

# Zaalhockeyregels F-jeugd

## Inleiding

Dit spelreglement is uitdrukkelijk bedoeld voor de F-jeugd. Het is niet de bedoeling om hier zelf regels aan toe te voegen of bepalingen af te zwakken. Dat leidt tot een veelvoud van interpretaties wat kan leiden tot onduidelijkheid of zelfs gevaarlijke situaties. Wie suggesties heeft voor het onderstaande spelreglement F-jeugd kan deze sturen naar [zaalhockey.mn@knhb.nl](mailto:zaalhockey.mn@knhb.nl)

## Algemene bepalingen

### 1. Competitie

De F-jeugd speelt niet in competitievorm en de uitslagen en standen zijn niet zichtbaar voor de verenigingen en teams. Er staan wel DWF's klaar voor deze wedstrijden, waarop de uitslagen ingevuld kunnen worden. Er hoeven geen spelerslijsten ingevuld te worden.

### 2. Speelveld

De F-jeugd speelt 3 tegen 3 op een half veld. Elk team moet hun eigen doel verdedigen. Er is geen cirkel en doelgebied. Het doel bestaat uit twee pionnen die op de achterlijn een meter van elkaar afstaan.

### 3. Speeltijd

Een wedstrijd bedraagt 2 x 10 minuten. Na tien minuten spelen vindt er een rustmoment van 5 minuten plaats. De F-jeugd speelt twee wedstrijden op één ochtend.

### 4. Samenstelling teams

Een team bestaat uit maximaal 6 spelers. Per wedstrijd zijn er maximaal 3 veldspelers en 3 wisselers. Er is geen doelverdediger. Spelers mogen op elk moment van de wedstrijd wisselen bij de middellijn. De veldspeler verlaat eerst het veld voordat de wisselers het veld betreedt.

### 5. Spelersuitrusting

Spelers dragen het 'thuis'-tenue van de eigen club. De spelers moeten verplicht een bitje en scheenbeschermers dragen. Tevens is het verplicht om sportschoenen te dragen die niet afgeven (bij voorkeur sportschoenen met een witte zool). Bij voorkeur wordt er gespeeld met een zaalhockeystick, maar dit is niet verplicht (let op: er zijn halbeheerders die wel een zaalhockeystick verplichten i.v.m. mogelijke beschadigingen aan de vloer). Het dragen van een handschoentje is toegestaan, zolang deze de hand niet aannemelijk vergroot. We raden het dragen van sierraden ten zeerste af. Als er aanvullende voorschriften van de wedstrijdleiding en/of accommodatiebeheerder zijn, is iedereen verplicht deze op te volgen.

### 6. Bal

Er wordt een normale zaalhockeybal gebruikt.

### 7. Spelbegeleider

Ons advies is om een ouder als spelbegeleider in te zetten (zorg er dus voor dat ouders altijd een fluitje bij zich hebben). Tijdens de wedstrijdjes is er één spelbegeleider. Het 'thuis'-spelende team (eerstgenoemde op het speelschema) zorgt voor de begeleiding. De spelbegeleider fluit voor overtredingen, maar is geen scheidsrechter. De spelbegeleider mag namelijk het spel onderbreken om uitleg te geven bij bepaalde situaties aan beide teams. Wel is de spelbegeleider op de hoogte van de spelregels. De spelbegeleider zegt niet dat de kinderen iets fout doet, legt uit hoe ze het beter kunnen doen.

## **8. Teambegeleider**

Elk team dient begeleid te worden door een teambegeleider van senioren-leeftijd, die gedurende het verblijf van het team in de accommodatie de verantwoordelijkheid draagt voor het gedrag van de spelers. Ieder team heeft een eigen teambegeleider. De teambegeleider maakt afspraken, regelt de opstelling en wisselt de spelers tijdens de wedstrijd.

## **Overzicht van de belangrijkste spelregels**

### **Start van de wedstrijd**

Beide aanvoerders geven de spelbegeleiders een hand. De spelbegeleiders tost om te bepalen welk team als eerste de bal mag uit-pushen. De eerste uit-push wordt genomen vanaf het midden van het veld. De tegenstanders moeten minimaal driemeter afstand van de bal houden.

### **Het spelen van de bal**

Het spelen van de bal mag alleen met de platte kant van de stick, of met de zijkant. De bal mag alleen met een push gespeeld worden. Hierbij moet de stick, als hij naar achter zwaait, op de grond blijven. Als de stick naar voren zwaait, mag hij niet boven kniehoogte uitkomen. De bal zelf mag niet van de grond komen. Een (schuif)slag, waaronder een flats en flick zijn dus verboden. Een schuifflats ontstaat wanneer spelers de stickbeweging meer dan 50 cm. van de bal inzetten.

Let op: De bal mag nooit omhoog gespeeld worden, ook niet op goal. Daarnaast mag de speler niet liggend de bal spelen.

### **Doelpunt**

Als de bal met de stick tussen de pionnen wordt gespeeld is het een doelpunt. Als een aanvaller de bal richting het doel speelt en daarbij een voet of stick van de tegenstander raakt, geldt dit ook als een doelpunt.

### **Afstand**

Bij een spelhervatting moet de tegenstander altijd minimaal drie meter afstand van de bal houden, tot deze weer in het spel is gebracht.

### **Self-pass**

Een 'vrije slag', 'uit-push', en 'in-push' mogen met een self-pass genomen worden.

### **Vrije slag**

Bij een vrije slag moet de bal genomen op de plaats van de overtreding. Is de overtreden tegen de balk aan, dan mag de speler deze tien centimeter van de balk af leggen. De bal moet stilliggen als de vrije slag genomen wordt. Beide partijen, behalve de nemer, moeten minimaal drie meter afstand houden tot de bal.

De vrije slag wordt gegeven bij:

- Shoot; de bal is tegen de voet van de tegenstander gekomen waarbij er tevens nadeel wordt ondervonden.
- Gevaarlijk spel: indien de bal van de vloer komt of er gevaarlijk met de stick gezwaaid wordt.
- Obstructie: het onreglementair hinderen van de tegenstander door bijvoorbeeld op de stick te tikken, afhouden, blokkeren of de tegenstander ten val te brengen.

### **Uit-push**

Er wordt een uit-push gegeven als de bal over de achterlijn gaat via de aanvallende partij. De bal wordt door de verdedigende partij genomen recht tegenover het punt waar de bal over de achterlijn is gekomen op ongeveer twee meter afstand van de achterlijn.

**Lange corner**

Een lange corner wordt gegeven als de bal (niet opzettelijk) over de achterlijn gaat en als laatst is aangeraakt door een verdediger. De bal wordt dan door de aanvallende partij genomen op de middellijn, recht tegenover het punt waar de bal over de achterlijn is gegaan.

**In-push**

Gaat de bal zonder overtreding over de achterlijn, dan vindt er een in-push plaats. Deze wordt op ongeveer één meter van de achterlijn genomen.

**Time-out**

Een time-out kan worden gegeven om de teambegeleiders van beide teams de mogelijkheid te geven de spelers extra aanwijzingen te geven.

**Bully**

Een bully wordt genomen om het spel te hervallen nadat de wedstrijd is onderbroken wegens een blessure of enig andere aanleiding waarbij geen straf wordt opgelegd. De sticks van de tegenstanders moeten elkaar bij een bully één keer aantikken, voordat de bal gespeeld wordt. Alle spelers behalve de nemers moeten minimaal drie meter afstand houden tot de bal voordat deze gespeeld wordt.

**Spelplezier-bevorderende maatregelen**

Als tijdens een wedstrijd blijkt dat het niveauverschil tussen de teams te groot is, kunnen spelplezier-bevorderende maatregelen ingezet worden. De spelbegeleider kan het spel tijdelijk stilleggen en in overleg met de teambegeleiders bepalen dat er spelplezier-bevorderende maatregelen ingevoerd moeten worden.

**Het niveauverschil kan worden afgeleid uit:**

- De verhouding balbezit. Dat wil zeggen: wanneer het ene team in verhouding veel balbezit heeft en het andere team niet of nauwelijks aan spelen toekomt;
- Het aantal doelpuntenverschil in een wedstrijd. Als richtlijn kan aangehouden worden dat het niveauverschil te groot is vanaf drie doelpunten verschil.

**Onderstaande opties kunnen worden ingevoerd:**

- De spelbegeleider gaat strenger fluiten voor de sterkere partij;
- De spelbegeleider geeft meer (technische en/of tactische) aanwijzingen aan de zwakkere partij;
- De zwakkere partij mag een extra speler inzetten.