

## Briefing bondsarbitrage zaalhockey seizoen 2007 - 2008

### Inleiding

Ten opzichte van het vorig seizoen zijn de spelregels zaalhockey niet wezenlijk veranderd.

De enige wijziging is de interpretatie van het spelen van de bal in de richting van de laag zittende tegenstander. Van meerdere zaalcoaches is het dringende advies gekomen om elke op de stick van een laag zittende speler gespeelde bal zeer streng te bestraffen. Dit betekent dat de speler die de bal op het lichaam of op de laaggehouden stick (vaak met de stickhand op de grond) van een laagzittende speler pusht naast een spelstraf direct een gele kaart krijgt. Dit komt met name voor bij spelhervattingen (ook als tegenstanders op ruim 3 meter afstand staan), maar ook bij gewone spelsituaties en dichtbij de balk waarbij de verdediger met zijn stick "de balk dichtzet".

De coaches zijn heel duidelijk in hun advies: straf de overtreder heel hard en het team zal deze gevaarlijke spelvorm direct laten.

Omdat het al weer bijna een jaar geleden is dat de laatste zaalhockeywedstrijd werd gespeeld, is het verstandig om het spelreglement zaalhockey goed door te nemen.

De zaalhockey briefing staat niet los van de veldhockey briefing van dit seizoen. De meeste algemene punten zijn zowel op het veld als in de zaal van toepassing en zullen niet kort na de veldhockey briefing herhaald worden. Indien de voor het veld gemaakte afspraken worden doorgetrokken in de zaalcompetitie zal dit de duidelijkheid verhogen.

### Afspraken en communicatie

- Omdat de afstanden in de zaal vrij klein zijn, is een klein gebaar meestal voldoende om onduidelijkheden met elkaar op te lossen. Toch zijn er soms momenten waarop je zelf het idee hebt dat je fout zou kunnen zitten met een essentiële beslissing. Dan kun je de tijd stilzetten om **je collega advies te vragen**. Doe dit echter alleen als de collega het voorval realistisch gezien ook heeft kunnen waarnemen.
- Een scheidsrechter wordt beoordeeld op de juistheid van zijn beslissingen. De **positioning** bij het zaalhockey is anders dan bij het veldhockey. Maak daar goede afspraken over met elkaar en pas, aan de hand van de ervaring je opstelling aan. Maak met name vooraf goede afspraken over je positie bij vrije pushes voor de aanval in de buurt van de cirkel.  
Fluiten tot ver op de helft van je collega is regeltechnisch geen probleem, maar stem dit goed samen af om te voorkomen dat er dubbel gefloten wordt.
- Maak **goede afspraken** met de zaalwacht of de tijdwaarnemer en laat geen misverstanden ontstaan over uitspeelstrafcorners en einde straftijd. In principe fluit of toetert de tafel voor het einde van de speelhelft.

### Spelen van de bal

- Een **push** voldoet aan de regels wanneer de bal van dichtbij wordt weggeduwd, terwijl op dat moment zowel de haak van de stick als de bal op de grond zijn. Wanneer de speelbeweging wordt ingezet van meer dan 50 cm van de bal, dan is er sprake van een slapshot en dat is verboden.
- In het normale spel, dus anders dan bij een push op doel, dient de bal over de grond te worden gespeeld. Wanneer in het gewone 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 hinder van hebben. In die gevallen moet je ook voor hoog fluiten. Dus: boven de 10 cm is fout, onder de 10 cm is alleen fout als de tegenstander hier hinder van ondervindt.
- Onder **liggend spelen** wordt verstaan: echt liggen, of opzettelijk 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. De regel is bedoeld om de speler te bestraffen die eerst een hand, knie of arm aan de grond heeft, voordat hij de bal speelt. Als hij gaat steunen wanneer de bal al gespeeld is, is het geen overtreding.

### Spelhervattingen

- Bij alle spelhervattingen dienen tegenstanders **minimaal 3 meter afstand** te houden van de bal. Bij een vrije push voor de aanvallers binnen 3 meter van de cirkel moeten alle spelers (behalve degene die de bal neemt) 3 meter afstand houden. De bal moet bij een vrije push stil liggen of duidelijk gecontroleerd worden neergelegd.
- Net als bij veldhockey hoeft de vrije push **niet exact op de plaats van de overtreding** genomen te worden. De aanvaller mag echter geen onredelijk voordeel krijgen uit het op een andere plaats nemen van de bal. Gebeurt dit wel, dan is een vrije push voor de tegenpartij de enig juiste straf.
- Na een overtreding van een aanvaller in de cirkel mag de verdediger de bal op iedere willekeurige plaats in de cirkel nemen of langs de 'loodlijn' tot 9.10 meter van de achterlijn verplaatsen. Alle tegenstanders moeten drie meter afstand houden. Als de bal over de achterlijn is gegaan is de spelhervatting zoals op het veld, op de "**loodlijn**" tot maximaal 9.10 meter.
- De **5-meter straf** is een strafverzwaring. De regel wordt net als de 10-meter straf in het veldhockey toegepast. De 5-meter straf kan ook worden toegepast op de helft van de overtredende speler. De 5-meter straf (gebaar: gestrekte arm omhoog, met gebalde vuist) wordt dan toegepast bij een minder zwaar tweede vergrijp. De strafverzwaring tot een strafcorner wordt toegepast bij een fysiek tweede vergrijp of wanneer de verplaatsing van vijf meter zou leiden tot een vrije bal binnen de cirkel.
- Let erop dat het geven van een 5-meterstraf ook **daadwerkelijk een straf** is voor de partij die de overtreding begaat. Soms is snel mogen doorspelen voordeliger voor de benadeelde partij.

### Gebruik van lichaam en stick

- Bij zaalhockey gebruikt een speler de **hand** waarmee hij zijn stick vasthoudt in sommige gevallen bewust om de bal te spelen of beter te controleren. Dat is niet toegestaan en dient als "shoot" bestraft te worden. Wanneer de bal echter tegen een hand wordt aangespeeld, is dit net als in het veldhockey geen overtreding. Dus: bal raakt hand is niet fout; hand raakt bal wel.
- Omdat je er als scheidsrechter in de zaal veel dichter bijstaat dan op het veld, is het **stickafhouden** beter te zien. Fluit alleen voor dié gevallen die er duimendik bovenop liggen en die het spel beïnvloeden.
- Een verdediger mag sticks maken wanneer hij zonder gevaarlijk spel te veroorzaken een **schot op doel stopt**. Dit soort reddingen wordt meestal in een reflex gedaan, dus zal hij zijn stick niet doodstil hebben. Dat is geen probleem, mits de bal maar niet bewust wordt voortbewogen. Gaat de bal na de stop over de achterlijn, dan is het uitpushen.

### Ruw en gevaarlijk spel

- Zoals in de inleiding aangegeven, dient zeer streng opgetreden te worden tegen het spelen van de bal tegen (de stick van) een laag verdedigende speler. Deze ballen leveren snel blessures op. Het gevaar is met name het breken van vingers / handen en afketsen van de bal via de eigen stick van een laagzittende verdediger in zijn gezicht.  
Als de tegenstander zijn stick laag heeft liggen zal de balbezitter een alternatief moeten zoeken, want 'door' die stick of tegenstander heen spelen levert een spelstraf en **direct een gele kaart** en twee minuten tijdstraf op. Ook als een verdediger met zijn laag gehouden stick de balk 'dicht zet' zal de aanvaller een alternatief moeten zoeken, want 'door de stick spelen' kost hem een spelstraf en een gele kaart.  
Let wel, dit is een duidelijke verscherping van de regelinterpretatie, die op breed advies van coaches is ingevoerd, ter bescherming van de spelers. Het klinkt vreemd, maar alleen door deze regel heel streng en consequent toe te passen, zullen de spelers dit soort ballen niet meer spelen. En hoef je de regel dus ook niet meer toe te passen!

### Keeper

- De **standaard keeper** (dus met volledige uitrusting), moet zijn helm ophouden. Deze keeper mag alleen op zijn eigen helft spelen (behalve om – zonder helm natuurlijk - een strafbal te nemen).
- Een vliegende keep is een speler 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 keeperkleding 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**.
- Voor een keeperwissel wordt de tijd niet stilgezet of slechts heel kort om de overdracht van de helm mogelijk te maken.
- 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 niet actief door de keeper worden weggeslagen. Er gelden hierbij twee beoordelingspunten. De keeper mag de bal niet wegslaan, maar mag de bal wel laten afkaatsen. Als tweede geldt de richting waarin de bal wordt gespeeld. Als de keeper een bal die hoog aankomt, omlaag weg kaatst, is dit in principe goed. Als de bal omhoog het veld wordt ingespeeld, is dit in principe een verkeerde stop en krijgt de keeper een strafcorner tegen.

### Wisselen

- De wisselregel in de zaal is gelijk aan de veldhockeyregel: **wisselen mag op elk gewenst moment**, behalve bij een strafcorner (met de bekende uitzondering voor de verdedigende keeper).
- De afstanden in de zaal zijn klein; let dus goed op het juist wisselen. Wisselspelers moeten op de teambank zitten. Bij een wissel moet de speler eerst het veld uit, voordat de wissel speler er in mag en veldspelers moeten binnen 3 meter van de middenlijn wisselen. Er zal nauwelijks een strafcorner gegeven worden voor het **verkeerd wisselen**, dat kan in feite alleen nog wanneer men met te veel spelers in het veld komt te staan.
- Bij een strafbal mag **zowel de keeper als de aanvaller** worden gewisseld. Wanneer een strafbal zou moeten worden overgenomen, mag dat ook.

### Strafcorner

- Het opzetten van maskers en aantrekken van handschoenen door verdedigers moet zo snel mogelijk gebeuren. Een verdediger mag **buiten de cirkel** niet actief aan het spel deelnemen met een masker op, maar mag een reeds ingezette verdedigende actie wel afmaken. Een verdediger die met een masker op aan acties deelneemt die niet meer als 'het verdedigen van de strafcorner' kunnen worden gezien, krijgt een vrije push tegen.
- **Het opzettelijk spelen van de bal over de eigen achterlijn** wordt ook bij zaalhockey 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. Een keeper mag de bal laten afkaatsen over zijn achterlijn, ook als dit (waarschijnlijk) opzettelijk gebeurt; een veldspeler echter niet. In "lange corner situaties" geef je in de zaal een uitpush.
- Een opzettelijke overtreding door een verdediger **buiten de cirkel, maar op eigen helft** wordt bestraft met een strafcorner. Consequent toepassen van deze regel voorkomt discussie.
- De cirkel is klein, dus het voordeel van **te vroeg uitlopen** is al snel groot. Dit moet worden tegengegaan. De teller begint hierbij niet bij elke strafcorner weer op nul. Wanneer men bij de eerste strafcorner al tweemaal te vroeg is uitgelopen, volgt bij de volgende strafcorner, als dezelfde partij wéér te vroeg uitloopt, een groene kaart. De daaropvolgende speler van dezelfde partij die het trucje weer probeert, krijgt geel.

Let goed op dat het hier over hetzelfde team gaat, dus niet team B een gele kaart geven bij zijn eerste keer te vroeg uitlopen, omdat team A al groen heeft gehad. Overleg in de rust en zorg er voor dat je elkaars beleid uit de eerste helft ook in de tweede helft voortzet.

- **Voor er uit een strafcorner gescoord kan worden**, moet de bal na het aangeven buiten de cirkel zijn geweest. Niet het eerste schot is verboden, maar het scoren kan niet voordat de bal buiten de cirkel is geweest. Shoot op de doellijn leidt dan dus tot een strafcorner. Als de bal nog niet buiten de cirkel is geweest en de aanvaller tóch richting doel pusht, is dit dus geen schot op doel (want je kunt niet scoren) en dus mag de bal niet hoog.

### Persoonlijke straffen

- Zeker in de zaal, waar de afstanden gering zijn, is een **verbale waarschuwing** makkelijk “in het voorbijgaan” te geven. Dat kan door een gebaar, een extra fluitsignaal of een opmerking. Hiervoor wordt de tijd niet stilgezet. De regel is echter: als je de tijd stil zet voor een persoonlijke straf, dan móét een kaart volgen.
- De **minimum tijdstraf** voor een speler bij een gele kaart is twee minuten. Deze minimale straf wordt toegepast bij de meeste vergrijpen (verbaal, 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 minuten, 5 minuten of de hele wedstrijd.
- Bij alle tijdstraffen geldt dat de scheidsrechter duidelijk **de duur van de straf aangeeft**, zodat de tijdwaarnemer weet wanneer hij de speler weer het veld in kan laten gaan. Bij een rode kaart moet de betrokken speler de hal verlaten. Teambegeleiders die een gele kaart krijgen moeten tien minuten naar de tribune, waar ze zich niet met het spel mogen bemoeien. Mochten zij zich op de tribune blijven misdragen, dan wordt de straf verzaamd en volgt dus een rode kaart. Ze mogen na een gele of rode kaart niet als speler aan dezelfde wedstrijd meedoen.
- Bij een strafcorner mag niet gewisseld worden, maar als de **straf tijd** van een speler **eindigt** nadat een strafcorner is gegeven mag de speler terug het veld in. Omdat een verdediger direct achter de achterlijn moet staan, mag een gestrafte speler niet terug het veld in worden gestuurd tussen het moment van aangeven en het eind van de strafcorner. Maar als de partijen nog niet gereed zijn om de strafcorner te nemen, staat niets het terugkomen van de speler in de weg.
- In alle gevallen is **twee keer groen geel en twee keer geel rood**, behalve bij een aanvoerder, want daar worden de kaarten voor de speler en de functionaris apart geteld. Het noteren van een tweede gele kaart gaat net als bij veldhockey: bij een identieke overtreding schrijft u een gele en een rode kaart op; bij twee verschillende overtredingen schrijft u twee gele kaarten op. In de wedstrijd blijft het effect gelijk: na de tweede gele kaart komt de speler niet meer terug het veld in.
- Het komt te veel voor dat **een teambegeleider** de scheidsrechter gebruikt als middel om zijn team op te juttten. Dit soort acties leidt de scheidsrechter af en wekt de indruk alsof orde en gezag ontbreekt. Treed daar tegen op! Waarschuw de begeleider, geef hem de grenzen aan en bestraf hem als hij die grenzen over gaat. En dan direct met geel. Hij wéét dat hij zich moet gedragen en is al gewaarschuwd, dus een extra waarschuwing met een groene kaart hoeft niet meer. Laat je de begeleider zijn eigen grenzen bepalen en jou steeds maar weer afleiden, dan wordt het uiteindelijk jouw probleem.
- Een begeleider die **het veld in loopt** om zijn ongenoegen te uiten, krijgt zonder waarschuwing geel. En schelden betekent rood.

Veel plezier in dit zaalseizoen, want hoewel het misschien kort lijkt, blijkt het jaarlijks weer een paar mooie sportieve weekenden op te leveren. Ga bij elkaar kijken, leer van elkaar en geniet!