

# Briefing bondsarbitrage zaalhockey seizoen 2008 - 2009

## Inleiding

De veldcompetitie vordert gestaag, de zaalcompetitie staat weer voor de deur. Dit seizoen zijn er geen regelwijzigingen maar toch is het van wezenlijk belang om de briefing weer goed te bestuderen.

Vorig seizoen is op dringend verzoek van de top zaalcoaches de instructie ingevoerd om elke harde, van dichtbij gespeelde bal op de stick van een laag zittende speler (het 'door de man heen spelen') zeer streng te bestraffen. Ook was in de briefing van vorig seizoen opgenomen dat deze opzettelijke overtreding moet worden bestraft met de juiste spelstraf én een gele kaart.

Deze briefing heeft – met name in de eerste weekenden – onbedoeld geresulteerd in een regen aan gele kaarten waar achteraf niemand zich echt gelukkig bij voelt. In sommige gevallen werden er namelijk ook kaarten gegeven voor gevallen die niet onder deze regel horen te vallen. De techniek die absoluut uit het spel gehaald moet worden is de **harde pass van dichtbij** in de richting van een speler die **met zijn stick al op de grond** zit (zijn stickhand raakt de grond).

Duidelijk moet zijn dat de stick al op de grond ligt alvorens de bal wordt gespeeld. Als je als tegenstander pas je stick op de grond legt nadat de bal is gespeeld kan dit nog steeds soms veel pijn doen maar is dit geen overtreding van de degene die de bal speelt. Het "te laat" neerleggen van je stick is dan voor eigen risico. Ook het bij dode spelsituaties hard inspelen op een stick van een tegenstander op 3 meter afstand is een opzettelijke overtreding.

Het doel van dit alles moet zijn dat deze speltechniek niet meer wordt toegepast. Het doel is niet om zo veel mogelijk spelers met gele kaarten weg te sturen. Enige nuancering is dus dit seizoen op zijn plaats. De overtreding is opzettelijk en moet ook zo worden bestraft. Dit betekent dus een strafcorner bij een overtreding buiten de cirkel, maar op eigen helft. Naast deze spelstraf is bij de eerste keer een vermaning of groene kaart zeker op zijn plaats. **Bij herhaling** volgt daarna direct geel.

## Afspraken en communicatie

- Goede afspraken maken met je collega is 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. Met name bij vrije slagen rand cirkel is het van belang dat je samen de situatie beoordeelt. De ene scheidsrechter let op die 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 acceptatie bij spelers en coaches.
- Verbale en niet verbale communicatie kan vanwege het betrekkelijk kleine speelveld een toegevoegde waarde zijn bij de presentatie van je beslissing en het begeleiden van de wedstrijd. 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. Laat dit ook duidelijk vooraf aan de teams weten, zodat zij weten of ze op de toeter of het fluitje moeten letten.

## 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 hierbij 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 maar er geen tegenstander in de buurt is die de bal kan spelen, moet je **in de geest van de regel** niet fluiten maar het spel door laten gaan.

- Een laag schot op doel dat hoog van de keeper terugkomt is een overtreding van de keeper. Een bal die hoog op doel wordt gespeeld en hoog terugkomt van de keeper, wordt uitsluitend beoordeeld op gevaarlijk spel. Je houding moet zijn: je fluit niet, tenzij de bal van de keeper gevaarlijk is; alleen dan geef je een strafcorner.
- 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. Bij een aanvaller die duikt naar een bal in de cirkel en scoort is het van belang wanneer de bal wordt geraakt. Speelt de aanvaller de bal voordat hij met zijn lichaam contact maakt met de grond is er sprake van een geldig doelpunt. Ligt hij al op de grond voordat hij de bal speelt, dan is het een 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 te houden. De bal moet bij een vrije push stil liggen of duidelijk gecontroleerd worden neergelegd. Bij het nemen moet de bal minstens 10 cm bewegen.
- De vrije slag moet genomen worden **op of nabij de plaats van overtreding**. Het criterium is dat de aanvaller geen onredelijk voordeel krijgen uit het plaats waarvan de bal wordt genomen. Gebeurt dit wel, dan is een vrije push voor de tegenpartij de enig juiste straf. Bij aanvallende vrije slagen binnen 3 meter van de cirkelrand moet de bal genomen worden op de plaats van de overtreding. Hier moeten alle andere spelers dan degene die de vrije slag neemt op minimaal 3 meter afstand staan.
- 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 (de 'kop' van de cirkel) 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.

### 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 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.
- Een verdediger die duidelijk met zijn stick en/of lichaam een pass of looplijn bij de bal "dichtzet" moet worden beschermd als een aanvaller toch denkt de bal hier doorheen te spelen of **zelfs** denkt hier dwars doorheen te kunnen lopen. Het is een tactische actie van de verdediger binnen de spelregels. De aanvaller zal vervolgens een andere weg moeten kiezen, de weg langs de balk is door de verdediger reglementair afgesloten.
- 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 een uitpush.

### Ruw en gevaarlijk spel

- Naast de in de inleiding uitgebreid omschreven regel waarbij de bal niet door een liggende stick mag worden gespeeld moeten we ervoor waken dat een zaalhockeywedstrijd niet verruwt. Helaas proberen sommige spelers hun gebrek aan zaalhockeytechniek te compenseren met ruw spel of “veldhockey in de zaal”. Door het kleine speelveld kunnen er snel fysieke duels ontstaan. Dit is zeker niet altijd opzet, maar met name de technisch zaalhockeyers worden hier vaak onreglementair door “afgestopt”. Herken dit soort overtredingen en treed hier tegen op. Natuurlijk moet opzet worden onderscheiden van onkunde maar het niet optreden tegen dit soort zaken resulteert in fysiek hockey in plaats van technisch goed verzorgd zaalhockey. Het direct aanpakken van het fysieke spel geeft een duidelijk signaal af naar de overtreeders, maar zeker ook naar degene die ‘slachtoffer’ is.

### Keeper

- De **standaard keeper** (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 speler die **zonder keeperuitrusting** als keeper optreedt. Hij moet een afwijkende kleur shirt dragen en 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**. De opkomende scheidsrechter zal dit in veel gevallen 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 van richting worden veranderd echter niet actief worden weggeslagen.

### Wisselen

- De wisselregel in de zaal is gelijk aan de veldhockeyregel.
- 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 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. 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 gewoon een uitpush.
- Een opzettelijke overtreding door een verdediger **op eigen helft, buiten de cirkel**, wordt bestraft met een strafcorner. Consequent toepassen van deze regel voorkomt discussie.
- Ook in de zaal moet direct opgetreden worden tegen het **te vroeg uitlopen**. Na tweemaal te vroeg uitlopen, volgt een groene kaart. Wanneer men bij de eerste strafcorner al tweemaal te vroeg is uitgelopen, volgt bij de volgende strafcorner, als dezelfde partij wéér te vroeg uitloopt,

direct weer 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. En als er een paar strafcorners tussen de twee waarschuwingen in zitten, begint de teller in principe weer op nul. Maar als de situatie zich na rust bij je collega herhaalt, trek de lijn dan consequent door. Overleg in de rust!

- **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. Een overtreding van de verdediger 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** vaak makkelijk “in het voorbijgaan” te geven. Dat kan door een gebaar, een extra fluitsignaal of een juist getimedede opmerking. Hiervoor wordt de tijd niet stilgezet. Als je een kaart geeft zet je eerst de tijd stil.
- De **minimum tijdstraf** voor een speler bij een gele kaart is twee minuten. Deze minimale straf wordt toegepast bij verbale of 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 minuten of 5 minuten.
- 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, van 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 gedurende de straftijd ook niet als speler aan dezelfde wedstrijd meedoen.
- De straftijd van een speler wordt automatisch verlengd met de duur van een strafcorner. Dus als de straftijd eindigt tussen het toekennen van een strafcorner en het einde hiervan, mag de speler nog niet terug het veld in.
- In alle gevallen is **twee keer groen geel en (in principe) twee keer geel rood**, behalve bij een aanvoerder als hij een kaart krijgt door zijn functie. Dan 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 naar spelers en publiek 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 niet met een groene kaart, maar 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.

Het belooft weer een mooi zaalseizoen te worden waaraan hopelijk spelers, begeleiders, scheidsrechters en publiek veel plezier aan mogen beleven. Het toepassen van de briefing vanaf de eerste wedstrijd tot en met de laatste wedstrijd zal zeker een positieve bijdrage leveren!!

Veel succes en plezier toegewenst !!