



Royal Belgian Hockey Association



Club Umpire Coach

Clubarbitrage: De regels



Overzicht

1. Samenstelling Ploegen
2. Basisuitrusting
3. Keepers
4. Hoogte uitverdedigen
5. Kick
6. Backhand & Backstick
7. Hoog uitverdedigen
8. Self-pass
9. 5m bij self-pass
10. Aanvallende vrijslag 23m
11. Corner
12. Obstructie
13. Hoge <> Gevaarlijke ballen
14. Ontvangen hoge bal
15. Stickslag
16. Shave
17. Aanvallende fout
18. Duwfouten
19. Bodycheck
20. Sliding tackles
21. Bal boven de schouder
22. Bully
23. Oorzaken PC
24. Penalty Corner fases
25. Stroke
26. Shoot out



1. Samenstelling Ploegen

Een ploeg bestaat uit maximum 16 spelers, keeper (s) inbegrepen

Een minimum van 7 spelers is vereist om de match te beginnen

De match zal stopgezet worden als er minder dan 7 spelers op het veld staan



2. Basisuitrusting

Uitrusting – Mondbeschermer - Scheenbeschermers

1. Alle veldspelers moeten DEZELFDE uitrusting aanhebben, rugnummers zijn verplicht voor divisies die gefloten worden door nationale scheidsrechters. (Naam spelers alleen in Eredivisie)
2. De spelers zijn VERPLICHT om scheenbeschermer én een mondbeschermer te dragen
→ de scheidsrechter kan de wedstrijd stoppen en eisen dat de speler deze uitrusting draagt. Indien de speler deze niet bij heeft, mag hij niet spelen.

Handschoen – Kniebeschermers

1. De handschoen wordt aangeraden voor spelers
2. Kniebeschermers zijn toegelaten voor PC maar moeten bedekt worden door de kousen



Basisuitrusting

Club Umpire Coach



2A. Scheenbeschermers & mondbeschermers



Keepers

Drie mogelijkheden

1. *Volledig uitgeruste keeper*

1. *Uitgerust met botten, beenbeschermers, handschoenen en helm*
2. *Mag in de cirkel de bal stoppen met zijn hele lichaam*
3. *Op 5m van zijn achterlijn heeft hij altijd voorrang bij hoge ballen*
4. *Mag buiten de cirkel slechts met zijn stick spelen, zolang hij geen gevaar creëert*
5. *Mag niet deelnemen aan het spel buiten de 23 m*

2. *Vliegende keeper*

1. *Een veldspeler met een andere kleur polo of hesje*
2. *Heeft zelfde rechten als een volledig uitgeruste keeper binnen de cirkel*
3. *Mag als speler op het hele veld spelen (met helm mag hij niet buiten de 23m spelen)*
4. *MOET een helm dragen bij het verdedigen van een PC of Stroke*

3. *11^e Veldspeler*

1. *Geen keeper, 11 veldspelers*
2. *Geen enkel recht van de keeper*
3. *MOET een masker bij PC of Stroke (zónder halsbescherming)*



Keepers

- 1. Volledig uitgeruste keeper*



4A. Volledig uitgeruste keeper



Keepers

2. *Vliegende keeper*

Club Umpire Coach



4B. Vliegende keeper



Club Umpire Coach

Keepers

3. 11^e Veldspeler





Voordeel

1. Essentieel binnen arbitrage van hockey !!!
2. Een fout moet slechts gefloten worden indien de speler die de fout begaat, hier een voordeel uit haalt. Als er een mogelijkheid tot voordeel is, kan er dus even gewacht worden met fluiten.
3. Een speler moet controle over de bal hebben om van een voordeel te kunnen genieten (=/= bal in de stick!)
4. Eenmaal er een voordeel gegevens is kan er echter niet teruggekomen worden naar de fout.
5. Het is mogelijk om voordeel te geven en nadien de speler die een fout beging te bestraffen met een kaart.



Voordeel

Club Umpire Coach





Kick

1. *Het principe :*

De bal mag niet met de voet of eender ander deel van het lichaam gespeeld worden.

Let wel: de hand op de stick wordt beschouwd als een deel van de stick → is dus geen kick (vanaf de pols wel)

2. *De onvrijwillige kick*

1. De bal komt op de voet of scheenbeschermer van de tegenstander
2. In het veld of in de 23 m : Vrije slag
3. In de cirkel: Penalty Corner of Stroke indien de kick het scoren van een goal belet

3. *De vrijwillige kick*

1. De speler zet vrijwillig zijn voet of lichaam in de weg van de bal om te voorkomen dat de bal voorbijkomt.
2. Middenveld: vrije slag + kaart
3. Binnen de 23 m : vrije slag + kaart of PC
4. In de cirkel: Stroke (met of zonder kaart)



Onvrijwillige kick

Club Umpire Coach



6A. Onvrijwillige kick



Vrijwillige kick

Club Umpire Coach



6B. Vrijwillige kick



Backhand & Backstick

1. Backhand

1. Het schot of de pas wordt uitgevoerd met de rand van de stick (zie video). Er is een zekere tolerantie voor de hoek waarin de stick gedraaid is
2. Een hoge backhand: de bal wordt gewoon met de platte kant van de stick geslagen (zoals bij een forehand) → minder kans om de bal met backstick (bolle kant) te spelen.

2. Backstick

1. De bal spelen, in push of in shot, met de bolle kant is niet toegestaan.
2. Hier gelden dezelfde regels zoals besproken werden bij de kick: de sancties zullen variëren afhankelijk van de plaats op het terrein (middenveld, 23 m, cirkel) en of de fout vrijwillig of onvrijwillig begaan wordt.
 - middenveld : **vrije slag** zonder (onvrijwillig) of mét kaart (vrijwillig)
 - 23 m: **vrije slag** (onvrijwillig) of **PC** (vrijwillig)
 - cirkel : **PC** (onvrijwillig) of **Stroke** (vrijwillig/verhinderen goal)



Backhand

Club Umpire Coach



7A. Backhand OK



Backstick

Club Umpire Coach



7B. Back stick NIET OK



Stickslag

1. Het principe :

Stickslagen, licht of zwaar, zijn niet toegestaan! Ze onderbreken het spel en zijn soms zelfs gevaarlijk voor de speler en moeten dus gesanctioneerd worden.

2. Fouten :

1. “Lichte” stickslagen die beperkte impact op het spel hebben, moeten gewoon gefloten worden. Bij herhaling moet de speler gewaarschuwd en indien nodig gesanctioneerd worden
2. “Zware” stickslagen :
 1. Middenveld: **Vrijslag en kaart**
 2. In de 23 m : **Penalty Corner**
 3. In de cirkel bij een mogelijkheid om te scoren : **Stroke**



Club Umpire Coach

Stickslag

1. *“Lichte” stickslag*

Vrije slag



16D. Lichte stickslag



Club Umpire Coach

Stickslag

2. *“Zware” stickslag*

Vrije slag (evt. kaart)



16A. Stickslag



Obstructie

1. Het principe :

Met behulp van het lichaam, de benen, de stick of van ploeggenoten verhinderen dat een tegenstander de bal kan spelen. Het is wel belangrijk dat de tegenstander de intentie en mogelijkheid heeft om de bal te spelen.

2. Mogelijke obstructies

1. Obstructie achteruitlopen
2. Indirecte obstructie (Shadow)
3. Obstructie op de keeper
4. Indirecte obstructie op de keeper
5. Obstructie van de keeper
6. Drijven van de bal : géén obstructie
7. Stickobstructie



Club Umpire Coach

Obstructie

1. Obstructie achteruitlopen



13A. Obstructie achteruitlopen



Club Umpire Coach

Obstructie

2. Indirecte obstructie



13B. Indirecte obstructie / Shadow



Club Umpire Coach

Obstructie

3. Obstructie op de keeper



13C. Obstructie op de keeper



Club Umpire Coach

Obstructie

5. Obstructie van de keeper



13E. Obstructie van de keeper



Hoge <> gevaarlijke bal

1. *Het principe*

Hockey kan een gevaarlijke sport zijn als zekere regels niet gerespecteerd worden. Als een bal gevaarlijk is, moet hiervoor een vrije slag gegeven worden. Zelfs bij een schot op goal kan er gevaarlijk spel ontstaan als de tegenstander op minder dan 5m staat.

Een “hoge” bal (boven de scheenlap) is niet per se gevaarlijk: kracht, richting, controle en kunde spelen ook mee. Als richtlijn kan wel genomen worden dat een bal boven de knie gevaarlijk is.

De vrije slag moet toegekend worden, daar waar het gevaar ontstaat (Uitz.: gevaarlijk spel in de cirkel waar de bal omhoog ging buiten de cirkel → vrije slag waar de bal hoog ging buiten de cirkel)

Gevaarlijk spel bestaat NIET tussen ploeggenoten!

2. **De fout**

- | | | |
|----|--------------------------------------|-------------------|
| 1. | Hoge bal tegen de scheenbeschermer: | Kick |
| 2. | Hoge bal bruggetje : | Spelen |
| 3. | Hoge bal boven de scheenbeschermer: | Vrije slag |
| 4. | Hoge bal gevaarlijk over de speler : | Vrije slag |



Club Umpire Coach

Hoge <> gevaarlijke bal

1. Bal tegen de scheenbeschermer

Kick



14A. Hoge bal scheenbeschermers



Club Umpire Coach

Hoge <> gevaarlijke bal

2. Hoge bal in bruggetje

Spelen



14B. Hoge bal bruggetje



Club Umpire Coach

Hoge <> gevaarlijke bal

3. Bal boven de scheenbeschermers

Vrije slag



14C. Hoge bal boven scheenbeschermers



Bal boven de schouder

1. Het principe :

In geen enkele categorie mag de bal boven de schouder gespeeld worden, behalve in de volgende categorieën: Heren Ere, D1, D2 (Reg 1 wanneer ze gefloten worden door nationale scheidsrechters), Dames Ere en U19 Boys met nationale scheidsrechters.

Uitzondering op deze regel is de verdediger die in de lijn van de bal staat bij een schot op goal: die mag de bal stoppen of doen afwijken boven de schouder (**NIET** spelen/slaan).

2. Uitvoering

1. Schot op goal, gedeveerd door de verdediger **Spelen**
2. Bal boven de schouder gespeeld in het veld : sanctie afhankelijk van de categorie!
 - DH/1/2(Heren), DH (Dames) & U19B **Spelen**
 - Ander categorieën **Vrije slag (evt. kaart)**



Club Umpire Coach

Bal boven de schouder

1. Bal gestopt/gedevieerd

Spelen



22A. Stop boven de schouder OK



Ontvangen hoge bal

1. Het principe

Bij het ontvangen van de hoge bal, is het beschermen van de integriteit van de speler en het beperken van het gevaar van de bal het allerbelangrijkste!

Vorrang geven aan de speler die **alleen** onder de bal staat (=/= eerst onder de bal) bij het vertrek van de flick.

2. Situaties

1. Ontvangende speler helemaal alleen (iedereen op 5m) :
Spelen
2. Ontvangende speler alleen, tegenstrevers komen tussen :
Vrije slag tegen de spelers die tussenkomen
3. Hoge bal landt in een groepje spelers :
Vrije slag tegen de ploeg die de bal hoog speelde
4. Ontvangende speler alleen in de 23m, verdediger komt tussen :
Vrije slag voor de aanvaller
5. Ontvangende speler alleen in de cirkel, verdediger of aanvaller komt tussen :
Penalty Corner



Aanvallende fout

1. Het principe

Wanneer een aanvaller op een verdediger inloopt die in stilstand met zijn stick op de grond verdedigt, begaat de aanvaller een aanvallende fout.



Club Umpire Coach

Aanvallende fout

1. Aanvallende fout

Vrije slag



18A. Aanvallende fout



Duwfouten

1. *Het principe :*

Hockey is geen contactsport, het is dus belangrijk om zowel grote als kleine duwfouten te fluiten.

De hand in de rug van de tegenstander laten is dus ook niet toegelaten

2. *De fout :*

De fout dient bestraft te worden naargelang de kracht en de plaats op het veld :

1. Op het middenveld
2. Binnen de 23 m
3. In de cirkel

Vrije slag

Vrije slag of PC (evt. kaart)

PC of Stroke



Club Umpire Coach

Duwfouten

1. Op het middenveld

Vrije slag (evt. kaart)



19A. Duwfout midden veld



Duwfouten

3. In de cirkel

Stroke

Club Umpire Coach

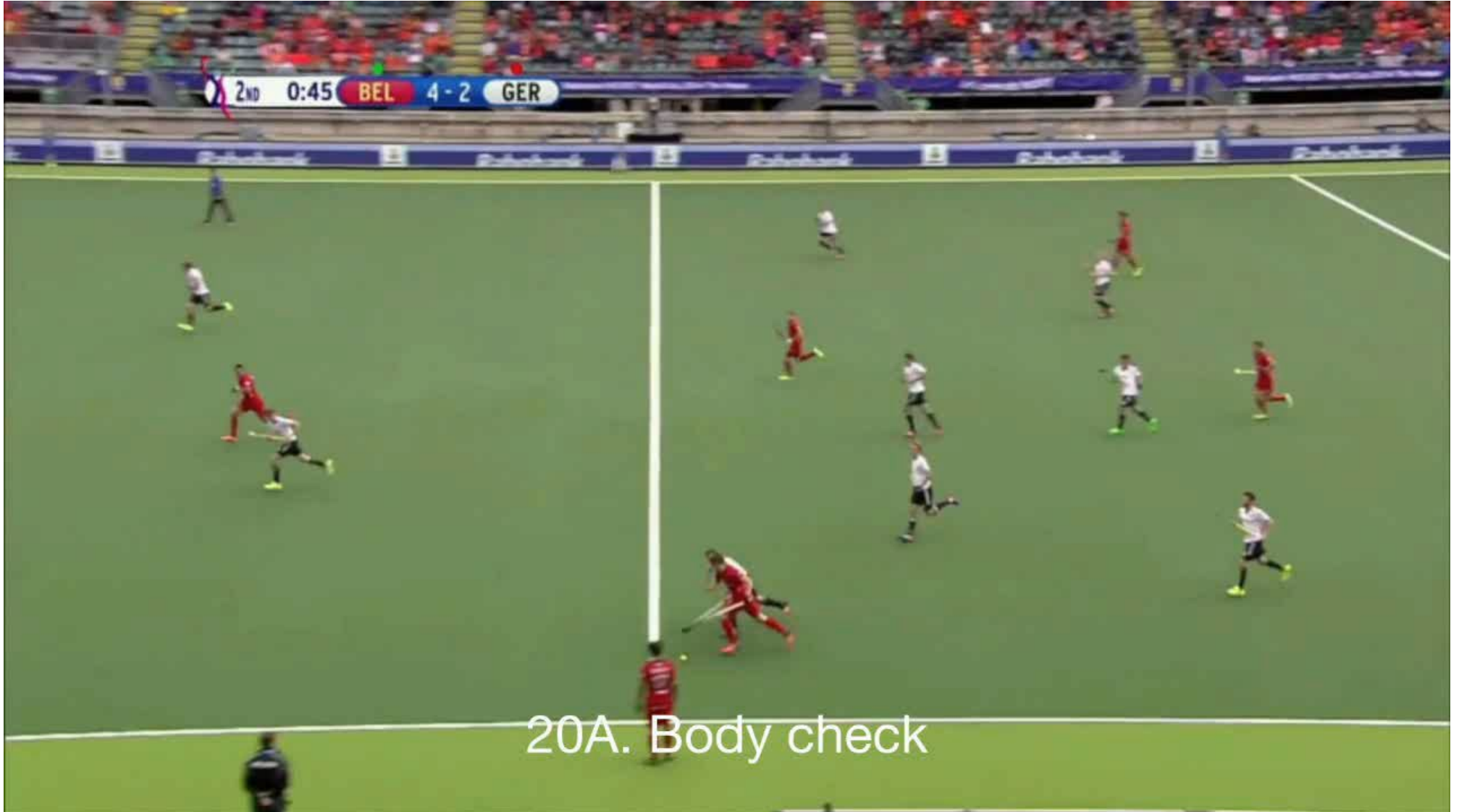


19C. Duwfout in de cirkel



Bodycheck

Club Umpire Coach





Sliding Tackle

1. Het principe :

Wanneer een speler duikt in een poging om de bal te spelen/veroveren, is het uitermate belangrijk om de integriteit van alle spelers te beschermen!

Als er contact is met een tegenstrever, zelfs als de speler die duikt de bal eerst speelt, moet de speler die de sliding tackle heeft ingezet bestraft worden met een gele kaart 10 minuten!

2. Uitvoering

- | | |
|--|--------------------------------------|
| 1. Sliding tackle zonder contact met de baldrager | Spelen |
| 2. Sliding tackle NIET OK op het middenveld | Vrije slag + gele kaart 10min |
| 3. Sliding tackle NIET OK binnen de 23 m | PC + gele kaart 10min |
| 4. Sliding tackle NIET OK in de cirkel | Stroke + gele kaart 10min |



Club Umpire Coach

Sliding Tackle

3. Sliding tackle NIET OK binnen de 23 m

PC + Gele kaart 10min





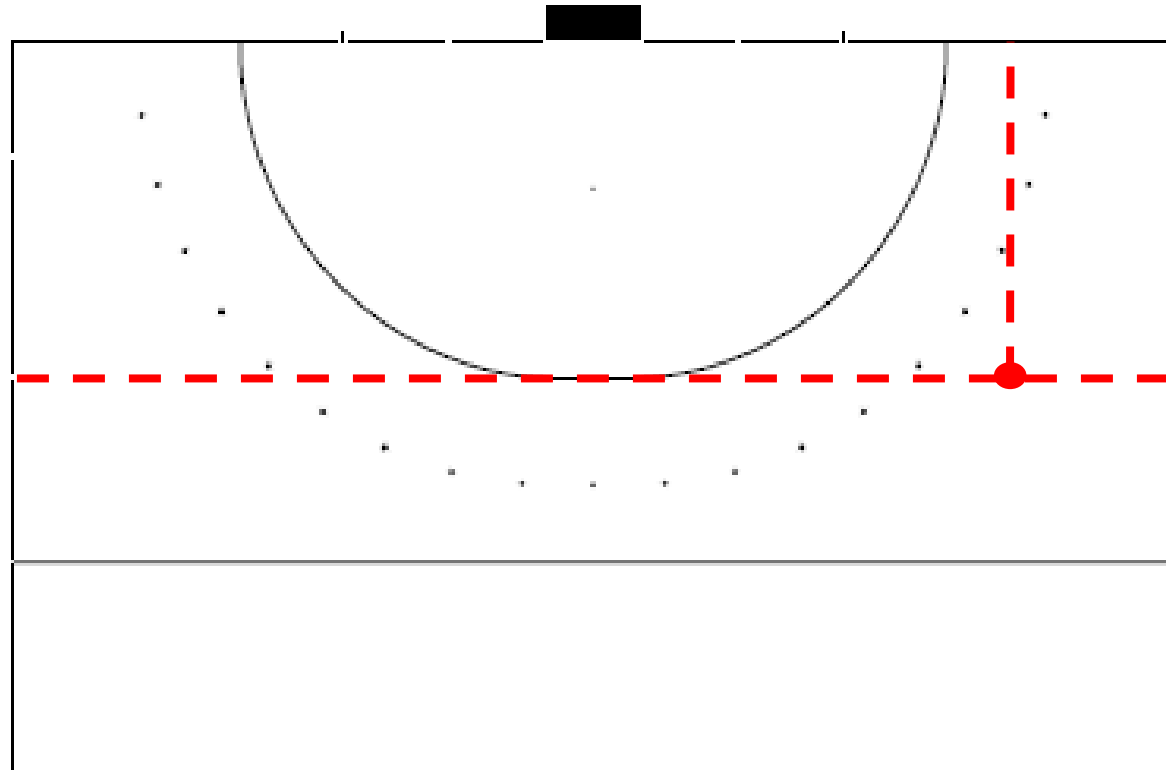
Nemen van vrije slagen

Nu de mogelijke fouten getoond zijn, zullen we in het volgende deel van de presentatie focussen op het nemen van de verschillende vrije slagen.



Hoogte uitverdedigen

1. Het uitverdedigen gebeurt ter hoogte van de kop van de cirkel, loodrecht van waar de bal over de achterlijn ging
2. De kleine streepjes op de zijlijn dienen als herinnering voor de hoogte van kop cirkel





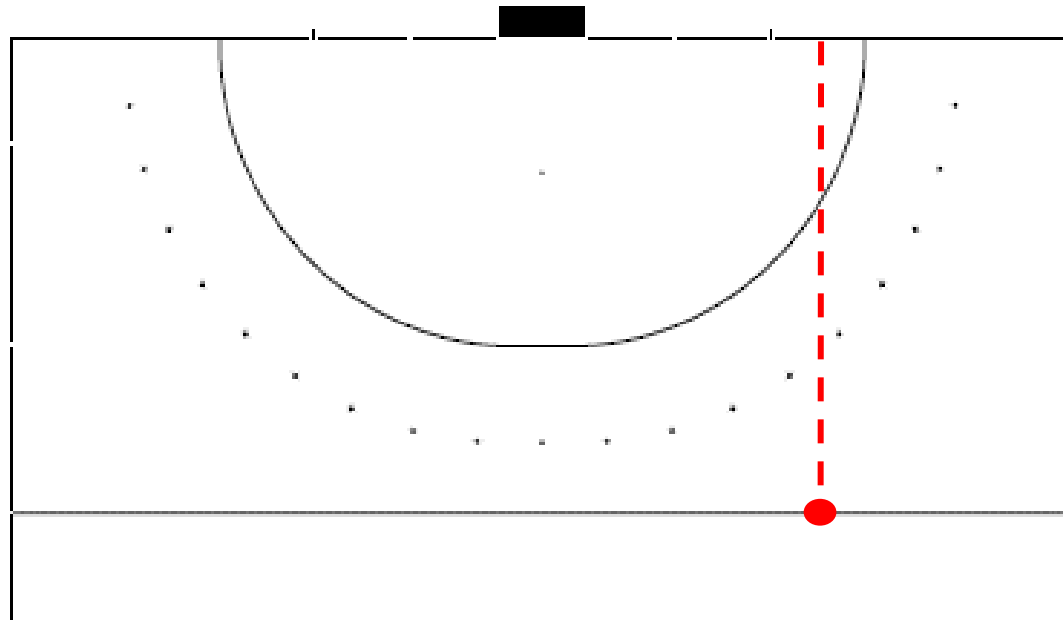
Corner

1. *Het principe :*

Elke bal die onvrijwillig over de achterlijn wordt gespeeld door een verdediger of keeper.
(Een deviatie volstaat hier, waar op het veld dat het laatste contact ook plaatsvind)

2. *Uitvoering*

1. De bal wordt geplaatst op de 23m lijn ter hoogte van waar de bal over de achterlijn uitging.





Club Umpire Coach

Corner

Uitverdedigen door een keeper : OK



12B. Corner keeper



Club Umpire Coach

Corner

Uitverdedigen door een verdediger : OK



12C. Corner, speler OK



Self – pass

1. Het principe :

De self-pass is waarschijnlijk de mooiste innovatie binnen het hockey. Ze geeft de mogelijkheid aan een speler waartegen een fout begaan werd, om meteen de vrije slag te nemen. Zonder op een ploeggenoot te moeten wachten of de tegenstander de kans te geven om zich te herpositioneren.

De gewone regels van de vrije slag gelden nog steeds:

- Vrije slag moet genomen worden in de buurt van de fout (voordeel!)
- Bal moet gecontroleerd worden → gewoon dribbel verder zetten mag niet

Deze evolutie heeft het hockey enorm versneld, wat de sport veel spectaculairder maakt. Alle pogingen om het gebruiken van een self-pass tegen te gaan moeten dus ook zo snel mogelijk aangepakt en bestraft worden.

Verdedigers kunnen zich echter niet wegtoveren: probeer zoveel mogelijk te communiceren!



5m bij self-pass

1. Self-pass OK, tegenstander op 5 m **Spelen**
2. Self-pass OK, tegenstander niet op 5 m (geen interventie) **Doorspelen**
3. Self-pass NIET OK, tegenstander niet op 5 m (interventie) **Vrije slag (evt. kaart)**
4. Self-pass NIET OK, tegenstander niet op 5 m in de 23 m **PC**
5. Kanaliseren: “verplichten” van de baldrager om in een bepaalde richting te lopen. Als een tegenstander binnen de 5m staat, **mag hij de bal niet spelen én het spel niet beïnvloeden**. Door te kanaliseren beïnvloed je het spel, dus moet er gefloten worden.
 - op het middenveld **Vrije slag (evt. kaart)**
 - binnen de 23 m (vrijwillige fout) **PC**



Club Umpire Coach

5m bij self-pass

Self-pass OK, tegenstander niet op 5m

Doorspelen



10B. Self-pass OK, tegenstander niet op 5m



Club Umpire Coach

5m bij self-pass

Self-pass NIET OK, tegenstander niet op 5m binnen 23 m

Penalty Corner



10D. Self-pass NIET OK, tegenstander niet op 5m



5m bij self-pass

Club Umpire Coach

PREVENTIE & ANTICIPATIE!!!



Aanvallende vrije slag in de 23 m

1. Het principe

Een vrije slag die wordt toegekend in de aanvallende 23m mag niet rechtstreeks de cirkel in geslagen worden (een bal over de zijlijn of een corner moeten ook aan deze voorwaarden voldoen).

De bal mag slechts naar de cirkel geslagen worden, indien :

- de bal minstens 5m aan de stick heeft afgelegd van de plaats van de vrije slag
- de bal over minstens 5m gepast werd naar een ploeggenoot
- de bal door een verdediger werd geraakt

Als de bal de cirkel in wordt gespeeld voordat er aan deze voorwaarden werd voldaan, moet de vrije slag genomen van de plaats waar de bal naar de cirkel werd gespeeld.

Opgelet: de fout moet pas gefloten worden, wanneer de bal over de cirkellijn gaat, niet voordien!



Club Umpire Coach

Aanvallende vrijslag in de 23 m

Aanvallende vrijslag in de 23m : OK

Spelen



11A. Aanvallende vrijslag in 23 OK



Club Umpire Coach

Aanvallende vrijslag in de 23m

Aanvallende vrijslag in de 23 m : NIET OK

Uitverdedigen



11B. Aanvallende vrijslag in 23 NIET OK



Bully

1. Het principe

Als het spel wordt stilgelegd door de scheidsrechter voor een blessure of enige andere reden waarbij geen straf wordt opgelegd, wordt het spel herstart met een bully. De bully zal nooit gestart worden binnen de 15m van de achterlijn en op minder dan 5m van de cirkelrand.

2. Uitvoering

1. Een bully wordt genomen nabij de plaats waar de bal was toen het spel werd onderbroken door twee spelers die met hun gezichten naar elkaar staan. Beide spelers raken de grond en vervolgens eenmaal de stick van de tegenstander, voordat ze de bal mogen spelen.



Bully

Club Umpire Coach



23A. Bully



Penalty Corner

1. Het principe :

Een PC wordt toegekend voor een fout in de cirkel of een opzettelijke fout buiten de cirkel maar binnen de 23 m.

De PC-fase wordt beschouwd als afgelopen wanneer de bal buiten de stippelcirkel is gekomen of wanneer de bal voor een tweede maal uit de cirkel komt. Op dit moment mogen wisselers het veld op. Enkel wanneer de bal buiten de stippelcirkel geweest is, mag de bal bij het eerste schot op doel boven de plank gespeeld worden.

2. Fouten:

1. Vrijwillige fout binnen de 23 m
2. Onvrijwillige fout in de cirkel
3. Uitverdedigen keeper NIET OK
4. Uitverdedigen speler NIET OK
5. Vrijwillige fout in de cirkel, NIET op de baldrager (cfr. Body check)



Club Umpire Coach

Penalty Corner

1. Vrijwillige fout binnen de 23 m



6B. Vrijwillige kick



Club Umpire Coach

Penalty Corner

2. Onvrijwillige fout in de cirkel



24B. Onvrijwillige fout in de cirkel



Club Umpire Coach

Penalty Corner

3. Uitverdedigen keeper NIET OK



24C. Uitverdedigen keeper NIET OK



Penalty Corner

4. Uitverdedigen speler NIET OK

Club Umpire Coach



24D. Uitverdedigen speler NIET OK



Uitvoering Penalty Corner

1. Situaties :

1. Schijnbeweging aangever
→ Meteen opnieuw PC fluiten, aangever moet naar de middellijn
2. Verdediger loopt te vroeg uit
→ Meteen opnieuw PC fluiten, verdediger naar de middellijn, mag niet vervangen worden(!)
3. Aanvaller komt te vroeg in de cirkel
→ Meteen opnieuw PC fluiten, aanvaller moet naar de middellijn
4. Bal gestopt in de cirkel
→ **SPELEN**, het is geen fout om de bal in de cirkel te stoppen en te spelen.
Er kan alleen NIET gescoord worden tot de bal uit de cirkel is geweest!
5. Bal gestopt buiten de cirkel
→ Spelen
6. Eerste schot op doel op de plank
→ Spelen (let op gevaarlijk spel)
7. Eerste schot op doel boven de plank (ter hoogte van de doellijn)
→ Vrije slag voor de verdediging



Penalty Corner

4. Bal gestopt in de cirkel

SPELEN!!!

Club Umpire Coach



25H. PC gestopt in de cirkel



Stroke

1. Het principe :

Een Stroke wordt toegekend voor een opzettelijke fout in de cirkel of een fout die het scoren van een goal verhindert.

Na het toekennen van de stroke wordt de tijd stilgezet voor het nemen van de stroke. De fase is afgelopen wanneer de bal gestopt of gescoord wordt, maar het spel ligt dan nog steeds stil.

Het spel wordt pas hervat wanneer de scheidsrechter de tijd terug start.

2. Fouten:

1. Vrijwillige fout in de cirkel
2. Onvrijwillige fout die het scoren van een goal verhindert



Club Umpire Coach

Stroke

1. Vrijwillige fout in de cirkel



19C. Duwfout in de cirkel



Club Umpire Coach

Stroke

1. Vrijwillige fout in de cirkel



26D. Stickslag in de cirkel



Stroke

2. Fout die het scoren van een goal verhindert



26A. Fout die goal verhindert



Club Umpire Coach

Stroke

Positie

