



BRIEFING BONDSSCHEIDSRECHTERS ZAALHOCKEY SEIZOEN 2014-2015

In deze briefing worden afspraken weergegeven die gelden voor alle bondsscheidsrechters. Naast het volgen van die afspraken is het van belang dat iedereen op de hoogte is van de laatste versie van het spelreglement. Lees beide documenten goed door, zodat je goed voorbereid de zaal in gaat. Spelers, begeleiders, publiek, maar ook je collega-scheidsrechters willen een voorspelbare en eenduidige aanpak. Dit voorkomt dat er de ene week op de ene manier en de andere week op de andere manier wordt gefloten.

Regelwijzigingen

- Als verplicht experimentele regel geldt komend seizoen dat het aantal momenten waarop een **volledig aangeklede doelvredediger** mag wisselen is beperkt tot twee keer per team. Heeft een team zijn aantal wisselmomenten al gebruikt en raakt een doelvredediger geblesseerd of wordt deze uit het veld gestuurd, dan krijgt het team, in het kader van de veiligheid, nog één extra wisselmoment om een doelvredediger met volledige uitrusting in het veld te brengen. Daarna is wisselen van een doelvredediger niet meer mogelijk.
- De scheidsrechters zijn verantwoordelijk voor het bijhouden van het aantal momenten waarop de doelvredediger 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. Hiermee voorkomen we dat ze (per ongeluk) teveel gaan wisselen en dat wij als gevolg corrigerend moeten optreden. Voorkomen is hier dan ook echt beter dan genezen. We willen niet de situatie krijgen dat er strafcorners gegeven gaan worden, omdat er teveel gewisseld wordt. Gebruik je managementvaardigheden om dit op te lossen!

Algemeen

- In de seniorencompetities staan per team maximaal vijf spelers in het veld, waaronder een doelvredediger.
- In de juniorencompetities staan per team maximaal zes spelers in het veld, waaronder een doelvredediger.
- Indien een teambegeleider een gele kaart krijgt, dient hij net als voorheen op de tribune plaats te nemen en mag hij gedurende zijn straf tijd van vijf minuten niet coachen. Het betreffende team speelt gedurende de tijdstraf van de teambegeleider met één speler minder in het veld. Na het geven van de gele kaart aan de teambegeleider wijst de aanvoerder een speler aan die op dat moment het veld verlaat. De interchangeregel geldt gewoon en dus mag die speler gewisseld worden tijdens de straf tijd, zolang het team maar met een man minder speelt. Na het verstrijken van de vijf minuten maak je aan de aanvoerder duidelijk dat de teambegeleider mag terugkeren op de bank en dat het team weer met een speler meer mag spelen.
- Indien een teambegeleider een rode kaart krijgt, betekent dit dat hij voor het restant van de wedstrijd niet meer op de bank mag plaatsnemen en niet meer mag coachen. Hij moet, net als bij een rode kaart voor een speler, buiten de invloedssfeer van de wedstrijd plaatsnemen en het betreffende team speelt het restant van de wedstrijd met één speler minder.

Afwijkende regels 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 en bij play-offwedstrijden van de Hoofdklasse betekent een **groene kaart** een **tijdstraf van één minuut**. De spelregel wijzigt niet; alleen de straf voor een groene kaart is nu geen waarschuwing, maar een tijdstraf van één minuut.

Spelhervattingen

- Een spelhervatting (vrije push, inpush, uitpush en beginpush) mag met een **selfpass** worden genomen. De nemer moet duidelijk en zichtbaar een poging doen de bal te stoppen voordat hij de spelhervatting mag nemen. Indien je van tevoren ziet dat een spelhervatting niet gecontroleerd wordt of op de verkeerde plaats genomen gaat worden, heb je als scheidsrechter de mogelijkheid om dit te herstellen, **voordat de bal is genomen**. Een enkele keer in de wedstrijd kan



dit een goed middel zijn om te voorkomen dat je een push tegen moet geven. Ben je echter te laat met corrigeren en is **de spelhervatting al genomen dan moet je beslissen te laten doorspelen of een vrije push tegen geven.**

- 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.
- De (drie-meter-)afstandregel bij spelhervattingen moet strikt worden toegepast; dit geeft duidelijkheid en vermindert de kans op gevaar. Begin daar vanaf het begin van de wedstrijd mee en laat duidelijk merken dat je van plan bent om de strafmaat op te voeren wanneer de spelers de overtreding blijven herhalen.
- Volgens de regels wordt een vrije push genomen 'nabij' de plaats van de overtreding. Wees alert en laat de bal op de juiste plaats leggen. Met de selfpass heeft men gauw extra voordeel als de bal niet op de juiste plaats wordt genomen.
- 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.

Flow of the Game

- Door de invoering van de selfpass gaat het spel sneller en is het dus van belang om af te wegen of fluiten een betere optie is dan 'laten lopen'. Het is en blijft prachtig als we wedstrijden zien die niet onnodig door fluitsignalen worden onderbroken. Ben je er echter van bewust dat dit **nooit ten koste mag gaan van controle over de wedstrijd**. Sommige wedstrijden zijn gewoon niet geschikt voor 'modern' fluiten. Een fysieke wedstrijd vraagt om goed en helder ingrijpen. Vaak is het goed om, nadat je hebt laten doorspelen, een overtredende speler alsnog toe te spreken of te bestraffen. Zo maak je de overtreder duidelijk waar de grenzen liggen.
- Het **wél fluiten** na een fysieke overtreding geeft soms een beter signaal dan het geven van voordeel op een ongevaarlijke plek op het veld, alleen maar omdat de getroffen de bal niet kwijtraakte. De juiste keuzes hierin maken betekent het beheersen van modern fluiten.
- Wees alert op overtredingen die gemaakt worden direct nadat een partij balverlies heeft geleden en er een snelle uitbraak dreigt. Dit is wat men 'breaking down of play' noemt. Deze op het eerste gezicht kleine overtredingen – vaak begaan door aanvallers of middenvelders – hebben maar één doel: zorgen dat **de snelle uitbraak wordt afgebroken**. Vaak is hier een extra fluitsignaal, vermaning of kaart op zijn plaats.

Gebruik van lichaam en stick

- Het feit dat een tegenstander zijn stick op de grond legt betekent niet dat elke pass in die richting is geblokkeerd. **Maar een harde pass van dichtbij die bewust door een tegenstander heen wordt gespeeld die zijn stick al op de grond heeft, is verboden** en moet worden afgefloten. Dit kan namelijk leiden tot blessures. Belangrijk is hierbij te begrijpen wat de intentie van de speler is. Criteria zijn dus: gevaar, opzet en de afstand tot de tegenstander. Gebeurt dit **roekeloos**, dan past naast een spelstraf ook een persoonlijke straf, in de vorm van een groene kaart. Bij herhaling volgt daarna direct geel. Wordt aan bovengenoemde criteria niet voldaan, dan is er geen sprake van een overtreding; dus niet elke bal richting een lage stick affluiten, alleen de bewuste harde bal van dichtbij.
- Duidelijk moet zijn dat de stick al op de grond ligt alvorens de bal wordt gespeeld. Als de speler zijn stick pas op de grond legt nadat de bal is gespeeld, kan het nog steeds veel pijn doen als de bal zijn hand raakt, maar dan is geen sprake van een overtreding.
- 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. Niet te lang wachten; zodra het spel 'stil' komt te liggen door deze actie kun je eenmaal vocaal waarschuwen, maar daarna geef je direct een bully.
- Het is niet toegestaan de bal tegen de balk te klemmen om het de tegenstander onmogelijk te maken de bal te spelen. Als dit gebeurt en de overtreder maakt geen aanstalten het klemmen te beëindigen dan begaat hij een overtreding.
- 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.

Spelen van de bal

- Er wordt nog steeds veel geslagen in de zaal, wat niet mag. Er is al sprake van een slag wanneer de speelbeweging wordt ingezet op meer dan 50 cm van de bal.
- Wanneer in het normale spel de bal omhoog gaat, geldt een **maximaal toelaatbare hoogte van 10 cm**. Ook als de bal minder dan 10 cm van de grond gaat, kan de tegenstander hier in bepaalde gevallen hinder van hebben. In die gevallen moet je ook voor 'hoog' fluiten. Als bij het stoppen de bal niet meer dan 30 cm opstuit en er geen tegenstander in de buurt is die de bal kan spelen, kun je het spel laten doorgaan.
- Een hoge push op doel die **hoog terugkomt van de keeper**, wordt uitsluitend beoordeeld op gevaarlijk spel. Uitgangspunt is: je fluit niet, tenzij de bal van de keeper gevaarlijk is en je dus een strafcorner moet geven. 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 terecht komt.
- 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.

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.
- De keeper mag een bal **met zijn hand of arm** voortbewegen indien er sprake is van doelgevaar (dat is dus in vrijwel alle cirkelsituaties). Indien de bal over de grond wordt gespeeld is er geen probleem. Een bal die in de lucht is, mag wel door een keeper worden weggekaatst, maar niet actief worden weggeslagen.

Strafcorner

- **Het opzettelijk spelen van de bal over de eigen achterlijn** moet ook bij zaalhockey worden bestraft met een strafcorner. 'Opzettelijk' houdt in dit geval in dat de verdediger bewust en actief koos voor de optie van het spelen over de achterlijn. In "langecornersituaties" geef je in de zaal gewoon 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**.
- Na het geven van een strafcorner dient zowel de aanvallende als verdedigende partij zich **direct klaar** te maken om de strafcorner te nemen of te verdedigen. Maar zo nodig de partijen sneller te gaan klaarstaan (inclusief aantrekken van handschoenen en/of maskers). Als je hier **actief** mee bezig bent kun je in veel gevallen lange wachttijden voorkomen.



- 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.
- Bij het nemen van de strafcorner gebeurt er van alles in en om de cirkel. Je hebt hierbij in veel gevallen **de hulp van je collega nodig** om te kunnen waarnemen wat er allemaal gebeurt. Maak met je collega voorafgaand aan de wedstrijd duidelijke afspraken over wie waar op let en hoe er tussen beide scheidsrechters wordt gecommuniceerd.

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 getimed 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.

Veel succes en plezier toegewenst!