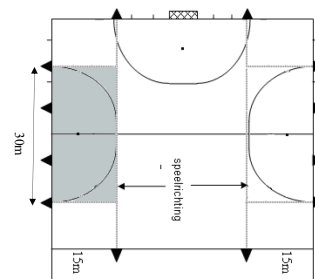


Samenvatting Spelregels en spelbegeleiding 8-tallen



duur wedstrijd

2 x 30 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= opzettelijk= strafcorner onopzettelijk= lange corner
 - 2b. door aanvaller= uitslaan
3. goal?
 - 3a. niet aangeraakt in cirkel/doelgebied = zie punt 2
 - 3b. aangeraakt door aanvaller = goal!
 - 3c. alleen aangeraakt in de cirkel/doelgebied door verdediger = zie 2a

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.

1. Afstand nemen
 - De bal ligt stil
 - 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 binnen 5 m van 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/zijlijn
 1. Op de plaats waar de bal over de zijlijn ging
2. uitslaan/achterbal
 2. op de 15-meterlijn ter hoogte van de overtreding of de plek waar de bal uitging
3. lange corner
 3. op de zijlijn op de 15-meterlijn.
4. strafbal/push
 4. op 6,40 m voor de goal (1 beweging, mag alléén gepusht)
Keeper op de lijn, 1 aanvaller bij de bal, rest achter middenlijn.
(bij overtreding verdediger binnen doelgebied, waarbij duidelijk een goal wordt voorkomen)
5. Strafcorner
 5. Aanvallende partij= aangever bij aangeefstreepje, rest buiten cirkel
Verdedigende partij= 4 spelers + keeper achter de achterlijn; rest achter de 'eigen' 15 meter lijn
(bij onopzettelijke overtreding in de cirkel)
6. vrije slag
 6. op plaats overtreding
7. na een goal
 7. 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!