Zaalhockey
Ad de Gruiter
06-54976003
Zaalhockey@mhcforescate.nl

KNHB KONINKLIJKE NEDERLANDSE HOCKEYBOND

BRIEFING CLUBSCHEIDSRECHTERS ZAALHOCKEY SEIZOEN 2015-2016

In deze briefing behandelen we een aantal belangrijke spelregels en beschrijven we hoe clubscheidsrechters deze moeten hanteren. Dit helpt om samen met je collega **voorspelbaar te fluiten,** zodat spelers, begeleiders en publiek weten waar ze aan toe zijn en niet voor verrassingen komen te staan.

Regelwijzigingen

- Zaalhockey wordt vanaf dit seizoen zowel bij de junioren als bij de senioren weer zes tegen zes. Dit betekent maximaal zes spelers in het veld, waaronder een doelverdediger.
- Ook in de zaal is dragen van mondbescherming (bitje) voor veldspelers binnen het veld verplicht.
- Een **groene kaart** betekent, net als op het veld, **naast een waarschuwing een tijdstraf**. De tijdstraf voor een groene kaart is in de zaal **1 minuut.**
- Het aantal momenten waarbij een team **een volledig uitgeruste doelverdediger van het veld haalt en wisselt voor een vliegende keep** is beperkt tot twee keer per team. Een volledig toegeruste doelverdediger wisselen voor een andere volledig toegeruste doelverdediger telt niet als wisselmoment. De scheidsrechters zijn verantwoordelijk voor het bijhouden van het aantal momenten waarop de doelverdediger wordt gewisseld. Help de teams hierbij en maak op het moment van de 2e wissel kenbaar dat dit de laatste keer is. Dit voorkomt dat teams (per ongeluk) te veel gaan wisselen.
- Een speler die in balbezit is mag niet opgesloten worden in de hoek van het veld of aan de balk door tegenstanders met hun stick plat op de grond. Tegenstanders **moeten een opening laten waar de bal doorheen kan worden gespeeld**. Als je ziet dat verdedigers in hun cirkel een aanvaller dreigen op te sluiten en ze dus een strafcorner tegen riskeren, zeg dan dat ze een opening moeten open laten. Waarschuw dat als ze dat niet doen ze een strafcorner tegen krijgen.
- Een vrije push dichtbij de cirkelrand wordt niet meer teruggelegd tot drie meter buiten de cirkel, maar genomen op de plaats van de overtreding. Voordat de bal echter de cirkel in gespeeld mag worden moet deze:
  - drie meter hebben gerold, *of*
  - geraakt zijn door **een tegenstander**, *of*
  - eerst de balk hebben geraakt.
- Alle andere spelers dan degene die de vrije bal op de aanvallende helft gaat nemen, moeten op minimaal drie meter afstand gaan staan. Bij vrije ballen vlakbij de cirkelrand geldt dat verdedigers die **in de cirkel staan** binnen de drie meter afstand mogen blijven staan, maar mogen totdat de bal reglementair door een tegenstander is geraakt of de bal drie meter heeft afgelegd of de balk is geraakt niet buiten de cirkel komen. Het begeleiden van de aanvaller van binnen de cirkel is toegestaan, zolang ze niet de bal spelen of een poging doen de bal te gaan spelen.

Afwijkende regels die uitsluitend gelden in de Hoofdklasse Dames en Heren

- In de Hoofdklasse 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.

official partners adidas - Auping - Interpolis - Rabobank - TenCate - Volvo

Spelen van de bal

- Slaan in de zaal mag niet, je mag alleen pushen. Toch zien we nog steeds veel spelers die slaan naar een bal. Wees hier strikt op zodat het zaalhockey blijft en geen veldhockey in de zaal…
- De bal mag in de zaal niet omhoog gaan, behalve als een aanvaller in de cirkel op doel pusht. Afhankelijk van het niveau dat je fluit zal je hier strenger of iets minder streng mee om moeten gaan. In ieder geval zodanig dat je niet de wedstrijd onnodig vaak onderbreekt, maar wel degelijk hoge ballen op tijd bestraft. Als een bal van de grond komt en een tegenstander heeft hier hinder van moet je in ieder geval fluiten.
- Een hoge push op doel die **hoog terugkomt van de keeper**, wordt uitsluitend beoordeeld op gevaarlijk spel. Een lage push op doel die hoog van de keeper terugkomt is een strafcorner, behalve als de bal zonder hinder of gevaar over de achterlijn of over de zijbalk gaat, of in een compleet vrije ruimte terechtkomt.
- Onder **liggend spelen** wordt verstaan: echt liggen, of een knie, arm of hand aan de grond hebben. De hand(en) die de stick vasthoudt of vasthouden mag of mogen 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.

Spelhervattingen

- Een spelhervatting (vrije push, inpush, uitpush en beginpush) mag met een **selfpass** worden genomen. Uitgezonderd hiervan zijn het nemen van een strafcorner, strafbal en bully.
- 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 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.

Actie: gebruik van lichaam en stick

- Als een tegenstander al laag zit mag je de bal niet hard en van dichtbij door hem heen proberen te spelen. Dit is gevaarlijk en leidt tot blessures. Zie je dat dit toch gebeurt fluit dan direct af en waarschuw de overtreder.
- De pirouette waarbij de balbezitter een 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 drukken of spelen. De aanvaller zal een andere weg moeten kiezen, want de weg langs de balk is door de verdediger reglementair afgesloten.
- Indien een bal tussen de sticks van spelers wordt geklemd en zij maken geen aanstalten het klemmen te beëindigen dan geef je een bully.
- Het is niet toegestaan de bal tegen de balk te klemmen om het de tegenstander op die manier onmogelijk te maken de bal te spelen.

Actie: 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. Bij de E-jeugd is een vliegende keeper in district Zuid-Holland niet toegestaan.
- Alleen als én de keeper én de bal in de cirkel zijn, mag de keeper (in zijn *eigen* cirkel) **liggend spelen**. De ondersteunende scheidsrechter (dus aan de overzijde) zal dit in sommige gevallen het beste kunnen zien. Maak goede afspraken om ook hierbij tot de juiste beslissing te komen.

Strafcorner

- **Het opzettelijk spelen van de bal over de eigen achterlijn** moet ook bij zaalhockey worden bestraft met een strafcorner. In de zaal kennen we geen lange corners. Gaat de bal onopzettelijk door een verdediger over de achterlijn dan geef je in de zaal 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 **achter de achterlijn** op te stellen **of (net als bij veldhockey) achter de middenlijn.**
- 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. 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.
- Zolang de strafcornersituatie niet is afgelopen conform regel 13.5 en 13.6 is er sprake van **een opnieuw genomen strafcorner**, en moet er met het gereduceerd aantal verdedigers en/of aanvallers worden gespeeld. Pas als de strafcornersituatie voorbij is en er **een nieuwe strafcorner wordt toegekend** mogen alle verdedigers en aanvallers aan deze nieuwe strafcornersituatie meedoen.

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 getimede opmerking. Hiervoor wordt de tijd niet stilgezet. Als je een kaart geeft zet je eerst de tijd stil.
- Als je een kaart geeft, doe dat dan rustig en niet emotioneel en voorkom dat je in discussie gaat met een speler. **Toon de kaart** en daarmee is bereikt wat je wilt. Een gesprek erbij is helemaal niet nodig en leidt vaak tot een reactie van de speler of zelfs een discussie.
- De straftijd voor een gele kaart is in principe twee minuten. Alleen voor een **fysieke overtreding, op het lichaam gericht** is de straf vijf minuten.

  Let Op: de Tijdstraf gaat pas in op moment dat de gestrafte speler naast de zaalleiding heeft plaatsgenomen. Als de speler eerst naar spelersbank gaat of niet op de daarvoor bestemde plek plaatsneemt gaat spel verder maar begint de straftijd nog niet te lopen.

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 vermijdt misverstanden over wie de tijd bijhoudt.

De Commissie Spelregels wenst je veel succes en plezier met fluiten in de zaal!