

Standaard Afspraken Arbitrage Zaalhockey 2024-2025

We willen in de jaarlijkse Afspraken Arbitrage Zaalhockey de focus leggen op spelregelwijzigingen, nieuwe interpretaties en specifieke aandachtspunten voor het zaalhockey. In dit document zijn voor het zaalhockey alle standaard afspraken opgenomen evenals de afspraken die in het verleden zijn gemaakt (en nog steeds gelden).

Een team speelt met 5 zaalspelers en een volledig uitgeruste doelverdediger of met 6 zaalspelers.

- Indien een team speelt met 6 zaalspelers, dan is er niemand met de rechten van een doelverdediger. Niemand mag in deze situatie de bal binnen de cirkel met het lichaam spelen. Uitzondering hierop is uiteraard wanneer de bal de hand raakt die aan de stick zit.
- Bij een strafcorner mogen de spelers altijd als extra beschermende kleding dragen:
 - Gezichtsmasker;
 - Strafcornerschoen;
 - Toque;
 - Kniebeschermers (mits onder de kousen of in dezelfde kleur als de kousen of zwart). Dus geen keepershelm en geen keepershandschoenen.
- Bij het verdedigen van een strafbal door een speler geldt dat deze, in afwijking van de spelregels, dezelfde beschermende middelen mag dragen als bij een strafcorner.

Let op: Bij een strafbal mag de (volledig aangeklede) doelverdediger teruggewisseld worden (tenzij deze een persoonlijke straf uitzit). Wanneer een doelverdediger in het spel gebracht wordt, geldt dit als wisselmoment van de doelverdediger als de doelverdediger na afloop van de strafbal het spel weer verlaat.

Wisselen in de zaal

Een zaalwedstrijd wordt niet stilgelegd voor wisselmomenten. **Let op:** dit betekent dat de tijd ook bij een wissel van de doelverdediger niet wordt stilgezet. Wissels moeten te allen tijde bij de middenlijn plaatsvinden.

Een team mag maximaal twee keer per wedstrijd zijn volledig aangeklede doelverdediger wisselen voor een speler. Het uit het speelveld gaan van de doelverdediger telt als wisselmoment. Het is dus ook een wisselmoment als er een aangeklede doelverdediger het speelveld in komt om de strafbal te verdedigen en na afloop van de strafbal het speelveld weer verlaat, ondanks het feit dat de tijd hierbij stil staat. Een wisselen van een doelverdediger voor een andere doelverdediger telt niet als wisselmoment.

Heeft een team het maximum aantal wisselmomenten voor volledig aangeklede doelverdedigers gebruikt en raakt een in het speelveld staande doelverdediger geblesseerd of wordt deze uit het veld gestuurd, dan is de oplossing om deze doelverdediger te vervangen door een andere doelverdediger. Zit deze niet op de bank? Dan wordt eerst een vervangende speler ingebracht, terwijl buiten het speelveld een vervangende doelverdediger wordt 'aangekleed'. Zodra deze klaar is, wordt de speler van het speelveld gehaald en komt de doelverdediger permanent in de wedstrijd. **Let op:** Het team speelt met een speler minder als het om een persoonlijke straf gaat.

Liggend spelen door een doelverdediger

Als de bal in de cirkel is, dan mag een doelverdediger de bal liggend spelen. Is de bal of een doelverdediger buiten de cirkel, dan mag een doelverdediger de bal niet liggend spelen. Gebeurt dit toch, dan wordt deze overtreding bestraft met een strafcorner.

Schot op doel

Volgens het spelreglement is een schot op doel de actie van een aanvaller die probeert te scoren door de bal van binnen de cirkel in de richting van het doel te spelen. Als de intentie van de speler duidelijk was om een doelpunt te maken door de bal in de richting van het doel te spelen is er, ook als de bal het doel (net) mist, sprake van een 'schot op doel'.

Aanvullend hierop geldt dat als bij een strafcorner de bal het doel mist en boven de knie op het lichaam van een verdediger komt, het spel hervat wordt met een vrije push voor de verdediging vanwege gevaarlijk spel. Komt de bal onder de knie, dan volgt een nieuwe strafcorner.

Wanneer een speler er zelf voor kiest om op de doellijn (lijnstopper) te verdedigen, dan is er geen sprake van een gevaarlijke actie van de aanvaller als de bal op het lichaam van de lijnstopper komt. In dit geval is een strafbal de juiste spelstraf.

Bal richting een doelverdediger:

- Als de bal laag richting een doelverdediger gaat en de bal komt laag terug van de doelverdediger, dan kan er doorgespeeld worden.
- Als de bal laag richting de doelverdediger gaat en de bal komt hoog terug van de doelverdediger, dan kan er doorgespeeld worden als het niet van invloed is op het spel en/of de tegenstander hier geen hinder van ondervindt. In alle andere gevallen geef je hiervoor een strafcorner.
- Als de bal hoog richting de doelverdediger gaat en de bal komt hoog terug van de doelverdediger, dan beoordelen we deze bal op gevaar. Is er geen gevaar? Dan spelen we door. Is er wel gevaar? Dan geef je hiervoor een strafcorner.

Persoonlijke straffen

Hieronder zie je het schema voor persoonlijke straffen dat we hanteren in de zaal. Let er op dat de duur van de persoonlijke straffen anders is ten opzichte van het veld.

1e kaart		
Speler krijgt:	Tijdstraf	Administratie DWF
Groen	1 min	-
Geel	2 of 4 min	Geel
Rood	Rest van de wedstrijd	Rood

2e kaart				
Speler had	Speler krijgt	Aanvullende straf	Tijdstraf	Administratie DWF
Groen	Groen	Geel	2 min	Geel
Groen	Geel	-	2 of 4 min	Geel
Groen	Rood	-	Rest wedstrijd	Rood
Geel	Geel	Rood	Rest wedstrijd	2x geel
Geel	Rood	-	Rest wedstrijd	1x geel en 1x rood

Als je een kaart geeft, kijk dan naar de intentie en naar de impact van de overtreding om de juiste persoonlijke straf te geven. Heeft een overtreding grote impact, dan is dat een gele kaart. Heeft iets weinig impact, dan volstaat in veel gevallen een groene kaart. In Nederland spreken we af dat we de tijd stilzetten om een kaart te geven en de tijd pas weer aan te zetten als de speler het veld heeft verlaten.

Een speler kan dus twee dezelfde kaarten ontvangen voor eenzelfde soort overtreding. Echter is dan de aanvullende straf (kaart) zwaarder.

Een aanvoerder kan als speler (bijvoorbeeld voor commentaar richting de arbitrage) en als aanvoerder (bijvoorbeeld voor een verkeerde wissel van zijn team) een kaart krijgen. De kaarten voor 'de aanvoerder' en voor 'de speler' worden niet bij elkaar opgeteld en leiden dus niet samen tot een zwaardere straf.

Als de tijdstraf voorbij is, pas je het 'tijd is tijd'-principe toe. Bij een strafcornersituatie mag de speler terug het veld in komen (en aansluiten bij de strafcorner) zolang de overige spelers duidelijk nog niet klaar staan om de strafcorner te nemen. Let wel, in dit geval mag alleen de speler terugkomen die de kaart heeft gekregen en geen andere speler, aangezien er bij de strafcorner niet gewisseld mag worden. Staan de spelers al wel klaar, dan mag de speler alleen terug het veld in komen om op de andere speelhelft binnen 9,10 m vanaf de achterlijn plaats te nemen. In beide gevallen kan de ondersteunende scheidsrechter hierbij helpen.

Straffen voor teambegeleiders in de zaal

Kaart	Straf	Strafmaat
Geen kaart	Vermaning (mondeling)	Geen
Groene kaart	Tijdelijke ontzegging begeleiding	1 minuut niet coachen en 1 speler minder → Uit praktisch oogpunt hoeft in dit geval de teambegeleider niet op de tribune plaats te nemen en mag deze op de bank blijven zitten <u>zonder</u> te coachen.
Gele kaart	Tijdelijke ontzegging begeleiding	4 minuten en 1 speler minder → Teambegeleider dient op de tribune plaats te nemen en mag <u>niet</u> coachen gedurende de straf tijd.
Rode kaart	Definitieve ontzegging begeleiding	Definitieve verwijdering en 1 speler minder → Teambegeleider moet naar de kantine en mag zich niet meer met de wedstrijd bemoeien.

Let op: Gedurende de straf tijd van een teambegeleider mag het team gewoon wisselen, zolang men maar met een speler minder speelt.

Te laat terug in de zaal na de rust

Indien een van de teams na de rust overduidelijk te laat terug is in de zaal, terwijl het andere team al klaar staat, gaan we uit van het volgende:

- De rust duurt maximaal 3 minuten.
- Als scheidsrechter is het belangrijk om elke wedstrijd contact te hebben met de managers om te bevestigen hoe lang de rust duurt. Daarmee voorkom je verschillen, manage je de situatie en voorkom je in de meeste gevallen dus deze casus.

- In de basis gaan we ervan uit dat alle teams willen hockeyen en dat betekent dat we niet de nadruk willen leggen op het geven van kaarten.
- Echter, op het moment dat een team overduidelijk te laat is en het andere team al klaar staat, dan kun je hiervoor de aanvoerder een gele kaart (2 min) geven.

Aanvallende spelhervatting op de helft van de tegenpartij

Bij een aanvallende spelhervatting (vrije push, inpush en lange corner) op de helft van de tegenstander mag de bal niet direct de cirkel in worden gespeeld. De aanvallende partij mag de bal pas de cirkel inspelen, nadat de bal minimaal 3 meter heeft afgelegd of is geraakt door een speler van de verdedigende partij. Dit spelen betekent opnieuw pushen of raken van de bal. De bal 3 meter laten rollen en vervolgens de cirkellijn laten passeren zonder buiten de cirkel opnieuw te zijn gespeeld is niet toegestaan. Voor de afstand van 3 meter geldt geen specifieke voorwaarde, als de bal in totaal maar minimaal 3 meter heeft afgelegd (in één richting of heen en weer).

Vrije push via de balk

Voordat de bal door een aanvaller de cirkel in gespeeld mag worden moet deze 3 meter zijn verplaatst of geraakt zijn door een tegenstander. De bal mag via de balk de cirkel in, maar dan moet de bal wel eerst 3 meter hebben gerold, voordat de bal de balk raakt.

Verdedigers moeten te allen tijde 3 meter afstand houden bij een vrije push voor de aanvallende partij, ook als ze in de eigen cirkel staan.

- Alle spelers moeten op 3 meter afstand staan.
- Wanneer een verdediger op zijn eigen helft niet op 3 meter staat wordt een strafcorner toegekend, ongeacht de plaats van de vrije push.
- Uitzondering: wanneer de aanvaller de vrije push direct neemt binnen 3 meter van de cirkel. Indien de verdediger geen tijd heeft om op 3 meter afstand te gaan staan is het hem toegestaan de aanvaller te schaduwen binnen de cirkel op minder dan 3 meter afstand. Grijpt de verdediger die niet op 3 meter afstand stond toch in, dan wordt een strafcorner toegekend.

Vrije push voor de verdediging mag overal binnen de cirkel genomen worden.

Tevens mag de vrije push worden genomen op de loodlijn van de plek van de overtreding binnen 9.10 meter vanaf de achterlijn. Let op: bij een uitpush moet de bal nog steeds op de loodlijn genomen worden.

Slaan mag niet, pushen wel

Spelers mogen de bal voortbewegen door de bal te pushen in de zaal. Het slaan van de bal is niet toegestaan. Wanneer er bij de voorafgaande beweging meer dan 50 centimeter tussen de bal en de stick zit, dan zien we dit als slaan en dus als een overtreding.

Liggend spelen mag niet!

Liggend spelen, oftewel drie of meer steunpunten hebben, is niet toegestaan in de zaal. Voorbeelden van een extra steunpunt zijn: een knie op de grond of een hand op de grond (niet zijnde de stickhand).

Spelen van de bal in de lucht is niet toegestaan!

Volgens regel 9.10 mogen spelers de bal niet spelen wanneer deze in de lucht is. Spelers van het team dat de bal niet omhoog bracht, mogen de bal wel stoppen. Onder het stoppen van de bal wordt verstaan, het tegenhouden van de bal zonder voorwaartse (of neerwaartse, etc.) beweging. Het is niet toegestaan dat een speler de bal in een vloeiende beweging naar de grond brengt.

Strafcorner

- 1) Er is geen verschil meer tussen de beëindiging van een strafcorner en een strafcorner aan het einde van een speelhelft ('uitspeelcorner').
 - Zie regel 13.5 voor alle redenen dat een strafcorner afgelopen kan zijn.
 - Als de bal voor de tweede keer buiten de cirkel komt, is dat op zich geen indicatie voor het einde van een strafcorner, dus ook niet bij een strafcorner aan het einde van een speelhelft ('uitspeelcorner').
- 2) Spelers van het verdedigende team die bij een strafcorner zich niet achter de achterlijn bevinden, moeten zich op de andere speelhelft binnen 9,10 meter vanaf de achterlijn opstellen (ter hoogte van de kop cirkel aan de andere zijde van het speelveld).

Pass bij de balk / looplijn dicht zetten

Een verdediger die duidelijk met zijn stick en/of lichaam een pass of looplijn bij de balk dichtzet, moet worden beschermd wanneer een aanvaller de bal hier doorheen wil drukken of spelen. De aanvaller zal een andere weg moeten kiezen, want de weg langs de balk is door de verdediger reglementair afgesloten. Ontstaat er een situatie waarbij spelers de bal samen tussen hun beide sticks blijven klemmen, geven we een bully als dit te lang duurt. Echter, een proactieve en begeleidende rol van de scheidsrechter kan hier helpen om het spel levend te houden.

Veiligheid

Spelers zijn tijdens de wedstrijd verantwoordelijk voor hun eigen veiligheid en de veiligheid van andere spelers.

- Eigen veiligheid: spelers dienen scheen- en enkelbeschermers te dragen evenals een bitje. Als je als scheidsrechter ziet dat dit niet gebeurt, dan spreek je de speler hierop aan. Het blijft echter de verantwoordelijkheid van de speler zelf. Maak er tijdens de wedstrijd daarom geen heksenjacht van. Er kan geen spelstraf worden opgelegd voor bijvoorbeeld het niet dragen van een bitje.
- Veiligheid voor andere spelers: Tijdens de wedstrijd is het van belang dat spelers geen gevaar veroorzaken richting andere spelers door het dragen van sieraden, horloges etc. Als jij vindt dat een speler mogelijk gevaar kan veroorzaken richting andere spelers, manage dit dan voor de wedstrijd en spreek de speler aan op de verantwoordelijkheid die ze hebben richting andere spelers. Anders mag er niet gespeeld worden.

Appendix: Onze standaard afspraken in de zaal

Plaats	Spelhervatting	Persoonlijke straf
<i>Een speler begaat een onopzettelijke overtreding op een tegenstander</i>		
Op de speelhelft van de tegenstander	Vrije push	Geen
Op de eigen speelhelft	Vrije push	Geen
Binnen de eigen cirkel	Strafcorner	Geen
Binnen de eigen cirkel waardoor doelpunt voorkomen wordt	Strafbal	Geen
Plaats	Spelhervatting	Persoonlijke straf
<i>Een speler begaat een opzettelijke overtreding op een tegenstander in balbezit</i>		
Op de speelhelft van de tegenstander	Vrije push	Optioneel
Op de eigen speelhelft	Strafcorner	Optioneel
Binnen de eigen cirkel	Strafbal	Optioneel
Plaats	Spelhervatting	Persoonlijke straf
<i>Een speler begaat een opzettelijke overtreding op een tegenstander die NIET in balbezit is</i>		
Op de speelhelft van de tegenstander	Vrije push	Minimaal geel
Op de eigen speelhelft	Strafcorner	Minimaal geel
Binnen de eigen cirkel	Strafcorner	Minimaal geel
Overtreding	Persoonlijke straf	Consequentie
Teambegeleider gaat voor de 1e keer over de grens van de scheidsrechters	Vermaning (verbaal)	Geen
Teambegeleider gaat voor de 2e keer over de grens van de scheidsrechters	Groene kaart	Team speelt 1 min met speler minder. Teambegeleider neemt plaats op de bank en mag niet coachen.
Teambegeleider gaat voor de 3e keer over de grens van de scheidsrechters	Gele kaart	Team speelt 4 min met speler minder. Teambegeleider neemt plaats op de tribune en mag niet coachen.

Teambegeleider gaat direct (of na een eerdere gele kaart) op een zeer ernstige wijze in woord en gebaar over de grens van de scheidsrechters	Rode kaart	Team speelt de rest van de wedstrijd met een speler minder. Teambegeleider verlaat de zaal.
Speler is duidelijk hoorbaar en/of zichtbaar denigrerend of respectloos naar de scheidsrechters	Minimaal gele kaart	Hangt af van de persoonlijke straf.
Overtreding	Persoonlijke straf	Consequentie
Spelhervatting door aanvaller op eigen helft, verdediger staat niet op afstand op eigen speelhelft.	Strafcorner	Geen
Spelhervatting op de aanvallende helft wordt door de aanvaller direct de cirkel in gepusht.	Vrije push overal in de cirkel of ter hoogte van de kop cirkel op de plaats waar de bal de cirkel in is gegaan.	Geen
Vrije push wordt op de verkeerde plaats genomen.	Vrije push voor het andere team op de plek van de oorspronkelijke overtreding.	Geen