



(Spel)regels 8-tallen – seizoen 2016-2017

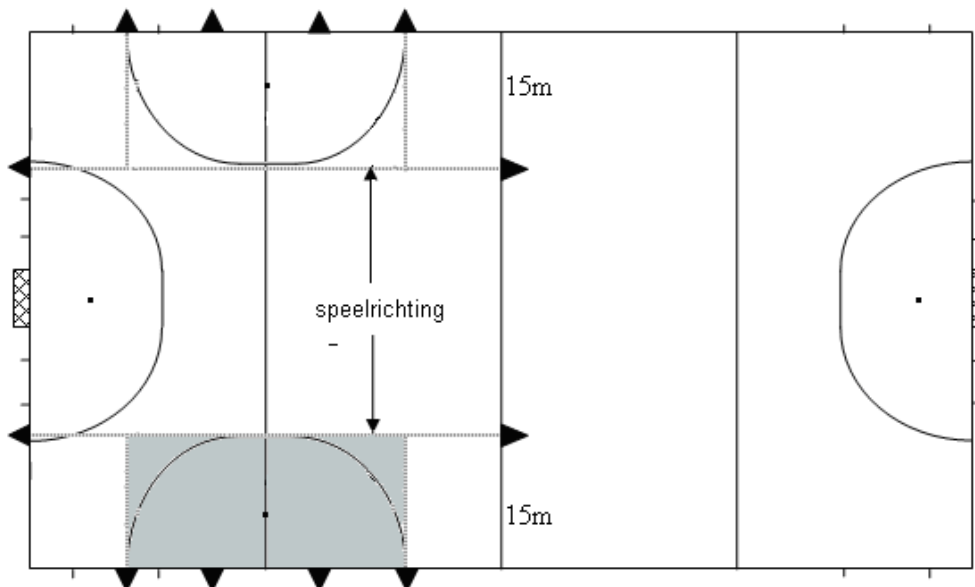
Het speelveld

Bij 8-tallen wordt gespeeld op een half veld. Dit veld is 55 meter lang en 45 meter breed. De zijlijnen van het 11-talveld doen dienst als achterlijnen. De achterlijn en middenlijn doen dienst als zijlijnen.

Wanneer het veld beschikt over 'oefen' cirkels in de breedte dan is het doelgebied de cirkel. Wanneer dit niet het geval is, is er in plaats van een cirkel het 15-meterdoelgebied. Dit wordt aangegeven door pylonen op beide zijlijnen en de achterlijn (zie grijs gemarkeerd).

De doelen worden midden op de achterlijn gezet. Dit kan een origineel (mini)doel zijn met achterplank en zijschotten of aangegeven worden d.m.v. pylonen. Het doel heeft een breedte van 3,66 meter, de afmeting van een normaal hockeydoel.

Haal voor de veiligheid het doel waar elftallen gebruik van maken weg van de zijlijn van het 8-tal veld.



De bal

De bal die gebruikt wordt, is een normale hockeybal.

Spel- en teambegeleider

Rol teambegeleider

De teambegeleider is verantwoordelijk voor het 'verzorgen' van het team, maakt teamafspraken, de opstelling en wisselt de spelers tijdens de wedstrijd.

Rol spelbegeleider

De spelbegeleider fluit voor overtredingen, maar is geen scheidsrechter. De spelbegeleider mag namelijk het spel onderbreken om uitleg te geven bij bepaalde situaties.

>>Ter verduidelijking van de verschillende rollen is een [filmpje spel- & teambegeleiding](#) gemaakt.

Voorafgaand aan iedere wedstrijd komen de team- en spelbegeleiders bij elkaar om afspraken te maken. Na de wedstrijd ronden ze gezamenlijk het digitale wedstrijdformulier (DWF) af.

De uitslag van de wedstrijd wordt ingevuld op het DWF (en dus niet de punten per gewonnen of gelijk gespeelde wedstrijd). Op deze manier wordt het niveauverschil tussen teams inzichtelijk voor degenen die de poule-indeling maken en wordt de competitie voor iedereen zo leuk mogelijk gemaakt. De uitslagen zijn, zoals gebruikelijk, niet zichtbaar in de



standenmotor.

Wie zijn de spelbegeleiders?

Vanwege de rol van de spelbegeleider adviseert de KNHB om ouders in te zetten als spelbegeleiders bij de Jongste Jeugd.

Bij 8-tallen is het speelveld groter en zal het spel sneller verlopen. Het spel wordt begeleid door 2 spelbegeleiders, waarvan een spelbegeleider afkomstig is van de thuis spelende vereniging en de andere afkomstig is van de uit spelende vereniging.

Het advies is om ouders in te zetten als spelbegeleiders bij de Jongste Jeugd. Ouders hebben natuurlijk overwicht en kunnen beter uitleg geven aan de kinderen. Daarbij is er vanuit pedagogisch oogpunt voor gekozen om één van de spelbegeleiders afkomstig te laten zijn van de thuisvereniging en één van de uitvereniging. Omdat deze spelbegeleider het team en de kinderen kent, zal hij/zij beter in staat zijn om dit team te begeleiden en waar nodig individuele en specifieke aandacht te geven.

Spelplezierbevorderende maatregelen

Hockey draait bij de Jongste Jeugd om drie kernwaarden; plezier, veiligheid en educativiteit. Als tijdens een wedstrijd blijkt dat het niveauverschil tussen de teams, ondanks een goede poule-indeling, groot is, worden spelplezierbevorderende maatregelen ingezet.

Het is de taak van de spelbegeleiders om goed in te schatten wanneer het niveauverschil tussen de teams zo groot is dat het spelplezier bevorderd dient te worden!

Het niveauverschil kan afgeleid worden uit:

- de verhouding balbezit en niet balbezit. D.w.z. wanneer het ene team in verhouding heel erg veel balbezit heeft en het andere team niet aan spelen toekomt *en/of*
- het aantal doelpunten verschil in een wedstrijd. Als richtlijn kan aangehouden worden dat het niveauverschil groot is vanaf drie doelpunten verschil.



Spel- en teambegeleiders hoeven de maatregelen niet zelf te bedenken. Ze krijgen een aantal opties waaruit ze een keuze kunnen maken die het meest geschikt is voor de situatie die zich op het veld voordoet. Het is belangrijk dat spel- en teambegeleiders deze opties **voorafgaand** aan iedere wedstrijd met elkaar bespreken.

Combineer vooral ook de opties voor de sterkere en zwakkere partij!

De opties voor de sterkere partij zijn:

- **De spelbegeleider gaat strenger fluiten voor de sterkere partij** (Hierdoor wordt de sterkere partij meer uitgedaagd.)
- **De sterkere partij verandert de opstelling** (Bijvoorbeeld: scorende spelers gaan achterin spelen)
- **Iedere speler van de sterkere partij mag, zodra hij/zij in balbezit komt, de bal maximaal 3x raken.** (Hierdoor wordt het samenspel, split-vision (opkijken tijdens/na het aannemen van de bal) en vrijlopen van de sterkere partij gestimuleerd)

De opties voor de zwakkere partij zijn:



- **De spelbegeleider geeft meer (technische en/of tactische) aanwijzingen aan de zwakkere partij** (Het zwakkere team wordt sterker gemaakt)
- **De zwakkere partij mag een extra veldspeler inzetten** (Hiermee kan je voorkomen dat de zwakkere partij niet aan spelen toekomt, de tegenstander alleen maar op zich af ziet komen en voor de goal in een kleine ruimte gaat spelen)

Een aantal maatregelen die in het verleden werden toegepast, passen niet meer binnen het opleidingsbeleid van de KNHB. De volgende maatregelen dienen dan ook niet meer gebruikt te worden:

- Doel verkleinen
- 3x overspelen
- 'Verboden vierkant' in het veld

Samenstelling teams

Een team bestaat uit maximaal 7 veldspelers, 1 doelverdediger en wisselers. Spelers mogen op elk moment worden gewisseld bij de middenlijn, behalve als een strafcorner is toegekend. Eerst komt de speler het veld uit, daarna gaat de wisselers er pas in. Ieder team heeft een aanvoerder.

Spelersuitrusting

De veldspelers zijn verplicht om scheenbeschermers en een beetje* te dragen. Daarnaast dragen ze het tenue van de vereniging en hockeyschoenen (om niet uit te glijden). Voor de veiligheid kunnen spelers beter geen kettinkjes, oorbellen, ringen, horloges of armbanden om hebben.

* KNHB: spelers kunnen uitsluitend om medische redenen ontheffing [aanvragen](#) bij de KNHB. Spelers dienen op verzoek van de spelbegeleiding de schriftelijke ontheffing van de KNHB te tonen.

Keepersuitrusting

Keepers zijn verplicht om de hele keepersuitrusting te dragen, inclusief stick. Dat wil zeggen dat de keeper een helm, klompen, legguards, handschoenen en body protector draagt. Om goed op te vallen draagt de doelverdediger, over de body protector, een ander kleur shirt dan teamgenoten en de tegenpartij. Een beschermende broek en tok zijn aan te bevelen. Spelen met een vliegende keep is niet toegestaan bij de Jongste Jeugd. Dit is te gevaarlijk. Daarnaast leren kinderen op deze manier kennis maken met keepen.

Verschillende verenigingen/teams willen de keeper zonder stick laten spelen om het keepen met de voeten te bevorderen. De stick behoort echter tot de uitrusting van de keeper. Vandaar dat de KNHB adviseert om trainingsoefeningen te bedenken om het keepen met de voeten te bevorderen.

Wedstrijdduur

Een wedstrijd duurt 2x30 minuten met een korte rust van maximaal 5 minuten.

Begin van het spel

De aanvoerder geeft voor het begin van de wedstrijd de spelbegeleiders en de aanvoerder van de tegenpartij een hand. De spelbegeleiders en de aanvoerders van beide teams maken uit wie er aan welke kant speelt (de spelrichting) en wie er mag beginnen (de beginslag) door middel van een toss. Daarna vindt 'Shake Hands' plaats: de teams geven elkaar en de spelbegeleiders een hand en wensen elkaar een plezierige wedstrijd.

De beginslag wordt genomen vanaf het midden van het veld. Deze mag in alle richtingen worden gespeeld. De tegenstanders moeten minimaal 5 meter afstand van de bal houden. Na de rust is de beginslag voor het andere team.



**Het spelen van de bal**

Het spelen van de bal mag alleen met de platte kant van de stick. Ook met de zijkant van de stick mag worden gespeeld. In lijn met elftallen worden vanuit de regels geen beperkingen opgelegd aan het slaan/flatsen/schuifslag/pushen in de 8-tallen. In het veld mag de bal nooit hoog gespeeld worden (d.w.z. niet boven kniehoogte). Daarom zijn ook de scoop en de flick niet toegestaan. Liften mag, mits niet gevaarlijk en niet boven kniehoogte. Binnen het doelgebied (de cirkel of het 15-metergebied) mag de doelverdediger de bal stoppen met het lichaam, schoppen met zijn klomp (maar niet gevaarlijk omhoog), tegenhouden met de handschoen en wegslaan met zijn stick.

Bij 8-tallen wordt geen beperking opgelegd aan het slaan/flatsen/schuifslag/pushen. Wanneer een speler de techniek beheerst, moet deze niet gestraft worden door een slag te verbieden. Wat bovenaan staat is veiligheid. Vandaar dat het beter is om voor "sticks" en "hoog" te fluiten dan te verbieden gebruik te maken van (bijvoorbeeld) de slag als middel om de bal te verplaatsen. Fluit dus voor het ongewenste *resultaat* in plaats van de gebruikte *techniek*.

Doelpunt

Een doelpunt wordt gescoord wanneer de bal over de doellijn wordt gespeeld. Het is alleen een doelpunt als de bal binnen het doelgebied door een aanvaller is gespeeld en daarna niet meer buiten dit doelgebied is gekomen. Als een aanvaller van binnen het doelgebied de bal richting doel speelt, maar de bal gaat via een voet of stick van een verdediger in het doel, is er ook een doelpunt gemaakt.

Bij een doelpoging mag de bal gedurende de hele schotbaan niet hoger komen dan:

- Plankhoogte: indien met elftaldoelen of plankdoelen met de normale plankhoogte gespeeld wordt.
- Kniehoogte: bij andere doelen (pylonen of 15 cm-planken).

In geen geval mag sprake zijn van gevaarlijk spel.

Afstandsregel

Bij een spelhervatting moet de tegenstander minimaal 5 meter afstand van de bal nemen. In het geval van een aanvallende vrije slag bij het doelgebied en een lange corner moeten beide partijen minimaal 5 meter afstand van de bal nemen.

Selfpass

Bij een beginslag, vrije slag, inslaan, uitslaan en lange corner *mag* de nemer de bal in het spel brengen zonder dat die de bal naar een medespeler afspeelt. De speler mag dus direct gaan lopen met de bal en deze beweging net zolang voortzetten als gewenst. Wanneer de bal genomen wordt binnen 5 meter van het doelgebied, moet die eerst 5 meter hebben afgelegd voordat hij het doelgebied in mag worden gespeeld. Die bepaling vervalt zodra een tegenstander de bal aanraakt.

Vrije slag

Als een speler iets doet wat niet mag, een overtreding maakt, krijgt het andere team een vrije slag. Bij een vrije slag gelden de volgende regels:

- de bal moet genomen worden op de plaats van de overtreding;
- De bal moet stil liggen;
- De bal mag niet omhoog worden gespeeld.

Aanvaller maakt een overtreding binnen het doelgebied

Als de aanvallende partij een overtreding maakt binnen het doelgebied, krijgt de verdedigende partij een vrije slag. De bal moet op de rand van het doelgebied worden genomen, recht tegenover de plaats waar de overtreding heeft plaats gevonden. Hierbij moet de tegenpartij minimaal 5 meter afstand houden.

Verdediger maakt een overtreding binnen 5 meter van het doelgebied

Als de verdedigende partij een overtreding maakt binnen 5 meter van het doelgebied krijgt de aanvallende partij een vrije slag. De vrije slag moet op de plaats van de overtreding worden genomen en beide partijen moeten op minimaal vijf meter afstand gaan staan. De bal mag met een selfpass en gewone pass in het spel gebracht worden. Vanaf het nemen



moet de bal eerst 5 meter hebben afgelegd voordat hij het doelgebied in gespeeld mag worden. **Die bepaling vervalt zodra een tegenstander de bal aanraakt.**

Wanneer wordt een vrije slag gegeven?

1. **Shoot.** Het is shoot als de bal met de voet gespeeld wordt.



2. **Gevaarlijk spel.** Het is gevaarlijk spel bij:

Gevaarlijk zwaaien met de stick



Hakken: op de stick slaan van een tegenstander



Het hoog spelen van de bal



Het duwen van je tegenstander



3. **Afhouden.** Het is afhouden als een speler de tegenstander van de bal afhoudt door tussen hem en de bal te draaien, waardoor de tegenstander de bal niet kan spelen. Dit kan met zowel het lichaam als de stick.

Uitslaan

Het is uitslaan als de bal over de achterlijn gaat en als laatste is aangeraakt door een aanvaller. De bal wordt door de verdedigende partij genomen op de rand van het doelgebied recht tegenover de plaats waar de bal over de achterlijn ging. De aanvallende partij houdt minimaal 5 meter afstand.

Lange corner

Het is een lange corner als de bal onopzettelijk over de achterlijn gaat en als laatste is aangeraakt door een verdediger. De bal wordt door de aanvallende partij genomen op de



zijlijn, net buiten het 15-metergebied/ter hoogte van de kop cirkel. Beide partijen moeten op (minimaal) vijf meter afstand gaan staan. De bal mag met een selfpass en gewone pass in het spel gebracht worden. Vanaf het nemen moet de bal eerst 5 meter hebben afgelegd voordat hij het doelgebied in gespeeld mag worden. Die bepaling vervalt zodra een tegenstander de bal aanraakt.

Let op: in tegenstelling tot de spelregels bij de 11-tallen wordt de lange corner bij 8-tallen niet genomen recht tegenover de plek waar de bal over de achterlijn is gegaan. De bal wordt voortaan wel teruggelegd naar de rand van het doelgebied. De bal wordt dus op de zijlijn genomen op 15 meter van de achterlijn in plaats van 5 meter van de achterlijn. Omdat bij de Jongste Jeugd geen sprake is van een '23-meterlijn' is het nemen van een lange corner op de zijlijn het duidelijkst en makkelijkst hanteerbaar.

Inslaan

Het is inslaan als de bal over de zijlijn gaat. Het team dat de bal niet als laatste aanraakte brengt deze weer in het spel op de plek waar de bal over de zijlijn ging. De niet-nemende partij houdt minimaal 5 meter afstand.

Time-out

Een time-out kan worden gegeven om de teambegeleiders van beide teams gelegenheid te geven de spelers extra aanwijzingen te geven, zodat het spel beter kan verlopen.

- een time-out kan op initiatief van de spelbegeleiders worden gegeven
- een time-out kan gevraagd worden door de teambegeleider van een team

Bully

Een bully wordt genomen om het spel te hervatten wanneer de wedstrijd is onderbroken wegens een blessure of enig andere reden, waarbij geen straf wordt opgelegd. Wanneer een spelbegeleider het spel heeft stil gelegd om uitleg te geven aan de spelers kan het spel dus hervat worden met een bully.

De sticks moeten elkaar bij een bully 1x raken, voordat de bal gespeeld wordt.

Strafcorner

Een strafcorner wordt gegeven als:

- een verdediger een onopzettelijke overtreding maakt binnen het doelgebied
- een verdediger een opzettelijke overtreding maakt binnen het 15-metergebied, maar buiten het doelgebied
- een verdediger de bal met opzet over de eigen achterlijn speelt

Als een strafcorner wordt gegeven, gelden de volgende regels:

De bal:

- moet op de achterlijn, minimaal 10 meter van het doel gelegd worden
- mag van beide kanten van het doel aangespeeld worden
- moet eerst buiten de cirkel of het 15-metergebied zijn gespeeld, voordat gescoord mag worden
- mag gedurende de hele schotbaan niet hoger komen dan (a) plankhoogte: indien met 11-tal doelen of plankdoelen met de normale plankhoogte gespeeld wordt (b) kniehoogte: bij andere doelen (pylonen of 15 cm-planken)

De verdedigers (4 spelers + 1 doelverdediger):

- staan op minimaal 5 meter van de bal
- moeten voeten en sticks achter de doellijn/achterlijn hebben
- mogen pas uitlopen als de bal gespeeld is

De rest van de verdedigers moet achter de 15-meterlijn van de tegenstander staan.

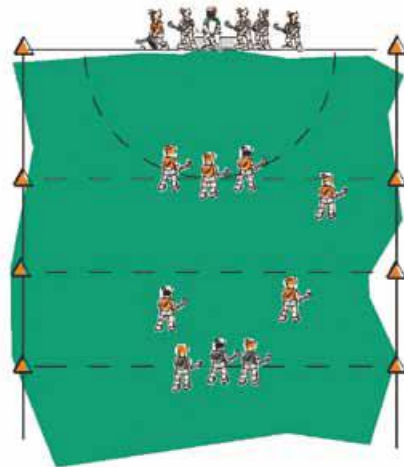


De aangever:

- speelt de bal vanaf de achterlijn
- moet ten minste één voet achter de achterlijn plaatsen
- moet de bal in één keer spelen
- mag geen selfpass doen
- mag geen schijnbeweging maken

De aanvallers:

- moeten zich buiten de cirkel of het 15-metergebied opstellen
- mogen, na het aangeven van de bal, in het doelgebied komen



Strafbal

Een strafbal wordt gegeven bij een opzettelijke overtreding in het doelgebied door een verdediger of bij een niet opzettelijke overtreding, waardoor een doelpunt wordt voorkomen. De tijd wordt stilgezet.

De bal:

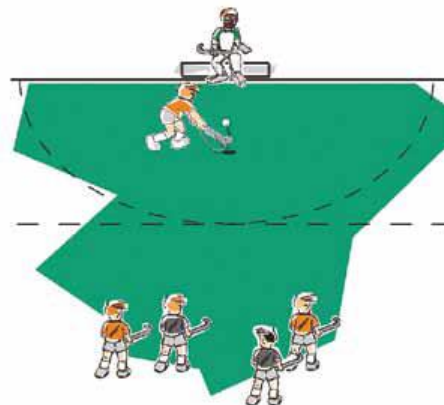
- wordt op 6,4m midden voor het doel gelegd
- mag niet hoger dan (a) plankhoogte: indien met 11-tal doelen of plankdoelen met de normale plankhoogte gespeeld wordt (b) kniehoogte: bij andere doelen (pylonen of 15 cm-planken) in het doel worden gespeeld

De doelverdediger:

- moet met beide voeten op de doellijn staan
- mag pas bewegen als de aanvaller de bal heeft gespeeld. Bij te snel bewegen, wordt de strafbal opnieuw genomen. Tenzij wordt gescoord, dan telt het doelpunt.

De nemer:

- moet achter de bal staan
- moet wachten op het fluitsignaal van de spelbegeleider
- mag de bal alleen pushen
- mag de bal maar 1x spelen
- mag geen schijnbeweging maken



De overige spelers moeten tijdens het nemen van de strafbal achter de 15-meterlijn staan.

Een strafbal eindigt zonder doelpunt als:

- de aanvaller een overtreding maakt = vrije slag verdedigende partij op de rand van het doelgebied midden voor het doel
- de doelverdediger de bal stopt = vrije slag verdedigende partij op de rand van het doelgebied midden voor het doel
- de bal de doellijn niet haalt = vrije slag verdedigende partij op de rand van het doelgebied midden voor het doel

Bij een doelpunt neemt de partij die het doelpunt tegen kreeg een beginslag.