

## **AFSPRAKEN BONDSSCHEIDSRECHTERS (ZAAL) SEIZOEN 2018 – 2019**

Het is van belang dat bondsscheidsrechters de laatste uitgave van het zaalreglement kennen en kunnen toepassen. De hierna genoemde afspraken vullen het zaalreglement aan en benadrukken op welke manier spelregels dienen te worden geïnterpreteerd. Voor zaken die niet expliciet zijn benoemd in deze afspraken dient het spelreglement te worden gevolgd. Wanneer we ons allemaal aan deze arbitrage afspraken houden, is er sprake van uniformiteit en kunnen we samen zorgen voor het consistent toepassen van de spelregels.

### **Vernieuwde regels:**

- De teams behouden de 'bank' die zij krijgen toegewezen. Er mag in de rust niet worden gewisseld van 'bank'. Teams wisselen wel van speelhelpt.
- De spelhervatting voor de verdedigende partij, direct na afloop van een strafcorner, mag genomen worden met beschermende kleding aan. Let op: het spel hervatten met een selfpass is niet toegestaan. Nadere toelichting is te vinden onder het kopje 'Het beschermen van technisch spel'.

Er wordt dit seizoen géén nieuw spelreglement gepubliceerd. Het spelreglement per 1 december 2017 blijft gelden met als aanvulling deze briefing, inclusief bovenstaande vernieuwde regels. Daarbij geldt nog de aanvulling dat waar in het spelreglement 'handschoen' staat vermeld, hier 'handbescherming' dient te worden gelezen.

### **Zaalhockey, hoe zat het ook alweer....**

Zaalhockey is een snel spel en we moeten 40 minuten lang op ons best zijn om de wedstrijd goed te laten verlopen. Toch is er naast de spelregels ook een aantal situaties dat we graag extra onder de aandacht willen brengen om zo goed en uniform mogelijk te kunnen fluiten. Hier volgen enkele voorbeelden:

#### De Keeper

Bal in de cirkel: keeper mag staan en liggend spelen.

Bal buiten de cirkel: keeper mag niet liggend spelen en wordt bestraft met een strafcorner als dat wel gebeurt. Dit geldt ook als de keeper nog in de cirkel ligt, maar de bal speelt die buiten de cirkel is.

#### (Te) hoge bal

De hoofdregel is dat de bal maximaal 10 cm van de vloer mag komen, tenzij een tegenstander er last van heeft. Wees echter niet pietluttig. Als bijvoorbeeld verdedigers de bal achter rondspelen en de bal komt van de grond zonder dat er iemand in de buurt is moet je door laten spelen. Kijk goed naar de impact die de hoge bal heeft op het spel. Fluit ook niet meteen een bal af die laag op de keeper gespeeld wordt en vervolgens omhoog gaat. Alleen als een aanvaller er last van heeft geef je een strafcorner. Ook wanneer de bal van de keeper over de balk gaat, er geen gevaar is en er geen aanvaller last van heeft, hervat je het spel met een inpush buiten de cirkel nabij de plaats waar de bal over balk is gegaan. Spelers mogen een bal die van de grond is stoppen en in één vloeiende beweging naar de grond brengen om het spel voort te zetten.

**Let op:** het risico blijft bij de speler die de bal omhoog brengt.

#### Slag of push

De spelers mogen de bal voortbewegen met een push. Wanneer er 50 cm of meer tussen de bal en de stick zit zien we dat als slaan wat niet toegestaan is. Durf te beslissen. Spelers hebben soms de neiging om een soort slapshot te gebruiken. Dat is niet toegestaan.

#### Typisch zaalhockey

Zaalhockey is een spel voor de technische spelers, dit moeten wij dan ook proberen te bevorderen. Er is echter een aantal zaken dat niet mag maar helaas nog steeds voorkomt.

Hieronder een aantal van die overtredingen en de bijbehorende sancties:

- De pirouette waarbij de balbezitter een halve of hele draai maakt en dan van dichtbij hard richting zijn tegenstander speelt is potentieel gevaarlijk en moet worden afgefloten.

- 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 hier te begrijpen wat de intentie van de speler is. Criteria zijn: gevaar, opzet en de afstand tot de tegenstander. Gebeurt dit 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 dit nog steeds veel pijn doen maar is er geen sprake van een overtreding.
- Voordat de bal door een aanvaller of via de balk de cirkel in gespeeld mag worden moet deze:
  - drie meter hebben gerold of;
  - geraakt zijn door een tegenstander.
- 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.
- 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 gaan opsluiten in de cirkel riskeren een strafcorner als ze geen opening laten. Zie je dat dit gaat gebeuren communiceer dan naar de verdedigers dat ze ruimte laten, coach ze hierin proactief.
- We fluiten voor liggend spelen wanneer een speler drie of meer steunpunten heeft.
- 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 deze 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.
- Indien een team tijdens de wedstrijd een aangeklede keeper na een strafbal van het veld haalt, geldt dit als wissel, ook al staat de tijd stil. Dat betekent dan ook dat als een team al 2x een aangeklede keeper uit het veld heeft gehaald en deze voor een strafbal terug op het veld plaatst, dit team daarna deze keeper niet meer kan wisselen voor een vliegende keeper.
- Alle veldspelers zijn verplicht mondbescherming ('bitje') en scheenbeschermers te dragen. Heeft een speler dit niet 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)!
- Realiseer je dat collegialiteit enorm gewaardeerd wordt door ieder van ons. Laat je dus NOOIT negatief uit over elkaar op of langs het veld of op social media. Dit geldt met name in de zaal er zijn meer collega's en je zit bovendien dicht bij elkaar op de tribune.
- Het gebruik van social media is goed maar ga er wijs mee om, denk niet dat alleen je vrienden zien wat je post op Facebook. Reageer ook niet op Facebook op reacties van spelers, teams, coaches of media. En als er echt iets fout gaat wat publiekelijk verbeterd moet worden, dan zal de KNHB (het bondsbureau of de Spelregelcommissie) wel reageren als dat nodig is. Dat hoeft de individuele scheidsrechter niet te doen.

### **Communicatie**

Een belangrijk onderdeel van het 'verkopen' van je beslissing zijn de gebaren die je gebruikt. Zorg er dus voor dat je de juiste gebaren gebruikt en dat iedereen hiermee begrijpt wat je

wilt. Ook als je collega om steun vraagt, gebruik je een duidelijk signaal zodat iedereen ziet dat je samenwerkt.

- Maak richting spelers duidelijk dat je overlegt. Geen kleine geheime gebaren of stiekem gepraat. Ze vinden het overleggen vaak een teken van kracht. Ga alleen overleggen als je denkt dat je collega het vanuit zijn positie heeft kunnen waarnemen. Zeker in de zaal is een snelle blik genoeg ook als de spelers er om vragen maak gebruik van je collega. Dit haalt al snel de angel uit een discussie.
- Communicatie met de spelers is erg belangrijk voor het management van de wedstrijd. Echter, een overdaad aan woorden richting spelers schaadt dit en kan tegen je werken. Praat dus alleen als het functioneel is en gebruik een positieve woordkeuze. Praat mét de spelers en niet tégen de spelers! Maak echter wel duidelijk wanneer een discussie klaar is.
- Wanneer je bij een beslissing te maken krijgt met protesterende spelers, maak dan meteen duidelijk dat slechts één speler met je mag praten. Komen er toch meer, dan geef je een groene kaart.
- Samen fluiten is samen plezier maken! Bespreek vooraf wat je van je collega verwacht en hoe je de wedstrijd zo goed mogelijk kunt laten verlopen. Spreek af wie waar kijkt bij bijvoorbeeld de strafcorner en hoe je elkaar ondersteunt in elkaars cirkel. Het is niet toegestaan om in elkaars cirkel te fluiten, maar je moet elkaar vertrouwen wanneer je elkaar ondersteunt in de cirkel.

### **Analyseren van de wedstrijd**

Het managen van het spel is lastig, zeker in de zaal. Daarom een aantal tips om vanaf het begin zo goed mogelijk de wedstrijd te managen. Gebruik deze om direct duidelijk te maken waar jullie grenzen liggen en wat wel en niet kan.

- Maak vanaf de 1e minuut duidelijk en helder wat je wel en niet tolereert. Bedenk dat een fluitsignaal de boodschap soms, en zeker in de beginfase, beter overbrengt dan voordeel te geven. Maak daarin bewuste keuzes.
- Als er iets gebeurt wat je niet wilt, laat dan ook merken dat je dát niet wilt hebben. Soms is het dan goed om een situatie iets groter te maken dan dat deze eigenlijk is.
- Creëer ruimte: Zorg ervoor bij spelhervattingen dat de bal op de juiste plek genomen wordt en dat iedereen op afstand staat.
- Wanneer er geduw en getrek in je cirkel is, laat het dan niet doorsudderen maar grijp in. Help je collega hierbij door 'off the ball' te kijken. Goede afspraken zijn hier belangrijk.
- Het nemen van de juiste beslissing is erg belangrijk. Mocht je toch een verkeerde beslissing nemen, wees dan niet te 'groot' om je beslissing te wijzigen. Echter, laat het spel pas beginnen zodra iedereen weer klaar staat en er geen snelle turnover kan ontstaan.

Een scherpe scheidsrechter neemt betere beslissingen. Als je meerdere wedstrijden op een dag fluit zorg er dan voor dat je je goed voorbereid, zodat iedere wedstrijd de leiding krijgt die het verdient. Neem de tijd om je weer te concentreren; dit gaat soms beter buiten de drukte van de zaal.

Als scheidsrechter moet je niet in de weg staan van het spel, blijf daarom zoveel mogelijk buiten de balken. Alleen als het spel in de cirkel is, moet je dichterbij zijn en kun je natuurlijk een positie tussen de balken of achter de achterlijn kiezen.

### **Het beschermen van het technische spel**

- Het nemen van een spelhervatting direct na een strafcorner met beschermende kleding is toegestaan. Daarna dient de beschermende kleding (masker, kniebeschermers en handbescherming) af te worden gedaan. Let op: het spel hervatten met een self-pass is NIET toegestaan. Wordt het spel hervat met een self-pass dan dien je de verdediger eerst te vermanen. Bij herhaling moet je de volgende straf toekennen: hervat de verdediger de spelhervatting buiten de cirkel met een self-pass dan geef je een vrije push aan de aanvallende partij. Doet hij dit binnen de cirkel dan geef je een strafcorner aan de aanvallende partij;

- We moeten proberen om technische spelers te beschermen tegen spelers die er alles aan doen om hen af te stoppen. Technisch hoogwaardig spel gaat altijd boven 'afbraakhockey'.
- Een aanvallende vrije push binnen drie meter van de cirkel wordt genomen op de plaats van de overtreding. Alle spelers behalve degene die de bal gaat nemen, moeten op minimaal drie meter afstand staan. Verdedigers die al in de cirkel staan mogen binnen de drie meter afstand blijven staan. Ze mogen niet actief het spel gaan beïnvloeden of de bal spelen totdat de bal door een tweede speler is geraakt of als de bal drie meter heeft afgelegd. 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 verdediger is geraakt (die wel op afstand staat), mag iedere verdediger 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.
- *Break down of play* komt op ieder niveau voor. Een aantal voorbeelden: balletje wegtikken nadat er een overtreding is gemaakt, bewust gebruik van lichaam en bolle kant, het 'onschuldige' duwtje waardoor je een aanval onderbreekt.
- Niet elk balbezit is voordeel. Een snel fluitsignaal kan vaak juist meer voordeel opleveren doordat de tegenstander afstand moet nemen. Dit vraagt om de juiste timing van ons fluitsignaal.
- Wanneer er op een aanvaller in balbezit in de cirkel een overtreding wordt gemaakt en hij wordt naar de zijkant van de cirkel gedreven, levert een SC meer voordeel op dan door te laten spelen. Als iedereen een strafcorner verwacht ga dan niet als enige voordeel geven (keep it simple).
- De bal hoeft niet volledig stil te liggen bij het nemen van de vrije push. Wanneer de bal onder controle is gebracht mag de speler doorspelen. Wanneer er situaties zijn die geen invloed hebben op het spel durf dan NIET te fluiten.
- Kaarten geef je als straf of om een signaal af te geven. Maar er zijn veel situaties die je ook kaartloos kunt oplossen. Soms is het noodzakelijk om toch een kaart of een strafverzwaring te geven. Probeer dit pas te doen nadat je andere controlemaatregelen (hard fluiten, boos kijken) al hebt toegepast. Een kaart kan nooit als een verrassing komen.

### **Consistent fluiten doen we samen**

We hebben niet veel 'standaard straffen', maar voor een paar situaties moeten we een zelfde soort overtreding echt elke keer op een zelfde manier bestraffen. Hierdoor schep je duidelijkheid en weet de speler wat hem te wachten staat als hij die overtreding overweegt. We geven hieronder een paar voorbeelden:

- De bal die na het fluitsignaal op de verdedigende helft wordt weggetikt met een grote invloed op het vervolg van het spel. Of als een verdediger die bij een aanvallende vrije push op de verdedigende helft niet op drie meter stond, de bal aanvalt. Dit zijn twee voorbeelden waarbij je een strafcorner geeft en geen persoonlijke straf.
- Bij herhaaldelijk duwen bij spelhervattingen (vaak in de cirkel). Als herhaaldelijk waarschuwen niet helpt. Voor de tweede speler die naar de scheidsrechter komt om zich te mengen in de discussie. Of als een speler voor iedereen zichtbaar een denigrerend gebaar maakt naar de scheidsrechter. In dit soort situaties geef je juist geen spelstraf, maar een persoonlijke straf. In principe groen, tenzij het een herhaling van een eerder kaartincident is.
- Bij herhaling van het wegtikken van de bal na het fluitsignaal met grote invloed op het spel. Breakdown of play met grote invloed op het spel of wanneer er al meerdere waarschuwingen hiervoor zijn gevallen. Fysieke overtredingen en zware stick tackles. Als je een kaart geeft, is groen hiervoor meestal te licht.

*Let op: een tweede groene kaart voor dezelfde speler is automatisch een gele kaart en een tweede gele kaart is automatisch een straf voor het resterende deel van de wedstrijd; je toont dan de rode kaart. Voor de duidelijkheid laat je eerst de tweede kaart zien en daarna de definitieve kaart.*



## **Sportiviteit & respect**

- Wij hebben als scheidsrechters een voorbeeldfunctie en daarom moeten wij denigrerend gedrag naar ons in woord en gebaar van spelers, begeleiding en publiek niet accepteren. Enkele voorbeelden van dit soort gedrag zijn: wegwerp gebaar naar de scheidsrechter, opzichtig klappen naar de scheidsrechter, schreeuwen naar de scheidsrechter, na een afgeronde discussie deze heropenen bij dezelfde of collega scheidsrechter, het door blijven zeuren/zuigen van spelers en begeleiding. Dit moeten we niet toestaan.
- Om de banken te managen heb je verschillende mogelijkheden, van een goed (kort) gesprek tot het geven van kaarten. Geef je grens aan en leg de verantwoordelijkheid bij de coach/manager. En laat het niet jouw probleem worden. Welke optie je ook kiest, manage dit vanaf het begin op een 'normale' menselijke manier.
- *Let op:* als je een gele kaart aan de begeleiding geeft dan speelt het desbetreffende team 5 minuten met een speler minder. Ook moet de gestrafte coach/begeleider op de tribune plaats nemen en mag hij niet coachen. Wanneer je er voor kiest om een teambegeleider een groene kaart te geven dan is dit zonder spelconsequenties. Maar het is een duidelijk signaal dat er bij herhaling een gele kaart dreigt.
- Als je tegen de bank zegt dat het 'de laatste keer is', zorg dan ook dat het écht de laatste keer is en bestraf de herhaling. Je dwingt respect en begrip voor je beslissing af bij spelers, wanneer je ze 'normaal' behandelt. Hautain gedrag werkt zelden.

Het fluiten is een hobby van ons allemaal en dat doen we ieder weekend met veel plezier. Laten we er met z'n allen, aan de hand van deze briefing, een mooi en sportief seizoen van maken!

Namens de Spelregelcommissie:

Alwiene Sterk, Maarten Boxma, Jonas van 't Hek, Fanneke Alkemade, Claire Druijts en Coen van Bunge.