Regels voor recreatief gebruik.

SPELREGELS AIRHOCKEY



HEEMSKERK

SPELREGELS RECREATIEF AIRHOCKEY

1. De tafel, de puck en de pushers
Airhockey speel je met twee spelers aan een airhockeytafel: een speelveld met fijne luchtgaatjes waardoor de puck vrijwel wrijvingsloos zweeft, een doel aan elke korte zijde en een middellijn die de tafel in twee helften verdeelt. Elke speler heeft één pusher (ook wel mallet genoemd) en er is altijd maar één puck in het spel.

De meest gekozen formaten zijn 7ft en 8ft, met een speelveld van circa 200 x 100 cm en 220 x 110 cm; op toernooien wordt op 8ft gespeeld. Kleinere tafels zijn prima voor recreatief spel, met een puck die bij de maat van de tafel past.

2. Wie begint en hoe je scoort
Bepaal met een toss wie welke kant krijgt. Daarna volgt de face-off: de puck ligt midden op de tafel en je pusher mag de middellijn niet raken voordat de puck wordt losgelaten. Wie als eerste scoort of de puck onbetwist in bezit krijgt, wint de face-off.

Elk doelpunt telt voor één punt, hoe de puck er ook in gaat, ook via de banden. Wie als eerste zeven punten heeft, wint het spel. Na een doelpunt krijgt de speler tegen wie gescoord is de puck: hij brengt hem binnen tien seconden weer in het spel. Speel je meerdere spellen, wissel dan na elk spel van kant.

3. Aan welke kant mag je spelen?
Je speelt de puck alleen op je eigen helft. Raakt de puck de middellijn, dan mogen jullie hem allebei spelen. Je pusher mag over de middellijn uitsteken, maar nooit verder dan zijn eigen diameter en nooit helemaal, ook niet in de doorzwaai na een schot.

Voorbeeld:
Ligt de puck net over de middellijn op de helft van je tegenstander, dan wacht je. Speel je hem toch met een pusher die volledig over de lijn is, dan krijgt je tegenstander de puck.

4. De zevensecondenregel
Zodra de puck jouw helft op komt en daar blijft, heb je zeven seconden om een schot te maken dat de middellijn passeert. Lukt dat niet, dan gaat de puck naar je tegenstander. Tolt de puck op zijn kant, dan staat de telling stil tot hij weer plat ligt. Zonder scheidsrechter telt je tegenstander hardop mee.

5. Wat je niet mag doen
Op een gewone fout staat steeds dezelfde straf: je raakt de puck kwijt aan je tegenstander. Fouten zijn: toppen (je pusher boven op de puck zetten om hem stil te leggen), palming (de puck raken met je hand, arm, lichaam of kleding), je pusher volledig over de middellijn brengen, je pusher loslaten terwijl de puck in het spel is, de zevensecondenregel overschrijden, en de puck met een aanvallende beweging van de tafel slaan. Vliegt de puck van de tafel doordat de verdediger hem blokkeert, dan houdt de aanvaller de puck.

Eén fout is zwaarder: goaltending. Raak je de puck met je hand terwijl die rechtstreeks op je doel afgaat, dan krijgt je tegenstander een vrij schot op je onverdedigde doel. Scoort je tegenstander in de actie waarin jij een fout maakt, dan telt het doelpunt en vervalt de straf.

6. Tot slot
Elke speler mag per spel één time-out nemen van maximaal tien seconden, alleen als hij de puck heeft of de puck niet in het spel is. Op een 8ft-tafel kun je ook twee tegen twee spelen, met per kant één pusher tegelijk op de puck. Munttafels in de horeca spelen vaak met een tijdslimiet of een vast aantal pucks; dat is een instelling van de tafel, geen spelregel.

Deze regels zijn bedoeld voor recreatief gebruik, in de kantine, op school, in de horeca of thuis, en volgen de regels van de Amerikaanse airhockeybond USAA, die ook op toernooien worden gebruikt. Dit blad is vrij te printen en te delen, bijvoorbeeld in je clubhuis, kantine of gameroom.