

# Zaalhockey 2021-2022

Spelregelpresentatie  
2 december 2021



# Scheidsrechter in de zaal: algemeen

- Drieluik:
  - drie wedstrijden van elk 35 min
  - halverwege de wedstrijd wissel je als scheids van kant
  - Team dat zaalleiding heeft, levert voor 3 wedstrijden 2 scheidsen!
- Klein veld (geen middengebied) -> lijnen 'even puzzelen' en balken op de zijlijnen
- Wedstrijdcode komen via de teammanager (tenzij je je tijdig aanmeldt bij ons)
- Denk aan gymschoenen (binnenschoenen zonder zwarte zool)
- Publiek (?) is dichtbij. Wees voorbereid!

# Afspraken:

- Afspraken met tijdwaarnemers:
  - > tijd is tijd (geen blessuretijd)
  - > sc op einde wedstrijd wordt wel uitgespeeld
- Afspraken met collega:
  - > algemene aanpak wedstrijd
  - > ondersteuning (wie, wat, waar, wanneer, hoe)
  - > veldverdeling



# Teams:

- 5 veldspelers en een keeper  
of
- 6 veldspelers (geen vliegende keep)
  - Strafcornier verdedigen met masker. Geen keepershandschoenen of helm
  - Een veldspeler die een strafbal verdedigt, mag de bal alleen met zijn stick stoppen
  - **Let op:** bij een strafbal mag gewoon gewisseld worden. Als een keeper in het veld gebracht wordt geldt dit als keeperswissel als de keeper na afloop van de strafbal het veld weer verlaat.

# Bijzonder bij Jongste Jeugd

- F en 1e jaars E (zowel op veld als in zaal 6 spelers)
  - Geen strafcorner (vrije slag buiten de cirkel)
  - bij E6 en F6 2 x 15min + 5min rust
- 2e jaars E (op veld 8-tal en in zaal 6-tal)
  - Strafcorner: bal mag hoog gepusht worden op goal maar moet onder kniehoogte de doellijn passeren (ca 2 streepjes wit/rood)

# Nieuw dit zaalseizoen

- <https://www.youtube.com/watch?v=fvYR64ORDGo>
- Kijk ook op: <https://www.knhb.nl/kenniscentrum/competities/alles-over-de-spelregels#briefings-clubscheidsrechters-en-cs>

# Verschillen zaal- en veldhockey

- Slaan → pushen
- 5 meter → 3 meter
- Bal van de grond
- Bal in de lucht spelen
- In het blok spelen
- Liggend spelen
- Insluiten meerdere sticks
- Klemmen tegen de balk



# Wat is slaan?

- Grote [schuifbeweging](#) (inzet vanaf meer dan 50 cm van de bal)

*OF*

- Zwaaibeweging naar de bal



# Bal van de grond: wanneer fluiten we?

- Fluiten:

- hinder tegenstander
- pass  $\geq$  10 cm
- indien bij stoppen bal buiten de cirkel bij een strafcorner de bal omhoog gaat of over de stick heen rolt (bolle kant), dan fluiten we voor een vrije push voor de verdediging

Maak hier afspraken over met je medescheids!

[Voorbeelden](#)

- Niet fluiten:

- pass  $<$  10 cm zonder hinder
- opstuitende stop zonder hinder (in het 'veld')
- als voordeel geven beter is dan fluiten

# Wat is 'in het blok spelen'?

- De bal wordt hard gespeeld
- Ontvangende stick ligt klaar en laat geen (pass)ruimte
- Bal wordt van nabij gespeeld (enkele meters)
- Ontvanger staat achter zijn stick: houdt zijn stick voor het lichaam (zijn/haar voeten)
- Roekeloosheid en/of opzet bij spelen bal
- Strafopbouw: fluiten, vermaning, groen, geel
- → balk dicht met stick = afgesloten; andere weg balbezitter

# Wat is liggend spelen?

- Languit
- [Drie steunpunten op de grond](#)
- Wat wel mag:
  - stick horizontaal op de grond leggen met beide handen vasthouden
  - eerst vallen, dan spelen en dan 'neerkomen'
  - liggend spelende keeper (binnen cirkel)

# Insluiten met meerdere sticks

- Verdedigers moeten een duidelijke (!) opening laten waar de bal doorheen kan worden gespeeld.
- Als ze dat niet doen krijgen ze een vrije push tegen; als het in de cirkel gebeurt dus een strafcorner.
- De bal *doelbewust* tegen de balk klemmen is een opzettelijke overtreding.

[Insluiten](#)

## Lange corner

- Precies zoals op het veld, dus...
- Per ongeluk = lange corner; opzet = sc
- Loodlijnprincipe
- Bepalingen uitvoering gelijk aan het vrije slag
- Gebaar
  
- Voorbeeld keeper afkaatsen

# Strafcorner

- SC: verdedigers achter achterlijn buiten doel, keeper achter doellijn, overigen ter hoogte kop vd cirkel andere zijde
- Verdedigers met masker op mogen tot aan de middenlijn hun **verdedigende** actie afmaken. Als over de middenlijn dan aanvallende partij een vrije push op de middenlijn
- Er is geen verschil meer tussen de beëindiging van een gewone strafcorner en een uitspeelcorner

# De keeper

## Standaardkeeper

- afwijkend shirt
- mag liggend spelen wanneer hij (geheel) en de bal in de cirkel zijn
- moet altijd een helm op hebben
- mag niet verder dan middenlijn (behalve om strafbal te nemen)

## Vliegende keep

- Niet meer toegestaan

# Schot op doel: wegwerken

- Bal laag naar keeper, bal gaat laag weg van keeper → doorspelen
- Bal laag naar keeper, bal gaat hoog weg van keeper → doorspelen als geen hinder/gevaar, anders een strafcorner
- Bal gaat hoog naar keeper, bal gaat hoog weg van keeper → beoordelen op gevaar, is er geen gevaar dan spelen we door, wel gevaar dan geef je een strafcorner
- Bal moet daarbij uitstuiten, dus meenemen uit de lucht mag niet

voorbeeld





# Let op bij wisselen

- Eerst eruit, dan erin -> let op: als hele team wisselt terwijl tegenstander bal heeft mag die gewoon spelen
- Niet tijdens een strafcorner
- Alleen binnen drie meter van de middenlijn

# Diversen:

- [Spelhervatting](#) – niet op 3 m
- [Afhouden](#) met de voeten
- [Pirouette](#) (1)
- [Pirouette](#) (2)
- [Stick afhouden](#)
  
- Kijk nog meer op:
- <https://www.youtube.com/playlist?list=PLF9C3Z36XP1svOMesEpGHJvfYc5K19JOB>

# Afsluiting

- Zijn er nog vragen?
- Bedankt voor je aandacht
- Veel plezier dit seizoen!



