

Wijzigingen INDOOR Spelregels 2019-2020

Deze veranderingen zijn van toepassing voor alle categorieën

Einde van de vliegende keeper

Een team speelt met 5 veldspelers en een volledig uitgeruste keeper óf met 6 veldspelers. Als ervoor wordt gekozen te spelen met 6 veldspelers, dan is er niemand die de rechten van een keeper heeft. Geen enkele speler mag binnen de cirkel de bal met het lichaam spelen.

Tijdens een PC dragen de veldspelers alleen een masker en handschoenen; keepershandschoenen en een helm zijn verboden.

Drie meter afstand bij een vrije push ook in de cirkel

Bij een vrije push moeten verdedigers altijd 3 meter afstand houden, ook als ze in de eigen cirkel staan. Stel nu dat de aanvaller op 1m van de cirkel een vrije push krijgt, dan moet de verdediger op 2m binnen de cirkel gaan staan.

Een uitzondering geldt als de aanvaller ervoor kiest om de vrije push direct te nemen. De verdediger heeft dan geen tijd om op 3 meter te gaan staan en mag dan de aanvaller schaduwen binnen de cirkel, zoals dat nu ook al is toegestaan.

Duur van de wedstrijden

Alle wedstrijden worden in 4 perioden van 10 minuten gespeeld. (4x10 minuten)

Een pauze van 1 minuut is voorzien tussen de 1^e en 2^{de} periode en tussen de 3^{de} en 4 de periode. De rust bedraagt 3 minuten.

De time-outs zijn niet meer van toepassing

Veranderen van bank tijdens de rust

De ploegen veranderen niet meer van bank tijdens de rust

Uitzondering PC aan het einde van een periode verdwijnt

Er is geen verschil meer tussen de beëindiging van een gewone PC en een PC aan het einde van een periode. Voor beide gevallen geldt dat ze voorbij zijn als de bal 3 meter buiten de cirkel (dus buiten de stippellijn) is geweest.

De PC is dus ook niet voorbij als de bal voor de tweede keer buiten de cirkel is geweest.

Stroke bij het raken van een uitrusting binnen de cirkel

Een stroke moet gefloten worden wanneer de bal een uitrusting (vb : masker, handbescherming,...) binnen de cirkel raakt en een goal verhindert. Als er zich nog een speler of keeper achter de uitrusting bevindt, zal er een PC gefloten worden.

Uitspelen van een vrije push van de verdediging na een PC

Een speler van de verdedigende partij mét PC masker op mag bij een vrije slag na een PC enkel en alleen een medespeler aanspelen; een selfpass is in dat geval verboden.

Als dit toch gebeurt, zal de scheidsrechter tegen fluiten. Gebeurt dit binnen het verdedigende gebied, dan is dit een vrije slag voor de aanvallende partij; gebeurt dit in de cirkel, dan is dit een PC. De bedoeling is om proactief te zijn en deze situatie trachten te vermijden.

Te snel betreden van de cirkel door de aanvallende partij bij een PC

Indien een aanvaller tijdens de PC de cirkel betreedt voordat de bal werd gespeeld door de aangever, zal de PC opnieuw worden genomen en zal de aangever naar een punt op maximum 9,1 meter van de achterlijn van de aanvallende partij worden gestuurd. De aangever mag vervangen worden door een andere aanvaller,

Verdedigende ploeg op PC

Alle spelers van de verdedigende ploeg die beslissen om niet achter de achterlijn te gaan staan moeten naar een punt op maximum 9,1 meter van de achterlijn van de aanvallende partij gaan.

Specifieke regel voor de Ere afdeling Dames en Heren

Tijd om zich voor te bereiden op penalty corner

Na het fluiten van een penalty corner (PC) hebben beide ploegen een bepaalde tijd (30 seconden) om zich voor te bereiden.

Indien een ploeg meer tijd neemt om zich voor te bereiden, zal de tijd gestopt worden en zal de speler die het spel vertraagt een groene kaart krijgen. De speler die een groene kaart krijgt moet het veld voor 2 minuten verlaten. Indien het de keeper is die groen krijgt, mag het desbetreffende team beslissen om een andere veldspeler het veld af te sturen en de keeper te laten staan.

Specifieke regel voor U9-U12

U9

De keeper speelt zonder stick

U10

De shoot-out wordt vervangen door een PC. De verdedigende ploeg bestaat uit een keeper (in goal) en 3 verdedigers (naast de goal achter de achterlijn aan de andere kant dan de aangever). De twee andere spelers bevinden zich op een punt op maximum 9,1 meter van de achterlijn van de aanvallende partij.

Strokes worden toegelaten.

U11

PC : De verdedigende ploeg bestaat uit een keeper (in goal) en 4 verdedigers (naast de goal achter de achterlijn aan de andere kant dan de aangever). De andere speler bevindt zich op een punt op maximum 9,1 meter van de achterlijn van de aanvallende partij.