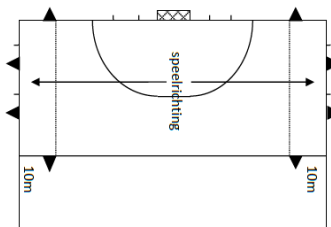




Samenvatting Spelregels en spelbegeleiding 6-tallen



duur wedstrijd

2 x 25 minuten (5 minuten rust)

toegestane techniek

geen beperkingen opgelegd aan slaan/ flatsen/schuifslag/pushen 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 = Aanvaller speelt **Bal** in de 'Cirkel' is een **Doelpunt** (schot op doel max. 46 cm =plankhoogte)

3a. niet aangeraakt in cirkel = zie punt 2

3b. aangeraakt 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

spelherleving alg.

De bal ligt stil

1. Afstand nemen

1a. Tegenstander minimaal 5m afstand

1b. Vrije slag bij doelgebied beide partijen minimaal 5m 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 5 meter van doelgebied: De bal moet eerst 5 meter afleggen óf door een andere speler zijn aangeraakt, voordat hij het doelgebied in gaat.

positie spelherleving

1. inslaan

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

2. uitslaan

2. op de 10-meterlijn ter hoogte van de overtreiding of de plek waar de bal uitging

3. lange corner

3. op de zijlijn op de 10-meterlijn.

4. strafbal/push

4. op 6,40 m voor de goal (1 beweging, mag alléén gepusht)

5. vrije slag

5. op plaats overtreiding

6. na een goal

6. midden van het veld; iedereen op zijn eigen helft

spelbegeleiders

- twee spelbegeleiders
- 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!