INDOOR BRIEFING

Season 2026 /27

HOCKEY BELGIUM

ADMINISTRATIE

Voor / Na de wedstrijd

➢ VOOR de wedstrijd:

De scheidsrechters controleren het wedstrijdblad en de identiteitsgegevens van de spelers en bevestigen de teamopstellingen.

https://hockey.be/nl/wedstrijdblad/Scheidsrechters en Officials

➢ NA de wedstrijd:

Samen met de zaaldelegee:

- voeren de scheidsrechters de doelpunten in;
- voeren ze de kaarten in;
- valideren ze het wedstrijdblad.

NB: de doelpuntenmakers hoeven niet te worden vermeld, enkel de eindstand.

PLAYING THE GAME

Wedstrijdduur – niet DH Men & Women

De wedstrijden worden gespeeld in 4 periodes van 15 minuten (4 x 15 minuten).

- Tussen het 1e en 2e kwart en tussen het 3e en 4e kwart is er telkens **1 minuut** pauze.
- De rust tussen het 2e en 3e kwart duurt **3 minuten**.

De tijd wordt niet stilgezet bij een PC of na een doelpunt.

De scheidsrechters zijn verantwoordelijk voor het gedrag van de personen op de bank.



Volg de instructies van de zaaldelegee om de wedstrijd op tijd te laten beginnen.
De scheidsrechters houden de tijd bij en fluiten het einde van elk kwart, de rust en het einde van de wedstrijd.
De zaaldelegee houdt uitsluitend de tijd van de schorsingen bij.
Let goed op wanneer spelers na een schorsing terugkeren tijdens een PC.
Bespreek eventuele vertragingen in het wedstrijdschema met de zaaldelegee

PLAYING THE GAME

Wedstrijdduur – DH Men & Women

De wedstrijden worden gespeeld in 4 periodes van 10 minuten (4 x 10 minuten).

- Tussen het 1e en 2e kwart en tussen het 3e en 4e kwart is er telkens **1 minuut** pauze.
- De rust tussen het 2e en 3e kwart duurt **3 minuten**.

De tijd wordt niet stilgezet bij een PC of na een doelpunt.

De scheidsrechters zijn verantwoordelijk (sancties) voor het gedrag van de personen op de bank.



De Match Official houdt de tijd bij en fluit het einde van elk kwart, de rust en het einde van de wedstrijd.
De Match Official houdt ook de tijd van de schorsingen bij.
Als de Match Official de scheidsrechters wijst op ongepast gedrag van personen op de bank, moeten de scheidsrechters dit bestraffen zoals het reglement voorschrijft.

PLAYING THE GAME

Bank sanctie

Sinds het begin van het seizoen 2026/27 van toepassing op Outdoor en ook van toepassing op Indoor

- Een kaart voor een staflid of iemand anders op de bank is altijd een 🟨
- De gesanctioneerde persoon moet op de strafbank plaatsnemen. Als het om de coach gaat, mag die tijdens de schorsing niet coachen.

Logischerwijs kunnen we ervan uitgaan dat het niet goed loopt met de bank. Daarom passen we de regel strikt toe: alleen de T1 mag rechtstaan en coachen.

- Het team speelt gedurende de schorsing met één speler minder.
- De speler die het veld heeft verlaten, is zelf niet geschorst en mag dus opnieuw het veld op, op voorwaarde dat zijn team gedurende de resterende schorsing met één speler minder blijft spelen.

PLAYING THE GAME

Kaart na het einde van de wedstrijd

NEW

Van toepassing sinds het seizoen 2026/27 in Outdoor en ook in Indoor

 en  kunnen na het eindsignaal worden gegeven.

Dit geldt voor mogelijke incidenten die zich onmiddellijk na het einde van de wedstrijd voordoen. “Onmiddellijk na de wedstrijd” verwijst naar elk incident dat zich op het veld voordoet, vóór het wedstrijdblad wordt afgesloten.

Incidenten die plaatsvinden nadat men het veld heeft verlaten, moeten in een disciplinair verslag worden opgenomen.

RBHA rule for all divisions

PLAYING THE GAME

Aantal spelers op het veld

- Er mogen maximaal **6 spelers** op het veld staan:
  - 1 doelman + 5 veldspelers
  - 6 veldspelers.

(Bij een PC mag een masker worden gebruikt, maar geen doelmanhelm of -handschoenen. Er mag zich ook niemand in het doel bevinden.)

- Bij te veel spelers op het veld die een significante invloed op het spel hebben, is de sanctie:
  - een strafcorner (PC);
  - \+ *eventueel* een  voor de **kapitein** bij High Impact.

PLAYING THE GAME

Spelerswissels

Wissels zijn:

- Onbeperkt tussen veldspelers.
- Onbeperkt tussen doelmannen.
- Onbeperkt tussen een volledig uitgeruste doelman en veldspelers (regel 2.3).





- De tijd wordt niet stilgezet voor een doelmanswissel.
- De doelman moet via de middellijn het veld verlaten en betreden.
- Een geschorste doelman mag vervangen worden door een andere doelman, op voorwaarde dat het team met één speler minder speelt.
- Een geblesseerde doelman mag vervangen worden door een andere volledig uitgeruste doelman. De tijd wordt niet stilgezet om die doelman zich te laten uitrusten.
- Tijdens een strafcorner (PC) mag geen wissel plaatsvinden, behalve bij een geblesseerde of een geschorste doelman (regel 2.3.a).

PLAYING THE GAME

Einde van schorsing tijdens een PC

Een geschorste speler mag het veld opnieuw betreden zodra zijn schorsing is afgelopen!

Als er een PC wordt toegekend op het moment dat de schorsing afloopt:

- De speler mag het veld opnieuw betreden, maar mag niet worden vervangen.
- De speler mag de PC verdedigen, op voorwaarde dat hij klaarstaat binnen de voorziene voorbereidingstijd van 30 seconden.

De tijd wordt niet stilgezet zodat de speler zich kan klaarmaken.

PLAYING THE GAME

3 steunpunten

Veldspelers mogen de bal niet spelen:

- wanneer ze op het speeloppervlak liggen;
- wanneer ze een knie op de grond hebben;
- wanneer ze een arm of hand op het speeloppervlak hebben, behalve de hand waarmee ze de stick vasthouden.



Doelmannen mogen de bal met meerdere steunpunten spelen, op voorwaarde dat ze zich in hun cirkel bevinden of de bal in hun cirkel spelen.

Sancties

- Een speler die onopzettelijk op de grond speelt, wordt bestraft met een vrije slag.
- Een verdediger die opzettelijk op de grond speelt in zijn verdedigende helft, wordt bestraft met een PC en een kaart.
- Een verdediger die opzettelijk op de grond speelt met weinig impact op het spel in de aanvallende helft, wordt bestraft met een 
- Een verdediger die opzettelijk op de grond speelt met veel impact op het spel in de aanvallende helft, wordt bestraft met een 

PLAYING THE GAME

Push

Definitie:

De bal over de grond voortbewegen met een duwbeweging van de stick, waarbij de stick zich dicht bij de bal bevindt. Bij een push raken zowel de bal als de stickkop de grond.

Tolerantie: Dicht bij de bal betekent maximaal 40 cm. Meer dan 40 cm = slag = fout.



Het is verboden de bal in de lucht te slaan, zelfs om het doel te verdedigen. Gebeurt dit toch, dan volgt een stroke.
In sommige gevallen rolt de bal langs de stick. Dat is toegestaan zolang de bal niet wordt geslagen. Als de bal tijdens deze beweging twee keer wordt geraakt, is dat een fout.

De sweep (polsslag) is een verboden verdedigende beweging in zaalhockey.

PLAYING THE GAME

De Keeper

- Een keeper wordt als volledig uitgerust beschouwd als hij het volgende draagt:
    - Een shirt in een andere kleur dan dat van zijn team
    - Een integraalhelm met beschermend rooster
    - Klompen
    - Beenbeschermers
- Een volledig uitgeruste keeper mag de middellijn niet overschrijden, behalve om een stroke te nemen.
- Een keeper mag de bal niet slaan met zijn stick, **noch met zijn beschermende handschoen.**
- Een keeper mag de bal met zijn stick spelen buiten zijn cirkel, zolang hij niet op drie steunpunten steunt. Hij mag de bal buiten zijn cirkel echter niet met zijn klompen of handschoenen raken.

PLAYING THE GAME

Omhooggaande ballen

- In elke richting.
- Worden op dezelfde manier beoordeeld, zowel in de cirkel als op het middenveld.

Tolerantie: tussen 5 en 10 cm. 

Een bal die omhooggaat, levert niet noodzakelijk een voordeel op voor het team dat de bal onopzettelijk omhoog heeft gespeeld.
De speler mag de bal immers niet in de lucht spelen, noch na een pass, noch na een slechte stop.

Er moet worden gefloten voor een fout als:

- Een speler zich in de passlijn van de omhooggaande bal bevindt.
- Een speler zich bij een slechte stop op minder dan 3 meter bevindt.
- De bal omhooggaat bij een PC-stop, zelfs als dat maar 5 cm is.

Een bal mag alleen opzettelijk omhoog worden gespeeld bij een gerichte doelpoging.

PLAYING THE GAME

Omhooggaande ballen

- Als een bal tegen de balk omhooggaat, mag alleen een speler van de tegenpartij van het team dat de bal omhoog heeft gespeeld, de bal in de lucht controleren. De balk wordt namelijk beschouwd als een ploegmaat.



- Wanneer een bal omhooggaat, mag een speler zijn stick ertegen houden om de bal te controleren, zolang hij de bal niet slaat of van richting verandert.

- Een bal die na een doelpoging terugkaatst, mag door beide teams worden gecontroleerd als de bal:
    - het doelkader heeft geraakt;
    - de passieve keeper heeft geraakt;
    - de stick van een verdediger heeft geraakt.



- **Wanneer een omhooggaande bal op de grond stuitert, mag de speler de bal eerst platleggen voordat hij hem speelt (regel 9.9).**

PLAYING THE GAME

Obstructie

Een tegenstander verhinderen de bal te spelen door de bal af te schermen met:

- Het lichaam
- De stick

Wanneer?

<u>Lichaamsobstructie</u>:

- Als de speler wordt gehinderd en zich op speelafstand van de bal bevindt;

  +
- Als de gehinderde speler probeert de bal te spelen.

<u>Stickobstructie</u>:

- Als de stick wordt bewogen om de tegenstander te verhinderen de bal te spelen.

PLAYING THE GAME

Obstructie

HIGHLIGHT voor stickobstructie (protect)

De aanvaller moet zijn stick bewegen om de tegenstander te verhinderen de bal te spelen:

- Door de stick van de verdediger weg te duwen;
- Of door de bal af te schermen zonder van richting te veranderen.

voor de situatie waarin een aanvaller tussen twee verdedigers dribbelt.

- *Een speler mag niet achteruit een stilstaande tegenstander inlopen.*
- *Een speler mag de stick van een tegenstander niet met zijn been wegduwen.*
- *Let op het gebruik van het lichaam om tegenstanders te verhinderen de bal te spelen.*

PLAYING THE GAME

Aanvallende vrije slag

- Zorg ervoor dat de bal stilligt en wees proactief wat de plaats van de vrije slag betreft.
  Proactief zijn = snel ingrijpen voordat het spel opnieuw begint.

- Iedereen moet op minstens 3 meter afstand staan.
  Staat een speler op minder dan 3 meter van de vrije slag, dan mag hij niet tussenkomen (de bal spelen of proberen te spelen).

- Bij een self-pass moet de bal 3 meter hebben afgelegd, of moet een andere speler (verdediger of ploegmaat) de bal hebben geraakt, voordat de bal de cirkel in mag.

- Als de bal via de dwarslat rechtstreeks in de cirkel wordt gespeeld, moet hij 3 meter hebben afgelegd voordat hij de dwarslat raakt.



Bij een vrije slag aan de cirkelrand mag een verdediger zich op minder dan 3 meter van de plaats van de fout bevinden, op voorwaarde dat hij in de cirkel staat en wacht tot de bal 3 meter heeft afgelegd voordat hij tussenkomt.
Dit geldt alleen als de bal niet buiten het speelveld is geweest.

PLAYING THE GAME

Verdedigende vrije slag >< uitbal

Ter herinnering:

- Een verdedigende vrije slag mag op eender welke plaats in de cirkel worden genomen.
- Een uitbal moet worden genomen op de loodrechte lijn vanaf de plaats waar de bal buiten het speelveld ging, en maximaal ter hoogte van de cirkelrand.

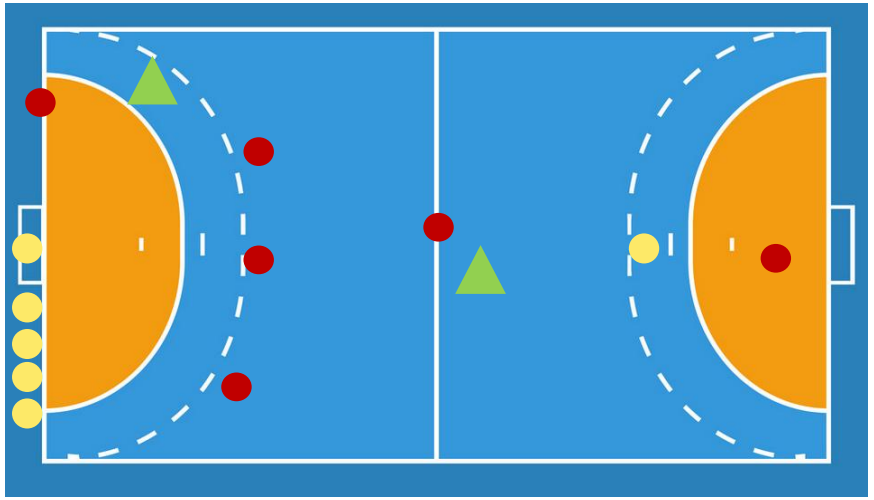


Sinds dit seizoen mogen spelers zowel vrije slagen **als uitballen** nemen met hun PC-bescherming aan, op voorwaarde dat ze de bal niet via een self-pass spelen (regel 13.3.m).

PLAYING THE GAME

Verdedigende ploeg bij een PC

- De keeper staat in het doel.
- Maximaal 5 verdedigers mogen de PC verdedigen naast het doel, achter de achterlijn en aan de kant tegenover de plaats waar de PC wordt genomen.
- Als een verdediger ervoor kiest om niet naast het doel plaats te nemen, moet hij zich aan de overkant van het veld opstellen, ter hoogte van de lijn en op 9,10 meter van de achterlijn.
- Als een retake wordt toegekend wegens een nieuwe fout, te vroeg uitlopen of een groene kaart wegens vertraging bij de voorbereiding, mag die verdediger niet naar de achterlijn komen om te verdedigen.
- Als een ploeg zonder keeper speelt, mag er niemand in het doel staan.



PLAYING THE GAME

Verplichte maskers bij een PC

Een masker is verplicht voor alle spelers die zich achter de achterlijn bevinden, **tot het einde** van de PC-fase.

De PC-fase eindigt wanneer:

- Er een doelpunt wordt gescoord.
- Een vrije slag wordt toegekend aan de verdedigende ploeg.
- De bal zich meer dan 3 meter buiten de cirkel bevindt.
- De bal over de achterlijn gaat en er geen nieuwe PC wordt toegekend.
- Een verdediger een overtreding begaat die niet leidt tot een nieuwe PC.
- Een stroke wordt toegekend.
- Een bully wordt toegekend (regel 13.5.h).



PLAYING THE GAME

Beschermende uitrusting bij PC

- Indien een verdediger een onderdeel van zijn PC-beschermingsuitrusting weggooit en hiermee een tegenstander of een scheidsrechter boven de knie raakt, zal de verdediger bestraft worden met een 🟨



- Wordt het spel onderbroken terwijl de bal zich buiten de cirkel bevindt, dan wordt een vrije slag toegekend op de plaats waar de bal zich bevond.
- Bevindt de bal zich in de cirkel, dan wordt een PC toegekend.

Indien de scheidsrechter de dader niet heeft kunnen identificeren, zal hij de kapitein vragen om de betrokken verdediger aan te wijzen.

Indien de kapitein weigert of niet in staat is om de betrokken verdediger te identificeren, zal de kapitein een 🟨 **kapitein** krijgen toegekend.

PLAYING THE GAME

Beschermende uitrusting bij PC

Een verdediger mag de middellijn niet overschrijden met zijn PC-beschermingsuitrusting (masker en kniebeschermers).

Sancties bij overtreding:

- Een speler overschrijdt de middellijn met zijn PC-beschermingsuitrusting: vrije slag op de plaats waar hij de middellijn overschrijdt.
- Een speler zet zijn PC-masker op een onveilige manier af voordat de PC-fase is afgelopen: PC.
- Een speler neemt een uitverdediging of vrije slag via een self-pass met zijn PC-beschermingsuitrusting nog aan:
    - Vrije slag indien de overtreding buiten de cirkel is begonnen.
    - PC indien de overtreding binnen de cirkel is begonnen.

Bijkomende uitrusting bij PC - Verboden













PLAYING THE GAME

PC : Voorbereiding en injectie

Voorbereidingsfase:

- Zowel de aanvallers als de verdedigers krijgen 30 seconden om zich klaar te maken.
- Indien een speler, aanvaller of verdediger, na afloop van deze 30 seconden nog niet klaarstaat => ▲



Safety First: indien een verdediger niet tijdig klaarstaat en de vertraging niet te wijten is aan protest of een tactische fout, wordt er geen kaart gegeven.

- Indien een injector een kaart krijgt wegens het vertragen van de PC-fase, zal zijn team met één speler minder moeten verdedigen.

Injectiefase:

- De injector moet de bal uiterlijk 2 seconden na het fluitsignaal injecteren (RBHA).



Indien de bal niet binnen de 2 seconden wordt geïnjecteerd => **De injector wordt vervangen.**
De betrokken injector moet naar zijn eigen cirkel gaan ; Indien dezelfde situatie zich opnieuw voordoet, kan een ▲ worden gegeven.

- Indien een verdediger te vroeg uitloopt, wordt de PC opnieuw genomen. De betrokken verdediger moet naar de tegenoverliggende cirkel gaan en zijn team moet met één speler minder verdedigen ; Het team mag pas opnieuw voltallig verdedigen wanneer de PC-fase afgelopen is en er een nieuwe PC wordt toegekend.

PLAYING THE GAME

PC : Varia

➢ Bij de injectie: indien de bal de cirkel niet verlaat:

- Het spel gaat gewoon verder.
- De bal mag niet omhoog gespeeld worden, aangezien er geen doelpunt kan worden toegekend.
- Er kan een nieuwe PC worden toegekend.
- Er kan een Long Corner worden toegekend.
- Er kan geen stroke worden toegekend, aangezien er geen doelpunt kan worden gemaakt. In dat geval wordt in plaats daarvan een PC toegekend.

➢ Bij een hoge slag richting doel, indien:

Een verdediger in verticale positie, die zich op minder dan 3 meter bevindt, onder de knie door de bal wordt geraakt: **PC**.

Een verdediger in verticale positie, die zich op meer dan 3 meter bevindt, boven de knie door de bal wordt geraakt: **vrije slag.**

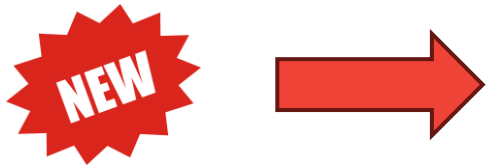
Een verdediger die zich op minder dan 3 meter van de achterlijn bevindt (of net ervoor), door de bal wordt geraakt:

- **Stroke** indien er geen andere verdediger is die nog kan tussenkomen.
- **PC** indien een andere verdediger de bal nog had kunnen stoppen.

PLAYING THE GAME

Bal raakt een Scheidsrechter

- Tijdens een spelfase, indien de bal een scheidsrechter raakt en één van beide ploegen hierdoor een voordeel behaalt:



Wordt het spel stilgelegd en wordt een **bully** toegekend.

Indien de bal een scheidsrechter raakt tijdens een PC-fase op het einde van een kwart, wordt de PC-fase beëindigd overeenkomstig regel 13.5.h.
Het einde van het kwart wordt dan gefloten.
Geen retake.

PLAYING THE GAME

Gevaarlijk spel - Forcing

De bal met grote intensiteit en/of met opzet naar een tegenstander spelen:

- Die stilstaat en zich in een lage verdedigende houding bevindt;
- Tussen de benen (met een tussenruimte van ongeveer 20 cm aan beide zijden);
- Met de stick dicht bij de grond.

Er wordt niet langer rekening gehouden met de afstand, maar wel met de intentie en de intensiteit waarmee de bal wordt gespeeld (snelheid en kracht van de bal).

<u>Sancties</u>:

▲ of ■ afhankelijk van de intentie en de intensiteit waarmee de bal wordt gespeeld.

Een bal die rechtstreeks met kracht naar de hand of met een spinbeweging met grote intensiteit op de stick wordt gespeeld => 4

Ter herinnering: elke herhaalde of opzettelijke overtreding door een verdediger in zijn verdedigingszone wordt in eerste instantie bestraft met een PC, eventueel aangevuld met een kaart indien nodig.

PLAYING THE GAME

Gevaarlijk spel - Forcing

Geen gevaar voor de speler





Toegestaan

PLAYING THE GAME

Gevaarlijk spel - Forcing





Gevaar voor de speler



Niet toegestaan

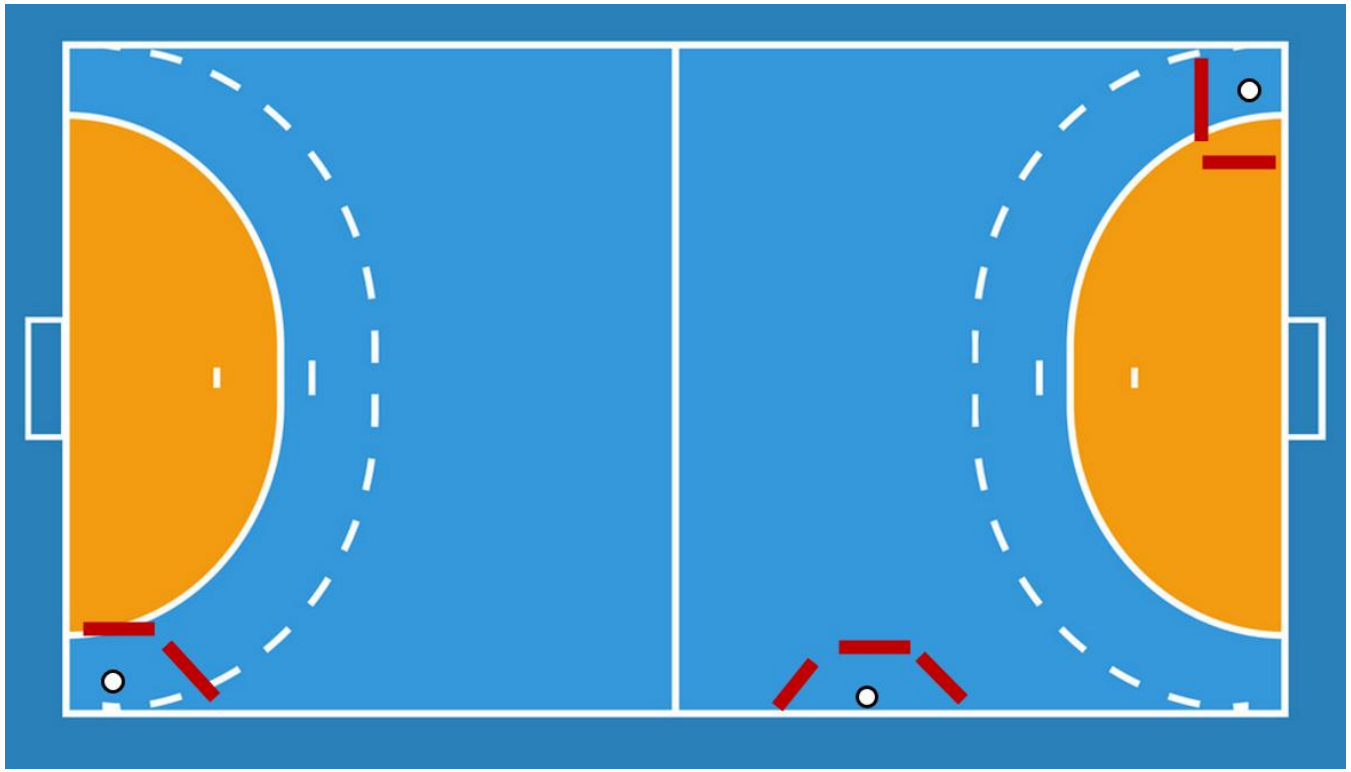


PLAYING THE GAME

Insluiting

Het insluiten van een speler in een hoek of tegen de balk, waarbij de speler met balbezit geen ruimte meer krijgt.

De speler in balbezit moet steeds een ruimte van 50 cm (schouderbreedte) krijgen!



PLAYING THE GAME

Insluiting

- Het team dat de bal niet heeft, moet een doorgang vrijlaten waarlangs de speler kan ontsnappen.

- *De scheidsrechters moeten de spelers helpen om uit de insluiting te geraken door aan te geven waar er ruimte is (zijlijn vrij, achterlijn vrij).*

- Zodra deze ruimte gecreëerd is, moet de speler met balbezit een inspanning leveren om uit de insluiting te geraken. Het verdedigende team **moet de passlijn vrijlaten**, ongeacht de afstand, op voorwaarde dat er een medespeler in die passlijn staat.

- Indien deze twee richtlijnen niet worden nageleefd, moet er een vrije slag worden toegekend aan de niet-overtredende ploeg.

- Bij een insluiting buiten de cirkel:
  - Indien de aanvallende ploeg de richtlijnen niet naleeft → vrije slag voor de verdediging.

- Bij een insluiting in de cirkel:
  - Indien de verdedigende ploeg de richtlijnen niet naleeft → strafcorner (PC).
  - Indien de aanvallende ploeg de richtlijnen niet naleeft → vrije slag voor de verdediging.

PLAYING THE GAME

Management - Crowding

- Het feit met meerdere spelers benaderen en omsingelen van een scheidsrechter om uitleg te vragen of om een gefloten overtreding te betwisten.

- Aanpak van crowding:

    - Duidelijk aangeven dat slechts één speler de scheidsrechter mag benaderen.
    - 1 speler + 1 scheidsrechter = communicatie ; 2 spelers + 1 scheidsrechter = crowding.
    - Eerst één speler en vervolgens een andere speler die zich bij de scheidsrechter voegt = crowding.

- Scheidsrechters moeten bereid zijn om uitleg te geven over de gefloten overtreding. Het is echter niet aanvaardbaar dat spelers een scheidsrechterlijke beslissing betwisten, **noch verbaal, noch door middel van gebaren** ; Dergelijke overtredingen moeten kordaat worden bestraft met een waarschuwing, een tijdelijke schorsing  of  , afhankelijk van de omstandigheden, een definitieve uitsluiting 

PLAYING THE GAME

Management – Opzettelijke overtrading

- Elke opzettelijke overtreding begaan door een verdediger op zijn eigen speelhelft moet in eerste instantie bestraft worden met een **PC +** een kaart wordt toegekend afhankelijk van de impact van de overtreding of bij herhaaldelijke overtredingen (verzwaring van de sanctie).

- In deze gevallen is er geen ruimte voor persoonlijke interpretatie.

Enkele voorbeelden:

- Bal wegspelen: de bal spelen nadat het fluitsignaal heeft geklonken.
- De 3-meterregel niet respecteren: de bal spelen terwijl men zich nog niet op 3 meter van de plaats van de overtreding bevindt.
- Breakdown (stickslag, foutieve charge): een overtreding begaan met opzet of met een grote impact op het verloop van de actie.

Het herkennen en begrijpen van de intentie achter een overtreding en de impact ervan op het verloop van een spelsituatie is essentieel voor een goede wedstrijdleiding.

PLAYING THE GAME

Management – Individuele sancties



- De bal spelen na het fluitsignaal of het spel belemmeren binnen de 3m van een vrije slag met weinig impact op het spel (bijv. aan de kant van de aanvallers).
- Kleine fysieke overtredingen op off-ball situaties (duwen/vasthouden bij vrije slagen)
- Spelonderbreking met weinig impact door opzettelijk gebruik van voeten, lichaam, backstick… (afhankelijk van impact en in welke speelhelft)
- Ploeg niet klaar bij PC - kaart voor speler verantwoordelijk van de vertraging
- Klein wangedrag - crowding van scheidsrechter, betwisten van scheidsrechterlijke beslissingen.

PLAYING THE GAME

Management – Individuele sancties

2 min

- Spelen van de bal na het fluitsignaal met grote impact op het spel.
- Spelonderbreking met grote impact op het spel of herhaalde overtredingen door opzettelijk gebruik van voeten, lichaam of backstick.
- Fysieke overtredingen met het lichaam of de stick inclusief "off the ball" overtredingen.
- Ploeg niet klaar na de kwart/half-time. Gele kaart aan de aanvoerder.
- Het raken van een scheidsrechter, tegenstander of toeschouwer bij het weggooien van de PC uitrusting.
- Alle andere herhaalde overtredingen waarvoor al een groene kaart werd gegeven.

PLAYING THE GAME

Management – Individuele sancties

4 min

- Hoge impact - Hoge impact, gemene, opzettelijke overtredingen zonder oog voor de veiligheid van de spelers
- Fysieke overtredingen - gevaarlijke en cynische tackles door zowel aanvallers als verdedigers die spelers doen vallen of laten struikelen, inclusief sliding tackles, die afhankelijk zijn van het gevaar en de intentie.
- Herhaalde overtredingen waarvoor al een gele kaart werd gegeven.

BEST PRACTICE - RBHA

- **Alle extra kleding moet dezelfde kleur hebben als de hoofdkleur van de kleding**. In geval van een kleding met dubbele kleur (rood/zwart) draagt het volledige ploeg de extra kleding slechts in één kleur.

- Het dragen van een gebitsbeschermer is **VERPLICHT**. Indien de speler geen gebitsbeschermer draagt, hem/haar van het veld sturen en hem/haar vragen om zijn/haar gebitsbeschermer aan te doen. Indien dit gebeurt op PC moet hij/zij niet wachten tot het einde van de PC om terug op het veld te komen.

- Het dragen van een volledige handschoen is **VERPLICHT**. Indien de speler geen gebitsbeschermer draagt, hem/haar van het veld sturen en hem/haar vragen om zijn/haar handschoen aan te doen. Indien dit gebeurt op PC moet hij/zij niet wachten tot het einde van de PC om terug op het veld te komen.

- Wanneer een speler **gekwetst is aan het hoofd**, moeten scheidsrechters de tijd direct stoppen en een staflid van het team op het veld roepen om te evalueren of de speler een hersenschudding heeft.

- **Kniebeschermers** mogen zwart zijn of van dezelfde kleur als de sokken zijn wanneer ze buiten de sokken worden gedragen.

- **Een scheidsrechter kan op een beslissing terugkomen vóór het einde fluitsignaal van een periode.**