KNHB KONINKLIJKE NEDERLANDSE HOCKEYBOND

Belangrijkste verschillen tussen veld- en zaalhockey

Dit is een overzicht van alle denkbare verschillen tussen veld- en zaalhockey. In de tekst wordt over het algemeen uitgegaan van de regels zoals ze letterlijk in het **spelregelboekje** staan. In de praktijk worden ze soms echter iets anders toegepast. De instructies daartoe staan in **briefings** die worden geschreven en gepubliceerd door de KNHB. Om de regels goed te kunnen toepassen is het dus van belang dat je naast het regelboekje en deze lijst ook de vigerende seizoensbriefing kent. Voorafgaand aan iedere seizoenshelft worden deze bonds- en clubscheidsrechterbriefings gepubliceerd op www.knhb.nl.

VELDHOCKEY	ZAALHOCKEY
1. SPELEN VAN DE BAL	
Slaan, pushen, scoopen	Alleen pushen toegestaan (scoopen uitsluitend als doelpoging): *duwbeweging met stick; geen schuifslag (max. zwaaibeweging = 50 cm)*
Bal mag van de grond, tenzij de speler van de bal daarbij gevaar veroorzaakt.	Bal moet langs de grond verplaatst, behalve bij push op doel. Bij stoppen mag de bal opspringen, en een pass mag 10 cm van de grond, *immer zolang dit tegenspelers niet hindert*. Bij een bal in de lucht mag een stoppoging gedaan worden *met een **zo stil mogelijke** stick*.
2. SPEELVELD EN DOELEN	
Lengte = 91m; Breedte = 55m Doel = 2,14m hoog; 3,66m breed, met achterschot (= 46 cm)	Lengte = 36-44m; Breedte = 18-22m Doel = 2m hoog; 3m breed Doelpalen = 8 x 8 cm; doellijn = max. 8 cm
Zijlijnen	Zijbalken (10 x 10 cm, naar veld afgeschuind)
Straal cirkel = 14,63m	Straal cirkel = 9m
Strafbalstip op 6,40m Strafcornermerk op 10m van doelpaal	Strafballijn of –stip op 7m Strafcornermerk op 6m van doelpaal
Teambanken Hoekvlaggen 23-metergebieden met zwaardere straf bij (bepalende) opzettelijke overtredingen.	Teambanken, strafbank en wedstrijdtafel Geen hoekvlaggen Op hele eigen helft zwaardere straf bij (bepalende) opzettelijke overtredingen.
3. TEAMS EN WISSELS	
Met min. 8 beginnen, max. 11	Met min. 4 beginnen, max. 6
Team: max. 16 spelers	Team: max. 12 spelers
Foutieve wissel: aanvoerder aanspreken / kaart geven.	Foutieve wissel: strafcorner, bij herhaling met kaart voor de aanvoerder. Groen of geel hangt af van de invloed van de wissel op het spel.
Terugkeer na gele kaart: scheidsrechter geeft teken aan speler.	Terugkeer na gele kaart: tijdopnemer geeft teken aan speler.
Doelverdedigers mogen onbeperkt gewisseld worden.	Twee keeperwissels toegestaan. Wissel = wanneer een vliegende keep het veld in komt voor een volledig aangeklede keeper.
4. TIJDWAARNEMING EN BIJHOUDEN STAND	
Scheidsrechter	Tijdopnemer/zaalwacht; indien niet aanwezig: scheidsrechter
5. SPELHERVATTINGEN	
Tegenstanders altijd op 5 meter. Medespelers idem bij nemen bal in aanvallend 23m-gebied.	Tegenstanders altijd op 3 meter. Medespelers idem bij nemen bal op helft tegenstander.

official partners adidas - Auping - Interpolis - Rabobank - TenCate - Volvo

In aanvallend 23m-gebied: cirkelpenetratie van de bal mag bij een selfpass na 5m gecontroleerde verplaatsing (bal aan stick) en direct na een volgend balcontact van een *andere speler*.	Op helft tegenstander: de bal mag de cirkel in na 3m gecontroleerde verplaatsing (bal aan stick), na contact van de bal met een balk, en direct na balcontact van een *tegenstander*.
Als de bal via een verdediger onopzettelijk over de achterlijn gaat: lange corner.	Als de bal via een verdediger onopzettelijk over de achterlijn gaat: uitpush verdedigers.
Inslaan als de bal over de zijlijn is gegaan.	Inpush na bal over zijbalk, op max. 1m binnen de balk (en altijd buiten de cirkel).
6. STRAFCORNER	
Wordt toegekend bij een opzettelijke overtreding van een verdediger in diens *23-metergebied*.	Wordt toegekend bij een opzettelijke overtreding van een verdediger op diens *eigen helft*.
Max. 5 spelers (incl. keeper) achter de achter- en/of doellijn; andere verdedigers achter middenlijn.	Verdedigers achter de ***achter**lijn*, aan de niet-aangeefzijde, en/of achter de middenlijn. Keeper <u>moet</u> achter de ***doel**lijn*.
Slag mag bij 1e doelpoging alleen op plankhoogte; push mag hoog, mits niet gevaarlijk.	Slag mag niet; push mag hoog, mits niet gevaarlijk.
Bal moet na aangeven buiten de cirkel worden gespeeld; strafcorner eindigt (o.a.) wanneer de bal 5m of méér buiten de cirkel komt.	Bal moet na aangeven buiten de cirkel worden gespeeld; strafcorner eindigt (o.a.) wanneer de bal 3m of méér buiten de cirkel komt.
7. PERSOONLIJKE STRAFFEN	
Groene kaart: twee minuten tijdstraf	Groene kaart: één minuut tijdstraf
Tijdelijke verwijdering speler: 5 min. (10 min. bij *forse, fysieke acties* tegen het lichaam); overtreder op teambank / in dug-out. Tijdelijke verwijdering coach: 10 min. achter het hek.	Tijdelijke verwijdering speler: 2 min. (5 min. bij *forse, fysieke acties* tegen het lichaam); overtreder meldt zich bij tijdwaarnemer en neemt plaats op strafbank. Tijdelijke verwijdering coach: 5 min. op de tribune.
Iedere definitief verwijderde moet naar het clubhuis.	Iedere definitief verwijderde moet naar de kantine.
Scheidsrechter signaleert terugkeer na straftijd.	Terugkeer na straftijd: tijdopnemer geeft speler/teambegeleider een teken.
8. KEEPER (BEWEGINGSVRIJHEID)	
Vliegende keep: zonder helm op over het hele veld. Volledig geklede keeper (en vk met helm): eigen 23-metergebied.	Vliegende keep: zonder helm op over het hele veld. Volledig geklede keeper (en vk met helm): eigen helft.
9. DUUR VAN DE WEDSTRIJD	
2 x 35 minuten	2 x 20 minuten (min. 2 x 15 minuten)
Rust: 5-10 minuten, geen bankwissel	Rust: max. 5 minuten, wisselen van bank
10. BULLY	
Nooit binnen 15 meter van de achterlijn.	Nooit binnen de cirkel. Bij een bully uit een cirkelsituatie moet de bal net erbuiten gelegd worden (via haakse verplaatsing t.o.v. de achterlijn).

official partners adidas - Auping - Interpolis - Rabobank - TenCate - Volvo

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 én de bal er geheel binnen zijn.
Klemmen tegen de balk	Je mag de bal niet tegen de balk klemmen met je stick.
Pirouette / door het blok	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") en/of wanneer dit uit een blinde draai (pirouette) gebeurt.