

## Interpretaties van de spelregels

*Dit document geeft aan hoe de officiële floorballspelregels (editie 2010) in de praktijk geïnterpreteerd dienen te worden. Dit document staat niet op zichzelf, maar dient bij bestudering naast de officiële spelregels gehouden te worden. De nummering is gelijk gehouden. Men zal eerst de officiële spelregel moeten lezen en daarna de overeenkomstige interpretatie in dit document. Deze teksten dienen slechts als hulpmiddel om de regels beter te begrijpen en daardoor beter toe te passen. Er kunnen echter geen rechten aan worden ontleend. Bij twijfel gelden altijd de officiële spelregels. Verder is het belangrijk op te merken dat niet alle regels in dit document behandeld worden: slechts die regels uit hoofdstuk 5, 6 en 7 waarbij het toepassen ervan in de praktijk moeilijkheden kan opleveren, worden in dit document toegelicht.*

---

© Nederlandse Floorball en Unihockey Bond, 2010.

Versie 4.0, maart 2010

Dit document is geldig totdat een volgende versie beschikbaar is.

Auteurs: Johan Kruseman en Eelco Hoogwout.

Eigenaar: Johan Kruseman

Alle rechten voorbehouden aan de NeFUB. Het is toegestaan dit document te kopiëren en verspreiden ten behoeve van de promotie van floorball. Voor alle andere doelen is vooraf schriftelijke toestemming van de NeFUB vereist.

---

## 5 SPELHERVATTINGEN

### 503 Gebeurtenissen die leiden tot een face-off

- 2) Denk hierbij aan een bal op het dak van het doel bij kleinveld (bij grootveld kan de keeper hem pakken en is de bal dus gewoon speelbaar) of wanneer de bal klem komt bij de boarding en tussen sticks van twee spelers. Fluit dit alleen af als beide spelers verder geen moeite meer doen om de bal te winnen of als de situatie te lang duurt.
- 3) Doel van deze regel is om gevaar te voorkomen. Probeer dus in te schatten of hier inderdaad sprake is van een mogelijk gevaarlijke/hinderlijke situatie. Als de bal het speelveld verlaat tussen twee boardingstukken door, geef dan ook een face off.
- 4) Communiceer ook naar de keeper dat hij zijn doel recht moet zetten op een moment dat jij vindt dat hij de gelegenheid daartoe heeft. Liefst bij een dood spelmoment, denk eraan dat het spel heel snel op en neer kan gaan!
- 5) Doel van deze regel is heel duidelijk het waarborgen van veiligheid en niet het tonen van medeleven. Als iemand gevallen is, maan hem dan snel op te staan. Leg het spel altijd direct stil bij hoofdwonden en als een speler niet meer beweegt.
- 6) Wanneer een fluitsignaal van buiten het veld komt en je ziet dat spelers denken dat het een scheidsrechterssignaal was, dan kan dat zeker reden zijn deze regel ook toe te passen. Probeer altijd goed in te schatten of de situatie ook daadwerkelijk invloed op het spel heeft. Bij meerdere wedstrijden in dezelfde hal, kan je ervoor kiezen het spel door te laten gaan bij een fluitsignaal van het andere veld, maar roep dan in ieder geval dat ze door moeten spelen, mochten ze anders denken dat het signaal van de eigen scheidsrechters afkomstig is. Geef een face-off als de bal, doordat hij tegen een scheidsrechter aankomt, bij het andere team terechtkomt dan anders het geval was geweest.
- 9) De face off wordt in dit geval genomen op de face-off plaats die het dichtst bij de plaats is waar het in overtreding zijnde team in balbezit komt.
- 12) Deze regel gaat op als je gefloten hebt en je dan (eventueel na overleg met je collega) besluit dat er geen overtreding heeft plaats gevonden. Wanneer je gefloten hebt en de verkeerde kant opwijst, dan kan je dit gewoon corrigeren. Geef in dit geval wel altijd het time-out teken, zodat alle spelers de gelegenheid krijgen om zich weer goed op te stellen alvorens het spel verder te laten gaan.

### 504 Inslag

- 1) Is voor de hand liggend. Bij twijfel wordt een face-off gegeven. Kijk als je zelf twijfelt nog wel naar je collega, of die misschien iets gezien heeft.
- 2) Het belangrijkste is, dat het spel zo snel mogelijk doorgaat. Laat dan ook zo mogelijk doorspelen als de bal op de verkeerde positie wordt genomen. Als een team voordeel heeft van het nemen op de verkeerde plaats, dan moet natuurlijk wel worden ingegrepen.
- 3) Het laatste zinnetje is heel belangrijk. Met name als een speler de bal snel speelt, met de bedoeling dat de tegenpartij nog geen afstand heeft genomen, hoeft dit niet bestraft te worden. Vaak gebeurt het dat een speler die de bal moet nemen, gaat zeuren omdat de tegenstander geen afstand houdt. Dit wordt echter pas een overtreding, als de bal genomen wordt. Probeer als scheidsrechter indien mogelijk de 3-meter-afstand aan te geven.

### 506 Vrije slag

- 1) De in cursieve tekst weggemoffelde voordeelregel is juist één van de belangrijkste regels van het floorball. Een goede scheidsrechter onderscheidt zich juist door het goed toepassen van de voordeelregel waardoor de snelheid in het spel blijft en de overtreder minder voordeel heeft van de overtreding. Vaak heeft het team waarop de overtreding begaan wordt baat bij doorspelen (mits ze zelf uiteraard nog balcontrole hebben), omdat de tegenstanders dan geen tijd krijgen zich goed te positioneren. Overtredingen op spelers achter het eigen doel vormen hier doorgaans een uitzondering op (een vrije bal geeft de verdedigers immers de mogelijkheid onder de druk van de tegenpartij uit te komen). Let er echter wel op dat een mogelijke counter niet wordt afgefloten! Er zijn ook situaties in de aanval waarbij een vrije bal meer baat dan het laten doorspelen. Geef in dat geval de vrije bal, ook al heeft de aanvallende partij nog steeds balcontrole. Dit kan bijvoorbeeld het

geval zijn bij een overtreding van de verdedigende partij midden voor het doel waarna de aanvallende partij weer balcontrole heeft achter het doel of in de hoek zonder goede afspeelmogelijkheden. De aanvallende partij heeft dan liever de vrije bal voor het doel.

Voordeel kan in sommige situaties relatief lang gelden. Stel dat een hak op de stick of een duw ervoor zorgt dat een aanvaller daarna minder controle over de bal heeft dan hij anders zou hebben en hij even later (nog steeds met minder controle door de overtreding) een tweede tegenstander tegenkomt die de bal daardoor kan afpakken, dan geef je alsnog de bal aan de aanvaller op de plek van de eerder gemaakte overtreding. Heeft de speler intussen weer volledige controle over de bal gekregen en heeft hij ook geen ander nadeel meer van de overtreding (bijvoorbeeld te weinig tijd om zich op een volgende actie voor te bereiden), dan is de voordeelregel afgelopen. Goed toepassen van de voordeelregel vergt heel veel ervaring en spelinzicht. Geef ook duidelijk aan dat je voordeel geeft (handgebaar EN “voordeel” roepen), zodat iedereen weet dat de overtreding gezien is. Als je nog enkele seconden laat doorspelen voor je besluit toch te fluiten, geef dan duidelijk aan voor welke overtreding en op welke plaats je hebt gefloten!

- 2) 3) Voor de vrije slag geldt, met betrekking tot afstand houden en de positie van de bal hetzelfde als bij de inslag. Alleen bij een vrije slag dicht bij het doel, moet er ruimte zijn om een muurtje neer te zetten.
- 6) Dit geldt ook voor een eigen doelpunt.

#### 507 Overtredingen die leiden tot een vrije slag

- 1) In dit zinnetje worden eigenlijk de meeste overtredingen in een wedstrijd genoemd. Het meest voorkomende op de stick slaan kan iedereen wel herkennen. Let vooral ook op de intentie van de speler. Ook al raakt de speler de bal net iets eerder dan de stick, als dat meer geluk dan techniek is, dan kan dit toch als overtreding gezien worden.  
Verder is het heel moeilijk de wat meer subtiele hakovertredingen te herkennen. In duels wordt er vaak achter op iemands stick geslagen, waardoor de bal van de stick af springt. Verder is het omhoog tikken van een stick ('stickliften'), het naar beneden drukken van de stick van je tegenstander en het vasthouden moeilijk te zien. Als één van deze overtredingen gemaakt wordt met als doel het behalen van een aanzienlijk voordeel, ofwel zonder de mogelijkheid om de bal te spelen, dan volgt een 2-minuten-tijdstraf (zie aldaar).
- 2) Probeer hierbij een inschatting te maken van het gevaar dat veroorzaakt wordt. Deze regel is om spelers te beschermen. Zodra gevaar ontstaat, moet in ieder geval afgefloten worden. Vaak is het nuttig een speler te attenderen op een hoge voor- of achterzwaai zonder meteen een vrije slag te geven.
- 4) Soms moeilijk te zien als de spelers in duel met de rug naar de scheidsrechter toe staan. Probeer je dus goed te positioneren ten opzichte van de spelers.
- 5) Naarmate het niveau van de spelers toeneemt, wordt fysiek spel meer getolereerd. Zorg er vooral voor dat duels fair blijven en niet gevaarlijk worden. Deze regel biedt je veel vrijheid, om naar gelang het niveau en de aard van de wedstrijd strenger of minder streng op te treden. Let wel op dat de regel duidelijk “schouder tegen schouder” is. Duwen met handen, heupen, knieën, of van achteren is nooit toegestaan. Verder moet de intentie van de duw duidelijk zijn om een betere positie voor de bal te krijgen. Zeker het van achter inkomen met een knie (in de kuit/knieën) is gevaarlijk en moet streng bestraft worden (hard fluiten of direct tijdstraf voor ruw spel).
- 7) De cursieve regel is belangrijk. Het komt nauwelijks voor dat een speler opzettelijk twee keer de bal met zijn voet speelt. Meestal is het beter om te laten doorspelen. Let op dat het om twee keer met de voet spelen gaat. Opvangen met de borst en één keer met de voet spelen is toegestaan.
- 8) Bij deze regel is het met name belangrijk, dat de overtreding pas wordt gemaakt als een medespeler de bal aanneemt. Het opzettelijk wegschoppen van de bal op zich is dus nog geen overtreding. De vrije bal wordt dan ook genomen op de plaats waar de bewust getrapte bal wordt aangenomen. Merk ook het verschil op tussen de termen *speler* en *veldspeler*: de keeper valt niet onder de veldspelers maar wel onder de spelers. Een voetpass van een keeper naar een veldspeler mag dus wel worden aangenomen, maar andersom niet. Onder aannemen wordt ook verstaan het direct doorspelen van de bal.

- 9) Let op: de stick mag wel in het keepersgebied aan de grond zijn! Ook al is de overtreding vlakbij het doel, deze leidt niet per definitie tot een strafbal. Alleen als door de overtreding een goede goalkans wordt voorkomen, volgt een strafbal.
- 11) Let erop dat veel spelers het verschil tussen actief en passief afstand nemen niet kennen. Bij een vrije bal of inslag dient de tegenstander direct actief afstand te nemen, anders volgt een twee-minuten tijdstraf (zie aldaar). Maar bij een keeperuitgooi is de regel anders. Als je te dichtbij blijft staan, maar verder geen moeite doet om de bal te pakken of de keeper verder te hinderen, is dit slechts een vrije bal en geen twee-minuten tijdstraf (let er overigens op dat hier vaak de voordeelregel toegepast kan worden, namelijk als de keeper een goede uitgooi heeft ondanks het feit dat iemand te dichtbij staat). Geef de overtreding voor te weinig afstand alleen als dat ook daadwerkelijk nadeel oplevert (keeper gooit tegen aanvaller of diens stick aan of wordt, zij het per ongeluk, gehinderd in zijn uitgooi). Als de keeper zelf een foute uitgooi maakt zonder dat dit het gevolg was van te weinig afstand van de speler die te dichtbij stond, dan laat je doorspelen.
- 12) Let erop dat veel spelers denken dat springen een tijdstraf tot gevolg heeft. Springen wordt gezien als een lichte overtreding. Let er ook op dat wanneer een speler omhoog veert maar beide tenen aan de grond houdt, veel spelers dit opvatten/zien als springen. Geef dus duidelijk aan dat er doorgespeeld moet worden (“ga door, niets aan de hand”). Daarmee geef je aan dat je gezien hebt wat er gebeurd is en dat sterkt het beeld dat de spelers van je hebben.
- 13) Teveel spelers in het veld wordt beschreven in regel 605.16 (twee-minuten tijdstraf). Spelbederf (spelsabotage) wordt beschreven in regel 615.5 (wedstrijdstraf 2).
- 16) Fluit hier niet voor af als de speler van de push geen duidelijk voordeel heeft van het feit dat hij pusht in plaats van slaat, maar zeg in een gunstig moment tegen de speler dat hij voortaan moet slaan. Liften moet altijd worden afgefloten. Zoals je kunt lezen is de regel niet geformuleerd als een 3-seconden-regel, maar de vrije bal mag niet onredelijk vertraagd worden. Onredelijk is als de speler die klaar staat de bal te nemen geen aanstalten maakt om de bal binnen korte tijd te nemen, als de speler de bal klaar legt om de bal te nemen en het hele team vervolgens gaat wisselen, of als de speler de bal meerdere malen probeert te spelen, maar geen mogelijkheid ziet een medespeler te bereiken (moment van fluiten is als je zelf vindt dat het irritant lang duurt. Vaak is een goed moment wanneer een speler voor een tweede keer naar een zelfde plek probeert te spelen, maar het weer niet doet omdat de ander nog steeds gedekt staat.) Veel spelers denken dat de regel is, dat als de bal al op de plek ligt van waar hij genomen moet worden –of de bal daar naar toe gespeeld wordt– het team de bal dan ook direct moet nemen en niet meer kan wisselen. Dit is onzin; dit geldt alleen als het team *zelf* de bal klaar legt *met de intentie* hem direct te nemen en dan alsnog besluit te wisselen. Het wisselen dient uiteraard op een tempo gebeuren dat bij het niveau van de wedstrijd past.
- 17) Hier is de regel wel 3 seconden. Ga hier echter niet te zwart-wit mee om en kijk vooral of de keeper actief probeert de bal snel uit te gooien. Geef hem desnoods een aanmaning om sneller uit te gooien. Lukt het links niet en probeert hij het dan nog eens rechts, is prima, ook al duurt dat misschien iets langer. Gaat hij weer terug naar links en gooit hij nog steeds niet, dan is het zeker tijd om te fluiten. De 3 seconden gaan nog niet in als de keeper op de bal ligt en niet weet waar de bal is. Hij moet wel moeite doen de bal snel te vinden.  
*Zowel voor regel 16 als 17 geldt, dat deze is gemaakt om tijdrekken te voorkomen en de snelheid in het spel te houden. Probeer de regels dus ook op deze manier te gebruiken.*
- 18) Onder deze regel vallen meer situaties dan de regel doet vermoeden. In het algemeen geldt dat het een overtreding is als de keeper een bal met zijn handen aanraakt die voor het laatst door een medespeler gespeeld is. Hieronder valt: (a) wanneer de medespeler de bal in de buurt van de keeper stillet, (b) wanneer twee medespelers overpassen, (c) wanneer een medespeler de bal via de boarding pass, (d) wanneer een medespeler de bal met zijn lichaam richting keeper richt. Het is ook een overtreding als de keeper de bal van een medespeler afpakt. Het wordt niet als overtreding gezien als (a) de bal van een face-off komt, (b) de bal van een verdediger afstuitert, (c) wanneer aanvaller en verdediger in strijd om de bal zijn en de keeper de bal pakt (tenzij de ball tijdens de strijd naar de keeper gepast wordt). Merk verder op dat het ontvangen door de keeper, en niet het geven van de pass, de overtreding is en dat de plaats waar de keeper de bal ontvangt dus ook bepaalt waar de vrije bal genomen dient te worden (houd wel rekening met regel 506.2 die zegt dat een vrije slag niet binnen 3,5 m van het keepersgebied wordt genomen). Tot slot is het belangrijk op

te merken dat alleen het aanraken van de bal met handen of armen gezien wordt als ontvangen. De keeper mag de terugspeelbal dus wel doortrappen.

- 19) Deze regel betekent niets meer dan dat je een overtreding waar je een tijdstraf voor geeft ook laat volgen door een vrije bal, tenzij de overtreding niets met het spel zelf te maken had (bijvoorbeeld een opstootje ergens anders in het veld). In zulke gevallen geef je een face-off.
- 20) Hieronder valt ook wanneer een keeper de bal die achter het doel is, door zijn doel heen vastpakt; de bal is immers door niemand correct speelbaar. Fluit hiervoor direct af als er tegenstanders in de buurt zijn/komen.

#### 508 Strafbal

- 3) Spelbederf (sabotage) wordt beschreven in regel 615.5 (wedstrijdstraf 2). Spelers aan de kant mogen de speler die de strafbal neemt, niet afleiden. Slaan op de boarding is doorgaans afleidend. Waarschuw de spelers indien mogelijk. Is de afleiding heel bewust om de speler de strafbal te laten missen, dan kan een wedstrijdstraf gegeven worden (de strafbal mag worden overgenomen). Aanmoedigend klappen wordt toegestaan.

#### 510 Overtredingen die leiden tot een strafbal

- 1) Laat deze regel goed op je inwerken. Hij is heel simpel geformuleerd en is misschien daarom heel lastig toe te passen in de praktijk. Een doelsituatie is altijd als iemand 1-op-1 op de keeper af kan, zelfs als de aanvaller de bal rond de middenlijn krijgt en de verdedigers te laat zouden zijn om de weg naar het doel op een correcte manier te hinderen. Een mogelijk schot op doel kan ook als doelsituatie worden geïnterpreteerd. Probeer hierbij met name in te schatten, of er echt sprake is van een meer dan redelijke scoringskans.  
Verder is het belangrijk de hardheid van een overtreding los te zien van het resultaat voor het spel. De hardheid van een overtreding bepaalt of je een tijdstraf geeft of niet. Het resultaat voor het spel is bepalend voor het geven van een strafbal. Zo kan een lichte, bewuste duw van achteren vlak voordat die persoon wil schieten een strafbal opleveren. Een harde hak van achter levert altijd een tijdstraf op, maar hoeft geen strafbal als gevolg te hebben ook al gebeurt het vlakbij het doel (de strafbal volgt alleen als het team zonder die overtreding een goede kans had gehad te scoren). De situatie waarbij een veldspeler of keeper zijn eigen doel bewust verschuift en daarmee een doelpunt of kans op een doelpunt voorkomt, dient ook bestraft te worden met een strafbal.

### 6 STRAFFEN

In het algemeen worden tijdstraffen gegeven bij overtredingen die bewust gemaakt worden en/of een ander doel hebben dan wat hoort bij een eerlijk spel.

Let vooral op wat voor gevaar of nadeel de actie van de overtreder op zou kunnen leveren. Let niet op het uiteindelijke resultaat, want dit kan door pech slechter uitvallen dan van tevoren had kunnen worden verwacht (bovendien kan het slachtoffer het erger laten lijken dan het is door hard te schreeuwen of een blessure te spelen). Let daarentegen op de situatie zoals hij was tijdens het maken van de overtreding en wat de mogelijke gevolgen van de actie hadden kunnen zijn. Zo kan je wel een tijdstraf geven voor een gevaarlijke actie die door geluk of goed handelen van de tegenstander uiteindelijk geen nadelige gevolgen heeft.

#### 602 Uitvoering van een tijdstraf

- 1) Deze regel houdt eenvoudig in dat een team gedurende een twee- of vijf-minuten tijdstraf met een man minder op het veld speelt.
- 2) *Voorbeeld:*  
*Speler A krijgt op tijd 3:00 een vijf-minuten tijdstraf. Op tijd 5:30 (dus tijdens zijn eerste tijdstraf) krijgt hij een twee-minuten tijdstraf opgelegd. Deze tweede tijdstraf begint pas te lopen op tijd 8:00 (als de eerste straf verlopen is) en de speler mag dus pas weer het veld in op tijd 10:00. (tenzij in de laatste twee minuten al een keer gescoord wordt door de tegenstander; in dat geval mag de speler op dat moment terugkeren). Gedurende de volledige periode van de twee tijdstraffen speelt het team met één man minder.*
- 3) *Voorbeeld:*  
*Speler A krijgt een tijdstraf op tijd 4:00, speler B op tijd 4:20 en speler C op tijd 5:10; de drie spelers horen tot hetzelfde team. Van 4:00 tot 4:20 speelt het team met één man minder (één tijdstraf loopt). Van 4:20 tot 5:10 speelt het team met twee man minder (twee tijdstraffen lopen). Van 5:10 tot 6:00 speelt het team met*

twee man minder (het maximum van twee gelijktijdig gemeten tijdstraffen loopt, maar speler C zit al wel op de strafbank). Op 6:00 eindigt de tijdstraf van speler A. Hij mag het speelveld niet in, aangezien het team nog steeds met twee man minder moet spelen, omdat de tijdstraf van speler C op 6:00 direct begint. Bij een dood spelmoment mag speler A het veld oversteken om op de wisselbank plaats te nemen. Op 6:20 loopt tijdstraf van speler B af en loopt alleen nog de tijdstraf van speler C. Het team mag dus nu weer met slechts één man minder spelen. Mocht speler A nog niet de mogelijkheid gehad hebben over te steken, dan mag die direct het veld in en meespelen. Speler B moet in dat geval wachten op een dood spelmoment of totdat de tijdstraf van speler C afloopt. Was speler A al wel naar de wisselbank gegaan, dan mag speler B direct deelnemen aan het spel. Het team speelt nu tot 8:00 met één man minder op het veld, waarna speler C direct het veld in moet om mee te spelen. Dit scenario gaat er vanuit dat de tegenstanders in deze periode niet scoren (anders wordt er per doelpunt de langst lopende tijdstraf opgeheven).

4) Voorbeeld 1:

Speler A krijgt op tijd 2:45 een twee-minuten tijdstraf en op 3:00 een persoonlijke tijdstraf (waar automatisch een twee-minuten tijdstraf bijkomt). De persoonlijke tijdstraf wordt altijd als laatste uitgevoerd en sinds er van één speler slechts één straf tegelijkertijd kan lopen worden de twee twee-minuten tijdstraffen achter elkaar uitgevoerd. Er komt een extra speler naast de dubbel bestrafte speler op de strafbank zitten. De tijdstraffen lopen door tot 6:45. Op dit moment mag de speler die erbij is komen zitten het veld in en speelt het team weer op volle sterkte. Nu begint de persoonlijke tijdstraf te lopen. Zodra deze tien minuten voorbij zijn (op 16:45) mag de speler in een dood spelmoment naar de wisselbank.

Voorbeeld 2:

Speler A krijgt een persoonlijke tijdstraf op 3:15. Er neemt een extra speler plaats op de strafbank om in het veld te komen zodra de bijbehorende twee-minuten tijdstraf verstreken is. Op 5:15 mag deze speler het veld in en speelt het team weer op volle sterkte. De tien-minuten persoonlijke straf beginnen nu te lopen. Echter speler A krijgt op 6:15 een twee-minuten tijdstraf. De persoonlijke straf, waarvan nu één minuut is uitgezeten, wordt opgeschort. Er komt een extra speler naast de bestrafte speler op de strafbank zitten. Deze mag op 8:15 weer het veld in. Op dat moment wordt de tien-minuten tijdstraf vervolgd. Na de resterende negen minuten mag speler A op een dood spelmoment de strafbank verwisselen voor de wisselbank. Beide scenario's gaan er vanuit dat de tegenstanders niet scoren, anders wordt de langstlopende 2-minutenstraf op dat moment opgeheven. De 10-minutenstraf wordt altijd volledig uitgezeten.

**603 Twee-minuten tijdstraf**

1) Voorbeeld 1:

Speler A krijgt een twee-minuten tijdstraf op tijdstip 3.00. Het team van A scoort op 3:50. De tijdstraf wordt niet opgeheven, want het is het bestrafte team dat scoort.

Voorbeeld 2:

Een speler van team A krijgt op 7:00 een 2-minuten tijdstraf en een speler van team B krijgt op 7:30 een 2-minuten tijdstraf. Op 8:00 scoort team A. De tijdstraf van team A wordt niet opgeheven, want zij scoren zelf; de tijdstraf van team B wordt niet opgeheven omdat team B niet in ondertal speelde.

2) Voorbeeld 1:

Speler A krijgt een 5-minuten tijdstraf op 0:30. Speler B krijgt een 2-minuten tijdstraf op 3:00. Speler C krijgt een 2-minuten tijdstraf op 3:30. Alle drie de speler horen tot hetzelfde team. Op 4:00 scoort de tegenstander. Speler B mag op dat moment de strafbank verlaten omdat hij de eerst gegeven 2-minuten tijdstraf had. De 5-minuten tijdstraf kan immers niet opgeheven worden.

**605 Overtredingen die leiden tot een twee-minuten tijdstraf**

1) Belangrijkste hierin is dat je inziet wat de intentie van de overtreder was. Enkele voorbeelden:

- een speler is gepasseerd en doet een wanhopige poging de bal terug te pakken ook al kan hij nooit meer correct bij de bal. (bewust en zonder mogelijkheid de bal correct te spelen)
- een speler ziet als enige mogelijkheid de aanvaller af te stoppen door hem op zijn stick te hakken of vast te houden
- een speler maait zijn stick in een grote cirkel om zich heen en hoopt zo de bal te pakken, maar maait bal EN stick van de ander weg. Dit wordt ook opgevat als geen mogelijkheid om de bal (op correcte wijze) te pakken.

4) Laat bij het toepassen van deze regel het niveau van de wedstrijd meewegen. Doorgaans vinden teams op hoger niveau het prima als het er wat ruiger (fysieker) aan toegaat. Bij lager niveau moet je er juist rekening mee houden, dat verkeerd gebruik van het lichaam kan voortkomen uit

onhandigheid en niet uit frustratie. Probeer aan te voelen wat BEIDE teams als een aanvaardbaar niveau van fysieke inzet van het lichaam vinden. Bij twee spelers die langs de boarding rennen en steeds schoudercontact hebben, zal je zeker niet altijd een tijdstraf moeten uitdelen wanneer de buitenste speler vervolgens over de boarding moet springen of valt. Kijk of de andere speler abrupt een andere beweging met zijn lichaam maakt met als doel de ander over de boarding te werken (in dat geval wel een twee-minuten tijdstraf geven). In andere gevallen kan je zelfs gewoon door laten spelen. Ook hier is de intentie van het duwen het belangrijkste om een goed oordeel te vellen. Merk verder op dat alleen duwen over de boarding of tegen het doel onder deze regel valt. Duwen midden op het veld op zo'n wijze dat er een tijdstraf bij hoort, valt onder regel 605.5 (2-minuten tijdstraf) of 607.4 (5-minuten tijdstraf).

- 5) Laten struikelen gebeurt vaak bij twee rennende spelers waarbij degene zonder bal de ander ten val brengt. Denk bij "fysiek aanpakken" aan te hard incorrect duwen (body check). Iemand over de boarding/tegen het doel duwen valt onder regel 605.4, maar overig te fysiek spel valt onder deze regel (of onder 5-minuten- of wedstrijdstraf). Zeker het inkomen met de knie van achteren (in de knie of kuit van de tegenstander) moet streng bestraft worden vanwege het grote gevaar op blessures. Hiervoor kan deze regel gebruikt worden. Ook bij fysieke overtredingen (bv onnodig/provocerend een speler wegduwen) zonder dat de bal in de buurt is, kan deze regel van toepassing zijn. Kijk hierbij goed of je het af kan doen met een waarschuwing of dat een tijdstraf beter op zijn plaats is.
- 10) Hieronder valt ook een speler die gepasseerd wordt door de bal en vervolgens de speler probeert te verhinderen achter zijn bal aan te rennen. Vergelijk deze regel met 507.6 waar geen tijdstraf wordt gegeven. Verschil is dat hier obstructie plaatsvindt zonder dat één van twee de bal onder controle heeft. Dit is een zwaardere overtreding omdat dit altijd een bewuste actie is die weinig meer met het doel van de sport te maken heeft. Je moet altijd de intentie hebben de bal te pakken of te spelen of ervoor te zorgen dat jij de bal toegespeeld kan krijgen en je tegenstander niet (door vrij te lopen of te dekken). Je mag niet de intentie hebben een speler te beletten te gaan waar hij wil. Een ander belangrijk verschil tussen deze regel en 507.6 is de snelheid waarmee het gebeurt. Hoe groter de snelheid van de spelers, hoe groter de kans op blessure en (dus) hoe zwaarder de straf. Om deze regel goed toe te passen, is het heel belangrijk dat één van de scheidsrechters niet alleen de bal in de gaten houdt, maar veel meer kijkt naar wat er iets verder van de bal af gebeurt. Met name in de slot (dit is het gebied recht voor het doel, waarvandaan de aanvallers makkelijk kunnen scoren en verdedigers dus extra fel zullen moeten zijn) gebeurt veel, zonder dat de bal in de buurt is.
- 12) Het is pas een overtreding bij het nemen van de vrije slag (sommige spelers klagen al bij het opstellen over te weinig afstand, maar zolang de bal niet gespeeld wordt, is er nog niets aan de hand). Het moet wel voor iedereen duidelijk zijn waar de bal genomen dient te worden. Zorg dus bij situaties vlakbij het doel dat je er snel bij bent om aan te geven waar de bal genomen dient te worden. Geef indien mogelijk én je de tijd er voor hebt ook de 3-meter afstand aan. Vat deze regel niet te zwart-wit op bij situaties zonder gevaar of voordeel, bijvoorbeeld bij een bal op eigen helft waarbij een speler nog wat dichtbij staat maar totaal geen invloed op de afspeelmogelijkheden heeft. Deze regel zal voornamelijk van belang zijn bij vrije ballen dichtbij het doel van de tegenstander.
- 13) Veel spelers denken dat de regel is dat je niet met drie punten op de grond mag spelen. De regel is dus iets anders, ook al komt hij vaak op hetzelfde neer. Liggen en zitten zijn duidelijk te herkennen, maar ook je hand gebruiken om op te steunen is dus verboden. Maak wel onderscheid tussen een speler die kort steun zoekt omdat hij uit balans geraakt is (geen overtreding) en iemand die bewust steun zoekt om zo stabiel of lager te kunnen spelen of zo verder kan reiken. Een omgevallen speler dient voldoende snel weer op te staan (tenzij hij uiteraard niet op kan staan door bijvoorbeeld een blessure). Krijgt hij de bal tegen zich aan, voordat hij een goede mogelijkheid gehad heeft weer op te staan, dan laat je doorspelen (tenzij de situatie onveilig is; fluit dan af en geef een face off). Iemand die om wat voor reden dan ook op de grond ligt en zelf, actief de bal speelt of probeert te spelen, dient altijd bestraft te worden.
- 14) Speler dient de mogelijkheid te hebben zijn hand, arm of hoofd op tijd weg te halen, anders laat je doorspelen (roep bijvoorbeeld "ga door", wat betekent "ik heb het wel gezien, maar ik vind het geen overtreding"). Als je hiervoor fluit, moet je ook een tijdstraf geven.

- 15) Let er vooral op of de incorrecte wissel invloed op het spel heeft, geef anders een waarschuwing tenzij de wisselfout te groot is.
- 18) Denk hierbij aan een verdediger die een aanvaller in een enkele sprint met de bal meerdere keren tegen de stick hakt om de aanval te stoppen waarbij de afzonderlijke hakken niet erg genoeg zijn om een tijdstraf te geven maar het totaal van de overtredingen wel. Een andere denkbare situatie is dat één enkele speler veel meer overtredingen maakt dan de andere spelers. Geef zo mogelijk een waarschuwing aan de desbetreffende speler. Het roepen van “voordeel” in de eerst beschreven situatie geldt ook als waarschuwing voor de overtreder. Hij weet dan dat hij een overtreding begaan heeft en voorzichtiger moet zijn.
- 19) Geef het team zo mogelijk waarschuwing(en). Het telkens roepen van “voordeel” in voordeelsituaties dient het team ook als waarschuwingen op te vatten, maar het kan geen kwaad in een rustiger moment het team nog eens expliciet te waarschuwen dat ze zuiverder moeten spelen. De intentie van het team is belangrijk (tijdrekken, bewust andere team niet tot een goede opbouw laten komen of onvermogen of pech), echter als een team aanzienlijk meer overtredingen maakt dan het andere team vanwege te weinig techniek, kan er toch een tijdstraf volgen.
- 22) Het betreden van het veld door een begeleider heeft normaal gesproken direct een twee-minuten tijdstraf tot gevolg. Probeer in geval van commentaar door spelers onderscheid te maken tussen een eerste reactie nadat je gefloten hebt, of structureel commentaar. Structureel commentaar dient bestraft te worden.
- 23) Houd er rekening mee dat het spel snel op en neer kan gaan. De keeper mag nooit nadeel ondervinden van het terugzetten van het doel. Als het doel ver van zijn plaats is, geef je een face-off.
- 27) Deze regel geeft in feite aan dat elke strafbal vergezeld gaat van een twee-minuten tijdstraf.

#### **607 Overtredingen die leiden tot een vijf-minuten tijdstraf**

- 1) Als het hoofd per ongeluk geraakt wordt door een stick bij een bewust/ongecontroleerd te hoge zwaai of gevaarlijke beweging, dan volgt een vijf-minuten tijdstraf. Wordt het hoofd bewust geraakt, dan geldt regel 617.2 (wedstrijdstraf 3).
- 2) Niet te verwarren met per ongeluk stick tussen de benen. Hier moet duidelijk sprake zijn van opzet.

#### **608 Persoonlijke straf**

- 1) Persoonlijke straffen van verschillende spelers kunnen alle tegelijkertijd worden uitgevoerd (er is geen maximum voor het totaal aantal gelijktijdig te meten persoonlijke straffen). Echter, een persoonlijke straf begint pas te lopen wanneer de speler eerst al zijn tijdstraffen volledig heeft uitgezeten.

#### **613 Overtredingen die leiden tot een wedstrijdstraf 1**

- 1) Elke goedgekeurde stick is voorzien van het IFF-goedkeuringslogo. Het blad en de shaft dienen tevens van dezelfde fabrikant en hetzelfde merk te zijn. Een goedgekeurd Excel blad gemonteerd op een goedgekeurde Canadien shaft is dus een ongeldige combinatie.
- 2) Merk op dat doelpunten die gescoord zijn door een speler die niet op het wedstrijdformulier staat niet afgekeurd kunnen worden om deze reden.

#### **615 Overtredingen die leiden tot een wedstrijdstraf 2**

- 5) Deze regel spreekt voor zich. Merk op dat de opsomming van voorbeelden niet uitputtend is. Er kunnen zich altijd situaties voordoen, die hier niet expliciet beschreven staan, maar wel onder spelbederf vallen.

#### **618 Straffen in samenhang met een strafbal**

- 1) *Voorbeeld:*  
*Speler A krijgt een 2-minuten tijdstraf op 13:00. Op 13:30 komt een doorgebroken speler van de tegenstander op de keeper af. Als hij zou scoren zou de tijdstraf van speler A opgeheven worden. Echter speler B van het verdedigende team kan dit nog net voorkomen door van achteren de stick te blokkeren. Speler B krijgt een 2-minuten tijdstraf en het andere team krijgt een strafbal. Als de strafbal gemist wordt, dan zal de tijdstraf van speler B uitgevoerd worden, samen met de nog resterende tijd van speler A. Als de strafbal gescoord wordt, wordt de tijdstraf van speler B geannuleerd. Speler A moet nog wel zijn resterende tijd uitzitten.*



**702 Op correcte wijze gemaakte doelpunten**

- 3) Het doelpunt wordt dus goedgekeurd, maar de bijbehorende tijdstraffen moeten nu wel opgelegd worden

**703 Ongeldige doelpunten**

- 3) Deze regel gaat op als het signaal voor het einde van de periode daadwerkelijk tijdig gegeven wordt. De regel mag niet zo omgedraaid worden dat als het fluitsignaal nog niet geklonken heeft (maar het einde van de periode wel geweest is), het doelpunt wel geldig zou zijn. Een doelpunt is dus ongeldig als de bal de doellijn passeert op het moment dat het einde van de periode geweest is, ook als hiervoor geen signaal heeft geklonken.