

Standaard Afspraken veldhockey seizoen 2024-2025

We willen in de jaarlijkse "Arbitrage Afspraken" de focus leggen op spelregelwijzigingen en specifieke aandachtspunten. In dit document "Standaard Afspraken veldhockey" zijn alle afspraken opgenomen die in het verleden zijn gemaakt (en nog steeds gelden).

Iedere veldhockey wedstrijd duurt 4 x 17,5 minuut (m.u.v. de Hoofdklasse)

Denk aan de 2 minuten rust na het 1e en 3e kwart. Fluit na 1 minuut en 30 seconden, zodat teams zich tijdig kunnen opstellen. De rust tussen het 2e en 3e kwart is 5 minuten, tenzij het noodzakelijk is te sproeien omdat het betreffende speelveld zonder te sproeien niet meer veilig bespeelbaar is. Voor standaardteams (1e heren- en damesteams) geldt een rust van 10 minuten, of zolang het sproeiprogramma duurt als dit langer dan 10 minuten duurt.

Hoge backhandslag

Steeds vaker zien we dat de hoge backhandslag zorgt voor gevaar tijdens wedstrijden. Een lage ongevaarlijke backhandslag is prima. Wanneer een backhandslag gevaarlijk is, of voor gevaar kan zorgen, dient deze te worden afgefloten. Is een backhandslag hoog, maar niet gevaarlijk, dan kun je deze door laten gaan. Ook de omhooggeslagen forehand beoordeel je altijd op opzet en gevaar. De spelhervatting wordt genomen daar waar de bal is gespeeld en niet daar waar de bal gevaarlijk is geworden. Ook een schot op doel kan als gevaarlijk beoordeeld worden, maar dat gebeurt alleen in uitzonderlijke situaties. Wanneer een tegenstander een terecht ontwijkende reactie maakt (dus: anders zou de speler echt op een gevaarlijke manier door de bal zijn geraakt) dan beoordelen we deze als gevaarlijk.

Let op: Dit geldt **niet** voor spelers die er zelf voor kiezen om op of vlak voor de doellijn te gaan staan. Daarnaast kunnen spelers geen gevaar creëren voor hun eigen teamgenoten. Dat is het principe van alle spelregels: je kunt geen overtreding begaan tegen een medespeler. De uitzondering hierop is wangedrag.

Techniek "Carrying"

De laatste jaren zien we in een nieuw fenomeen ontstaan, namelijk de techniek "carrying". Dit houdt in dat een speler zich voortbeweegt terwijl de bal zich op de stick in de lucht bevindt. Dit is toegestaan, mits niet gevaarlijk én zolang de bal bespeelbaar is voor een eventuele tegenstander die de bal wil spelen. De tegenstander moet de bal kunnen spelen en hierbij gelden de normale regels van afhouden. In het geval van een hoge bal die vanuit de lucht direct op de stick wordt meegenomen, dan stellen we dat de aanname (fase 1) en de controle (fase 2) plaatsgevonden heeft en dat daarmee de bal kan worden gespeeld (*zie document Arbitrage Afspraken seizoen 2024-2025*).

Schot op doel

Volgens het spelreglement is een schot op doel de actie van een aanvaller die probeert te scoren door de bal van binnen de cirkel in de richting van het doel te spelen. Als de intentie van de speler duidelijk was om een doelpunt te maken door de bal in de richting van het doel te spelen is er, ook als de bal het doel (net) mist, sprake van een 'schot op doel'.

Aanvullend geldt dat als bij een strafcorner de bal het doel mist en boven de knie op het lichaam van een verdediger komt, het spel hervat wordt met een vrije slag voor de verdediging i.v.m. gevaarlijk spel. Komt de bal onder de knie dan volgt een nieuwe strafcorner. Wanneer een speler er bewust voor kiest om op de doellijn (lijnstopper) te verdedigen, dan is er geen sprake van een gevaarlijke actie van de aanvaller als de bal op het lichaam van de lijnstopper komt. In dit geval is een strafbal de juiste spelstraf.

Vrije slag voor de verdediging mag overal binnen de cirkel genomen worden

- Een vrije slag voor de verdedigende partij in de cirkel mag vanaf elke plek binnen de cirkel worden genomen.
- Tevens mag de vrije slag worden genomen op de loodlijn van de plek van de overtreding binnen 14.63m (kop van de cirkel) vanaf de achterlijn.
- Let op: bij uitslaan moet de bal nog steeds op de loodlijn genomen worden.

Persoonlijke straffen

Hieronder zie je het kaartenschema dat we hanteren.

1 ^e kaart		
Speler krijgt	Tijdstraf	Op DWF
Groen	2 minuten	-
Geel	5 of 10 minuten	Geel
Rood	Rest wedstrijd	Rood

2 ^e kaart				
Speler had	Speler krijgt	Aanvullende straf	Tijdstraf	Op DWF
Groen	Groen	Geel	5 min.	Geel
Groen	Geel	-	5 of 10 min.	Geel
Groen	Rood	-	Rest wedstrijd	Rood
Geel	Geel	Rood	Rest wedstrijd	2x geel
Geel	Rood	-	Rest wedstrijd	1x geel + 1x rood

Als je een kaart geeft, kijk dan naar de intentie en naar de impact van de overtreding om de juiste persoonlijke straf te geven. Heeft een overtreding grote impact, dan is dat een gele kaart. Heeft iets weinig impact, dan volstaat in veel gevallen een groene kaart. In Nederland spreken we af dat we de tijd stilzetten om een kaart te geven en de tijd pas weer aan zetten als de speler het veld heeft verlaten (m.u.v. de Hoofdklasse i.v.m. de wedstrijdofficial).

Een speler kan dus twee dezelfde kaarten ontvangen voor eenzelfde soort overtreding. Echter is dan de aanvullende straf (kaart) zwaarder.

Een aanvoerder kan als speler (bijvoorbeeld voor een sliding) en als aanvoerder (bijvoorbeeld voor een verkeerde wissel van zijn team) een kaart krijgen. De kaarten voor 'de aanvoerder' en voor 'de speler' worden niet bij elkaar opgeteld en leiden dus niet samen tot een zwaardere straf.

Als de tijdstraf voorbij is, pas je het 'tijd is tijd' principe toe. Bij een strafcornersituatie mag de speler terug het veld in komen (en aansluiten bij de strafcorner) zolang de overige spelers duidelijk nog niet klaar staan om de strafcorner te nemen. Let wel, in dit geval mag alleen de speler terugkomen die de kaart heeft gekregen en geen andere speler, aangezien er bij de strafcorner niet gewisseld mag worden.

Staan de spelers al wel klaar dan mag de speler alleen terug het veld in komen om achter de middenlijn plaats te nemen. In beide gevallen kan de ondersteunende scheidsrechter hierbij helpen.

In Nederland hanteren we voor gele kaarten normaal gesproken een tijdstraf van 5 minuten. De enige standaard uitzondering hierop is de sliding tackle; als een speler na het inzetten van een slidingtackle een tegenstander raakt die daardoor neergaat en/of uit balans raakt of het ertoe leidt dat deze speler een duidelijk ontwijkende actie moet maken (bijv. opspringen om te ontwijken), dan wordt dit bestraft met een gele kaart 10 minuten. Daarnaast kan een gele kaart (10 minuten) worden gegeven voor andere zeer zware fysieke overtredingen of bij een kaart voor een individuele teambegeleider.

Wanneer een team volgens regel 2.1 met te veel spelers speelt, wordt de aanvoerder gestraft d.m.v. een gele kaart (5 minuten).

Bij een officiële waarschuwing voor een teambegeleider (groene kaart) mag deze 2 minuten niet coachen én speelt het team gedurende de straf tijd met één speler minder. Gedurende de straf tijd van de teambegeleider mag het team gewoon wisselen, zolang men maar met een speler minder speelt.

Te laat op het veld na de rust

Indien een willekeurig team na de rust overduidelijk te laat terug op het veld is, terwijl het andere team al klaarstaat, gaan we uit van het volgende:

- De rust tussen het 2e en 3e kwart is 5 minuten, tenzij het noodzakelijk is te sproeien omdat het betreffende speelveld zonder te sproeien niet meer veilig bespeelbaar is. Voor stand aardteams (1e heren- en damesteams) geldt een rust van 10 minuten, of zolang het sproeiprogramma duurt als dit langer dan 10 minuten duurt. Specifiek in de hoofdklasse is de rust 12 minuten.
- Als scheidsrechter is het belangrijk om elke wedstrijd contact te hebben met de managers om te bevestigen hoe lang de rust duurt. Daarmee voorkom je verschillen, manage je de situatie en voorkom je in de meeste gevallen deze casus.
- In de basis gaan we er vanuit dat alle teams willen hockeyen en dat betekent dat we niet de nadruk willen leggen op het geven van kaarten.
- Echter, op het moment dat een team overduidelijk te laat is en het andere team staat klaar, dan kun je de aanvoerder een gele kaart (5 min) geven.
- Gelukkig komt deze situatie maar zeer sporadisch voor en wil iedereen vooral met veel plezier de wedstrijd vervolgen!

Aanvallende spelhervatting in 23m-gebied (hoge bal)

Bij een aanvallende spelhervatting (vrije slag, inslag en lange corner) binnen het 23m-gebied mag de bal niet direct de cirkel in worden gespeeld (zie spelreglement veldhockey regel 13.2). Indien deze spelhervatting wordt genomen mag deze direct met een hoge bal *over* de cirkel heen worden gespeeld, zolang de hoge bal maar *buiten* de cirkel neerkomt en niet binnen de cirkel onderschept zou kunnen worden door een verdediger (bal moet dus hoog genoeg zijn). De aanvaller is verantwoordelijk voor het niet creëren van gevaarlijk spel door deze hoge bal.

Veiligheid

Spelers zijn tijdens de wedstrijd verantwoordelijk voor hun eigen veiligheid en de veiligheid van andere spelers.

- Eigen veiligheid: spelers dienen scheen- en enkelbeschermers te dragen evenals een beetje. Als je als scheidsrechter ziet dat dit niet gebeurt dan spreek je de speler hier op aan. Het blijft echter de verantwoordelijkheid van de speler zelf, maak er tijdens de wedstrijd geen heksenjacht van. Er kan geen spelstraf worden opgelegd voor bijvoorbeeld het niet dragen van een beetje.
- Veiligheid voor andere spelers: Tijdens de wedstrijd is het van belang dat spelers geen gevaar veroorzaken richting andere spelers door het dragen van sieraden, horloges etc. Als jij vindt dat een speler mogelijk gevaar kan veroorzaken richting andere spelers, manage dit dan vóór de wedstrijd en spreek de speler aan op de verantwoordelijkheid die ze hebben richting andere spelers. Er mag anders niet gespeeld worden.

Management & communicatie

- Laat altijd zien en/of horen dat je een situatie gezien én beoordeeld hebt. Is er niets aan de hand maak dát dan ook duidelijk.
- Houd een kleine overtreding klein (eenvoudige shoot) en gebruik een hard signaal of een groot gebaar wanneer je écht wilt dat de spelers begrijpen dat iets niet mag. Pas je fluitsignaal dus aan naar de situatie. Voordeel geven is een beslissing, en niet het uitstellen



van een beslissing. Geef daarom voordeel aan als je voordeel geeft, zo ziet iedereen dat je de overtreding hebt gezien en dat je voordeel een zwaardere straf vindt dan een vrije slag. Zo weet iedereen dat je het hebt gezien maar niet fluit. Na een voordeelsituatie kan je een speler nog (duidelijk) aanspreken of een uitgestelde persoonlijke straf geven als dat nodig is.

- Crowding is niet toegestaan! Eén speler mag om een uitleg komen vragen; een tweede, een derde en/of een vierde niet. Help de spelers proactief door een vinger de lucht in te steken om kenbaar te maken dat slechts één speler is toegestaan om het gesprek met je te voeren. Een heksenjacht op dit gebied is niet nodig, maar als het moet dan moet het en dan geef je een kaart.

(z.o.z voor Appendix met schematische samenvatting)

Appendix: Onze Standaard Afspraken

Plaats	Spelhervatting	Persoonlijke straf
<i>Een speler begaat een onopzettelijke overtreding op een tegenstander</i>		
Buiten het eigen 23-meterlijn gebied	Vrije slag	Geen
Binnen het eigen 23-meterlijn gebied	Vrije slag	Geen
Binnen de eigen cirkel	Strafcorner	Geen
Binnen de cirkel ter voorkoming doelpunt	Strafbal	Geen
Plaats	Spelhervatting	Persoonlijke straf
<i>Een speler begaat een opzettelijke overtreding op een tegenstander in balbezit</i>		
Buiten het eigen 23-meterlijn gebied	Vrije slag	Optioneel
Binnen het eigen 23-meterlijn gebied	Strafcorner	Optioneel
Binnen de eigen cirkel	Strafbal	Optioneel
Overall op het veld: zware fysieke overtreding zonder oog voor veiligheid tegenstander (bijvoorbeeld sliding tackle waarbij een tegenstander wordt geraakt die daardoor neergaat en/of uit balans raakt of ertoe leidt dat deze speler een duidelijk ontwijkende actie moet maken, fysiek ruimte creëren met elleboog etc.)	Afhankelijk van plaats (vs/sc/sb)	Geel, 10 minuten
Plaats	Spelhervatting	Persoonlijke straf
<i>Een speler begaat een opzettelijke overtreding op een tegenstander die NIET in balbezit is</i>		
Buiten het eigen 23-meterlijn gebied	Vrije slag op plaats van overtreding	Minimaal geel (5/10 minuten)
Binnen het eigen 23-meterlijn gebied	Strafcorner	Minimaal geel (5/10 minuten)
Binnen de eigen cirkel	Strafcorner	Minimaal geel (5/10 minuten)
Overtreding	Persoonlijke straf	Consequentie
Teambegeleider gaat voor de 1e keer over de grens van de scheidsrechters	Verbale vermaning	Geen
Teambegeleider gaat voor de 2e keer over de grens van de scheidsrechters	Groene kaart	Team speelt 2 minuten met een speler minder. Teambegeleider neemt achter het hek plaats en mag niet coachen.
Teambegeleider gaat voor de 3e keer over de grens van de scheidsrechters	Gele kaart	Team speelt 10 minuten met een speler minder. Teambegeleider neemt achter het hek plaats en mag niet coachen.
Teambegeleider gaat direct (of na 'n eerdere gele kaart) op 'n zeer ernstige wijze in woord en gebaar over de grens van de scheidsrechters	Rode kaart	Team speelt de rest van de wedstrijd met een speler minder. Teambegeleider gaat naar clubhuis
Speler is duidelijk hoorbaar en/of zichtbaar denigrerend of respectloos naar de scheidsrechters	Minimaal groen	Hangt af van de persoonlijke straf
Ernstig provoceren van een tegenstander of scheidsrechter (bijv. het cynisch klappen voor een beslissing of het maken van een duidelijk wegwerpgebaar richting de scheidsrechter	Gele kaart	Tijdstraf

**Een scheidsrechter mag altijd afwijken van de bovenstaande straffen wanneer hij dit noodzakelijk acht voor de controle van de wedstrijd. Straffen voor teambegeleiders volgen bovenstaande afspraken (dus geel is altijd 10 min).*

Overtreding	Spelhervatting	Persoonlijke straf
Vrije slag buiten de 23-meterlijn, spelers begaan overtreding binnen de 23-meterlijn (bijv. opzettelijk geen afstand nemen).	Strafcorner	Alleen in het geval van herhaling of wanneer de overtreding hier aanleiding toe geeft.
Spelhervatting in het 23-meterlijn gebied. Bal wordt direct de cirkel in geslagen.	Vrije slag overal in de cirkel of ter hoogte van de kop van de cirkel op de plaats waar de bal de cirkel in is gegaan.	-
Vrije slag wordt op de verkeerde plaats genomen.	Vrije slag voor andere team op de plek van de oorspronkelijke overtreding.	-