



## Belangrijkste verschillen veld- en zaalhockey

Dit is een overzicht van alle denkbare verschillen tussen veld- en zaalhockey. In de tekst wordt over het algemeen uitgegaan van de regels zoals ze letterlijk in het **spelreglement** staan; in de praktijk worden ze soms echter iets anders toegepast. De instructies daartoe staan in **briefings** die worden geschreven en gepubliceerd door de KNHB. Om de regels goed te kunnen toepassen is het dus van belang dat je naast het regelboekje en deze lijst ook de vigerende seizoensbriefing kent. Voorafgaand aan iedere seizoenshelft worden deze bonds- en clubscheidsrechterbriefings gepubliceerd op [www.knhb.nl](http://www.knhb.nl).

VELDHOCKEY	ZAALHOCKEY
<b>[1] Spelen van de bal</b>	
Slaan, pushen, scoopen	Alleen pushen over de grond toegestaan: duwbeweging met stick (inzet beweging op max. 50 cm van de bal). Slag, schuifslag en flats verboden.
Bal mag met een push altijd actief omhoog gespeeld worden (m.u.v. nemen strafcorner).	Bal moet langs de grond verplaatst, behalve bij push op doel. Bij stoppen mag de bal opspringen, en een pass mag tot 10 cm van de grond, <i>zolang dit tegenspelers niet hindert</i> . Bij een bal in de lucht mag een stoppoging gedaan worden <i>met een zo stil mogelijke stick</i> .
<b>[2] Speelveld en doelen</b>	
Oppervlak veld = 91 x 55 (meter) Speelveld opgedeeld in vier kwarten: twee delen 23-metergebied en twee delen middenveld. Afmetingen doel = 0,46 x 3,66 x 2,14 (meter) Zijlijnen Teambanken Hoekvlaggen	Oppervlak veld (min.) = 36 x 18 (meter) Oppervlak veld (max.) = 44 x 22 (meter) Speelveld opgedeeld in twee helften. Afm. doel (plank ontbr.) = 3,00 x 2,00 (meter) Zijbalken (10 x 10 cm; afgeschuind ri. veld) Teambanken, strafbank, wedstrijdtafel Geen hoekvlaggen
Straal cirkel = 14,63 (meter) Strafbalstip op 6,40 (meter) Strafcornerstrepen op 10 meter van doelpalen	Straal cirkel = 9,00 (meter) Strafbalstip/-streep op 7,00 (meter) Strafcornerstrepen op 6,00 meter van doelpalen
<b>[3] Teams en wissels</b>	
11 veld + 5 bank (min. 8 bij aanvang wedstr.)	6 veld + 6 bank (min. 4 bij aanvang wedstr.)
Foutieve wissel: aanvoerder aanspreken / kaart geven	Foutieve wissel: strafcorner; bij herh. met kaart voor de aanvoerder. Groen bij geringe invloed wissel, anders geel.
Doelverdedigers mogen onbeperkt gewisseld worden	Maximaal 2x een vliegende keep voor een volledig aangeklede keeper inbrengen. Wisselen tussen dezelfde soort keepers onbeperkt.



<b>[4] Bijhouden wedstrijdijd, strafijd en scoreverloop</b>	
Arbitrage	Tijdwaarnemer (zaalwacht); anders de arbitrage
Terugkeer na kaart: scheidsrechter geeft teken aan speler/team.	Terugkeer na kaart: tijdwaarnemer geeft teken aan speler.
<b>[5] Spelhervattingen (vrije bal, inbal, lange corner, bully)</b>	
Tegenstanders altijd op 5m; medespelers in aanvallend 23m-gebied ook.	Tegenstanders altijd op 3m; medespelers op aanvalshelft ook.
In aanvallend 23m-gebied: bal mag de cirkel in na 5m gecontroleerde verplaatsing (selfpass), na 5m verplaatsing: via medespeler, en na balcontact van een verdediger.	Op aanvallende helft: bal mag de cirkel in na 3m gecontroleerde verplaatsing (selfpass), na éérs 3m verplaatsing: via de balk, na in totaal 3m verplaatsing: via een medespeler, en na balcontact van een verdediger.
Bal over de zijlijn: inslaan	Bal over de balk: inpush op max. 1 meter loodrecht uit de balk. Inpush verdedigend mag buiten de cirkel genomen worden (gelijk een uitpush).
Lange corner nemen op 23m-lijn	Lange corner nemen op middenlijn
Bully: nooit binnen 15m van de achterlijn en altijd op vijf meter van de cirkelrand.	Bully: nooit binnen drie meter van de cirkelrand.
<b>[6] Strafcornier</b>	
Wordt toegekend bij ingrijpende, opzettelijke overtredingen van spelers in hun <i>23m-gebied</i> .	Wordt toegekend bij ingrijpende, opzettelijke overtredingen van spelers op hun <i>helft</i> .
Max. 5 spelers achter de doel- en achterlijn; andere verdedigers achter de middenlijn.	Verdedigers achter de <b>achterlijn</b> , aan de niet-aangeefzijde en/of achter de middenlijn. Keeper <u>moet</u> achter de <b>doellijn</b> .
Strafcornier eindigt (o.a.) wanneer de bal 5m of méér buiten de cirkel komt.	Strafcornier eindigt (o.a.) wanneer de bal 3m of méér buiten de cirkel komt.
<b>[7] Persoonlijke straffen</b>	
Tijdelijke verwijdering speler: ▼ Groen = 2 minuten □ Geel = 5 of 10 minuten (10 min. bij speler neer); overtredener op teambank (dug-out)	Tijdelijke verwijdering speler: ▼ Groen = 1 minuut □ Geel = 2 of 5 minuten (5 min. bij speler neer); overtredener naar strafbank (bij wedstrijdtafel).
Tijdelijke verwijdering coach/beg.: 10 min. achter het hek.	Tijdelijke verwijdering coach/beg.: 5 min. op de tribune. Speler op strafbank, maar mag doorwisselen.



Iedere definitief verwijderde moet naar het clubhuis.	Iedere definitief verwijderde moet de zaal verlaten (naar de kantine).
Scheidsrechter signaleert terugkeer na straf tijd.	Terugkeer na straf tijd: tijdopnemer geeft speler/teambegeleider een teken.
<b>[8] Keeper (bewegingsvrijheid)</b>	
Vliegende keep: zonder helm op over het hele veld. Volledig geklede keeper (en vk met helm): eigen 23-metergebied.	Vliegende keep: zonder helm op over het hele veld. Volledig geklede keeper (en vk met helm): eigen helft.
<b>[9] Duur van de wedstrijd</b>	
2 x 35 minuten	2 x 20 minuten (Afwijkingen binnen het bepaalde in het SR en BR toegestaan.)
Rust 5 minuten (of duur sproeiprogramma); geen bankwissel	Rust: max. 5 minuten; wisselen van bank

**SPECIFIEK ZAALHOCKEY: DIT MAG NIET!****Liggend spelen**

Spelers mogen niet liggend spelen en niet op hand, knie of arm steunen, *buiten* de hand(en) die de stick vasthoudt/vasthouden. De keeper mag het wel: echter uitsluitend in eigen cirkel, wanneer hij zich geheel binnen de cirkel bevindt en ook de bal erbinnen is.

**Klemmen tegen de balk**

Je mag de bal niet tegen de balk klemmen met je stick.

**Pirouette / 'door het blok spelen'**

De bal bewust hard in de stick van een laag verdedigende tegenstander spelen mag niet, zeker niet wanneer diens lichaam achter de stick zit (dit heet "door het blok spelen"), noch wanneer dit uit een blinde draai (pirouette) gebeurt.