

Bondsarbitrage Afspraken Zaal 2021-2022

We staan allemaal te trappelen, we mogen de zaal weer in. Afgelopen seizoen is er helemaal niet gespeeld in de zaal en dat betekent dat het fluiten in de zaal inmiddels 2 jaar geleden is. Het is nu dus nóg belangrijker dan normaal om je heel erg goed voor te bereiden!

Onderstaande afspraken vullen het "Spelreglement Zaalhockey 2021" aan en benadrukken op welke manier spelregels geïnterpreteerd dienen te worden. Voor zaken die niet expliciet zijn benoemd in deze afspraken dient derhalve het spelreglement te worden gevolgd. Vergeet niet dat veel afspraken/instructies die gelden op het veld ook toepasbaar zijn in de zaal. Voor de standaard afspraken verwijzen we graag naar het document "Aanvullende afspraken Zaal". Laten we met elkaar deze afspraken consequent volgen, zodat spelers begrijpen hoe en waarom we fluiten. Dat geeft alle partijen vertrouwen!

Voor vragen over deze afspraken of andere spelregel technische vragen, kan contact opgenomen worden via arbitrage@knhb.nl. Wij wensen je veel plezier en succes dit seizoen!

Namens de [Commissie Spelregels](#): Maarten Boxma, Olaf van Gastel, Daniel Veerman & Alwiene Sterk

NIEUWE SPELREGEL

Bij een officiële waarschuwing voor een teambegeleider (groene kaart) mag deze 1 minuut niet coachen én speelt het team gedurende de straf tijd met één speler minder.

Vanaf dit seizoen geldt de tijdstraf bij de groene kaart voor de teambegeleider ook in de zaal. Uit praktisch oogpunt hoeft de coach bij de groene kaart niet op de tribune plaats te nemen en mag deze bij de bank blijven zonder te coachen. Samenvattend zijn de persoonlijke straffen voor teambegeleiders nu als volgt:

Kaart	Straf	Strafmaat
Geen kaart	Vermaning (mondeling)	Geen
Groene kaart	Tijdelijke ontzegging begeleiding	1 min niet coachen & 1 speler minder
Gele kaart	Tijdelijke ontzegging begeleiding	5 min niet coachen (op de tribune) & 1 speler minder
Rode kaart	Definitieve ontzegging begeleiding	Teambegeleider mag niet meer coachen gedurende de resterende speeltijd (<u>moet</u> naar de kantine) & 1 speler minder

Let op: gedurende de straf tijd van de teambegeleider mag het team gewoon wisselen, zolang men maar met een speler minder speelt.

NIEUWE INTERPRETATIES

➤ **Spelen van de bal in de lucht is niet (meer) toegestaan!**

Geen nieuwe spelregel, wel een verduidelijking van de uitvoering. Volgens regel 9.10 mogen spelers de bal niet spelen wanneer deze in de lucht is. Spelers van het team dat de bal niet omhoog bracht mogen de bal wel stoppen. In het verleden werd het gedoogd wanneer een speler de bal in een vloeiende beweging naar de grond bracht. Vanaf dit seizoen is dit niet meer toegestaan en wordt dit afgefloten. Onder het stoppen van de bal wordt verstaan, het tegenhouden van de bal zonder voorwaartse (of neerwaartse etc.) beweging.

➤ **Strafcorner zowel binnen als buiten de cirkel, wanneer een verdediger aanvalt met masker op**

Wanneer de verdediger met masker op na het nemen van de spelhervatting een verdedigende actie maakt op een aanvallers in balbezit dan geef je een strafcorner. Ongeacht of dit binnen of buiten de cirkel (maar wel op de eigen helft) plaatsvindt. In beide gevallen volgt, naast de spelstraf, alleen een persoonlijke straf als de aard van de overtreding daartoe aanleiding geeft.

EVEN OPFRISSEN!

1. De wedstrijdduur bij bondsaangewezen zaal hockey verschilt per district en is als volgt:

- Noord-Holland / Noord-Oost Nederland & Zuid-Nederland: alle wedstrijden 2 x 20 minuten met maximaal 5 minuten rust.
- Midden Nederland: wedstrijden in de Topklasse Heren/Dames, Topklasse JA+MA, Topklasse JB+MB en Topklasse JC+MC duren 2x20 minuten met maximaal 5 minuten rust. Alle andere wedstrijden 1 x 30 minuten (zonder rust).
- Zuid-Holland: wedstrijden in de Topklasse Heren/Dames, Topklasse Heren/Dames Reserve, Topklasse JA+MA, Topklasse JB+MB en Topklasse JC+MC duren 2x20 minuten met maximaal 5 minuten rust. Alle andere wedstrijden 1 x 35 minuten (zonder rust).
- Hoofdklasse Zaal hockey: alle wedstrijden 2 x 20 minuten met maximaal 5 minuten rust. Daarnaast per helft 1 mogelijkheid tot het aanvragen van een time-out voor elk team (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 1 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. Alleen de bank kan een time-out aanvragen en vraagt deze aan bij de wedstrijdtafel waarna die de scheidsrechters waarschuwt. Een time-out kan niet tijdens een strafcorner aangevraagd worden.

Let op: De wedstrijdtafel toetert aan het einde van de speeltijd af. Ongeacht of dan een strafcorner loopt. Waarschuw de spelers dus als je ziet dat tijdens de strafcorner de tijd verstreken zal zijn. Als dit specifieke geval zich voordoet, dan is de wedstrijd ten einde als volgens het spelreglement de strafcorner ten einde is.

2. Een team speelt met 5 veldspelers en een volledig uitgeruste keeper of met 6 veldspelers.

- Indien gespeeld wordt met 6 veldspelers is er niemand met de rechten van een keeper. Niemand mag dan in de cirkel de bal met het lichaam spelen.
- Bij een strafcorner mogen spelers naast de gebruikelijke beschermende kleding die altijd gedragen mag worden, zoals kniebeschermers (mits onder de kousen of in dezelfde kleur als de kousen of zwart), handschoenen en toque, ook een masker worden gedragen. Dus geen helm en geen keepershandschoenen. Een veldspeler mag dezelfde beschermingsmiddelen dragen bij het verdedigen van een strafbal als bij een strafcorner. Een veldspeler die een strafbal verdedigt, mag de bal alleen met zijn stick stoppen.

Let op: bij een strafbal mag gewoon gewisseld worden. Als een keeper in het veld gebracht wordt geldt dit als keeperswissel als de keeper na afloop van de strafbal het veld weer verlaat.

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

- Zie regel 13.5 voor alle redenen dat een strafcorner is afgelopen.

- Als de bal voor de tweede keer buiten de cirkel komt, is dat feit op zich geen indicatie voor het einde van een strafcorner, dus ook niet bij een uitspeelcorner.

4. Een spelhervatting door de verdedigende partij direct na afloop van een strafcorner mag genomen worden met een masker op.

Dit mag **niet** d.m.v. een self-pass. Doet de verdediger dit toch in de cirkel dan krijgt hij een strafcorner tegen. Wanneer dit buiten de cirkel gebeurt geef je een vrije push aan de aanvallende partij. Het is een self-pass wanneer de verdediger gaat lopen met de bal. Een klein tikje + een pass is wel toegestaan.

5. Verdedigers mogen uit veiligheid een masker op bij het verdedigen van een strafcorner.

Voor gebruik van het masker geldt dat deze bij de 1^e mogelijkheid dat deze veilig afgedaan kan worden (m.u.v. de spelhervatting direct na de strafcorner) moet worden afgezet. Aanvullend hierop geldt:

- Verdedigers met masker op mogen tot aan de middenlijn hun verdedigende actie afmaken. Komen ze met masker over de middenlijn dan krijgt de aanvallende partij een vrije push op de middenlijn.
- Wanneer de bal na het nemen van de strafcorner vanaf de achterlijn direct doorschiet tot meer dan 3-meter buiten de cirkel (de strafcorner is nu officieel voorbij) dan mogen verdedigers hun masker uit veiligheid ophouden. Bij de 1^e mogelijkheid om deze veilig af te doen moet het masker direct worden afgedaan.

6. Indien een aanvaller bij een strafcorner de cirkel betreedt voordat de bal is aangegeven, dan wordt de strafcorner opnieuw genomen en dient de aangever zich op de andere speelhelft binnen 9,10 meter vanaf de achterlijn op te stellen.

De ondersteunende collega fluit hier niet voor, maar kan een adviserende rol hebben, voordat de bal bij de cirkelrand is indien de scheidsrechters gebruik maken van communicatiemiddelen.

7. Spelers van het verdedigende team bij een strafcorner die niet achter de achterlijn plaatsnemen, moeten zich op de andere speelhelft binnen 9,10 meter vanaf de achterlijn opstellen (ter hoogte van de kop cirkel aan de andere zijde van het veld).

8. Vrije push voor de verdediging mag overal binnen de cirkel genomen worden.

Tevens mag de vrije push worden genomen op de loodlijn van de plek van de overtreding binnen 9.10m vanaf de achterlijn.

Let op: bij een uitpush moet de bal nog steeds op de loodlijn genomen worden.

9. Verdedigers moeten te allen tijde 3 meter afstand houden bij een vrije push voor de aanvallende partij, ook als ze in de eigen cirkel staan.

- Alle spelers moeten op 3-meter afstand staan!
- Uitzondering: als de aanvaller de vrije push direct neemt binnen 3-meter van de cirkel. Indien de verdediger geen tijd heeft om op 3-meter afstand te gaan staan is het hem toegestaan de aanvaller te schaduwen binnen de cirkel op minder dan 3-meter afstand. Grijpt de verdediger die niet op 3-meter afstand stond toch in, dan is het een strafcorner.

10. Als de spelhervatting op de andere helft wordt genomen en de verdediger op de eigen helft geen afstand houdt, is het een persoonlijke straf en een vrije push op de helft van de verdediger.

Hier wordt dus geen strafcorner gegeven. De persoonlijke straf betekent een groene kaart en bij herhaling een gele kaart. De vrije push wordt genomen op de plek waar de verdediger

stond. De achtergrond van deze afspraak is dat we geen onderscheid willen maken in de strafmaat voor een speler die op 2 meter afstand staat net op de andere speelhelft en een speler die op 2 meter afstand staat net binnen de eigen speelhelft.

11. Beschermende kleding in het veld tijdens de wedstrijd.

- Tijdens het spel: Wanneer de bal beschermende kleding raakt die op het veld ligt, dan wordt er doorgespeeld. Uitzondering hierop is wanneer hierdoor het waarschijnlijk maken van een doelpunt wordt voorkomen, dan kan een strafbal worden toegekend.
- Tijdens een strafcorner: Wanneer de bal een los stuk beschermende kleding (bijv. een kniebeschermer of een masker) raakt dat in het veld ligt, dan wordt het spel hervat met een vrije push als dit buiten de cirkel gebeurt en met een strafcorner als dit binnen de cirkel gebeurt.

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 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 zonder gevaar in een liggende stick gespeeld wordt (bijv. een zacht rollende bal tegen de stick). Wanneer een verdediger de bal in de cirkel 'in het blok' speelt dan geef je een strafcorner, geen strafbal. Als een verdediger de bal 'in het blok speelt' buiten de cirkel maar op de eigen helft, dan is het **altijd** een vrije push en geen strafcorner. De persoonlijke straf is de 'strafverzwaring'.

➤ **Te hoge bal**

In de basis moet de bal in de zaal over de grond gespeeld worden (m.u.v. een schot op doel).

- Wanneer de bal bij het stoppen opspringt kan men door laten spelen als het niet van invloed is op het spel en/of de tegenstander daar geen hinder van ondervindt.
- Indien bij het stoppen van de bal buiten de cirkel bij een strafcorner de bal omhoog gaat of als de bal over de stick heen rolt (bolle kant), dan fluiten we voor een vrije push voor de verdediging.

➤ **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.

Bal richting de keeper:

- Bal gaat laag naar de keeper, bal gaat laag weg van de keeper → doorspelen
- Bal gaat laag naar de keeper, bal gaat hoog weg van de keeper → doorspelen als het niet van invloed is op het spel en/of de tegenstander daar geen hinder van ondervindt, anders een strafcorner
- Bal gaat hoog naar de keeper, bal gaat hoog weg van de keeper → beoordelen op gevaar, is er geen gevaar dan spelen we door, wel gevaar dan geef je een strafcorner

➤ **Liggend spelen mag niet!**

Liggend spelen oftewel 3 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 bij de voorafgaande beweging meer dan 50cm tussen de bal en de stick zit zien we dat als slaan en dus als overtreding.

➤ **Vrije push via de balk**

Voordat de bal door een aanvaller de cirkel in gespeeld mag worden moet deze 3m zijn verplaatst of geraakt zijn door een tegenstander. De bal mag via de balk de cirkel in, maar dan moet de bal eerst 3m hebben gerold, voordat hij de balk raakt.

➤ **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. Ontstaat er een situatie waarbij spelers de bal samen tussen hun beide sticks klemmen geven we een bully als dit te lang duurt.

➤ **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. Aanvallers die verdedigers opsluiten krijgen hiervoor een vrije push tegen. 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. Schijnruimte creëren doordat tegenstanders de opening telkens open & dicht doen (spoorboom effect) is niet toegestaan.

➤ **Pirouette**

Een pirouette die door een speler goed wordt uitgevoerd is prachtig zaal hockey en toegestaan. Echter, de pirouette waarbij de speler een halve of hele draai maakt en dan van dichtbij hard op zijn tegenstander (in het blok) speelt is potentieel gevaarlijk en moet wel worden afgefloten (vrije push + persoonlijke straf)! Komt de bal echter op de voet van de verdediger dan is dit "gewoon" shoot.

➤ **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 doelverdediger ('keeper') van het veld wisselen voor een veldspeler. Het **uit het veld gaan** van de keeper telt als wisselmoment. Het is dus ook een wisselmoment wanneer er een aangeklede keeper het veld in komt om de strafbal te verdedigen en na de strafbal het veld weer verlaat, ondanks het feit dat de tijd hier stil staat. 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. Let op dat het team met een speler minder speelt als het gaat om een persoonlijke straf.

MANAGEMENT & COMMUNICATIE

- Maak vanaf de 1^e minuut duidelijk en helder wat je wel en niet tolereert. In de zaal sta je veel dichtter 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 1^e 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 en harder te fluiten.
- 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 door verbaal richting spelers te communiceren "ga door".
- Mocht je 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, dus let op je timing!

TAAK SCHEIDSRECHTERS

Het is onze taak 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. Blijf 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.

Succes & veel plezier!