BRIEFING BONDSSCHEIDSRECHTERS ZAALHOCKEY SEIZOEN 2016-2017

Het is van belang dat bondsscheidsrechters de laatste uitgave van het spelreglement kennen en kunnen toepassen. De briefing vult het spelreglement aan en benadrukt op welke manier spelregels dienen te worden geïnterpreteerd. Voor zaken die niet expliciet zijn benoemd in deze briefing dient het spelreglement te worden gevolgd.

Jaarlijks wordt er een briefing gemaakt. Dat zijn de afspraken die gelden en daarmee in principe de afspraken uit voorgaande briefings vervangen. In de briefing maken we een verdeling tussen de typische zaalregels en de regels die in de zaal vrijwel gelijk zijn aan de regels op het veld.

1) Regelwijzigingen

- In de zaal wordt de lange corner ingevoerd. Deze spelhervatting wordt genomen op de middenlijn, recht tegenover de plaats waar de bal over de achterlijn is gegaan. De specifieke regels t.a.v. een aanvallende vrije push op de helft van de tegenstander zijn hierbij van toepassing.
- Een vrije push dicht bij de cirkelrand wordt niet meer teruggelegd tot drie meter buiten de cirkel, maar genomen op de plaats van de overtreding. Voordat de bal door een aanvaller of door het kaatsen tegen de balk de cirkel in gespeeld mag worden moet deze:
  - drie meter hebben gerold, *of*
  - geraakt zijn door **een tegenstander**.
- Indien bij een beslissingswedstrijd de stand na het verstrijken van de volledige speeltijd gelijk is wordt een beslissing verkregen door het nemen van shootouts. In het spelreglement staat de procedure voor het nemen van shootouts uitvoerig beschreven.

2) Specifieke zaalregels

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. **Een harde pass van dichtbij die bewust door een tegenstander heen wordt gespeeld die zijn stick al (bijna) op de grond heeft is verboden** en moet worden afgefloten. Dit kan namelijk leiden tot blessures. Belangrijk is te begrijpen wat de intentie van de speler is. Criteria zijn: gevaar, opzet en de afstand tot de tegenstander. Gebeurt het **roekeloos** dan past naast een spelstraf ook een persoonlijke straf in de vorm van een groene kaart. Bij herhaling volgt direct geel.
- Duidelijk moet zijn dat de stick al (bijna) 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 wanneer hij de bal ontvangt, maar is er geen sprake van een overtreding.
- De pirouette waarbij de balbezitter een halve of 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 drukken of 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 zij maken geen aanstalten het klemmen te beëindigen, dan geef je een bully. Spelers die opzettelijk de bal proberen te klemmen tegen de stick van een tegenstander moeten worden bestraft met een spelstraf tegen.

- Het is niet toegestaan de bal tegen de balk te klemmen om het de tegenstander op die manier onmogelijk te maken de bal te spelen. Als dit gebeurt en de speler maakt geen aanstalten het klemmen te beëindigen dan begaat hij een overtreding.
- Een speler die in balbezit is mag niet opgesloten worden in de hoek van het veld of aan de balk door tegenstanders met hun stick plat op de grond. Tegenstanders moeten een opening laten waardoor de bal kan worden gespeeld. Verdedigers die een aanvaller opsluiten in de cirkel riskeren een strafcorner als ze geen opening laten. Zie je dat dit **gaat** gebeuren, **waarschuw** de verdedigers eerst dat als ze geen opening laten ze een strafcorner tegen krijgen.

Spelen van de bal

- Er wordt nog steeds veel geslagen in de zaal, wat niet mag. Het is 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 voor 'hoog' fluiten. Als bij het **stoppen** de bal van de grond komt en er geen tegenstander in de buurt is die de bal kan spelen, laten we doorspelen.
- 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 een strafcorner moet geven. Een lage push op doel die hoog van de keeper terugkomt is een strafcorner, behalve als de bal zonder hinder of gevaar over de achterlijn of over de zijbalk gaat of in een compleet vrije ruimte terechtkomt.
- 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.

Keeper

- Een team mag maximaal tweemaal per wedstrijd zijn **volledig uitgeruste doelverdediger van het veld wisselen voor een vliegende keep**. Een volledig uitgeruste doelverdediger wisselen voor een andere volledig uitgeruste doelverdediger telt niet als wisselmoment. Heeft een team zijn aantal wisselmomenten al gebruikt en raakt een in het veld staande volledig uitgeruste doelverdediger geblesseerd of wordt uit het veld gestuurd dan is de enige oplossing deze te vervangen door een andere volledig uitgeruste doelverdediger. Zit deze niet op de bank dan wordt eerst een vliegende keep ingebracht, terwijl buiten het veld een vervangende doelverdediger wordt "aangekleed". Zodra hij/zij klaar is wordt de vliegende keep van het veld gehaald en komt de volledig uitgeruste doelverdediger permanent in het veld.
- 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.

3) Regels die in zaalhockey en veldhockey vergelijkbaar zijn

Wedstrijdmanagement

- Zo min mogelijk fluiten is prachtig, maar mag **nooit ten koste gaan van controle over de wedstrijd**. Samen met je collega spreek je af hoe je het verloop ervan controleert en hoe je bijstuurt als er in de wedstrijd dingen gebeuren die je niet had verwacht of doorgesproken (scenario's).

- Wees alert op overtredingen die (vaak door aanvallende spelers) gemaakt worden, direct nadat een partij balverlies heeft geleden en er een snelle uitbraak dreigt. Deze doorgaans onbewust en onschuldig ogende overtredingen hebben vaak maar één doel: zorgen dat **de snelle uitbraak wordt afgebroken**. We noemen dit 'breaking down of play'. Laat duidelijk in je optreden zien dat je dit soort overtredingen herkent, waarbij slechts fluiten voor de overtreding meestal niet genoeg is. Een extra fluitsignaal, vermaning of kaart is hier op zijn plaats.
- In het moderne hockey worden we in toenemende mate geconfronteerd met overtredingen van spelers zonder dat de bal in de buurt is (o.a. vasthouden, uit balans brengen); het is van belang dat de scheidsrechters samenwerken om dit type overtredingen adequaat te bestraffen. Bij deze zogeheten "off-the-ball incidents" is een **persoonlijke** straf (vermaning, kaart) op zijn plaats en volgt er **geen spelstraf**.

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 controleren (de bal hoeft niet doodstil te liggen)** voordat hij de spelhervatting mag nemen. Indien je van tevoren ziet dat een spelhervatting niet gecontroleerd wordt of op de verkeerde plaats dreigt te worden genomen, 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.** Deze vrije push wordt genomen op de plek waar de speler de spelhervatting verkeerd nam.
- Een aanvallende vrije push binnen drie meter van de cirkel wordt genomen op de plaats van overtreding. Alle andere spelers dan degene die de bal gaat nemen, moeten op minimaal drie meter afstand gaan staan. Verdedigers die **al in de cirkel staan** mogen binnen de drie meter afstand blijven staan, maar mogen totdat de bal door een tweede speler is geraakt, tegen de balk is gekomen, of drie meter heeft gerold niet actief het spel beïnvloeden of de bal gaan spelen. Het begeleiden van de aanvaller van binnen de cirkel is toegestaan, zolang ze niet de bal spelen of een poging doen de bal te gaan spelen. Nadat de bal drie meter heeft afgelegd, of door een tweede speler is geraakt, of tegen de balk is gekomen, mag een verdediger vanuit elke positie de bal spelen, ook als hij in eerste instantie niet op afstand stond. Wordt de tijd stilgezet na het toekennen van een aanvallende vrije push dan moeten bij de spelhervatting **alle spelers op minimaal drie meter afstand gaan staan.**

Strafcorner

- Voor, tijdens en na het nemen van de strafcorner gebeurt er van alles in en om de cirkel. Met name bij het inlopen door aanvallers en het uitlopen door verdedigers worden soms regels overtreden. **Maak met je collega** voorafgaand aan de wedstrijd duidelijke **afspraken** over wie waar op let en hoe er tussen beide scheidsrechters wordt gecommuniceerd.
- Zorg dat na het toekennen van een strafcorner spelers zo snel mogelijk klaar gaan staan om de strafcorner te nemen en te verdedigen. Daarbij is uiteraard de veiligheid een belangrijk criterium maar direct beginnen met aantrekken van beschermende uitrusting door de verdedigers is een must. Richtlijn is maximaal 40 seconden voordat de strafcorner wordt genomen.
- In het regelboekje staat een definitie van een "schot op doel". Aanvullend spreken we af 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.

- **Het criterium voor een opnieuw genomen strafcorner is vorig seizoen gewijzigd!** 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 de strafcorner meedoen.
- Het is veldspelers toegestaan om bij het verdedigen van een strafcorner een glad masker te dragen zolang de strafcorner duurt en zolang de verdediger zich **in zijn eigen cirkel** bevindt. Het is een verdediger toegestaan om een verdedigende actie af te maken, ook al betekent dit dat hij (net) buiten de cirkel komt (common sense). Als een speler nadat een strafcorner is afgelopen aan het spel deelneemt terwijl hij nog steeds het masker draagt wordt hij bestraft met een vrije push. Bij herhaling is een persoonlijke straf gepast. Het snel nemen van een vrije push met het masker op mag dus niet. Besef goed: voorkomen is beter dan genezen.

Persoonlijke straffen

- In vroegere briefings werd het adagium “tijd stil = kaart” gebezigd. In het moderne hockey geldt dat we de tijd stilzetten om een ‘management tool’ in te zetten richting spelers, aanvoerder of teambegeleiding. Afhankelijk van de situatie kan dit een kaart zijn maar ook een vermaning of een “goed gesprek”. Het nieuwe adagium is dus “**tijd stil** = een mooi **managementmoment**”.
- Een groene kaart betekent een tijdelijke verwijdering van de betreffende speler van één minuut. Een gele kaart betekent een tijdelijke verwijdering voor twee of vijf minuten. De zaalwacht houdt de straftijd bij en geeft aan wanneer de speler (of zijn vervanger) mag terugkeren. Na het verstrijken van de straftijd mag de speler **altijd** terugkomen, ook als een strafcorner is toegekend (“tijd is tijd”). De enige uitzondering hierop is dat we een speler niet laten terugkeren als de scheidsrechter op het punt staat een toegekende strafcorner vrij te geven. In dat geval wacht je met het laten terugkomen van de speler totdat de strafcorner is genomen. Dat is dus slechts enkele seconden later. Communiceer hierover met je collega en pak dit als team op.
- De **tweede groene kaart is altijd geel**. Voor de duidelijkheid in de communicatie toon je eerst de tweede groene kaart en daarna meteen de gele kaart. De straf voor een tweede groene (en dus gele) kaart is twee minuten.
- De straftijd voor een gele kaart is in principe twee minuten. Alleen voor een **fysieke overtreding, op het lichaam gericht,** is de straf vijf minuten.
- Een speler die een tweede gele kaart krijgt – of het nu voor eenzelfde soort overtreding is of voor een andere - krijgt **eerst geel** en **vervolgens rood** getoond. Dat laatste doe je om te laten zien dat iemand niet meer terugkomt. Op het formulier worden beide kaarten als geel genoteerd; er volgt dus geen directe schorsing. Dat maakt het verschil met de écht grove overtreding duidelijk: direct rood is heel iets anders dan twee keer geel. Indien een overtreding zo grof is dat je als scheidsrechter van mening bent dat de overtreder een permanente verwijdering verdient, dan maak je dat duidelijk door alleen een rode kaart te geven.
- Elke speler mag aan een scheidsrechter vragen waarom een bepaalde beslissing wel of niet wordt genomen, mits dit op een fatsoenlijke en normale manier gebeurt. Dit is niet langer voorbehouden aan de aanvoerder. Het is echter één speler die dit mag doen. Twee spelers of meer wordt gezien als **groepsprotest** en direct bestraft met een **groene kaart** voor de ‘tweede’ speler in kwestie. Het is dus niet de aanvoerder die de kaart krijgt maar de speler die zich als tweede bij de scheidsrechter meldt. We gaan proberen om kaarten te beperken door in voorkomend geval meteen “één speler” te roepen al dan niet ondersteund door een opgeheven vinger.

Teambegeleiders

- Het blijkt veelvuldig voor te komen dat er te veel teambegeleiders op de bank willen plaatsnemen. Op de bank mogen maximaal 6 wisselspelers en maximaal 4 teambegeleiders zitten.
- Het merendeel van de teambegeleiders gedraagt zich prima en onthoudt zich van **commentaar op de arbitrage**. De uitzonderingen en zeker de reacties die niet puur emotioneel zijn moeten met overtuiging worden aangepakt. Een teambegeleider die bewust de arbitrage beledigt of die maar blijft doormekkeren of theatraal non-verbaal zijn ongenoegen uit, moet worden bestraft. Dit kan door in eerste instantie hiervoor een waarschuwing te geven in de vorm van een groene kaart. Een groene kaart voor een teambegeleider leidt **niet** tot een tijdstraf. Helpt dit niet of onvoldoende dan volgt daarna geel (5 minuten tijdstraf).
- Een coach die het veld in loopt om verhaal te halen, krijgt zonder waarschuwing geel, en schelden betekent rood.
- Een tijdstraf voor een teambegeleider is **echt een zware straf voor een team**, nu men gedurende de straftijd met een speler minder moet spelen. Dit maakt het tot een zeer effectieve maatregel, maar dat geldt vaak ook al voor slechts de dreiging tot het opleggen ervan. Mits tactisch gebracht, zullen vele teambegeleiders een duidelijke waarschuwing zien als aanleiding om hun gedrag te wijzigen.

Persoonlijke beschermingsmiddelen

- Alle veldspelers zijn verplicht mondbescherming (‘bitje’) en scheenbeschermers te dragen. Heeft een speler geen bitje in of scheenbeschermers aan als hij het veld in wil komen dan laat je dit als scheidsrechter niet toe. Constateer je dat iemand in het veld zijn bitje of zijn scheenbeschermers niet draagt dan corrigeer je dat direct of je laat de betreffende speler wisselen. Kortom: “*zonder bitje zit je*” maar **er is geen spelstraf verbonden aan het niet dragen van een bitje (of scheenbeschermers)!**
- Het is veldspelers toegestaan kniebeschermers te dragen bij het verdedigen van een strafcorner. Deze dienen net als scheenbeschermers volledig door de kousen te worden bedekt. Alleen als de kniebeschermers dezelfde kleur hebben als de kousen hoeven ze niet bedekt te worden.

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 correcte beslissingen en acceptatie bij spelers en coaches.
- Elkaar helpen over het hele veld is toegestaan, fluiten in andermans cirkel echter niet.
- 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 over wie de tijd bijhoudt.

Veel succes en plezier toegewenst!