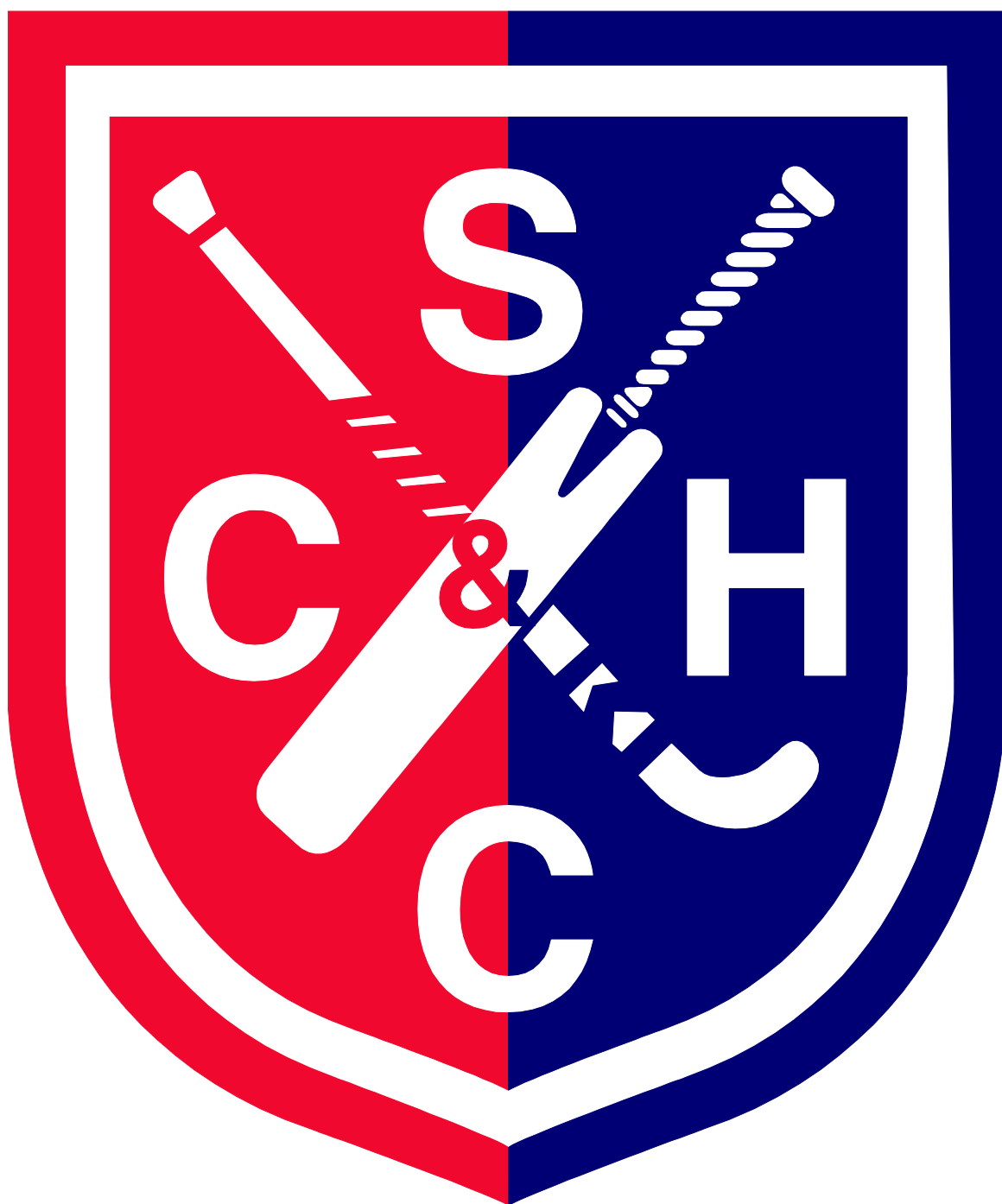


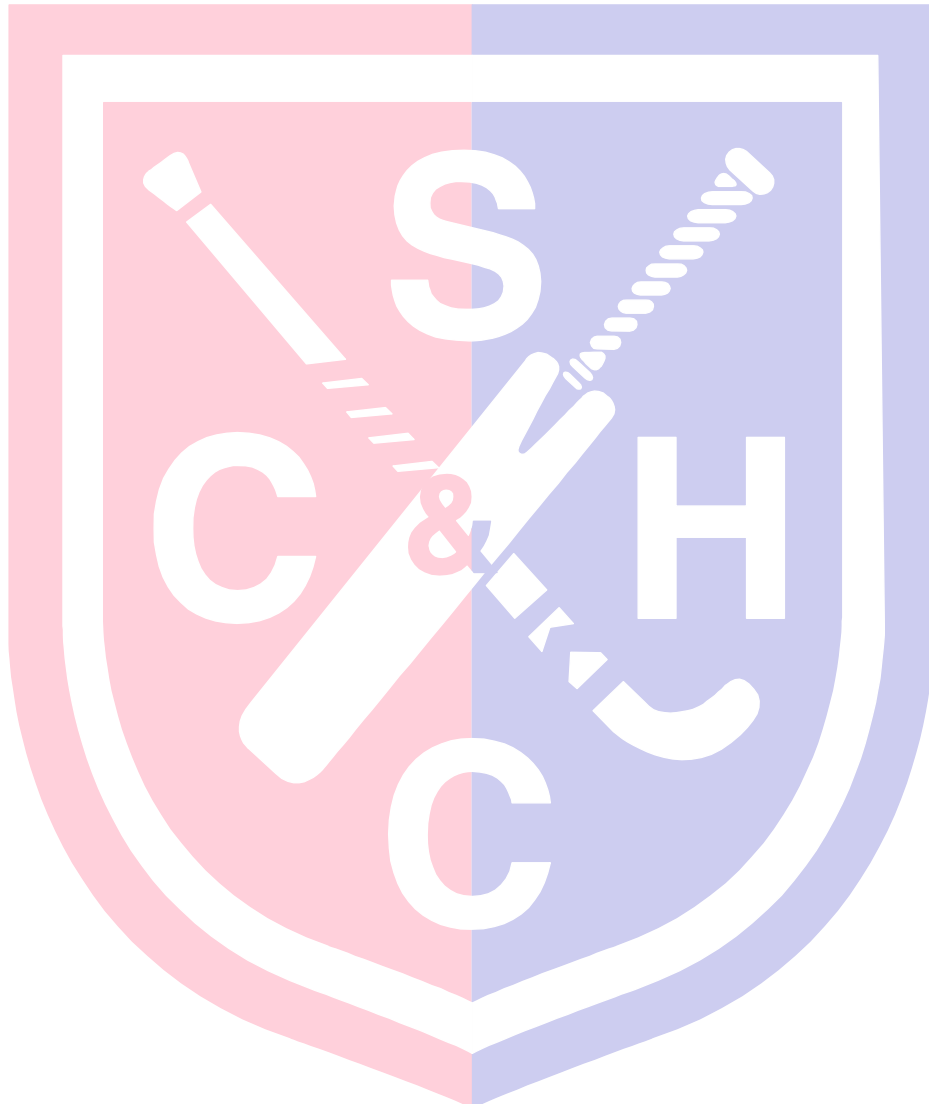
spelregelboekje



zaalhockey-editie

Bas van de Griendt | november 2018 | versie 3.01

TIP! Print deze PDF als 'boekje'
(kijk hiervoor bij je printerinstellingen)



Voorwoord

Binnenkort wordt op Stichtsche begonnen met de opbouw van de opblaashal voor de zaalhockey. Daarmee krijgt het zaalhockey bij SCHC vermoedelijk een nieuwe impuls, al was het maar omdat alle teams dan bijna wekelijks kunnen trainen.

Alle reden dus om aan het begin van het nieuwe zaalhockeyseizoen met een nieuwe editie te komen van **SCHC Spelregelboekje**. De **derde editie** al weer, nadat daarvoor steeds losse afleveringen met spelregels verschenen op de website van Stichtsche.

Voor dit jaar maar **twee (kleine) wijzigingen**:

Geen bankwissel meer

Tot afgelopen seizoen wisselden de teams bij topteamwedstrijden (Heren 1 en Dames 1 plus D1, C1, B1 en A1), die een wedstrijd van 2 x 20 minuten spelen, nog van bank tijdens de rust. Maar vanaf dit seizoen gebeurt niet meer. De teams wisselen nog wel steeds van speelhelpt, terwijl de scheidsrechters blijven staan.

Voor alle andere teams, die een wedstrijd van 1 x 30 minuten spelen, geldt dat de scheidsrechters halverwege de wedstrijd (tijdens een dood spelmoment) van helft wisselen. Maar de teams blijven op dezelfde helft spelen en dezelfde bank zitten.

Uitpush en vrije push na strafcorner

En net als buiten op het veld mag een speler die nog beschermende kleding draagt naar aanleiding van een strafcorner met deze kleding nog aan voortaan een uitpush of vrije push nemen direct na een strafcorner.

Maar hij/zij mag het spel niet hervatten met een *self pass*. Doet een speler dat wel, dan krijgt deze een vrije push tegen als dat buiten de cirkel gebeurt en een strafcorner tegen als het binnen de cirkel was.

Jongste jeugd

Een laatste opmerking vooraf betreft de Jongste Jeugd. Ook dit jaar besteden we daaraan **speciale aandacht**. Dat komt omdat niet alleen de 8-tallen, maar ook de 6-tallen steeds vaker gaan zaalhockeyen.

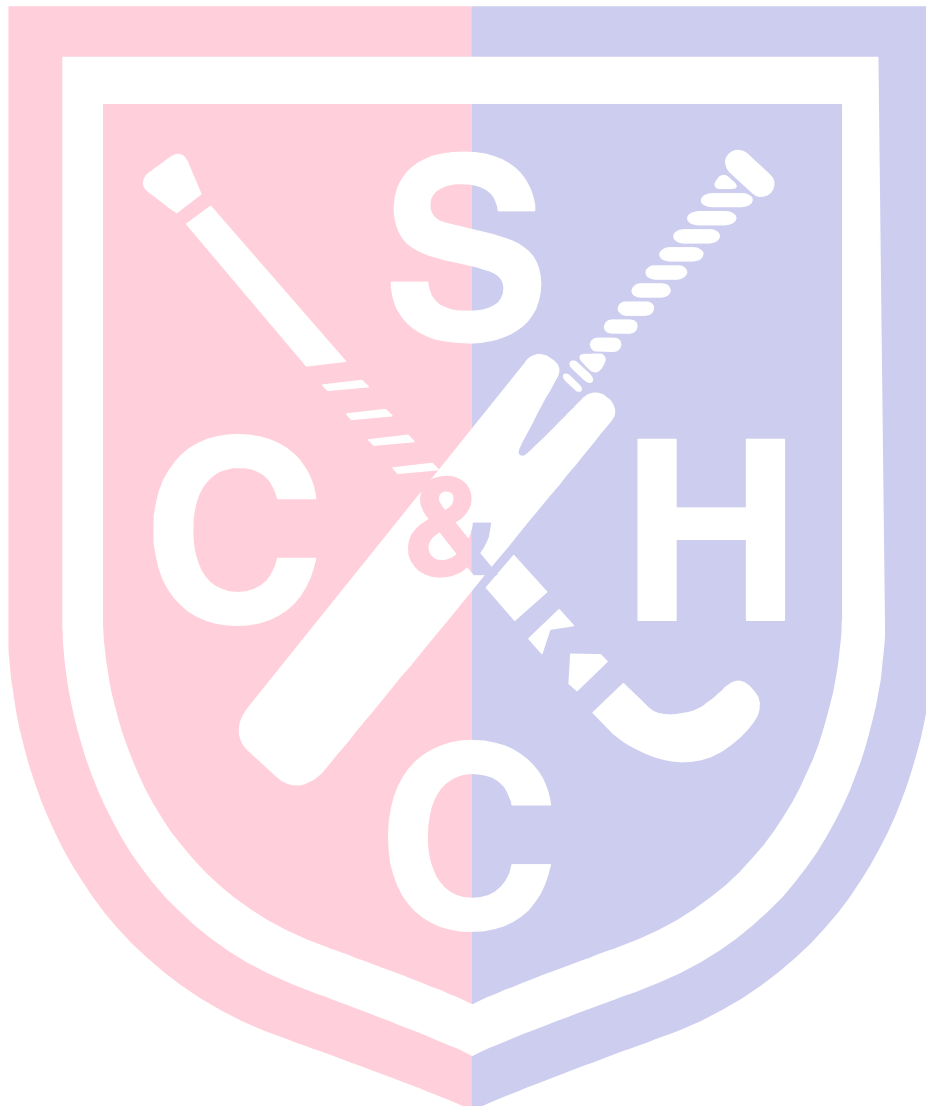
Voor de Jongste Jeugd gelden een aantal **speciale regels**. Die wijken niet alleen af van de 'gewone' zaalhockeyregels, maar kunnen ook onderling verschillen. In speciale kadertjes is dat steeds aangegeven.

Bas van de Griendt
Bilthoven, november 2018



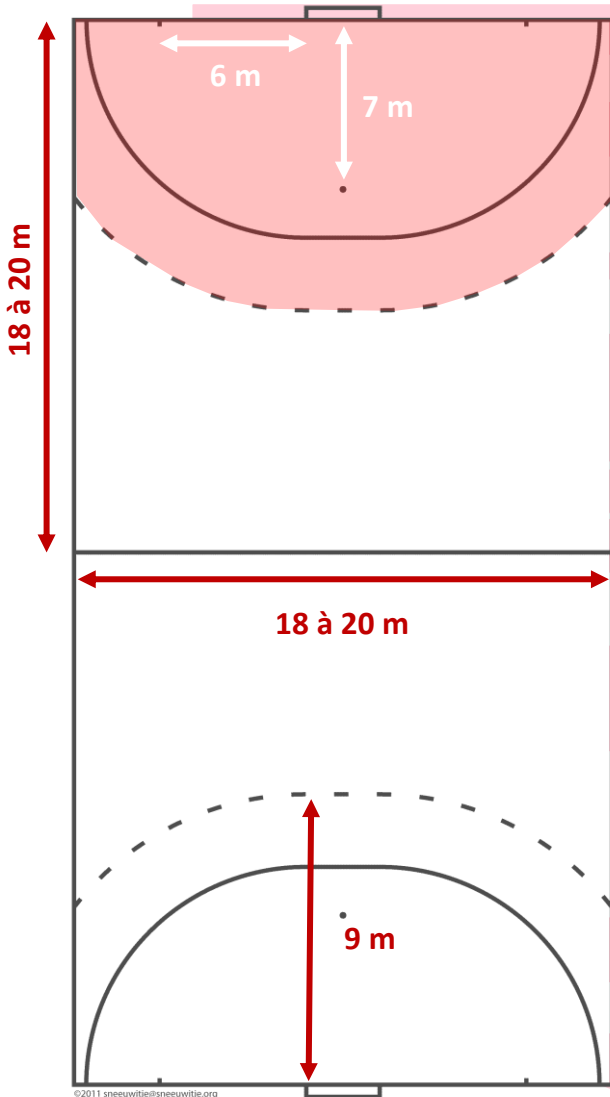
Tips & Advies

Net als voorgaande jaren is met de grootste mogelijke zorgvuldigheid het onderhavige spelregelboekje zaalhockey samengesteld. Mocht je bij het lezen desondanks nog **fouten** tegenkomen of suggesties hebben voor **aanvullingen of verbeteringen**, mail dat dan naar mail@basvandegriendt.nl.



Kleiner veld

Vergeleken met buiten zijn in de zaal het veld, de cirkel en de goal veel kleiner. Het enige wat groter is, is de afstand van strafbalstip, namelijk 7 meter in plaats van 6,40 meter. Verschil is ook dat je in de zaal geen 23-metergebied hebt. Speciale regels die op het veld gelden voor het 23-metergebied, gelden in de zaal voor je eigen helft. En dan is er nog een belangrijk verschil: links en rechts van het veld liggen balken.



6 tegen 6

In de zaal speel je **6 tegen 6**. Dat is inclusief een (vliegende) keep en geldt zowel voor de (jongste) jeugd als voor senioren. Bovendien mag een team in de zaal uit **niet meer dan 12 spelers** bestaan, terwijl dat er buiten op het veld maximaal 16 zijn. Op de bank ten slotte mogen **maximaal 4 begeleiders** zitten.

LET OP! In de zaal speel je met een iets andere bal en een speciale **zaalstick**. En net als op het veld zijn in de zaal ook een **bitje** en **scheenbeschermers verplicht**, voor veldspelers én voor de vliegende keep.



▲ Ook in de zaal is een bitje verplicht

Wedstrijdtafel en -tijd

In de zaal houden niet de scheidsrechters de tijd bij, maar de **wedstrijdtafel**. Een wedstrijd duurt **2 x 20 minuten** voor de topteams en voor alle overige teams **1 x 30 minuten**, waarbij de scheidsrechters wisselen van kant na 15 minuten zonder dat de tijd wordt stilgezet. Ook **tijdstraffen** (als je een kaart krijgt) worden bijgehouden door de wedstrijdtafel en niet door de scheidsrechters.

LET OP! Bij 'gewone' wedstrijden in de zaal wordt de **klok nooit stilgezet**; ook niet bij een blessure. Alleen bij topteamwedstrijden gebeurt dat (op aangeven van de scheidsrechters), bijvoorbeeld bij het uitdelen van een kaart.



▲ De wedstrijdtafel houdt tijd, score en kaarten bij

Pushen over de grond

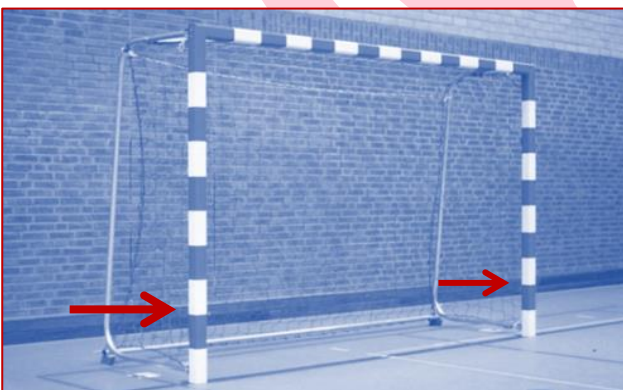
In de zaal mag je **alleen pushen** en dan alleen **over de grond**. Alleen wanneer het zonder opzet gebeurt en een tegenstander er geen hinder van heeft, mag de bal een beetje van de grond komen; maximaal 10 cm. Hoewel ...

LET OP! Als bij het stoppen de bal niet meer dan 30 cm opstuit en er geen tegenstander in de buurt is die bij de bal kan, dan mag de scheidsrechter het spel gewoon laten doorgaan.

BELANGRIJK! Een **PUSH** is volgens de spelregels van de hockeybond "het verplaatsen van de bal over de grond met een duwende beweging van de stick, nadat de stick eerst dicht bij de bal [binnen 50 cm!] is geplaatst. Wanneer een *push* wordt uitgevoerd, zijn zowel de bal als de krul van de stick in contact met de grond".

Alleen in de cirkel bij een 'schot' op goal mag je hoog spelen, mits niet gevaarlijk natuurlijk. Flatsen en slaan zijn in de zaal overal en altijd verboden!

LET OP! Belangrijke uitzondering voor hoog in de cirkel geldt voor de **JONGSTE JEUGD**. Daar mag een bal **nooit hoog**, ook niet bij een strafcorner. Als maximale hoogte geldt plank- of kniehoogte ofwel 46 cm. **TIP!** Dat is één rood en één wit vlak van een goalpaal plus een beetje.



▲ Kniehoogte? 1 x rood en 1 x wit vlak plus een beetje!

Een hoge push op goal, waarbij de bal hoog terug komt van de keeper, wordt uitsluitend beoordeeld op gevaarlijk spel.

Een lage push op goal, waarbij de bal hoog terugkomt van de keeper, is een strafcorner tenzij (!) de bal zonder gevaar uit of achter gaat of in een compleet vrije ruimte terecht komt.

Net als op het veld geldt ook in de zaal dat **gevaarlijk spel**, duwen en dergelijke niet mag. En de bal spelen met het lichaam, de hand of voet is ook in de zaal niet toegestaan (*shoot!*), net als verkeerd gebruik van de stick. Denk aan bolle kant, op de stick slaan en dergelijke.

LET OP! Het is geen overtreding wanneer **de hand die de stick vasthoudt** de bal raakt.

Anders dan op het veld, mag je in de zaal **niet liggend spelen**. Een keeper mag dat natuurlijk wel, maar alleen als de keeper én de bal in de cirkel zijn. Daar buiten dus niet.

LET OP! Een speler mag ook niet op hand, knie of arm steunen. Iets wat je nog wel eens ziet bij de Jongste Jeugd of bij D-teams als de tegenstander een vrije slag neemt. Alleen de hand die de stick vasthoudt mag de grond raken.



▲ Knie op de grond? Liggend spelen!

Afstand bij spelhervatting

Waar op het veld 5 meter geldt voor afstand bij een **spelhervatting** is dat 3 meter in de zaal. Neem je op je eigen helft een vrije push, dan geldt **afstand** voor de tegenstander. Bij een vrije push op de aanvallende helft moeten alle spelers **afstand** houden.

Speciale regels gelden voor een **vrije push dicht bij de cirkelrand**. Allereerst moet die worden genomen op de plaats van de overtreding. Je legt de bal dus niet terug op 3 meter buiten de cirkel. Verder geldt dat alle spelers afstand moeten nemen. Hoewel ...

LET OP! Verdedigers in de cirkel mogen binnen 3 meter blijven staan. Ze mogen de aanvaller van binnen de cirkel wel begeleiden, maar ze mogen de bal niet proberen te spelen. Dat is een overtreding en betekent strafcorner!

Vóór dat een verdediger die binnen 3 meter in de cirkel staat de bal mag proberen te spelen moet de bal eerst 3 meter aan de stick hebben gerold of door een andere speler zijn geraakt.

LET OP! Voor de **JONGSTE JEUGD** gelden speciale regels voor een **vrije push dicht bij de cirkel**. Daarvoor geldt dat, net als op het veld en zowel voor de 6- als 8-tallen, **iedereen afstand** moet houden. Dus aanvallers én verdedigers en ook als verdedigers ze binnen de cirkel staan.

Bal over de achterlijn

Wanneer de **bal over de achterlijn** gaat en er géén doelpunt is gescoord, dan is het belangrijk wie de bal voor het laatst heeft aangeraakt. Er zijn drie mogelijkheden:

1. Het is een **lange corner** als een (doel)-verdediger de bal voor het laatst heeft aangeraakt. Voorwaarde is echter dat de bal niet opzettelijk over de achterlijn wordt gespeeld.

LET OP! Een lange corner wordt genomen **op de middenlijn**, recht tegenover het punt waar de bal over de achterlijn is gegaan.

2. Gaat de bal via een aanvaller over de achterlijn, dan is het **uitnemen** voor de verdediging. Dat gebeurt op niet meer dan circa 9 meter van de achterlijn (**kop cirkel**), recht tegenover het punt waar de bal over de achterlijn is gegaan.

3. Het is een **strafcorner** en geen lange corner wanneer een (doel)verdediger de bal **opzettelijk over de achterlijn** speelt.

LET OP! Keepers mogen de bal van hun stick, klompen én legguards in iedere gewenste richting laten kaatsen, ook over de achterlijn. Pas als zij de bal opzettelijk over de achterlijn slaan of schoppen is er sprake van een strafcorner.

Bal over de balk

Gaat de bal *zonder opzet* **over de balk**, dan betekent dat een inpush binnen 1 meter van de balk, maar níét binnen de cirkel. Is de inpush voor de aanvallers dan moet dat gebeuren op 1 meter van de cirkel (afstand!). Is hij voor de verdedigers, dan moet hij als een achterbal worden genomen (uitnemen).

Niet rechtstreeks de cirkel in

BELANGRIJK! Een vrije push of een inpush voor de aanval die ze op de aanvallende helft nemen, mag **niet rechtstreeks de cirkel in**. Vóór dat een aanvaller de bal de cirkel in mag spelen, moet deze (i) eerst drie meter aan de stick hebben gerold of (ii) door een andere speler zijn aangeraakt.

LET OP! Dat geldt ook als je de bal door te **kaatsen tegen de balk** in de cirkel wilt spelen. Kortom, vóór dat de je bal via de balk de cirkel in mag spelen moet deze eerst drie meter hebben gerold.

LET OP! Je mag de bal dus niet meer even kort tegen de balk tikken en dan de cirkel inspelen.

Strafcorner of strafbal

Voor het geven van een strafcorner of een strafbal gelden **drie beoordelingscriteria**:

1. maakt een verdediger een overtreding binnen of buiten de cirkel;
2. gebeurt dat met opzet;
3. wordt een doelpunt voorkomen.

Strafcorner

Binnen de cirkel geef je een strafcorner voor een niet-opzettelijke overtreding van een verdediger (bijvoorbeeld *shoot*), zónder dat daarbij een doelpunt wordt voorkomen.

Buiten de cirkel maar op de verdedigende helft, geef je een strafcorner voor een opzettelijke overtreding van een verdediger.

Bovendien geef je een strafcorner wanneer een doelverdediger of veldspeler de bal opzettelijk over de achterlijn speelt en wanneer de bal in de cirkel komt vast te zitten in kleding of uitrusting van de keeper.

LET OP! Bij de **JONGSTE JEUGD** wordt bij de 8-tallen wél maar **bij de 6-tallen géén strafcorner** gegeven. Bij een overtreding van de verdediging in de cirkel bij de 6-tallen krijgt de aanval een vrije push buiten de cirkel.

Strafbal

Voor het maken van een overtreding van een verdediger in de cirkel, waardoor een doelpunt voorkomen wordt, geef je een strafbal. En een opzettelijke overtreding in de cirkel tegen een aanvallende speler betekent ook een strafbal, ongeacht of deze in scoringspositie is of niet.

Dan nog een paar **bijzondere situaties**. Bij een schot op doel mogen verdedigers de bal met hun stick op elke gewenste hoogte mogen stoppen. Dat is dus geen sticks! Echter, slaat een speler naar de bal en wordt hiermee een doelpunt voorkomen, dan krijg je een **strafbal** tegen. Zou de bal zonder te zijn gestopt over of naast zijn gegaan, dan krijg je een **strafcorner** tegen. Leidt een geoorloofde stoppoging tot gevaarlijk spel, dan krijg je ook een strafcorner tegen, maar geen strafbal.

Laatste situatie is die waarbij een bal, na een push op goal, **hoog terug van de keeper** komt. Die werd al eerder besproken.

Uitvoering strafcorner

Wat in de zaal anders is dan op het veld, is hoe een strafcorner wordt genomen. **Alleen de keeper mag in het doel staan**. Alle overige verdedigers moeten aan de andere kant van de doel staan dan waar de bal wordt aangegeven.



▲ **Strafcorner? Alleen de keeper mag in het doel staan!**

LET OP! Wat overigens ook mag, is dat een verdediger achter de middenlijn gaat staan.

Een strafcorner mag **hoog, mits niet gevaarlijk!**

LET OP! Uitzondering hierop zijn strafcorners bij de **JONGSTE JEUGD**, althans bij de 8-tallen. Daar mag een push op goal **nooit boven de knie** ofwel plankhoogte (46 cm).

TIP! Dat is één rood en één wit vlak van een goalpaal plus een beetje (zie foto pagina 6).

Wanneer bij een strafcorner de **uitlopende verdediger** wordt geraakt door de bal die hoog op goal wordt gepusht, dan zijn er twee mogelijkheden:

1. De bal raakt de uitloper onder de knie, dan is het **shoot** en betekent dat opnieuw een strafcorner.
2. De bal raakt de uitloper boven de knie, dan is het **gevaarlijk spel** en dat betekent uitsluiten voor de verdediging.

Voorwaarde is echter wel dat de verdediger zich binnen 3 meter van de bal bevindt en de bal probeert te spelen.

LET OP! In de zaal kan, net als op het veld, niet gescoord worden uit een strafcorner als de **bal niet buiten de cirkel** is geweest. Maar dat betekent dus niet dat zo'n strafcorner moet worden afgefloten. In principe laat je **gewoon doorspelen**. Een eventueel doelpunt telt echter niet, tenzij de bal alsnog buiten de cirkel is geweest.

Komt de bal, na het aangeven van een strafcorner, meer dan 3 meter of voor de tweede keer buiten de cirkel, dan zijn de regels voor het nemen van een **strafcorner voorbij**. Dat is o.a. van belang voor het wisselen en als de **speeltijd verstreken** is.

Bijzondere spelsituaties

Anders dan op het veld, kent zaalhockey een aantal bijzondere spelsituaties waarvoor speciale regels gelden. Zo zijn dat:

Blok

Bij zaalhockey wordt vaak heel fel en laag bij de grond verdedigd. Daarbij wordt vaak een zogeheten 'blok' gezet.

Voor de speler met de bal is het **verboden door een blok te spelen**. Maar wat precies een blok is en wanneer er sprake is van een overtreding, daarover bestaat veel discussie.



▲ **Blok? Stick plat op de grond!**

Wel of geen blok

Er is pas sprake van een blok als de **stick plat op de grond** ligt en geen speelruimte meer laat. Dat moet het geval zijn **vóór dat de bal wordt gespeeld**. Als een verdediger zijn of haar stick pas op de grond legt nadat er is gespeeld, is dat géén overtreding.

Opzet en afstand

Om vervolgens te beoordelen of iemand door een blok speelt, gelden drie criteria: 1. de bal moet van dichtbij (enkele meters), 2. met opzet en 3. hard worden gespeeld.

LET OP! Is er duidelijk **sprake van opzet**, dan hoort er naast een spelstraf ook een **persoonlijke straf** bij: de eerste keer een groene kaart en vervolgens een gele kaart. Is het geen opzet, dan is een waarschuwing op z'n plaats. Door een blok heen spelen is immers gevaarlijk!

De balk dichtzetten

Wat ook typisch zaal hockey is, is dat een speler met zijn of haar stick en/of lichaam de pass of de looplijn naar de balk 'dicht zet'. Zo'n **speler moet worden beschermd!** De speler met de bal zal dan een andere weg moeten kiezen, want de weg langs de balk is door de verdediger reglementair afgesloten.



▲ **Balk dichtgezet? Dan er omheen spelen!**

Opsluiten

Een speler in balbezit mag voortaan niet meer worden opgesloten in de hoek van het veld of aan de balk door tegenstanders met hun stick plat op de grond. Tegenstanders moeten een duidelijke **opening laten** waar de bal doorheen kan worden gespeeld.

LET OP! Verdedigers die een aanvaller in hun cirkel dreigen op te sluiten riskeren een strafcorner als ze geen opening laten.



▲ **Dreigt opsluiten? Je moet ruimte laten!**

Pirouette

Nog zo één, typisch zaal hockey: de pirouette. Dat is wanneer de speler in balbezit een (bijna) hele draai maakt en van dichtbij richting een tegenstander speelt.

Wanneer dat **blind en hard** gebeurt, is dat potentieel gevaarlijk en dus een **overtreding** en moet worden afgefloten. Goed getimed en langs een tegenstander spelen mag overigens wel.

Klemmen

Waar je ook op moet letten, is als de bal **tussen twee sticks** wordt geklemd en de spelers geen aanstalten maken het klemmen te beëindigen. Dat betekent een **bully**.

LET OP! Een bully wordt niet genomen in de cirkel en niet binnen 3 meter van de cirkel.

Bewust **klemmen tegen de balk** betekent een vrije push voor de tegenstander. Doet een verdediger dat in de cirkel, dan is het een strafcorner.



▲ Bewust klemmen tegen de balk? Overtreding!

Vliegende keep

Als laatste bijzondere spelsituatie de vliegende keep. Naast een 'standaard' keeper met een volledige keepersuitrusting, wordt in de zaal ook regelmatig met een **vliegende keep** gespeeld. Dat is een veldspeler zonder *legguards*, helm en handschoenen die als keeper optreedt.

LET OP! Bij de **JONGSTE JEUGD** is een **vliegende keep niet toegestaan**. Om veiligheidsredenen speel je bij de 6- en 8-tallen altijd met een volledig uitgeruste keeper. Dus met *legguards*, helm en handschoenen. Een vliegende keep is alleen toegestaan bij jeugdwedstrijden en bij senioren.

LET OP! Een vliegende keep moet altijd een **afwijkend shirt** aan hebben, bijvoorbeeld een geel of oranje **hesje**.

Een vliegende keep mag alleen een helm dragen maar geen andere keeperskleding. Bij het verdedigen van een **strafcorner en strafbal** is een **helm verplicht**.



▲ Vliegende keep? Afwijkend shirt of hesje aan!

LET OP! Spelen met helm op mag dus; ook buiten de cirkel, maar alleen op eigen helft!

Alleen als én de keeper én de bal in de cirkel zijn, mag een vliegende keep **liggend spelen** en de bal met zijn hand of arm voortbewegen, net als een gewone keeper. Is de bal en/of (een deel van) de keeper buiten de cirkel, dan is dat een strafcorner.



▲ Keeper en stick in de cirkel? Geen overtreding!

Speciale aandacht nog even voor het **wisselen** met een vliegende keep. Een doelverdediger mag niet ongelimiteerd gewisseld worden, maar **maximaal 2 keer per wedstrijd!** En alleen een geblesseerde of verwijderde doelverdediger mag aanvullend worden gewisseld voor een andere doelverdediger of een vliegende keep.

LET OP! In beide gevallen wordt de tijd niet stilgezet. Ook niet als een andere speler de volledige keepersuitrusting eerst moet aantrekken. Zo nodig moet dan even met een vliegende keep worden gespeeld.

Kaarten en tijdstraffen

Bij elke overtreding kan de speler, die een overtreding begaat, naast een spelstraf ook een **persoonlijke straf** en dus een **kaart** krijgen: groen, geel of rood.

Een speler kan door de scheidsrechter worden vermaand (verbaal) of gewaarschuwd (**groen**). Behalve een waarschuwing betekent een groene kaart ook een **tijdstraf: 1 minuut**.

Maar je kunt er ook langer worden uitgestuurd, met **geel** voor korte tijd (2 minuten) of voor langere tijd (5 minuten) of voor de rest van de wedstrijd (**rood**). En daarbij geldt natuurlijk: 2 x groen = geel en 2 x geel = rood.

Wangedrag

Zo krijg je bijvoorbeeld een kaart wanneer je je tegenstander of de scheidsrechter beledigt. Dat kan verbaal (schelden!), via lichaamstaal of door je houding.

Overtreding

En natuurlijk kun je een kaart krijgen voor opzettelijke en vooral fysieke overtredingen of vanwege spelbederf (**breaking down of play**). Krijg je geel omdat je bijvoorbeeld geen afstand neemt of de bal wegtikt (**spelbederf!**) dan betekent dat **2 minuten**. Bij echt fysieke overtredingen op het lichaam gericht ga je voor **5 minuten** naar de kant.

Teambegeleider

Behalve spelers kunnen ook teambegeleiders een kaart krijgen, bijvoorbeeld omdat ze commentaar hebben op de scheidsrechter. Krijgt een begeleider een **gele kaart**, dan moet hij op de tribune plaatsnemen en mag hij gedurende **5 minuten** niet coachen. Doet hij dat overduidelijk wel, dan krijgt hij rood.

LET OP! Maar behalve de begeleider wordt ook het team gestraft. Dat moet, voor de duur van de straf, met **1 speler minder** spelen. De aanvoerder (en dus niet de coach!) geeft aan wie dan het veld verlaat, waarna deze speler overigens wel gewoon mag meewisselen. Krijgt een begeleider rood, dan geldt de genoemde straf voor de rest van de wedstrijd.

Spelbegeleider bij de Jongste Jeugd

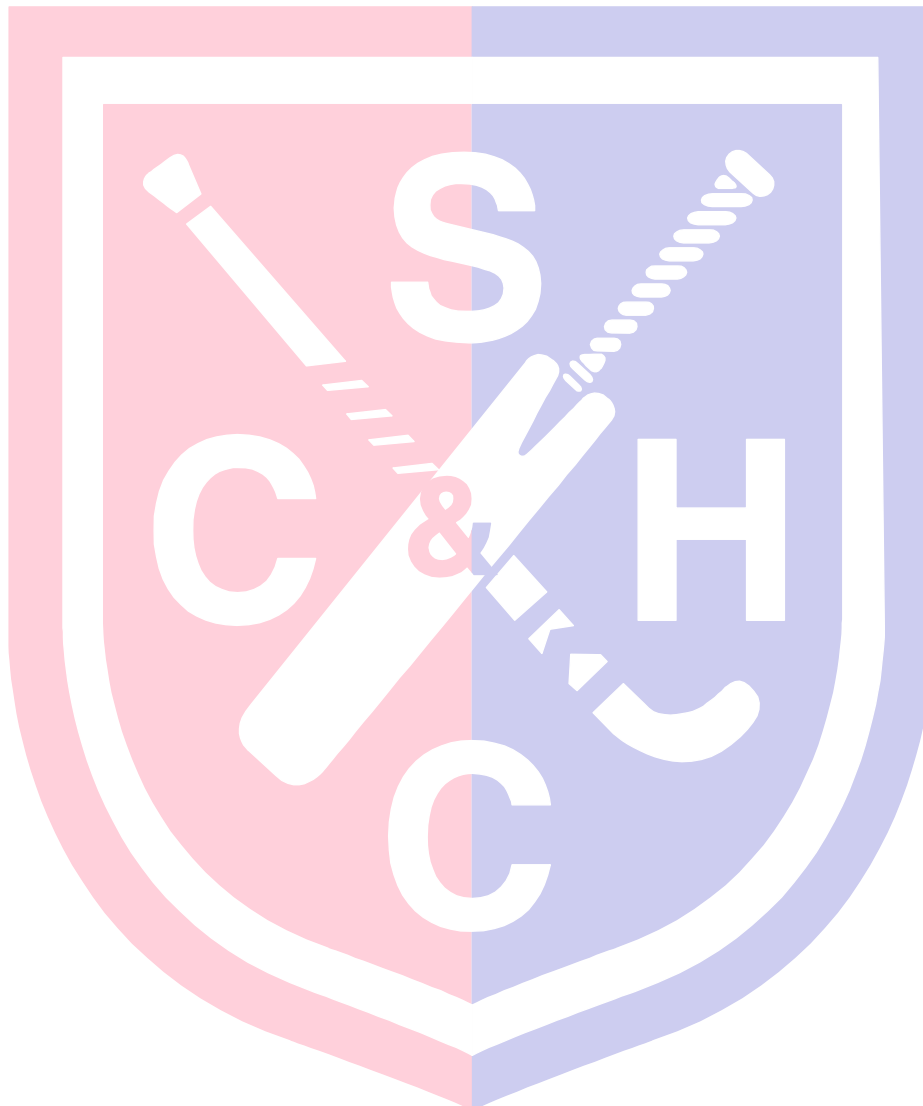
Kort slotwoord voor fluiten bij zaal hockeywedstrijden van de Jongste Jeugd.

Zaal hockeywedstrijden bij de **6- en 8-tallen** staan, net als op het veld, niet onder begeleiding van scheidsrechters maar van een zogeheten **spelbegeleiders**, één van ieder team.

LET OP! Spelbegeleiders zijn geen scheidsrechters! Ze fluiten niet voor iedere overtreding. Maar vaak zijn ze wel wat strenger in de cirkel dan daar buiten.

Waar het bij de Jongste Jeugd vooral om gaat is dat ze lekker kunnen door hockeyen. En anders dan coaches en ouders soms denken draait het bij 6- en 8-tallen hockey ook in de zaal niet om winnen, maar om **plezier, veiligheid en leren!**

- **Plezier.** Daarom kun je overwegen de **warming up** bijvoorbeeld samen te doen en begint iedere wedstrijd met **shake hands**. Je geeft elkaar dan een hand en wenst iedereen veel plezier.
- **Veiligheid.** Omwille van de veiligheid zijn **scheenbeschermers en een beetje verplicht!** Bovendien mag je de bal **niet hoog spelen**. Dat betekent dus niet boven kniehoogte in het veld en onder plankhoogte in het doelgebied bij een schot op goal en mits niet gevaarlijk. Bovendien is een **vliegende keep verboden**.
- **Leren.** Soms kan het handig zijn om de kinderen **uitleg** te geven over wat de regels zijn en te **vertellen wat wel en niet mag**. Daartoe kan een spelbegeleider de wedstrijd even onderbreken.



Dit spelregelboekje werd mede mogelijk gemaakt door:



Stratego-Advies.Nu

vormgeven aan duurzaamheid in de gebouwde omgeving

