



Speelbegeleiding Jongste Jeugd O10 Zaalhockey

Spel
voorwaarden

21 November 2024

O10

ONDER 10 JAAR

ZAAL

Henk Figuee

arbitrage@upward.nl

Veldindeling

Algemene
regels

Speelregels

Begeleiding

KNHB

AUB ONTHOUDEN
DIT ZIJN KINDEREN
DIT IS EEN SPEL
DE COACHES
ZIJN VRIJWILLIG
DE SCHEIDS IS
OOK EEN MENS
DIT IS NIET DE
CHAMPIONS LEAGUE



Speelbegeleiding Jongste Jeugd 010 Zaalhockey

21 November 2024



AUB ONTHOUDEN
DIT ZIJN KINDEREN
DIT IS EEN SPEL
DE COACHES
ZIJN VRIJWILLIG
DE SCHEIDS IS
OOK EEN MENS
DIT IS NIET DE
CHAMPIONS LEAGUE



Henk Figeo

arbitrage@upward.nl

Zaalcommissie

Anne Brosens

Claire Groosman

zaalcommissie@upward.nl

Jongste Jeugdcommissie

Marion van den Berg

Voorzitter

Sjoerd Meulenstein

Wedstrijdsecretaris

Eline Valkenburg

Lijncoördinator O10 8-tallen

Karin Slooters

Lijncoördinator O9 6-tallen

Vacature (Marion van den Berg A.I.)

Lijncoördinator O8 3-tallen

Vacature (Marion van den Berg A.I.)

Lijncoördinator O7 Benjamins

Heidi Bergman

Evenementen

Henk Figee

Commissielid Arbitrage

jjc@upward.nl

Huishoudelijke mededeling





Vergeet a.u.b. niet om uw telefoon
aan het eind van deze avond weer **aan**
te zetten!





Speelbegeleiding Jongste Jeugd O10 Zaalhockey

Spel
voorwaarden

21 November 2024

O10
ONDER 10 JAAR

ZAAL

Henk Figeo

arbitrage@upward.nl

Veldindeling

Algemene
regels

Speelregels

Begeleiding

KNHB







Veiligheid



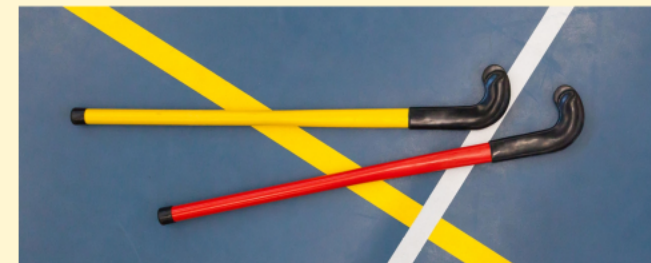
Spelersuitrusting:



**De spelers zijn verplicht om
scheenbeschermers en een beetje te dragen
(en zaalschoenen!)**

Spelen met zaalhockeystick is ook verplicht!

Een handschoen is niet verplicht, maar wel **sterk aan te raden!**



Zaalhockeystick



Zaalhockey handschoen



Zaalschoen

Keepersuitrusting:

Het dragen van de hele keepersuitrusting is verplicht!



- Helm
- Bodyprotector
- Legguards + klompen
- Keepershandschoenen



Geen metalen gespen en/of afgeevende schoenzolen!

Dit geldt ook voor:
veldspelers,
coaches, managers,
scheidsrechters en speelbegeleiders!

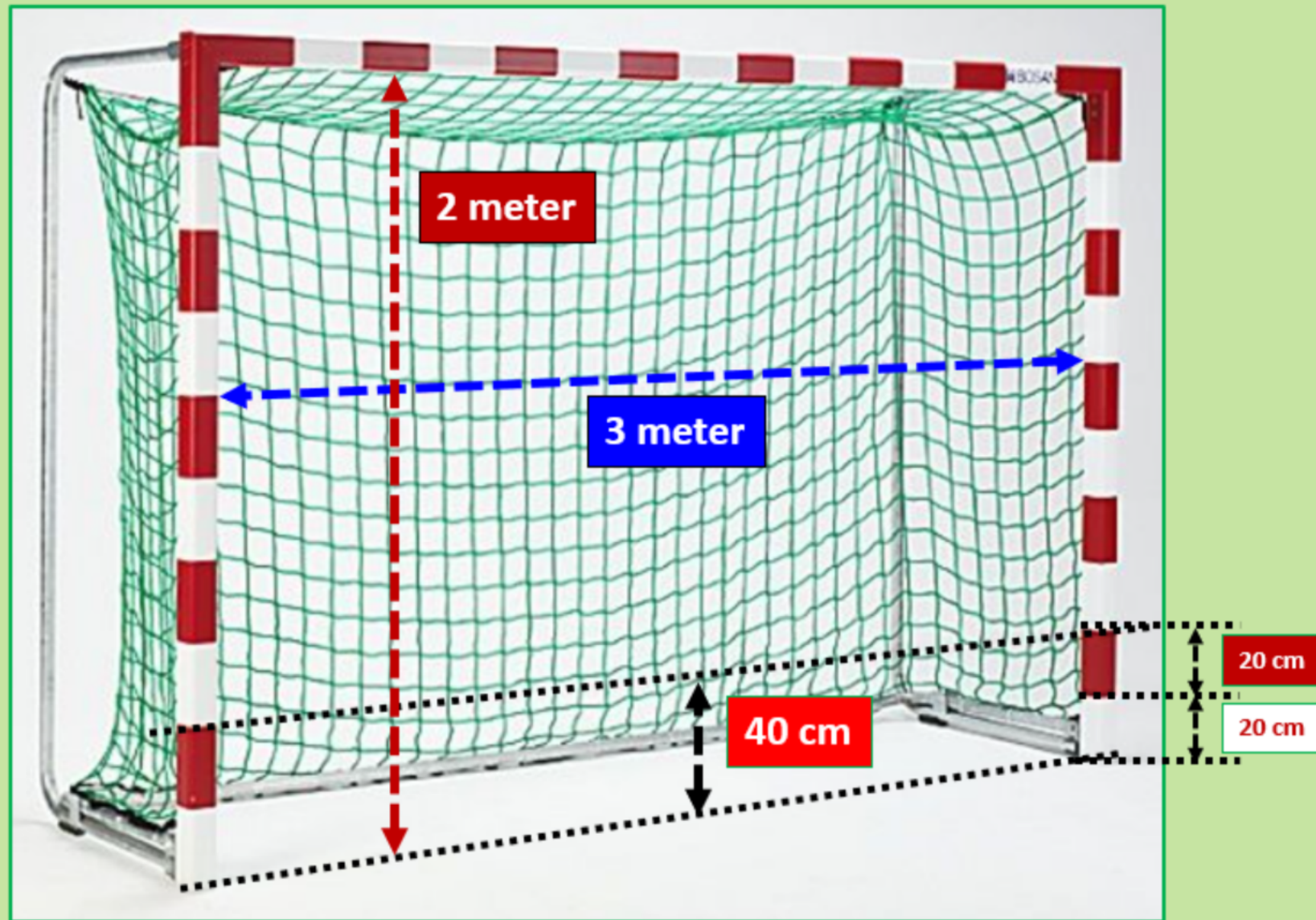


**De bal mag NIET hoog gespeeld worden.
NOOIT hoger dan 10 cm van de grond.**

Als bij het stoppen de bal niet hoger opstuit dan 30 cm en geen tegenstander in de buurt is, mag het spel gewoon doorgaan.

De bal mag niet over de stick van een andere speler worden gewipt!

**Bij een push op goal mag de bal maximaal 40 cm hoog!
(1 ROOD en WIT blokje op doelpaal)**



Leerzaam



De speelbegeleider mag tijdens de wedstrijd uitleg geven aan spelers van **BEIDE teams!**



Speelbegeleiding Jongste Jeugd O10 Zaalhockey

Spel
voorwaarden

21 November 2024

O10
ONDER 10 JAAR

ZAAL

Henk Figeë

arbitrage@upward.nl

Veldindeling

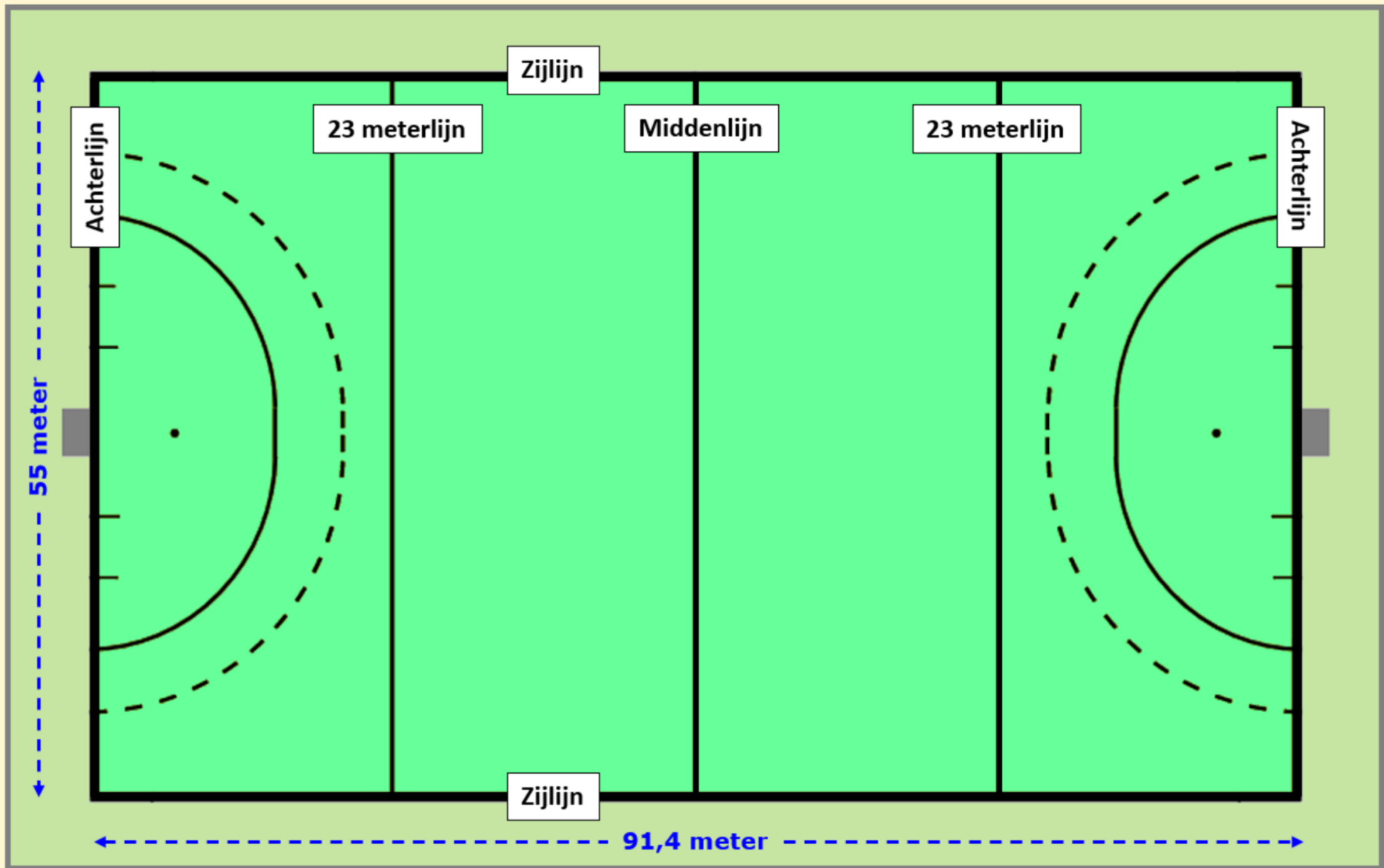
Algemene
regels

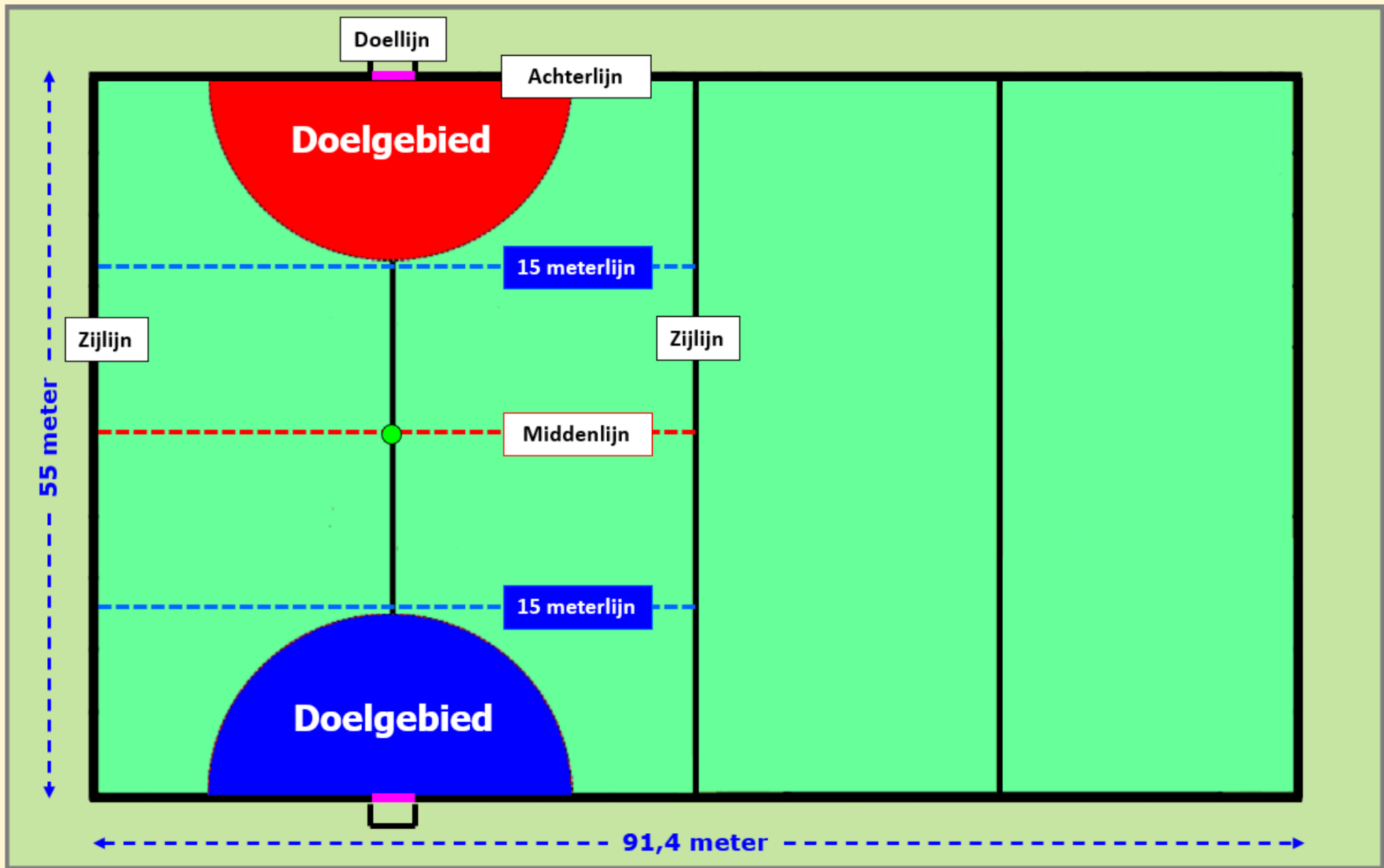
Speelregels

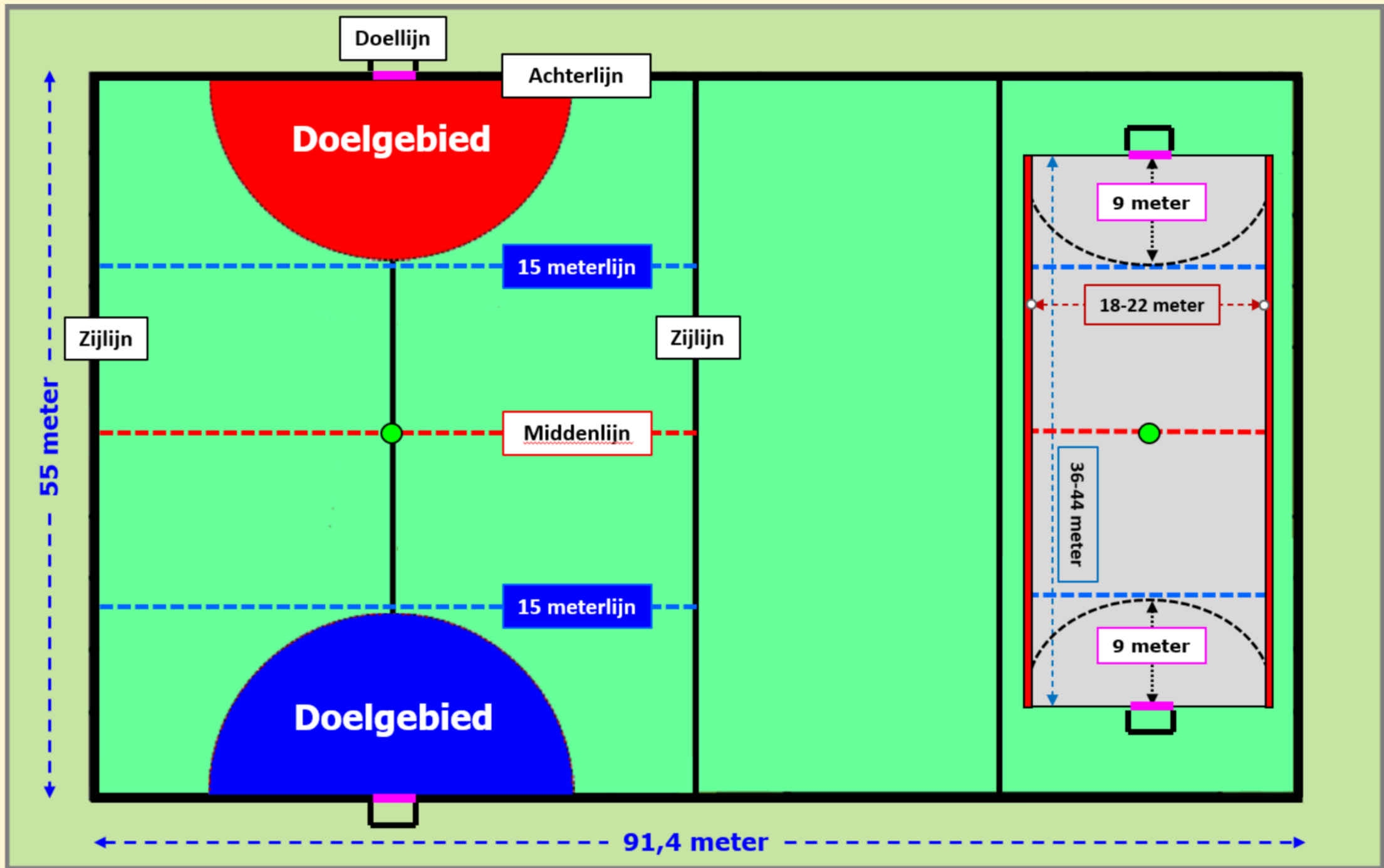
Begeleiding

KNHB





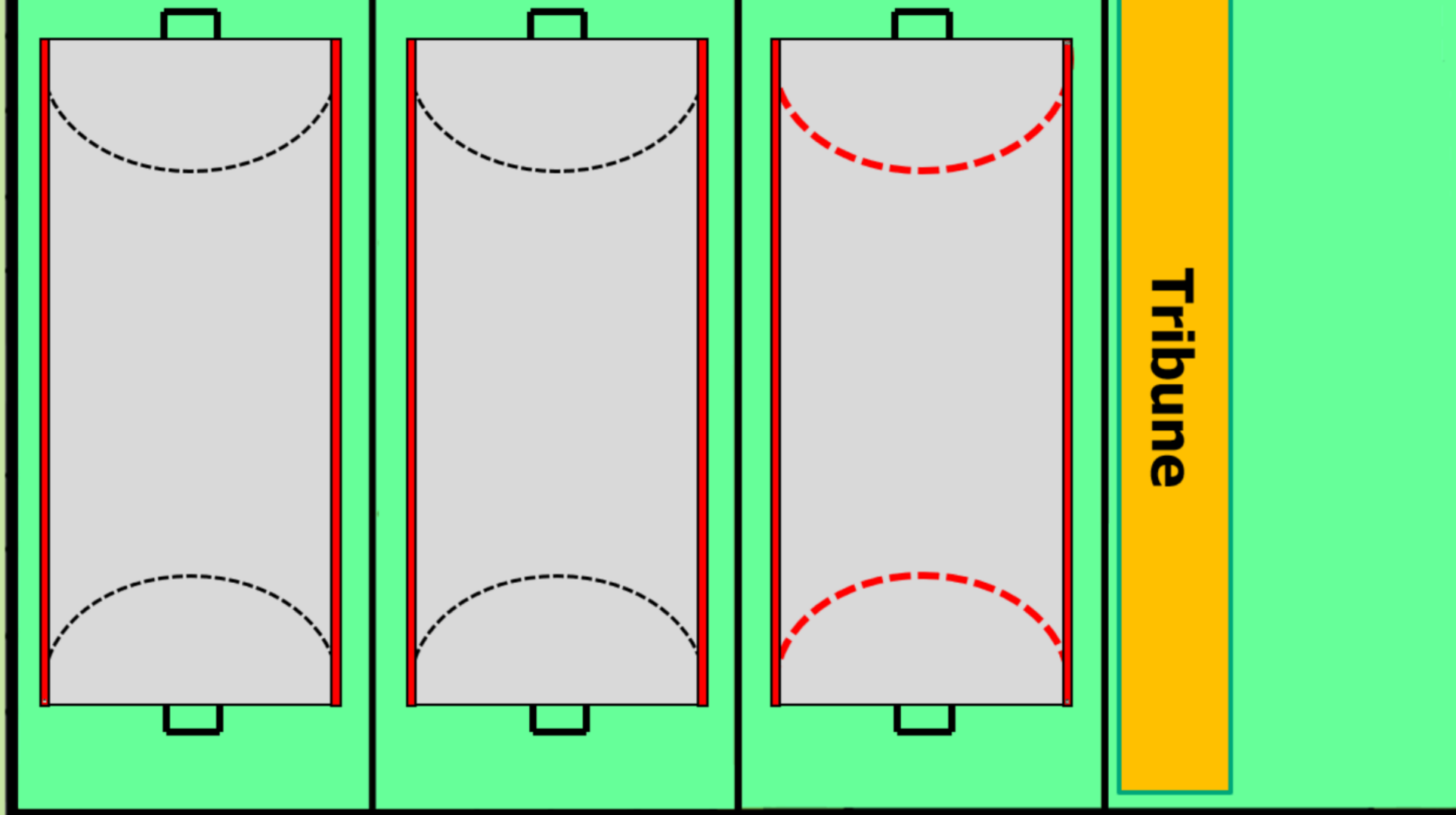




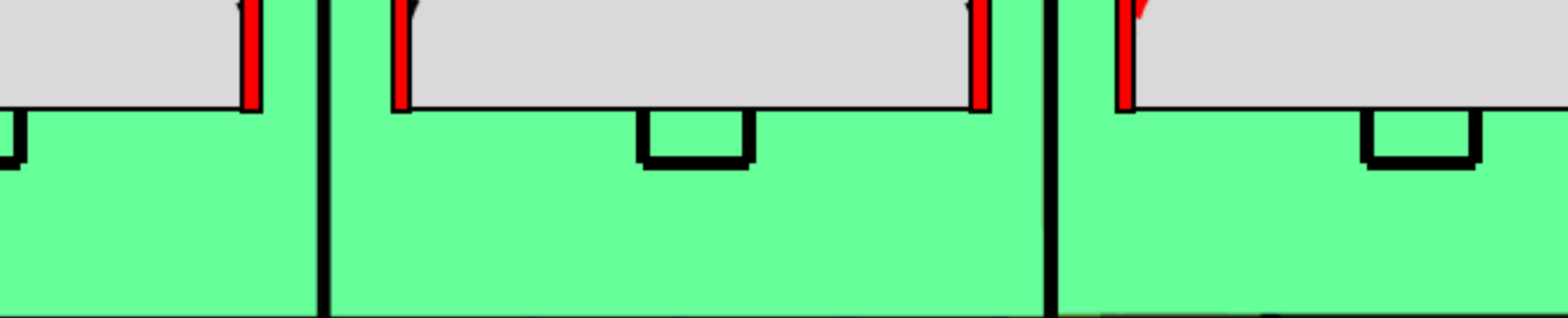
HAL 3

HAL 2

HAL 1



Cirkellijn doelgebied loopt van balk tot balk!



Cirkellijn doelgebied loopt van balk tot balk!



HAL 3

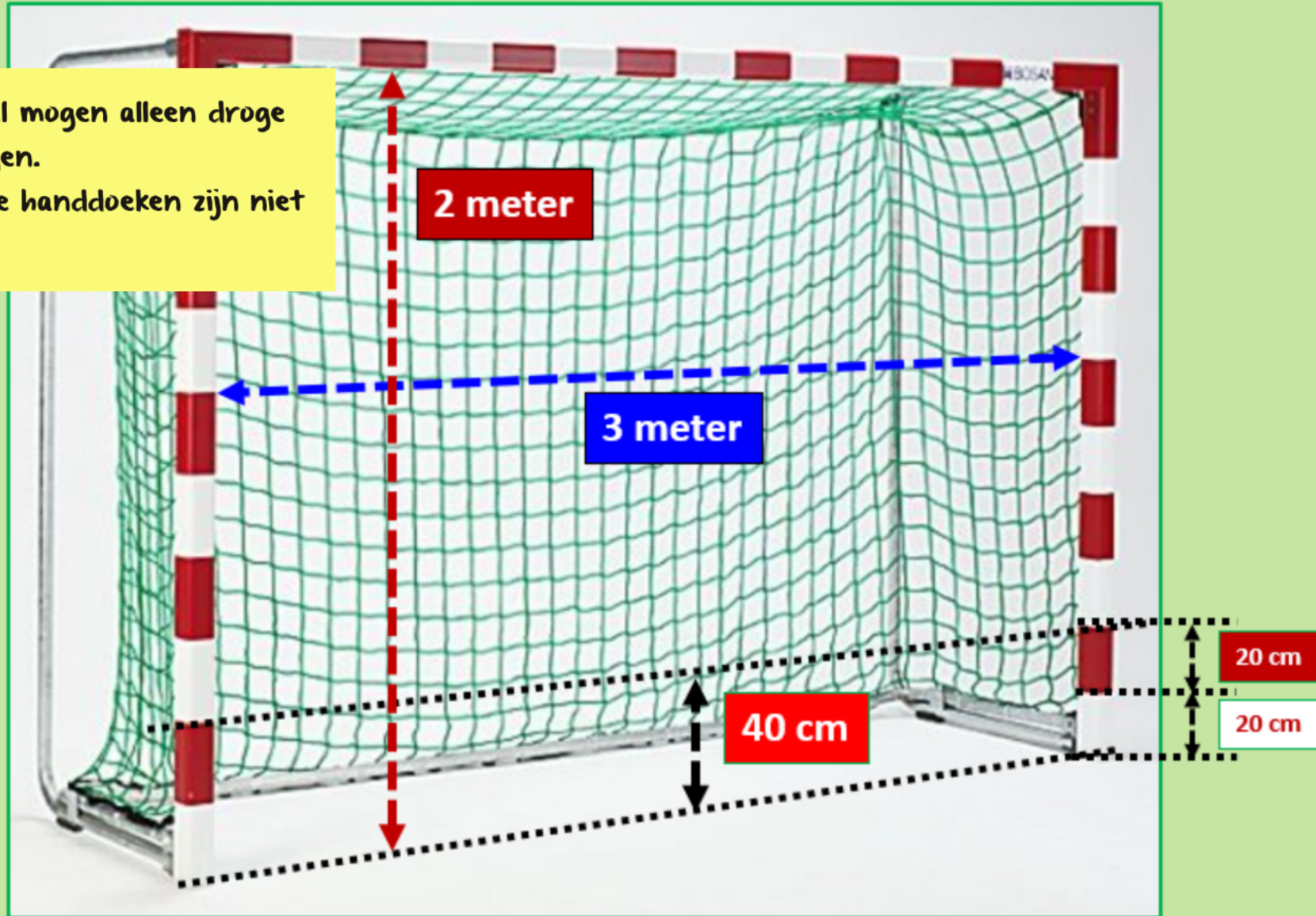
HAL 2

HAL 1





Achter het doel mogen alleen droge materialen liggen.
Bidons en natte handdoeken zijn niet toegestaan.





Speelbegeleiding Jongste Jeugd O10 Zaalhockey

Spel
voorwaarden

21 November 2024

O10
ONDER 10 JAAR

ZAAL

Henk Figuee

arbitrage@upward.nl

Veldindeling

Algemene
regels

Speelregels

Begeleiding

KNHB



Spelen van
de bal

Wanneer
fluiten als
spelleider

Algemene regels

6 tegen 6

5 veldspelers + 1 keeper

Het dragen van schoeisel met
afgevende zolen en kledinguitrusting met scherpe
onderdelen, zoals b.v. metalen gespen, is niet toegestaan!

Voordeelregel

Gevaarlijk
spel, hakken /
duwen

Shoot

Gevaarlijk
spel, sticks

Gevaarlijk
spel, hoge
bal

Spelen van de bal

Het spelen van de bal mag alleen met de

platte kant

van de stick

Alleen PUSH
toegestaan

Doelverdediger
&
veldspelers

Bijzondere spelregels
Opsluiten

Bijzondere spelregels
Blok

Alleen PUSH toegestaan!



(Schuif)slag, flats, flick en scoop zijn

NIET TOEGESTAAN!

PUSH

over de grond!

Een push is het verplaatsen van de bal over de grond met een duwende beweging van de stick, nadat de stick eerst dicht bij de bal (**binnen 50cm**) is geplaatst.

Wanneer een push wordt uitgevoerd, zijn zowel de bal als de krul van de stick in contact met de grond.



MAX 50 cm!

SLAAN
NIET TOEGESTAAN



Doelverdediger mag binnen de cirkel

- de bal stoppen met het lichaam
- de bal wegschoppen (mits ongevaarlijk)

Doelverdediger mag

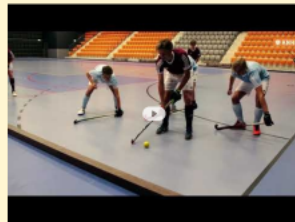
- **Overall** met de stick spelen

Veldspelers mogen de bal niet liggend spelen!

**Knie, arm of hand (niet de stickhand) op
de grond is ook liggend spelen!**

Opsluiten

- Spelers mogen de bal **niet opzettelijk** tegen de zijbalk **duwen of klemmen**.
- Een speler die in balbezit is, mag **niet opgesloten** worden in de hoek van het veld of aan de zijbalk door tegenstanders met de stick plat aan de grond. **Tegenstanders moeten een duidelijke opening laten waar de bal doorheen gespeeld kan worden.**





Blok

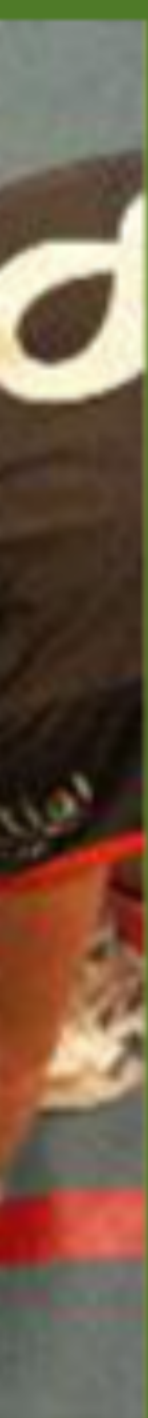
Voor een speler met de bal is het verboden om
DOOR EEN BLOK te spelen!

Door een blok heen spelen is immers **gevaarlijk!**

Er is sprake van een blok **als de stick plat op de grond ligt en geen speelruimte meer laat**. Dat moet het geval zijn **vóór dat de bal wordt gespeeld**. Als een verdediger zijn of haar stick pas op de grond legt nadat er is gespeeld, is dat géén overtreding.







Voordeelregel

Bij een overtreding, waarbij de andere partij
voordeel krijgt!

Niet fluiten, maar laten doorspelen.

Er mag geen sprake zijn van gevaarlijk spel!



**TIP: houd de fluit laag langs het
lichaam en niet in de mond.
Daardoor extra reactietijd voor wel
of niet fluiten.**

Shoot

- **Alleen fluiten als er voordeel uit ontstaat voor team dat overtreding heeft begaan.**
- **In of bij het doelgebied strenger fluiten voor shoot dan in het midden van het veld.**

Niet dood fluiten!

Shoot = Bal tegen het lichaam

Het is veldspelers verboden de bal opzettelijk met het lichaam te stoppen of met been of voet te bewegen. Voor onopzettelijk 'shoot' wordt alleen gefloten, wanneer het gevaar oplevert of wanneer er 'eigen' voordeel uit ontstaat.

Let op:

Het is geen overtreding wanneer de hand die de stick vasthoudt de bal raakt!

Gevaarlijk spel, sticks

= het boven schouderhoogte laten uitkomen van de stick.

Ook het “spelen” voor majorette valt hier onder.

Let wel, kinderen staan vaak als ze niet direct bij het spel betrokken zijn te zwaaien met hun stick. Besteed hier altijd aandacht aan. Het hoeft maar een keer te gebeuren dat er een stick uit de handen glipt en onbedoeld een andere speler ernstig blesseert.

Gevaarlijk spel, hoge bal

De bal mag niet hoog gespeeld worden (< 10 cm).

Vaak gaat de bal omhoog wanneer de stick niet goed wordt vast gehouden of te veel achterover is gedraaid bij het **slaan**.

Ook wil het nog wel gebeuren dat de bal omhoog gaat als er, zonder de bal te stoppen, direct wordt terug **geslagen**.

Omdat alleen een PUSH is toegestaan, is het slaan van de bal al een overtreding



Als bij het stoppen de bal niet meer dan 30cm opstuit en er geen tegenstander in de buurt is die bij de bal kan, mag de speelbegeleider het spel gewoon laten doorgaan.

Gevaarlijk spel, hakken / duwen

Het mag duidelijk zijn dat zowel “hakken” als duwen, schoppen, slaan etcetera op en naar spelers of hun stick niet in de wedstrijd thuis hoort.

Direct, maar vooral concreet ingrijpen is absoluut noodzakelijk.

Bij deze overtredingen is het nodig om kinderen duidelijk te laten zien wat er fout ging

Veiligheid! Direct & concreet ingrijpen



Wanneer fluiten als speelbegeleider

- Voor begin van het spel,
- Bij ieder doelpunt,
- Bij spelhervatting (*na een doelpunt, bully of als het spel is stil gelegd*),
- Als een ongevaarlijke overtreding wordt gemaakt en voordeel voor eigen team ontstaat,
- Gevaarlijk / ruw spel (*slaan van de bal, sticks, hoog, hakken*)
- Soms voor shoot
- Als het spel wordt stilgelegd (*blessure, time-out*)



Wanneer **NIET** fluiten

- Als de bal over de zijlijn (**over de balk!**) of achterlijn is gegaan.
- **Voordeelregel**: kleine en ongevaarlijke overtreding, maar er is voordeel voor de andere partij.
- **Wel** altijd fluiten als het **onduidelijk** is / wordt.



Speelbegeleiding Jongste Jeugd O10 Zaalhockey

Spel
voorwaarden

21 November 2024

O10
ONDER 10 JAAR

ZAAL

Henk Figeë

arbitrage@upward.nl

Veldindeling

Algemene
regels

Speelregels

Begeleiding

KNHB





Speelregels

Wedstrijdduur

Bal over lijn

Afstandsregel

Spel
hervattingen

Doelpunt



Wedstrijdduur



■ **2 x 15 minuten**

Rust is maximaal 5 minuten

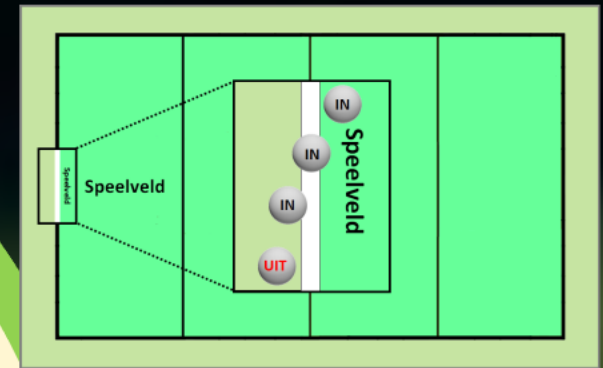
Uitloopstrafbal

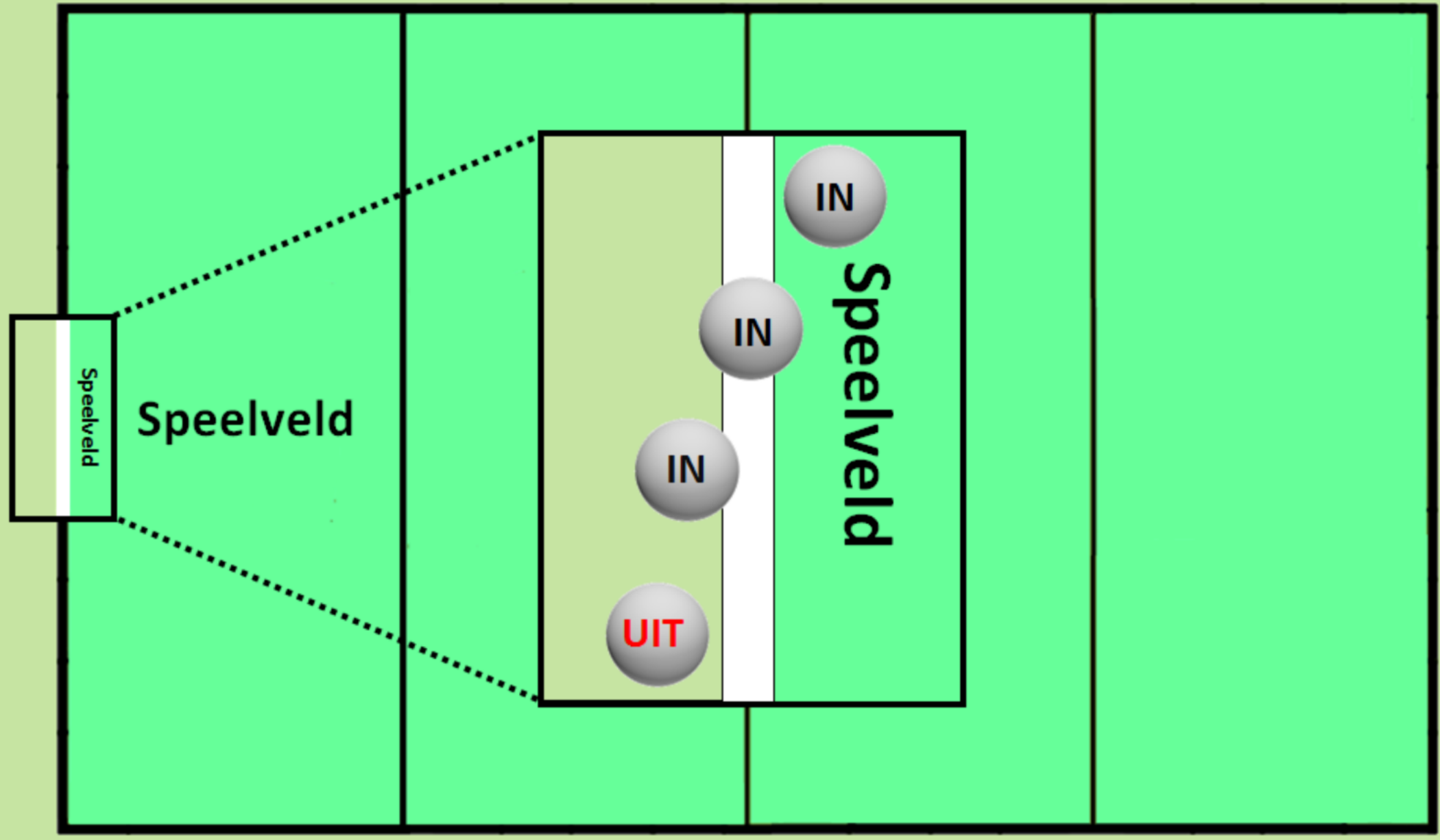
De wedstrijdtijd wordt voor de pauze en voor het einde van de wedstrijd verlengd om een dan toegekende strafbal en ieder daaruit voortkomende strafbal te kunnen uitspelen.

Bal over lijn

- Lijnen zijn onderdeel van het veld.
- Een bal is **UIT**, zodra deze **GEHEEL** over de zijlijn (balk) of achterlijn is gegaan.
- Een doelpunt is gemaakt als de bal **GEHEEL** over de doellijn is gegaan

Cirkellijn is onderdeel van het doelgebied!





Speelveld

Speelveld

IN

IN

IN

UIT

Speelveld

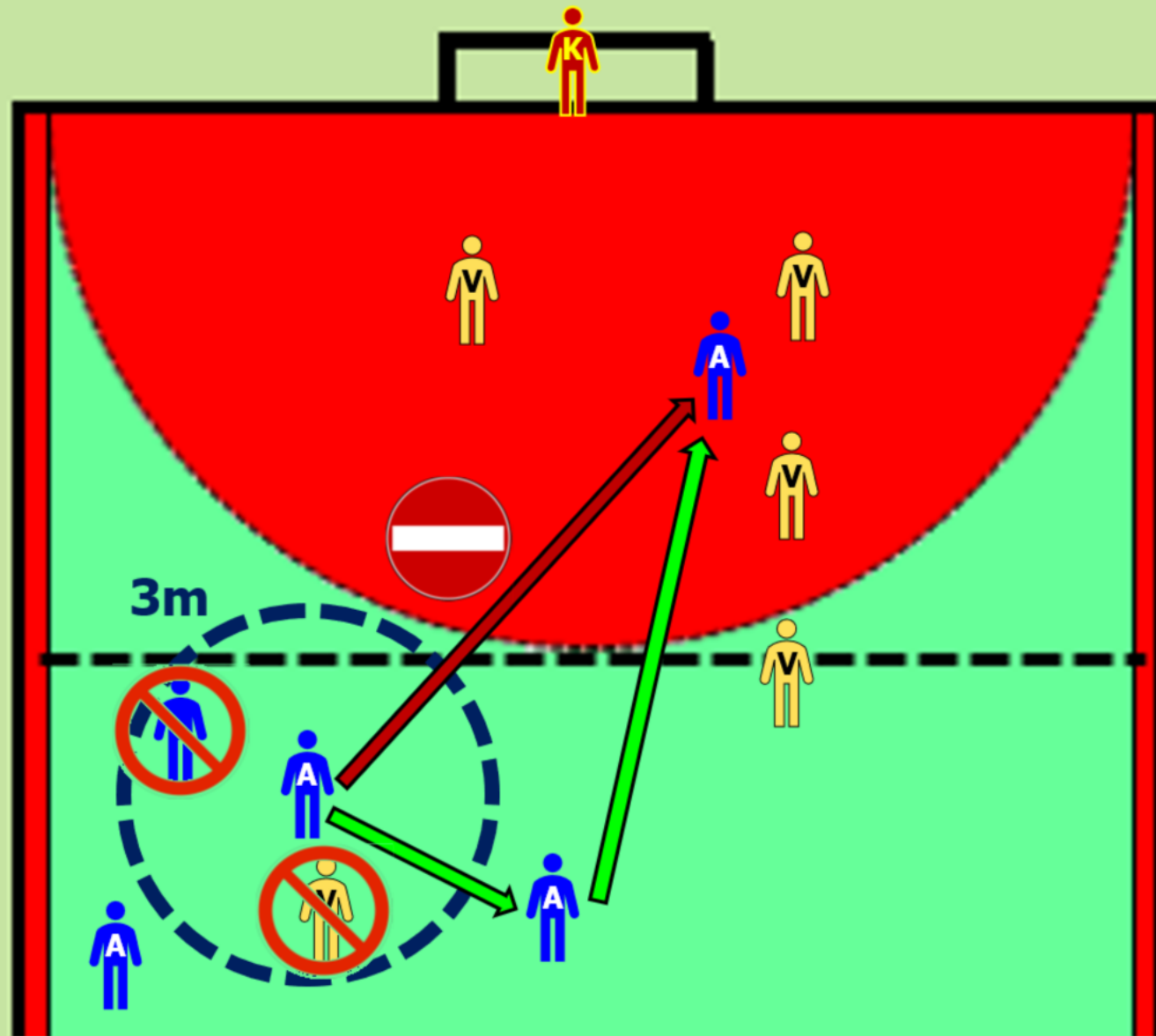
Afstandsregel

- Bij een **spelhervatting*** moet de tegenstander minimaal **3 meter** afstand van de bal nemen.
- Bij een aanvallende vrije push op de **speelhelft van de tegenstander** moeten beide partijen (behalve de nemer) minimaal **3 meter** afstand van de bal nemen.

* Spelhervattingen

beginpush, vrije push, lange corner, uitpush en inpush.





Spelhervattingen

Self-pass

Selfpass: zelf de bal gaan spelen na spelhervatting

Bully: na stilleggen wedstrijd zonder voorafgaande overtreding

Bully

Beginpush: bij start wedstrijd en na doelpunt

Vrije push: na overtreding

Uitpush: na bal over achterlijn door aanvaller

Lange corner: na bal over achterlijn door verdediger

Inpush: na bal over zijlijn (**over de balk !**)

Beginpush

Strafbal

Shoot-out: na onopzettelijke overtreding verdediger in cirkel

Strafbal: na overtreding verdediger in cirkel waardoor doelpunt wordt voorkomen

Vrije push

Shoot-out

Uitpush

Lange corner

Inpush

Self-pass

Bij de volgende spelhervattingen **mag** de nemer de bal zelf spelen zonder dat hij of zij de bal naar een teamgenoot moet spelen.

- beginpush,
- vrije push,
- inpush,
- uitpush
- lange corner

Op de speelhelft van de tegenstander, moet de bal eerst **3 meter** hebben afgelegd (**ook indien via terugkaatsen vanaf de zijbalk!**) of door een speler van de verdedigende partij zijn aangeraakt, voordat de bal het doelgebied in mag.

Bully

Na onderbreking van het spel, waarbij geen overtreding is geconstateerd (bijv. na een blessure).

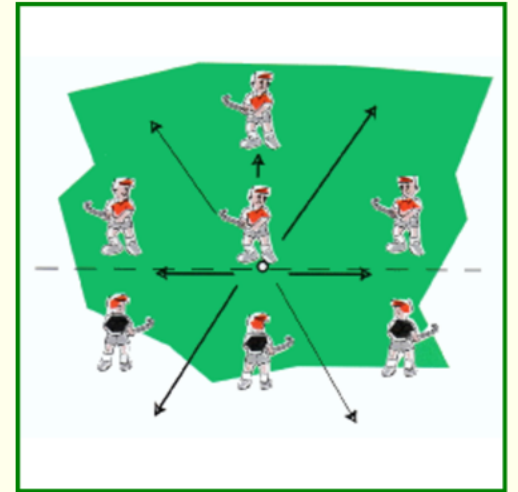
Wordt genomen nabij de plaats waar de bal was toen het spel werd onderbroken, maar niet binnen 9 meter van de achterlijn en niet binnen 3 meter van de cirkelrand.

- De bal ligt tussen twee spelers, één van elk team.
- De spelers staan met hun gezichten naar elkaar toe en hebben daarbij hun eigen doel rechts van zich.
- Alle overige spelers **minimaal 3 meter** afstand,
- Fluitsignaal van spelleid(st)er,
- Stick **1x** boven de bal tegen de stick van de ander aantikken, daarna spelen.

Beginpush

Bij start van de wedstrijd, start van de 2e helft en na elk doelpunt.

- De beginpush wordt genomen vanaf het midden van het veld en deze mag in alle richtingen worden gespeeld.
- Voor het team dat de toss heeft gewonnen.
- Na de rust is de beginpush voor het andere team.
- Na een doelpunt door een speler van het team waartegen het doelpunt is gemaakt.
- Beginpush mag pas genomen worden na fluitsignaal.



Afstand tegenstanders tot de bal = minimaal 3 meter
Elke speler op eigen helft!

Vrije push

Als een speler een overtreding begaat,
krijgt het andere team een vrije push.

De bal

- moet worden genomen op de plaats van de overtreding (overtreding niet in de cirkel).
- moet stil liggen.
- mag niet omhoog worden gespeeld.



Een aanvallende vrije push op de aanvallende helft mag niet rechtstreeks de cirkel in, maar moet eerst 3 meter aan de stick hebben gerold of door een verdedigende speler zijn aangeraakt!

Overtreding
VERDEDIGER in
doelgebied

Overtreding
AANVALLER in
doelgebied

Overtreding VERDEDIGER
in de cirkel

=

Shoot-out

TENZIJ een **zeker** doelpunt
wordt voorkomen:

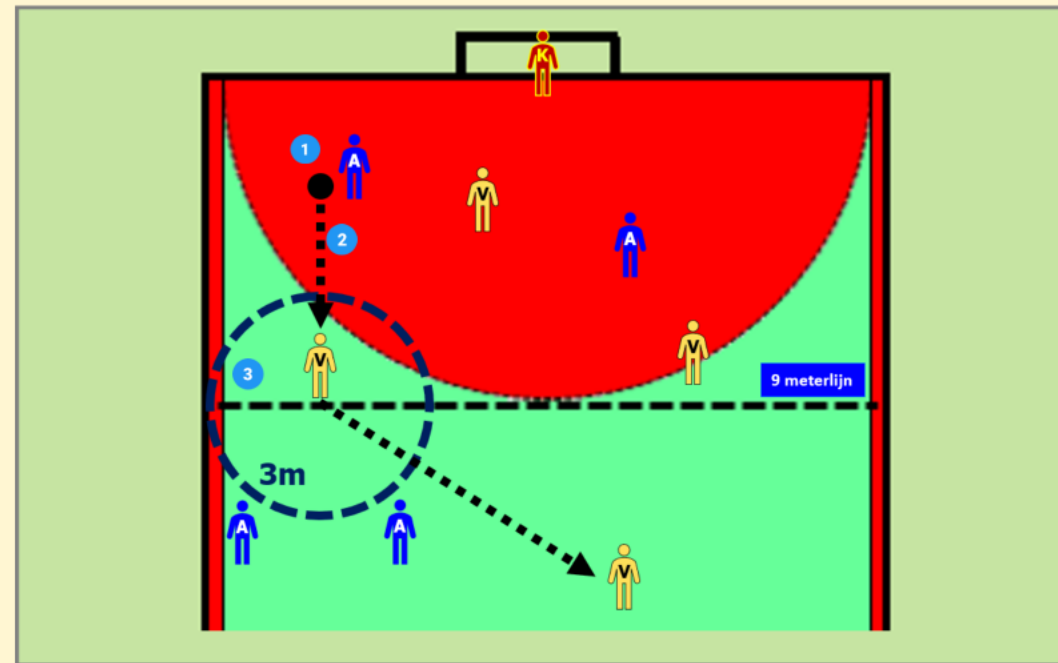
=

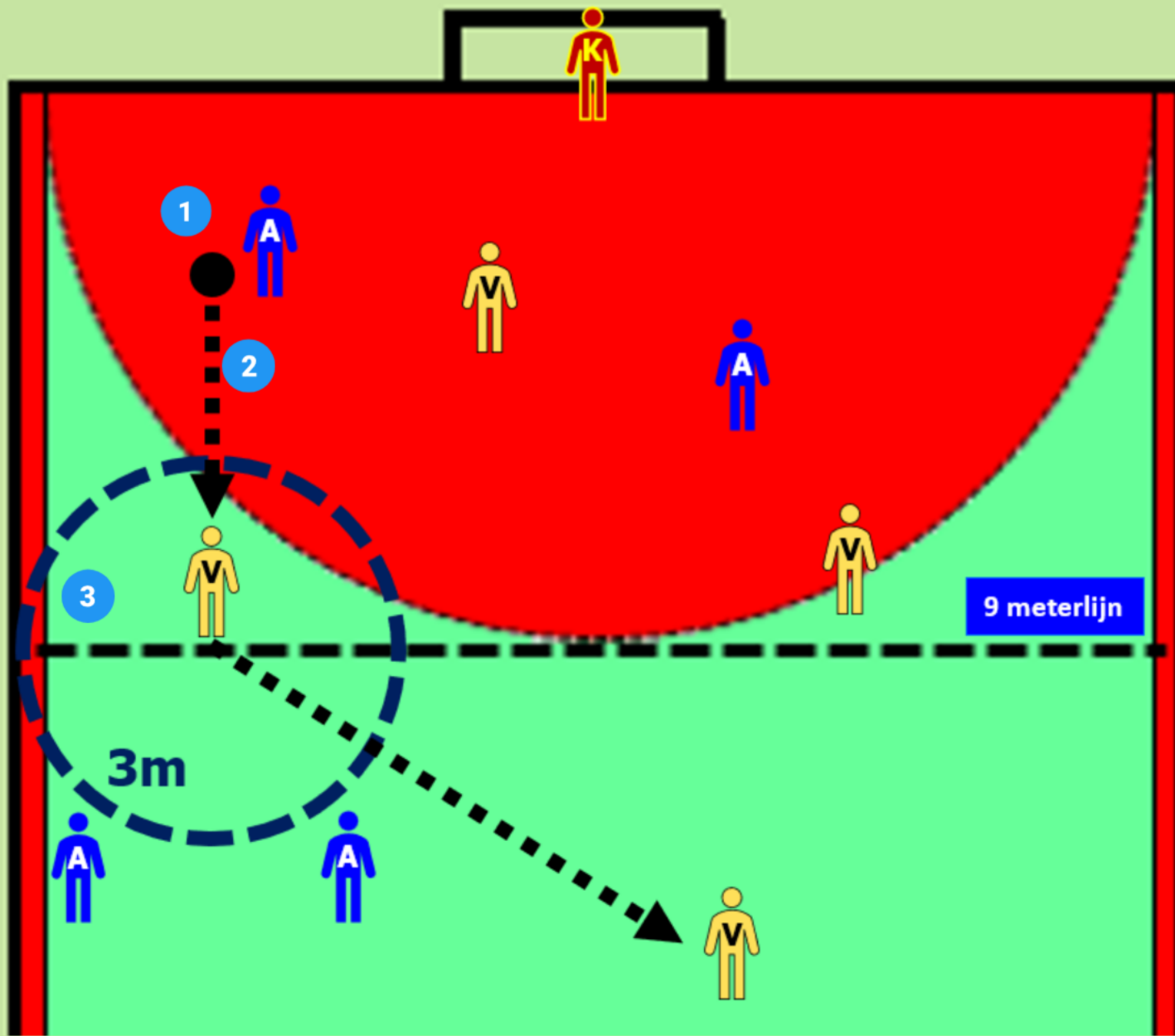
Strafbal

Overtreding AANVALLER in de cirkel

VERDEDIGENDE partij krijgt een vrije push.

- De bal **MAG** genomen worden op de plaats van de overtreding **óf** naar voren worden gelegd tot maximaal de **9 meterlijn (kop cirkellijn)**.
- Afstand tegenstanders minimaal **3 meter**.





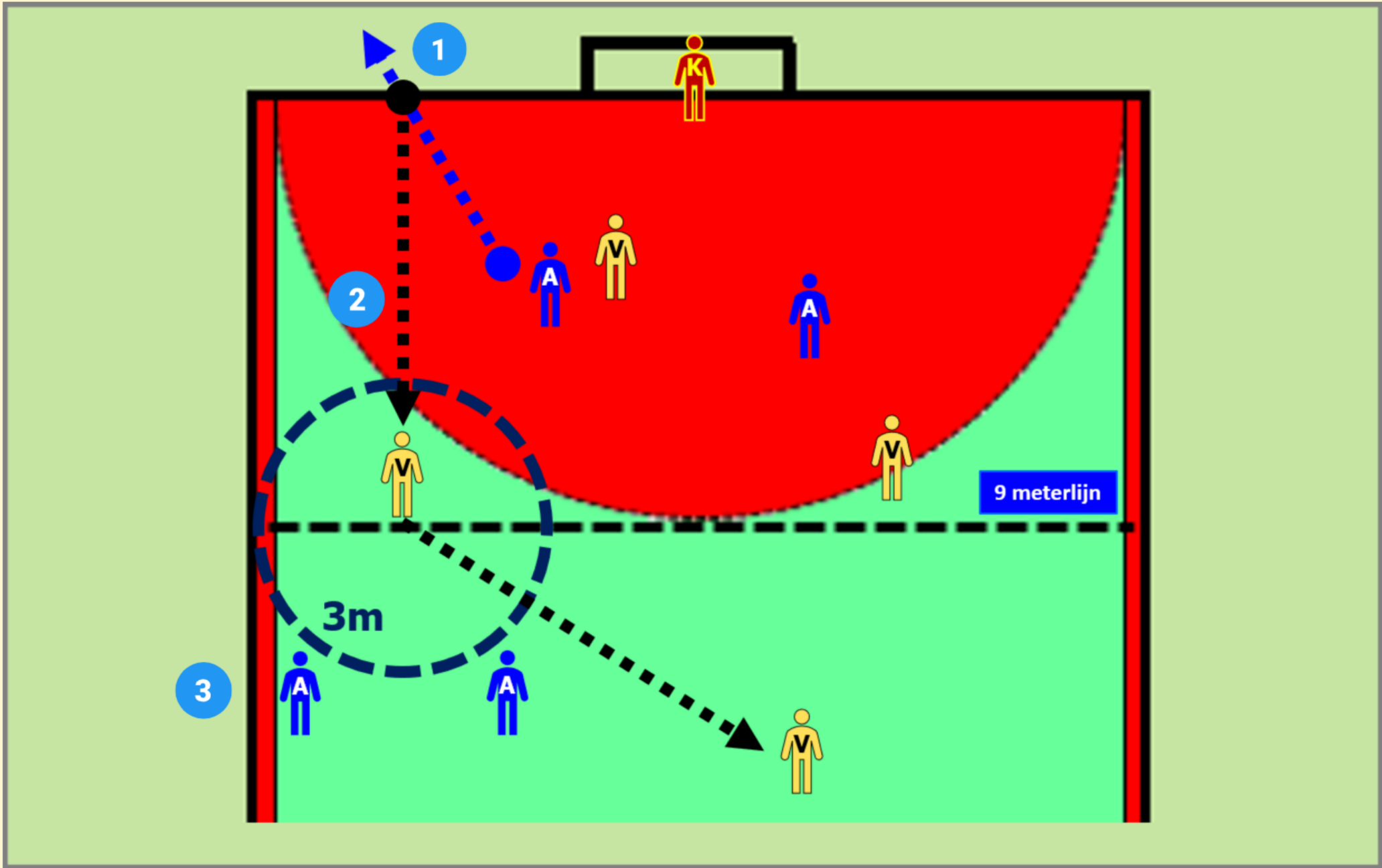
Uitpush

De bal gaat, als laatste aangeraakt door een **AANVALLER**, over de achterlijn.

De bal wordt door de **VERDEDIGENDE** partij genomen recht tegenover de plaats waar de bal over de achterlijn ging **tot maximaal de 9 meterlijn (kop cirkellijn)**.



De tegenstanders op minimaal **3 meter** afstand van de bal.



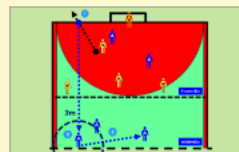
Lange Corner

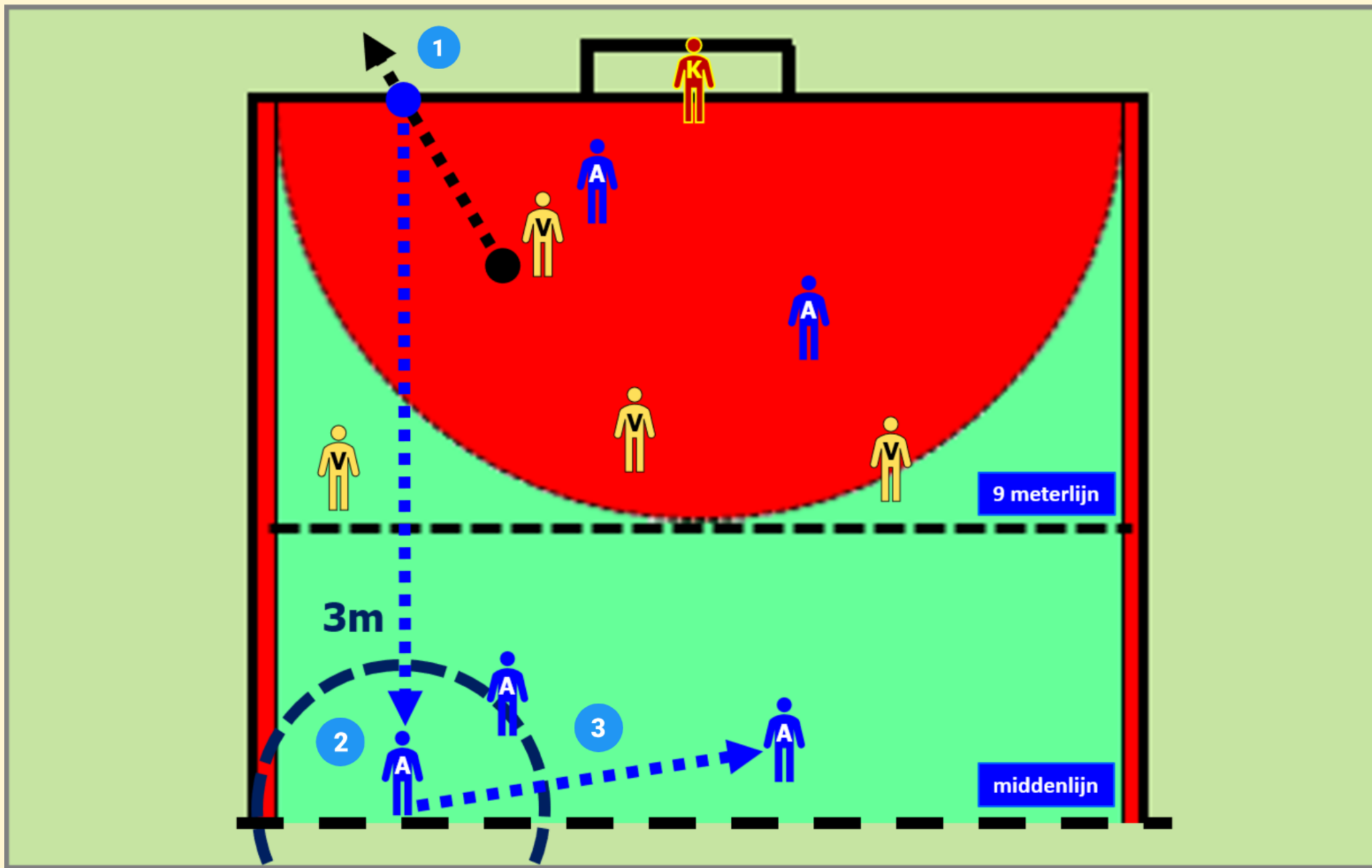
De bal gaat, als laatste aangeraakt door een verdediger, over de achterlijn



Indien ONOPZETTELIJK !
(indien opzettelijk = Shoot-out!)

- De bal wordt door de aanvallende partij genomen op de **MIDDENLIJN**, recht tegenover het punt waar de bal over de achterlijn is gegaan.
- Afstand **beide** partijen minimaal **3 meter**.
- Bal mag niet rechtstreeks het doelgebied in. De bal moet eerst **3 meter** hebben afgelegd of door een verdedigende speler zijn aangeraakt, voordat de bal het doelgebied in gespeeld mag worden.





Inpush

De bal gaat over de zijbalk

Deze spelhervatting wordt genomen door het team dat de bal niet als laatste aanraakte.

- De inpush wordt genomen binnen 1 meter van de plaats waar de bal over de zijbalk ging,

of, indien binnen de cirkel,

- op 1 meter afstand van de cirkel en 1 meter vanaf de zijbalk.



Een aanvallende inpush op de aanvallende helft mag niet rechtstreeks de cirkel in, maar moet eerst 3 meter aan de stick hebben gerold of door een verdedigende speler zijn aangeraakt!



Shoot-out

Een overtreding door een verdediger in het doelgebied

(of opzettelijk de bal over de achterlijn spelen door verdediger!)

De bal

- **wordt op de middenlijn gelegd.**



De nemer

- **moet wachten op het fluitsignaal van de spelleider.**

De overige spelers

- **moeten tijdens het nemen van de shoot-out in de cirkel van de aanvallende partij staan.**

Zodra de shoot-out genomen is, mogen alle spelers meedoen en uit de cirkel komen.



De bal

- **wordt op de middenlijn gelegd.**

De nemer

- **moet wachten op het fluitsignaal van de spelleider.**

De overige spelers

- **moeten tijdens het nemen van de shoot-out in de cirkel van de aanvallende partij staan.**

Zodra de shoot-out genomen is, mogen alle spelers meedoen en uit de cirkel komen.

Geen tijdslimiet!



SCHEIDSRECHTER COEN VAN BUNGE

OVER DE
SHOOT-OUT



Strafbal



Een opzettelijke overtreding in het doelgebied door een verdediger of een niet opzettelijke overtreding, waardoor een doelpunt wordt voorkomen.

De bal

- wordt op 3 meter buiten de cirkel midden voor het doel gelegd.
- mag niet hoger dan 40cm in het doel worden gespeeld (40 cm = rood + wit blokje op doelpaal).

De doelverdediger

- moet met beide voeten op de doellijn staan
- mag pas bewegen als de aanvaller de bal heeft gespeeld. Bij te snel bewegen wordt de strafbal opnieuw genomen.

De nemer

- moet achter de bal staan
- moet wachten op het fluitsignaal van de spelleider.
- mag de bal alleen pushen.
- mag de bal maar 1x spelen
- mag geen schijnbeweging maken

De overige spelers

- moeten tijdens het nemen van de strafbal achter de middenlijn op de andere speelhelft staan.

een strafbal wordt zonder doelpunt als:
- de aanvaller een overtreding maakt
- de doelverdediger de bal sleept
- de bal de doellijn niet haalt

alle partijen verdedigende partij op de midden voor het doel (3m cirkel)

Strafbal



Een opzettelijke overtreding in het doelgebied door een verdediger of een niet opzettelijke overtreding, waardoor een doelpunt wordt voorkomen.

De bal

- **wordt op 3 meter buiten de cirkel midden voor het doel gelegd.**
- **mag niet hoger dan 40cm in het doel worden gespeeld (40 cm = rood + wit blokje op doelpaal).**

De doelverdediger

- **moet met beide voeten op de doellijn staan**
- **mag pas bewegen als de aanvaller de bal heeft gespeeld. Bij te snel bewegen wordt de strafbal opnieuw genomen.**

De nemer

- moet achter de bal staan
- moet wachten op het fluitsignaal van de spelleider.
- mag de bal alleen pushen.
- mag de bal maar 1x spelen
- mag geen schijnbeweging maken

De overige spelers

- moeten tijdens het nemen van de strafbal achter de middenlijn op de andere speelhelft staan.

Een strafbal eindigt zonder doelpunt als:

- de aanvaller een overtreding maakt
- de doelvdediger de bal stopt
- de bal de doellijn niet haalt

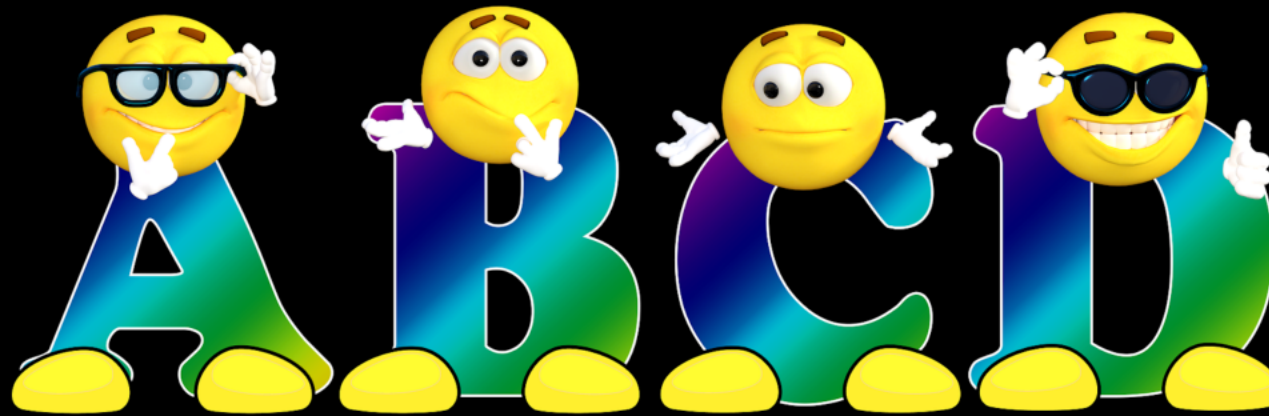
vrije push verdedigende partij op 9m midden voor het doel (kop cirkel)

Een strafbal eindigt zonder doelpunt als:

- **de aanvaller een overtreding maakt**
- **de doelverdediger de bal stopt**
- **de bal de doellijn niet haalt**

vrije push verdedigende partij op 9m midden voor het doel (kop cirkel)

Doelpunt



regel

Doelpunt

wanneer de bal over de doellijn wordt gespeeld.

ABCD regel -- Doelpunt **telt alleen** als:

- **A**anvaller met zijn/haar stick de
- **B**al heeft geraakt binnen de
- **C**irkel en de bal geheel over de
- **D**oellijn is gegaan.

De bal mag NIET HOGER dan 40 cm
de doellijn PASSEREN!





Speelbegeleiding Jongste Jeugd O10 Zaalhockey

Spel
voorwaarden

21 November 2024

O10
ONDER 10 JAAR

ZAAL

Henk Figeë

arbitrage@upward.nl

Veldindeling

Algemene
regels

Speelregels

Begeleiding

KNHB

AUB ONTHOUDEN
DIT ZIJN KINDEREN
DIT IS EEN SPEL
DE COACHES
ZIJN VRIJWILLIG
DE SCHEIDS IS
OOK EEN MENS
DIT IS NIET DE
CHAMPIONS LEAGUE

Begeleiding

Teambegeleider

~~Zaakding~~

Speelbegeleider

Wedstrijdtafel

Teambegeleider

Rol teambegeleider

De teambegeleider is verantwoordelijk voor het 'verzorgen' van het team, maakt teamafspraken, regelt de opstelling en wisselt de spelers tijdens de wedstrijd.

Speelbegeleider

Rol speelbegeleider

De speelbegeleider fluit voor overtredingen, maar is geen scheidsrechter. De speelbegeleider mag namelijk het spel onderbreken om uitleg te geven bij bepaalde situaties.

2 speelbegeleiders

- 1 van de thuisvereniging en
- 1 van de uitvereniging.

Taken
Speelbegeleider

Wedstrijd
voorbereiding

Na de
wedstrijd

Looplijnen

2 speelbegeleiders

- **1 van de thuisvereniging en**
- **1 van de uitvereniging.**

Taken Spielbegeleider

- Het aanvoelen van de sfeer van de wedstrijd,
- Schat het spelniveau van beide teams in (via de coaches),
- Het geven van uitleg **aan beide partijen,**
- Voorkom een te groot verschil in speelsterkte,
- Let op negatief gedrag in en rondom speelveld.

Kortom het creëren van spelplezier

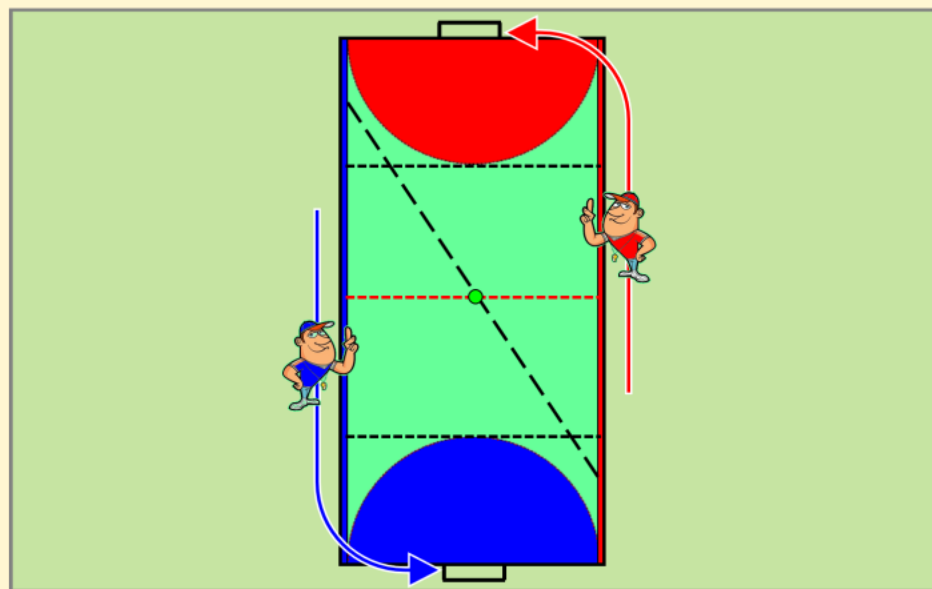
Wedstrijd voorbereiding

- **Welke teams spelen er eigenlijk?**
- **FLUIT, stand bijhouden**
- **Afspraken maken met andere spelleider**
 - **Wie houdt de uitslagen bij?**
- **Veldcontrole**
 - **Doelen, onveilige situaties**
- **Afwijkend shirtkleur bezoekers,**
- **Scheenbeschermers, bitjes, kleding doelvrediger**

Na de wedstrijd

- Uitslag doorgeven aan coaches
- Opmerkingen op Digitaal WedstrijdFormulier, zoals genomen maatregelen, ongepast gedrag etc

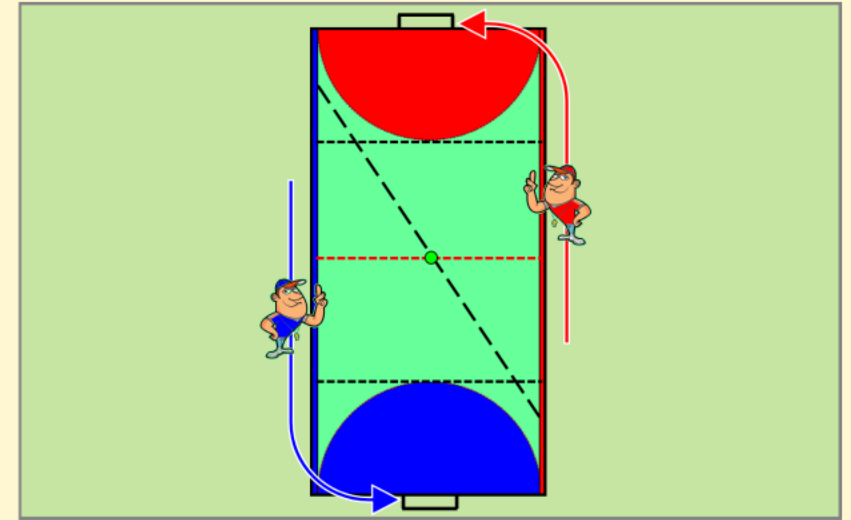
Looplijnen

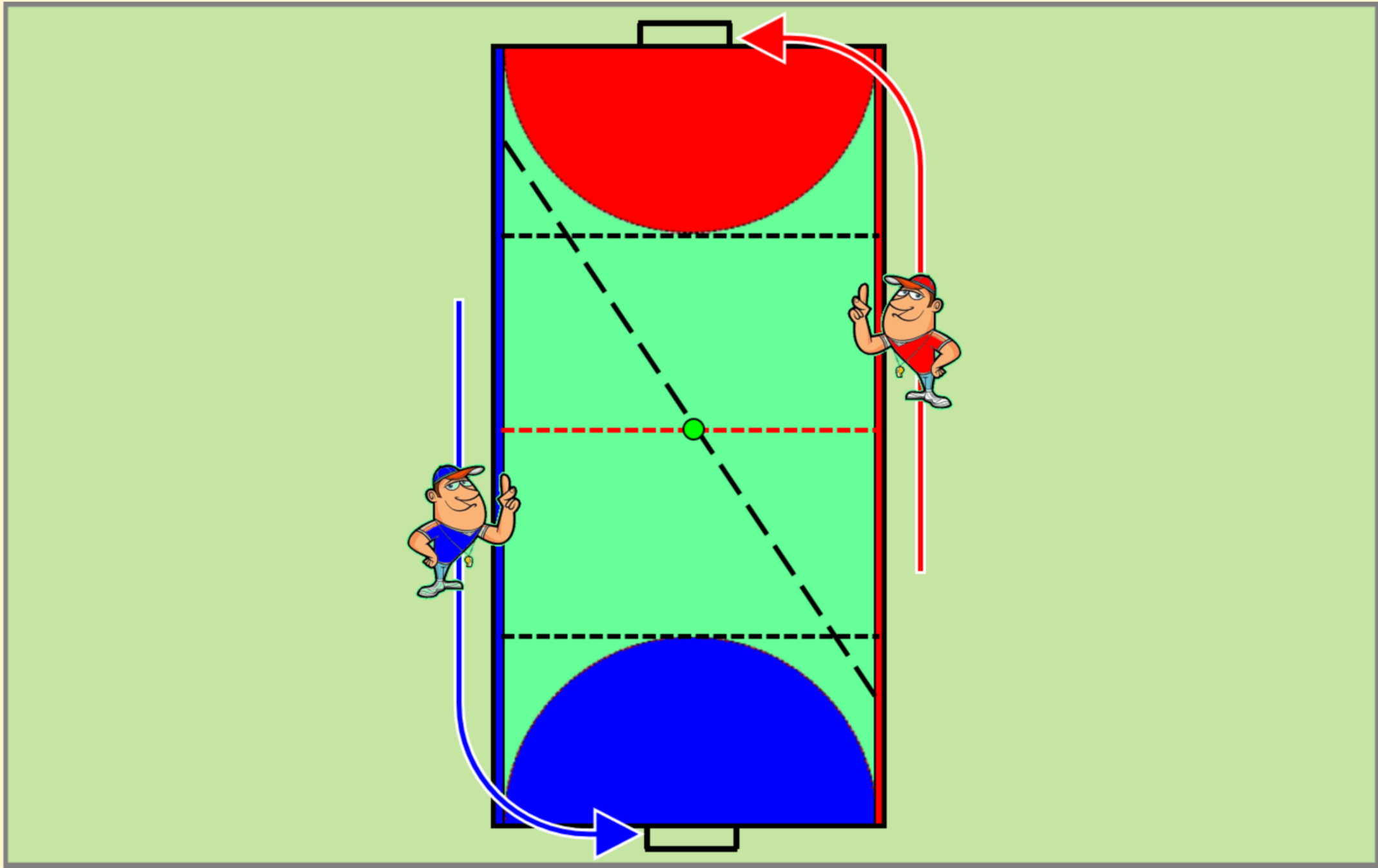




- 2 Speelbegeleiders, **1 van thuis-** en **1 van uitvereniging**
- Veld diagonaal verdeeld
- Elke spelbegeleider heeft één achterlijn, één zijlijn en één doelgebied (aan de rechterzijde).
- Speelbegeleider fluit alleen in "eigen" gebied, tenzij ...
- **NIET** fluiten voor overtredingen in ander **DOELGEBIED**. *Mag wel overtreding aangeven aan collega spelbegeleider ZONDER te fluiten!*
- Vóór de aanval uit lopen

Actieve deelname !







Zaalwacht

(zaalleiding)

Zaalleiding wordt uitgevoerd door de zaalleider van de zaal van de commissie en de jeugdcommissie van Upward.

- Per dag is er een zaalleider van de zaal van de commissie van Upward.
- Wie de Zaalleider van de zaal van de commissie van Upward zijn, vindt u in het schema dat bij de wedstrijden wordt verspreid.
- De zaalleider zal bij de eerste dienst aanwezig zijn, maar zal niet in alle gevallen aanwezig blijven.
- Indien nodig kan de zaalleider van de zaal van de commissie van Upward worden opgevolgd door de Zaalleider van de Dag.
- In de zaal van de zaal van de commissie van Upward in Valkenhuizen wordt de Zaalleider van Upward aangewezen.

Wedstrijdtafel

1 ouder van het ingedeelde Upward team



De belangrijkste taken van de wedstrijdtafel:

- Ontvangen van de spelende teams
- Controle op **NIET-afgevende schoenzolen** van spelers, managers, speelbegeleiders etc.
- Controle op uitrusting keeper (**geen metalen gespen!**)
- **Attenderen scheidsrechters en coaches op het invullen van het DWF (Digitale Wedstrijd Formulier)**
- **Wedstrijdtijd registratie!**
- Administreren van eventuele (tijd)straffen
- **Invullen wedstrijduitslagen op PAPIER!**



Wedstrijdtijd
registratie

Wedstrijd
uitslagen

Wedstrijdtijd
registratie

Benodigdheden



Wedstrijdtijd registratie

Alle zaalhockeywedstrijden worden op **kloktijd** gespeeld. Dit betekent dat de wedstrijdtijd gaat lopen op het moment dat de aanvangstijd van de wedstrijd is aangebroken conform het wedstrijdprogramma.



Zijn de speelbegeleiders of teams nog niet klaar? Dan zal de daadwerkelijke speeltijd korter zijn, de klok start namelijk al wel!



Alle zaal hockeywedstrijden worden op kloktijd gespeeld. Dit betekent dat de wedstrijdtijd gaat lopen op het moment dat de aanvangstijd van de wedstrijd is aangebroken conform het wedstrijdschema.



Zijn de speelbegeleiders of teams nog niet klaar? Dan zal de daadwerkelijke speeltijd korter zijn, de klok start namelijk al wel!

Wedstrijduitslagen OP PAPIER

In principe zullen de coaches de uitslag invullen in het DWF.

Omdat dit soms wel eens wordt vergeten of het GSM bereik is slecht, dient de **wedstrijdtafel** ook de uitslagen in te vullen op het papieren schema dat in de **wedstrijdtas** zit.





Tijdsduur

- De wedstrijdtafel wordt bemand door **1 ouder** van het ingedeelde Upward team.
- De wedstrijdtafel-dienst duurt van 15 min voor de eerste wedstrijd van de poule, tot de laatste wedstrijd van de poule.
- Dat betekent dat je ook aan de wedstrijdtafel zit tijdens wedstrijd(en) van andere teams uit de poule van het team waar je zoon/dochter in speelt.



Benodigdheden

- De benodigdheden voor de wedstrijdtafel (ballen, fluitjes, spelregels etc) zitten in een boodschappentas.
- Deze tas moet door de eerste "dienst" van de dag worden opgehaald bij de zaalhockeycommissie. Hierover zullen de teams afzonderlijk geïnformeerd worden.
- Als je niet de laatste Upward-wedstrijddienst van de dag bent, dan graag de wedstrijdtafel (inclusief tas) overdragen aan de ouders van het volgende Upward team. Als je het laatste team van de dag bent, graag even overleg met de zaalhockeycommissie over het terugbrengen van de tas.





Speelbegeleiding Jongste Jeugd O10 Zaalhockey

Spel
voorwaarden

21 November 2024

O10
ONDER 10 JAAR

ZAAL

Henk Figeë

arbitrage@upward.nl

Veldindeling

Algemene
regels

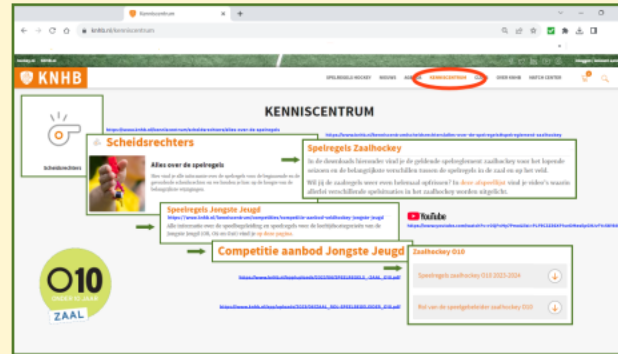
Speelregels

Begeleiding

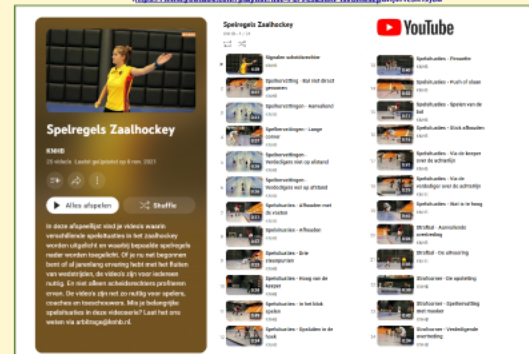
KNHB

AUB ONTHOUDEN
DIT ZIJN KINDEREN
DIT IS EEN SPEL
DE COACHES
ZIJN VRIJWILLIG
DE SCHEIDS IS
OOK EEN MENS
DIT IS NIET DE
CHAMPIONS LEAGUE

KNHB



<https://www.youtube.com/playlist?list=PLFPC3ZK6P7svCMesGjGjvFv5k79j28>



KENNISCENTRUM

<https://www.knhb.nl/kenniscentrum/scheidsrechters/alles-over-de-spelregels>



Scheidsrechters

Scheidsrechters



Alles over de spelregels

Hier vind je alle informatie over de spelregels voor de beginnende en de gevorderde scheidsrechter en we houden je hier op de hoogte van de belangrijkste wijzigingen.

<https://www.knhb.nl/kenniscentrum/scheidsrechters/alles-over-de-spelregels#spelreglement-zaalhockey>

Spelregels Zaalhockey

In de downloads hieronder vind je de geldende spelreglement zaalhockey voor het lopende seizoen en de belangrijkste verschillen tussen de spelregels in de zaal en op het veld.

Wil jij de zaalregels weer even helemaal opfrissen? In [deze afspeellijst](#) vind je video's waarin allerlei verschillende spelsituaties in het zaalhockey worden uitgelicht.

Spelregels Jongste Jeugd

<https://www.knhb.nl/kenniscentrum/competities/competitie-aanbod-veldhockey-jongste-jeugd>

Alle informatie over de speelbegeleiding en spelregels voor de leeftijdscategorieën van de Jongste Jeugd (O8, O9 en O10) vind je [op deze pagina](#).



<https://www.youtube.com/watch?v=r0QFvMy7Pmo&list=PLF9C3Z36XP1svOMesEpGHJvFyc5K19JOB>

Competitie aanbod Jongste Jeugd

https://www.knhb.nl/app/uploads/2023/06/SPEELREGELS_-ZAAL_O10.pdf

https://www.knhb.nl/app/uploads/2023/06/ZAAL_ROL-SPEELBEGELEIDER_O10.pdf

Zaalhockey O10

Spelregels zaalhockey O10 2023-2024



Rol van de speelbegeleider zaalhockey O10



O10

ONDER 10 JAAR

ZAAL



Spelregels Zaalhockey

KNHB

25 video's Laatste geüpdatet op 8 nov. 2021



▶ Alles afspelen

↻ Shuffle

In deze afspeellijst vind je video's waarin verschillende spelsituaties in het zaalhockey worden uitgelicht en waarbij bepaalde spelregels nader worden toegelicht. Of je nu net begonnen bent of al jarenlang ervaring hebt met het fluiten van wedstrijden, de video's zijn voor iedereen nuttig. En niet alleen scheidsrechters profiteren ervan. De video's zijn net zo nuttig voor spelers, coaches en toeschouwers. Mis je belangrijke spelsituaties in deze videoserie? Laat het ons weten via arbitrage@knhb.nl.

Spelregels Zaalhockey

KNHB - 1 / 24



- ▶  **Signalen scheidsrechter**
KNHB 4:38
- 2  **Spelhervatting - Bal niet direct genomen**
KNHB 0:37
- 3  **Spelhervattingen - Aanvallend**
KNHB 0:31
- 4  **Spelhervattingen - Lange corner**
KNHB 0:57
- 5  **Spelhervattingen - Verdedigers niet op afstand**
KNHB 0:36
- 6  **Spelhervattingen - Verdedigers wel op afstand**
KNHB 0:36
- 7  **Spelsituaties - Afhouden met de voeten**
KNHB 0:17
- 8  **Spelsituaties - Afhouden**
KNHB 0:57
- 9  **Spelsituaties - Drie steunpunten**
KNHB 0:23
- 10  **Spelsituaties - Hoog van de keeper**
KNHB 0:38
- 11  **Spelsituaties - In het blok spelen**
KNHB 0:49
- 12  **Spelsituaties - Opsluiten in de hoek**
KNHB 0:34
- 13  **Spelsituaties - Pirouette**
KNHB 0:40
- 14  **Spelsituaties - Push of slaan**
KNHB 0:55
- 15  **Spelsituaties - Spelen van de bal**
KNHB 0:17
- 16  **Spelsituaties - Stick afhouden**
KNHB 0:16
- 17  **Spelsituaties - Via de keeper over de achterlijn**
KNHB 0:41
- 18  **Spelsituaties - Via de verdediger over de achterlijn**
KNHB 0:29
- 19  **Spelsituaties - Wat is te hoog**
KNHB 0:42
- 20  **Strafbal - Aanvallende overtreding**
KNHB 0:26
- 21  **Strafbal - De uitvoering**
KNHB 0:35
- 22  **Strafcorner - De opstelling**
KNHB 0:30
- 23  **Strafcorner - Spelhervatting met masker**
KNHB 0:43
- 24  **Strafcorner - Verdedigende overtreding**
KNHB 0:34





O10
ONDER 10 JAAR
ZAAL

Leeftijd onder 10 jaar | 6 tegen 6 inclusief keeper | 2 x 20 minuten* 1 x 3 minuten rust * districtshandelijk | Zaalhockey-goal

BEGINPUSH

Vanaf het midden op de middellijn wordt de beginpush genomen. Dit kan door een push of selfpass, dit mag naar voor en naar achter. Beide teams beginnen op de eigen helft. De tegenpartij houdt 3 meter afstand.

SPELEN VAN DE BAL

In de zaal wordt de bal over de grond gespeeld met een push. Als de bal wordt gestopt en hij stuitert nog een beetje, dan is dat niet erg. De bal mag alleen hoog (maximaal kniehoogte) bij een push op goal. De speelbegeleider beoordeelt het spel op veiligheid.

DOELPUNT

Een doelpunt wordt gescoord wanneer een aanvallende bal heeft aangeraakt in de cirkel en de bal over de doellijn is gegaan. Na een doelpunt wordt het spel hervat met een beginpush vanaf het midden van de middellijn.

SPELHERVATTINGEN

Bij iedere spelhervatting nemen alle spelers 3 meter afstand. Wanneer de bal wordt genomen binnen 3 meter van de cirkel, moet de bal eerst 3 meter hebben gerold voordat hij de cirkel in gespeeld mag worden.

INPUSH

Als de bal over de balk gaat, wordt deze genomen op de plek waar de bal over de balk ging. De bal mag ongeveer 1 meter van de balk genomen worden. Als de bal dicht bij de cirkelrand wordt genomen, moet deze eerst 3 meter hebben gerold voordat deze de cirkel in gespeeld mag worden.

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.

BEGINPUSH

Vanaf het midden op de middellijn wordt de beginpush genomen. Dit kan door een push of selfpass, dit mag naar voor en naar achter. Beide teams beginnen op de eigen helft. De tegenpartij houdt 3 meter afstand.

LANGE CORNER

Als de bal (niet opzettelijk) via de verdediger over de achterlijn gaat, wordt het spel hervat met een lange corner. De bal wordt door de aanvallende partij op de middellijn genomen, recht tegenover de plek waar de bal over de achterlijn is gegaan. De bal moet eerst 3 meter hebben gerold voordat deze de cirkel in gespeeld mag worden. Beide teams houden 3 meter afstand.

VRIJE PUSH

Als een speler een overtreding maakt, krijgt het andere team een vrije push. Bij een vrije push wordt de bal genomen op de plek van de overtreding.

SHOOT-OUT

Bij een verdedigende overtreding in de cirkel mag de tegenstander een shoot-out nemen. Er is geen tijdslimiet. Alle spelers, behalve de keeper en degene die de shoot-out neemt, staan in de cirkel van de aanvallende partij. De shoot-out wordt vanaf de middellijn genomen. Als de speelbegeleider fluit, mag de shoot-out worden genomen. Zodra de shoot-out genomen is, mogen de andere spelers meedoen en uit de cirkel komen.

SHOOT EN BOLLE KANT

Spelers mogen de bal niet met de voet of met de bolle kant spelen.

STRAFBAL

Wanneer een doelpunt wordt voorkomen door een overtreding van een verdediger wordt een strafbal gegeven.

BULLY

Als de wedstrijd is onderbroken door een blessure of een andere omstandigheid waarbij geen overtreding plaatsvond, dan kan een bully worden genomen om het spel te hervatten.

MEER INFO EN VEELGESTELDE VRAGEN:
www.knhb.nl/jongstejeugd

De categorie O10 speelt een wedstrijdreeks zonder ranglijst. | Deze wedstrijdvorm wordt begeleid door 2 speelbegeleiders, één van de thuisvereniging en één van de uitvereniging. De speelbegeleiders staan aan weerszijden in het veld, begeleiden het spel en fluiten volgens de geldende spe(e)lregels. | Rol van de coach: Enthousiasmeren en het creëren van een veilige speelomgeving. | Rol van de ouders: Positief aanmoedigen.



O10
ONDER 10 JAAR
ZAAL

DE ROL VAN DE SPEELBEGELEIDER O10

De wedstrijden in de categorieën O9 en O10 worden begeleid door een speelbegeleider. De speelbegeleider heeft een faciliterende rol, laat de kinderen zoveel mogelijk spelen en zorgt voor een veilig spelverloop.

De speelbegeleider bij O9 heeft de fluit bij voorkeur zoveel mogelijk in de zak, bewaakt de voortgang van het spel en fluit alleen ter bevordering van het spel. Bij O10 zal al iets vaker worden gefloten, maar nog altijd staan speelplezier en veiligheid centraal. Vanaf O12 fluit een scheidsrechter de wedstrijd en worden de regels strenger toegepast.

Voorafgaand aan iedere wedstrijd komen de team- en speelbegeleiders bij elkaar om afspraken te maken. Na de wedstrijd ronden ze gezamenlijk het digitale wedstrijdformulier (DWF) af.

O10

- Er zijn twee speelbegeleiders: één van de thuisvereniging en één van de uitvereniging
- De speelbegeleider geeft een vrije bal voor gevaarlijk spel. De bal mag alleen bij een doelpoging tot kniehoogte gespeeld worden.
- De speelbegeleider let op de shoot- en de bolle-kant-regel.
- De speelbegeleider houdt de afstand-regel van (circa) 3 meter in de gaten.
- De speelbegeleider kent een shoot-out toe bij een overtreding van de verdedigende partij in het doelgebied.
- Bepalen of de bal in of uit is en wie de bal mag nemen, kunnen kinderen prima zelf oplossen. Komen ze er niet uit? Dan kan de speelbegeleider helpen.
- De speelbegeleider let verder op veiligheid. Zo kan het spel bijvoorbeeld even worden stilgelegd als er een blessure is.
- De speelbegeleider zorgt voor een sportief verloop van de wedstrijd.

TIPS VOOR SPELPLEZIER

Als je als speelbegeleider ziet dat één van de teams aanzienlijk sterker is en het andere team het speelplezier op het veld verliest, dan kun je ervoor kiezen om kleine aanpassingen te doen in het spel. Belangrijk is wel dat de essentie van het spel - kinderen zelf laten spelen, leren, ontdekken en experimenteren - behouden blijft. Sterker nog, kinderen hebben zelf ook vaak goede ideeën. Stimuleer hen op zo'n moment om zelf een oplossing te bedenken. Enkele tips zijn:

De opties voor de bovenliggende partij zijn:

- De speelbegeleider gaat strenger fluiten voor de bovenliggende partij.
- De bovenliggende partij verandert de opstelling. De scorende spelers gaan bijvoorbeeld achterin spelen.

De opties voor de onderliggende partij zijn:

- De speelbegeleider geeft meer (technische en/of tactische) aanwijzingen aan de onderliggende partij.
- De onderliggende partij mag een extra speler inzetten. Hiermee kun je voorkomen dat de onderliggende partij niet of nauwelijks aan spelen toekomt, de tegenstander alleen maar op zich ziet afkomen en/of voor de goal in een kleine ruimte gaat spelen.

Combineer vooral ook de opties voor de bovenliggende en onderliggende partij!

MEER INFO EN VEELGESTELDE VRAGEN:
www.knhb.nl/jongstejeugd



Speelbegeleiding Jongste Jeugd O10 Zaalhockey

Spel
voorwaarden

21 November 2024

O10
ONDER 10 JAAR

ZAAL

Henk Figeo

arbitrage@upward.nl

Veldindeling

Algemene
regels

Speelregels

Begeleiding

KNHB









Speelbegeleiding Jongste Jeugd O10 Zaalhockey

Spel
voorwaarden

21 November 2024

O10
ONDER 10 JAAR

ZAAL

Henk Figuee

arbitrage@upward.nl

Veldindeling

Algemene
regels

Speelregels

Begeleiding

KNHB

AUB ONTHOUDEN
DIT ZIJN KINDEREN
DIT IS EEN SPEL
DE COACHES
ZIJN VRIJWILLIG
DE SCHEIDS IS
OOK EEN MENS
DIT IS NIET DE
CHAMPIONS LEAGUE