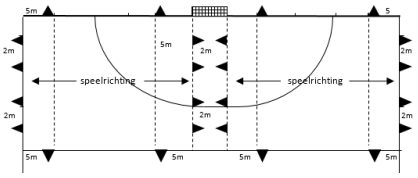
Samenvatting
Spelregels en spelbegeleiding
3-tallen



duur wedstrijd
2 x 20 minuten (5 minuten rust)

toegestane techniek
push, schuifslag of flats
platte kant

bal buiten het veld

1. zijlijn
1a. inslaan door de partij die niet uit heeft geslagen
1b. in doelgebied door verdediger over zijlijn = lange corner

2. achterlijn
2a. door verdediger= lange corner
2b. door aanvaller= uitslaan

3. goal?
ABCD = **A**anvaller speelt **B**al in de '**C**irkel' is een **D**oelpunt
3a. niet aangeraakt in het 5-meter doelgebied = zie punt 2
3b. aangeraakt binnen doelgebied door aanvaller= goal!
3c. alléén aangeraakt door verdediger= lange corner

overtredingen

1. shoot
1. bij 'opzet' en/of duidelijk voordeel of gevaar

2. gevaarlijk spel
2a. bal gaat omhoog (boven knie/plank)
2b. gevaarlijk zwaaien met de stick

3. obstructie
3a. met lichaam of stick de tegenstander in de weg staan
3b. op stick slaan van tegenstander
3c. tegenstander duwen

spelhervatting alg.
De bal ligt stil

1. Afstand nemen
1a. Tegenstander minimaal 3m afstand
1b. Vrije slag bij doelgebied beide partijen minimaal 3m afstand

2. Self-pass
2. Bij beginslag, vrije slag, inslaan, uitslaan en lange corner mag de nemer de bal zelf spelen zonder de bal eerst naar een medespeler te spelen. De speler mag daarna gelijk gaan lopen met de bal. De self-pass mag, maar moet niet.

3. Vrije bal bij doelgebied (incl lange corner)
3. Binnen 3 meter van doelgebied: De bal moet eerst 3 meter afleggen óf door een andere speler zijn aangeraakt, voordat hij het doelgebied in gaat.

positie spelhervatting

1. inslaan
1. Op de plaats waar de bal over de zijlijn ging

2. uitslaan
2. op de 5-meterlijn ter hoogte van de overtreding of de plek waar de bal uitging

3. lange corner
3. op de zijlijn op de 5-meterlijn.

4. vrije slag
4. op plaats overtreding / overtreding in doelgebied = op 5-meterlijn

5. na een goal
5. midden van het veld; iedereen op zijn eigen helft

spelbegeleiders

- op elk veld één spelbegeleider
- voorafgaand aan wedstrijd bij elkaar, met coaches, om afspraken te maken
- na wedstrijd gezamenlijk het Digitale Wedstrijd Formulier (DWF) afronden

Fluit hard en geef duidelijk aan voor wie de bal is.

Laat zien waar de bal genomen moet worden.

Geef uitleg als de kinderen het niet begrijpen.

Succes met de wedstrijd!