

Zaalhockey 2016 – 2017



KNHB

KONINKLIJKE NEDERLANDSE
HOCKEYBOND



Geldrop, 29 november 2016



official partners [adidas](#) - [BDO](#) - [Heineken](#) - [Rabobank](#) - [Shell Nederland](#) - [Volvo](#)



Zaalhockey, hoe was het ook al weer?

- Zes tegen zes; de standaardkeeper mag maximaal tweemaal gewisseld worden voor een vliegende keep
- 23 meter gebied buiten is qua soort beslissingen de verdedigende speelhelft binnen
- 5 meter op het veld = 3 meter in de zaal
- Niet slaan (en dus niet een hoge bal actief spelen)
- Bij strafcorner max. alle spelers achter lijn, naast doel
- Hoog alleen bij schot op doel. Niet in normale spel.



Regelwijzigingen

- Lange corner nu ook in de zaal
- Zelfde principe van uitvoering vrije bal rond de cirkel

Spelhervattingen

- Op aanvallende helft moet bal 3 meter hebben gerold voordat deze de cirkel in gespeeld mag worden...of
- Op aanvallende helft moet bal zijn geraakt door een tegenstander voordat deze de cirkel in mag.....of
- Op aanvallende helft moet bal 3 meter hebben gerold voordat deze via de balk de cirkel in mag (zonder dat een tegenstander of medespeler de bal heeft geraakt).

Typisch zaalhockey: Opsluiten van de tegenstander



Geldrop, 29 november 2016



Oplossing:

- Het spel moet actief blijven
- Er moet een opening blijven
- Ga dicht bij staan en praat tegen de teams
- Lossen zij het niet snel genoeg op dan geef je straf
- Tenzij er ruimte genoeg is voor een uitweg



Geldrop, 29 november 2016

Typisch zaalhockey: Klemmen



Geldrop,

@kbfoto.nl



Oplossing:

- Zodra je merkt dat het statisch blijft, geef je **bully**

Typisch zaalhockey Spelen van de bal

- Slapshot (>50 cm) is een slag
- Hoge bal op keeper daarna hoog terug: beoordeel op gevaarlijk spel (*niet fluiten, tenzij*)
- Lage bal op keeper en hoog terug: strafcorner, tenzij zonder gevaar over zijbalk, achterlijn of compleet vrije ruimte



Geldrop, 29 november 2016

Typisch zaalhockey: liggend spelen



©kb

Oplossing:

- 3 steunpunten = fout; stickhand(en) = geen steunpunt
- Beoordeel de keeper bij de cirkelrand samen





Spelhervattingen

- Aanvallende vrije push dicht bij de cirkel: op 3 meter van cirkelrand nemen en iedereen op 3 meter afstand
- Verdedigers in de cirkel mogen dichterbij, maar hebben dan wel restricties
- Bal moet 3 meter hebben gerold of zijn geraakt door andere **verdediger**, voordat de cirkel in mag worden gespeeld
- De balk geldt hierbij als 'medespeler'



KNHB

KONINKLIJKE NEDERLANDSE
HOCKEYBOND

Door de tegenstander heen spelen



Geldrop, 29 november 2016

Door de tegenstander heen spelen

- Als de stick **al echt laag is**, moet voorkomen worden dat er **hard** op de stick (gevaar voor de hand!) wordt gespeeld. Dit geldt als:
 - 1) verdedigende stick al voor de man op de grond ligt en
 - 2) de bal wordt van dichtbij (<3m) hard en opzettelijk
 - 3) door de man heen gespeeld
- Indien balk is dichtgezet door stick en/of speler kun je hier niet doorheen !



KNHB

KONINKLIJKE NEDERLANDSE
HOCKEYBOND



©kbfoto.nl

Geldrop, 29 november 2016



KNHB

KONINKLIJKE NEDERLANDSE
HOCKEYBOND

Strafcorner



Geldrop, 29 november 2016

© kbfoto.nl
kbfoto.nl

Strafcorner

- Regel m.b.t. te vroeg uit- en inlopen bij de strafcorner geldt ook in de zaal.
- Te vroeg uitgelopen verdediger mag niet worden vervangen door verdediger achter de middenlijn.
- Indien bal niet buiten de cirkel is geweest mag de push niet omhoog





Samenwerking en communicatie

- Maak duidelijke afspraken over positionering en ondersteuning.
- Maak goede afspraak met de zaalleiding. In principe houden zij speeltijd en straf tijd bij

Vragen?

Geldrop, 29 november 2016