Spelreglement E.H.V. Never Less

Introductie competitieregels

1. Een team moet zich aan de competitieregels houden om mee te kunnen doen aan de interne competitie.
2. Als een team niet langer aan de competitieregels voldoet, wordt de deelname van dit team aan de interne competitie geschorst.

Competitieregels - borgsysteem

3. Een team moet een bedrag ter hoogte van 150 euro aan borg hebben staan bij het bestuur voor aanvang van de eerste helft van de veldcompetitie.
4. Een team moet een bedrag ter hoogte van 75 euro aan borg hebben staan bij het bestuur voor aanvang van de tweede helft van de veldcompetitie.
5. Een team moet te allen tijde een bedrag ter hoogte van 50 euro aan borg hebben staan bij het bestuur van de vereniging.
6. De hoogte van het bedrag aan borg wordt berekend door de hoogte van het totaal aan stortingen, minus het totaal aan boetes en het totaal aan uitkeringen.
7. Een team kan borg storten bij het bestuur door geld over te maken aan de penningmeester van het bestuur onder vermelding van de teamnaam.
8. Een team kan borg in natura of in gelden laten uitkeren door dit te verzoeken aan de penningmeester. De penningmeester kan dit verzoek weigeren als door de verzochte uitkering het bedrag aan borg te laag is om te voldoen aan de competitieregels.

Competitieregels - boetes

9. Het bestuur legt een boete van 20 euro op per wedstrijd dat een team met minder dan 4 spelers opgesteld staat.
10. Het bestuur legt een boete van 5 euro op voor elke scheidsrechter die niet wordt geleverd door een team. Een team moet per ingeroosterde wedstrijd minimaal twee scheidsrechters per veld leveren. Aan elke kant van het veld moet minimaal één scheidsrechter staan.
11. Het totaalbedrag aan boetes dat per hockeyavond aan teams kan worden opgelegd is 50 euro.
12. Artikel 11 is niet van toepassing als een team niet, of later dan 24 uur voor de aanvang van de eerste wedstrijd, doorgeeft dat het afwezig is op een hockeyavond.

Wijziging competitieregels en boetes

13. Het bestuur en de BAC zijn samen bevoegd om wijzigingen aan te brengen in de competitieregels met een versterkte meerderheid van 75 procent in een gezamenlijke vergadering.
14. De algemene ledenvergadering is bevoegd om wijzigingen aan te brengen in de competitieregels met een gewone meerderheid.
15. Slechts de algemene ledenvergadering is bevoegd om wijzigingen aan te brengen in artikel 1, 2, 9, 11, 13 en 14. Dit artikel kan alleen worden gewijzigd door de algemene ledenvergadering met een versterkte meerderheid van 75 procent.

Introductie wedstrijdregels

16. Een team moet zich aan de wedstrijdregels houden om een geldige wedstrijd te spelen.
17. Een ongeldige wedstrijd moet door beide teams gespeeld worden. Als dit niet wordt gedaan, wordt deze wedstrijd gezien als een wedstrijd waarbij beide teams met 0 spelers staan opgesteld in de zin van artikel 9.
18. Als een van de teams zich niet aan de wedstrijdregels houdt, krijgt dit team 0 punten, een doelsaldo van -3 en het minimaal aantal sportiviteitspunten. Het andere team krijgt 3 punten, een doelsaldo van 3 en het maximaal aantal sportiviteitspunten. Mocht een team met minimaal 4 eigen spelers, maar minder dan het nodige aantal spelers om te winnen, wel speelt, kunnen ze nog wel sportiviteits punten krijgen met een maximum van de helft van het totaal aantal punten, naar boven afgerond. Voor het andere team geldt dan een minimum voor de sportiviteits punten, gelijk aan de max voor het andere team.
19. Als beide teams zich niet aan de wedstrijdregels houden krijgen beide teams 0 punten, een doelsaldo van -3 en het minimaal aantal sportiviteitspunten.

Wedstrijdregels

20. Een team moet met minimaal 8 eigen spelers zijn opgesteld.
21. Een team mag maximaal 5 mannen opstellen.
22. Behouden blessures mag een team geen eigen spelers op de bank hebben als er invallers zijn opgesteld. Met uitzondering van het geval dat er mannelijke spelers op de bank zitten die niet mogen spelen (omdat er maximaal 5 mannen in het veld mogen), maar wel spelers te kort komen in het veld. Het team mag dan vrouwelijke invallers regelen om dit aan te vullen naar 11 spelers.
23. Een team moet binnen 5 minuten na de aanvang van de wedstrijd zijn opgesteld.
24. Invallers mogen alleen worden opgesteld als 24 uur voor de aanvang van de eerste wedstrijd aan de hockeycommissie wordt doorgegeven hoeveel invallers het team nodig heeft.
25. Bij opgave van een geldige reden voor het te laat aanvragen van invallers kan de hockeycommissie een uitzondering maken op artikel 24.

Wijziging wedstrijdregels

26. Het bestuur is bevoegd om wijzigingen aan te brengen in de wedstrijdregels met een gewone meerderheid. Het voornemen om een wedstrijdregel te wijzigingen wordt uiterlijk een week voor de bekendmaking van de wijziging bekendgemaakt aan de beleidsadviescommissie en de hockeycommissie.
27. Slechts de algemene ledenvergadering is bevoegd om wijzigingen aan te brengen in artikel 16, 17, 18, 19 en 26 van de wedstrijdregels met een gewone meerderheid. Dit artikel kan alleen worden gewijzigd door de algemene ledenvergadering met een versterkte meerderheid van 75 procent.

Hockeyregels - veldcompetitie

<u>Introductie veldregels</u>

28. Bij Never Less spelen we wedstrijden van 25 minuten waarbij 2 teams het 11 tegen 11 tegen elkaar opnemen**.** Bij Never Less spelen we zonder keepers, dat betekent dus dat er met 11 veldspelers wordt gespeeld.
29. We volgen bij Never Less, op een paar uitzonderingen na, de regels die door de KNHB zijn opgesteld.

Basisregels

30. Hieronder volgen een paar basisregels met verduidelijkingen en de spelhervattingen die kunnen ontstaan bij Never Less.
    a. Shoot: Bij shoot komt de bal tegen een lichaamsdeel aan, dit mag niet. Een bal die tegen de hand komt die de stick vasthoudt, telt niet als shoot. Dit is alleen als de hand geen beweging naar de bal maakt.
    b. Bolle kant: De bal mag niet met de bolle kant van de stick gespeeld worden.
    c. Hoog: De bal mag bij Never Less in principe **NIET** hoog gespeeld worden. In bepaalde situaties kan een hoge bal gedoogd worden door de scheidsrechter. Dit kan bijvoorbeeld bij een licht stuiterende pass of aanname. Doorslaggevend is steeds de vraag of degene door wie de bal hoog wordt gespeeld voordeel behaalt. Dit voordeel wordt in ieder geval aangenomen als de bal in de cirkel wordt gespeeld, de cirkel in wordt gespeeld, de bal aan wordt genomen in de buurt van een tegenstander, de bal over een stick wordt gespeeld en wanneer de bal lastiger te onderscheppen is door een speler die dit redelijkerwijs zou kunnen. Voordeel wordt eerder aangenomen als er sprake is van een aanvallende situatie en wanneer het een ervaren speler betreft. Als er sprake is van een gevaarlijke situatie moet te allen tijde worden gefloten voor hoog. Een opzettelijk hoog gespeelde bal wordt nooit gedoogd. Een bal boven kniehoogte wordt nooit gedoogd.
    d. Hakken: De stick van de tegenstander die de bal heeft, mag niet aangeraakt worden zonder de bal te spelen.
    e. Slaan: Slaan op de aanvallende helft, of in de eigen cirkel niet toegestaan, vanwege het gebrek aan een keeper.
    f. Afhouden: De aanvaller mag niet expres tussen de bal en de verdediger stilstaan, om te zorgen dat de verdediger niet meer bij de bal kan komen.
    g. Duwen: De tegenstander mag niet geduwd worden.
    h. Afstand: Bij het uitnemen van de bal moet de verdedigende partij altijd 5 meter afstand houden. In het 23-meter gebied moet ook de aanvallende partij 5 meter afstand houden.

Dode spelmomenten

31. De volgende dode spelmomenten kunnen voorkomen. Per moment wordt uitgelegd hoe er gehandeld dient te worden.
    a. Buiten de zijlijn: Als de bal over de zijlijn gaat, wordt deze genomen op de plek waar de bal over de lijn is gegaan door het team dat de bal niet als laatste heeft aangeraakt.
    b. Uitslaan: Als de bal over de achterlijn is gegaan en als laatste is aangeraakt door de aanvallende partij, wordt de bal genomen ter hoogte waar de bal over de achterlijn is gegaan op maximaal de lijn van kop cirkel.
    c. Lange corner: Als de bal over de achterlijn is gegaan en als laatste is aangeraakt door de verdedigende partij, wordt de bal genomen ter hoogte waar de bal over de achterlijn is gegaan op de 23-meterlijn.
    d. Vrije slag: Overal op het veld, behalve in de cirkel, wordt er een vrije slag gegeven bij een overtreding. De bal wordt dan genomen op de plek waar de overtreding is begaan door de partij waarop de overtreding is begaan.
    e. Vrije slag verdedigende partij in de cirkel: Als er in de cirkel een overtreding gemaakt wordt op de verdedigende partij. Dan mag de verdediging de vrije slag overal in de cirkel nemen.
    f. Strafcorner: Deze wordt gegeven als er een verdedigende overtreding binnen de cirkel wordt begaan. Dit is bijvoorbeeld shoot, hoog of de bal bewust over de achterlijn spelen.

i. Vijf verdedigers nemen plaats in het doel en de rest van het verdedigende team gaat over de middellijn staan.
ii. Een aanvaller staat bij de strafcornerstreep en geeft de bal aan. De andere aanvallers staan allemaal buiten de stippellijn (hoeven niet allemaal eromheen te staan).
iii. De bal wordt gespeeld naar een andere aanvaller en moet buiten de stippellijn zijn geweest voordat de aanval verder voortgezet kan worden richting het doel. Er kan dus alleen gescoord worden als de bal buiten de stippellijn is gekomen!
iv. De verdedigers en de aanvallers mogen pas in/uitlopen als de bal gespeeld is door de aangever.

g. Strafbal: Van een strafbal is sprake bij een overtreding in de cirkel die een doelpunt voorkomt (bijvoorbeeld een shoot op de doellijn die een doelpunt voorkomt).
i. De strafbal wordt genomen op de 23-meterlijn en op open doel.
ii. Alle spelers bevinden zich achter de 23-meterlijn.
iii. De aanvaller speelt de bal in een vloeiende beweging richting het doel.

32. Wanneer een finale eindigt in een gelijkspel worden shoot-outs genomen.
    a. Een aanvaller begint op de 23-meterlijn en een verdediger op de strafbalstip. Als de scheidsrechter heeft gefloten krijgt de aanvaller 8 seconden om de shoot-out te scoren.
    b. Er zijn vier mogelijke gevolgen:
        i. De aanvaller scoort een doelpunt voor de aanvaller
        ii. De aanvaller scoort niet of maakt een overtreding geen doelpunt voor de aanvaller
        iii. De verdediger maakt een grove of opzettelijke op de aanvaller of de bal om het doelpunt te voorkomen strafbal voor de aanvaller
        iv. De verdediger maakt een overige overtreding waar geen opzet bij komt kijken een nieuwe shoot-out voor de aanvaller
    c. Beide teams krijgen vijf mogelijkheden om uit een shout-out te scoren, het team met de meeste doelpunten wint de wedstrijd.
    d. Spelers mogen maar één keer aanvallen en maar één keer verdedigen per set aan shoot-outs.
    e. Voor de eerste set aan shoot-outs geldt dat slechts drie mannen mogen aanvallen en drie mannen mogen verdedigen.
    f. Voor elke shoot-out stelt het aanvallende team als eerste hun speler op.
    g. Als er na de eerste vijf shoot-outs geen winnaar uit is gekomen. Wordt er telkens een set van shoot-outs genomen todat er iemand heeft gewonnen. De telling van man/vrouwen en aanvaller/verdediger start na de eerste set van 5 weer opnieuw.
33. Het vooraf afspreken van een uitslag voor de wedstrijd is niet toegestaan. Ook expres verliezen is niet toegestaan. Mocht het bestuur of een ander team merken dat dit wel gebeurd, dan wordt er hard opgetreden. Deze regel wordt u mede mogelijk gemaakt door het team Balvaria in 2022/23

Hockeyregels -zaalcompetitie

Introductie zaalregels

34. In de zaal gelden dezelfde regels als op het veld, met een aantal uitzonderingen.
35. We volgen bij Never Less, op een paar uitzonderingen na, de regels die door de KNHB zijn opgesteld.
36. Een zaalwedstrijd duurt 15 minuten.

Zaalregels die afwijken van de veldregels

37. Het veld dat tijdens zaalhockey wordt gebruikt is een stuk kleiner, er zijn daarom ook minder spelers opgesteld. Per team mogen 6 spelers opgesteld worden. Er mogen maximaal 2 mannen per team op het veld staan.
38. Bij minder dan 5 spelers uit eigen team wint de tegenstander automatisch met 3-0. Als er geen 6 spelers van het eigen team aanwezig zijn, mag dit aangevuld worden met spelers van andere teams.
39. Alleen pushen is toegestaan, een slag of schuifslag wordt gezien als overtreding.
40. Naast het dragen van een bitje en scheenbeschermers is het in de zaal verplicht om een hockeyhandschoen te dragen voor de linkerhand, zorg dus dat je deze hebt!
41. De balken aan de zijkant van het veld mogen gebruikt worden tijdens het spel. De bal gaat dan dus niet uit.
42. Je mag maximaal drie contactpunten hebben met de grond: twee voeten en één hand. Een knie op de grond zetten of gaan liggen is dus verboden.
43. Een aanvallende speler mag niet door de block van de tegenstander spelen. Een block houdt in dat de verdedigende partij de stick plat op de grond heeft liggen, waarbij de linkerhand op de grond wordt gedrukt.

Zaalregels die hetzelfde zijn als op het veld

44. Er mag niet hoog gespeeld worden.
45. De spelers die op het veld staan, gelden als veldspelers. Er is dus geen keeper.

Dode spelmomenten

46. Na een overtreding mag de bal worden genomen door het andere team. Dit mag door een self-pass, spelen naar een andere speler of via de balken spelen naar een ander.
47. Rond de cirkel gelden andere regels:
    a. Zodra een bal wordt genomen vanaf de helft van de tegenpartij, mag de bal niet direct de cirkel in.
    b. Voordat de bal de cirkel in gaat, moet de speler zich eerst 3 meter met de bal verplaatsen of moet de bal eerst door minimaal één andere speler (aanvallend of verdedigend) zijn aangeraakt.
48. De lange corner wordt genomen vanaf de middellijn. Wanneer een verdediger de bal opzettelijk over de achterlijn speelt, krijgt de aanvallende partij een vrije slag ter hoogte van de cirkel.
49. In geval van een strafcorner wordt het spel stilgelegd en de bal wordt genomen op de middenstip door de aanvallende partij. Maximaal 3 spelers (van de verdedigende partij) mogen in de verdedigende cirkel staan. De rest moet in de aanvallende cirkel beginnen. Alle verdedigende spelers mogen zich buiten deze gebieden begeven zodra de bal is genomen door de aanvallende partij. Aanvallende spelers mogen overal in het veld staan met uitzondering van de verdedigende cirkel. Zij mogen deze pas betreden zodra de bal is genomen.
50. Bij minder dan 5 spelers uit eigen team wint de tegenstander automatisch met 3-0. Als er geen 6 spelers van het eigen team aanwezig zijn, mag dit aangevuld worden met spelers van andere teams.

Shoot-outs

51. Wanneer een finale eindigt in een gelijkspel worden shoot-outs genomen. Omdat het zaalveld kleiner is, gelden er andere startposities voor de spelers:

a. De aanvaller begint op de middellijn en de verdediger op de achterlijn. Als de scheidsrechter heeft gefloten, krijgt de aanvaller 8 seconden om de shoot-out te scoren.
b. Verder gelden dezelfde regels als op het veld.

Wijziging hockeyregels

52. Het bestuur is bevoegd om de hockeyregels te wijzigen met een gewone meerderheid. Het voornemen om een hockeyregel te wijzigingen wordt uiterlijk een week voor de bekendmaking van de wijziging bekendgemaakt aan de beleidsadviescommissie en de hockeycommissie.
53. Slechts de algemene ledenvergadering is bevoegd om wijzigingen aan te brengen in artikel 52 van de hockeyregels met een gewone meerderheid. Dit artikel kan alleen worden gewijzigd door de algemene ledenvergadering met een versterkte meerderheid van 75 procent.