



BRIEFING CLUBSCHEIDSRECHTERS ZAALHOCKEY SEIZOEN 2014-2015

In deze briefing behandelen we een aantal belangrijke spelregels en maken we duidelijk hoe clubscheidsrechters die 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

- Als verplicht experimentele regel geldt komend seizoen dat het aantal momenten waarop een **volledig aangeklede doelverdediger** mag wisselen is beperkt tot twee keer per team. Heeft een team zijn aantal wisselmomenten al gebruikt en raakt een doelverdediger geblesseerd of wordt deze uit het veld gestuurd, dan krijgt het team, in het kader van de veiligheid, nog één extra wisselmoment om een doelverdediger met volledige uitrusting in het veld te brengen. Daarna is wisselen van een doelverdediger niet meer mogelijk.
- 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 tweede wissel aan het betreffende team duidelijk dat dit de laatste keer is. Dit voorkomt dat ze (per ongeluk) teveel gaan wisselen.

Algemeen

- In de seniorencompetities staan per team maximaal vijf spelers in het veld, waaronder een doelverdediger.
- In de juniorencompetities staan per team maximaal zes spelers in het veld, waaronder een doelverdediger.
- Op het wedstrijdformulier staan zowel bij de jeugd als senioren maximaal twaalf namen van spelers.

Afwijkende regels die uitsluitend gelden in de Hoofdklasse Dames en Heren

- In de Hoofdklasse en bij de play-offwedstrijden van de Hoofdklasse wordt gespeeld met het systeem van **timeouts**. Elk team heeft per helft recht op één timeout van één minuut. Een timeout kan niet worden toegekend tussen het toekennen en uitvoeren van een strafbal of strafcorner.
- In de Hoofdklasse betekent een **groene kaart** een **tijdstraf van één minuut**.

Spelen van de bal

- Slaan in de zaal mag niet; je mag alleen pushen. Toch slaan veel spelers ook in de zaal naar de 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 schiet. Afhankelijk van het niveau dat je fluit zul je hier strenger of iets minder streng mee moeten omgaan. In ieder geval zo, 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 leidt tot een strafcorner, behalve als de bal zonder 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 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.

Spelhervattingen

- Een spelhervatting (vrije push, inpush, uitpush en beginpush) mag met een **selfpass** worden genomen. Dit geldt niet voor het nemen van een strafcorner, strafbal en bully.
- Krijgt een aanvaller dicht bij de cirkel een vrije push of inpush dan moet de bal **teruggelegd worden tot drie meter** buiten de cirkel. Wees duidelijk over de gewenste afstand, want er ligt 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 minimaal drie 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 gecontroleerd is verplaatst door de nemer. Bij dit laatste geldt dat **de bal minimaal drie meter moet hebben afgelegd** voordat degene die de spelhervatting heeft genomen zelf de bal de cirkel in mag spelen.

- 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.

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 (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 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 spelers 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 onmogelijk te maken de bal te spelen.
- Het opsluiten van spelers en bal in de hoek van het speelveld wordt vaak gebruikt om tijd te rekken. Snel ingrijpen betekent dat tijdrekken geen effect heeft. Als er een overtreding wordt gemaakt bestraf je dit. Wordt er geen overtreding gemaakt dan onderbreek je na een aantal seconden deze patstelling en geef je een bully. Let op dat de bully vervolgens niet binnen 9 meter van de achterlijn en niet binnen 3 meter van de cirkelrand mag worden genomen.

Keeper

- De **standaardkeeper** (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 keeperuitrusting 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.

Strafcorner

- **Het opzettelijk spelen van de bal over de eigen achterlijn** moet ook bij zaalhockey worden bestraft met een strafcorner. Bij zaalhockey bestaan geen lange corners. Gaat de bal onopzettelijk over de achterlijn door een verdediger, dan geef je 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. 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.

- **Het criterium voor een opnieuw genomen strafcorner is gewijzigd t.o.v. vorig seizoen.** 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 of aanvallers worden gespeeld. Pas als de strafcornersituatie voorbij is en er **een nieuwe strafcorner wordt toegekend** mogen alle verdedigers en aanvallers weer aan deze 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. Er zijn districten waar dit daadwerkelijk stoppen van de klok niet mag tijdens wedstrijden; daar gebruik je wel het gebaar, maar loopt de tijd door.
- De **minimumtijdstraf** voor een speler bij een gele kaart is twee minuten. Deze minimale straf wordt toegepast bij verbale en 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 of 5 minuten.
- Bij alle tijdstraffen geldt dat de scheidsrechter duidelijk **de duur van de straf opgeeft**, zodat de tijdwaarnemer weet wanneer hij de speler weer het veld in kan laten gaan.

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 voor 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.

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