

Categorieën		U7/U8	U9	U10	U11/U12
Officials	Scheidsrechter	1 (ontvangende)	2 (2x ontvangende)	2 (2x ontvangende club, behalve in Regionale 1 en Nationale: 1 van elke club)	
	Coach op het veld	Nee (langs de lijn)			
	Publiek	Buiten het veld (achter de afsluiting), behalve spelers – coach – scheidsrechter			
	Tijd	2x20’	2x25’		
Infrastructuur	Veld	1/8	1/4 <i>(vanaf seizoen 2024-2025 in lengte- ipv breedterichting tov groot veld)</i>	1/2	
	Cirkel	5M lijn (kegels)	10M lijn (kegels)	Ja	
	Goal	4 goals van 2M (potjes/kegels)	Echte goal of plank • zelfde type aan beide kanten • plank enkel toegelaten wanneer het 1/4^{de} veld achter de goal volledig vrij is	Echte goal	
Ploegen	Wedstrijdblad	Max 8	Max 12	Max 12	
	Spelers	3v3 (min 2)	6x6 (min 4)	8x8 (min 6)	
	Keeper	Nee	VERPLICHT (in volledige uitrusting ZONDER stick)	VERPLICHT (in volledige uitrusting)	
	Uitrusting	VERPLICHT : Clubuitrusting + scheenbeschermers + mondbeschermer			
	Wissels	Elk moment		Elk moment BEHALVE OP PC	

Categorieën		U7/U8	U9	U10	U11/U12
Coaches	Time-out	Elke coach krijgt 1 time-out per helft van max. 30 seconden (de tijd wordt hiervoor niet stopgezet), de time-out mag NIET aangevraagd worden in de LAATSTE 5 minuten van de wedstrijd De time-out mag aangevraagd worden als het spel stil ligt (na een vrijslag), maar niet gedurende een reeks penalty corners. Eenmaal een vrijslag of een goal is toegekend, mag dit wel.			
Het spel	Spelhervatting (begin, half-time, doelpunt)	Midden van de middellijn van het veld			
	Bal over de achterlijn	Voor de verdediging: vrije slag in de zone Bewust over achterlijn gespeeld door verdediging: vrije slag voor de aanvallende ploeg op 3M van de 5M lijn	Voor de aanvallende ploeg: ter hoogte middellijn, loodrecht waar de bal over de achterlijn is gegaan Voor de verdedigende ploeg: uitverdedigen Bewust: vrije slag op 3M van de 10M lijn	- Voor de aanvallende ploeg: ter hoogte van de middellijn loodrecht met waar de bal over de achterlijn is gegaan - Voor de verdedigende ploeg: uitverdedigen - Bewust over de achterlijn gespeeld door de verdediging: PC	
	Bal over de zijlijn	Op de zijlijn; in de zone: op de zijlijn op 3M van de 5M lijn	Voor de verdediging: op de zijlijn; Voor de aanvallers: op de zijlijn, maar altijd minstens 3M van de zone	Op de lijn	
	Fouten	Bewuste kick Bewuste Back stick	Kick. Back stick.	Kick. Back stick. Stroke voor bewuste fout in de cirkel	
	Gevaarlijk spel	Altijd verboden en wordt bestraft Gevaarlijke beweging (stick, hakken op de stick, speler duwen, speler vasthouden) Een bal die boven de knie komt in de buurt van één of meerdere spelers Speler die gehurkt zit of op de grond ligt dicht bij de bal (deze speler creëert het gevaar)			

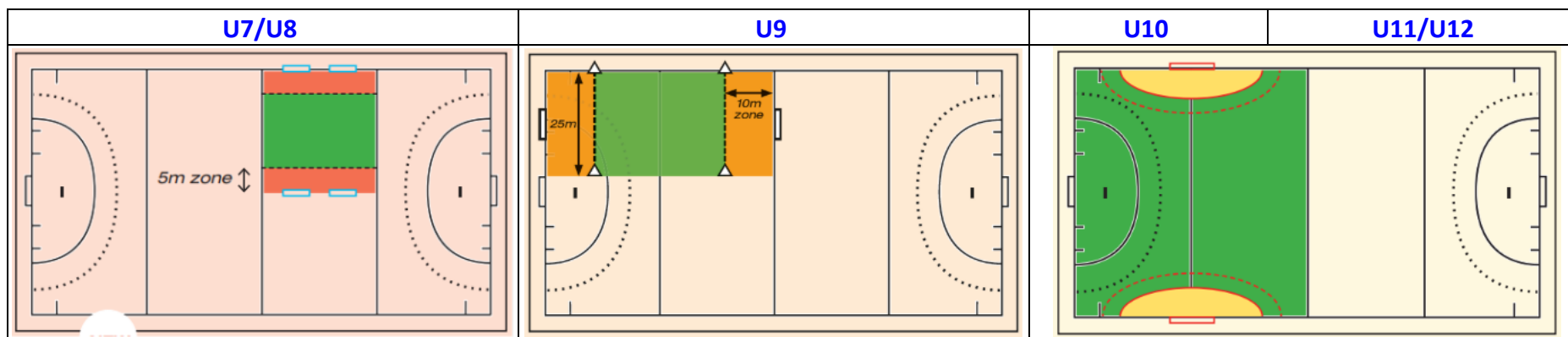
Categorieën		U7/U8		U9	U10	U11/U12
Het spel	Vrije slag	Bal moet stilliggen Tegenstander op 3M			Bal moet stilliggen Tegenstander op 5M	
	Vrije slag in de zone (of cirkel)	Voor verdedigers: uitslaan in de zone Voor aanvallers: op 3M van de 5M lijn (iedereen op 3M)	Voor verdedigers: uitslaan in de zone Voor aanvallers: op 3M van de 10M lijn (iedereen op 3M)		Voor verdedigers: uitslaan op maximum 15M (kop cirkel) loodrecht van waar de bal is buiten gegaan Voor aanvallers : PC	
	Vrije slag buiten de zone (of cirkel)	Op de plaats van de overtreding, MAAR tenminste op 3M van de zone De bal mag steeds rechtstreeks van buiten naar binnen de zone gespeeld worden			In de helft van de tegenpartij : De vrije slag moet worden genomen op de plaats van de overtreding (iedereen op 5M) Self-pass OK De bal moet minstens 5M rollen (bal aan de stick) OF worden aangeraakt door een andere speler (op 5M) vóór de bal in de cirkel mag In zijn eigen helft : De bal mag rechtstreeks in de cirkel worden gespeeld	
	Privileges Keeper	Niet van toepassing (geen keeper)	Mag de bal met zijn lichaam spelen in de zijn eigen zone, maar mag de zone NIET verlaten.		• Mag NIET buiten de cirkel/zone komen behalve om een stroke te nemen 1. Mag de bal met zijn lichaam spelen in zijn eigen cirkel (zone voor de U9) • Mag met zijn stick op max 5M buiten de cirkel spelen (stippellijn)	
	Self-pass	Ja				
	PC	Nee			3 verdedigers + keeper in het doel De andere spelers van de verdedigende ploeg bevinden zich in de andere cirkel (tot het spel hervat wordt)	4 verdedigers + keeper in het doel De andere spelers van de verdedigende ploeg bevinden zich in de andere cirkel (tot het spel hervat wordt)

	Corner	Nee	Ter hoogte van de middellijn loodrecht met waar de bal over de achterlijn is gegaan
	Stroke	Nee	Ja
	Doelpunt	Een doelpunt is geldig als de bal de doellijn heeft overschreden, en als de bal door een aanvaller in de cirkel/zone is aangeraakt (met zijn stick, maar niet noodzakelijk als laatste) U7-U9 : boven de plank is NIET toegelaten U10-U12 : boven de plank is toegelaten zolang het niet gevaarlijk is	

***PC:**

- De bal wordt op de achterlijn geplaatst op minstens 10m van de doelpaal (max. tot aan de rand van de cirkel). **Elk team kan kiezen langs welke kant ze de PC spelen.**
- Een aanvaller pusht/slaat de bal zonder opzettelijk hoog te spelen, deze aanvaller moet **MINSTENS 1 voet** buiten het speelveld hebben.
- U10 : 3 verdedigers + keeper in de goal / U11/U12 : 4 verdedigers + keeper in de goal
- Buiten de aangever, moet iedereen(aanvaller én verdediger) buiten de cirkel blijven en minstens op 5m van de aangever, totdat de bal aangegeven wordt. Er kan pas een goal gescoord worden als de bal eerst uit de cirkel is geweest (geen fout om op goal te slaan als de bal niet uit de cirkel is geweest)
- De aanvallers mogen kiezen hoe ze de fase spelen (naar kop cirkel, kort aangeven (minstens 5m), aantal aanvallers rond de cirkel,...)

Veldbezetting



RAAD AAN DE OUDER-SCHEIDSRECHTER

1. Plaatsing

- U7/8 : op het veld zonder het spel, de spelers te hinderen => in beweging
- > U8
 - iedere scheidsrechter langs de zijlijn met de goal op zijn rechterzijde
 - we veranderen niet van kant na de half-time
- ALTIJD in beweging om de bal te zien
- Anticipatie: eenmaal de fout gefloten en aangeduid is, zich DIRECT begeven naar waar de bal wordt gespeeld. NIET waar de fout is
- In geval van twijfel, « eigen goal verdedigen »
- VERBODEN IN DE CIRKEL VAN DE ANDERE SCHEIDSRECHTER TE FLUITEN

2. Preventie

- Een foute plaatsing van «de bal of speler op 3M of 5M» niet bestraffen MAAR de bal doen plaatsten op de correcte plaats of spelers op normale afstand (+- 1M)

3. Fluitsignaal

- Luid genoeg en hoorbaar voor iedereen
- Alleen voor :
 - Spelfout (kick, back stick, gevaarlijk spel)
 - Bal over de zijlijn (als de speler niet stopt)
 - Goal
 - Bij het stoppen van de tijd
 - Herstart na een goal of spelhervatting
 - Time-out

4. Signalisatie

- Vrije slag
- PC
- Goal
- Vrije slag op de zijlijn
- Time-out

5. Uitleg

- Kort en bondig
- Verbaal en signalisatie