

Zaal Bondsarbitrage Afspraken 2019-2020

Wanneer alle bondsscheidsrechters de Bondsarbitrage Afspraken consequent volgen, is er sprake van uniformiteit en kunnen de spelregels iedere wedstrijd consistent worden toegepast. Het is daarom belangrijk dat alle scheidsrechters de nieuwe uitgave “Spelreglement Zaalhockey 2019” lezen en kunnen toepassen. Het reglement is namelijk sinds de vorige uitgave flink gewijzigd. De hierna genoemde afspraken vullen het spelreglement 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.

In deze Bondsarbitrage Afspraken wordt stilgestaan bij de nieuwe zaalhockey regels voor het seizoen 2019-2020. Daarnaast worden de specifieke zaalhockey aspecten nader toegelicht. Tot slot bevatten deze afspraken een verkorte versie van de algemene arbitrage afspraken die we ook in de veldbriefing toegelicht hebben. Veel afspraken/instructies van op het veld zijn tenslotte ook in de zaal toepasbaar.

NIEUWE SPELREGELS

1. Vliegende keep verdwijnt! Vanaf dit seizoen speelt een team met 5 veldspelers en een volledig uitgeruste doelverdediger of met 6 veldspelers.

Ook in de zaal mag niet meer met een vliegende keeper worden gespeeld. Als ervoor wordt gekozen te spelen met 6 veldspelers dan is er niemand die de rechten heeft van een doelverdediger. Er is dan dus ook niemand die binnen de cirkel de bal met het lichaam mag spelen. Bij het verdedigen van de strafcorner dienen de verdedigers altijd naast het doel te staan. Bij een strafcorner mogen de spelers de volgende extra beschermende kleding dragen: masker, kniebeschermers (mits onder de kousen of in dezelfde kleur als de kousen), handschoenen en toque. Dus geen helm en geen keepershandschoenen.

Let op: bij een strafbal mag de (volledig aangeklede) keeper terug gewisseld worden. Dit telt mee als keeperswissel indien de keeper na de strafbal het veld weer verlaat.

2. Indien een aanvaller bij een strafcorner de cirkel betreedt voordat de bal is aangegeven, dan wordt zijn team bestraft voor deze overtreding en dient de aangever zich op de kop van de cirkel op de andere helft op te stellen. De strafcorner wordt vervolgens alsnog, met een andere aangever, genomen.

*De cirkelscheidsrechter is verantwoordelijk voor zijn eigen cirkel en moet hier zelf op letten. De begeleidende collega die rond de middenlijn staat mag hier **NIET** voor fluiten. Bij gebruik van ‘oortjes’ is er een adviserende rol weggelegd voor de begeleidende scheidsrechter die dit doet **VOORDAT** de bal bij de cirkelrand is.*

3. Er is geen verschil meer tussen de beëindiging van een gewone strafcorner en een uitspeelcorner.

Een uitspeelcorner is een strafcorner die aan het einde van een helft wordt gespeeld als het eindsignaal al heeft geklonken. Voor alle strafcorners geldt dat ze voorbij zijn als de bal drie meter buiten de cirkel is geweest of om een andere reden waardoor de strafcorner ten einde is. Als de bal voor de tweede keer buiten de cirkel komt, maar nog binnen de drie meter is, is dit dus geen einde meer van de strafcorner.

4. Spelers van het verdedigende team bij een strafcorner die niet achter de achterlijn plaatsnemen, moeten zich voortaan ter hoogte van de kop cirkel aan de andere zijde van het veld opstellen.

5. Verdedigers moeten te allen tijde drie meter afstand houden bij een vrije push, ook als ze in de eigen cirkel staan.

Voorbeeld: als een tegenstander op één meter van de cirkel een vrije push krijgt, dan moet de verdediger op twee meter binnen de cirkel gaan staan. Een uitzondering geldt wanneer de aanvaller ervoor kiest de vrije push onmiddellijk te nemen. De verdediger heeft dan geen tijd om op drie meter te gaan staan en mag dan de aanvaller schaduwen binnen de cirkel. Grijpt de verdediger die niet op 3m afstand stond toch in, dan is het een strafcorner. Help de spelers door iedereen op 3m te zetten als je er tijd voor hebt. Dit voorkomt een hoop onnodige strafverzwaringen.

ZAALHOCKEY, BELANGRIJK OM TE WETEN!

Zaalhockey is het meest aantrekkelijk wanneer het snel gespeeld kan worden. Dat vergt van ons als scheidsrechters dat we sneller reageren, sneller anticiperen en vaak sneller zullen moeten fluiten. Besteed hier duidelijk aandacht aan tijdens de voorbereiding met je collega.

➤ **In het blok spelen**

Er is alleen sprake van 'in het blok spelen' wanneer een tegenstander al laag zit met de stick voor de voeten en de speler vanaf korte afstand de bal hard/gevaarlijk tegen de stick speelt. Mocht dit het geval zijn, dan moet je een persoonlijke straf geven. Ligt de stick niet op de grond of gaat de speler met de stick naar de bal, dan is er **geen** sprake van 'in het blok spelen'. Het is dus ook geen overtreding als de bal langs een speler gespeeld wordt of op korte afstand zonder gevaar in een liggende stick gespeeld wordt.

Wanneer een verdediger de bal in de cirkel 'in het blok' speelt dan kan het **nooit** een strafbal zijn. Je geeft dan een strafcorner. Als een verdediger de bal 'in het blok speelt' buiten de cirkel maar op de eigen helft, dan is het **altijd** een vrije push. Je kunt dus geen strafcorner geven.

➤ **Te hoge bal**

In de basis moet de bal in de zaal over de grond gespeeld worden (m.u.v. een schot op doel). Een bal mag 10 cm hoog. Wees echter niet pietluttig en kijk goed naar de impact die de hoge bal op het spel heeft en of andere spelers er last van hebben. Wanneer de bal laag komt en via de keeper hoog gaat, beoordeel je deze altijd op gevaar en of andere tegenstanders er last van hebben. Dit is bijvoorbeeld het geval wanneer de bal over een stick van een aanvaller rolt. Spelers mogen de bal nooit in de lucht spelen, alleen stoppen.

➤ **Pass bij de balk / looplijn dicht zetten**

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.

➤ **Opsluiten in de hoek**

Een speler in balbezit 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 door kan worden gespeeld. Verdedigers die aanvallers opsluiten in de cirkel riskeren een strafcorner als ze geen opening laten. Manage deze situaties door de spelers verbaal te helpen / benadrukken dat ze voldoende ruimte laten.

➤ **De keeper**

Als de bal in de cirkel is, mag de keeper de bal staand en liggend spelen. Is de bal (of de keeper) buiten de cirkel dan mag de keeper de bal niet liggend spelen. Doet hij dit toch, dan wordt deze overtreding bestraft met een strafcorner.

➤ **Liggend spelen mag niet!**

Liggend spelen, oftewel drie steunpunten hebben, is niet toegestaan in de zaal. Voorbeelden van een extra steunpunt zijn: een knie op de grond, hand op de grond (niet zijnde de stickhand).

➤ **Slaan niet, pushen wel**

Spelers mogen de bal voortbewegen door de bal te pushen, slaan mag niet in de zaal. Wanneer er 50cm of meer tussen de bal en de stick zit, zien we dat als slaan en dus als overtreding. We zien in de zaal geregeld spelers die de bal voortbewegen d.m.v. een slapshot. Dat is ook niet toegestaan.

➤ **Pirouette**

Een pirouette die door een speler goed wordt uitgevoerd, is prachtig zaalhockey en toegestaan. Echter, de pirouette waarbij de speler een halve of hele draai maakt en dan van dichtbij hard op zijn tegenstander speelt, is potentieel gevaarlijk en moet wel worden afgefloten (vrije push + persoonlijke straf)!

➤ **Geen tijdstil bij wissels**

De wedstrijd wordt niet stilgelegd voor wissels. Let op: dit betekent dat we de tijd ook niet stilzetten voor een keeperswissel.

➤ **Maximaal 2 keepers wissels**

Een team mag maximaal 2x per wedstrijd zijn volledig uitgeruste doelvredediger ('keeper') van het veld wisselen voor een veldspeler. Het uit het veld gaan van de keeper telt als wisselmoment. Een keeper wisselen voor een andere keeper telt niet als wisselmoment.

Heeft een team zijn aantal wisselmomenten al gebruikt en raakt een in het veld staande keeper geblesseerd of wordt deze uit het veld gestuurd, dan is de oplossing deze te vervangen door een andere keeper. Zit deze niet op de bank dan wordt eerst een veldspeler ingebracht, terwijl buiten het veld een vervangende keeper wordt 'aangekleed'. Zodra hij klaar is, wordt de veldspeler van het veld gehaald en komt de keeper permanent in het veld.

➤ **Time outs – alleen in de Hoofdklasse**

De time out duurt maximaal 1 minuut, na 1 minuut dient de wedstrijd weer te starten. Fluit na 45 seconden, zodat de teams weer gaan opstellen. Beide teams hebben één time out per helft. Niet gebruikte time outs kunnen niet worden meegenomen naar de 2^e helft. Het spel wordt hervat met de uitvoering van de vrije push, beginpush, bully, inpush of uitpush die voor de time out was toegekend.

MAAK METEEN DUIDELIJK WAT JE ACCEPTEERT

- Maak vanaf de 1^e minuut duidelijk en helder wat je wel en niet tolereert. In de zaal sta je veel dichter op het spel en de spelers. Je kunt dus verbaal veel duidelijk maken.
- Wanneer spelers bij een situatie met meer dan één om uitleg komen vragen is er sprake van 'crowding'; dit is niet toegestaan. In zo'n situatie moet je de extra speler direct een groene kaart geven.
- Spelers en teambegeleiders die zich duidelijk hoorbaar en/of zichtbaar denigrerend naar je uiten, moeten worden bestraft met (minimaal) een groene kaart.
- Verdient een overtreding meer dan een 'simpel' fluitsignaal? Maak dan je punt door je fluitsignaal daar op aan te passen.
- Laat altijd zien en/of horen dat je een situatie gezien én beoordeeld hebt. Is er niets aan de hand, maak dát dan ook duidelijk.
- Kijk goed wanneer iets echt van invloed is en wat niet bij een spelhervatting.
- Mocht je toch willen ingrijpen bij een spelhervatting, zorg er dan voor dat je dit doet vóórdat deze genomen is. Dit voorkomt vertraging en ergernis bij de spelers.

Onze standaard afspraken in de zaal – voor de overige standaardafspraken verwijzen we naar de veldbriefing seizoen 2019-2020.

Overtreding	Spelhervatting	Persoonlijke straf
Spelhervatting door aanvaller op eigen helft, verdediger staat niet op afstand op eigen speelhelft	Vrije push op plek van de overtreding, dus waar de verdediger stond (dus geen strafcorner!)	Groen, bij herhaling geel
Spelhervatting op de aanvallende helft wordt door de aanvaller direct de cirkel in gepusht	Vrije push op plek waar de bal de cirkel in is gegaan of op een willekeurige plek binnen de cirkel	Geen
Vrije push wordt op de verkeerde plaats genomen.	Vrije push voor andere team op de plek van de oorspronkelijke overtreding	Geen

CREËER EEN VEILIGE SPORTOMGEVING

Door vanaf het eerste moment in de wedstrijd duidelijk te zijn in wat de grenzen zijn, begrijpen de spelers wat wel en niet is toegestaan. Als je een kaart geeft, kijk dan naar de intentie en naar de impact van de overtreding om de juiste persoonlijke straf te geven. Heeft een overtreding grote impact, dan is dat minimaal een gele kaart. Heeft iets minder impact dan volstaat in veel gevallen een groene kaart.

Hieronder zie je het kaartenschema dat we hanteren. Let op de duur van de tijdstaffen, deze is anders in de zaal t.o.v. het veld.

1° kaart		
Speler krijgt:	Tijdstraf	Administratie op DWF
Groen	1 min	-
Geel	2 of 5 min	Geel
Rood	Rest van wedstrijd	Rood

2° kaart				
Speler had al	Speler krijgt	Aanvullende straf	Tijdstraf	Administratie op DWF
Groen	Groen	Geel	2 min	Geel
Groen	Geel	-	2 of 5 min	Geel
Groen	Rood	-	Rest van wedstrijd	Rood
Geel	Geel	Rood	Rest van wedstrijd	2x geel
Geel	Rood	-	Rest van wedstrijd	1x geel en 1x rood

Een speler kan dus twee dezelfde kaarten ontvangen voor eenzelfde soort overtreding. Echter is dan de aanvullende straf zwaarder.

Een aanvoerder kan als speler (bijvoorbeeld voor Breaking Down of Play) en als aanvoerder (bijvoorbeeld voor een verkeerde wissel van zijn team) een kaart krijgen. De kaarten voor 'de aanvoerder' en voor 'de speler' worden niet bij elkaar opgeteld en leiden dus niet samen tot een zwaardere straf.

Als de tijdstraf voorbij is bij een persoonlijke straf pas je het 'tijd is tijd' principe toe tenzij bij een strafcornersituatie de straf tijd voorbij is, dan mag de speler terug het veld in komen zolang de overige spelers nog niet klaarstaan om de strafcorner te nemen. Staan de spelers al wel klaar dan haal je de speler na de strafcorner situatie terug. Het terugsturen van geschorste spelers gebeurt in de regel door de tijdwaarnemer.

HET GAAT NIET OM JOU

Onze taak is om er samen met de teams een leuke en goede wedstrijd van te maken binnen de grenzen die jij en je collega iedere wedstrijd weer stellen. Zaalhockey wedstrijden lenen zich er uitstekend voor om veel interactie te hebben voor, tijdens en na de wedstrijd met zowel spelers als coaches. Blijft investeren in de 'relatie' met de teams en deel elkaars visie over het (zaal)spelletje. Sta vooral open voor andere meningen!

In de zaal fluit je meestal meerdere wedstrijden op een dag. Zorg voor voldoende ontspanning tussen de wedstrijden door. Het kan goed helpen om even een 'frisse neus' te gaan halen buiten voor de start van je volgende wedstrijd.

Wij, van de Commissie Spelregels, wensen je dit seizoen veel plezier toe in de zaal met de teams en collega's!