

BRIEFING BONDSSCHEIDSRECHTERS ZAALHOCKEY SEIZOEN 2012-2013

Voor aanvang van het nieuwe zaalseizoen verschijnt weer de zaalhokeybriefing. In deze briefing worden afspraken gemaakt die gelden voor alle bondsscheidsrechters. Deze afspraken zijn niet vrijblijvend en niet bedoeld als discussiethema, maar om helderheid te geven hoe de spelregels moeten worden toegepast. Lees de briefing goed door. Spelers, begeleiders, publiek, maar ook je collega-scheidsrechters willen een voorspelbare en eenduidige aanpak. Dit voorkomt dat er de ene week op de ene manier en de andere week op de andere manier wordt gefloten.

Dit seizoen zijn er **geen regelwijzigingen** in de zaal. Dit betekent dus ook dat regel 8.1 niet is gewijzigd en we **in de zaal dus geen eigen doelpunt** kennen, zoals recentelijk is doorgevoerd bij veldhockey.

Time Outs

- Alleen in de Hoofdklasse Indoor en bij de play-off wedstrijden van de Hoofdklasse Indoor wordt gespeeld met het systeem van **time-outs**. Elk team heeft per helft recht op één time-out van één minuut. Een time-out kan niet worden toegekend tussen het toekennen en uitvoeren van een strafbal of strafcorner en kan niet in de laatste twee minuten van een helft kan worden opgenomen. In andere klassen wordt **niet** met time-outs gespeeld.

Spelhervattingen

- Een spelhervatting (vrije push, inpush, uitpush en beginpush) mag met een **self-pass** worden genomen. Dit geldt niet voor het nemen van een strafcorner, strafbal en bully. De nemer moet duidelijk en zichtbaar een poging doen de bal te stoppen voordat hij de spelhervatting mag nemen. Het niet of onvoldoende controleren van de bal dient direct bestraft te worden met een vrije push tegen.
- Krijgt een aanvaller dicht bij de cirkel een vrije push of inpush dan moet de bal **teruggelegd worden tot 3 meter** buiten de cirkel. Wees duidelijk over de gewenste afstand, want er staat geen 'stippelcirkel' in de zaal.
- Bij een spelhervatting voor de aanvallende partij op de helft van de tegenpartij moeten **alle andere spelers (medespelers én tegenstanders)** dan degene die de spelhervatting neemt **op 3 meter afstand staan**. De bal mag niet rechtstreeks de cirkel in worden gespeeld. Dit mag **via de balk**, via of door een andere speler of nadat de bal eerst minimaal drie meter is verplaatst. Bij dit laatste geldt dat na het nemen **de bal minimaal 3 meter moet hebben afgelegd** voordat degene die de spelhervatting heeft genomen zelf de bal de cirkel in mag spelen.
- De (drie meter) **afstandregel** bij spelhervattingen moet strikt worden toegepast; dit geeft duidelijkheid en vermindert de kans op gevaar. En drie meter betekent drie échte meters. Begin daar vanaf het begin van de wedstrijd mee en laat duidelijk merken dat je van plan bent om de strafmaat op te voeren wanneer de spelers de overtreding blijven herhalen.
- Volgens de regels wordt een vrije push genomen 'nabij' de plaats van de overtreding. Wees alert en laat de bal op de juiste plaats leggen. Met de self-pass heeft men snel extra voordeel als de bal niet op de juiste plaats wordt genomen. Overnemen is geen optie: het is doorspelen of een vrije push tegen.
- Indien een aanvallende vrije push is toegekend voor een overtreding op de helft van de tegenpartij, moet de vrije push ook op die helft worden genomen. **Het is de niet toegestaan de bal net op de eigen helft te nemen** om daarmee de restrictie van het niet rechtstreeks de cirkel in mogen spelen te omzeilen. Andersom is niet zo slim van de aanvaller, maar geen reden voor de arbitrage om het spel op te houden door de bal terug te laten leggen.

Flow of the Game

- Door de invoering van de self-pass gaat het spel sneller en is het dus van belang om af te wegen of fluiten een betere optie is dan 'laten lopen'. Het is en blijft prachtig als we wedstrijden zien die niet onnodig door fluitsignalen worden onderbroken. Ben je er echter van bewust dat dit **nooit ten koste mag gaan van controle over de wedstrijd**. Sommige wedstrijden zijn gewoon niet geschikt voor 'modern' fluiten. Een fysieke wedstrijd vraagt om goed en helder ingrijpen; anders krijg je anarchie en chaos. Vaak is het goed om, nadat je hebt laten doorspelen, een overtredende speler alsnog toe te spreken of te bestraffen. Zo toon je de overtreder je grenzen aan.
- Het **wél fluiten** na een fysieke overtreding geeft soms een beter signaal, dan het geven van voordeel op een ongevaarlijke plek op het veld, alleen maar omdat de getroffene de bal niet kwijt raakte. De juiste keuzes hierin maken betekent het beheersen van modern fluiten.
- Wees alert op overtredingen die gemaakt worden direct nadat een partij balverlies heeft geleden en er een snelle uitbraak dreigt. Dit is wat men 'breaking down of play' noemt. Deze op het eerste gezicht kleine overtredingen – vaak begaan door een aanvaller of middenvelder - hebben maar één doel: zorgen dat **de snelle uitbraak wordt afgebroken**. Vaak is hier een extra fluitsignaal, vermaning of kaart op zijn plaats.

Gebruik van lichaam en stick

- Het feit dat een tegenstander zijn stick op de grond legt betekent niet dat elke pass in die richting is geblokkeerd. **Slechts een harde pass van dichtbij (minder dan 3 meter) die bewust door een tegenstander heen wordt gespeeld die zijn stick al op de grond heeft is verboden** en moet worden afgefloten. Want dit kan leiden tot blessures. Belangrijk is hier te begrijpen wat de intentie van de speler is. Criteria zijn dus: gevaar, opzet en de afstand tot de tegenstander. Omdat er dus duidelijk sprake moet zijn van opzet, hoort er naast de spelstraf bij de eerste keer ook een groene kaart. Bij herhaling volgt daarna direct geel. Wordt aan bovengenoemde criteria niet voldaan is er geen sprake van een overtreding; dus niet elke bal richting een lage stick affluiten, alleen de bewuste harde bal van dichtbij.
- Duidelijk moet zijn dat de stick al op de grond ligt alvorens de bal wordt gespeeld. Als de speler zijn stick pas op de grond legt nadat de bal is gespeeld, kan dit nog steeds veel pijn doen maar is geen sprake van een overtreding.
- De pirouette waarbij de balbezitter een (bijna) hele draai maakt en dan van dichtbij richting zijn tegenstander speelt is potentieel gevaarlijk en moet worden afgefloten.
- Een verdediger die duidelijk met zijn stick en/of lichaam een pass of looplijn bij **de balk "dichtzet"** moet worden beschermd als een aanvaller de bal hier doorheen wil te spelen. De aanvaller zal een andere weg moeten kiezen, want de weg langs de balk is door de verdediger reglementair afgesloten.

Spelen van de bal

- Wanneer de speelbeweging wordt ingezet op meer dan 50 cm van de bal, dan is er sprake van een **slapshot** en dat is een slag, dus verboden.
- Wanneer in het normale spel de bal omhoog gaat, geldt een **maximaal toelaatbare hoogte van 10 cm**. Ook als de bal minder dan 10 cm van de grond gaat, kan de tegenstander hier in bepaalde gevallen hinder van hebben. In die gevallen moet je ook voor hoog fluiten. Als bij het stoppen de bal niet meer dan 30 cm opstuit en er geen tegenstander in de buurt is die de bal kan spelen, kun je het spel door te laten gaan.
- Een hoog schot op doel dat **hoog terugkomt van de keeper**, wordt uitsluitend beoordeeld op gevaarlijk spel. Uitgangspunt is: je fluit niet, tenzij de bal van de keeper gevaarlijk is en je dus een strafcorner moet geven. Een laag schot op doel dat hoog van de keeper terug komt is een strafcorner, behalve als de bal zonder gevaar over de achterlijn of over de zijbalk gaat, of in een compleet vrije ruimte terecht komt.

- Onder **liggend spelen** wordt verstaan: echt liggen, of een knie, arm of hand aan de grond hebben. De hand die de stick vasthoudt mag bij het spelen van de bal met de stick wel op de grond komen. Als een aanvaller in de cirkel naar de bal duikt en scoort, is het van belang wanneer de bal wordt geraakt. 'Zweeft' hij als hij de bal speelt, dan is er sprake van een geldig doelpunt. Ligt hij al op de grond voordat hij de bal speelt, dan is het een overtreding.

Keeper

- De **standaard keeper** (dus met volledige uitrusting), moet zijn helm ophouden. Dat moet om het risico van blessures tegen te gaan; de keeper zal immers vaak met zijn lichaam zijn doel verdedigen. Deze keeper mag alleen op zijn eigen helft spelen (behalve om – zonder helm natuurlijk – een strafbal te nemen).
- Een vliegende keep is een veldspeler die **zonder keeperuitrusting** als keeper optreedt. Hij is verplicht om een helm te dragen bij het verdedigen van een strafcorner of strafbal, maar verder is hij vrij om wel of niet een helm op te zetten. Spelen met de helm op mag, maar alleen op eigen helft. De 'vliegende keep' mag geen overige beschermende uitrusting dragen, dus ook geen keeperhandschoenen.
- Alleen als én de keeper én de bal in de cirkel zijn, mag de keeper (in zijn eigen cirkel) **liggend spelen**. De opkomende scheidsrechter zal dit in sommige gevallen wellicht het beste kunnen zien. Maak goede afspraken om ook tot de juiste beslissing te komen.
- De keeper mag een bal **met zijn hand of arm** voortbewegen indien er sprake is van doelgevaar (dat is dus in vrijwel alle cirkelsituaties). Indien de bal over de grond wordt gespeeld is er geen probleem. Een bal die in de lucht is, mag wel door een keeper worden weggekaatst echter niet actief worden weggeslagen.

Strafcorner

- **Het opzettelijk spelen van de bal over de eigen achterlijn** moet ook bij zaalhockey worden bestraft met een strafcorner. Opzettelijk houdt in dit geval in dat de verdediger bewust en actief koos voor de optie van het spelen over de achterlijn. In "lange corner situaties" geef je in de zaal gewoon een uitpush.
- De keeper moet zich bij het verdedigen van de strafcorner in het doel opstellen, achter de doellijn. De overige verdedigers kiezen om zich **of achter de achterlijn** op te stellen (aan de andere kant van het doel waarvan de strafcorner wordt genomen) **of (net als bij veldhockey) achter de middenlijn**.
- Na het geven van een strafcorner dient zowel de aanvallende als verdedigende partij zich **direct klaar** te maken om de strafcorner te nemen of te verdedigen. Maar zo nodig de partijen sneller klaar te gaan staan (inclusief aantrekken van handschoenen en/of maskers). Als je hier **actief** mee bezig bent kun je in veel gevallen lange wachttijden voorkomen.
- Indien een verdediger bij een strafcorner te vroeg uitloopt, wordt de strafcorner opnieuw genomen en moet deze verdediger achter de middenlijn plaatsnemen. Indien de doelverdediger of de vliegende keep te vroeg uitloopt wordt een andere verdediger achter de middenlijn gestuurd. De verdedigende partij bepaalt zelf **direct** welke verdediger dit moet zijn. In beide gevallen verdedigt het team de strafcorner met een man minder. Verdedigde men met een aanvaller achter de middenlijn, dan mag deze aanvaller niet alsnog gaan verdedigen.
- Indien een aanvaller te vroeg de cirkel inloopt moet hij ook achter de middenlijn plaatsnemen. De aanvaller die de corner neemt mag niet doen alsof hij de bal speelt. Maakt hij een duidelijke schijnbeweging om een verdediger te vroeg te laten uitlopen, dan moet hij naar de middenlijn en als aangever worden vervangen en dan hoeft de te vroeg uitgelopen verdediger niet naar de middenlijn.
- Ontstaat na het aangeven van de strafcorner een nieuwe strafcorner, bijvoorbeeld omdat de verdedigende uitloper de bal tegen zijn voet krijgt, dan mag deze nieuwe strafcorner weer met maximaal 6 verdedigers worden verdedigd. Ook aanvallers die achter de middenlijn zijn gestuurd, mogen weer gewoon meedoen

- Bij het nemen van de strafcorner gebeurt er van alles in en om de cirkel. Je hebt hier in veel gevallen **de hulp van je collega nodig** om te kunnen waarnemen wat er allemaal gebeurt. Maak met je collega voorafgaand aan de wedstrijd duidelijke afspraken over wie waar op let en hoe er tussen beide scheidsrechters wordt gecommuniceerd.

Persoonlijke straffen

- Zeker in de zaal, waar de afstanden gering zijn, is een **verbale waarschuwing** vaak eenvoudig "in het voorbijgaan" te geven. Dat kan door een gebaar, een extra fluitsignaal of een juist getimed opmerking. Hiervoor wordt de tijd niet stilgezet. Als je een kaart geeft zet je eerst de tijd stil.
- De **minimum tijdstraf** voor een speler bij een gele kaart is twee minuten. Deze minimale straf wordt toegepast bij verbale of minder zware vergrijpen (geen afstand, bal wegtikken). Bij echt fysieke overtredingen op het lichaam gericht is de tijdstraf vijf minuten. Houd de lengte van de tijdstraf simpel: 2 minuten of 5 minuten.
- Bij alle tijdstraffen geldt dat de scheidsrechter duidelijk **de duur van de straf aangeeft**, zodat de tijdwaarnemer weet wanneer hij de speler weer het veld in kan laten gaan. Teambegeleiders die een gele kaart krijgen moeten **vijf** minuten naar de tribune, waar ze zich niet met het spel mogen bemoeien. Ze mogen gedurende de straftijd ook niet als speler aan dezelfde wedstrijd meedoen.
- In alle gevallen is **twee keer groen geel en twee keer geel rood**, behalve bij een aanvoerder die één van die kaarten 'in functie' kreeg, want daar worden de kaarten voor de speler en de functionaris apart geteld. Bij een identieke overtreding schrijft u een gele en een rode kaart op; bij twee verschillende overtredingen schrijft u twee gele kaarten op. In de wedstrijd blijft het effect gelijk: na de tweede gele kaart komt de speler niet meer terug het veld in.
- Het komt te veel voor dat **een teambegeleider** de scheidsrechter gebruikt als middel om zijn team op te juttten. Dit soort acties leidt de scheidsrechter af en wekt naar spelers en publiek de indruk alsof orde en gezag ontbreekt. Waarschuw de begeleider, geef hem de grenzen aan en bestraf hem als hij die grenzen over gaat met een gele kaart voor 5 minuten. Laat je de begeleider jou steeds maar weer afleiden, dan wordt het uiteindelijk jouw probleem. Maar ook dat van je collega's, want die bewuste coach denkt nu dat hij zelf de grenzen mag bepalen. Wees dus helder, rechtvaardig, maar niet bang om streng te zijn.

Als team goed fluiten

- Goede afspraken maken met je collega is (ook) in de zaal absoluut een vereiste. Omdat de afstand tussen beide scheidsrechters veel kleiner is dan op het veld heb je alle mogelijkheden om samen de juiste beslissing te nemen. De ene scheidsrechter let op de zaken die voor de collega niet te zien zijn en omgekeerd. Een **juiste positionering die je aanpast aan de spelsituatie** zorgt voor een juiste beslissing en acceptatie bij spelers en coaches.
- Vaak hebben spelers en begeleiders aan een blik of klein gebaar genoeg om te kunnen zien wat een scheidsrechter wil. Gebruik deze communicatie en laat continu zien dat je samen met je collega alert de wedstrijd aan het volgen bent.
- Maak **goede afspraken** met de zaalwacht of de tijdwaarnemer en laat geen misverstanden ontstaan over wie de tijd bijhoudt. Laat dit ook duidelijk vooraf aan de teams weten, zodat zij weten of ze op de toeter of het fluitje moeten letten.

Veel succes en plezier toegewenst!