

Belangrijkste verschillen veld- en zaalhockey

Dit is een overzicht van de belangrijkste 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 de **afspraken (briefings)** die worden geschreven door de Commissie Spelregels en worden gepubliceerd door de KNHB. Om de regels goed te kunnen toepassen is het van belang dat je naast het regelboekje en onderstaande lijst ook de afspraken kent. Voorafgaand aan iedere seizoenshelft worden deze bonds- en clubscheidsrechterafspraken gepubliceerd op <https://www.knhb.nl/kenniscentrum/competities/alles-over-de-spelregels>.

VELDHOCKEY	ZAALHOCKEY
[1] Spelen van de bal	
Slag, push, scoop, schuifslag en flats.	Alleen pushen over de grond is toegestaan: duwbeweging met stick (inzet beweging op minder dan 50 cm van de bal). De scoop is alleen bij het nemen van een strafbal toegestaan. Slag, schuifslag en flats zijn niet toegestaan in de zaal.
Bal mag met een push altijd actief omhoog gespeeld worden (m.u.v. nemen strafcorner).	Bal moet langs de grond verplaatst worden, behalve bij een 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> . Men mag de bal niet spelen in de lucht.
[2] Speelveld en doelen	
Oppervlak veld = 91 x 55 meter Speelveld opgedeeld in 4 kwarten: 2 delen 23-metergebied en 2 delen middenveld Afmetingen doel = 0,46 x 3,66 x 2,14 meter Zijlijnen Teambanken (dug-outs) Hoekvlaggen	Oppervlak veld (min.) = 36 x 18 meter Oppervlak veld (max.) = 44 x 22 meter Speelveld opgedeeld in 2 helften Afmetingen doel = 3 x 2 meter Zijbalken (10 x 10 cm; afgeschuind richting 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 meter Strafbalstip/-streep op 7 meter Strafcornerstrepen op 6 meter van doelpalen

[3] Teams en wissels	
11 veld + 5 bank (min. 8 bij aanvang wedstrijd)	6 veld + 6 bank (min. 4 bij aanvang wedstrijd)
Foutieve wissel: er wordt een persoonlijke straf aan de aanvoerder gegeven.	Foutieve wissel: strafcorner; er kan tevens een persoonlijke straf aan de aanvoerder gegeven worden.
Doelverdedigers mogen onbeperkt gewisseld worden	Maximaal 2x een speler voor een volledig aangeklede doelverdediger wisselen. Wisselen tussen aangeklede doelverdediger mag onbeperkt.
[4] Bijhouden wedstrijdtime, straftime en scoreverloop	
Arbitrage	Wedstrijdtafel; anders de arbitrage
Terugkeer na kaart: scheidsrechter geeft teken aan speler/team.	Terugkeer na kaart: wedstrijdtafel geeft teken aan speler.
[5] Spelhervattingen (vrije bal, inbal, lange corner, bully)	
Tegenstanders altijd op 5 meter; medespelers in aanvallend 23 meter-gebied ook, tenzij de vrije slag direct wordt genomen.	Tegenstanders altijd op 3 meter; medespelers op aanvalshelft ook, tenzij de vrije push direct wordt genomen.
In aanvallend 23 meter-gebied mag de bal de cirkel in: <ul style="list-style-type: none"> - worden gespeeld nadat de bal minimaal 5 meter is verplaatst (selfpass); - als de bal minimaal 5 meter heeft gerold, voordat deze via een medespeler de cirkel in gaat; - als de bal is geraakt door de verdediging. 	Op de aanvallende helft mag de bal de cirkel in: <ul style="list-style-type: none"> - worden gespeeld nadat de bal minimaal 3 meter is verplaatst (selfpass); - als de bal minimaal 3 meter heeft gerold, voordat deze rechtstreeks via de balk of een medespeler de cirkel in gaat; - als de bal geraakt is door de verdediging.
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 aan een uitpush).
Lange corner nemen op 23 meter-lijn	Lange corner nemen op middenlijn
Bully: nooit binnen 15 meter van de achterlijn en altijd op 5 meter van de cirkelrand.	Bully: nooit binnen 3 meter van de cirkelrand.

[6] Strafcorner	
Bij ingrijpende, opzettelijke overtredingen van spelers in hun 23 meter-gebied.	Bij ingrijpende, opzettelijke overtredingen van spelers op hun eigen helft.
Max. 5 spelers achter de doel- en achterlijn; andere verdedigers achter de middenlijn.	Verdedigers achter de achterlijn , aan de niet-aangeefzijde en/of ter hoogte van de kop van de cirkel op de andere speelhelft. Doelverdediger <u>moet</u> achter de doellijn . Verdedigers mogen niet achter de doellijn staan.
Strafcorner eindigt (o.a.) wanneer de bal 5 meter of méér buiten de cirkel komt.	Strafcorner eindigt (o.a.) wanneer de bal 3 meter of méér buiten de cirkel komt.
[7] Persoonlijke straffen	
Tijdelijke verwijdering speler: ▼ Groen = 2 minuten <input type="checkbox"/> Geel = 5 of 10 minuten (10 min. bij speler neer); overtreder op teambank (dug-out).	Tijdelijke verwijdering speler: ▼ Groen = 1 minuut <input type="checkbox"/> Geel = 2 of 4 minuten (4 min. bij speler neer); overtreder naar strafbank (bij wedstrijdtafel).
Tijdelijke verwijdering coach/teambegeleider: ▼ Groen = 2 minuten <u>achter het hek</u> . Team speelt 2 minuten met 1 speler minder, speler neemt plaats op de teambank (dug-out). <input type="checkbox"/> Geel = 10 minuten <u>achter het hek</u> . Team speelt 10 minuten met 1 speler minder, speler neemt plaats op teambank (dug-out).	Tijdelijke verwijdering coach/teambegeleider: ▼ Groen = 1 minuut <u>op de bank</u> & niet coachen. Team speelt 1 minuut met 1 speler minder, speler neemt ook plaats op de teambank (dug-out). <input type="checkbox"/> Geel = 4 minuten <u>op de tribune</u> . Team speelt 4 minuten met 1 speler minder, speler neemt plaats op teambank (dug-out).
Iedere definitief verwijderde persoon moet naar het clubhuis.	Iedere definitief verwijderde persoon moet de zaal verlaten (naar de kantine).
Scheidsrechter signaleert terugkeer na straftijd.	Terugkeer na straftijd: wedstrijdtafel geeft speler/teambegeleider een teken.
[8] Doelverdediger (bewegingsvrijheid)	
Eigen 23-metergebied	Eigen helft
[9] Duur van de wedstrijd	
4 x 17,5 minuut	2 x 20 minuten (Afwijkingen binnen het bepaalde in het SR en BR toegestaan). Zie de afspraken (briefing) voor specifieke speeltijden per district.
Rust: 5 minuten (of duur van sproeiprogramma)	Rust: maximaal 3 minuten



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 en daarmee onbespeelbaar maken.

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.

Maskers

Je mag geen maskers of andere dingen in de cirkel laten liggen. Doe je dit wel en het spel ondervindt hier hinder van, dan krijg je een strafcorner tegen. Voorkomt dit een doelpunt, dan krijg je een strafbal tegen.