

SNEKER SPORHAL

datum	tijdstip	wedstrijd	zaalleiding
2024-12-08T09:30:00+01:00	09:30	Sneek JO12-1(9) - Groningen JO12-3(9)	JO12-1
2024-12-08T10:20:00+01:00	10:20	HVA JO12-1(9)-C - Groningen JO12-3(9)	JO12-1
2024-12-08T11:10:00+01:00	11:10	HVA JO12-1(9)-C - Sneek JO12-1(9)	JO12-1
2024-12-08T12:00:00+01:00	12:00	Sneek MO18-4 - Roden MO18-1	MO18-4
2024-12-08T12:50:00+01:00	12:50	Leeuwarden MO18-3 - Roden MO18-1	MO18-4
2024-12-08T13:40:00+01:00	13:40	Sneek MO18-4 - Leeuwarden MO18-3	MO18-4
2024-12-08T14:30:00+01:00	14:30	Sneek MO18-1 - Graspiepers MO18-1	MO18-1
2024-12-08T15:20:00+01:00	15:20	Graspiepers MO18-1 - Leeuwarden MO18-1	MO18-1
2024-12-08T16:10:00+01:00	16:10	Leeuwarden MO18-1 - Sneek MO18-1	MO18-1
2024-12-08T17:00:00+01:00	17:00	Sneek JO18-1 - Emmen JO18-1	JO18-1
2024-12-08T17:50:00+01:00	17:50	Meppel JO18-1-mix - Emmen JO18-1	JO18-1
2024-12-08T18:40:00+01:00	18:40	Sneek JO18-1 - Meppel JO18-1-mix	JO18-1
2024-12-15T09:30:00+01:00	09:30	Sneek MO9-2 - Westerkwartier MO9-1	MO9-2
2024-12-15T10:10:00+01:00	10:10	Eelde MO9-Wit - Westerkwartier MO9-1	MO9-2
2024-12-15T10:50:00+01:00	10:50	Quick Stick MO9-Geel - Eelde MO9-Wit	MO9-2
2024-12-15T11:30:00+01:00	11:30	Sneek MO9-2 - Quick Stick MO9-Geel	MO9-2
2024-12-15T12:10:00+01:00	12:10	Sneek MO10-1 - Zwolle MO10-Rood	MO10-1
2024-12-15T12:50:00+01:00	12:50	Leeuwarden MO10-Blauw-mix - Zwolle MO10-Rood	MO10-1
2024-12-15T13:30:00+01:00	13:30	Quick Stick MO10-Blauw - Leeuwarden MO10-Blauw-mix	MO10-1
2024-12-15T14:10:00+01:00	14:10	Sneek MO10-1 - Quick Stick MO10-Blauw	MO10-1
2024-12-15T14:50:00+01:00	14:50	Sneek DO25-2 - Meeuwen DO25-1	DO25-2
2024-12-15T15:40:00+01:00	15:40	Meeuwen DO25-1 - Harlingen DO25-1	DO25-2
2024-12-15T16:30:00+01:00	16:30	Harlingen DO25-1 - Sneek DO25-2	DO25-2
2025-01-05T09:30:00+01:00	09:30	Sneek MO12-1(9) - Leeuwarden MO12-12-C	MO12-1
2025-01-05T10:20:00+01:00	10:20	Groningen MO12-12-C - Leeuwarden MO12-12-C	MO12-1
2025-01-05T11:10:00+01:00	11:10	Sneek MO12-1(9) - Groningen MO12-12-C	MO12-1
2025-01-05T12:00:00+01:00	12:00	Sneek MO12-3(9) - Graspiepers MO12-1	MO12-3
2025-01-05T12:50:00+01:00	12:50	Quick Stick MO12-1 - Graspiepers MO12-1	MO12-3
2025-01-05T13:40:00+01:00	13:40	Sneek MO12-3(9) - Quick Stick MO12-1	MO12-3
2025-01-05T14:30:00+01:00	14:30	Sneek JO14-1 - Groningen JO14-11-C	JO14-1
2025-01-05T15:20:00+01:00	15:20	Groningen JO14-11-C - Eelde JO14-1	JO14-1
2025-01-05T16:10:00+01:00	16:10	Sneek JO14-1 - Eelde JO14-1	JO14-1
2025-01-05T17:00:00+01:00	17:00	Sneek MO14-4 - Meeuwen MO14-1	MO14-4
2025-01-05T17:50:00+01:00	17:50	Meeuwen MO14-1 - Quick Stick MO14-2	MO14-4
2025-01-05T18:40:00+01:00	18:40	Sneek MO14-4 - Quick Stick MO14-2	MO14-4
2025-01-19T09:30:00+01:00	09:30	Groningen MO10-Oranje - Leeuwarden MO10-Rood	MO10-2
2025-01-19T10:10:00+01:00	10:10	Sneek MO10-2 - Leeuwarden MO10-Rood	MO10-2
2025-01-19T10:50:00+01:00	10:50	Eemsmond MO10-1 - Groningen MO10-Oranje	MO10-2
2025-01-19T11:30:00+01:00	11:30	Eelde MO10-Rood - Eemsmond MO10-1	MO10-2
2025-01-19T12:10:00+01:00	12:10	Sneek MO10-2 - Eelde MO10-Rood	MO10-2
2025-01-19T12:50:00+01:00	12:50	Sneek MO12-2(9) - Leeuwarden MO12-1	MO12-2
2025-01-19T13:40:00+01:00	13:40	Groningen MO12-2 - Leeuwarden MO12-1	MO12-2
2025-01-19T14:30:00+01:00	14:30	Sneek MO12-2(9) - Groningen MO12-2	MO12-2
2025-01-19T15:20:00+01:00	15:20	Sneek DO25-1 - Sneek DO25-2	DO25-1
2025-01-19T16:10:00+01:00	16:10	Sneek DO25-2 - Almelo DO25-1	DO25-1
2025-01-19T17:00:00+01:00	17:00	Sneek DO25-1 - Almelo DO25-1	DO25-1
2025-01-26T09:30:00+01:00	09:30	Sneek MO9-3 - Leeuwarden MO9-Geel	MO9-3
2025-01-26T10:10:00+01:00	10:10	Leeuwarden MO9-Geel - Quick Stick MO9-Groen	MO9-3
2025-01-26T10:50:00+01:00	10:50	Eelde MO9-Rood - Quick Stick MO9-Groen	MO9-3
2025-01-26T11:30:00+01:00	11:30	Sneek MO9-3 - Eelde MO9-Rood	MO9-3
2025-01-26T12:10:00+01:00	12:10	Harlingen JO9-1 - Leeuwarden JO9-Blauw	JO9-1
2025-01-26T12:50:00+01:00	12:50	Sneek JO9-1-mix - Leeuwarden JO9-Blauw	JO9-1
2025-01-26T13:30:00+01:00	13:30	Groningen JO9-Oranje - Harlingen JO9-1	JO9-1
2025-01-26T14:10:00+01:00	14:10	Groningen JO9-Blauw - Groningen JO9-Oranje	JO9-1
2025-01-26T14:50:00+01:00	14:50	Sneek JO9-1-mix - Groningen JO9-Blauw	JO9-1
2025-01-26T15:30:00+01:00	15:30	Sneek MO12-1(9) - Eelde MO12-1	MO12-1
2025-01-26T16:20:00+01:00	16:20	HVA MO12-1(9)-C - Eelde MO12-1	MO12-1
2025-01-26T17:10:00+01:00	17:10	Sneek MO12-1(9) - HVA MO12-1(9)-C	MO12-1
2025-02-09T09:30:00+01:00	09:30	Sneek JO10-1-mix - Westerkwartier JO10-1	JO10-1
2025-02-09T10:10:00+01:00	10:10	Eelde JO10-Blauw - Westerkwartier JO10-1	JO10-1
2025-02-09T10:50:00+01:00	10:50	Quick Stick JO10-Oranje - Eelde JO10-Blauw	JO10-1
2025-02-09T11:30:00+01:00	11:30	Sneek JO10-1-mix - Quick Stick JO10-Oranje	JO10-1
2025-02-09T12:10:00+01:00	12:10	Sneek MO12-3(9) - Roden MO12-12-C	MO12-3
2025-02-09T13:00:00+01:00	13:00	Leeuwarden MO12-2 - Roden MO12-12-C	MO12-3
2025-02-09T13:50:00+01:00	13:50	Sneek MO12-3(9) - Leeuwarden MO12-2	MO12-3
2025-02-09T14:40:00+01:00	14:40	Sneek MO14-4 - Meppel MO14-3	MO14-4
2025-02-09T15:30:00+01:00	15:30	Meppel MO14-3 - Steenwijk MO14-2	MO14-4
2025-02-09T16:20:00+01:00	16:20	Sneek MO14-4 - Steenwijk MO14-2	MO14-4

MIDDELZEE BOLSWARD

datum	tijdstip	wedstrijd	zaalleiding
2024-12-08T09:00:00+01:00	09:00	Sneek MO12-2(9) - GHBS MO12-12(9)	MO12-2
2024-12-08T09:50:00+01:00	09:50	HVA MO12-2(9)-C - GHBS MO12-12(9)	MO12-2
2024-12-08T10:40:00+01:00	10:40	Sneek MO12-2(9) - HVA MO12-2(9)-C	MO12-2
2024-12-14T09:30:00+01:00	09:30	Sneek MO14-2 - Graspiepers MO14-1	MO14-2
2024-12-14T10:20:00+01:00	10:20	Graspiepers MO14-1 - GHBS MO14-5	MO14-2
2024-12-14T11:10:00+01:00	11:10	Sneek MO14-2 - GHBS MO14-5	MO14-2
2024-12-15T09:00:00+01:00	09:00	Sneek MO18-2 - Westerkwartier MO18-1	MO18-2
2024-12-15T09:50:00+01:00	09:50	GHBS MO18-4 - Westerkwartier MO18-1	MO18-2
2024-12-15T10:40:00+01:00	10:40	Groningen MO18-2 - GHBS MO18-4	MO18-2
2024-12-15T11:30:00+01:00	11:30	Sneek MO18-2 - Groningen MO18-2	MO18-2
2025-01-12T09:00:00+01:00	09:00	Sneek MO16-2 - Leeuwarden MO16-3	MO16-2
2025-01-12T09:50:00+01:00	09:50	Leeuwarden MO16-3 - Stix MO16-1-mix	MO16-2
2025-01-12T10:40:00+01:00	10:40	Sneek MO16-2 - Stix MO16-1-mix	MO16-2
2025-01-12T11:30:00+01:00	11:30	Sneek MO18-4 - GHBS MO18-7	MO18-4
2025-01-12T12:20:00+01:00	12:20	Quick Stick MO18-2 - GHBS MO18-7	MO18-4
2025-01-12T13:10:00+01:00	13:10	Sneek MO18-4 - Quick Stick MO18-2	MO18-4
2025-01-12T16:45:00+01:00	16:45	Sneek DO25-2 - Sneek DO25-1	DO25-2
2025-01-12T17:35:00+01:00	17:35	Sneek DO25-1 - Harlingen DO25-1	DO25-2
2025-01-12T18:25:00+01:00	18:25	Sneek DO25-2 - Harlingen DO25-1	DO25-2
2025-01-19T09:00:00+01:00	09:00	Sneek JO12-1(9) - HVA JO12-1(9)-C	JO12-1
2025-01-19T09:50:00+01:00	09:50	HVA JO12-1(9)-C - Eelde JO12-1(9)	JO12-1
2025-01-19T10:40:00+01:00	10:40	Eelde JO12-1(9) - Sneek JO12-1(9)	JO12-1
2025-01-26T09:00:00+01:00	09:00	Sneek JO14-1 - Flevoland JO14-1	JO14-1
2025-01-26T09:50:00+01:00	09:50	Flevoland JO14-1 - Eelde JO14-1	JO14-1
2025-01-26T10:40:00+01:00	10:40	Eelde JO14-1 - Sneek JO14-1	JO14-1
2025-01-26T11:30:00+01:00	11:30	Sneek MO16-1 - Meppel MO16-1	MO16-1
2025-01-26T12:20:00+01:00	12:20	Meppel MO16-1 - Leeuwarden MO16-12-C	MO16-1
2025-01-26T13:10:00+01:00	13:10	Sneek MO16-1 - Leeuwarden MO16-12-C	MO16-1
2025-02-02T09:00:00+01:00	09:00	Sneek MO14-2 - Leeuwarden MO14-2	MO14-2
2025-02-02T09:50:00+01:00	09:50	Bedum MO14-1-mix - Leeuwarden MO14-2	MO14-2
2025-02-02T10:40:00+01:00	10:40	Sneek MO14-2 - Bedum MO14-1-mix	MO14-2
2025-02-02T11:30:00+01:00	11:30	Sneek MO14-1 - Roden MO14-1	MO14-1
2025-02-02T12:20:00+01:00	12:20	GHBS MO14-2 - Roden MO14-1	MO14-1
2025-02-02T13:10:00+01:00	13:10	Sneek MO14-1 - GHBS MO14-2	MO14-1
2025-02-02T16:45:00+01:00	16:45	Sneek JO16-1-mix - HVA JO16-1	JO16-1
2025-02-02T17:35:00+01:00	17:35	HVA JO16-1 - Steenwijk JO16-1-mix	JO16-1
2025-02-02T18:25:00+01:00	18:25	Sneek JO16-1-mix - Steenwijk JO16-1-mix	JO16-1
2025-02-09T09:00:00+01:00	09:00	Sneek MO14-1 - Quick Stick MO14-1	MO14-1
2025-02-09T09:50:00+01:00	09:50	Quick Stick MO14-1 - Leeuwarden MO14-12-C	MO14-1
2025-02-09T10:40:00+01:00	10:40	Sneek MO14-1 - Leeuwarden MO14-12-C	MO14-1
2025-02-09T11:30:00+01:00	11:30	Sneek MO16-2 - Kampen MO16-2	MO16-2
2025-02-09T12:20:00+01:00	12:20	Kampen MO16-2 - Meppel MO16-2	MO16-2
2025-02-09T13:10:00+01:00	13:10	Sneek MO16-2 - Meppel MO16-2	MO16-2
2025-02-09T16:45:00+01:00	16:45	Sneek JO16-1-mix - GHBS JO16-2	JO16-1
2025-02-09T17:35:00+01:00	17:35	GHBS JO16-2 - Leeuwarden JO16-11-C	JO16-1
2025-02-09T18:25:00+01:00	18:25	Sneek JO16-1-mix - Leeuwarden JO16-11-C	JO16-1

SPORTFUN JOURE

datum	tijdstip	wedstrijd	zaalleiding
2025-02-02T09:30:00+01:00	09:30	Sneek JO18-1 - Quick Stick JO18-1	JO18-1
2025-02-02T10:20:00+01:00	10:20	Leeuwarden JO18-1 - Quick Stick JO18-1	JO18-1
2025-02-02T11:10:00+01:00	11:10	Sneek JO18-1 - Leeuwarden JO18-1	JO18-1

SPORTSTAD HEERENVEEN

datum	tijdstip	wedstrijd	zaalleiding	veld
2025-01-12T09:30:00+01:00	09:30	Sneek MO16-1 - Quick Stick MO16-1	MO16-1	veld 1 (langs tribune)
2025-01-12T10:20:00+01:00	10:20	Eelde MO16-1 - Quick Stick MO16-1	MO16-1	veld 1 (langs tribune)
2025-01-12T11:10:00+01:00	11:10	Sneek MO16-1 - Eelde MO16-1	MO16-1	veld 1 (langs tribune)
2025-01-25T09:30:00+01:00	09:30	Sneek JO8-1-mix - Stix MO8-1-mix	JO8-1	veld 2 (achterin)
2025-01-25T10:00:00+01:00	10:00	Stix MO8-1-mix - Westerkwartier MO8-2-mix	JO8-1	veld 2 (achterin)
2025-01-25T10:30:00+01:00	10:30	Sneek JO8-1-mix - Westerkwartier MO8-2-mix	JO8-1	veld 2 (achterin)

SMHC spelregels ZAALHOCKEY 2023 – 2024

02-12-2024

Team / kleding	<ul style="list-style-type: none"> - 5 spelers en 1 keeper of 6 spelers. <i>Indien een team speelt met 6 spelers heeft niemand de rechten van een keeper.</i> - Maximaal 12 spelers op wedstrijdformulier - Minimaal 4 spelers om wedstrijd te mogen starten - Mogen een handschoen dragen (art 4.2) <i>Handschoen is dus niet verplicht vlgs de regels, maar wel verplicht door onze club</i> - Moeten scheenbeschermers en bitje dragen (art 4.2) - Bij een strafcorner mogen spelers een gezichtsmasker, handschoen, toque en kniebeschermers dragen - Aanvoerder moet herkenbaar zijn; bijvoorbeeld dmv een aanvoedersband - Keeper moet klompen, legguards, helm en een shirt dragen dat in kleur duidelijk afwijkt van beide teams. <i>Doelverdedigers moeten dit shirt of kledingstuk over de bescherming van hun bovenlichaam dragen. Elleboogbescherming hoeft niet onder het shirt of kledingstuk te worden gedragen</i>
Tijd	<ul style="list-style-type: none"> - Vanaf O12: wedstrijd duurt 2 x 20 minuten, 3 minuten pauze - Tijd wordt bijgehouden door wedstrijdtafel - Tijdens blessure en/of wisselen en/ of strafcorner tijd niet stil <i>Let op: tijdens een strafbal moet de tijd volgens de regels wel stilgezet worden, in de zaal doen we dat niet</i> - Tijdsstraffen worden bijgehouden door de wedstrijdtafel
Wisselen	<ul style="list-style-type: none"> - Onbeperkt, ook tussen aangeklede keepers - Wisselen speler voor aangeklede keeper mag maximaal 2 x - Wisselen bij middenlijn - Als er geen keeper in het veld staat en er komt een strafcorner, dan mag de keeper niet in het veld gebracht worden, bij een <u>strafbal</u> mag dit wel. <i>Bij een <u>strafcorner</u> mag er namelijk <u>niet</u> gewisseld worden, bij een strafbal wel.</i>
Liggend spelen <i>Alleen zaalhockey</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Veldspelers mogen <u>niet</u> liggend spelen - Veldspelers mogen niet op 3 punten steunen (2 voeten en 1 hand) <i>De hand die de stick vasthoudt mag de grond wel raken, maar de speler mag er niet op steunen</i> - Keeper mag <u>wel</u> liggend spelen, maar alleen in de cirkel <i>Als de bal en/of de keeper <u>niet in de cirkel</u> is, mag de keeper niet liggend spelen. Doet zij/ hij dat toch > strafcorner. Dus keeper buiten cirkel speelt de bal die in de cirkel is > strafcorner Dus keeper liggend in de cirkel speelt de bal die buiten de cirkel is > strafcorner</i>
Niet slaan <i>Alleen zaalhockey</i>	Niet slaan of flatsen. Alleen pushen. Stick maximaal 50cm van bal af.
Hoge bal in het veld (dus buiten de cirkels) <i>Alleen zaalhockey</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mag niet - Bal mag ook niet worden gelift over stick tegenstander - Als bal zonder opzet hoog gaat tot max 10cm én er is geen nadeel voor tegenstander hoeft er niet gefloten te worden <i>Mocht de bal iets hoger gaan en er is niemand in de buurt hoeft er niet direct gefloten te worden</i>

<p>Vrije slag nemen/ uitnemen</p> <p><i>In de zaal is geen 23m1 gebied: de regels van het 23m-gebied gelden voor de helft van het speelveld.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Op eigen helft: tegenstander 3m afstand - Op helft tegenstander: iedereen 3m afstand <i>Verdediger houdt op eigen helft geen afstand > strafcorner</i> - Dichtbij cirkelrand; nemen op plaats van overtreding + iedereen 3m afstand tenzij vrije push direct genomen wordt, dan mag de verdediger die binnen de 3m staat niet ingrijpen. <i>Doet verdediger dat wel > strafcorner</i> - Een verdediger die in de cirkel staat en geen tijd heeft om 3m afstand te nemen mag de bal binnen 3m schaduwen maar niet ingrijpen. <i>Doet verdediger dat wel > strafcorner</i> - Een vrije slag mag snel worden genomen, maar de bal moet echt, al is het maar heel kort, even hebben stilgelegen, met name bij vrije slag.
<p>Bal over achterlijn = lange corner</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Door keeper en/ of veldspeler: als bal afkaats: langer corner, als bal opzettelijk over achterlijn wordt gespeeld: strafcorner <i>Kaatsen = geen beweging met stick, schoen, hand naar de bal</i> - Nemen op middenlijn op de hoogte waar de bal over de achterlijn is gegaan
<p>Bal over zijbalk</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Inpush binnen 1m, let op afstand spelers 3m - Bal over balk in cirkel; als vrije slag verdedigers, dan nemen als uitbal, <u>als vrije slag aanvallers dan nemen op 1m afstand van de cirkelrand buiten de cirkel</u>
<p>Bal cirkel in spelen</p>	<p>Een vrije push of inpush voor aanvallende partij op helft tegenstander mag niet rechtstreeks cirkel in;</p> <ul style="list-style-type: none"> - eerst 3m gespeeld of aangeraakt door verdediger <i>Als een speler de bal op meer dan 1,5m van de balk speelt tegen de balk en weer in ontvangst neemt is de bal ook 3m gespeeld en mag daarna direct de cirkel in</i> - eerst 3m gerold <u>voordat de balk geraakt wordt</u> waarna de bal de cirkel in gaat <i>Deze laatste is dus afwijkend van het veld: de bal mag ook via de zijbalk de cirkel in worden gespeeld, mits de bal eerst 3 meter heeft <u>gerold</u> voordat de zijbalk wordt geraakt. (art. 13.2.e)</i>
<p>Schot op doel</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Bal blijft laag = bal onder de knie = niet gevaarlijk <i>Krijgt een verdediger bal op zijn voet/ been onder zijn knie = shoot = strafcorner óf strafbal als de bal anders de goal in zou zijn gegaan</i> - De bal mag hoog op het doel gepusht (zaal) en/ of geslagen (alleen veld) worden <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Maar niet als het gevaarlijk is:</u> een verdediger maakt een ontwijkende reactie of krijgt de bal tegen haar/ zijn lichaam krijgt > vrije slag verdediging <i>Gaat de bal duidelijk naast het doel dan beoordelen op gevaar. Vaak gaat de bal dan over de achterlijn of ontstaat gevaar voor de verdediging > vrije slag verdediging</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Uitzondering:</u> als <ol style="list-style-type: none"> 1. de bal <u>tussen de palen</u> wordt gemikt én 2. een verdediger raakt die daar (in de doelmond) zelf is gaan staan (bijvoorbeeld lijnstopper) is het <u>geen gevaarlijk</u> spel. <i>Had de bal de verdediger niet geraakt en zou die dan <u>naast</u> zijn gegaan > strafcorner Had de bal de verdediger niet geraakt en zou die <u>in de goal</u> zijn gegaan > strafbal</i>
<p>(Hoge) bal stoppen in de <u>cirkel</u></p> <p>Art. 9.7</p>	<p><u>Verdedigers</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - mogen een hoog schot op doel met hun stick op elke gewenste hoogte stoppen of laten afkaatsen

<p>Art. 12.3.d</p>	<ul style="list-style-type: none"> - wegslaan mag niet; wanneer de verdediger de bal daadwerkelijk wegslaat en hiermee een doelpunt voorkomt > strafbal, wanneer er geen doelpunt wordt voorkomen > strafcorner - volgt gevaarlijk spel uit het stoppen of afkaatsen van de bal > strafcorner <p><u>Speelt de keeper de bal</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - laag terug > doorspelen - hoog terug maar geen gevaar/ ontwijkende reactie tegenstander > doorspelen - hoog terug en wel gevaar/ ontwijkende reactie tegenstander > strafcorner <ul style="list-style-type: none"> - over de achterlijn met afkaatsen (is geen beweging met stick of hand naar de bal) > lange corner (<i>en dus geen strafcorner</i>) - opzettelijk over de achterlijn (dus met een beweging naar de bal toe) > strafcorner
<p>Strafcorner als</p>	<ol style="list-style-type: none"> a. onopzettelijke overtreding door verdediger in de cirkel waarbij niet het maken van een doelpunt wordt voorkomen <i>Want als wel het maken van een doelpunt wordt voorkomen > strafbal</i> b. opzettelijke overtreding door verdediger tegen een aanvaller die niet de bal heeft en ook de bal niet kan spelen c. opzettelijke overtreding door verdediger <u>op de eigen helft</u>, maar buiten de cirkel d. opzettelijk de bal over achterlijn spelen door een verdediger (ook buiten de cirkel) <i>Doelverdedigers mogen de bal van hun stick, hun beschermende uitrusting of enig deel van hun lichaam in iedere gewenste richting laten afkaatsen, ook over de achterlijn. (dus kaatsen mag, maar met een beweging van de stick of hand of voet etc niet)</i> e. <u>Team verkeerd wisselt (te veel spelers in het veld, op verkeerde plek)</u> <i>Met name bij zaalhockey komt dit voor; er worden spelers gewisseld terwijl nog niet alle wisselers uit het veld zijn. Als de bal dan in het spel is/ wordt gespeeld (de bal wordt genomen) > strafcorner.</i> f. Wanneer de bal in de cirkel komt vast te zitten in de kleding of uitrusting van een (doel) verdediger <i>Ook als de keeper op de bal ligt = afhouden = strafcorner (fluit snel af als aanvallers op de keeper gaan inhakken)</i>
<p>Strafcorner uitvoering Art. 13.3.f</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Maximaal 5 veldspelers aan andere kant goal waar bal wordt uitgenomen - Alleen keeper mag in de goal <i>Speelt een team alleen met veldspelers (geen keeper dus) dan mogen er 6 veldspelers aan de andere kant van de goal staan</i> - Andere verdediger(s) achter kop cirkel andere helft - Strafcorner moet binnen 30 sec zijn genomen <i>Meestal komt dit niet heel strikt, maar hou het in de gaten; zeg: "nog 20 seconden, nog 10 seconden."</i> <i>Als een strafcorner opnieuw genomen wordt terwijl de vorige nog niet afgelopen was (nog niet 3m buiten cirkel geweest) dan moet die nieuwe strafcorner meteen genomen worden; niet opnieuw 30 seconden de tijd.</i> - De scheidsrechter fluit als iedereen klaar staat, daarna mag de bal worden gespeeld <u>Het hand hoog / hand laag is komen te vervallen</u> <i>Pas nadat de bal gespeeld is door de aangever mogen de verdedigers uitlopen, dus niet al bij het fluitje</i>

Art. 13.3.j	<ul style="list-style-type: none"> - Er kan niet gescoord worden voordat de bal buiten de cirkel is geweest <i>Let op: het is geen overtreding als de bal niet buiten de cirkel is geweest ! Dus niet affluiten als de bal niet buiten de cirkel komt; laat doorspelen</i> <i>Gaat de bal de goal in zonder door een verdediger te zijn aangeraakt > achterbal = uitnemen verdediging.</i> <i>Gaat de bal de goal in na te zijn aangeraakt door een verdediger > lange corner</i> <i>Let op; raakt de bal de voet van een verdediger > strafcorner opnieuw</i> - De aangever mag na het spelen de bal niet nog eens aanraken voordat de bal door een andere speler geraakt is <i>Als de aangever de bal dus verprutst mag zij/ hij de bal niet nog eens spelen voordat een andere speler de bal heeft aangeraakt</i> - Hoge bal: als een verdediger binnen 3m van de aanvaller die speelt is en: <ul style="list-style-type: none"> a. De verdediger wordt onder de knie geraakt > strafcorner b. De verdediger wordt boven de knie geraakt > vrije slag verdediging - Strafcornervoorbij als bal 3m buiten cirkel is geweest - Verdedigers mogen niet de paal vasthouden (om zich te kunnen afzetten) - Als een aanvaller te vroeg de cirkel inloopt, moet de aangever weg en naar de kop van de andere cirkel gaan
Verdediger met masker na strafcorner	<ul style="list-style-type: none"> - Afzetten bij eerste mogelijkheid - Zolang verdediger met masker bezig is met verdedigende actie mag het masker opblijven op eigen helft - Loopt een verdediger met masker op over de middenlijn > vrije push tegenstander - Verdediger met masker mag de vrije push (door overtreding aanvaller of uitslaan) voor verdediging nemen, maar niet met selfpass <i>Doet gemaskerde verdediger dat toch: buiten cirkel = vrije push tegen, in cirkel = strafcorner.</i> - Als er een spelhervatting heeft plaatsgevonden (door overtreding aanvaller of uitslaan) mag een verdediger met masker geen verdedigende actie meer maken <i>Doet verdediger met masker dat toch, maakt niet uit of dat in de cirkel is of buiten de cirkel > strafcorner. En dus geen strafbal.</i>
Strafbal als	<ul style="list-style-type: none"> a. overtreding door een verdediger waardoor het waarschijnlijk maken van een doelpunt wordt voorkomen <i>Als de bal een kledingstuk of deel van de uitrusting raakt dat in de cirkel ligt, waardoor het waarschijnlijk maken van een doelpunt wordt voorkomen, dan <u>kan</u> een strafbal worden toegekend.</i> b. opzettelijke overtreding door verdediger op aanvaller die balbezit heeft of kan spelen
Strafbal uitvoering	<ul style="list-style-type: none"> - Tijd wordt onderbroken <i>In de zaal doen we dit uit praktisch oogpunt niet</i> - Alle spelers ander dan degene die bal neemt en de keeper moeten achter de 23m-lijn (veld) / middenlijn (zaal) staan - Keeper staat <u>op</u> de lijn - Scheidsrechter fluit > speler mag bal nemen <i>Speelt de speler de bal voordat er gefloten is:</i> <i>> als de bal naast, dan is de strafbal voorbij</i> <i>> is de bal in het goal, dan strafbal opnieuw nemen</i> - Speler mag de bal slechts één keer spelen <i>Dus niet de strafbal nogmaals spelen</i> - Sleppush is niet toegestaan

Voordeel Arbitrage doelstellingen art. 2.2.d.	Voordeel geven en dan alsnog fluiten kan niet, dus als je in woord en/of gebaar voordeel geeft: dan is de overtreding situatie voorbij. Dus kun je niet meer alsnog fluiten. <i>Vaak is het handiger even niets te gebaren, even te wachten (2-3 seconden) en dan besluiten te fluiten voor de overtreding of voordeel te geven in hand en gebaar.</i>
Afhouden	<ul style="list-style-type: none"> - Spelers mogen een tegenstander die probeert de bal te spelen niet blokkeren of het pad naar de bal versperren (afhouden). <i>Spelers houden af wanneer zij:</i> <ul style="list-style-type: none"> - hun lichaam gebruiken om zich daarmee ruimte te verschaffen; - lichaam of stick van een tegenstander hinderen; - de bal met hun stick of met enig deel van hun lichaam afschermen tegen een geoorloofde tackle. - Een stilstaande speler die de bal ontvangt, mag daarbij gericht staan naar iedere willekeurige kant. <p><i>Praktische samenvatting:</i> Afhouden = als een verdediger ook echt probeert de bal af te pakken en de aanvaller dat voorkomt door haar/ lichaam of stick er tussen te zetten of te houden. Wegdraaien mag, maar de regel "zolang de bal rolt is het geen afhouden" bestaat niet.</p>
Stick niet over hoofd tillen	Spelers mogen hun stick niet over het hoofd van andere spelers heen tillen. (art. 9.2)
Fluiten in cirkel	Niet in elkaars cirkel fluiten. (art. 11)
	ALLEEN ZAALHOCKEY
Het blok Art. 9.8	<ul style="list-style-type: none"> - Het blok is een verdedigende opstelling: stick plat, stick beweegt niet, ligt recht voor de verdediger, speler staat achter stick. - Het blok moet er zijn vóóordat de tegenstander de bal (uit)neemt - Als de aanvaller de bal dan <u>hard/ gevaarlijk</u> tegen de stick en/of de stickhand speelt is er sprake van "In het blok spelen" <i>"In het blok spelen" wordt gezien als opzettelijke overtreding: spelstraf én groene kaart</i> <i>Speelt een verdediger op eigen helft (ook in de eigen cirkel) de bal "In het blok" > strafcorner, anders vrije slag tegenstander.</i> <p><i>Wordt de bal langzaam/ niet gevaarlijk gespeeld > niet "In het blok spelen"</i> <i>Beweegt de verdediger z'n stick > niet "In het blok spelen"</i></p>
Pirouette	<ul style="list-style-type: none"> - Is snel wegdraaien met bal - Gevaarlijk? Botst (met stick) tegen tegenstander? > Vrije slag tegenstander <i>Als er snel wordt weggedraaid zonder gevaar, dan is het geen afhouden</i> - Niet gevaarlijk? Komt de bal beheerst en ongevaarlijk op de voet > shoot.
Balk dichtzetten	Een verdediger kan met zijn stick de route langs de balk dichtzetten. Wil aanvaller zichzelf en bal er door heen drukken > mag niet, overtreding aanvaller.
Opsluiten (speler met) bal "Trapping"	<ul style="list-style-type: none"> - Een speler die in balbezit is mag niet opgesloten worden in de hoek van het veld of aan de zijbalk door tegenstanders met hun stick plat op de grond. Tegenstanders moeten een redelijke opening laten waardoor de bal kan worden gespeeld. <i>Als de bal onopzettelijk geklemd zit tussen sticks of de balk > bully</i> <i>Als dit (geregeld) opzettelijk gebeurt > vrije slag voor speler met bal</i> <i>Als dit <u>opzettelijk</u> gebeurt door verdedigers in de cirkel > strafcorner</i>

Kaarten voor spelers	<ul style="list-style-type: none"> - Groen = 1 minuut - Geel = 2 minuten of 4 minuten - Speler neemt plaatsnemen op strafbank bij wedstrijdtafel
Kaarten voor coach	<ul style="list-style-type: none"> - Groen: 1 minuut op bank zitten en niet coachen én met één speler minder spelen gedurende deze 1 minuut - Geel: 4 minuten op de tribune én met één speler minder spelen gedurende deze 4 minuten - Rood:

Het speelveld



Team/ wisselen / tijd

Team / kleding	<ul style="list-style-type: none">- 5 spelers en 1 keeper of 6 spelers. <i>Indien een team speelt met 6 spelers heeft niemand de rechten van een keeper.</i>- Maximaal 12 spelers op wedstrijdformulier- Minimaal 4 spelers om wedstrijd te mogen starten- Mogen een handschoen dragen (art 4.2) <i>Handschoen is dus niet verplicht vlg de regels, maar wel verplicht door onze club</i>- Moeten scheenbeschermers en bitje dragen (art 4.2)- Bij een strafcorner mogen spelers een gezichtsmasker, handschoen, toque en kniebeschermers dragen- Aanvoerder moet herkenbaar zijn; bijvoorbeeld dmv een aanvoedersband- Keeper moet klompen, legguards, helm en een shirt dragen dat in kleur duidelijk afwijkt van beide teams. <i>Doelverdedigers moeten dit shirt of kledingstuk over de bescherming van hun bovenlichaam dragen. Elleboogbescherming hoeft niet onder het shirt of kledingstuk te worden gedragen</i>
Tijd	<ul style="list-style-type: none">- Vanaf 012: wedstrijd duurt 2 x 20 minuten, 3 minuten pauze- Tijd wordt bijgehouden door wedstrijdtafel- Tijdens blessure en/of wisselen en/ of strafcorner tijd niet stil <i>Let op: tijdens een strafbal moet de tijd volgens de regels wel stilgezet worden, in de zaal doen we dat niet</i>- Tijdsstraffen worden bijgehouden door de wedstrijdtafel
Wisselen	<ul style="list-style-type: none">- Onbeperkt, ook tussen aangeklede keepers- Wisselen speler voor aangeklede keeper mag maximaal 2 x- Wisselen bij middenlijn- Als er geen keeper in het veld staat en er komt een strafcorner, dan mag de keeper niet in het veld gebracht worden, bij een <u>strafbal</u> mag dit wel. <i>Bij een <u>strafcorner</u> mag er namelijk <u>niet</u> gewisseld worden, bij een strafbal wel.</i>



Spelregelavond zaal
Seizoen 2024 - 2025

Voordat de wedstrijd begint

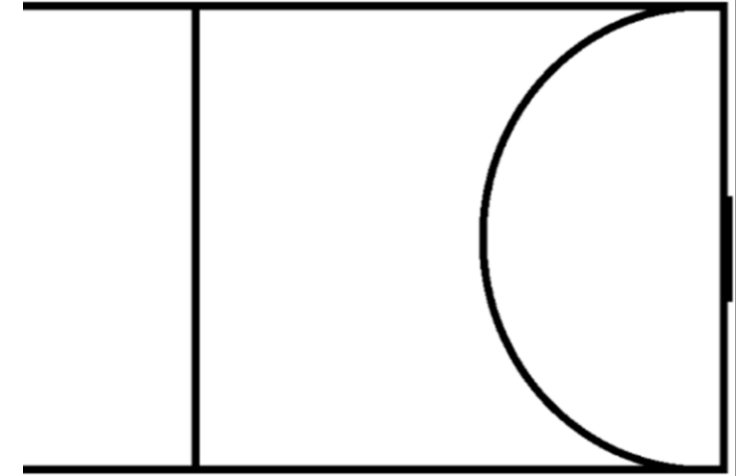
- Ben op tijd > minimaal 10 minuten eerder
- Stel je voor aan beide coaches
- Check of de goals goed staan, de balken goed liggen
- Check goed of er geen rommel/ sticks langs de balken ligt; de scheidsrechter moet daar lopen
- Check via het DWF of beide teams spelers hebben opgesteld
Dit kan alleen als je ook als scheidsrechter in het systeem staat > geef dit dus tijdig door via arbitrage@hockeysneek.nl
- Haal beide aanvoerders bij elkaar, stel elkaar voor, tossen
- Geef aan: “nog 1 minuut”
- Check of de keepers klaar zijn; fluit voor begin
Dit is ook het signaal voor de bank om de tijd te starten



Spelregelavond zaal
Seizoen 2024 - 2025

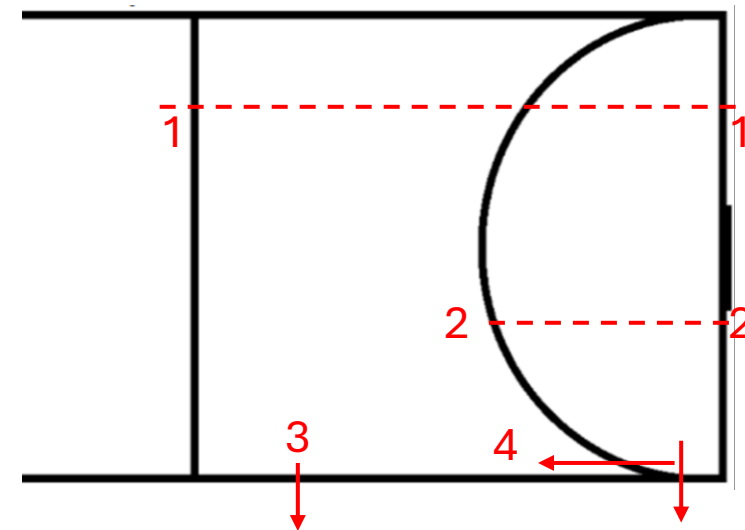
Regels anders dan veldhockey

Liggend spelen <i>Alleen zaalhockey</i>	<ul style="list-style-type: none">- Veldspelers mogen <u>niet</u> liggend spelen- Veldspelers mogen niet op 3 punten steunen (2 voeten en 1 hand) <i>De hand die de stick vasthoudt mag de grond wel raken, maar de speler mag er niet op steunen</i>- Keeper mag <u>wel</u> liggend spelen, maar alleen in de cirkel <i>Als de bal en/of de keeper <u>niet in de cirkel</u> is, mag de keeper niet liggend spelen. Doet zij/ hij dat toch > strafcorner.</i> <i>Dus keeper buiten cirkel speelt de bal die in de cirkel is > strafcorner</i> <i>Dus keeper liggend in de cirkel speelt de bal die buiten de cirkel is > strafcorner</i>
Niet slaan <i>Alleen zaalhockey</i>	Niet slaan of <u>flatsen</u> . Alleen pushen. Stick maximaal 50cm van bal af.
Hoge bal in het veld (dus buiten de cirkels) <i>Alleen zaalhockey</i>	<ul style="list-style-type: none">- Mag niet- Bal mag ook niet worden gelift over stick tegenstander- Als bal zonder opzet hoog gaat tot max 10cm én er is geen nadeel voor tegenstander hoeft er niet gefloten te worden <i>Mocht de bal iets hoger gaan en er is niemand in de buurt hoeft er niet direct gefloten te worden</i>



Nemen vrije slag

<p>Vrije slag nemen/ uitnemen</p> <p><i>In de zaal is geen 23m1 gebied: de regels van het 23m-gebied gelden voor de helft van het speelveld.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Op eigen helft: tegenstander 3m afstand - Op helft tegenstander: iedereen 3m afstand <i>Verdediger houdt op eigen helft geen afstand > strafcorner</i> - Dichtbij cirkelrand; nemen op plaats van overtreding + iedereen 3m afstand tenzij vrije push direct genomen wordt, dan mag de verdediger die binnen de 3m staat niet ingrijpen. <i>Doet verdediger dat wel > strafcorner</i> - Een verdediger die in de cirkel staat en geen tijd heeft om 3m afstand te nemen mag de bal binnen 3m schaduwen maar niet ingrijpen. <i>Doet verdediger dat wel > strafcorner</i> - Een vrije slag mag snel worden genomen, maar de bal moet echt, al is het maar heel kort, <u>even hebben stilgelegen</u>, met name bij vrije slag.
<p>Bal over achterlijn = lange corner</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Door keeper en/ of veldspeler: als bal afkaatst: langer corner, als bal opzettelijk over achterlijn wordt gespeeld: strafcorner <i>Kaatsen = geen beweging met stick, schoen, hand naar de bal</i> - Nemen op middenlijn op de hoogte waar de bal over de achterlijn is gegaan
<p>Bal over <u>zijbalk</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Inpush binnen 1m, let op afstand spelers 3m - Bal over balk in cirkel; als vrije slag verdedigers, dan nemen als uitbal, <u>als vrije slag aanvallers dan nemen op 1m afstand van de cirkelrand buiten de cirkel</u>



1. Lange corner; bal nemen op middenlijn ter hoogte waar bal over achterlijn ging
2. Uitmaken: ter hoogte van cirkelrand ter hoogte waar bal over achterlijn ging
3. Uitmaken bal over zijbalk
4. Uitmaken bal over zijbalk als dat binnen de cirkel was



Bal cirkel inspelen

Bal cirkel in spelen

Een vrije push of inpush voor aanvallende partij op helft tegenstander mag niet rechtstreeks cirkel in;

1

- eerst 3m gespeeld of aangeraakt door verdediger

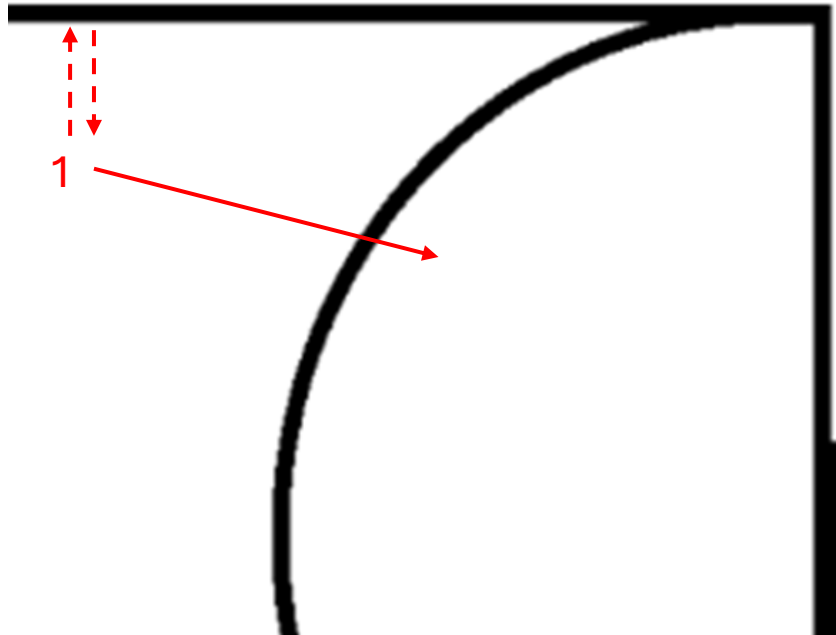
Als een speler de bal op meer dan 1,5m van de balk speelt tegen de balk en weer in ontvangst neemt is de bal ook 3m gespeeld en mag daarna direct de cirkel in

2

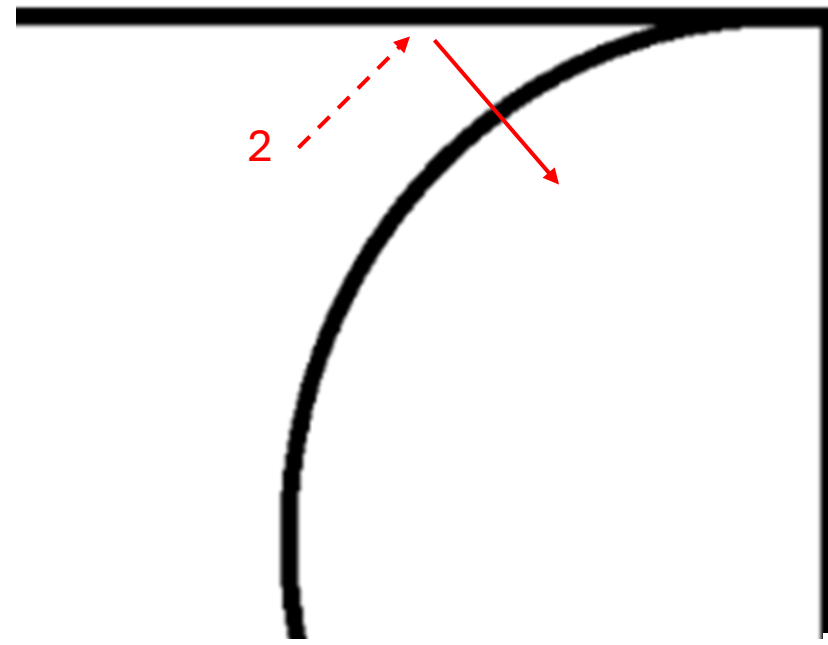
- eerst 3m gerold voordat de balk geraakt wordt waarna de bal de cirkel in gaat

Deze laatste is dus afwijkend van het veld: de bal mag ook via de zijbalk de cirkel in worden gespeeld, mits de bal eerst 3 meter heeft gerold voordat de zijbalk wordt geraakt. (art. 13.2.e)

1,5 m heen en terug



minimaal 3m voordat de balk wordt geraakt



Spelregelavond zaal
Seizoen 2024 - 2025

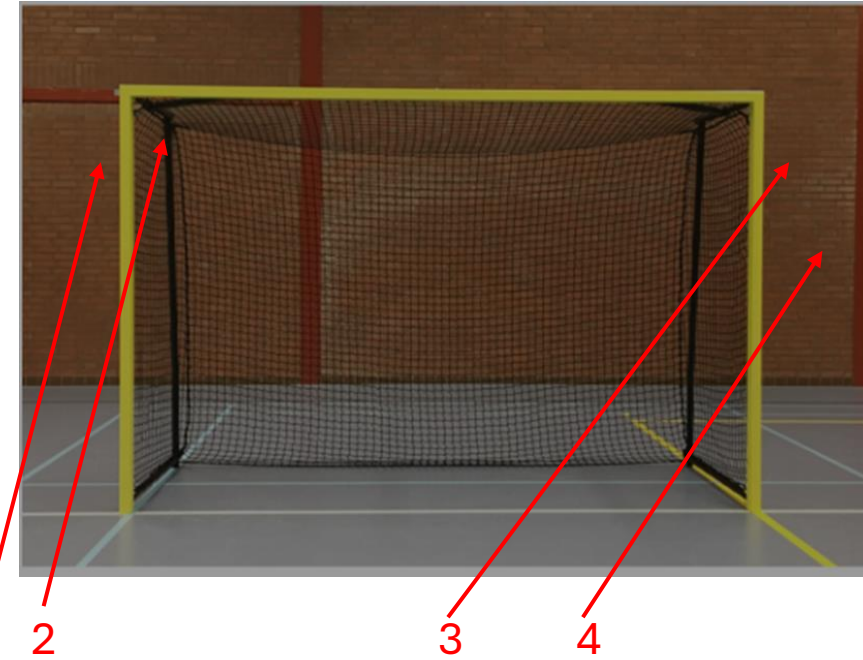
Schot op doel

Schot op doel

- Bal blijft laag = bal onder de knie = niet gevaarlijk
Krijgt een verdediger bal op zijn voet/ been onder zijn knie = shoot = strafcorner óf strafbal als de bal anders de goal in zou zijn gegaan
- De bal mag hoog op het doel gepusht (zaal) en/ of geslagen (alleen veld) worden
 - Maar niet als het gevaarlijk is: een verdediger maakt een ontwijkende reactie of krijgt de bal tegen haar/ zijn lichaam krijgt > vrije slag verdediging

Gaat de bal duidelijk naast het doel dan beoordelen op gevaar. Vaak gaat de bal dan over de achterlijn of ontstaat gevaar voor de verdediging > vrije slag verdediging
 - Uitzondering: als
 1. de bal tussen de palen wordt gemikt én
 2. een verdediger raakt die daar (in de doelmond) zelf is gaan staan (bijvoorbeeld lijnstopper) is het geen gevaarlijk spel.

Had de bal de verdediger niet geraakt en zou die dan naast zijn gegaan > strafcorner
Had de bal de verdediger niet geraakt en zou die in de goal zijn gegaan > strafbal



Hoge bal in de cirkel verdedigen

(Hoge) bal stoppen
in de cirkel

Art. 9.7
Art. 12.3.d

Verdedigers

- mogen een hoog schot op doel met hun stick op elke gewenste hoogte stoppen of laten afkaatsen
- wegslaan mag niet; wanneer de verdediger de bal daadwerkelijk wegslaat en hiermee een doelpunt voorkomt > strafbal, wanneer er geen doelpunt wordt voorkomen > strafcorner
- volgt gevaarlijk spel uit het stoppen of afkaatsen van de bal > strafcorner

Speelt de keeper de bal

- laag terug > doorspelen
- hoog terug maar geen gevaar/ ontwijkende reactie tegenstander > doorspelen
- hoog terug en wel gevaar/ ontwijkende reactie tegenstander > strafcorner

- over de achterlijn met afkaatsen (is geen beweging met stick of hand naar de bal) > lange corner (*en dus geen strafcorner*)
- opzettelijk over de achterlijn (dus met een beweging naar de bal toe) > strafcorner



Spelregelavond zaal
Seizoen 2024 - 2025

Strafcorner als

Strafcorner als

- a. onopzettelijke overtreding door verdediger in de cirkel waarbij niet het maken van een doelpunt wordt voorkomen
Want als wel het maken van een doelpunt wordt voorkomen > strafbal
- b. opzettelijke overtreding door verdediger tegen een aanvaller die niet de bal heeft en ook de bal niet kan spelen
- c. opzettelijke overtreding door verdediger op de eigen helft, maar buiten de cirkel
- d. opzettelijk de bal over achterlijn spelen door een verdediger (ook buiten de cirkel)
Doelverdedigers mogen de bal van hun stick, hun beschermende uitrusting of enig deel van hun lichaam in iedere gewenste richting laten afkaatsen, ook over de achterlijn. (dus kaatsen mag, maar met een beweging van de stick of hand of voet etc niet)
- e. Team verkeerd wisselt (te veel spelers in het veld, op verkeerde plek)
Met name bij zaal hockey komt dit voor; er worden spelers gewisseld terwijl nog niet alle wisselers uit het veld zijn. Als de bal dan in het spel is/ wordt gespeeld (de bal wordt genomen) > strafcorner.
- f. Wanneer de bal in de cirkel komt vast te zitten in de kleding of uitrusting van een (doel) verdediger
Ook als de keeper op de bal ligt = afhouden = strafcorner (fluit snel af als aanvallers op de keeper gaan inhakken)



Strafcorner uitvoering

Strafcorner uitvoering

- Maximaal 5 veldspelers aan andere kant goal waar bal wordt uitgenomen
- Alleen keeper mag in de goal
Speelt een team alleen met veldspelers (geen keeper dus) dan mogen er 6 veldspelers aan de andere kant van de goal staan.
- Andere verdediger(s) achter kop cirkel andere helft
- Strafcorner moet binnen 30 sec zijn genomen
Meestal komt dit niet heel strikt, maar hou het in de gaten; zeg: "nog 20 seconden, nog 10 seconden."
Als een strafcorner opnieuw genomen wordt terwijl de vorige nog niet afgelopen was (nog niet 3m buiten cirkel geweest) dan moet die nieuwe strafcorner meteen genomen worden; niet opnieuw 30 seconden de tijd.
- De scheidsrechter fluit als iedereen klaar staat, daarna mag de bal worden gespeeld
Het hand hoog / hand laag is komen te vervallen
Pas nadat de bal gespeeld is door de aangever mogen de verdedigers uitlopen, dus niet al bij het fluitje
- Er kan niet gescoord worden voordat de bal buiten de cirkel is geweest (art. 13.3.)
Let op: het is geen overtreding als de bal niet buiten de cirkel is geweest ! Dus niet affluiten als de bal niet buiten de cirkel komt; laat doorspelen
Gaat de bal de goal in zonder door een verdediger te zijn aangeraakt > achterbal = uitnemen verdediging.
Gaat de bal de goal in na te zijn aangeraakt door een verdediger > lange corner
Let op; raakt de bal de voet van een verdediger > strafcorner opnieuw
- De aangever mag na het spelen de bal niet nog eens aanraken voordat de bal door een andere speler geraakt is
Als de aangever de bal dus verprutst mag zij/ hij de bal niet nog eens spelen voordat een andere speler de bal heeft aangeraakt
- Hoge bal: als een verdediger binnen 3m van de aanvaller die speelt is en:
 - a. De verdediger wordt onder de knie geraakt > strafcorner
 - b. De verdediger wordt boven de knie geraakt > vrije slag verdediging
- Strafcorner voorbij als bal 3m buiten cirkel is geweest
- Verdedigers mogen niet de paal vasthouden (om zich te kunnen afzetten)
- Als een aanvaller te vroeg de cirkel inloopt, moet de aangever weg en naar de kop van de andere cirkel gaan



Verdedigen met masker

Verdediger met masker na strafcorner

- Afzetten bij eerste mogelijkheid
- Zolang verdediger met masker bezig is met verdedigende actie mag het masker opblijven op eigen helft
- Loopt een verdediger met masker op over de middenlijn > vrije push tegenstander
- Verdediger met masker mag de vrije push (door overtreding aanvaller of uitslaan) voor verdediging nemen, maar niet met selfpass
Doet gemaskerde verdediger dat toch: buiten cirkel = vrije push tegen, in cirkel = strafcorner.
- Als er een spelhervatting heeft plaatsgevonden (door overtreding aanvaller of uitslaan) mag een verdediger met masker geen verdedigende actie meer maken
Doet verdediger met masker dat toch, maakt niet uit of dat in de cirkel is of buiten de cirkel > strafcorner. En dus geen strafbal.



Spelregelavond zaal
Seizoen 2024 - 2025

Strafbal

Strafbal als	<p>a. overtreding door een verdediger waardoor het waarschijnlijk maken van een doelpunt wordt voorkomen <i>Als de bal een kledingstuk of deel van de uitrusting raakt dat in de cirkel ligt, waardoor het waarschijnlijk maken van een doelpunt wordt voorkomen, dan <u>kan</u> een strafbal worden toegekend.</i></p> <p>b. opzettelijke overtreding door verdediger op aanvaller die balbezit heeft of kan spelen</p>
Strafbal uitvoering	<ul style="list-style-type: none">- Tijd wordt onderbroken <i>In de zaal doen we dit uit praktisch oogpunt niet</i>- Alle spelers ander dan degene die bal neemt en de keeper moeten achter de 23m-lijn (veld) / middenlijn (zaal) staan- Keeper staat <u>op</u> de lijn- Scheidsrechter fluit > speler mag bal nemen <i>Speelt de speler de bal voordat er gefloten is:</i><ul style="list-style-type: none">> als de bal naast, dan is de strafbal voorbij> is de bal in het goal, dan strafbal opnieuw nemen- Speler mag de bal slechts één keer spelen <i>Dus niet de strafbal nogmaals spelen</i>- Sleeppush is niet toegestaan



Aandachtspunten/ regels

Voordeel	<p>Voordeel geven en dan alsnog fluiten kan niet, dus als je in woord en/of gebaar voordeel geeft: dan is de overtreding situatie voorbij. Dus kun je niet meer alsnog fluiten. (Arbitrage doelstellingen art. 2.2.d.)</p> <p><i>Vaak is het handiger even niets te gebaren, even te wachten (2-3 seconden) en dan besluiten te fluiten voor de overtreding of voordeel te geven in hand en gebaar.</i></p>
Afhouden	<ul style="list-style-type: none">- Spelers mogen een tegenstander die probeert de bal te spelen niet blokkeren of het pad naar de bal versperren (afhouden). <i>Spelers houden af wanneer zij:</i><ul style="list-style-type: none">- hun lichaam gebruiken om zich daarmee ruimte te verschaffen;- lichaam of stick van een tegenstander hinderen;- de bal met hun stick of met enig deel van hun lichaam afschermen tegen een geoorloofde tackle.- Een stilstaande speler die de bal ontvangt, mag daarbij gericht staan naar iedere willekeurige kant. <p><i>Praktische samenvatting:</i> <i>Afhouden = als een verdediger ook echt probeert de bal af te pakken en de aanvaller dat voorkomt door haar/ lichaam of stick er tussen te zetten of te houden. Wegdraaien mag, maar de regel "zolang de bal rolt is het geen afhouden" bestaat niet.</i></p>
Stick niet over hoofd tillen	<p>Spelers mogen hun stick niet over het hoofd van andere spelers heen tillen. (art. 9.2)</p>
Fluiten in cirkel	<p>Niet in elkaars cirkel fluiten. (art. 11)</p>



Aandachtspunten/ regels ALLEEN VOOR DE ZAAL

<p>Het blok</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Het blok is een verdedigende opstelling: stick plat, stick beweegt niet, ligt recht voor de verdediger, speler staat achter stick. - Het blok moet er zijn vóórdat de tegenstander de bal (uit)neemt - Als de aanvaller de bal dan <u>hard/ gevaarlijk</u> tegen de stick en/of de stickhand speelt is er sprake van “In het blok spelen” <ul style="list-style-type: none"> <i>“In het blok spelen” wordt gezien als opzettelijke overtreding: spelstraf én groene kaart</i> <i>Speelt een verdediger op eigen helft (ook in de eigen cirkel) de bal “In het blok” > strafcorner, anders vrije slag tegenstander.</i> <p style="margin-top: 20px;">Wordt de bal langzaam/ niet gevaarlijk gespeeld > niet “In het blok spelen” Beweegt de verdediger z’n stick > niet “In het blok spelen”</p>
<p>Pirouette</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Is snel wegdraaien met bal - Gevaarlijk? Botst (met stick) tegen tegenstander? > Vrije slag tegenstander <ul style="list-style-type: none"> <i>Als er snel wordt weggedraaid zonder gevaar, dan is het geen afhouden</i> - Niet gevaarlijk? Komt de bal beheerst en ongevaarlijk op de voet > shoot.
<p>Balk dichtzetten</p>	<p>Een verdediger kan met zijn stick de route langs de balk dichtzetten. Wil aanvaller zichzelf en bal er door heen drukken > mag niet, overtreding aanvaller.</p>
<p>Opsluiten (speler met) bal “Trapping”</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Een speler die in balbezit is mag niet opgesloten worden in de hoek van het veld of aan de <u>zijbalk</u> door tegenstanders met hun stick plat op de grond. Tegenstanders moeten een redelijke opening laten waardoor de bal kan worden gespeeld. <ul style="list-style-type: none"> <i>Als de bal onopzettelijk geklemd zit tussen sticks of de balk > bully</i> <i>Als dit (geregeld) opzettelijk gebeurt > vrije slag voor speler met bal</i> <i>Als dit <u>opzettelijk</u> gebeurt door verdedigers in de cirkel > strafcorner</i>



Kaarten

Kaarten voor spelers	<ul style="list-style-type: none">- Groen = 1 minuut- Geel = 2 minuten of 4 minuten- Speler neemt plaatsnemen op strafbank bij wedstrijdtafel
Kaarten voor coach	<ul style="list-style-type: none">- Groen: 1 minuut op bank zitten en niet coachen én met één speler minder spelen gedurende deze 1 minuut- Geel: 4 minuten op de tribune én met één speler minder spelen gedurende deze 4 minuten- Rood:

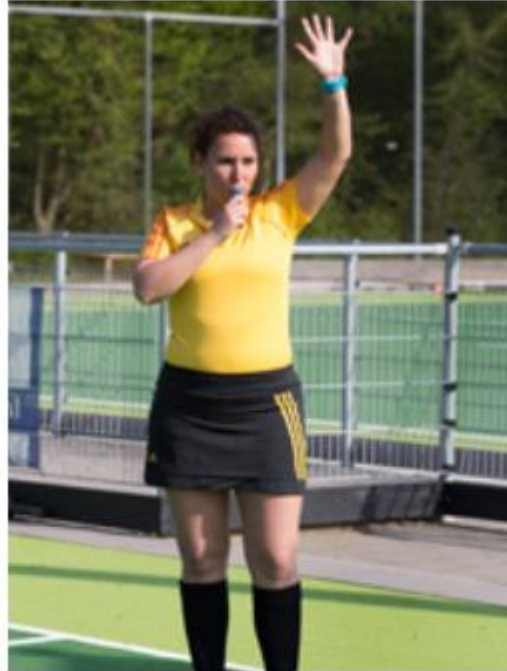


Signalen scheidsrechter



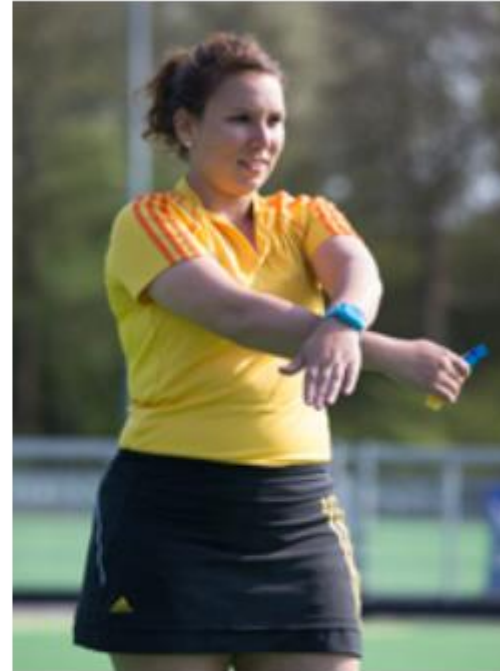
2. Tijd stilzetten

Fluiten en twee armen, bij de polsen gekruist, recht omhoog steken en je naar de andere scheidsrechter keren.



13. Afstand nemen/houden

Open hand met gestrekte en gespreide vingers opsteken.



22. Stickafhouden

Eén arm gestrekt voor het lichaam schuin naar beneden houden en vervolgens onderarm met andere hand aanraken.



18. Bolle kant

Beweeg de handpalm van de ene hand over de bovenkant van de andere hand.



Spelregelavond zaal
Seizoen 2024 - 2025

Signalen scheidsrechter



15. Afhouden

Kruis beide onderarmen voor de borst.



16. Indirect afhouden

Enkele malen herhalen van het kruisen van de onderarmen voor de borst



19. Stickslaan

Maak met je arm de beweging van een stick die op een andere slaat.

hakken



21. Gevaarlijk spel

Eén arm voor de borst kruisen.



Spelregelavond zaal
Seizoen 2024 - 2025

Zelfstudie / e-learning

<https://www.knhb.nl/kenniscentrum/scheidsrechters/continu-leren-arbitrage>

Spelregels zaalhockey – video's

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLF9C3Z36XP1svOMesEpGHJvfYc5K19J0B>

In deze presentatie:

- 1) In het blok spelen
- 2) Afhouden
- 3) Pirouette
- 4) 3-steunpunten
- 5) Opsluiten “trapping”

