

The background image shows an indoor ice hockey rink. The ice is a vibrant blue, and the rink is surrounded by a green padded wall. Above the wall is a large, white, diamond-patterned dome ceiling with several small lights hanging from it. In the distance, a group of players in various jerseys are gathered near a goal. A yellow puck is visible on the ice in the foreground.

Afspraken Arbitrage zaalhockey

Seizoen 2024 - 2025

Programma briefing

1. Wat is er nieuw dit seizoen?
2. Strafcorner
3. Trapping
4. In het blok spelen
5. Hoge bal
6. Tips & tricks



Ready, set, go!

Noem 3 verschillen tussen veld en zaal.

Wat betekent 'drie steunpunten'?

Wanneer mag de keeper wel en niet liggend een bal spelen?

Wat is de standaard afspraak bij onsportief gedrag in een wedstrijd?

Wat gebeurt er als je een SC-masker tegen een toeschouwer gooit?

Hoe ga je om met een opspringende bal na een aanname in vrij spel?

Wat is het stappenplan bij trapping?

Wat is het stappenplan bij het management van de SC?

Wanneer is er sprake van 'in het blok' spelen?

Wat is er nieuw dit seizoen?

- Geen nieuwe regels dit zaalseizoen!
- Wel nieuwe interpretaties:
 - Standaardafpraak bij onsportief gedrag
 - Management van de strafcorner
 - In het blok spelen
 - Opspringende aanname



5 Gouden gedragsregels

*De basis van de gouden gedragsregels is **wederzijds respect!***

1. Support alle teams op een positieve manier
2. Vragen mag, mits op een normale manier
3. We treden op tegen wangedrag
4. Iedereen heeft een voorbeeldfunctie
5. Sta open voor elkaar



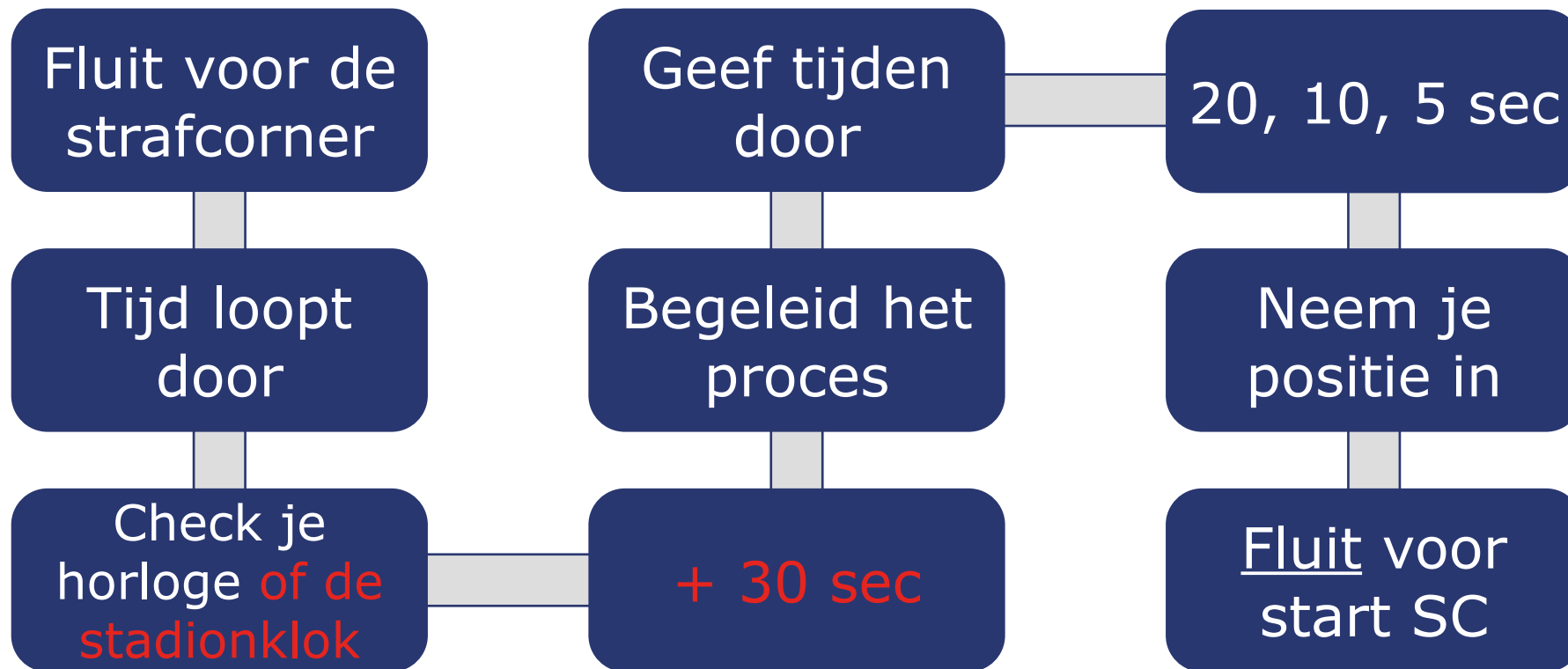
We treden op tegen wangedrag

- De volgende afspraken gelden ook in de zaal:
 - **Groene kaart** voor het crowden van een scheidsrechter.
 - **Groene kaart** of **gele kaart** voor het hevig protesteren tegen een beslissing van een scheidsrechter. De hevigheid van het protest bepaalt de persoonlijke straf.
 - **Gele kaart** voor het ernstig provoceren van een tegenstander.
 - **Gele kaart** voor het ernstig provoceren van een scheidsrechter (bijv. het cynisch klappen voor een beslissing of het maken van een duidelijk wegwerpgebaar richting de scheidsrechter).



Kaart	Speler	Teambegeleider
Groene kaart (1 min.) 	Speler voor 1 min. op de (straf)bank	Team speelt 1 min. met 1 speler minder. Teambegeleider op de bank <u>zonder</u> te coachen.
Gele kaart (2 min.) 	Speler voor 2 min. op de (straf)bank	N.v.t.
Gele kaart (4 min.) 	Speler voor 4 min. op de (straf)bank	Team speelt 4 min. met 1 speler minder. Teambegeleider op de tribune zonder te coachen.
Rode kaart (permanent) 	Speler verlaat de zaal	Team speelt rest van de wedstrijd met 1 speler minder. Teambegeleider verlaat de zaal.

Stappenplan strafcorner (**zaal**)



Aandachtspunten bij de strafcorner

Speler staat niet op tijd klaar



Straf
Groene kaart

Voor de verdediger?
Dan strafcorner met een speler minder verdedigen

Strafcorner wordt niet direct genomen



Straf
Vrije push verdediging (!)

Proactief managen
Wijs aangever hierop bij de eerste strafcorner

Te vroeg inlopen door speler



Aanvaller?
Aangever 9,10m achterlijn en SC opnieuw nemen

Verdediger?
Uitloper 9,10 m achterlijn en SC opnieuw nemen

Management strafcorner (1)

- Bij een re-take vervalt de 30 seconden en wordt de strafcorner zo snel mogelijk genomen. Opnieuw overleg is niet toegestaan.
- Wordt de tijd stilgezet na het toekennen van een SC (bijv. blessure of persoonlijke straf), dan vervalt de 30 seconden en wordt de SC zo snel mogelijk genomen.
- Let op: Spelers mogen bij het uitlopen zich niet aan de doelpaal vasthouden.



Management strafcorner (2)

- Strafcornen aan het einde van de speelhelft?
 - De speeltijd kan ten einde zijn tijdens deze strafcorner. Geef dit voordat de strafcorner wordt genomen zo nodig aan richting de spelers.
 - We houden de strafcorner niet vast om de tijd uit te laten lopen. **Let op:** de wedstrijdtafel is verantwoordelijk voor de wedstrijdtijd en toetert af!
 - We houden vast aan de 30 seconden bij een 'uitspeelcorner'.



Management strafcorner (3)

- Nieuw dit seizoen!
 - Een verdediger moet zijn beschermende kleding (masker, toque, handschoen, etc.) na een SC **veilig** afdoen en weggooien.
 - Creëert een verdediger een **gevaarlijke situatie** voor tegenstanders, scheidsrechters of toeschouwers door het onveilig (= raken omstander) weggooien van zijn beschermende kleding? —> strafcorner
 - Bij herhaling kan dit een persoonlijke straf (geel 2 min) opleveren.
 - **Let op:** Na een doelpunt, alleen persoonlijke straf.



Opsluiten

*Speler in balbezit mag **niet** worden opgesloten in de hoek of aan de balk.*

- Tegenstanders moeten altijd een opening (schouderlengte) laten waar de bal doorheen gespeeld kan worden.
 - Aanvaller die verdediger opsluit —> vrije push voor verdediger
 - Verdediger die aanvaller opsluit buiten de cirkel —> vrije push aanvaller
 - Verdediger die aanvaller opsluit binnen de cirkel —> strafcorner
- Manage deze situaties proactief.
- Schijnruimte (*spoorboom-effect*) is niet toegestaan!



Trapping (insluiten)

Een speler in balbezit wordt in de hoek of aan de balk ingesloten door tegenstanders die hun stick plat op de grond hebben.

Stappenplan:

1. Wijs tegenstanders erop dat ze een speler in balbezit **niet** mogen insluiten
 - Duidelijke instructies: *“maak ruimte”, “laat ruimte”* of *“houd ruimte open”*.
2. Wijs een speler in balbezit op de gemaakte **opening**
 - Geef aan waar de ruimte zich bevindt —> *“zijbalk is open”* of *“achterlijn is open”*.
 - De hieruit voortvloeiende pass of uitbrekende loopactie is altijd beschermd.
 - Hierna vervolgt het normale spel zich weer.
3. Maximaal **twee keer** instrueren
 - Twee keer geïnstrueerd, maar geen opvolging door speler in balbezit? —> Onopzettelijke overtreding.



In het blok spelen

Er kan alleen sprake zijn van 'in het blok spelen' als:

1. een tegenstander de stick al laag bij de grond heeft, en
2. de stick voor de voeten heeft, en
3. de bal hard/gevaarlijk tegen de stick en/of stickhand wordt gespeeld.

In het blok spelen wordt altijd gezien als een **opzettelijke overtreding**.

- Speelt een verdediger die bal op (van) de eigen speelhelpt bij een tegenstander 'in het blok'?
—> **Strafcorner** + persoonlijke straf (geel 2 min).



Pirouette

Een pirouette die goed wordt uitgevoerd is prachtig zaalhockey!

- Risico ligt wel bij de speler om dit goed uit te voeren.
- Beoordelen op gevaar / blessurerisico.
- Wanneer niet hard en bewust op de voet gedraaid (gecontroleerde pirouette) dan gewoon shoot!
- Gevaarlijk uitgevoerd? Dan persoonlijke straf (geel 4 min).



Bal richting doel

Bal laag
naar keeper

Bal laag weg
van keeper

Doorspelen

Bal laag naar
keeper

Bal hoog weg
van keeper

Geen invloed =
doorspelen,
anders SC

Bal hoog
naar keeper

Bal hoog weg
van keeper

Geen gevaar =
doorspelen,
anders SC

Hoge bal

- Bij een pass mag de bal max. 10 cm omhoog (mits tegenstander hier geen last van heeft).
- Als de bal bij een aanname opspringt, kan je door laten spelen als dit geen invloed heeft op het spel en/of een tegenstander hier geen hinder van ondervindt.
 - Er is hier pas sprake van hinder als een tegenstander **binnen speelafstand** staat van de aanname en een **actieve poging** doet om de bal te spelen.

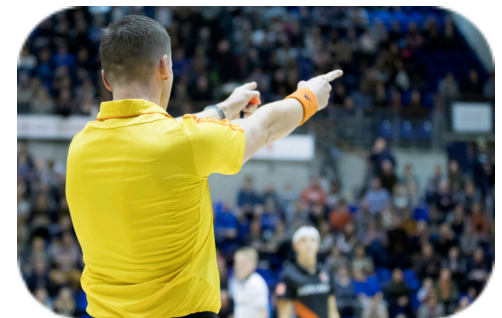
Centrale afspraak

- Indien bij het stoppen van de bal buiten de cirkel bij een **strafcorner** de bal omhoog gaat of over de stick heen rolt (bolle kant), fluiten we altijd voor een **vrije push voor de verdediging!**



Laatste tips & tricks:

- Alles gaat sneller, dus wij moeten **scherp** zijn & snel fluiten!
- Niet onnodig fluiten, zorg voor **flow**! Maar dit mag nooit ten koste gaan van de **controle** gaan. Wees alert op overtredingen die worden gemaakt, nadat een partij balverlies heeft geleden.
- Zorg dat je even contact hebt met de wedstrijdtafel voor de wedstrijd en neem de belangrijkste punten waar je elkaar nodig hebt nog even met elkaar door.
- Stap voor de wedstrijd even 3m uit en kijk goed welke lijnen (kleur) van toepassing zijn.
- Laten we allemaal van elkaar leren & collegialiteit hoog in het vaandel houden!



Vragen?

