

**AFSPRAKEN BONDSSCHEIDSRECHTERS (ZAAL) SEIZOEN 2017 – 2018**

Het is van belang dat bondsscheidsrechters de laatste uitgave van het zaalreglement kennen en kunnen toepassen. De hierna genoemde afspraken vullen het zaalreglement aan en benadrukken op welke manier spelregels dienen te worden geïnterpreteerd. Voor zaken die niet expliciet zijn benoemd in deze afspraken dient het spelreglement te worden gevolgd. Wanneer we ons met z'n allen aan deze **arbitrageafspraken** houden, is er sprake van uniformiteit en kunnen we samen zorgen voor het consistent toepassen van de spelregels.

**Sportiviteit & respect**

- Wij hebben als scheidsrechters een voorbeeldfunctie en daarom moeten wij denigrerend gedrag naar ons in woord en gebaar van spelers, begeleiding en publiek niet accepteren. Enkele voorbeelden van dit soort gedrag zijn: een wegwerpgebaar naar de scheidsrechter, applaudiseren naar de scheidsrechter, schreeuwen naar de scheidsrechter, na een afgeronde discussie deze heropenen bij dezelfde of de collega-scheidsrechter, het blijven doorzeuren van spelers en begeleiding. Dit moeten we niet toestaan, dus treed er tegen op als het je overkomt.
- Om de banken te managen heb je verschillende mogelijkheden, van een goed (kort) gesprek tot het geven van kaarten. Geef je grenzen aan, leg de verantwoordelijkheid bij de coach/manager en laat het niet jouw probleem worden. Welke optie je ook kiest, manage dit vanaf het begin op een normale, menselijke manier.
- *Let op:* als je een gele kaart aan de begeleiding geeft dan speelt het desbetreffende team vijf minuten lang met een speler minder binnen de balken. Ook moet de gestrafte coach/begeleider op de tribune plaatsnemen en mag hij niet coachen. Wanneer je er voor kiest om een teambegeleider een groene kaart te geven dan is dit zonder spelconsequenties. Het is echter een duidelijk signaal dat er bij herhaling een gele kaart volgt.
- Als je tegen de bank zegt dat het 'de laatste keer is', zorg dan ook dat het écht de laatste keer is en bestraf de herhaling. Je dwingt respect en begrip voor je beslissing af bij spelers wanneer je ze 'normaal' behandelt. Onthoud je van hautain gedrag, want dat werkt vooral averechts.

**Communicatie**

Een belangrijk onderdeel van het 'verkopen' van je beslissingen zijn de gebaren die je gebruikt. Zorg er dus voor dat je de juiste gebaren gebruikt en dat iedereen hiermee begrijpt wat je wil. Ook als je collega om steun vraagt, gebruik je een duidelijk signaal, zodat iedereen ziet dat je samenwerkt.

- Maak richting spelers duidelijk dat je overlegt, zonder kleine, geheime gebaren of stiekem gepraat. Ze vinden het plegen van overleg vaak een teken van kracht. Doe het echter uitsluitend als je denkt dat je collega de zaken vanuit zijn positie heeft kunnen waarnemen. Kortom, maak goed gebruik van je collega, ook als spelers er om vragen. Een korte blik is vaak voldoende en voorkomt discussies.
- Communicatie met de spelers is erg belangrijk voor het management van de wedstrijd. Echter, een overdaad aan woorden richting spelers schaadt dit en kan tegen je werken. Praat dus alleen als het functioneel is en gebruik een positieve woordkeuze. Praat mét de spelers en niet tégen de spelers! Als jij iets aan iemand vraagt, verwacht je ook een reactie. En dan vind je het ook niet netjes als de ander zijn rug naar je toedraait of gewoon niet reageert. Ga om met spelers zoals je zelf ook behandeld wil worden. Maak echter wel duidelijk wanneer een discussie klaar is.
- Wanneer je bij een beslissing te maken krijgt met protesterende spelers, maak dan meteen duidelijk dat slechts één speler met je mag praten. Komen er toch meer, dan geef je een groene kaart.
- Samen fluiten is samen plezier maken! Bespreek vooraf wat je van je collega verwacht en hoe je de wedstrijd zo goed mogelijk kunt laten verlopen. Spreek af wie waar kijkt bij bijvoorbeeld de strafcorner en hoe je elkaar ondersteunt in elkaars cirkel. Het is niet toegestaan om in de cirkel van je collega te fluiten, maar ondersteuning bieden en elkaar daarbij vertrouwen is essentieel.

**Analyseren van de wedstrijd**

Het managen van het spel is een van de moeilijkste aspecten, zeker in de zaal. Daarom een aantal tips om vanaf het begin zo goed mogelijk de wedstrijd te leiden. Gebruik ze om direct duidelijk te maken waar jullie grenzen liggen en wat wel en niet kan.

- Maak vanaf de eerste minuut duidelijk wat je wel en niet tolereert. Bedenk dat een fluitsignaal de boodschap soms beter overbrengt dan voordeel geven. Maak daarin bewuste keuzes.
- Als er iets gebeurt wat je niet wil, laat dan ook merken dat je dát niet wil hebben. Soms is het dan goed om een situatie iets groter te maken dan deze eigenlijk is.

- Creëer ruimte: zorg er bij vrije pushes voor dat de bal op de juiste plek genomen wordt en dat iedereen op afstand staat.
- Wanneer er geduw en getrek in je cirkel is, laat het dan niet doorsudderen maar grijp in. Help je collega hierbij door 'off the ball' te kijken. Goede afspraken over wie waar kijkt zijn essentieel.
- Het nemen van de juiste beslissing is erg belangrijk. Mocht het voorkomen dat je toch een verkeerde beslissing neemt en iedereen ziet en vindt dat het juist de andere kant op is wees dan niet te 'groot' om je beslissing te wijzigen. Echter, laat het spel pas weer doorgaan zodra iedereen klaar staat, zodat er geen snelle turnover kan ontstaan.

Een scherpe scheidsrechter neemt betere beslissingen. Als je meerdere wedstrijden op een dag fluit zorg er dan voor dat je je goed voorbereidt, zodat iedere wedstrijd de leiding krijgt die deze verdient. Zorg dat je tussen de wedstrijden door een concentratiemoment vindt.

Als scheidsrechter moet je niet in de weg staan van het spel – blijf daarom buiten de balken. Alleen als het spel in de cirkel is kun je natuurlijk een positie kiezen tussen de balken.

### **Het beschermen van het technische spel**

- We moeten proberen om technische spelers te beschermen tegen spelers die er alles aan doen om hen af te stoppen. Technisch hoogwaardig spel gaat altijd boven 'afbraakhockey'.
- Een aanvallende vrije push binnen drie meter van de cirkel wordt genomen op de plaats van de overtreding. Alle spelers behalve degene die de bal gaat nemen, moeten op minimaal drie meter afstand staan. Verdedigers die al in de cirkel staan mogen binnen de drie meter afstand blijven staan. Ze mogen niet actief het spel gaan beïnvloeden of de bal spelen totdat de bal door een tweede speler is geraakt of de bal drie meter heeft afgelegd. 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. Nadat de bal drie meter heeft afgelegd, door een tweede speler is geraakt of de balk heeft geraakt, mag een verdediger de bal spelen, ook als hij in eerste instantie niet op afstand stond. Wordt de tijd stilgezet na het toekennen van een aanvallende vrije push dan moeten bij de spelhervatting alle spelers, ook binnen de cirkel, op minimaal drie meter afstand gaan staan.
- Het fenomeen 'breaking down of play' (het afbreken van het spel, de 'nuttige' overtreding) is bij iedereen bekend. Deze overtredingen worden ook door aanvallers gemaakt en zijn overal op het veld mogelijk. Ze worden vaak begaan om een snelle counter te voorkomen. Breaking down of play komt op ieder niveau voor. Een aantal voorbeelden: balletje wegtikken nadat er een overtreding is gemaakt; bewust gebruik van lichaam en bolle kant; het kleine, 'onschuldige' duwtje waardoor iemand net even uit balans raakt en een aanval wordt ontgeld.
- Niet elk balbezit is voordeel. Een snel fluitsignaal kan vaak juist meer voordeel opleveren, doordat de tegenstander afstand moet nemen. Dit vraagt om de juiste timing van ons fluitsignaal.
- Wanneer er op een aanvaller in balbezit in de cirkel een overtreding wordt gemaakt en hij wordt naar de zijkant van de cirkel gedreven, levert een strafcorner in de regel meer voordeel op dan laten doorspelen. Als iedereen een strafcorner verwacht geef die dan en ga dan niet als enige voordeel geven. (*Keep it simple!*)
- De bal hoeft niet strak stil te liggen bij het nemen van de vrije push. Wanneer de bal onder controle is gebracht mag de speler doorspelen. Wanneer er situaties zijn die geen invloed hebben op het spel durf dan om *NIET* te fluiten.
- Kaarten geef je als straf en/of om een signaal af te geven. Veel situaties kun je echter ook gewoon kaartloos oplossen. En wanneer het toch noodzakelijk is om een kaart of strafverzwaring te geven, probeer dat dan pas te doen nadat je andere controlemaatregelen (hard fluiten, boos kijken, vermanen) al hebt toegepast. Een kaart mag eigenlijk nooit als een verrassing komen.

### **Consistent fluiten doen we samen**

We hebben niet veel 'standaardstraffen', maar voor een paar situaties moeten we dezelfde soort overtreding echt elke keer op eenzelfde manier bestraffen. Hierdoor schep je duidelijkheid en weet een speler wat hem te wachten staat als hij een bepaalde overtreding overweegt. We geven hieronder een paar voorbeelden.

- De bal die na het fluitsignaal op de verdedigende helft wordt weggetikt met een grote invloed op het vervolg van het spel. Of als een verdediger die bij een aanvallende vrije push op de verdedigende helft niet op drie meter stond en de bal aanvalt. Dit zijn twee voorbeelden waarbij je een *strafcorner* geeft en geen persoonlijke straf. Bij herhaling kan een strafcorner met een persoonlijke straf worden gegeven.

- Bij herhaaldelijk duwen bij spelhervattingen (vaak in de cirkel) waarbij meermaals waarschuwen niet helpt; voor de tweede speler die naar de scheidsrechter komt om zich te mengen in een discussie; als een speler voor iedereen zichtbaar een denigrerend gebaar maakt naar de scheidsrechter. In dit soort situaties geef je juist geen spelstraf, maar een *persoonlijke straf*. In principe groen, tenzij het een herhaling van een eerder kaartincident is.
- Bij herhaling van het wegtikken van de bal na het fluitsignaal met grote invloed op het spel; breaking down of play met grote invloed op het spel of wanneer er al meerdere waarschuwingen hiervoor zijn gevallen; fysieke overtredingen en zware sticktackles. Als je in die situaties een kaart geeft, is groen meestal te licht.

*Let op: een tweede groene kaart voor dezelfde speler is automatisch een gele kaart en een tweede gele kaart is automatisch een rode kaart. Voor de duidelijkheid laat je eerst de tweede kaart zien en daarna de definitieve kaart.*

*Op het wedstrijdformulier/in DWF vul je bij 2x een groene kaart, 1 gele kaart in. Bij 2x geel wat rood is, vul je 2 gele kaarten in op het wedstrijdformulier/in DWF, dus niet geel en rood.*

### **Zaalhockey, hoe zit het ook alweer...**

Het spel wordt steeds sneller en we moeten 40 minuten lang op ons best zijn om de wedstrijd goed te laten verlopen. Buiten een aantal bekende spelregels zijn er situaties die daarom extra aandacht verdienen. Deze worden behandeld, zodat iedereen zo goed en uniform mogelijk fluit wanneer ze zich voordoen. Hier volgen een paar voorbeelden.

#### De keeper

Bal in de cirkel: keeper mag staand en (als hij zelf *geheel* in de cirkel is) liggend spelen.

Bal buiten de cirkel: keeper mag alleen staand spelen.

Iedere andere combinatie is een overtreding en wordt bestraft met een strafcorner.

#### (Te) hoge bal

De hoofdregel is dat de bal maximaal 10cm van de vloer mag komen, tenzij een tegenstander er last van heeft. Wees echter niet pietluttig. Als bijvoorbeeld verdedigers de bal achter rondspelen en de bal komt van de grond zonder dat er iemand in de buurt is, moet je laten doorspelen. Kijk goed naar de impact die de hoge bal heeft op het spel. Fluit ook niet meteen een bal af die laag op de keeper gespeeld wordt en vervolgens omhoog gaat. Alleen als er een aanvaller is die er last van heeft, geef je een strafcorner. Ook wanneer de keeper een bal over de balk schopt waarbij er geen gevaar is, en geen aanvaller er last van heeft, hervat je het spel met een inpush buiten de cirkel, nabij de plaats waar de bal over balk is gegaan.

Spelers mogen een bal die van de grond is stoppen en in één vloeiende beweging naar de grond brengen om het spel voort te zetten. **Let op:** het risico blijft bij de speler die de bal omhoog brengt.

#### Slag of push

De spelers mogen de bal voortbewegen met een push. Wanneer er 50cm of meer tussen de bal en de stick zit zien we dat als slaan, wat niet toegestaan is.

#### Echt zaalhockey

Zaalhockey is een spel voor technische spelers; dit technische spel moeten wij dan ook altijd bevorderen. Een aantal zaken die niet mogen maar helaas nog steeds voorkomen belemmeren dat. Hieronder een aantal van die overtredingen en hoe wij ze gaan bestraffen.

- De pirouette waarbij de balbezitter een halve of hele draai maakt en dan van dichtbij richting zijn tegenstander speelt is potentieel gevaarlijk en moet worden afgefloten en wordt bestraft met een gele kaart.
- Het feit dat een tegenstander zijn stick op de grond legt betekent niet dat elke pass in die richting is geblokkeerd. Een harde pass van dichtbij die bewust door een tegenstander, die zijn stick al (bijna) op de grond heeft, heen wordt gespeeld, is verboden en moet worden afgefloten. Dit kan namelijk leiden tot blessures. Belangrijk hierbij is te begrijpen wat de intentie van de speler is. Criteria zijn: gevaar, opzet en de afstand tot de tegenstander. Gebeurt het roekeloos dan past naast een spelstraf ook een persoonlijke straf in de vorm van een groene kaart. Bij herhaling volgt direct geel. Duidelijk moet zijn dat de stick al (bijna) op de grond ligt alvorens de bal wordt gespeeld. Als de speler zijn stick pas op de grond legt nadat de bal is gespeeld, en de bal daarbij op zijn hand komt kan dat veel pijn doen, maar is er geen sprake van een overtreding.

- Een vrije push dicht bij de cirkelrand wordt genomen op de plaats van de overtreding. Voordat de bal door een aanvaller of via een kaats tegen de balk de cirkel in gespeeld mag worden moet deze:
  - >> drie meter hebben gerold, of
  - >> geraakt zijn door een tegenstander.
- Een speler in balbezit mag *niet* door een stick heenlopen. Als iemand zijn stick tot de grond brengt, let er dan op dat de balbezitter deze niet met zijn schoen/voet wegduwt of -schopt om alsnog erdoorheen te komen. Vooral bij situaties aan de balk en nabij de achterlijn wordt deze verboden techniek nogal eens toegepast.
- Een speler die in balbezit is mag niet opgesloten worden in een hoek van het veld of aan de balk door tegenstanders met hun stick plat op de grond. Tegenstanders moeten een opening laten waardoor de bal kan worden gespeeld. Verdedigers die een tegenstander opsluiten in de cirkel riskeren een strafcorner als ze geen opening laten. Zie je een insluitsituatie aankomen, waarschuw de verdedigers dan dat als ze geen opening laten ze een strafcorner tegen krijgen.
- Het komt voor dat een spelhervatting na een strafcorner snel genomen wordt door een speler die zijn masker nog op heeft. Probeer dit voor te zijn, zodat je niet hoeft te straffen. Ben je te laat voor een preventieve actie dan laat je de vrije push, na maskeraflegging, overnemen. Het voordeel van de snelle vrije push is hiermee weg. Pas bij herhaling volgt een persoonlijke straf en een vrije push buiten de cirkel voor de tegenstander.
- We fluiten voor liggend spelen wanneer een speler drie of meer steunpunten aan de grond heeft, bij het spelen van de bal.
- Een team mag maximaal tweemaal per wedstrijd zijn volledig toegeruste doelverdediger van het veld halen voor een vliegende keep. Een volledig toegeruste doelverdediger wisselen voor een andere volledig toegeruste doelverdediger telt niet als wisselmoment. Heeft een team het maximum aan wisselmomenten gebruikt en raakt een in het veld staande volledig toegeruste doelverdediger geblesseerd, of deze wordt uit het veld gestuurd, dan is de enige oplossing die keeper te vervangen door een andere volledig toegeruste doelverdediger. Zit deze niet op de bank dan wordt eerst een vliegende keep ingebracht, terwijl buiten het veld een vervangende doelverdediger wordt "aangekleed". Zodra die klaar is wordt de vliegende keep van het veld gehaald en komt de volledig toegeruste doelverdediger permanent in het veld.
- Alle veldspelers zijn verplicht mondbescherming ('bitje') en scheenbeschermers te dragen. Heeft een speler dit niet als hij het veld in wil komen dan laat je dit als scheidsrechter niet toe. Constateer je dat iemand in het veld zijn bitje of zijn scheenbeschermers niet draagt dan corrigeer je dat direct door hem naar de bank te sturen of je laat de betreffende speler wisselen. Kortom: "zonder bitje zit je". Er is evenwel geen spelstraf verbonden aan het niet dragen van een bitje (of scheenbeschermers)!
- Spelen de spelers met de juiste handschoenen en maskers? Let op de maximale maten die zijn opgenomen in het spelreglement.
- Realiseer je dat collegialiteit enorm gewaardeerd wordt door ieder van ons. Spreek daarom positief of spreek niet en onthoud je immer van negatieve uitlatingen over elkaar op of langs het veld en op sociale media. Dit geldt extra sterk in de zaal, want er zijn vaak meerdere collega's op één plek en je zit doorgaans dicht bijeen op de tribune. Durf elkaar er ook op aan te spreken als je merkt dat het toch een keer misgaat.
- Het gebruik van sociale media is prima, maar ga er wijs mee om; denk niet dat alleen je vrienden zien wat je post op Facebook, Twitter en Instagram. Plaats in geen geval reacties op posts van spelers, teams, coaches of media; als er echt iets fout gaat wat publiekelijk aan de kaak gesteld moet worden, dan reageert de KNHB (bonds-bureau of spelregelcommissie). Dat is dus expliciet *niet* aan de individuele scheidsrechter om te doen.

Het fluiten is een hobby van ons allemaal en we doen dat ieder weekend met veel plezier. Laten we er ook dit jaar met z'n allen, aan de hand van deze afspraken, een mooi en sportief zaalseizoen van maken!

### **Namens de Spelregelcommissie**

Alwiene Sterk, Maarten Boxma, Jonas van 't Hek, Fanneke Alkemade, Claire Druijts en Coen van Bunge