speelveld , de doelen als ook de belijning zijn volgens de regels van de Duitse hockeybond.

4. Begin van het spel.

Bij het begin van iedere speelhelft en na een doelpunt wordt de bal vanaf het midden van het speelveld in het spel gebracht. De bal mag niet in de speelhelft van de tegenstander worden geschoven.

5. Bully.

Bij een twijfelachtige schuldvraag voor overtredingen in spelsituaties en na spelonderbrekingen wordt het spel hervat d.m.v. een bully.

De uitvoering vindt plaats op de plaats van de onderbreking.

Van ieder team staat een speler frontaal tegenover elkaar . De bal ligt tussen hen in.

Alvorens de bal te spelen moeten beide spelers eerst met hun stick rechts naast de bal de grond en daarna 1 keer de stick van de ander aanraken.

Tijdens de uitvoering van de bully moeten alle andere spelers min. 3 meter afstand houden.

6. Doelpunt.

Een geldig doelpunt is gemaakt, wanneer de bal in zijn geheel de doellijn is gepasseerd.

Vooraf moet de bal aangeraakt zijn binnen de cirkel door een aanvaller.

Als een aanvaller in de cirkel vlak op doel schiet en gaat de bal via de keeper of een verdediger hoog in het doel dan is een geldig doelpunt gemaakt.

7. Wedstrijdverloop.

7.1. Een speler mag niet:

- 7.1.1. de bal met de bolle kant spelen,
- 7.1.2. opzettelijk de bal hoog spelen,
- 7.1.3. geen deel van de stick boven schouderhoogte brengen,
- 7.1.4. de bal niet met voet of lichaam aanraken (uitgez. de keeper),
- 7.1.5. de tegenstander hinderen, duwen, trappen, slaan, of hem op enig andere manier vasthouden.

7.2 Een speler mag:

- 7.2.1. de bal met de platte kant van de stick over de grond spelen en dit geldt ook voor een schot op doel,
- 7.2.2. de tegenstander tijdens een duel raken zonder echter een overtreding te maken,
- 7.2.3. de keeper mag binnen zijn eigen cirkel de bal trappen of met enig deel van zijn lichaam tegenhouden. De bal mag van de hand of lichaam wegspringen, maar de bal met de hand of het lichaam spelen is verboden,
- 7.2.4. verder spelen, wanneer de bal van een niet bewegende stick omhoog springt en er geen sprake is van gevaarlijk spel.

7.3. Onsportief gedrag.

Ruw of gevaarlijk spel, tijdrekken of enig gedrag dat volgens de scheidsrechters onsportief is, zijn verboden.

7.4. Straffen:

- 7.4.1. Overtreding buiten de cirkel:
Vrije slag voor de tegenpartij. Als echter de overtreding van de verdedigende partij opzettelijk is, kan daarvoor een strafcorner gegeven worden.
- 7.4.2. Overtreding binnen de cirkel:
Strafcorner of strafbal (7.m.)
- 7.4.3. Overtreding binnen en buiten de cirkel:
Bij een overtreding beslist de scheidsrechter voor bully.
Voor ruw, gevaarlijk spel of onsportief gedrag kan de scheidsrechter nog eens extra:
 - de betreffende speler ernstig waarschuwen,
 - hem een tijdstraf geven
 - hem voor de rest van de wedstrijd uitsluiten.

8. Bal buiten het speelveld.

- 8.1.1. Gaat de bal over de zijlijn dan wordt op deze plaats een vrije slag genomen door het team dat de bal niet het laatst heeft aangeraakt.
Op het moment dat de bal gespeeld wordt moeten alle tegenspelers min. 3 meter afstand houden.
- 8.1.2. Gaat de bal over de achterlijn dan mag de verdedigende partij een schuifslag (afslag) nemen op de rand van de cirkel.

9. Strafcorner.

- 9.1. Een speler van de aanvallende partij schuift de bal vanaf de doellijn-corner naar een medespeler buiten de cirkellijn; de bal moet voor een schot eerst buiten de cirkel zijn geweest.
- 9.2. Een geslagen bal mag op de doellijn niet hoger komen dan 46 cm.
- 9.3. De gehele verdedigende partij moet zich met voeten en stick achter de achterlijn bevinden.
- 9.4. De aanvallende partij moet zich buiten de cirkel bevinden.
- 9.5. Geen speler mag de cirkel betreden voordat de uitvoerende speler de bal gespeeld heeft.

10. Strafbal (7 meter)

- 10.1. Een strafbal wordt gegeven als een verdedigende speler binnen de cirkel opzettelijke overtreding maakt.
- 10.2. Bij de uitvoering mag de bal alleen worden geschoven.
- 10.3. De keeper moet op de doellijn staan totdat de bal gespeeld is.
- 10.4. Voorkomt de keeper een doelpunt met een opzettelijke overtreding dan wordt een stafdoelpunt toegekend.

II. Indelingsmodus

Categorie 1:

Hiertoe behoren alle teams die complexe spelsituaties kunnen uitvoeren en ook grotere speloverzichten begrijpen. De individuele spelers zijn technisch en motorisch bedreven en zijn ook in staat om een een-tweetje uit te voeren.

Categorie 2:

Hiertoe behoren alle teams waarvan het spel bestaat uit individuele en eenvoudige acties. Motorische en technische vaardigheden zijn deels beperkt. Binnen het team kan echter wel een groter niveauverschil bestaan.

III. Skill-test / Team-vaardigheid-inschattingstest.

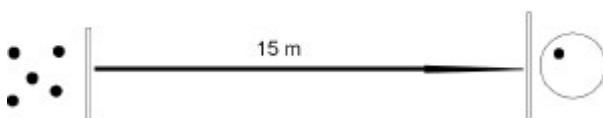
De Skill-test moet tijdens de training onder wedstrijdstandigheden uitgevoerd worden. Deze test moet gezien worden als ondersteuning voor- en niet in plaats van- de categorie indeling ter plaatse.

Het resultaat van de puntenoptelling van alle 3 Skills geeft het niveau van de sporter aan.

De totale som van de behaalde punten door de spelers geeft dan de sterkte van het team aan.

A. Bal drijven

A. Kugel treiben



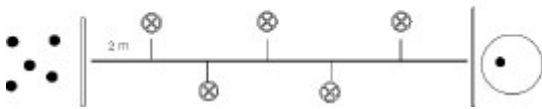
Organisatie: Start- en finishlijn (15 m. afstand), turnhoepel, ballen, stopwatch.

Test: Na het beginsignaal drijft de speler de bal naar de hoepel, schuift de bal erin rent terug en neemt de volgende bal. Na 1 minuut (fluitsignaal) telt men het aantal ballen in de hoepel.

Puntentelling: Iedere bal in de hoepel is een punt.

B. Dribbelen

B. Dribbling



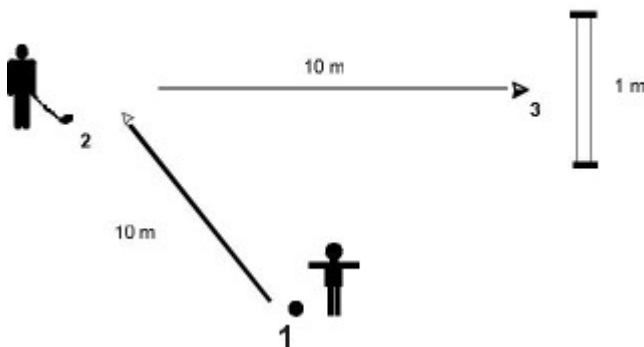
Organisatie: Start- en finishlijn, 5 pilonnen (2 meter uit elkaar en 50 centimeter van de basislijn), turnhoepel, ballen, stopwatch.

Test: De speler drijft de bal met fore- en backhand om de 5 pilonnen en legt deze dan in de hoepel. Daarna rent hij terug en haalt de volgende bal.

Puntentelling: Na een minuut telt men het aantal omspeelde pilonnen. Een doorgang is 5 punten.

C. Balcontrole en schot op doel

C. Ballkontrolle und Zielstoß



Organisatie: 2 pilonnen (10 meter uit elkaar onder een hoek van 45 graden), 1 kastdeel (1 meter) op 10 meter afstand, ballen, stopwatch.

Test: De speler krijgt de bal van 10 meter afstand toegespeeld, stopt hem en slaat de bal in het doel (kastdeel op 10 m. afstand) Tijdsduur 1 minuut.

Puntentelling: Voor ieder doelpunt 1 punt.