

## Zaalhockeyregels Midden Nederland Jongste Jeugd (6- en 8-tallen)

### **I. Algemene bepalingen**

#### **Competitie**

E6- en E8-tallen spelen wedstrijden in 'competitieverband'. Deze vinden plaats in sporthallen.

De verantwoordelijkheid voor een goede organisatie berust bij de vereniging die zaalleiding heeft in de sporthal.

#### **Wedstrijdduur**

Voor E8 geldt: 1x 30 minuten. De tijd mag tijdens de wedstrijd niet worden stilgezet.

Voor E6 geldt: 2 x 12,5 minuten gescheiden door een rustperiode van 5 minuten. De tijd mag tijdens de wedstrijd niet worden stilgezet.

#### **Speelveld**

Als speelveld gelden de belijningen van de sporthalvloer. Hierbij verschilt het veld voor de Jongste Jeugd niet van dat van elftallen. Zowel bij 6- als bij 8-tallen wordt dan ook gebruik gemaakt van de cirkel.

#### **Teams**

In totaal bestaat een team uit ten hoogste 12 spelers. Per team mogen nooit meer dan 6 spelers tegelijk op het speelveld zijn, waarvan maximaal 5 veldspelers en 1 keeper. De wisselers mogen op elk moment worden gewisseld, behalve bij een strafcorner (8-tallen). Eerst komt de speler het veld uit, daarna gaat de wisselspeler erin.

Elk team dient begeleid te worden door een teambegeleider van minimal 18 jaar, die gedurende het verblijf van het team in de accommodatie de verantwoordelijkheid draagt voor het gedrag van de spelers.

## Spelbegeleiding

Alle wedstrijden van de Jongste Jeugd worden begeleid door twee spelbegeleiders. Vanwege de rol van de spelbegeleider adviseert de KNHB om ouders<sup>i</sup> in te zetten als spelbegeleiders bij de Jongste Jeugd. De spelbegeleiders zijn afkomstig van zowel de uit- als de thuisvereniging (in lijn met de (spel)regels op het veld).

Tijdens E8 wedstrijden geldt dat de spelbegeleiders na 15 minuten van helft wisselen.

Tijdens E6 wedstrijden geldt dat de spelbegeleiders na de rust wisselen van helft. De Spelers wisselen niet.

De spelbegeleiders hebben kennis van de spelregels in de zaal, maar hoeven niet verplicht een scheidsrechterskaart te hebben. De spelbegeleiders leiden het spel onder de spelvoorwaarden plezier, veiligheid en leerzaamheid. Dat wil zeggen dat de spelbegeleider:

- zorgt voor spelplezier tijdens de wedstrijd voor beide teams.
- zorgt voor een veilig verloop van de wedstrijd. Hij/zij onderbreekt het spel zo min mogelijk; alleen in verband met de veiligheid en hoofdregels. Gevaarlijk spel wordt direct afgefloten.
- uitleg geeft aan beide partijen bij bepaalde spelsituaties. >> Ter verduidelijking van de rol van spelbegeleider (en teambegeleider) is een [filmpje spel- en teambegeleiding](#) gemaakt. Dit is gericht op veldhockey, maar bevat nuttige tips over het begeleiden van de Jongste Jeugd die ook in de zaal van toepassing zijn. Uitslagen Na de wedstrijd vullen de teambegeleiders en spelbegeleiders het digitaal wedstrijdformulier (DWF) volledig in, waaronder de uitslag van de wedstrijd.

## Spelersuitrusting

De spelers dragen het tenue van de vereniging. Als het tenue van beide teams op elkaar lijkt en er in het veld verwarring te verwachten is, moeten de spelers van het bezoekende team hun tenue aanpassen. Daarnaast is het ook in de zaal verplicht om een beetje<sup>ii</sup> te dragen. Het spelen met zaalhockeystick is niet verplicht. De stick dient echter wel schoon te zijn en mag geen beschadegingen hebben. Voor



de veiligheid kunnen spelers beter geen kettinkjes, oorbellen, ringen, horloges of armbanden om hebben. Het is verboden om schoenen met afgevende zolen te dragen. Uitrusting die beschadigingen aan de vloer kan veroorzaken zijn verboden. Als er aanvullende voorschriften van de wedstrijdleiding en/of accommodatiebeheer zijn, is iedereen verplicht deze op te volgen..

**Keepersuitrusting** Keepers zijn verplicht om te spelen met legguards, klompen en een helm. Om goed op te vallen draagt de keeper (over de body protector) een ander kleur shirt dan teamgenoten en de tegenpartij. Het is verboden om schoenen met afgevende zolen te dragen. Voor de keepers uitrusting geldt tevens dat deze uitsluitend voorzien mogen zijn van kunststofgespen. **Metalen gespen of gespen die zijn afgeplakt zijn ten strengste verboden.** Legguards moeten voldoen aan de zaalhockeyvoorschriften. Het is niet verplicht om hoezen te dragen. Als er aanvullende voorschriften van de wedstrijdleiding en/of accommodatiebeheer zijn, is iedereen verplicht deze op te volgen.


## **II. Spelregels**

Voor de Jongste Jeugd gelden de regels zoals deze staan beschreven in het [spelreglement zaalhockey](#) met een aantal uitzonderingen. Hierbij een overzicht van de belangrijkste regels:

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

Spelers:

- Het spelen van de bal mag alleen met de platte kant van de stick. In de zaal is het alleen toegestaan om te pushen. Een (schuif)slag (waaronder de flats), flick en scoop zijn dus niet toegestaan. Een schuifslag ontstaat wanneer spelers de stickbeweging van meer dan 50 centimeter van de bal inzetten.
- In de zaal mag de bal nooit hoog gespeeld worden. Ook de bal over de stick van de tegenstander liften mag niet. Als de bal bij een pass van de grond komt dan is dat tot balhoogte geen overtreding, tenzij een tegenstander er last van heeft. Als een speler die in de vrije ruimte staat een bal stopt en deze daarbij opstuit, is dat alleen een overtreding wanneer de tegenstander er nadeel van ondervindt.

- Veldspelers mogen de bal nooit liggend spelen.  Meer dan 3 steun punten op de grond. 2 voeten = 2 steunpunten ).

#### Keepers:

- In de cirkel mag de keeper de bal stoppen met het lichaam, met de voeten spelen en de bal met de hand over de grond wegslaan. Een bal in de lucht mag tegengehouden worden; naar de bal slaan mag niet. NB. Bij het tegenhouden van de bal is de keeper in beweging en kan zijn hand/arm dus nog bewegen. Dit is geen overtreding. Wanneer naar de bal geslagen wordt, is dat fout en moet dit worden afgefloten.
- De keeper mag de bal liggend spelen in de cirkel, wanneer zowel de bal als hij in de cirkel zijn. Vanwege de veiligheid is bepaald dat de keeper zich dan echt volledig in de cirkel moet bevinden.
- De keeper mag de bal buiten zijn cirkel uitsluitend met zijn stick spelen.
- Net als op het veld is het bij de Jongste Jeugd niet toegestaan om een vliegende keep in te zetten.

#### Doelpunt

Een doelpunt wordt gescoord wanneer de bal over de doellijn wordt gespeeld. Het is alleen een doelpunt als de bal binnen de cirkel door een aanvaller is gespeeld en daarna niet meer buiten de cirkel is gekomen. Als een aanvaller van binnen de cirkel de bal richting doel speelt en deze gaat via een voet of stick van een verdediger in het doel, is er ook een doelpunt gemaakt. Bij een push op goal mag de bal wel omhoog tot maximal plank hoogte. (Ook als er geen plank in het doel is. Geen plank dan max 2 blokken van de doelpaal.) In geen geval mag sprake zijn van gevaarlijk spel! Als een push op goal laag was en via de verdediging omhoog gaat wordt deze afgefloten voor gevaarlijk spel en volgt er een strafcorner (E8) of en lange corner (E6).

#### Afstandsregel

Bij een spelhervatting moet de tegenstander minimaal 3 meter afstand van de bal nemen. In het geval van een vrije push voor het aanvallende team op de speelhelft

waar dat team aanvalt, moeten beide partijen minimaal 3 meter afstand van de bal nemen. **Selfpass** Een vrije push, uitpush en inpush mogen met een selfpass worden genomen.

### **Vrije push**

Als een speler een overtreding maakt, krijgt het andere team een vrije push. Bij een vrije push gelden de volgende regels: - de bal moet genomen worden op de plaats van de overtreding; - de bal moet stilliggen;

- de bal mag niet omhoog worden gespeeld.

Bij een vrije push voor het aanvallende team op de speelhelft waar dat team aanvalt, moet de bal voordat deze de cirkel in gespeeld mag worden:

- 3 meter hebben gerold, of
- geraakt zijn door een tegenstander

De regel dat contact van de bal met de balk de voorwaarde van drie meter rollen opheft, is vervallen met ingang van seizoen 2016-2017.

### **Uitpush**

Het is een uitpush 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 gegaan en niet verder dan kop cirkel. Lange corner (nieuw vanaf 2016-2017) Als de bal (niet opzettelijk) over de achterlijn gaat via de verdedigende partij, is het een lange corner. De bal wordt door de aanvallende partij op de middenlijn genomen, recht tegenover het punt waar de bal over de achterlijn is gegaan.

### **Inpush**

Gaat de bal zonder overtreding over de zijbalk dan moet er een inpush worden genomen. Die vindt plaats binnen 1 meter van de zijbalk. Wanneer de bal dichtbij de cirkelrand moet worden genomen, mag de bal niet direct de cirkel in gespeeld worden. De bal moet eerst:

- 3 meter hebben gerold, of

- geraakt zijn door een tegenstander

De regel dat contact van de bal met de balk de voorwaarde van drie meter rollen opheft, is vervallen met ingang van seizoen 2016-2017.

## **Bully**

Een bully wordt genomen om het spel te hervatten wanneer de wedstrijd is onderbroken wegens een blessure of enig andere reden, waarbij geen straf wordt opgelegd. Wanneer een spelbegeleider het spel heeft stilgelegd om uitleg te geven aan de spelers kan het dus hervat worden met een bully. De sticks moeten elkaar bij een bully één keer raken, voordat de bal gespeeld wordt.

## **Blok**

Het is de spelers van de verdedigende partij toegestaan om een blok te vormen. Dit doe je door je stick plat op de grond te leggen en tevens je stickhand op de grond te hebben. Ook dient de speler met het lichaam achter de stick te zitten.

Het is de aanvallende partij niet toegestaan om binnen een afstand van 3 meter de bal in het blok te spelen. Indien er van buiten deze 3 meter in het blok gespeeld wordt en er ontstaat een gevaarlijke situatie dan wordt er afgefloten voor gevaarlijk spel.

## **Verschil tussen 6- en 8-tallen**

### **De strafcorner**

Bij E6-tallen wordt niet gespeeld met de strafcorner; bij E8-tallen is dit wel het geval.

### **6-tallen:**

Bij een overtreding binnen de cirkel of bij het opzettelijk over de achterlijn spelen van de bal door een verdediger volgt lange corner. De bal mag niet direct de cirkel in gespeeld worden. De bal moet eerst:

- 3 meter hebben gerold, of
- geraakt zijn door een tegenstander

## 8-tallen:

Bij een overtreding binnen de cirkel of bij het opzettelijk over de achterlijn spelen van de bal door een verdediger volgt een strafcorner. Bij een strafcorner stellen de spelers van het aanvallende team zich op buiten de cirkel. De keeper moet in het doel, alle andere verdedigers staan met hun voeten en sticks achter de achterlijn aan de andere kant van het doel t.o.v. waar de strafcorner wordt aangegeven. De bal moet eerst buiten de cirkel worden gespeeld, voordat van binnen de cirkel een doelpunt kan worden gemaakt.

### **Strafbal**

Bij E6-tallen wordt niet gespeeld met een strafbal; bij E8-tallen is dit wel het geval.

## 6-tallen:

Bij een overtreding binnen de cirkel of bij het opzettelijk over de achterlijn spelen van de bal door een verdediger volgt lange corner. De bal mag niet direct de cirkel in gespeeld worden. De bal moet eerst:

- 3 meter hebben gerold, of
- geraakt zijn door een tegenstander

## 8-tallen:

Bij een opzettelijke overtreding binnen de cirkel volgt een strafbal. Bij een straf stelt een speler zich van de aanvallende partij zich op bij het grote streepje in de cirkel. De bal ligt op het streepje. De keeper neemt plaats op de doellijn in het doel. Alle andere spelers stellen zich op bij de middenlijn. De spelbegeleider geeft aan wanneer de strafbal genomen mag worden. De bal mag slechts gespeeld worden middels een push.

De strafbal is over

- Indien de aanvaller een doelpunt maakt.
- De keeper de bal stopt.
- De bal naast het doel gaat.

Hierna ligt het spel stil.

### **Spelplezierbevorderende maatregelen**

Hockey draait bij de Jongste Jeugd om drie kernwaarden; plezier, veiligheid en leerzaamheid. Als tijdens een wedstrijd blijkt dat het niveauverschil tussen de teams groot is, mogen spelplezierbevorderende maatregelen ingezet worden. Net als op het veld heb je maatregelen voor de sterkere en zwakkere partij; bijvoorbeeld strenger fluiten voor de sterkere partij en/of juist meer uitleg geven aan de zwakkere partij. Het is belangrijk dat spel- en teambegeleiders dit voorafgaand aan iedere wedstrijd met elkaar bespreken.

---

<sup>i</sup> De voorkeur om ouders in te zetten als spelbegeleiders komt voort uit het natuurlijk overwicht dat ze hebben en het beter uitleg kunnen geven aan de kinderen. Wanneer alsnog jongeren ingezet worden als spelbegeleider kan dit onder de voorwaarden dat goede instructies gegeven worden over wat de rol van spelbegeleider inhoudt en goede begeleiding verzorgd wordt door volwassenen/ouders. Daarnaast hebben de 8-tallen hierbij de voorkeur boven (3- en) 6-tallen.

Daarnaast is er vanuit pedagogisch oogpunt voor gekozen om één van de spelbegeleiders afkomstig te laten zijn van de thuisvereniging en één van de uitvereniging. Omdat deze spelbegeleider het team en de kinderen kent, zal hij/zij beter in staat zijn om dit team te begeleiden en waar nodig individuele en specifieke aandacht te geven.

<sup>ii</sup> spelers kunnen uitsluitend om medische redenen ontheffing aanvragen bij de KNHB. Spelers dienen op verzoek van de spelbegeleiding de schriftelijke ontheffing van de KNHB te tonen.