

Zaalhockeyregels Jongste Jeugd (6- en 8-tallen)

I. Vaststelling spelregels

Dit spelreglement is tot stand gekomen op basis van de elftalregels, met enkele voor de Jongste Jeugd noodzakelijke aanpassingen. Een groep van experts heeft zich gebogen over deze materie en de uitkomst van hun werk zijn de onderstaande bepalingen.

Het is uitdrukkelijk niet de bedoeling om hier zelf regels aan toe te voegen of bepalingen af te zwakken. Dat leidt tot een veelvoud aan interpretaties, waardoor onduidelijkheid en mogelijk gevaarlijke situaties ontstaan. Wie suggesties heeft voor opvolgende spelreglementen Jongste Jeugd kan deze sturen aan arbitrage@knhb.nl.

II. 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 organiserende vereniging in de sporthal.**

Wedstrijdduur

De wedstrijdduur wordt bepaald door de zaalhockeycommissie van het district.

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 wisselers erin.

Elk team dient begeleid te worden door een teambegeleider van seniorenleeftijd, 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 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).

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. De KNHB heeft besloten dat de 8-tallen de overgang is van Jongste Jeugd naar 11-tallen en dus van spelbegeleider naar scheidsrechter. Dit betekent dat verenigingen bij 8-tallen (en dus niet bij 3- en 6-tallen) jongeren (met én zonder scheidsrechterskaart) mogen indelen MITS de vereniging de begeleiding (door volwassenen/ouders) goed heeft georganiseerd. Het advies blijft dus ouders inzetten als spelbegeleiders, maar als de vereniging het goed organiseert, kunnen ook jongeren ingezet worden op 8-tallen als spelbegeleider.

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.

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, veilig en leerzaam. 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* te dragen. Het spelen met zaalhockeysticks is niet verplicht. Voor de veiligheid kunnen spelers beter geen kettinkjes, oorbellen, ringen, horloges of armbanden om hebben. Het dragen van een beschermende handschoen is toegestaan, als deze de grootte van de hand niet aanmerkelijk vergroot. Het is verboden om schoenen met afgeveerde zolen te dragen, net als andere uitrusting die beschadigingen aan de vloer kan veroorzaken. Als er aanvullende voorschriften van de wedstrijdleiding en/of accommodatiebeheer zijn, is iedereen verplicht deze op te volgen.

** KNHB: 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.*

Keepersuitrusting

Keepers zijn verplicht om te spelen met minimaal beenbeschermers (legguards), klompen en een helm. De keeper mag daarnaast aanvullende bescherming dragen zoals b.v. handschoenen of een body protector. Om goed op te vallen draagt de keeper (over de eventuele body protector) een ander kleur shirt dan teamgenoten en de tegenpartij. Het is verboden om schoenen met afgeveerde zolen te dragen, net als andere uitrusting die beschadigingen aan de vloer kan veroorzaken (bijvoorbeeld metalen gespen). Zo moeten de legguards voldoen aan de zaalhockeyvoorschriften. Als er aanvullende voorschriften van de wedstrijdleiding en/of accommodatiebeheer zijn, is iedereen verplicht deze op te volgen.

Spelen met een vliegende keep bij de jongste jeugd is niet toegestaan. Dat is te gevaarlijk. Bovendien is het van belang alle kinderen te laten kennismaken met het keepen.

III. 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 balkhoogte (10 cm) 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.

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.

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. Omdat er geen plank is in de goals in de zaal, wordt hierbij als maximale hoogte kniehoogte aangehouden. In geen geval mag sprake zijn van gevaarlijk spel! Als een push op goal laag was en via de verdediging omhoog gaat en in het doel belandt voor er gefloten is, is het een doelpunt.

Spelplezierbevorderende maatregelen

Hockey draait bij de Jongste Jeugd om drie kernwaarden; plezier, veilig en leerzaam. 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, zoals 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.

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 speelhelte 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

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.

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 een vrije push voor het aanvallende team buiten de cirkel. Daaruit kan dus niet rechtstreeks worden gescoord.

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. Verdedigers die niet achter de achterlijn gaan staan, moeten achter de middenlijn staan. De bal moet eerst buiten de cirkel worden gespeeld, voordat van binnen de cirkel een doelpunt kan worden gemaakt.