

Reglement powerchair hockey



GOEDGEKEURD OP DE RAAD VAN BESTUUR VAN 15 SEPTEMBER 2026

INHOUDSTAFEL

LUIK 1: ALGEMENE BEPALINGEN	3
1. MISSIE	3
2. DEFINITIES RECREATIE EN COMPETITIE	3
3. DEELNAME AAN RECREATIEVE OF COMPETITIEVE SPORTACTIVITEITEN	3
4. COMMISSIE EN COMPETITIEMANAGEMENT	5
5. CLASSIFICATIE	5
6. GEZOND SPORTEN	5
7. ETHISCH SPORTEN	6
8. ANTI-DOPING	6
9. GESCHILLENCOMMISSIE EN BEROEPSCOMMISSIE	7
LUIK 2: WEDSTRIJDBEPALINGEN	8
1. HET SPEELVELD	8
2. DE SPEELTIJD	11
3. DOELPUNTEN	13
4. DEELNEMERS	14
5. MATERIAAL	16
6. DE WEDSTRIJD	19
7. VASTGESTELDE SITUATIES	25
8. STRAFFEN	30
LUIK 3: ORGANISATIEBEPALINGEN	35
1. INRICHTING VAN DE COMPETITIE POWERCHAIR HOCKEY	35
2. DEELNAME AAN DE COMPETITIE	35
3. DE COMPETITIE	37
4. DE WEDSTRIJD	40
5. STRAFPUNTEN EN SCHORSINGEN	44
6. BETALINGEN	47
7. OPMERKINGEN	47
8. COMPETITIEMANAGEMENT	47

LUIK 1: ALGEMENE BEPALINGEN

Dit luik (1) is een overzicht van de algemene regels van G-sport Vlaanderen waarvan jullie lid zijn. Het geldt voor alle sporttakken. De sportspecifieke regels vind je in luik 2 en 3.

1. MISSIE

G-sport Vlaanderen creëert kansen zodat alle personen met een beperking volgens hun eigen behoeften, mogelijkheden en ambities, op een gezonde en kwaliteitsvolle manier aan sport en beweging kunnen doen.

2. DEFINITIES RECREATIE EN COMPETITIE

(zie ook intern reglement, hoofdstuk 12, pagina 22)

2.1. RECREATIEVE SPORTACTIVITEITEN

Deze sport -en beweegactiviteiten hebben:

- een lagere instapvoorwaarde dan competitieve activiteiten;
- geen classificatiesysteem;
- mogelijks een competitief karakter door een eindscore, eindrangschikking, reglement en officials.

2.2. COMPETITIEVE SPORTACTIVITEITEN

Deze sportactiviteiten hebben per definitie:

- een duidelijke eindscore;
- een duidelijke eindrangschikking;
- competities die volgens een officieel reglement worden ingericht;
- een classificatiesysteem, indien dit voor de G-sporttak is uitgewerkt;
- opgeleide officials die de wedstrijden leiden;
- deelnemers die voldoen aan een vooraf bepaalde norm qua sportief niveau, in geval van internationale wedstrijden.

3. DEELNAME AAN RECREATIEVE OF COMPETITIEVE SPORTACTIVITEITEN

(zie ook intern reglement, hoofdstuk 2, pagina 6 & hoofdstuk 12, pagina 22)

Door hun aansluiting of deelname aan de activiteiten en de werking van G-sport Vlaanderen en haar clubs aanvaarden alle clubs en hun leden, alsook de andere leden van de federatie de statuten, alle reglementen, de deontologische code en de algemene gedragscode van de sportfederatie en de bevoegdheid van de sportfederatie in sportieve, reglementaire, disciplinaire of tuchtrechtelijke, administratieve en juridische aangelegenheden. De clubs verbinden zich ertoe om hun leden op de hoogte te brengen

van deze reglementen en deze ook op te leggen en af te dwingen. De reglementen en gedragscode van de sportfederatie zijn gepubliceerd op de website, inclusief het juridisch reglement.

3.1. Deelname aan recreatieve sportactiviteiten.

Om het recht te hebben deel te nemen aan de recreatieve sportactiviteiten van G-sport Vlaanderen, moet:

- de actieve sporter lid zijn van G-sport Vlaanderen, tenzij de respectievelijke sportreglementen of deelnemingsvoorwaarden dit anders vermelden,
- de club of de sporter de deelname aan de activiteit melden volgens de inschrijvingsprocedure van die activiteit, en
- het juiste deelnamegeld betaald worden.

3.2. Deelname aan competitieve sportactiviteiten.

Om het recht te hebben deel te nemen aan de competitieve sportactiviteiten van G-sport Vlaanderen moet:

- de actieve sporter een beperking hebben, tenzij de respectievelijke sportreglementen dit anders vermelden;
- de actieve sporter lid zijn van G-sport Vlaanderen, tenzij de respectieve sportreglementen dit anders vermelden;
- de club of de sporter de deelname aan de activiteit melden volgens de inschrijvingsprocedure van die activiteit, en
- het correcte deelnamegeld betaald worden.

Voor de pure competities dient men ook volgende richtlijnen te respecteren – competitie

- de actieve competitiesporter moet in het bezit zijn van een geldige nationale classificatie;
- een sporter kan bij meerdere clubs aangesloten zijn maar mag tijdens eenzelfde seizoen niet uitkomen voor twee verschillende sportclubs (of sportteams) in eenzelfde reeks van een competitie;
- een trainer mag niet gelijktijdig uitkomen voor twee verschillende sportclubs (of sportteams) in eenzelfde reeks van een competitie voor een bepaalde teamsport.

3.3. Portretrecht

Door hun deelname aan activiteiten van G-sport Vlaanderen gaan alle leden en andere belanghebbenden akkoord dat foto's of bewegende beelden, genomen tijdens deze activiteiten, op de website of in publicaties van G-sport Vlaanderen of haar partnerorganisaties worden gebruikt. Als men hiermee niet akkoord gaat, kan dit gemeld worden aan het secretariaat van G-sport Vlaanderen via portretrecht (doc28).

4. COMMISSIE EN COMPETITIEMANAGEMENT

(zie ook intern reglement, hoofdstuk 7, pagina 16)

Voor de eigen G-sporttakken installeert G-sport Vlaanderen een commissie, bevoegd om de recreatieve en/of competitieve activiteiten te helpen organiseren in samenwerking met de competitie manager/het competitie management. De commissie bestaat uit 1 sporttakverantwoordelijke per club die de sporttak aanbiedt.

G-sport Vlaanderen duidt ook een competitie manager/competitie management aan, bevoegd om breedtesportactiviteiten te organiseren in overleg met de bevoegde medewerker van G-sport Vlaanderen.

Meer info in de aparte [handleiding commissie en competitie management](#).

5. CLASSIFICATIE

(meer info in de aparte [handleiding nationale classificatie](#))

G-sport Vlaanderen coördineert de classificatie van competitiesporters met een fysieke, visuele of verstandelijke beperking in Vlaanderen, zowel van de eigen leden als van de leden van andere Vlaamse sportfederaties.

Classificatie groepeerde sporters in sportreeksen, volgens de impact van de beperking op de prestatie binnen de sporttak of sportdiscipline. Het classificatiesysteem draagt bij aan het waarborgen van eerlijke wedstrijd sport voor personen met een beperking omdat het vastlegt wie aan welke sporttak of –discipline mag meedoen in competitieverband. Het is een extra indeling bovenop die van gewicht, geslacht of leeftijd. Het zorgt er voor dat de invloed van de beperking in eenzelfde sportreeks zo gelijkwaardig mogelijk is.

6. GEZOND SPORTEN

(zie ook intern reglement, hoofdstuk 13, pagina 24)

Gezond sporten staat gelijk aan sporten op een verantwoorde en verantwoordelijke manier, meer bepaald in omstandigheden die in overeenstemming zijn met iemands fysiek, psychisch en sociaal welbevinden.

G-sport Vlaanderen raadt elke sporter aan om de online vragenlijst op www.sportkeuring.be in te vullen en rekening te houden met het daaropvolgende advies of een preventief sportmedisch onderzoek raadzaam is of niet.

7. ETHISCH SPORTEN

(zie ook intern reglement, hoofdstuk 13, pagina 25)

De sportfederatie neemt actie zodat sporters alle kansen hebben om hun sport te beoefenen op een plezierige manier en in een veilige omgeving. G-sport Vlaanderen organiseert een laagdrempelig aanspreekpunt integriteit (API) voor haar clubs en leden en voert een integraal integriteitsbeleid (kwaliteit, preventie en reactie). Alle maatregelen hebben als doel om de bescherming van de fysieke, psychische en seksuele integriteit van personen continu te verbeteren, om risico's te verkleinen en om incidenten te voorkomen en correct af te handelen.

G-sport Vlaanderen beschikt over een **algemene gedragscode** opgesteld op basis van de geldende wetgeving en de richtlijnen van het Internationaal Centrum voor Ethiek in de Sport (ICES). In de federatie is geen plaats voor seksueel of ander grensoverschrijdend gedrag waardoor ook in de code bijzondere aandacht wordt besteed aan de beschrijving van ongepast gedrag.

8. ANTI-DOPING

(zie ook intern reglement, hoofdstuk 13, pagina 26)

Als Vlaamse sportfederatie is G-sport Vlaanderen fundamenteel tegen het gebruik van doping en andere prestatiebevorderende middelen in de sport. G-sport Vlaanderen voert een preventief en reactief antidopingbeleid in lijn met het antidopingdecreet en de Wereld Antidoping Code. We ondersteunen actief dopingpreventie, onder meer door onze sporters hieromtrent geregeld te informeren en te begeleiden. De federatie streeft naar een dopingvrije sport en werkt daarbij nauw samen met NADO Vlaanderen. G-sport Vlaanderen is lid van het Vlaams Sporttribunaal.

Door hun deelname aan activiteiten van G-sport Vlaanderen geven alle leden, clubs en begeleiders aan dat ze gaan voor een dopingvrije sport volgens de bepalingen in het antidopingdecreet en de Wereld Antidoping Code (WADA-Code).

De antidopingregels zijn van toepassing op begeleiders, sportverenigingen en op zo goed als elke sporter, ongeacht hun niveau of het feit of ze al dan niet deelnemen aan wedstrijden. G-sport Vlaanderen stelt een gids voor dopingvrije sportbeoefening ter beschikking van breedtesporters en elitesporters waarin de verplichtingen worden toegelicht.

9. GESCHILLENCOMMISSIE EN BEROEPSCOMMISSIE

(zie ook juridisch reglement, artikel 2, pagina 6)

De Geschillencommissie is bevoegd voor kennisname van beroepen tegen beslissingen genomen door het competitiemanagement voor de sporttakken in eigen beheer van G-sport Vlaanderen vzw. In dat geval treedt de Geschillencommissie op als beroepsinstantie, die in laatste aanleg een uitspraak velt.

LUIK 2: WEDSTRIJDBEPALINGEN

Dit luik (2) is de vertaling van de internationale IPCH-regels: <http://powerchairhockey.org/general-regulations/>. Bij discussie geeft de Engelstalige versie op de IPCH-website de doorslag. Alle **rode gemarkeerde tekst** is enkel van toepassing in de Super League.

1. HET SPEELVELD

1.1. Afmetingen van het speelveld

In de Super League zijn de afmetingen van het speelveld minimaal 24x14 meter tot maximaal 26x16 meter. In de 1^{ste} en 2^{de} divisie zijn de afmetingen van het speelveld minimaal 19x9 meter tot maximaal 22x12 meter.

Indien de zaalruimte dit toelaat is het de bedoeling om zo dicht mogelijk bij de maximale afmetingen te blijven.

Het speeloppervlak moet van hout of synthetisch materiaal zijn met een hard en glad oppervlak.

Het speelveld wordt rondom begrensd door een rechthoekige afzetting met een hoogte van 20 centimeter, welke een hoek van 80-90 graden vormt ten opzichte van het speeloppervlak, aan de kant van het speelveld. De begrenzing moet aaneengesloten zijn, hard en glad met afgeronde hoeken.

1.2. Markeringen op en rond het veld

Alle markeringen moeten worden aangebracht met lijnen van een duidelijk zichtbare effen kleur en moeten 4 tot 5 cm breed zijn. Stippen kunnen worden gemarkeerd met cirkels of kruisjes. Gebruikte lijnen dienen duidelijk af te wijken (in kleur) van andere belijning in de zaal en de zaalvloer.

Middenlijn	De middenlijn moet evenwijdig zijn aan de korte zijden van het speelveld en verdeelt het speelveld in twee helften van gelijke grootte.
Penaltylijnen	De twee penaltylijnen moeten evenwijdig zijn aan de korte zijden van het speelveld, op een afstand van 7,5 meter van de korte zijden van het speelveld.
Doellijnen	De twee doellijnen moeten parallel zijn aan de korte zijden van het speelveld op een afstand van 2,5 meter van de korte zijden van het speelveld.
Doelpaallijnen	De plaatsen van de doelpalen moeten worden gemarkeerd met korte lijnen loodrecht op de doellijn, gericht naar de korte zijde van het speelveld.
Neutraal gebied	Het gebied tussen de penaltylijnen.

Penaltygebieden	De twee gebieden tussen de penaltylijn en de korte zijden van het speelveld, inclusief de penaltylijn.
Doelgebieden	De twee halve cirkels, inclusief de lijn van het doelgebied en de doellijn, vooraan elk doel. De gebieden hebben een straal van 1,75 meter, gemeten vanaf het midden van de doellijn.
Doelgebied lijnen	De twee halfcirkelvormige lijnen die de doelgebieden markeren.
Middenstip	Het punt in het midden van de middenlijn.
Penaltystip	Het punt in het midden van elke penaltylijn.
Teamgebieden	De twee gebieden buiten het speelveld, aan de zijkant van de wedstrijdtafel en tussen de penaltylijnen en de korte zijden van het speelveld. Het gebied moet 7,5 meter in lengte en 2 meter in diepte zijn, gemeten vanaf het scheidsrechters gebied.
Tijdstraf-/Wisselgebieden	De twee gebieden aan weerszijden van de wedstrijdtafel met een minimum lengte van 3 meter, gemeten vanaf de wedstrijdtafel en 2 meter diep, gemeten vanaf het scheidsrechtergebied.
Scheidsrechtergebied	Het gebied rond het speelveld, minimaal 1 meter breed en bij voorkeur 1,2 meter breed voor rolstoelscheidsrechters. Het scheidsrechtergebied moet duidelijk gemarkeerd zijn.
In- en uitgang	De veldbegrenzing van het neutrale gebied voor de wedstrijdtafel.
Wedstrijdtafel	Tafel in het verlengde van de middenlijn aansluitend aan het scheidsrechtergebied.
Toeschouwersgebied	Het gebied rond het speelveld, aansluitend aan scheidsrechtergebied, teamgebieden en wedstrijdtafel.

1.3. Doelen

De doelen zijn 250 cm (B) x 20 cm (H), gemeten vanaf de binnenkant van de doelpalen en van de vloer tot de onderkant van de voorste doellat. Het doel is 40 cm diep, gemeten van de voorkant van de doelpaal tot de achterste doellat.

De doelen worden met de opening (voorzijde) naar de middenstip gericht, met de doelpalen op de doelpaallijnen.

Het doelnet moet een doorzichtig net zijn, dat niet slap hangt en gesloten wordt zodanig dat de bal er niet doorheen kan. De doelen moeten voorzien zijn van een dropnet.

Het dropnet moet minimaal 8 cm en maximaal 10 cm binnen het doel hangen, gemeten vanaf de achterkant van de doellijn.

De doelen moeten identiek zijn.

1.4. Inspectie van het speelveld

Voor aanvang van de wedstrijd moet het speelveld worden geïnspecteerd door de scheidsrechters. Het speelveld moet gesloten en het oppervlak vrij van voorwerpen zijn. De markeringen, veldbegrenzing, doelen en doelnetten moeten heel en onbeschadigd zijn.

2. DE SPEELTIJD

2.1. Reguliere speeltijd

In de Super League bestaat een wedstrijd uit twee helften van 20 minuten speeltijd, met een pauze van 10 minuten tussen de periodes.

In de 1^{ste} en 2^{de} divisie bestaat een wedstrijd uit twee helften van 10 minuten speeltijd, met een pauze van 5 minuten tussen de periodes.

De speeltijd is zoals hieronder beschreven:

- De wedstrijdklok wordt ingeschakeld op het signaal van de scheidsrechter bij:
 - het begin van iedere speelhelft of extra tijd
 - bij spelhervatting na:
 - een penalty
 - na een (technische) time-out
 - bij groot oponthoud door onvoorziene omstandigheden
- De wedstrijdklok wordt enkel stilgezet na het daarvoor bestemde fluitsignaal bij:
 - een penalty
 - een (technische) time-out,
 - op aanwijzing van de scheidsrechter
- Elke wedstrijd(helft) of extra tijd is voorbij zodra de scheidsrechter het daarvoor bestemde fluitsignaal geeft.

In de 1^{ste} en 2^{de} divisie houden de scheidsrechters de tijd bij.

2.2. Penaltyreeks

In het wedstrijdreglement worden er verschillende manieren beschreven om de eindrangschikking in een divisie te bepalen. Indien alle stappen overlopen zijn en er nog steeds twee teams dezelfde rang bekleden, wordt de eindrangschikking bepaald door een penaltyreeks tussen beide teams. De procedure is als volgt.

De scheidsrechters beslissen welk doel wordt gebruikt.

Om te bepalen welk team de penaltyreeks begint, gooien de scheidsrechters een munt op tussen de aanvoerders. De winnaar van de toss beslist welk team als eerste zal starten. Als een van de genoteerde spelers of keeper een tijd- of wedstrijdstraf oploopt tijdens de penaltyreeks, mag de coach een andere speler/keeper, die niet al in het spel is, als vervanger aanwijzen.

Eerste penaltyreeks:

1. Elke speler (inclusief wisselers) mag deelnemen aan de eerste penaltyreeks, behalve spelers met een wedstrijdstraf.
2. De coaches moeten de scheidsrechters **en de wedstrijdtafel** schriftelijk informeren over de rugnummers van de vijf geselecteerde spelers en de volgorde waarin zij de penaltyreeks zullen nemen. **Het totaal van de classificatiepunten mag niet meer dan 12 punten bedragen.**

3. De coaches moeten de scheidsrechters **en de wedstrijdtafel** schriftelijk informeren welke speler als keeper zal fungeren.
4. De scheidsrechters zijn er verantwoordelijk voor dat de penalty's worden genomen in de exacte volgorde zoals genoteerd door de coach.
5. Alleen de spelers die de penalty's nemen, de keeper en de scheidsrechters zullen op het speelveld aanwezig zijn.
6. Alle spelers die penalty's nemen, behalve de speler die de penalty neemt en de keeper, moeten hun positie innemen in het penaltygebied aan de tegenovergestelde kant, gedurende de gehele penaltyreeks.
7. De penalty's worden om beurten genomen.
8. De vijf spelers van elk team nemen elk één penalty.
9. Een beslissend resultaat wordt geacht te zijn bereikt, wanneer een team leidt met een groter aantal doelpunten dan het aantal resterende penalty's van de tegenpartij. De wedstrijd is voorbij en het winnende team wordt geacht te hebben gewonnen met één extra gescoord doelpunt, dat wordt toegevoegd aan de score van na de reguliere speeltijd.
10. Indien de stand na de eerste penaltyreeks nog steeds gelijk is, zal de wedstrijd worden beslist door een tweede penaltyreeks.

Tweede penaltyreeks:

1. Elke speler (inclusief wisselers) mag deelnemen aan de tweede penaltyreeks, behalve spelers met een tijdsraf of rode kaart.
2. De coaches moeten de scheidsrechters **en de wedstrijdtafel** schriftelijk informeren welke spelers zullen deelnemen en in welke volgorde.
3. Als de teams niet een gelijk aantal spelers op het wedstrijdformulier hebben, is het laagste aantal bepalend.
4. De keeper van de eerste penaltyreeks zal ook optreden als keeper in de tweede penaltyreeks.
5. De spelers nemen elk één penalty totdat een beslissend resultaat is bereikt.
6. Een beslissend resultaat wordt geacht te zijn bereikt wanneer een team één doelpunt meer heeft gescoord dan de tegenpartij en beide teams evenveel aantal penalty's hebben genomen. De wedstrijd is afgelopen en het winnende team wordt geacht te hebben gewonnen met één extra gescoord doelpunt toegevoegd aan de score na reguliere speeltijd.
7. Indien alle genoteerde spelers van het team één penalty hebben genomen en de score nog steeds gelijk is, zal de wedstrijd beslist worden door een derde penaltyreeks, gespeeld op dezelfde wijze als de tweede penaltyreeks, enzovoort.

3. DOELPUNTEN

3.1. Correct gescoord doelpunt

Een doelpunt is gescoord als de bal volledig de doellijn is gepasseerd tussen de doelpalen en onder de doellat.

Als een doel wordt weggeschoven, terwijl een doelpunt wordt gescoord, telt het doelpunt als de bal volledig de doellijn is gepasseerd langs de voorzijde tussen de markeringspunten waar de doelpalen moeten staan. Dit is ter beoordeling van de scheidsrechter.

Als de bal het doel raakt, dan de keeper, en daarna de doellijn passeert langs de voorzijde, telt het doelpunt. Dit geldt ook tijdens een penalty.

Een doelpunt, gescoord door een handstickspeler telt als 1 punt.

Een doelpunt, gescoord door een T-stickspeler telt als 2 punten. De speler moet actief betrokken zijn bij het scoren. Een doelpunt gescoord door een bal die via een stilstaande rolstoel of T-stick gescoord wordt, telt nog steeds als 1 punt.

Als een doelpunt wordt gescoord door een T-stickspeler uit een penalty tijdens reguliere speeltijd, telt het als 2 punten.

Tijdens een penaltyreeks tellen alle doelpunten als 1 punt.

Een correct gescoord eigen doelpunt telt altijd als 1 punt.

Na een doelpunt, tijdens de reguliere speeltijd, zal de wedstrijd worden hervat met een openingsbal.

3.2. Niet correct gescoord doelpunt

Indien de bal een scheidsrechter raakt en als gevolg daarvan een doelpunt wordt gescoord, telt het doelpunt niet. De wedstrijd wordt hervat met een keeperbal.

Als een aanvallende speler de bal heeft aangeraakt, of de keeper op welke manier dan ook hindert, in het doelgebied, voordat het doelpunt is gescoord, telt het doelpunt niet.

4. DEELNEMERS

4.1. Spelers

Alle spelers moeten een handstick of een T-stick gebruiken. In de 1^{ste} en 2^{de} divisie is het toegestaan om zonder stick te spelen.

4.2. Specifieke regels voor keepers

Een keeper moet met een T-stick spelen. In de 1^{ste} en 2^{de} divisie is het toegestaan om zonder stick te spelen.

Alleen verdedigende keepers hebben toestemming om de speelvlak of de bal te raken binnen het eigen doelgebied.

4.3. Specifieke regels voor aanvoerders

Elk team heeft een aanvoerder, die een aanvoerdersband om de bovenarm moet dragen (indien mogelijk). De aanvoerder vertegenwoordigt het team en mag met de scheidsrechters communiceren op een correcte manier.

Als de aanvoerder het speelveld verlaat, zal de aanvoerder de scheidsrechter informeren welke speler de aanvoerder zal vervangen.

De nieuwe aanvoerder zal de aanvoerdersband dragen tot het einde van de wedstrijd of tot hij gewisseld wordt.

Super League: de aanvoerder controleert en ondertekent het wedstrijdformulier onmiddellijk na de wedstrijd.

4.4. Het team

Elk team mag de volgende teamleden in het teamgebied hebben:

Super League	1 ^{ste} en 2 ^{de} divisie (en evt. lager)
Maximaal 2 coaches (1 coach en 1 assistent-coach)	Maximaal 2 coaches (1 coach en 1 assistent-coach)
Maximaal 10 spelers	Maximaal 8 spelers
Maximaal 10 begeleiders	Maximaal 8 begeleiders

De coach(es) zijn verantwoordelijk voor:

- Iedereen die zich in het teamgebied bevindt.
- Dat de spelers voldoen aan de regels met betrekking tot sticks en elektrische rolstoelen.
- Het controleren van de namen, nummers en classificatiepunten van de spelers op het wedstrijdformulier voordat de wedstrijd begint.
- Dat het team op tijd op het speelveld aanwezig is en klaar is om te spelen.

- Het aanvragen van een vervanging van een speler **bij de wedstrijdtafel**. In de 1^{ste} en 2^{de} divisie vraagt de coach de vervanging aan de scheidsrechter.

Super League:

- Dat het totaal aan classificatiepunten van het team op het speelveld niet hoger is dan 12 punten.
- Het aanvragen van een time-out bij de wedstrijdtafel.
- De coach draagt zorg dat er voor elke wedstrijd die het team speelt, namens het team een wedstrijd-assistent aanwezig is aan de wedstrijdtafel.

Tijdens de wedstrijd moeten coaches en spelers in hun eigen teamgebied blijven.

Coaches en andere spelers hebben toestemming om het teamgebied te verlaten en het scheidrechtergebied/speelveld te betreden:

- Tijdens de rust, **time-out** en technische time-outs.
- In geval van een blessure of een defect aan de elektrische rolstoel, nadat de scheidsrechter de wedstrijd heeft gestopt.

Als de teams op het veld blijven tijdens de rust, moeten zij in hun eigen penaltygebied blijven.

Tijdens de wedstrijd mogen coaches, spelers en begeleiders de veldbegrenzing niet openen, behalve bij het uitvoeren van een goedgekeurde wissel op aanwijzing van de scheidsrechter.

4.5. Scheidsrechters en wedstrijdassistenten

De wedstrijd wordt geleid door twee gelijk bevoegde scheidsrechters.

De wedstrijdtafel bestaat uit twee wedstrijdassistenten: een tijdwaarnemer en een scorehouder. Deze moeten worden geleverd door de beide deelnemende teams. In de 1^{ste} en 2^{de} divisie houden de scheidsrechters de tijd en score bij.

5. MATERIAAL

5.1. Het shirt van de spelers

De veldspelers van een ploeg moeten hetzelfde type en kleur shirts dragen. De shirts moeten een andere kleur zijn dan de shirts van de tegenpartij.

5.2. Het shirt van de keeper

De keeper draagt een shirt van een andere kleur dan de shirts van de teamgenoten en van de tegenpartij.

5.3. Persoonlijke uitrusting

De spelers mogen beschermingsuitrusting dragen, zoals veiligheidsgordels, brillen, helmen, kniebeschermers of armbeschermers. Ademhalingsapparatuur moet (stevig) aan de rolstoel zijn bevestigd, op een dusdanige manier dat er geen scherpe, uitstekende of loshangende delen zijn.

Coaches en spelers mogen stemversterkers gebruiken. Spelers moeten hierbij zorgen dat de apparatuur dusdanig weggewerkt is zodat er geen uitstekende of loshangende delen zijn. Het gebruik van headsets en oortjes om interne communicatie op het veld tussen coaches en spelers mogelijk te maken is niet toegestaan.

5.4. De elektrische rolstoel

Een elektrische rolstoel is een elektrisch aangedreven rolstoel. Elektrische scootmobielen en karts zijn niet toegestaan.

Een elektrische rolstoel heeft minimaal 4 en maximaal 6 wielen, waaronder maximaal 2 veiligheidswielen. Wielen die bestaan uit 2 wielen op 1 as tellen als 1 wiel. Een elektrische rolstoel moet voorzien zijn van banden die geen sporen achterlaten op de speelvloer.

Een elektrische rolstoel mag geen scherpe en/of uitstekende delen hebben. Er mogen geen onnodige en verwijderbare voorwerpen onder, op, in of aan de elektrische rolstoel hangen/zitten. Alle delen van de elektrische rolstoel, met uitzondering van de wielen en de veiligheidswielen (in 1^{ste} en 2^{de} divisie geldt ook de accubak als uitzondering bij ADL-rolstoelen), moeten op een zodanige hoogte zijn dat de bal er vrij onder kan rollen. Wielen worden gedefinieerd als de delen die in contact zijn met de vloer (d.w.z. banden en velgen) en niet de as of ondersteunende delen.

Het is toegestaan om beschermingen rond de elektrische rolstoel te plaatsen om het lichaam van de speler en/of de rolstoel te beschermen. De beschermingen moeten voldoen aan de volgende richtlijnen:

- De bescherming moet afgerond zijn en mag geen scherpe en/of uitstekende delen hebben.
- De bescherming moet op een zodanige hoogte worden aangebracht dat de bal er vrij kan onder rollen.

- De bescherming mag niet breder zijn dan 5 cm over het verste uiteinde van elke zijkant van de elektrische rolstoel, inclusief de dikte van de bescherming.

Een identificatieplaat wordt stevig op de rugleuning van de elektrische rolstoel bevestigd. Het moet de naam en het spelersnummer van de speler bevatten. Deze plaat moet een grootte hebben van een A3 formaat, met de volgende lay-out:

- Het spelersnummer wordt in Arabische cijfers weergegeven.
- De naam moet in Latijnse letters geschreven staan.
- De hoogte van het cijfer(s) moet ten minste 15 cm zijn.
- Boven het spelersnummer moeten de eerste letter(s) van de naam en de volledige achternaam van de speler worden weergegeven op 1 regel.
- De hoogte van de letters moet ten minste 5 cm bedragen. Afwijking: als de naam van de speler niet op 1 regel past, mogen de letters zo klein zijn als nodig zodat het past.

5.5. Logo's en reclame op uitrusting

Logo's en reclame op de shirts, rolstoelen en/of identificatieplaten zijn toegestaan, zolang het spelersnummer en de naam maar duidelijk zichtbaar zijn.

5.6. Controle van uitrusting

De scheidsrechters kunnen de uitrusting van elke speler op elk ogenblik tijdens de wedstrijd of een pauze controleren.

5.7. De bal

De bal is van synthetisch materiaal, hol, rond en heeft 26 gaten van 10 ± 1 mm. De diameter van de bal bedraagt 72 ± 1 mm en het gewicht 23 ± 1 gram. De kleur van de bal moet in contrast zijn met de kleur van de speelvloer, belijning en veldbegrenzing.

5.8. Sticks

De handstick

De handstick is gemaakt van niet-transparant, synthetisch materiaal en heeft geen ruwe randen, uitstekende of andere scherpe delen. De handstick moet ontworpen zijn als één stuk. Indien de stick niet uit één stuk is vervaardigd, moet het blad aan de steel vast bevestigd zijn door middel van geprefabriceerde gaten, met behulp van klinknagels of schroeven of stevig aan elkaar worden gelijmd.

De steel van de handstick mag niet langer zijn dan 112 cm, gemeten vanaf het verbindingspunt van het blad. Het blad van de handstick mag een maximale lengte van 27 cm hebben en een maximale hoogte van 8 cm. De dikte van het blad moet tussen 0,8 en 1,0 cm zijn.

De kromming van het blad mag niet meer dan 3 cm bedragen, gemeten vanaf het hoogste punt aan de binnenkant van het blad tot het effen oppervlak waar de stick op ligt, met de bolle zijde aan de bovenkant.

Het is een speler toegestaan een handstick aan een lichaamsdeel vast te maken, indien de speler niet in staat is de stick vast te houden **en op die manier geclassificeerd is**. Het is een speler niet toegestaan een handstick aan de rolstoel vast te maken.

De T-stick

De T-stick is gemaakt van synthetisch, niet-transparant materiaal en wordt bevestigd aan de voorkant van de elektrische rolstoel. De afstand tussen de voorkant van de T-stick en de voorkant van de elektrische rolstoel mag niet meer dan 50 cm bedragen.

De T-stick moet 1 blad hebben en mag 1 paar zijvleugels hebben. De verbindingen waarmee de zijvleugels aan het blad en de T-stick aan de elektrische rolstoel worden bevestigd, mogen van metaal en/of aluminium zijn gemaakt. Het deel (de delen) van de verbinding buiten het blad moet(en) zich op een zodanige hoogte bevinden dat de bal er vrij onder kan rollen.

Het blad mag maximaal 30 cm lang zijn en mag een maximale hoogte hebben van 10 cm over een minimum van 20 cm, gemeten vanaf de voorkant van het blad. Het blad en de zijvleugels mogen een maximale dikte van 2 cm hebben. De kromming van het blad mag niet meer dan 3 cm bedragen.

De zijvleugels mogen overal aan de zijkanten van het blad worden bevestigd, onder een hoek tussen 75 en 90 graden. De zijvleugels mogen een maximale hoogte hebben van 10 cm en een maximale breedte van 10 cm, gemeten vanaf het blad. Aan het einde mogen de zijvleugels afgerond zijn met een maximum van 2 cm, maar mogen niet kleiner zijn dan een binnenhoek van 135 graden.

6. DE WEDSTRIJD

6.1. Teams

Elke wedstrijd wordt gespeeld door twee teams. In het officiële schema, wordt de wedstrijd weergegeven als:

<thuis team> : <uit team>

De termen thuis en uit staan niet voor de werkelijke vestigingsplaats van de teams in relatie tot de plaats van de wedstrijd. Zij worden uitsluitend gebruikt voor identificatiedoeleinden in de lopende wedstrijd.

Super League: Een team speelt met een maximum van 12 classificatiepunten op het speelveld, inclusief een speler met een tijdstraf of diskwalificatie.

Super League: Een team zal met een maximum van 3 handstickspelers tegelijkertijd op het speelveld spelen, inclusief spelers met een tijds- of wedstrijdstraf.

1^{ste} en 2^{de} divisie: Een team zal met een maximum van 2 handstickspelers tegelijkertijd op het speelveld spelen, inclusief spelers met een tijds- of wedstrijdstraf.

6.2. Opstelling

Voor aanvang van de wedstrijd neemt het thuisteam plaats in het teamgebied aan de linkerzijde van de wedstrijdtafel, gezien vanaf het speelveld. Teams veranderen niet van teamgebied tijdens de wedstrijd.

Super League: Elk team moet 1 keeper en 4 veldspelers op het speelveld hebben, klaar om de wedstrijd te beginnen. Indien een team niet in staat is om de wedstrijd met 5 spelers te beginnen, mag het de wedstrijd aanvangen met 1 veldspeler minder. De afwezige speler telt als 1 punt. Indien een team niet in staat is om de wedstrijd met 4 spelers aan te vangen zal de wedstrijd worden afgelast en geregistreerd met score 10:0 voor de tegenpartij. Indien beide teams niet genoeg spelers hebben om de wedstrijd te beginnen, wordt de wedstrijd geannuleerd en geregistreerd met score 0:0.

1^{ste} en 2^{de} divisie: Elk team moet 1 keeper en 3 veldspelers op het speelveld hebben, klaar om de wedstrijd te beginnen. Indien een team niet in staat is om de wedstrijd met 4 spelers te beginnen, mag het de wedstrijd aanvangen met 1 veldspeler minder. Indien een team niet in staat is om de wedstrijd met 3 spelers aan te vangen zal de wedstrijd worden afgelast en geregistreerd met score 10:0 voor de tegenpartij. Indien beide teams niet genoeg spelers hebben om de wedstrijd te beginnen, wordt de wedstrijd geannuleerd en geregistreerd met score 0:0.

Super League: Voor de aanvang van de wedstrijd moeten de aanvoerders van elk team zich bij de scheidsrechter melden voor het tossen. Het team dat de toss wint, mag kiezen welk doel het wil verdedigen of dat zij de openingsbal willen nemen.

6.3. Time-out (enkel in Super League)

Tijdens elke wedstrijdheft kan elk team 1 time-out aanvragen. De duur van een time-out is 1 minuut. Een niet gebruikte time-out mag niet gebruikt worden in de volgende wedstrijdheft.

De coach(es) kunnen een time-out aanvragen aan de wedstrijdtafel. De scorehouder zal aan de scheidsrechter aangeven dat een time-out is aangevraagd. De scheidsrechter zal de time-out toekennen in het eerstvolgende dode moment van het spel.

Tijdens de time-out moeten de spelers op het veld zich verzamelen in het speelveldgebied voor hun eigen teamgebied voor de duur van de time-out. De tijdwaarnemer zal de tijd van de time-out opnemen en aan de scheidsrechters melden wanneer de tijd voorbij is. Spelers van het verdedigende team hebben het recht om als eerste posities in te nemen op het veld. De wedstrijd zal worden hervat op de positie waar deze was gestopt.

6.4. Technische time-out

In het geval van een defect aan een elektrische rolstoel, zullen de scheidsrechters niet onmiddellijk fluiten. Tijdens het eerstvolgende dode spelmoment wordt een technische time-out toegekend om te proberen de rolstoel te repareren.

In het geval van een blessure (of een vermoedelijke blessure) van de speler, zullen de scheidsrechters het spel onmiddellijk stoppen en wordt een technische time-out toegekend.

Indien de elektrische rolstoel niet binnen 1 minuut kan worden gerepareerd of de blessure van een speler niet kan worden verholpen, moet de betrokken speler, indien mogelijk, van rolstoel wisselen of moet hij worden gewisseld zodat de wedstrijd kan worden voortgezet.

Een technische time-out kan alleen worden gebruikt om spelers te helpen en het materiaal te repareren of herstellen, en kan niet worden gebruikt om het team te coachen.

6.5. Wisselen van spelers

Een speler mag het speelveld niet betreden of verlaten zonder toestemming van de scheidsrechters. Elk team mag maximaal 5 wisselers hebben (1^{ste} en 2^{de} divisie: 4 wisselers). Een coach kan ongelimiteerd wissels aanvragen.

Alle wisselers blijven tijdens de wedstrijd in het teamgebied, met de volgende uitzondering:

- **Super League:** tijdens een time-out, mogen wisselers het scheidsrechtergebied betreden, maar alleen in het verlengde van het penaltygebied aan de kant van hun eigen teamgebied
- Tijdens de pauzes

Coaches zullen de **wedstrijdtafel** informeren welke spelers zullen wisselen. In de 1^{ste} en 2^{de} divisie informeren ze de scheidsrechter.

De wisselspeler(s) moet(en) plaatsnemen in het wisselgebied voor de controle van de stick en rolstoel van de spelers door de scheidsrechter.

Een wedstrijdassistent controleert het totaal aantal classificatiepunten van het team waartoe de wisselspeler behoort.

De tijdwaarnemer zal de vervanging melden aan de scheidsrechter. De scheidsrechter staat de wissel toe tijdens het eerstvolgende dode spelmoment.

De wissel vindt plaats in het wisselgebied aan de zijde van het eigen teamgebied. De wissel moet zo snel mogelijk worden voltooid.

Wanneer de wisselspeler(s) hun positie op het speelveld hebben ingenomen, zal de wedstrijd door de scheidsrechter worden hervat in de positie waarin deze werd onderbroken.

6.6. Pauze

Tijdens de pauze is het team toegestaan het speelveld te verlaten. Na de pauze moeten de teams van speelhelft wisselen.

6.7. Minimum aantal spelers

Teams moeten met ten minste 3 spelers op het veld spelen, inclusief de keeper. In het geval dat het aantal spelers minder dan 3 wordt, als gevolg van rode kaarten, blessures, problemen met de rolstoel of andere redenen, eindigt de wedstrijd en wordt het resultaat op de volgende manier beslist:

- Als het team met het hoogste aantal spelers op het veld aan de leiding staat, blijft het resultaat staan,
- Indien het team met het hoogste aantal spelers op het veld de wedstrijd aan het verliezen is of de wedstrijd gelijk staat, en de stopzetting gebeurt in de eerste helft van de wedstrijd, wordt de wedstrijd opnieuw ingepland.
- Indien het team met het hoogste aantal spelers op het veld de wedstrijd aan het verliezen is of de wedstrijd gelijk staat, en de stopzetting gebeurt in de tweede helft van de wedstrijd of de wedstrijd kan niet hervat worden na de pauze (b.v. door een blessure), wordt de wedstrijd geregistreerd als 3:0 voor het team waartegen de overtreding werd begaan.

In het geval van een defect aan de elektrische rolstoel of een blessure van de speler in het team dat slechts 3 spelers op het veld heeft staan, wordt een technische time-out toegewezen. Indien de speler niet verder kan of worden gewisseld na 1 minuut, eindigt de wedstrijd en wordt het resultaat bepaald zoals beschreven in de vorige paragraaf.

6.8. Het voortbewegen van de rolstoel

De voeten moeten op een zodanige hoogte staan dat de bal er vrij onderdoor kan rollen. Tijdens de wedstrijd moet een speler de elektrische rolstoel besturen en moet het zitvlak van de speler in contact blijven met de zitting van de elektrische rolstoel.

Spelers mogen elke positie op het veld innemen die niet bezet is door een andere speler of een doel. Alleen keepers zijn toegestaan in het doelgebied van het doel dat ze verdedigen.

Rolstoelcontact met een andere spelers' rolstoel, stick of lichaam, de begrenzing, een doel of een scheidsrechter is niet toegestaan. Spelers moeten de regels van de rijlijnen respecteren.

Regels van de rijlijnen

De richting van de beweging van een speler wordt een rijlijn genoemd. Een rijlijn kan voorwaarts of achterwaarts zijn.

In het geval van het overschrijden van rijlijnen, kan een botsing optreden. In geval van een botsing wordt de speler die het laatst het kruispunt heeft bereikt (d.w.z. raakt de tegenstander zijn elektrische rolstoel in de zij) geacht de overtreding te hebben begaan.

Bij het veranderen van rijlijn moet de speler de tegenstanders de gelegenheid geven (tijd en ruimte) om hun eigen rijlijn te stoppen of voort te zetten. Het veranderen van richting in de rijlijn van een tegenstander moet op zo'n manier gebeuren dat de tegenstander kan stoppen of een botsing kan voorkomen.

Indien twee spelers dezelfde rijlijn volgen (d.w.z. de één achter de ander), is het de verantwoordelijkheid van de speler buiten het gezichtsveld van de tegenstander om een botsing te voorkomen. Een speler die stilstaat is niet schuldig aan het veroorzaken van een botsing. Echter, het actief hinderen van een rijlijn (b.v. afsnijden) van een tegenstander buiten zijn gezichtsveld is niet toegestaan.

6.9. Spelen van de bal

De bal mag gespeeld worden met het blad van de stick en de elektrische rolstoel. De bal mag in alle richtingen worden gespeeld.

De bal mag niet hoger dan 20 cm boven het speelveld worden gespeeld. Indien de bal een rolstoel, de veldbegrenzing, het doel of een scheidsrechter raakt en daardoor hoger dan 20 cm boven de grond komt, moet dit als een toevalligheid worden beschouwd en is dit geen reden om de wedstrijd te stoppen. Indien een dergelijke situatie leidt tot een doelpunt, zal het doelpunt ongeldig worden verklaard. De wedstrijd zal worden hervat met een keeperbal.

Een speler mag niet:

- De bal beschadigen door er opzettelijk overheen te rijden.
- Opzettelijk de bal spelen met een lichaamsdeel op welke manier dan ook.

- De bal spelen op een manier die gevaarlijk is voor andere spelers.
- De bal aanraken of spelen in het doelgebied, met uitzondering van de keeper die dat doel verdedigt.

6.10. Hanteren/gebruiken van stick

Stickcontact met de stick van een andere speler is toegestaan, alleen in een poging om de bal op een correcte manier te spelen.

Stickcontact met het lichaam van een andere speler is niet toegestaan.

6.11. Vertragen van het spel

Teams moeten proberen zoveel mogelijk een actief spel te spelen. Als de scheidsrechter beoordeelt dat een team probeert tijd te verspillen, kan een vrije bal aan de tegenpartij worden toegekend. Scheidsrechters moeten het team waarschuwen om een actiever spel te spelen voordat ze de vrije bal toekennen. Naast mondeling informeren, maken scheidsrechters gebruik van het handsignaal voor passief spel om de teams te waarschuwen. Zodra het spel niet langer als passief wordt beschouwd, zullen scheidsrechters stoppen met het gebruik van het signaal.

Het opzettelijk te lang duren om een wissel uit te voeren kan worden beschouwd als een vertraging van het spel.

Scheidsrechters zullen niet fluiten voor het vertragen van het spel, indien het team actief probeert een opening te creëren of verhinderd wordt het spel aan te vallen door het pressing spel van de tegenstander.

6.12. Wangedrag

Wangedrag is een opzettelijke overtreding van de geest van het spel in woord of gebaar, op een ernstige wijze. Wangedrag is niet toegestaan. Er zijn verschillende niveaus van wangedrag.

Mild wangedrag:

- Herhaaldelijk of ongepast, maar niet beledigend protest tegen scheidsrechterlijke beslissing.
- Opzettelijk de wedstrijd vertragen.
- Ruzie maken met andere spelers of teamleden.

Medium wangedrag:

- Luid protest of ongepaste, maar niet gevaarlijke actie (bv. het raken van de veldbegrenzing met de stick, een bal uit het veld slaan of het doel verplaatsen tijdens een dood spelmoment, ...).
- Langdurig ruzie maken met andere spelers of scheidsrechters.
- Het verlaten of betreden van het veld zonder toestemming van de scheidsrechter.

Ernstig wangedrag:

- Een andere persoon op een onbeleefde manier benaderen in woord en/of gebaar. Vloeken, beledigend taalgebruik, beledigende, discriminerende of racistische opmerkingen of onbeleefde gebaren zijn niet toegestaan (onsportief gedrag).
- (Herhaaldelijk) onbeleefde opmerkingen of gebaren maken naar de scheidsrechter, de **tijdwaarnemer**, de **scorehouder**, speler of coach (onsportief gedrag).
- Het aanvallen of pogen tot aan te vallen met een stick, rolstoel of enig lichaamsdeel van een andere speler, scheidsrechter, lid van de teamstaf of wedstrijdtafel.

Scheidsrechters hebben de bevoegdheid om te beslissen over het niveau van wangedrag in elke situatie. Bij wangedrag kan de scheidsrechter wachten met straffen tot het volgende dode moment van de wedstrijd. De wedstrijd gaat verder volgens de reden waarom deze werd gestopt. Als de scheidsrechter het spel onmiddellijk stopt, gaat de wedstrijd verder met een vrije bal voor de tegenpartij.

Voor straffen in verband met wangedrag, zie 8.3, 8.5 en 8.7.

6.13. Voordeelregel

Indien de scheidsrechters van mening zijn dat een overtreding het team in balbezit niet benadeeld heeft, kan hij besluiten het spel niet onmiddellijk te stoppen, maar toestaan het spel voort te zetten.

Straffen, indien die er zijn, kunnen worden toegekend in het eerstvolgende dode spelmoment.

Als het voordeel niet wordt gebruikt, zullen de scheidsrechters het spel stoppen en de bal toekennen aan het team dat de aanvankelijke overtreding niet beging. De wedstrijd wordt hervat met een vaste situatie afhankelijk van de overtreding.

7. VASTGESTELDE SITUATIES

7.1. Openingsbal

De openingsbal wordt genomen vanop de middenstip aan het begin van iedere wedstrijd helft en na het scoren van een doelpunt.

Het team dat de eerste wedstrijd helft niet is begonnen, neemt de openingsbal bij het begin van de tweede speel helft.

De spelers van het team dat met de openingsbal begint nemen zo snel mogelijk hun posities in op hun eigen helft.

De tegenstanders stellen zich zo snel mogelijk op achter hun eigen penaltylijn, totdat de bal is aangeraakt.

Zodra de scheidsrechter fluit, moet de speler die de openingsbal neemt de bal spelen en mag de bal niet opnieuw spelen, voordat deze door een andere speler is aangeraakt.

De openingsbal is indirect, d.w.z. dat een doelpunt niet direct mag worden gescoord. Een andere speler moet de bal aanraken voordat een doelpunt kan worden gescoord.

7.2. Scheidsrechtersbal

De scheidsrechtersbal wordt genomen:

- Op de penaltystip, wanneer de scheidsrechtersbal wordt gegeven in een penaltygebied.
- Op de middenstip, wanneer de scheidsrechtersbal wordt gegeven in het neutrale gebied.

Eén speler van elk team neemt deel aan de scheidsrechtersbal.

De beide spelers die de scheidsrechtersbal gaan nemen stellen zich zo snel mogelijk op met de rolstoel aan hun eigen kant van de penaltylijn/middenlijn. De bladen van de sticks moeten in een rechte hoek (90 graden) staan ten opzichte van de lijn aan de rechterkant van de bal, zonder deze te raken.

Alle andere spelers nemen zo snel mogelijk positie in, op een afstand van tenminste 2 meter van de bal en van de spelers die de scheidsrechtersbal nemen, totdat de bal is aangeraakt.

De bal wordt stilgelegd op de stip. Zodra de scheidsrechter fluit, mogen beide spelers de bal spelen.

7.3. Situaties die aanleiding geven tot een scheidsrechtersbal.

- Wanneer twee tegenstanders gelijktijdig een overtreding begaan.
- Wanneer de keeper buiten het eigen doelgebied, maar binnen het eigen penaltygebied de bal langer dan 3 seconden onder zijn rolstoel houdt, of langer dan 3 seconden blokkeert met de rolstoel en/of stick.
- Er is een "dode" bal situatie; de bal wordt dood genoemd als hij niet gespeeld kan worden omdat:

- De bal komt vast te zitten in een rolstoel.
 - De bal tussen twee spelers rolt zonder dat één van hen in staat is deze te spelen.
 - De bal op enigerlei wijze is beschadigd.
 - Een veldspeler de bal langer dan 3 seconden blokkeert en geen enkele mogelijkheid heeft de bal speelbaar te maken. De speler moet een poging proberen te doen om van de bal af te gaan of de bal te spelen. De scheidsrechter maakt de betreffende speler erop attent dat de bal onbespeelbaar is en geeft aan dat de drie-seconden regel in gaat. De scheidsrechter telt 3 seconden hoorbaar met ondersteuning van het handgebaar.
 - Een veldspeler de bal met de rolstoel en/of stick op een zodanige wijze speelt dat geen enkele andere speler de mogelijkheid heeft om de bal te onderscheppen.
- Wanneer de scheidsrechter de wedstrijd heeft gestopt vanwege een blessure van een speler.
 - Wanneer de scheidsrechter de wedstrijd heeft gestopt om een andere reden dan voor een overtreding.

7.4. Inslag

Een inslag wordt toegekend als de bal buiten de veldbegrenzing wordt gespeeld. De speler die de bal het laatst aangeraakt heeft, wordt beschouwd als de oorzaak van het uitspelen van de bal. De inslag wordt toegekend aan de tegenpartij.

Een inslag wordt genomen ter hoogte van de plaats waar de bal over de veldbegrenzing werd gespeeld, 2 meter vanaf de betreffende zijde, parallel aan de middenlijn. Wanneer de bal is uitgespeeld in een penaltygebied, dan wordt de inslag genomen vanaf de penaltystip.

Alle tegenspelers nemen zo snel mogelijk een positie in, op een afstand van tenminste 2 meter van de bal en van de speler die de inslag neemt, totdat de bal is gespeeld.

7.5. Situaties die aanleiding geven tot een inslag

- De bal gaat over de veldbegrenzing van het speelveld.
- De bal blijft op het doelnet liggen.
- De bal raakt een object of het plafond boven het speelveld.

7.6. Keeperbal

Een keeperbal mag worden genomen van elke plaats op de doelgebiedlijn.

De op dat moment actieve keeper zal de keeperbal nemen en neemt zo snel mogelijk zijn positie in. 1^{ste} en 2^{de} divisie: wanneer de keeper zonder stick speelt, is het toegestaan dat een medespeler met T-stick de keeperbal neemt. Alleen voor het nemen van de keeperbal mag deze speler zich opstellen in het doelgebied.

Alle tegenstanders stellen zich, zo snel mogelijk, op buiten het penaltygebied en blijven daar totdat de bal is aangeraakt door de keeper. De bal moet stilgelegd worden op de doelgebiedlijn. Zodra de scheidsrechter fluit, moet de keeper de bal met de stick spelen en mag de bal niet opnieuw spelen totdat een andere speler de bal heeft aangeraakt.

7.7. Situaties die aanleiding geven tot een keeperbal

- Als de bal langer dan 3 seconden (nagenoeg) stilligt in het eigen doelgebied. De scheidsrechter telt de 3 seconden hoorbaar met ondersteuning van het handgebaar.
- Als een doelpunt ongeldig wordt verklaard.

7.8. Een vrije slag

Een vrije slag wordt toegekend aan de tegenpartij indien een speler een overtreding begaat, die niet bestraft wordt met een penalty.

De vrije slag wordt genomen op de penaltystip van de penaltylijn indien de overtreding wordt begaan binnen een penaltygebied.

De vrije slag wordt genomen op de plaats waar de overtreding plaatsvond, indien een overtreding plaatsvindt in het neutrale gebied.

Elke speler van het team waaraan de vrije slag is toegekend, mag de vrije slag nemen. De speler die de vrije slag gaat nemen, moet zo snel mogelijk positie innemen.

Alle tegenspelers nemen zo snel mogelijk hun positie in, op een afstand van tenminste 2 meter van de bal en van de speler die de vrije slag neemt, totdat de bal wordt gespeeld.

De bal moet stil worden gelegd. Zodra de scheidsrechter fluit, moet de speler de bal spelen en mag hij de bal niet meer aanraken totdat deze door een andere speler is aangeraakt.

Een vrije slag is altijd direct; een doelpunt kan direct gescoord worden.

7.9. Situaties die aanleiding geven tot een vrije slag

- Een speler raakt met zijn stick, zonder de intentie om de bal te spelen, de stick van een tegenspeler.
- Een speler blokkeert of tilt de stick van een tegenstander op.
- Een speler speelt met de stick dusdanig hoog of op een wijze die intimiderend of gevaarlijk kan zijn voor een andere speler (hoge stick).
- Een speler gooit met of laat de stick vallen.
- Een speler steekt de stick onder de elektrische rolstoel van een andere speler.
- Een speler raakt het lichaam van een tegenstander met de stick zonder de intentie om de bal te spelen.
- Een speler speelt de bal op een wijze die gevaarlijk is voor een tegenstander.
- Een speler houdt het lichaam of de rolstoel van een andere speler vast of tegen met de eigen handen, voeten of stick in een poging om de doorgang/voortgang van een tegenstander te belemmeren.
- Een speler rijdt over de stick van een andere speler.
- Een speler raakt de rolstoel van een andere speler met zijn eigen rolstoel (zie 6.8, Regel van de rijlijnen).
- Een speler belemmert een andere speler in zijn bewegingen met behulp van een elektrische rolstoel (zie 6.8, Het voortbewegen van de elektrische rolstoel).
- Een speler duwt met de eigen rolstoel tegen de rolstoel van een andere speler.
- Een speler veroorzaakt een botsing met een elektrische rolstoel (zie 6.8, Het voortbewegen van de elektrische rolstoel).

- Een keeper blokkeert met de elektrische rolstoel en/of de stick de bal buiten het eigen penaltygebied langer dan 3 seconden. De scheidsrechter maakt de betreffende keeper erop attent dat de bal wordt geblokkeerd en geeft daarbij aan dat de drie-seconden regel in gaat. De scheidsrechter telt 3 seconden hoorbaar met ondersteuning van het handgebaar.
- Een speler speelt of raakt de bal of de vloer aan, met de stick of elektrische rolstoel in het doelgebied van de tegenstander (lijnen horen bij het doelgebied).
- Een speler speelt de bal met een hand, hoofd of lichaam.
- De bal wordt hoger gespeeld dan 20 cm.
- Een speler verplaatst het doel om voordeel te behalen ten opzichte van een tegenstander (niet van toepassing tijdens een doelpoging).
- Een speler verplaatst opzettelijk de veldbegrenzing om voordeel te behalen.
- Een team vertraagt het spel.
- Wangedrag, behalve tijdens een dood spelmoment.
- Indien tijdens de reguliere speeltijd een penalty is gemist.
- Een speler speelt met een onwettig materiaal en dit beïnvloedt het spel (bv. een rolstoel is te laag en houdt een bal tegen tijdens de wedstrijd).

7.10. Penalty

De penalty moet worden genomen vanaf de middenstip.

De penalty mag worden genomen door elke speler van het team, op voorwaarde dat de speler in het speelveld was toen de penalty werd toegekend.

De keeper die op dat moment actief is verdedigt de penalty.

De speler die de penalty gaat nemen stelt zich op zo dicht mogelijk bij de middenstip van de middenlijn en de bal.

Alle spelers, met uitzondering van de speler die de penalty neemt en keeper die het doel verdedigt, moeten gedurende de gehele penalty in het penaltygebied aan de overzijde positie innemen.

De keeper moet positie innemen in het doelgebied van het doel dat verdedigd zal worden. Alle spelers nemen zo snel mogelijk hun positie in.

De bal wordt op de middenstip stilgelegd. Zodra de scheidsrechter fluit, mag de speler die de penalty neemt de bal een onbeperkt aantal keren spelen. De bal moet gespeeld worden in een continue voorwaartse beweging, weg van de middenlijn in de richting van het verdedigde doel, gedurende de gehele penalty. Indien de bal achteruit wordt gespeeld, wordt de penalty beëindigd.

Zodra de penaltynemer de bal heeft aangeraakt mag de keeper het doelgebied verlaten. Zodra de penaltynemer op het doel schiet of de keeper de bal heeft aangeraakt, is de penalty voorbij. Indien de keeper de bal aanraakt en er daarna toch een doelpunt plaatsvindt zonder dat de penaltynemer de bal heeft aangeraakt, wordt het doelpunt toegekend.

Als er een doelpunt wordt gescoord, gaat de wedstrijd verder met een openingsbal voor de tegenpartij.

Indien er geen doelpunt is gescoord of de penalty wordt geannuleerd, zal de wedstrijd worden hervat met een vrije slag voor de tegenpartij vanaf de penaltystip.

Gedurende het nemen van de penalty wordt de speeltijd gestopt.

Als tijdens het nemen van de penalty een overtreding wordt begaan door het overtreedende team en dit de uitvoering beïnvloedt, zal het penaltyslot opnieuw worden genomen. De overtreeders worden bestraft.

Als een overtreding wordt begaan door de speler die de penalty neemt of door één van de medespelers en dit de penalty beïnvloedt, wordt de penalty geannuleerd. De overtreeders worden bestraft. De wedstrijd wordt hervat met een vrije slag voor de tegenpartij.

Als de overtreding wordt begaan door spelers van één van beide teams maar de uitvoering wordt niet beïnvloed, zullen de overtreeders worden bestraft na de penalty, voordat de wedstrijd wordt hervat.

7.11. Situaties die aanleiding geven tot een penalty

- Een speler die opzettelijk een overtreding begaat binnen het eigen penaltygebied.
- Een veldspeler speelt de bal of raakt opzettelijk de vloer in het eigen doelgebied met de stick, de elektrische rolstoel of het lichaam (de lijnen horen bij het doelgebied).
- Een speler verplaatst het doel met de bedoeling om te voorkomen dat een doelpunt wordt gescoord (tenzij het doelpunt wordt gescoord).
- Een speler speelt met een uitrusting welke niet voldoet aan de bepalingen en dit heeft invloed tijdens een doelpoging.

8. STRAFFEN

8.1. Algemene regels voor straffen

De scheidsrechters beslissen over alle straffen tijdens de wedstrijd.

Wanneer een overtreding wordt begaan die tot een straf leidt, wordt de overtreder gestraft. Indien scheidsrechters voordeel toekennen, worden straffen opgelegd wanneer het spel wordt stilgelegd (zie 6.13 Voordeelregel).

Spelers en leden van het team (incl. iedereen in teamgebied) kunnen worden bestraft met een groene kaart (officiële waarschuwing), een gele kaart (2 minuten tijdstraf) of een rode kaart (wedstrijdstraf), afhankelijk van de ernst van de overtreding.

Aan de speler of een stafid die wordt bestraft, toont de scheidsrechter de bij de straf horende kaart.

Nadat een straf is toegekend, wordt de wedstrijd hervat op basis van de reden waarvoor de wedstrijd is stilgelegd.

Wanneer spelers van beide teams gelijktijdig een overtreding begaan, zullen beide spelers worden bestraft. De wedstrijd wordt hervat met een scheidsrechtersbal.

De **scorehouder** (scheidsrechter in 1^{ste} en 2^{de} divisie) noteert de wedstrijdtijd van de straf en het nummer van de speler op het wedstrijdformulier.

Gele en rode kaarten hebben gevolgen na de wedstrijd, het competitie management zal een besluit nemen over een eventuele schorsing van een speler. Zie hiervoor het competitie reglement.

8.2. Groene kaart (officiële waarschuwing)

Een speler die een eerste groene kaart ontvangt, kan de wedstrijd normaal voortzetten. Als een lid van de teamstaf een groene kaart ontvangt, heeft dit geen invloed op de wedstrijd.

Een speler of een stafid die tijdens dezelfde wedstrijd een tweede groene kaart krijgt, wordt bestraft met een gele kaart. Een speler of een stafid kan slechts één groene kaart krijgen in een wedstrijd.

8.3. Overtredingen die aanleiding geven tot een groene kaart

- Een speler begaat een overtreding die leidt tot een vrije slag zonder de mogelijkheid of de intentie om de bal te spelen.
- Een speler begaat herhaaldelijk overtredingen die leiden tot een vrije slag of een penalty.
- Een speler of stafid maakt zich schuldig aan licht wangedrag.
- Een speler die nalaat of weigert de juiste afstand te nemen bij een inslag, vrije slag of scheidsrechtersbal (de scheidsrechter moet de speler waarschuwen voordat het spel wordt hervat).
- Een team dat herhaaldelijk het spel vertraagt. De groene kaart wordt gegeven aan de speler die in balbezit is op het moment dat het spel wordt onderbroken. De scheidsrechters moeten het team mondeling en met het handsignaal waarschuwen dat ze het spel vertragen voordat de wedstrijd wordt onderbroken voor passief spelen.
- Wisselspelers en leden van de teamstaf verlaten het teamgebied zonder toestemming (zie 4.4 team personeel).

- Leden van de teamstaf openen de veldbegrenzing tijdens de wedstrijd zonder toestemming van de scheidsrechter.

8.4. Gele kaart (2 minuten tijdstraf)

Een gele kaart gaat altijd gepaard met een tijdstraf. De duur van de tijdstraf die met een gele kaart wordt toegekend is 2 minuten. De straftijd loopt gelijk met de speeltijd (de straftijd gaat in zodra de wedstrijd wordt hervat en de tijdregistratie wordt ingeschakeld). Indien een gele kaart wordt toegekend in samenhang met een penalty en uit die penalty wordt een doelpunt gescoord, zal er geen tijdstraf van 2 minuten opgelegd worden. De gele kaart wordt nog steeds genoteerd op het wedstrijdformulier op naam van de speler die de overtreding maakte.

Wanneer de penalty wordt gemist, gaat de tijdstraf in zodra de scheidsrechter de wedstrijd met een fluitsignaal hervat.

Indien de tegenpartij tijdens de tijdstraf van 2 minuten een doelpunt scoort, vervalt de tijdstraf.

Indien van beide teams een speler een tijdstraf van 2 minuten ondergaat en één van de teams scoort, komen de tijdstraffen niet te vervallen. Dit schept precedents op de vorige paragraaf.

Indien van een team meer dan één speler een tijdstraf van 2 minuten ondergaat, mag slechts één (de kortst resterende) tijdstraf komen te vervallen.

Indien twee spelers van hetzelfde team een tijdstraf van 2 minuten uitzitten, die tegelijkertijd eindigen en als een doelpunt wordt gescoord door de tegenstander, bepaalt de actieve aanvoerder van welke speler de tijdstraf voorbij is.

Na het einde van de wedstrijd zijn alle tijdstraffen voorbij.

Als een speler een tijdstraf van 2 minuten krijgt, moet deze het speelveld verlaten en zich gedurende de straf in het tijdstrafgebied bevinden.

Een veldspeler met een 2-minuten tijdstraf mag niet door een wisselspeler vervangen worden.

Een keeper met een 2-minuten tijdstraf mag worden vervangen door een veldspeler met een T-stick, die speelde toen de tijdstraf werd uitgedeeld aan de keeper. Als het betreffende team geen andere T-stickspeler in het speelveld heeft, mag een handstickspeler vervangen worden door een T-stickspeler die als keeper zal fungeren.

De **tijdwaarnemer** (scheidsrechter in 1^{ste} en 2^{de} divisie) houdt de duur van de tijdstraf bij. **Wanneer de duur van de tijdstraf voorbij is, waarschuwt de tijdwaarnemer de scheidsrechters met een belsignaal.** In de 1^{ste} en 2^{de} divisie meldt de scheidsrechter aan de coach wanneer de tijdstraf voorbij is.

Het is de speler toegestaan direct uit het tijdstrafgebied terug te rijden in het speelveld na het **belsignaal** of bij een gescoord doelpunt door de tegenpartij.

Super League: voor de duur van de tijdstraf van 2 minuten worden de classificatiepunten van de gestrafte speler meegeteld voor het classificatietotaal. Zodra de tijdstraf is verstreken en de speler die de straf uitzit in het veld komt, tellen de totale classificatiepunten van alle spelers die op dat moment in het veld staan.

Als een lid van de teamstaf een gele kaart krijgt, moet een speler van het team dat zich op dat moment op het veld bevindt een straf van 2 minuten uitzitten. Het stafid moet het teamgebied verlaten en mag geen contact meer opnemen met het team tijdens de wedstrijd. Een speler aangesteld door de aanvoerder zal de tijdstraf op zich nemen en

moet gedurende de gehele straf in het tijdstrafgebied blijven. **Super League:** De classificatiepunten van de speler tellen mee voor het classificatiepuntentotaal.

8.5. Overtredingen die aanleiding geven tot een gele kaart

Een gele kaart wordt getoond indien:

- Een speler een gevaarlijke overtreding begaat welke leidt tot vrije slag of een penalty.
- Een speler of een staflid in dezelfde wedstrijd een tweede groene kaart krijgt.
- Een speler begaat een overtreding tijdens een dood spelmoment.
- Een speler die ongecontroleerd de bal in de richting van een andere persoon speelt op een wijze die gevaarlijk of intimiderend is voor die persoon (gevaarlijk spel).
- Een speler of een staflid maakt zich schuldig aan medium wangedrag.
- Een speler (met uitzondering van de verdedigende keeper) opzettelijk de bal stopt in het doelgebied of de bal uit het doelgebied speelt bij een doelpoging, met de duidelijke bedoeling om een doelpunt te voorkomen.

8.6. Rode kaart (wedstrijdstraf)

Er zijn twee soorten rode kaarten: wedstrijdstraf 1 (WS1) en wedstrijdstraf 2 (WS2).

Tenzij expliciet gespecificeerd door de regels, beslissen de scheidsrechters welke wedstrijdstraf wordt toegekend aan de speler of staflid.

‘Wedstrijdstraf 1’ leidt tot diskwalificatie van de speler voor de rest van de wedstrijd en leidt niet tot verdere bestraffing van de speler (geen verdere bestraffing voor volgende wedstrijden).

‘Wedstrijdstraf 2’ leidt tot diskwalificatie van de wedstrijd en ten minste één volgende wedstrijd. De competitieleiding beslist over de duur van de schorsing (zie competitielement).

Een tijdsraf van 5 minuten wordt uitgevoerd door een andere speler van het team, gekozen door de aanvoerder. De speler die de tijdsraf uitzit, moet onmiddellijk naar het tijdsrafgebied gaan en daar blijven voor de duur van de straf.

Een veldspeler die de 5-minuten straf uitzit, mag niet worden vervangen door een wisselspeler.

Een keeper die gediskwalificeerd is, mag vervangen worden door de andere T-stickspeler die actief was in het speelveld toen de diskwalificatie werd toegekend. Als het betreffende team geen andere T-stickspeler in het speelveld heeft, mag een handstickspeler vervangen worden door een T-stickspeler die als keeper zal fungeren. Zodra vervanging en eventuele wissel is uitgevoerd, selecteert de aanvoerder een speler om de 5 minuten tijdsraf uit te zitten.

Een speler of een staflid van het team die een wedstrijdstraf krijgt, moet onmiddellijk het veld en het teamgebied verlaten. Ze mogen niet meer verder deelnemen aan de wedstrijd of enig contact hebben met het team, eventuele verlengingen en penaltyreeksen inbegrepen. Als een gediskwalificeerde speler, coach of team assistent zich nogmaals met de wedstrijd bemoeit, wordt de wedstrijd onderbroken en het team waartoe hij behoort, verliest de wedstrijd reglementair.

Een speler of stafid, die een wedstrijdstraf 2 krijgt, mag geen contact hebben met het team tijdens alle volgende wedstrijden waarvoor hij of zij is gediskwalificeerd.

De **scorehouder** (scheidsrechter in 1^{ste} en 2^{de} divisie) noteert de wedstrijdtijd van de diskwalificatie, het nummer van de speler, het type wedstrijdstraf en de reden van de diskwalificatie op het wedstrijdformulier.

De **tijdwaarnemer** (scheidsrechter in 1^{ste} en 2^{de} divisie) neemt de 5 minuten tijdstraf op. **Wanneer de tijdstraf is verstreken, waarschuwt de tijdwaarnemer de scheidsrechters met een belsignaal.** De speler die de tijdstraf uitzit is het toegestaan direct uit het tijdstrafgebied terug te rijden in het speelveld na het **belsignaal**. In de 1^{ste} en 2^{de} divisie meldt de scheidsrechter aan de coach wanneer de tijdstraf voorbij is.

Super League: Voor de duur van de tijdstraf van 5 minuten worden de classificatiepunten van de gediskwalificeerde speler meegeteld voor het classificatietotaal. Zodra de tijdstraf is verstreken en de speler die de straf uitzit in het veld komt, tellen de totale classificatiepunten van alle spelers die op dat moment in het veld staan.

Als een lid van de teamstaf een rode kaart krijgt, moet een speler van het team dat op dat moment op het veld staat de straf van 5-minuten uitzitten. Deze speler wordt aangesteld door de aanvoerder.

De classificatiepunten van de speler tellen mee voor het classificatiepuntentotaal.

8.7. Overtredingen die aanleiding geven tot een rode kaart

Een rode kaart wordt getoond indien:

- Een speler of een stafid tijdens de wedstrijd een tweede gele kaart krijgt (wedstrijdstraf 1).
- Een speler of een stafid zich schuldig maakt aan ernstig wangedrag (wedstrijdstraf 1 of 2).
- Een speler begaat een ernstig opzettelijke overtreding:
 - Een ernstige overtreding die leidt tot een vrije slag of een penalty, die gevaarlijk wordt geacht voor de gezondheid van andere deelnemers aan de wedstrijd of hun uitrusting (wedstrijdstraf 1 of 2),
 - Het opzettelijk verplaatsen van het doel tijdens een doelpoging met de bedoeling om te voorkomen dat een doelpunt wordt gescoord (wedstrijdstraf 1).
 - Het opzettelijk spelen van de bal met de hand, het hoofd of lichaam.
 - Het (ongecontroleerd) spelen van de bal in de richting van een andere deelnemer aan het spel op een wijze welke gevaarlijk of intimiderend is (wedstrijdstraf 1 of wedstrijdstraf 2);
 - Het spelen met de stick op zodanige hoogte dat dit gevaarlijk of intimiderend kan zijn voor een andere deelnemer (wedstrijdstraf 1 of 2),
 - De keeper op enigerlei wijze binnen het doelgebied hinderen met de stick, rolstoel of lichaam bij een doelpoging (wedstrijdstraf 1).
- Een speler speelt met een illegale uitrusting:
 - De stick voldoet niet aan de regels (zie 5.8 Sticks) (wedstrijdstraf 1).

- De elektrische rolstoel voldoet niet aan de regels (zie 5.4 de elektrische rolstoel, met uitzondering van de voorschriften met betrekking tot de identificatieplaat) (wedstrijdstraf 1);
- De elektrische rolstoel rijdt sneller dan 15 km/h (wedstrijdstraf 2).
- **Super League:** Als het totale classificatiepunten van het team op het speelveld meer bedraagt dan 12 punten, zowel bij het begin van de wedstrijd, na de pauze of na een spelerswissel (wedstrijdstraf 1).
 - Als het team na een spelerswissel met meer dan 12 punten speelt, wordt de ingevallen speler die de limiet van het totale aantal punten heeft overschreden, gediskwalificeerd.
 - Als het team de wedstrijd aanvangt of na de pauze voortzet met een totaal aantal classificatiepunten van meer dan 12 punten of als meerdere, gelijktijdig invallende spelers leiden tot het overschrijden van de limiet, wordt de speler met de hoogste classificatiepunten gediskwalificeerd.
 - Als het team de wedstrijd aanvangt of na de pauze voortzet met een totaal aantal classificatiepunten van meer dan 12 punten of als meerdere, gelijktijdig invallende spelers leiden tot het overschrijden van de limiet, met twee of meer spelers met dezelfde hoogste classificatiepunten, wijst de aanvoerder één van de spelers aan voor diskwalificatie.

LUIK 3: ORGANISATIEBEPALINGEN

In dit luik (3) vind je de regels met betrekking tot de praktische organisatie van de Belgische competitie. Deze regels zijn complementair aan de vertaalde IPCH-regels in luik 2. Alle **rode gemarkeerde tekst** is enkel van toepassing in de Super League.

1. INRICHTING VAN DE COMPETITIE POWERCHAIR HOCKEY

1.1. Organisatie

1.1.1. De 'competitie powerchair hockey' wordt gecoördineerd door G-sport Vlaanderen vzw en wordt betwist volgens het goedgekeurd sporttechnisch reglement (zie deel wedstrijdbepalingen) dat gebaseerd is op het internationale IPCH powerchair hockeyreglement en de organisatiebepalingen.

1.1.2. Afwijkingen op de hieronder beschreven organisatiebepalingen worden ten laatste op maandag voorafgaand aan de competitiedag gecommuniceerd naar de sporttakverantwoordelijken van de deelnemende clubs. Aan het einde van het seizoen worden het competitieverloop en het reglement geëvalueerd en waar nodig aangepast.

2. DEELNAME AAN DE COMPETITIE

2.1. Aanmelding

2.1.1. Een club die wil deelnemen aan de powerchair hockeycompetitie, dient zich aan te melden bij het competiatiemanagement.

2.1.2. De inschrijvingsformulieren worden uiterlijk 15 augustus per mail verstuurd naar de sporttak-verantwoordelijken. Voor geldige deelname aan het wedstrijdseizoen moeten de clubs uiterlijk 1 oktober het teamopgaveformulier doorsturen naar het G-sport Vlaanderen-secretariaat.

2.1.3. Een club is verplicht voor 15 augustus bij het competiatiemanagement kenbaar te maken indien zij met een team meer of minder wenst deel te nemen aan de Super League competitie van het volgende seizoen.

2.2. Rechtmatige deelname

2.2.1. Een rechtmatige speler is lid bij een erkende sportfederatie en beschikt bij deelname aan de Super League over een geldige (inter)nationale classificatie voor aanvang van diens eerste wedstrijd. Een classificatieaanvraag verloopt cfr. **de classificatiehandleiding**.

2.2.2. Spelers die nog niet in het bezit zijn van een geldige **classificatie** maar waarvoor de procedure reeds lopende is, krijgen een voorlopige score toebedeeld:

Een handstickspeler krijgt 4 punten en een T-stickspeler 1 punt.
Dit na uitdrukkelijke toestemming door het competitiemanagement.

- 2.2.3. Er mag één not eligible (NE) speler per team deelnemen aan de Super League. Dit op voorwaarde dat de speler 4,5 punten krijgt.
- 2.2.4. Een vernieuwde **internationale classificatie** gaat in zodra de geüpdatete classificatielijst van IPCH is gepubliceerd op hun website. Een vernieuwde **nationale classificatie** gaat in zodra het competitiemanagement dit heeft gecommuniceerd aan de betreffende club/speler.
- 2.2.5. Een speler behoudt ten alle tijden zijn **classificatiepunten** ongeacht of hij met een handstick of T-stick speelt.

2.3. Teamopgaveformulier

- 2.3.1. Op de teamopgave worden de betere spelers ingedeeld in de hoogst mogelijke reeks, hiervoor rekent het competitiemanagement op de fair play van de clubs.
- 2.3.2. Een teamopgave kan geweigerd worden als het competitiemanagement niet akkoord is met de indeling van de spelers per ploeg. Een teamopgave kan ook geweigerd worden als een speler op de teamopgave van verschillende teams van eenzelfde club staat.
- 2.3.3. Een club kan tijdens het seizoen tot en met de voorlaatste competitiedag nieuwe spelers toevoegen aan het laagste team door het indienen van een teamopgave update. Op de laatste competitiedag mogen geen nieuwe spelers worden toegevoegd. In de 1^{ste} en 2^{de} (en eventuele lagere) divisies kan het competitiemanagement beslissen om een nieuwe speler toe te laten op de laatste competitiedag.
- 2.3.4. Een club met maar één team in de gehele competitie, dat deelneemt aan de Super League, mag nieuwe spelers toevoegen aan hun team tot en met de tweede competitiedag.
- 2.3.5. Om een fysiek evenwicht te bewaren in de Belgische competitie, mogen Nederlandse spelers met een classificatiescore van 4 punten of hoger die uitkomen in de Nederlandse Hoofdklasse, niet langer deelnemen.

2.4. Aanleveren scheidsrechters

- 2.4.1. Een club dient ervoor te zorgen dat het voldoende scheidsrechters voorziet die evenveel wedstrijden kunnen fluiten als dat hun teams wedstrijden spelen.

2.5. Invalregeling

- 2.5.1. De bovenste 2 spelers uit een team mogen in een hoger team invallen.
- 2.5.2. Spelers mogen niet in een lager team invallen dan het team waarin ze zijn ingedeeld. Tussen de 1^{ste} en 2^{de} (en eventueel lagere) divisies kan het competitie management uitzonderingen toelaten.
- 2.5.3. Een speler kan maar voor één team aantreden tijdens een competitiedag in de Super League. Wanneer een speler voor meerdere teams tijdens één wedstrijddag uitkomt, dan wordt de betreffende ploeg gestraft met een forfait.

2.6. Veranderen van club

- 2.6.1. Een overgang van een speler naar een andere vereniging beëindigt de speelgerechtigdheid van de speler bij de te verlaten club.
- 2.6.2. Een speler mag gedurende het speelseizoen slechts voor één club in competitiewedstrijden uitkomen, tenzij er zwaarwegende belangen zijn waardoor het onmogelijk wordt om bij zijn vorige club wekelijks te trainen en deel te nemen aan wedstrijden. Op deze grond kan vrijstelling worden verleend.

3. DE COMPETITIE

3.1. Structuur

- 3.1.1. De competitie is onderverdeeld in verschillende divisies, waarvan de Super League de hoogste divisie is. Daaronder volgen de 1^{ste} en 2^{de} divisie en eventuele lagere divisies.
- 3.1.2. Het aantal teams in een divisie bedraagt minimaal drie.
- 3.1.3. Alle teams in een divisie ontmoeten elkaar evenveel en tenminste éénmaal per speelseizoen.
- 3.1.4. Het maximale aantal te spelen competitiewedstrijden per team per dag bedraagt in de Super League drie. In de lagere divisies is het maximum vier.
- 3.1.5. Het speelseizoen loopt van 1 oktober tot en met 30 juni.

3.2. Planning van competitiedagen

- 3.2.1. In de wedstrijdkalender hebben de internationale wedstrijden van het Belgisch powerchair hockeyteam voorrang op competitiewedstrijden.

- 3.2.2. Ook is er jaarlijks afstemming tussen het competitiemanagement van België en Nederland om zoveel als mogelijk overlap te vermijden.
- 3.2.3. G-sport Vlaanderen is in samenwerking met het competitiemanagement verantwoordelijk voor de organisatie van de speeldagen in de 1^{ste} en 2^{de} divisie (en eventuele lagere divisies).
- 3.2.4. Clubs kunnen zich vrijwillig aanmelden tot 1 juni om een competitiedag in de Super League te organiseren. Het competitiemanagement verdeelt eventuele overgebleven dagen over de resterende clubs. Ook buitenlandse clubs die deelnemen aan de Super League, kunnen hiertoe verplicht worden.
- 3.2.5. Het competitiemanagement duidt uiterlijk 15 juni de clubs aan die een competitiedag Super League moeten organiseren in het volgende speelseizoen. De organisatie van een competitiedag is verplicht.
- 3.2.6. De organisatie van een competitiedag Super League mag door een buitenlandse club uitbesteed worden aan een Vlaamse club. Dit overleggen de clubs met elkaar.
- 3.2.7. Uiterlijk 15 juli melden de aangeduide clubs aan het competitiemanagement de datum en locatie van de competitiedag Super League die ze organiseren.
- 3.2.8. De speeldatums en speellocaties van het seizoen worden uiterlijk 15 augustus per mail bekendgemaakt aan de sporttak-verantwoordelijken.
- 3.2.9. Het competitiemanagement communiceert uiterlijk 15 oktober het wedstrijdschema van het aanstaande speelseizoen.
- 3.2.10. In bijzondere gevallen kan het competitiemanagement besluiten om een competitiedag af te gelasten. Dit wordt zo snel als mogelijk gecommuniceerd met de contactpersonen van alle betrokken clubs.
Redenen voor afgelasting kunnen zijn, maar beperken zich niet tot:
Instructies van overheidsinstanties, noodweer, extreme verkeersomstandigheden (door protesten), ...

3.3. Competitiedagen

- 3.3.1. Het competitiemanagement stelt op verzoek het 'Draaiboek Organisatie Competitiedagen Powerchair Hockey' ter beschikking aan verenigingen die een competitiedag organiseren.

- 3.3.2. Een competitiedag vindt altijd plaats op Vlaams grondgebied.
- 3.3.3. Competitiedagen in de Super League worden op zaterdagen gespeeld. Indien de aangewezen club enkel een datum op zondag kan inplannen, dient het competitiemanagement eerst toestemming te geven.
- 3.3.4. Competitiewedstrijden in de 1^{ste} en 2^{de} divisie (en eventuele lagere divisies) worden op woensdagen gespeeld, tenzij anders overeengekomen.
- 3.3.5. Een competitiewedstrijd mag niet voor 10.00 uur en niet na 18.00 uur aanvangen.

3.4. Toewijzen scheidsrechters

- 3.4.1. Het competitiemanagement communiceert aan de clubs uiterlijk een week voor de competitiedag het scheidsrechterschema.
- 3.4.2. Een scheidsrechter is bij voorkeur niet verbonden aan een club waartoe één van de aan de wedstrijd deelnemende teams behoort.
- 3.4.3. Indien één of beide van de aangewezen scheidsrechters niet op het aanvangstijdstip van de wedstrijd aanwezig is/zijn, kijkt het competitiemanagement om een of twee andere scheidsrechters de wedstrijd te laten leiden.
- 3.4.4. Teams zijn verplicht de leiding van een aangewezen en/of aangewezen vervangende scheidsrechter te aanvaarden.
- 3.4.5. Een besluit over de aanwijzing van een vervangende scheidsrechter wordt genomen door het competitiemanagement in overleg met de aanwezige scheidsrechter. Als geen van de leden van het competitiemanagement aanwezig is, neemt de aanwezige scheidsrechter dit besluit.
- 3.4.6. Indien een wedstrijd wegens het ontbreken van een scheidsrechter niet kan plaatsvinden, kan de betreffende wedstrijd op een later moment opnieuw worden ingepland.

3.5. Teamrangschikking

- 3.5.1. Een team op het einde van een wedstrijd verwerft voor de teamrangschikking drie wedstrijdpunten bij winst, een wedstrijdpunt bij gelijkstand en nul wedstrijdpunten bij verlies.

3.5.2. Bij een forfait verliest het betreffende team de wedstrijd met 0-10 en verwerft het nul wedstrijdpunten.

3.5.3. De eindrangschikking wordt achtereenvolgens bepaald door:

- a) het hoogst aantal wedstrijdpunten
- b) de stand onderlinge duels
- c) het doelpuntensaldo van de onderlinge duels
- d) het hoogste doelpuntensaldo
- e) het hoogste aantal gemaakte doelpunten
- f) het nemen van penalty's volgens de procedure omschreven in de spelregels.

3.5.4. Om de tussenstand in de competitie te bepalen tellen ook het aantal gespeelde wedstrijden mee. Dit heeft voorrang op de stand onderlinge duels en de criteria die daarop volgen.

3.6. Kampioenschap

3.6.1. In de Super League is het team dat aan het einde van de competitie als hoogste is geëindigd in de rangschikking Belgisch Kampioen van het betreffende seizoen.

3.6.2. Buitenlandse teams die in de Super League staan ingeschreven kunnen wel kampioen worden van de betreffende klasse, maar geen Belgisch Kampioen. Het hoogst geëindigde Belgische team is Belgisch Kampioen.

3.6.3. In de 1^{ste} en 2^{de} divisie (en eventuele lagere divisies) zijn de teams die aan het einde van de competitie als hoogste zijn geëindigd in de rangschikking, kampioen van de betreffende divisie van het betreffende seizoen.

3.7. Promotie/degradatie

3.7.1. Aan het einde van het seizoen promoveren de winnaars van de 1^{ste} en 2^{de} divisie (en eventuele lagere divisies) naar de hogere divisie. Het laatst geëindigde team van een divisie degradeert naar een lagere divisie. In overleg met de teams kan het competitie management hier anders over beslissen.

4. DE WEDSTRIJD

4.1. De scheidsrechter

4.1.1. Een scheidsrechter heeft in de Super League de volgende taken:

- a) Het leiden van de wedstrijd.
- b) Het onderhouden van een goede communicatie met de wedstrijdassistenten.
- c) Het controleren en toezien op de juiste invulling van het wedstrijdformulier.

- 4.1.2. Een scheidsrechter heeft in de 1^{ste} en 2^{de} divisie (en eventuele lagere divisies) de volgende taken:
- a) Het leiden van de wedstrijd.
 - b) Het eindresultaat van de wedstrijd die hij/zij heeft geleid communiceren aan het aanwezige lid van het competitie management. Ook eventuele gele en rode kaarten geeft de scheidsrechter door.
- 4.1.3. De scheidsrechter dient zich te houden aan het scheidsrechterschema, zoals opgesteld door het competitie management.
- 4.1.4. Een scheidsrechter dient op **het wedstrijdformulier** of aan het competitie management in de lagere divisies melding te maken van alle tijdens de wedstrijd geconstateerde onregelmatigheden. De aanvoeders van de betrokken teams dienen direct na afloop van de wedstrijd van de melding(en) op de hoogte te worden gesteld door een van de twee scheidsrechters.
- 4.1.5. Scheidsrechters zijn verplicht een scheidsrechtershirt van G-sport Vlaanderen (aan te vragen bij het secretariaat bij G-sport Vlaanderen) te dragen tijdens de wedstrijden die zij leiden. Indien de scheidsrechter niet beschikt over een scheidsrechtershirt dan dient deze een hesje te dragen zodat ten allen tijde duidelijk zichtbaar is wie de scheidsrechters zijn.
- 4.2. Wedstrijdassistenten (Super League)**
- 4.2.1. Twee wedstrijdassistenten zijn verantwoordelijk voor het bijhouden van wedstrijd gerelateerde zaken op aangeven van de bij de betreffende wedstrijd aangewezen scheidsrechters. Voor de wedstrijd bepalen zij samen met de scheidsrechters wie voor welk deel uitvoerend is.
- 4.2.2. De wedstrijdassistenten zijn verantwoordelijk voor de volgende taken:
- a) Het helpen bij defecte rolstoelen in het veld op verzoek van de scheidsrechter(s).
 - b) Tijdwaarnemer: het starten en stoppen van de speeltijd op aangeven van de scheidsrechter.
 - c) Tijdwaarnemer: het bijhouden van de 2 minuten straf per speler bij een toegekende gele kaart, het bijhouden van de 5 minuten straf per speler bij een toegekende rode kaart, of 1 minuut bij een time-out.
 - d) Scorehouder: het turven van doelpunten en noteren van groene kaarten, gele kaarten, rode kaarten per speler en het bijhouden van het scorebord.
 - e) Scorehouder: het signaleren van de gevraagde time-out of wissel bij de scheidsrechter.

- f) Scorehouder: het aanduiden van het aantal gebruikte time-outs per team per helft op het wedstrijdformulier.

4.3. Wedstrijdformulier (Super League)

4.3.1. Het competitie management is op competitiedagen verantwoordelijk voor het aanwezig hebben van één (vooraf ingevuld) wedstrijdformulier per wedstrijd. Het formulier kan worden gedownload op de [competitiepagina van G-sport Vlaanderen](#).

4.3.2. De organisator van de competitiedag is verantwoordelijk voor het na afloop van de wedstrijd overhandigen van het wedstrijdformulier aan het aanwezige lid van het competitie management.

4.3.3. De coach is verplicht om voorafgaand aan de wedstrijd de volgende zaken te controleren op het wedstrijdformulier:

- a) De namen van de betreffende teams die deelnemen aan de wedstrijd;
- b) De namen van de spelers en coach(es) van het team;
- c) De rugnummers van de spelers van het team
- d) De classificatiepunten van de spelers van het team

Na aanvang van de wedstrijd mag geen speler meer worden toegevoegd. Het niet nakomen hiervan leidt tot een forfait.

4.3.4. De wedstrijdassistenten zijn tijdens de wedstrijd verantwoordelijk om, op aanwijzing van de scheidsrechters, de volgende zaken in te vullen op het wedstrijdformulier:

- a) De makers van de doelpunten;
- b) De gegeven kaarten (groen, geel, rood)
- c) Het aantal gebruikte time-outs per team per helft

4.3.5. De scheidsrechters zijn verantwoordelijk voor het na afloop van de wedstrijd controleren dan wel invullen van de volgende zaken op het wedstrijdformulier:

- a) De uitslag van de wedstrijd;
- b) De winnaar van de wedstrijd;
- c) Bijzonderheden aangaande de wedstrijd, waaronder de redenen van eventuele strafopleggingen.

4.3.6. Nadat het formulier volledig is ingevuld dient deze te worden ondertekend door de wedstrijdassistenten, de aanvoerders van beide betreffende teams en vervolgens door beide scheidsrechters.

4.4. Niet opkomen

4.4.1. Een team is verplicht om alle ingeplande competitiewedstrijden aan te vangen. Indien een team niet aan deze verplichting voldoet, verliest het de wedstrijd reglementair met 0-10. In geval van overmacht kijkt het competitie management om de wedstrijd op een later moment in te plannen.

4.4.2. Onder overmacht wordt verstaan:

- a) Het aantoonbaar niet kunnen opkomen als gevolg van extreme weersomstandigheden;
- b) Het overlijden van een direct bij het team of de club betrokken persoon;
- c) Het direct of indirect betrokken zijn bij een ongeval of een geregistreerde file met een oponthoud van minimaal een uur;
- d) Het hebben van acute pech onderweg, waardoor het minimumaantal spelers niet speelklaar op het speelveld aanwezig kan zijn;
- e) Overige gevallen waarin zich een acuut probleem voordoet dat binnen de algemene maatstaven van redelijkheid en billijkheid onder het begrip overmacht kan worden geplaatst. De beoordeling hiertoe ligt bij het competitie management.

4.5. Wedstrijd staken

4.5.1. Een wedstrijd mag door een team niet voortijdig worden beëindigd.

Indien een wedstrijd voortijdig wordt beëindigd omdat een team weigert verder te spelen, worden aan dit team 3 wedstrijdpunten in mindering gebracht.

Ingeval van voortijdige beëindiging dient de scheidsrechter op het wedstrijdformulier het volgende aan te tekenen (in de 1^{ste} en 2^{de} -en eventuele lagere- divisies meldt de scheidsrechter dit rechtstreeks aan het aanwezige lid van het competitie management ter plaatse):

- a) de reden(en) van de voortijdige beëindiging en door welk team de wedstrijd voortijdig werd beëindigd;
- b) de doelpuntenstand die was bereikt op het moment dat de wedstrijd voortijdig werd beëindigd;
- c) het moment (in minuten) dat de wedstrijd voortijdig werd beëindigd;
- d) of direct voorafgaand aan het voortijdig beëindigen van de wedstrijd door de scheidsrechter een penalty werd toegekend en aan welk team dit geschiedde.

4.5.2. Het competitie management heeft de bevoegdheid de stand op het moment van staken als eindstand te noteren en het restant niet te laten uitspelen.

4.6. Groene, gele en rode kaarten

- 4.6.1. In alle divisies is de scheidsrechter gerechtigd groene, gele en rode kaarten toe te kennen voor overtredingen van de spelregels, zoals bepaald in de spelregels.
- 4.6.2. De club van een speler die in een wedstrijd een gele of rode kaart heeft ontvangen kan direct na afloop van die wedstrijd een met redenen omkleed protest hiertegen aantekenen op het wedstrijdformulier (in de 1^{ste} en 2^{de} -en eventuele lagere- divisies meldt de club het protest rechtstreeks aan het aanwezige lid van het competitie management ter plaatse).
- 4.6.3. De scheidsrechter beschrijft direct na afloop van een wedstrijd op het wedstrijdformulier voor elke toegekende gele of rode kaart de overtreding die daaraan ten grondslag lag. In de 1^{ste} en 2^{de} -en eventuele lagere- divisies meldt de scheidsrechter dit rechtstreeks aan het aanwezige lid van het competitie management ter plaatse.
- 4.6.4. Na toekenning van een gele of rode kaart wordt een straf bepaald volgens de regels.

4.7. Extra wedstrijdonderbrekingen in bijzondere omstandigheden

- 4.7.1. Indien de zaaltemperatuur boven de 25 graden Celsius stijgt, hebben teams recht op drinkpauzes. De coach dient dit aan te vragen bij de scheidsrechter voor aanvang van de wedstrijd. Deze pauze wordt door de scheidsrechter ingeluid na het eerste dode spelmoment halverwege elke speelhelft. De pauze duurt ten hoogste 5 minuten. De scheidsrechter kan tijdens de wedstrijd bepalen dat een drinkpauze nodig is voor de gezondheid van de teams, wedstrijdassistenten en scheidsrechters.
- 4.7.2. Indien de zaaltemperatuur onder de 19 graden Celsius is, hebben teams recht op opwarpauzes. De coach dient dit aan te vragen bij de scheidsrechter voor aanvang van de wedstrijd. Deze pauze wordt door de scheidsrechter ingeluid na het eerste dode spelmoment halverwege elke speelhelft. De pauze duurt ten hoogste 5 minuten.

5. STRAFPUNTEN EN SCHORSINGEN

5.1. Strafoplegging aan een individu

‘Wedstrijdstraf 1’ leidt tot diskwalificatie van de speler voor de rest van de wedstrijd en leidt niet tot verdere bestraffing van de speler (geen verdere bestraffing voor volgende wedstrijden).

‘Wedstrijdstraf 2’ leidt tot diskwalificatie van de wedstrijd en ten minste één volgende wedstrijd. De competitieleiding beslist over de duur van de schorsing.

- 5.1.1. Een speler krijgt voor elke gele kaart 1 strafpunt.

- 5.1.2. Een speler krijgt voor elke directe rode kaart 2 strafpunten.
- 5.1.3. Een speler die 3 of meer strafpunten heeft wordt 1 wedstrijd geschorst voor elke keer dat men op of over een oneven aantal strafpunten komt.
- 5.1.4. Bij een directe rode kaart voor een speler, coach, teamassistent of toeschouwer volgt een strafbepaling en eventuele schorsing, opgelegd door het competitiemanagement. Het competitiemanagement bepaalt de straf op basis van het rapport van de scheidsrechters (zie 4.6.3) en neemt onderstaande richtlijnen in acht. Van deze richtlijnen kan worden afgeweken indien de overtreding of het wangedrag als extreem incident wordt beoordeeld door het competitiemanagement.

-1 wedstrijd schorsing bij:

- het opzettelijk spelen van de bal met het lichaam;
- het opzettelijk wegslaan van de bal in een ongewenste richting tijdens een dood spelmoment;
- het speelveld verlaten zonder toestemming van de scheidsrechter;
- voortdurend opzettelijk vertragen van de wedstrijd (= tijd rekken);
- **het overtreden van het aantal punten in het veld (12).**

- 2 wedstrijden schorsing bij:

- het opzettelijk slaan van de bal uit het doelgebied met uitzondering van de keeper tijdens een doelpoging, met de duidelijke bedoeling een doelpunt te voorkomen;
- het ongecontroleerd spelen van de bal in de richting van een andere speler op een manier die gevaarlijk of intimiderend is;
- het aanraken van de bal of het speelveld binnen het doelgebied (inclusief de doelgebiedlijn) met de rolstoel, de stick of het lichaam (met uitzondering van de keeper van het verdedigende team) bij een doelpoging, met de duidelijke bedoeling om een doelpunt te voorkomen;
- het op enigerlei wijze hinderen van de keeper binnen het doelgebied (inclusief de doelgebiedlijn) met de stick, de rolstoel, of het lichaam tijdens een doelpoging, met de duidelijke bedoeling een doelpunt te voorkomen;
- het opzettelijk verplaatsen van het doel tijdens een doelpoging met de duidelijke bedoeling een doelpunt te voorkomen;
- het herhaaldelijk maken van opmerkingen of gebaren naar de scheidsrechter, tijdwaarnemer, scorehouder, speler of coach (= onsportief gedrag);

- 3 wedstrijden schorsing bij:

- het opzettelijk gooien van de stick;
- de stick dusdanig hoog ophalen op een wijze die gevaarlijk of intimiderend is voor een andere persoon (= hoge stick voering / gevaarlijk spel);
- het opzettelijk slaan, hakken of steken op of in de richting van een andere speler met de stick of een hand;
- Het maken van persoonlijk contact op ongeoorloofde wijze, welke de veiligheid van de speler in gevaar brengt (blessure) of de rolstoel (ernstig rolstoeldefect).
- het op onbeschofte wijze benaderen van een ander in woorden of gebaren. Vloeken, twisten, schelden, beledigen, discrimineren, raciale opmerkingen of gebaren zijn niet toegestaan (= onsportief gedrag).

5.1.5. Schorsingen gaan in op moment dat de betreffende vereniging de digitale of schriftelijk schorsing van de betreffende speler ontvangt en eindigen als deze volledig zijn geëffectueerd. In de schorsingsperiode is de speler niet speelgerechtigd.

5.1.6. Een schorsingsperiode is geëffectueerd als het team van de betreffende speler het exacte aantal wedstrijden in de competitie heeft gespeeld gelijk aan de opgelegde strafmaat.

5.1.7. De opgebouwde strafpunten vervallen aan het eind van het seizoen.

5.1.8. Schorsingen blijven van kracht in het eerstvolgende seizoen.

5.1.9. De schorsing van een speler wordt door het competitie management schriftelijk of digitaal medegedeeld aan diens vereniging, uiterlijk zeven dagen na de competitiewedstrijd waarin de speler de kaart ontving die tot de schorsing leidde.

5.1.10. De vereniging van de speler die een schorsing wordt opgelegd heeft het recht bezwaar aan te tekenen tegen deze beslissing, door contact op te nemen met het competitie management. Een eventuele schorsing van de betreffende speler volgt pas na afronding van dit bezwaar.

5.2. Strafoplegging aan een team

5.2.1. Indien na de wedstrijd geconstateerd wordt dat de coach conform het wedstrijdreglement een niet speelgerechtigde speler opgesteld heeft, verliest zijn team de betreffende wedstrijd met 10-0, tenzij de tegenstander van het team dat deze overtreding beging, de wedstrijd met een beter resultaat heeft beëindigd. Deze regel wordt tevens toegepast indien na de wedstrijd uit de controle door het

competitiemanagement blijkt dat er op een moment in de wedstrijd meer dan 12 classificatiepunten in het veld stonden.

- 5.2.2. Indien de coach de spelers voor aanvang niet op het wedstrijdformulier heeft genoteerd of na aanvang een speler heeft toegevoegd, verliest zijn team de betreffende wedstrijd met 10-0, tenzij de tegenstander van het team dat deze overtreding beging, de wedstrijd met een beter resultaat heeft beëindigd.

6. BETALINGEN

Verschuldigde bedragen, van welke aard ook, dienen te worden overgeschreven op rekeningnummer BE74 0682 3627 0607 van G-sport Vlaanderen vzw, binnen de maand na de schriftelijke uitnodiging tot betalen (tenzij anders voorzien).

7. OPMERKINGEN

Opmerkingen, feedback en suggesties, die geen directe betrekking hebben op het resultaat van een specifieke wedstrijd, kunnen op constructieve wijze en zonder speciale procedure steeds bij het competitie management of het secretariaat van G-sport Vlaanderen worden ingediend. Deze worden binnen redelijke termijn effectief besproken en teruggekoppeld naar de indiener.

8. COMPETITIEMANAGEMENT

Maria Van de Velde

mariavdvelde@telenet.be

Hedwige Van Steen

powerchairhockey@gsportvlaanderen.be

Matthias Vanhove

vanhove_matthias@hotmail.com

Medewerker G-sport Vlaanderen

Bas Van Dycke

Tel.: 09 243 11 78

bas.vandycke@gsportvlaanderen.be