



SPELREGELS



IJSHOCKEY, DE SNELSTE TEAMSPORT TER WERELD

Een ijshockeywedstrijd bestaat uit drie zogenaamde perioden van elk 20 minuten zuivere speeltijd. Dit betekent dat bij alle spelonderbrekingen de tijd wordt stopgezet.

Naast de goalie mogen beide teams vijf spelers tegelijk op het ijs hebben staan.

Hiervan zijn er traditioneel twee verdedigers en drie aanvallers. Er mag vrijwel voortdurend gewisseld worden. Ook spelers die eerder gewisseld waren kunnen weer terug het ijs op, die doorgaans niet langer dan een minuut op het ijs blijven.

De ijsvloer is verdeeld in 3 zones, het verdedigingsvak, het neutrale vak en het aanvalsvak worden genoemd. Deze verdeling is belangrijk omdat de toegang tot het aanvalsvak door een buitenspelregel (offside, zie onder) beperkt wordt.

Hoewel bij ijshockey meer contact is toegestaan dan bij veel andere sporten zijn er regels om het spel in goede banen te leiden. Een straf bij ijshockey heet een 'penalty'.

We leggen de meest voorkomende penalty's voor u uit in deze spelregel folder.

DE IJSVLOER (60 mtr. x 26-30 mtr.)



OFFSIDE

Wanneer een speler eerder in het aanvalsvak komt dan de puck.

POWERPLAY

Situatie waarbij een ploeg met een (of twee) speler(s) meer speelt dan de tegenstander (ten gevolge van een penalty).



Op de volgende pagina's leggen we, in samenwerking met TeamStripesNL, de meest voorkomende penalty's tijdens een ijshockeywedstrijd aan u uit.





CROSS-CHECKING

Een tegenstander een check geven met 'n stick die met beide handen wordt vastgehouden. Bij een roekeloos en gevaarlijk overtreding krijgt de speler een match penalty.

PENALTY

2 MIN // 5 MIN



HIGH-STICKING

De tegenstander raken met 'n te hoog geheven stick. Bij een roekeloos en gevaarlijk overtreding krijgt de speler een match penalty.

PENALTY

2 MIN // 5 MIN



HOLDING

Het vasthouden van een tegenstander.

PENALTY

2 MIN



SLASHING

Het met de stick slaan van een tegenstander. Bij een roekeloos en gevaarlijk overtreding krijgt de speler een match penalty.

PENALTY

2 MIN // 5 MIN



ROUGHING

Het gebruik van overdreven ruwheid. Bij het slaan met de blocker door de goalie volgt een match penalty.

PENALTY

2 MIN // 5 MIN



CHARGING

Het inrijden op of bespringen van een tegenstander. Bij een roekeloos en gevaarlijk overtreding krijgt de speler een match penalty.

PENALTY

2 MIN // 5 MIN



INTERFERENCE

Het hinderen van een tegenstander die niet in het bezit van de puck is. Bij een roekeloos en gevaarlijk overtreding krijgt de speler een match penalty.

PENALTY

2 MIN // 5 MIN



TRIPPING

Het laten struikelen van een tegenstander. Bij een roekeloos en gevaarlijk overtreding krijgt de speler een match penalty.

PENALTY

2 MIN // 5 MIN



KNEEING

Het ongeoorloofd aanvallen van de tegenstander met de knie. Bij een roekeloos en gevaarlijk overtreding krijgt de speler een match penalty.

PENALTY

2 MIN // 5 MIN

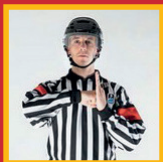


HOOKING

Het met het stickblad haken van een tegenstander.

PENALTY

2 MIN



BOARDING

Op enigerlei wijze de tegenstander met geweld tegen de boarding gooien. Bij een roekeloos en gevaarlijk overtreding krijgt de speler een match penalty.

PENALTY

2 MIN // 5 MIN



CHECKING FROM BEHIND

Het van achteren duwen of checken van een tegenstander. Bij een roekeloos en gevaarlijk overtreding krijgt de speler een match penalty.

PENALTY

2 MIN // 5 MIN



CHECKING TO THE HEAD

Het direct checken van de tegenstander tegen het hoofd. Bij een roekeloos en gevaarlijk overtreding krijgt de speler een match penalty.

PENALTY

5 MIN

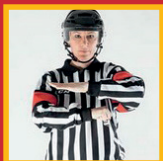


SPEARING

Het (proberen te) porren of steken van een tegenstander met het blad van de stick. Bij een roekeloos en gevaarlijk overtreding krijgt de speler een match penalty.

PENALTY

4 MIN // 5 MIN



BUTT-ENDING

Het (proberen te) porren van een tegenstander met de achterzijde van de stick. Bij een roekeloos en gevaarlijk overtreding krijgt de speler een match penalty.

PENALTY

4 MIN // 5 MIN

ICING EN HYBRIDE ICING

Indien een team met een gelijk aantal of meer spelers op het ijs de puck vanaf de eigen speelhelft op enige wijze (met stick, handschoen, schaats, lichaam) over de icinglijn van de tegenstander brengt, zonder dat de puck daarbij wordt aangeraakt, door welk team dan ook, is er sprake van icing.

Onder de regel van 'hybride' icing moet een linesman 2 besluiten nemen. Als eerste, moet hij constateren dat de puck van voor de middellijn tot over de icinglijn van de tegenstander geschoten kan worden. Vervolgens dient hij een inschatting te maken of de puck als eerste beroert gaat worden door een verdedigende of aanvallende speler.

Die tweede beslissing moet de linesman nemen uiterlijk op het moment dat de puck ter hoogte van een van de inwerppunten komt. Bepalend in deze zijnde schaatsen van de spelers.

Wordt de puck zodanig gepasst of geschoten, zodat deze tegen of langs de boarding terug komt in de richting van de middellijn, moet de linesman inschatten wie van de aanvallende of verdedigende partij als eerste in bezit van de puck komt. In deze situatie is niet het inwerppunt, maar de locatie van de puck, bepalend.

Als er geen "race" naar de puck is, moet er worden afgefloten op het moment dat de puck de icinglijn passeert. Als de "race" naar de puck niet meteen duidelijk maakt of de aanvallende of verdedigende speler in bezit komt van de puck, wordt er voor icing gefloten op het moment dat de puck de icinglijn passeert.

Als in een icingsituatie het spel wordt stil gelegd, dan moeten de regels met betrekking tot het voorkomen van lichamelijk contact, streng worden nageleefd.

Als in een icingsituatie wordt doorgespeeld omdat de aanvallende speler zich in een voor hem voordelige positie bevindt, dan zijn de normale regels met betrekking tot fysiek contact, van toepassing.

A close-up photograph of a person's hand holding a black, textured, cylindrical object, possibly a cup or a container. The person is wearing a black and white patterned shirt. A keychain with a green circular object is attached to the hand. The background is blurred.

www.eaters.nl
www.smokeeaters.nl

ONTWERP: MDESIGN WEB-GRAPHIC STUDIO