

# Zaalhockey 2023-2024



Spelregelpresentatie voor clubscheidsrechters / CS+  
Gooische HC 15-11-2022

A wide-angle photograph of an indoor ice hockey rink. The rink is covered in a translucent, white, geodesic dome structure. The ceiling is illuminated by numerous small, round lights strung across the dome. The ice surface is dark blue, and the rink is divided into sections by white lines. A goal is visible on the right side of the rink. The overall atmosphere is bright and modern.

Contact & Vragen : [zaalhockey@gooische.nl](mailto:zaalhockey@gooische.nl)

## Pascal Engelbertink

- **Welkom!**
- Verschil zaal/veld
- Nieuwe regels?
- Hoe zat het ook alweer?
- Filmpjes
- Vragen?
  
- Wie zijn er allemaal?

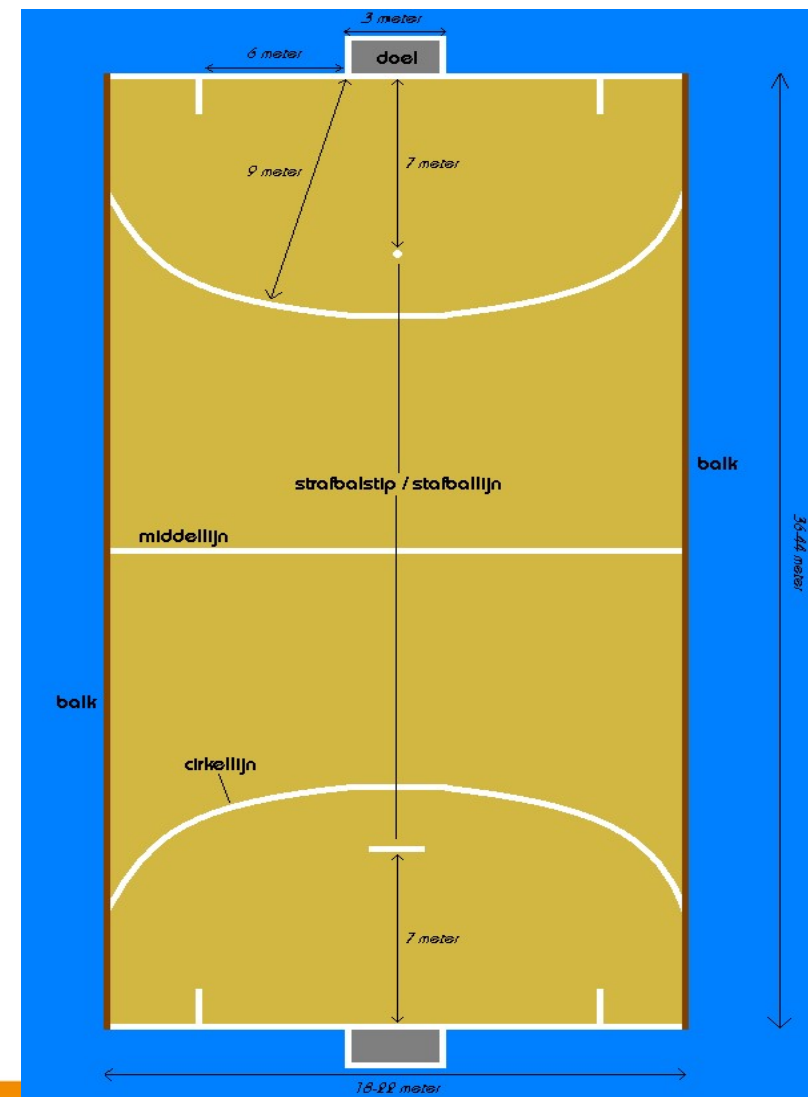
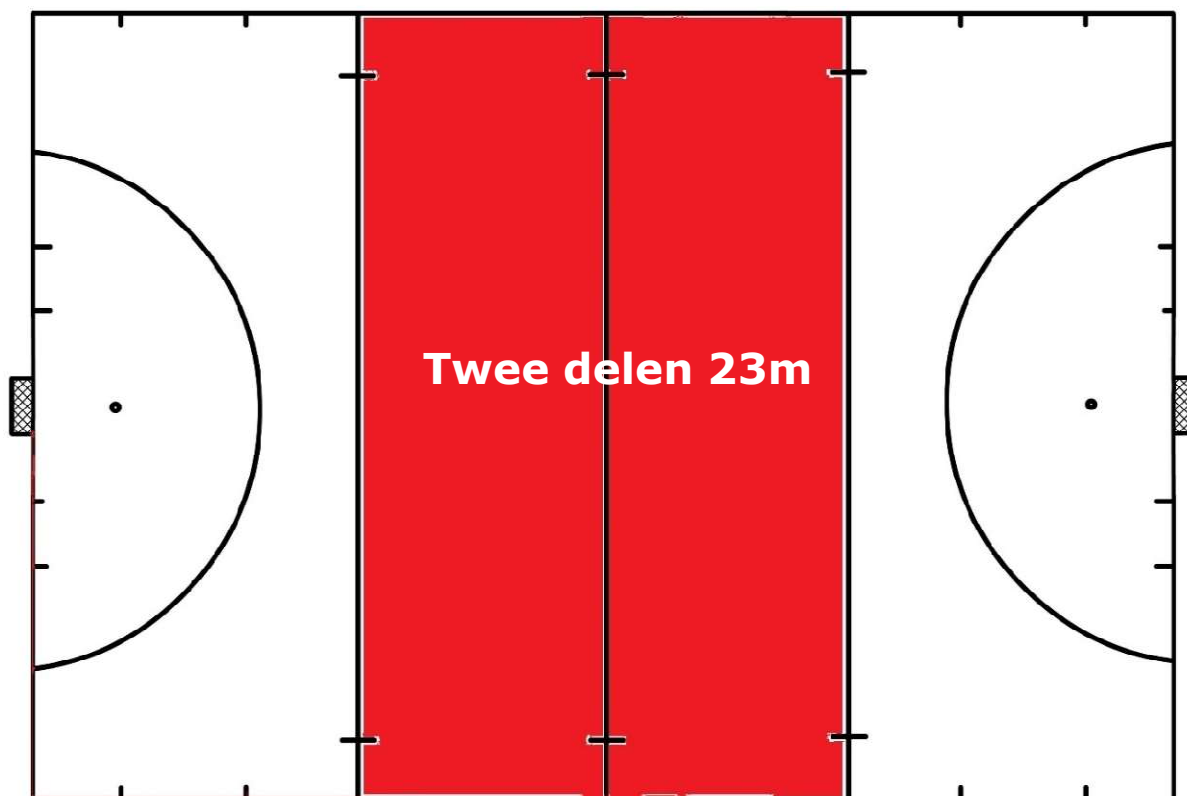


# Verschillen zaal- en veldhockey

- Zijbalken
- Slaan → pushen
- 5 meter → 3 meter
- In het **blok** spelen
- Wedstrijdtafel: De O8 speelt 2x10 minuten met max 3 min rust. Alle andere wedstrijden 1 x 30 minuten (zonder rust).
- Bal moet over de grond, behalve bij push op doel
- Bal mag in de lucht niet worden gespeeld



# Verschillen zaal en veld



# Video

- [KNHB - Arbitrage Afspraken Zaal 2324 - Versie 3 \(vimeo.com\)](#)
- <https://youtu.be/S7A3GMqjws4?>

**Nieuwe spelregel? NEE!**



# **Nieuwe interpretaties (1):**

Opsluiten speler in balbezit



## **Verplicht gebruiken van de beschermde pass bij opsluiting in de hoek**

- Spelers die een tegenstander opsluiten begaan een overtreding (vrije push/ strafcorner)
- Spelers die de gegeven ruimte niet benutten begaan ook een overtreding (vrije push/ strafcorner)
- (Spoorboom-effect) is niet toegestaan

## **Nieuwe interpretaties (2):**

### Vrije push over middenlijn

Als de spelhervatting op de andere helft wordt genomen en de verdediger op de eigen helft geen afstand houdt  $< 3\text{m}$

## Spelhervatting overtreding <3m

- We trekken hiermee de wijziging op het veld door naar de zaal. Wanneer een vrije push wordt toegekend vlak over de middenlijn en een verdediger, die zich op de eigen helft bevindt, staat niet op 3 meter afstand en grijpt in nadat de vrije push is genomen, dan betekent dit dat de scheidsrechter een **strafcorner** toekent.
- Er zal geen directe persoonlijke straf worden opgelegd (zoals vorig seizoen het geval was). Bij herhaling is dit wel mogelijk.

# **Nieuwe interpretaties (3):**

Strafcorner management

30sec

- Je fluit voor een SC, tijd loopt gewoon door (dus niet stilzetten!)
- Kijk op je horloge naar de tijd
- Tip: Tel daar 30 seconden bij op, zodat je weet wanneer het tijd is
- Begeleid de spelers verbaal
- Geef de tijden door: nog 15, 10 en 5 seconden
- Fluit om de strafcorner vrij te geven. Staat iedereen al eerder klaar, dan mag dat al voor het verstrijken van de 30 seconden.
- Retake = meteen weer nemen

# Kaarten in de zaal:

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 <b>bank</b> <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 <b>tribune</b> zonder te coachen.
Rode kaart (permanent) 	Speler verlaat de zaal	Team speelt rest van de wedstrijd met 1 speler minder. Teambegeleider verlaat de zaal.

Vragen??



## Belangrijkste verschillen veld versus zaal

ZAAL versus VELD (andere automatismen → oefenen/kijken)

- Pushen (niet slaan)
- Bal laag spelen ( $\leq 10\text{cm}$ )
- Liggend spelen mag niet → 3 steunpunten is liggend spelen
- 3m afstand versus 5m afstand
- Speelhelft (zelfde regels als in 23m in veld)
  - Bij strafcorner gaat rest van de verdedigers naar kop cirkel



# Wat is slaan?

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

*OF*

- Zwaaibeweging naar de bal

# Voorbeeld slaan:

PUSH OF SLAAN

 **KNHB Voorbeeld slaan:**



# Stickzwaai naar de bal & Break Down of Play



# Voorbeeld hoge bal:



## **Verdedigers moeten te allen tijde 3 meter afstand houden!**

- Vrije slag niet direct genomen? Fluit en zet iedereen op 3 meter afstand
- Geef de verdedigers tijd om dit te doen
- Staat een speler toch niet op 3m afstand maar 'doet niet mee' aan het spel? Dan laat je doorspelen
- Help de spelers! Door vroeg te fluiten, zeker in de zaal is snelheid key!
- Vrije push op de juiste plaats

## Belangrijkste verschillen veld versus zaal

ZAAL versus VELD (andere automatismen → oefenen/kijken)

- ❑ Groen 1min, Geel 2 of 4min (veld → 2, 5, 10min)
- ❑ Speeltijd 1x30min (officieel 2x20) versus 4x 17,5min
- ❑ 6 veld, 6 bank versus 11 veld, 5 bank
- (zie wedstrijdformulier; min. 4 in veld)
- ❑ Scheidsen wisselen halverwege in dood spelmoment (Teams blijven staan)

## 5 veldspelers + keeper óf 6 veldspelers

- Tijd wordt **NIET** stilgezet bij een keeperswissel
- Maximaal **2** keeperswissels van volledig aangeklede keeper naar veldspeler
- Het **uit het veld gaan** van de keeper telt als wisselmoment
- Bij een strafbal **mag keeper** terug gewisseld worden. Dit telt dus alleen als wisselmoment als de keeper na de strafbal weer het veld verlaat



# Keeper:



# Opsluiten in de hoek

- ❑ Speler in balbezit mag niet opgesloten worden in de hoek!
- ❑ Tegenstanders moeten een opening laten, help de spelers verbaal om opsluiting te voorkomen
- ❑ Schijnruimte (spoorboom effect) is **niet** toegestaan!

→ Straf binnen de cirkel = strafcorner

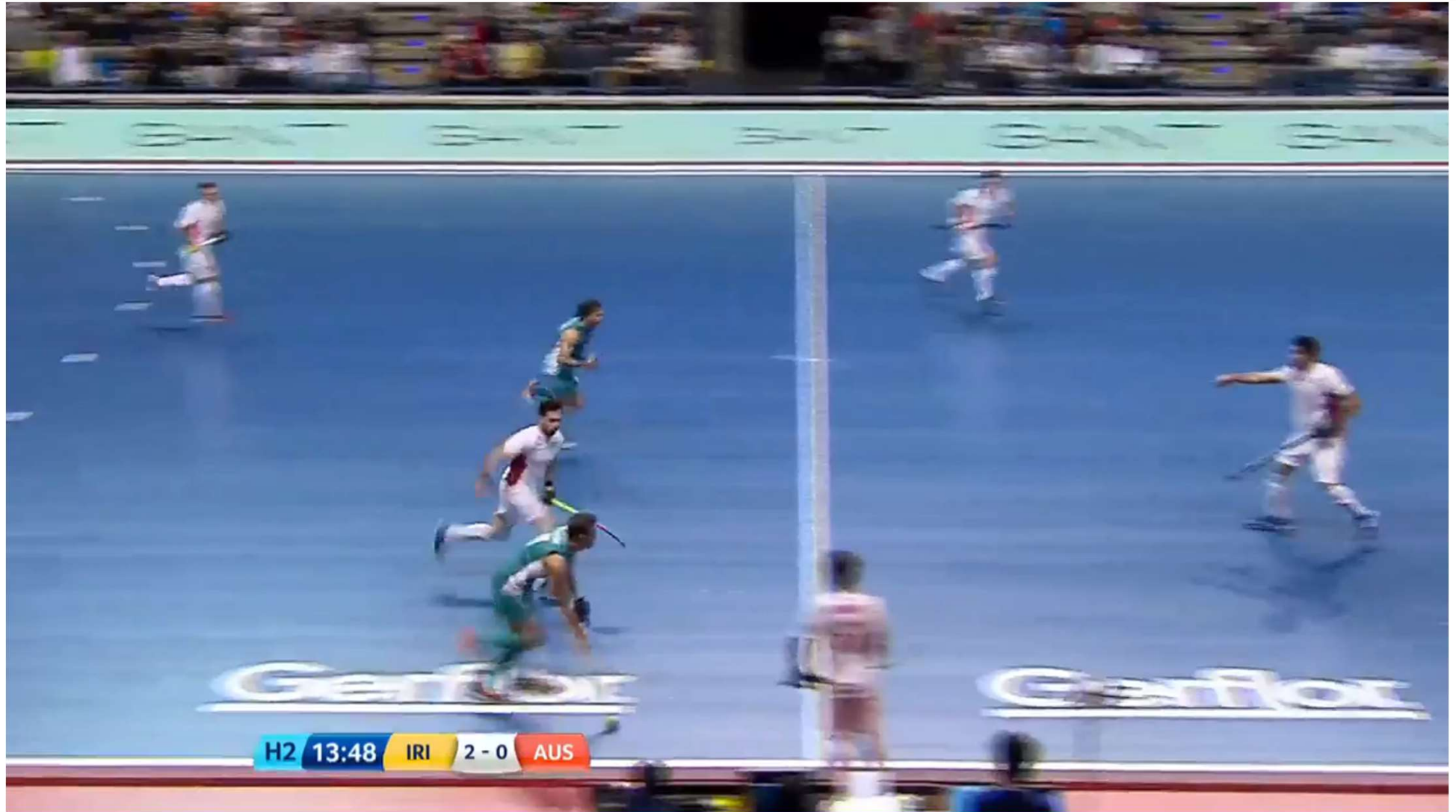
→ Straf buiten de cirkel = vrije push



# Opsluiten



# Opsluiten





KNHB

# Wat is liggend spelen?

SPELSITUATIES:  
3 STEUNPUNTEN

# Liggend spelen? Collega!



# Bal van de grond: wanneer fluiten we?

## - Fluiten:

- hinder tegenstander
- pass  $\geq 10$  cm
- geen voordeel

## - Niet fluiten:

- pass  $< 10$  cm zonder hinder
- opstuitende stop zonder hinder
- verdedigende stop in cirkel zonder hinder of gevaar over de achterlijn
- bal over de zijbalk zonder overtreding: inpush
- als voordeel geven beter is dan fluiten

**SPELSITUATIES:  
WAT IS TE HOOG?**



# Bal van de grond: pass



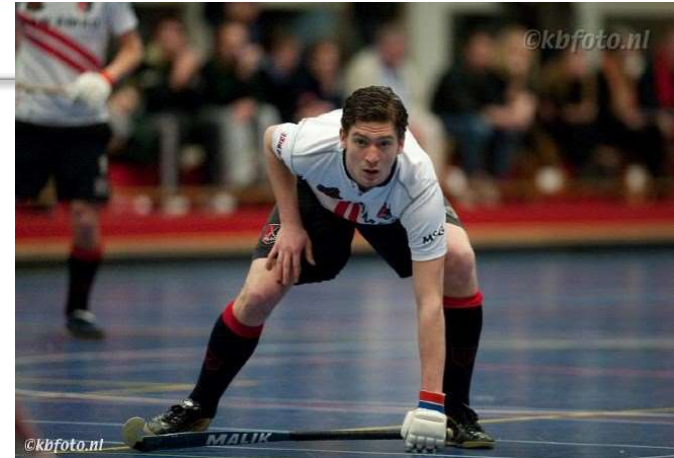
# Pirouette

- Een pirouette die goed wordt uitgevoerd is prachtig!
- Risico ligt wel bij de speler om hem goed uit te voeren.
- Beoordelen op gevaar / blessure risico.
- Wanneer niet hard en bewust op de voet gedraaid (gecontroleerde pirouette) dan gewoon shoot!



# Wat is 'in het blok spelen'?

- Een harde pass van dichtbij die bewust door een tegenstander heen wordt gespeeld die zijn stick al op de grond heeft is verboden!!
- Voorwaarden:
  - 1) Verdedigende stick ligt al voor de speler op de grond (niet ernaast) en
  - 2) De bal wordt van dichtbij (<3m) hard en opzettelijk
  - 3) Door de speler heen gespeeld



# Voor het blok gezet...?



# Zaalhockey elementen

Time out

- Alléén in de Hoofdklasse, 1 min (fluit na 45 sec)
- Bank vraagt TO aan bij de wedstrijdtafel

Verkeerde  
wissel

- Strafcorner
- Mogelijkheid persoonlijke straf voor de aanvoerder

Kleding in  
het veld

- In de cirkel → spel ondervindt hinder → strafcorner
- Doelpunt wordt voorkomen → strafbal

# Zaalhockey elementen

## Bescherming

- Spelers mogen spelen met handschoenen, kniebeschermers & toque → **niet** met masker!

## Strafcorner

- Alleen de keeper in het doel, rest erbuiten
- Bij te vroeg uitlopen, naar hoogte kop cirkel andere helft

## Balk dicht

- Duidelijk met stick en/of lichaam pass of looplijn dicht → aanvaller moet andere route kiezen

 **KNHB** **Balk dichtzetten**



# Vragen?





## Zaal tips (1):

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

*→ Dus niet kijken/afwachten of verdediging er last van heeft, eenduidige briefing, we fluiten altijd & allemaal. Alleen dan is het duidelijk & consistent voor spelers.*

## Zaal tips (2):

1) Het spelen van de bal in de lucht is niet (meer) toegestaan!  
→ Verduidelijking van de uitvoering sinds vorig seizoen

2) Wanneer een verdediger met masker op een aanvaller in balbezit aanvalt dan geven we een strafcorner.  
Ongeacht of dit binnen of buiten de cirkel is.



## Aanvaller te vroeg de cirkel in bij strafcorner

- Cirkelscheidsrechter is **zelf** verantwoordelijk
- Collega scheidsrechter adviseert alleen en fluit NIET!
- Grijp **direct** in (nieuwe aangever)

# Laatste tips & trics:

- Alles gaat sneller, dus wij moeten **scherp** zijn & snel fluiten!
- Niet onnodig fluiten, zorg voor **flow**! Máár dit mag nooit ten koste gaan van **controle** gaan.
- Wees alert op overtredingen die worden gemaakt, nadat een partij balverlies heeft geleden.
- Pas voor de wedstrijd even 3m uit én kijk even goed welke lijnen (kleur) van toepassing zijn.
- Laten we allemaal van elkaar leren & collegialiteit hoog in het vaandel houden!



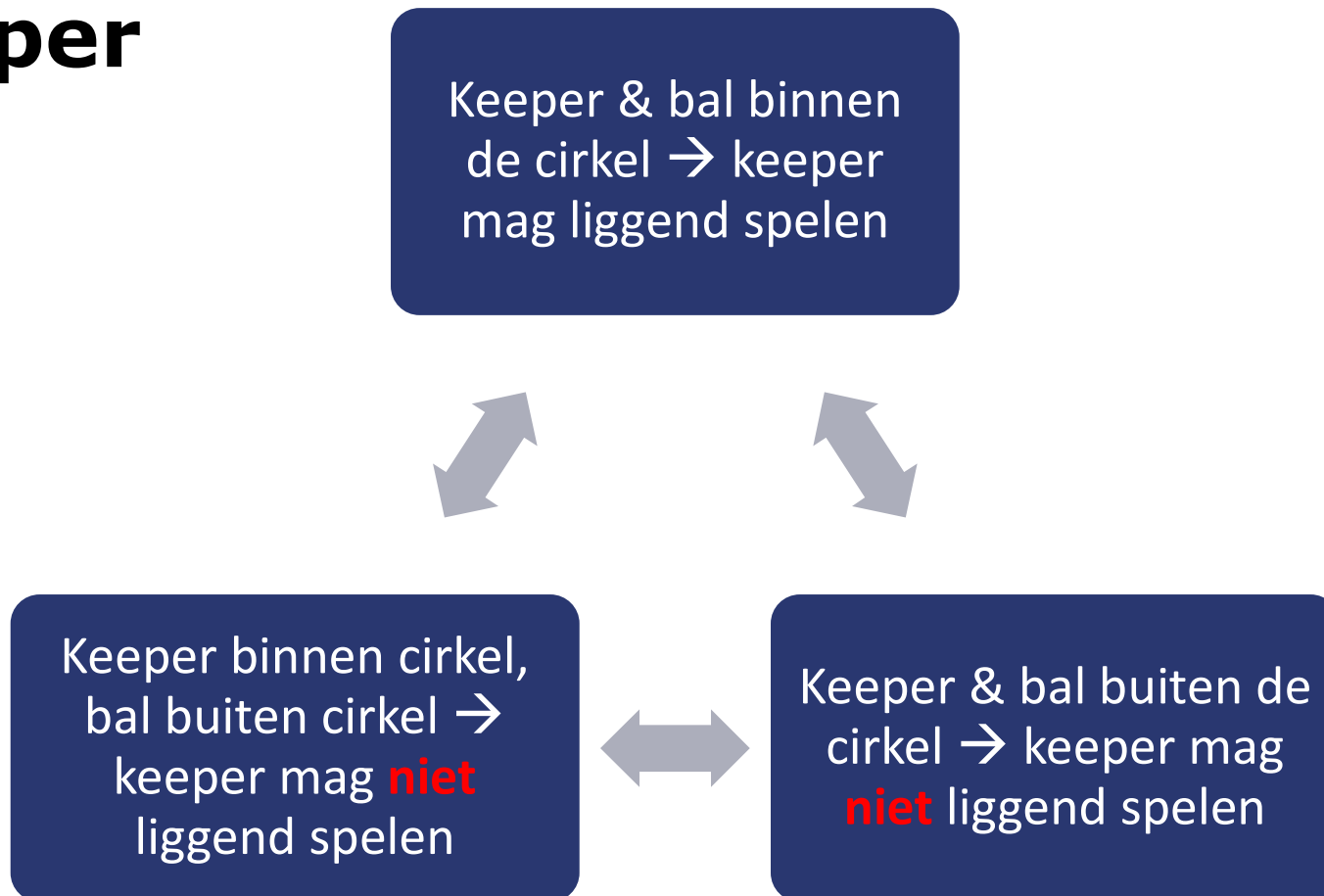
**Heb je vragen?  
Stel ze! [arbitrage@knhb.nl](mailto:arbitrage@knhb.nl)**





**Heel veel succes  
en plezier toegewenst!**

# Keeper



# Toelichting bully:

## Veld & zaal reglement verschillen!

- 13.5 Een strafcorner is ten einde als:
- a een doelpunt is gemaakt;
  - b een vrije push wordt toegekend aan de verdediging;
  - c de bal meer dan 3 meter buiten de cirkel komt;
  - d de bal over de achterlijn is gespeeld en geen strafcorner wordt toegekend;
  - e de bal over de zijbalk gaat en geen strafcorner wordt toegekend;
  - f een verdediger een overtreding begaat en geen strafcorner wordt toegekend;
  - g een strafbal wordt toegekend;
  - h een bully wordt toegekend.

*Indien het spel gedurende een strafcorner aan het einde van een speelhelft wordt onderbroken zonder dat een spelstraf wordt opgelegd en anders een bully zou zijn gegeven, moet de strafcorner opnieuw worden genomen.*



# Zaal

- SC tijdens spel – Bully → **Bully!**
- SC einde helft – Bully → SC opnieuw

# Veld

- SC tijdens spel – Bully → SC opnieuw
- SC einde helft – Bully → SC opnieuw