

9. Aanvulling Arbitrage Zaalhockey Seizoen 2015-2016

Dit seizoen zijn een aantal wijzigingen doorgevoerd in de spelregels van het zaalhockey. Een aantal daarvan zijn in hoofdstuk 8 al vermeld, maar worden hier specifiek onder de aandacht gebracht:

- Senioren spelen komend seizoen weer 6 tegen 6 net als de junioren.
- Mondbeschermer (bitje) is verplicht voor alle veldspelers.
 - Het aantal momenten waarop een keeper mag worden gewisseld is net als vorig seizoen gelimiteerd tot maximaal twee momenten. Alleen het wisselen van een volledig uitgeruste keeper met een ander volledig uitgeruste keeper telt niet langer mee als wisselmoment.
 - Een speler die in balbezit is, mag niet worden opgesloten in een hoek van het veld of aan de zijbalk door tegenstanders met hun stick plat op de grond. Tegenstanders moeten een opening laten waar de bal doorheen kan worden gespeeld.
 - Een groene kaart voor een speler betekent naast een waarschuwing ook een tijdstraf van 1 minuut.
 - Een vrije push dichtbij de cirkelrand wordt niet meer teruggelegd tot 3 meter buiten de cirkel, maar genomen op de plaats van de overtreding. Voordat de bal echter de cirkel in mag, moet deze
 - 3 meter hebben gerold, of
 - geraakt zijn door **een tegenstander**, of
 - eerst de balk hebben geraakt.



Spelhervattingen

- Een spelhervatting (vrije push, inpush, uitpush en beginpush) mag met een self-pass worden genomen. Dit geldt niet voor het nemen van een strafcorner, strafbal en bully. De nemer moet duidelijk en zichtbaar een poging doen de bal te stoppen voordat hij de spelhervatting mag nemen. Het niet of onvoldoende controleren van de bal dient bestraft te worden met een vrije push tegen.
- Als de spelhervatting niet met een self-pass wordt genomen maar “ouderwets” naar een medespeler wordt gespeeld moet de bal minimaal 1 meter rollen voordat deze medespeler de bal mag spelen.
- 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 3 meter afstand staan. De bal mag niet rechtstreeks de cirkel in worden gespeeld. De (drie meter) afstandregel bij spelhervattingen moet strikt worden toegepast; dit geeft duidelijkheid en vermindert de kans op gevaar. En drie meter betekent drie echte meters. 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.
- De regel geeft aan dat een vrije push genomen wordt ‘nabij’ de plaats van de overtreding. Met de invoering van de self-pass betekent het snel extra voordeel als de bal niet op de juiste plaats wordt genomen. Wees dus strikter en laat de bal op de juiste plaats leggen. Overnemen is geen optie: het is dus doorspelen of een vrije push tegen.
- 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 de 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 self-pass gaat het spel sneller en is het dus van belang om af te wegen of “laten lopen” een betere optie is dan fluiten. 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 om ‘modern’ te fluiten. Een fysieke wedstrijd vraagt om goed en helder ingrijpen; anders krijg je anarchie en chaos. Vaak is het goed om, nadat je hebt laten doorspelen, een overtredende speler alsnog toe te spreken of te bestraffen. Zo toon je de overtreder je grenzen aan.
- 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 getroffene de bal niet kwijt raakte. 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. Deze op het eerste gezicht kleine overtredingen 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

- 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) moet absoluut uit het spel gehaald worden. Naast de spelstraf is bij de eerste keer een vermaning of groene kaart vereist. Bij herhaling volgt daarna direct geel. 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 dit nog steeds veel pijn doen maar is geen sprake van een overtreding.
- 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.

Spelen van de bal

- Push: Wanneer de speelbeweging wordt ingezet op meer dan 50 cm van de bal, dan is er sprake van een slapshot en dat is verboden.
- 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.
- Een hoog schot op doel dat 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 laag schot op doel dat hoog van de keeper terug komt is een overtreding van de keeper.
- 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.

Ruw en gevaarlijk spel

- Door het kleine speelveld kunnen snel fysieke duels ontstaan. Dit is niet altijd opzet, maar met name de technische zaalhockeyers worden hier vaak onreglementair door “afgestopt”. Sommige spelers proberen hun gebrek aan zaalhockeytechniek te compenseren met veldhockey in de zaal. Herken dit en treed hier tegen op. Natuurlijk moet opzet worden onderscheiden van onkunde maar het niet optreden resulteert in fysiek spel in plaats van technisch verzorgd zaalhockey. Het direct aanpakken van het fysieke spel geeft een duidelijk signaal af naar de overtreders, 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 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 uitrusting 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 echter niet actief worden weggeslagen.

Wisselen

- De wisselregel in de zaal is gelijk aan de veldhockeyregel.
- Wisselers moeten op de teambank zitten. Bij een wissel moet de speler eerst het veld uit, voordat de wisselspeler 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 als de erin komende speler de bal speelt, terwijl zijn collega nog niet uit het veld is.

- Bij een strafbal mag zowel de keeper als de aanvaller worden gewisseld. Wanneer een strafbal moet 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.
- De keeper moet zich bij het verdedigen van de strafcorner in het doel opstellen, achter de doellijn. De overige verdedigers kiezen om zich of achter de achterlijn op te stellen (aan de andere kant van het doel waarvan de strafcorner wordt genomen) 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 klaar te gaan staan (inclusief



aantrekken van handschoenen en/of maskers). Als je hier actief mee bezig bent, kun je in veel gevallen lange wachttijden voorkomen.

- Bij het nemen van de strafcorner gebeurt er van alles in en om de cirkel. Je hebt hier 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.
- Een verdediger mag tijdens de strafcorner een masker dragen. Met dit masker op mag hij zijn verdedigende actie afmaken maar niet actief mee gaan doen aan de spelopbouw. Als na de strafcorner het spel wordt hervat met een uitpush of vrije push voor de verdedigers moet hij eerst zijn masker afzetten voordat de spelhervatting genomen wordt. Doet hij dit niet dan bestraf je hem met een vrije push.

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.
- 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. Teambegeleiders die een gele kaart krijgen moeten vijf minuten naar de tribune, waar ze zich niet met het spel mogen bemoeien. Ze mogen gedurende de straftijd ook niet als speler aan dezelfde wedstrijd meedoen.
- 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. 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 jatten. Dit soort acties leidt de scheidsrechter af en wekt naar spelers en publiek de indruk alsof orde en gezag ontbreekt. Waarschuw de begeleider, geef hem de grenzen aan en bestraf hem als hij die grenzen over gaat. Laat je de begeleider jou steeds maar weer afleiden, dan wordt het uiteindelijk jouw probleem.

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 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.
- 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.

