



Indoor : Briefing NL officials 2023



Duur van de wedstrijd

Alle wedstrijden vanaf U14 worden in 4 periodes van 15 minuten gespeeld (4x15 minuten).

Een pauze van 1 minuut is voorzien tussen de 1e en 2de periode en tussen de 3de en 4de periode. De rust bedraagt 3 minuten.

De tijd wordt niet gestopt bij een PC of na een goal.



De scheidsrechters nemen de tijd en fluiten de periode af. De tijd van de kaarten wordt door de zaalverantwoordelijke genomen.



spelers op het speelveld

Max 6 spelers mogen op het speelveld zijn. Ofwel 1 GK + 5 veldspelers, ofwel 6 veldspelers.

In het laatste geval mogen veldspelers tijdens een PC een masker dragen, geen helm/keepershandschoenen, en niemand in het doel.

In U10-U19 is een masker verplicht op PC voor alle verdedigers die achter de achterlijn staan.

Indien een ploeg meer dan 6 spelers op het speelveld heeft, moet er een PC worden gefloten. Eventueel mag de kapitein bestraft worden met een kaart.





Wissels

De wissels van de spelers gebeuren langs de kant waar de bank van het team zich bevindt.

Wissels tussen veldspelers zijn oneindig.

Wissels tussen GK zijn oneindig.

Wissels tussen GK en veldspelers zijn beperkt tot maximaal 2 per wedstrijd (de tijd wordt niet stopgezet voor deze wissel, die op de middenlijn plaatsvindt).

In het geval dat een GK een kaart krijgt, kan een veldspeler worden vervangen door een GK (dit telt niet mee voor de max 2), tenzij aan het einde van de schorsing een veldspeler weer in het veld komt.



Als een team al zijn GK wissels heeft gebruikt en de GK geblesseerd raakt en niet verder kan spelen, is de enige oplossing dat een andere GK hem vervangt. De tijd wordt niet stopgezet om een andere keeper uit te rusten.



Wissels na schorsing

We stoppen de tijd voor een kaart. Duidelijk signaleren en (luid) fluiten.

Een speler die tijdens een PC terugkeert uit een schorsing kan niet worden vervangen (hij kan zelf weer op het veld komen).

Bij een wissel moet de speler die de geschorste speler vervangt, wachten tot het einde van de PC om het veld weer te betreden.

Voor een GK moet je de tijd stoppen om hem de tijd te geven om terug op het veld te kunnen komen.

Indien de schorsingstijd van de GK gedaan is tijdens de PC raden we jullie aan om de GK NA de PC op het veld weer toe te laten.

→ Bespreek dit met de andere scheidsrechter voor de wedstrijd.



Als een speler (verdediger/aanvaller) tijdens een PC terug op het veld komt omdat zijn schorsing voorbij is, mag hij de start van de PC niet vertragen.

3 steunpunten

Veldspelers mogen de bal niet spelen terwijl zij op het veld liggen of met een knie, arm of hand in contact zijn met het veld, anders dan degene die de stick vasthoudt.



Een GK die zich in de cirkel bevindt met 3 steunpunten mag de bal niet buiten de cirkel spelen. Straf → PC.



3 steunpunten

Een speler die onopzettelijk op de grond speelt wordt bestraft met een vrije slag.

Een verdediger die opzettelijk op de grond speelt in zijn verdedigingshelft wordt bestraft met een PC.



Push

Verplaatsen van de bal over de grond met een duwende beweging van de stick, nadat de stick eerst dicht bij de bal is geplaatst.

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

Dicht bij de bal = maximum 40cm



Meer dan 40cm = slag → vrije slag tegen de speler



Push

Het is verboden om een bal te slaan. Ook om een goal te voorkomen. Indien dit gebeurt moet je stroke fluiten. Dit is ook van toepassing als er een verdediger is achter de verdediger die de fout maakt.



Push

In sommige gevallen wordt de bal gerold over de lengte van de stick. Dit is toegestaan zolang de speler de bal niet slaat op een bepaald moment in zijn beweging.

Gebeurt vanuit de verdediging om een lange pass te geven.



Twee bewegingen moeten gefloten worden.



Beheer hoge bal

- Alle richtingen
- Toepassing op heel het veld
- Beoordelen op dezelfde manier (verdediging als aanval)
- Balcontrole: geen tegenstander die de bal betwist/speelt (minder dan 3m) of in de weg staat → Communiceren
- Bij het passen van de bal mag de bal niet over de stick van de tegenstander gaan die in de baan van de bal staat
- Op PC als de bal gestopt wordt door de aanvaller en deze gaat omhoog (zelfs 5 cm) fluit je een fout voor de verdedigers





Hoge bal

Het is toegelaten om de bal in de lucht te stoppen (niet de bal spelen/niet op de grond plat te zetten) voor de speler/ploeg die de bal niet omhoog heeft gedaan. Dit is ook van toepassing voor een shot op goal.

En hoge shot op goal moet op doel zijn/gekadreerd zijn. Indien in de richting van een speler die zich naast het doel bevindt = aanvallende overtreding = vrije slag voor de verdediging.

Slaan van de bal in de lucht om een goal te voorkomen = verboden. Je moet stroke fluiten.

Dit is ook van toepassing als er een verdediger is achter de verdediger die de fout maakt.





Hoge bal – shot op goal

Ten gevolge van een hoge shot op goal dat weerkaatst op een GK, op een stick van een verdediger, op de paal of op de lat, mag de bal door alle spelers worden gestopt.

Als de bal **via de balk omhoog gaat**, mag de speler van hetzelfde team als de speler die de bal op de balk heeft gespeeld de bal niet spelen. De balk wordt beschouwd als een teamgenoot.





Obstructie

- 📌 Lichaam (been, arm, eigen lichaam of lichaam medespeler)
- 📌 Stick

Vragen die je je moet stellen om de obstructie te beoordelen :

- 📌 Spelen de spelers de bal ?
- 📌 Hebben de spelers de mogelijkheid om de bal te spelen ?
- 📌 Is er een beweging om te verhinderen dat de bal wordt gespeeld ?

Wees aandachtig met het gebruik van het lichaam om te voorkomen dat tegenstanders de bal spelen.

Stick obstructie is een “hot” onderwerp. Wees 200 % zeker als je fluit. Kijk en beoordeel wat de stick van de verdediger en aanvaller doet.





Obstructie

Het is niet toegelaten voor spelers om achteruit in een tegenspeler te lopen.

Het is niet toegelaten om een been te gebruiken om te verhinderen dat de stick van de tegenstander de bal speelt.





Offensieve vrije slag

Bal moet stilliggen en pro-actief zijn voor de plaats van de vrije slag. Situatie onduidelijk → grijp snel in voordat het spel hervat wordt.

Iedereen moet op 3m staan. Als een speler zich binnen 3 meter van de vrije slag bevindt, mag hij de vrije slag niet hinderen (spelen, proberen te spelen).

De bal moet 3m afleggen of worden aangeraakt door een verdediger voordat hij in de cirkel mag gespeeld worden. Als de bal via de balk rechtstreeks in de cirkel wordt gespeeld, moet de bal 3m afleggen voordat hij de balk raakt.



Een vrije slag wordt onmiddellijk gespeeld zonder dat een speler de bal is gaan halen, een speler van de tegenpartij mag zich **alleen in de cirkel binnen de 3 meter** bevinden. De tegenspeler moet wachten tot de bal 3 meters heeft gerold alvorens hem te spelen.

Als een speler de bal is gegaan, moet iedereen op 3 meter zijn, ook in de cirkel. Pro-actief met de fluit/stem.





Vrije slag in de cirkel voor de verdediging

Voor een fout in de cirkel, mag de vrije slag overal in de cirkel worden genomen (idem Outdoor).



Wees aandachtig op de PC wanneer de bal achter de achterlijn gaat (na het shot op doel). De vrije slag moet plaatsvinden op de loodrechte lijn waar de bal uitging maximaal ter hoogte van de kop van de cirkel.





Lange corner

Wanneer de bal achter de achterlijn gaat en deze als laatste door een verdediger werd geraakt, dan wordt het spel voor de tegenpartij hervat met een lange corner.

De lange corner vindt plaats op de middenlijn.

Het aanduiden van de lange corner gebeurt op dezelfde manier als de lange corner in Outdoor.



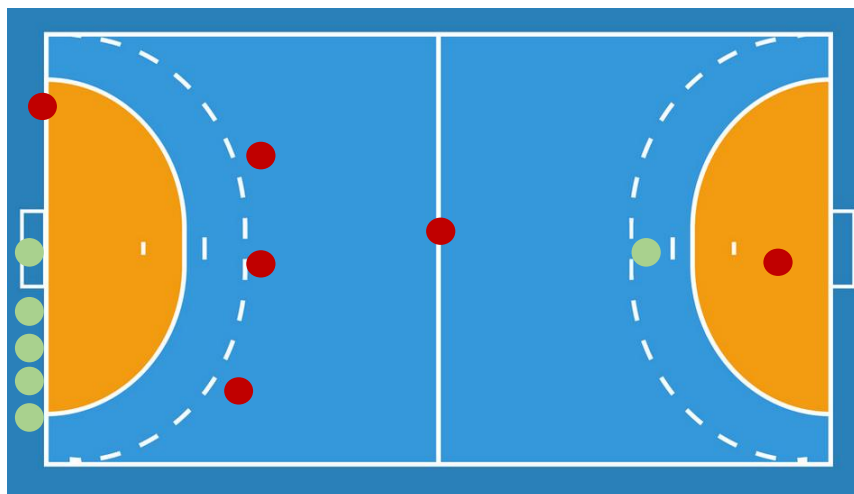
Verdedigende ploeg op PC

De GK staat in de goal.

Max 5 verdedigers mogen naast de goal achter de achterlijn staan, aan de andere kant van waar de bal wordt aangegeven.

Indien een verdediger beslist om niet naast de goal te gaan staan moet hij op 9.10m van de achterlijn aan de andere kant van het veld gaan staan.

In U10-U19 is een masker verplicht op PC voor alle verdedigers die achter de achterlijn staan.





Penalty corner

De ploegen hebben 30 seconden om zich klaar te maken. Als de start van de PC wordt vertraagd door de verdedigers zal de betrokken speler een groene kaart krijgen. Als de aangever de start van de PC vertraagd moet er een vrije slag voor de verdediging worden gefloten.

Beide scheidsrechters kijken of de bal buiten de cirkel is gegaan.





Penalty corner

Op PC, als de verdedigende ploeg besluit te spelen met een GK en 4 verdedigers (de 5^{de} verdediger staat bij de tegenovergestelde cirkel) en een verdediger loopt er uit voordat de bal door de aangever is gespeeld, moet deze verdediger naar de tegenovergestelde cirkel gaan. Het verdedigende team verdedigt de PC met een speler minder. In dit geval staat er een GK in het doel en 3 verdedigers naast het doel.

De verdedigers die zich in de tegenovergestelde cirkel bevinden, mogen terugkeren in de verdedigende opstelling als de PC fase voorbij is. Zij kunnen aan de fase deelnemen op het moment dat de bal wordt gegeven.





Penalty corner - Beheer

- ❶ Beide ploegen hebben 30 seconden om zich voor te bereiden
- ❷ De aangever moet klaar staan
- ❸ De betrokkene scheidsrechter **fluit** om de PC te starten
- ❹ De aangever moet DIRECT de bal spelen. Dit moet binnen de 2 seconden gebeuren na het fluitsignaal
- ❺ Schijnbewegingen (lichaam, arm, hoofd, schouder,...) zijn niet toegelaten
- ❻ Indien de aangever de start van de PC vertraagt, moet er een vrije slag voor de verdediging worden gefloten
- ❼ **Als een aanvaller in de cirkel te vroeg komt, moet de aangever naar de andere cirkel zich begeven. De PC wordt opnieuw genomen**





Penalty corner

Als de bal niet buiten de cirkel is geweest, is het niet toegestaan om een hoge shot te doen. Vrij slag voor de verdediging direct fluiten.

De bal moet buiten de cirkel zijn geweest vooraleer een geldig doelpunt kan toegekend worden.



Als de bal niet buiten de cirkel is geweest, moet je niet afluiten. Je laat de actie doorspelen. Indien de bal **niet** door een verdediger is aangeraakt en **over de goallijn** gaat, moet je uitverdedigen tonen. Indien de bal door een verdediger is aangeraakt in de cirkel dan moet je lange corner aanduiden.





Penalty corner – Shot op goal

Let op op de verdedigers die uitlopen (3 meter afstand en hoogte van de bal).

Als de verdediger binnen 3 meter van de bal is en onder de knie wordt geraakt = opnieuw PC. Indien de bal deze verdediger op of boven de knie raakt = gevaarlijk spel, vrije slag voor de verdedigende ploeg.





Gevaarlijk spel

Spelers mogen de bal niet spelen op een gevaarlijke manier of op een manier die leidt tot gevaarlijk spel.

Een bal wordt ook als gevaarlijk beschouwd wanneer een tegenstander een legitieme uitwijkende beweging moet maken.

De vrije slag vindt plaats op de plaats waar het gevaarlijk spel plaatsvindt.



Beoordeling = het in gevaar brengen van de tegenstander

Snelheid/kracht van de bal op het moment dat de bal gespeeld wordt



Gevaarlijk spel : criteria

- ❗ Speler moet in stilstand en in lage verdedigingspositie zijn.
- ❗ Stick moet op de grond/dicht bij de grond zijn.
- ❗ Tussen de benen (toegestaande afstand van 20 cm buiten de benen).
- ❗ Maximal afstand van 3m.
- ❗ Intentie van de speler in balbezit.

Beoordeling = in gevaar brengen van de tegenstander,
snelheid en kracht van de bal



De bal direct spelen in de hand/handschoen of spin met de bal in de stick van de tegenstander spelen = gele kaart



Niet in gevaar brengen
van de speler










Gevaarlijk
voor de
speler







Groene kaart overtredingen



-  De bal spelen na het fluitsignaal of het spel belemmeren binnen de 3m van een vrije slag met weinig impact op het spel (bijv. aan de kant van de aanvallers).
-  Kleine fysieke overtredingen op off-ball situaties (duwen/vasthouden bij vrije slagen)
-  Spelonderbreking met weinig impact door opzettelijk gebruik van voeten, lichaam, backstick... (afhankelijk van impact en in welke speelhelpt)
-  Verdedigende ploeg niet klaar bij PC.
-  Klein wangedrag - crowding van scheidsrechter, betwisten van scheidsrechterlijke beslissingen.




2 min gele kaart overtredingen

2 min

-  Spelen van de bal na het fluitsignaal met grote impact op het spel.
-  Spelonderbreking met grote impact op het spel of herhaalde overtredingen door opzettelijk gebruik van voeten, lichaam of backstick.
-  Fysieke overtredingen met het lichaam of de stick inclusief "off the ball" overtredingen.
-  Alle andere herhaalde overtredingen waarvoor al een groene kaart werd gegeven.

4 min gele kaart overtredingen

4 min

-  **Hoge impact** - Hoge impact, gemene, opzettelijke overtredingen zonder oog voor de veiligheid van de spelers
-  **Fysieke overtredingen** - gevaarlijke en cynische tackles door zowel aanvallers als verdedigers die spelers doen vallen of laten struikelen, inclusief sliding tackles, die afhankelijk zijn van het gevaar en de intentie.
-  Herhaalde overtredingen waarvoor al een gele kaart werd gegeven.



Reminders

- 📌 Toss voor de wedstrijd en voor de line-up.
- 📌 Bij een PC op het einde van een période fluit je de wedstrijd af (minder dan 30 seconden nog te spelen). Als de bal buiten de stippellijn komt is de wedstrijd gedaan.
- 📌 We stoppen de tijd voor een kaart. Duidelijk signaleren en (luid) fluiten.





Spelregels – best practice België

- 📌 **Alle extra kleding moet dezelfde kleur hebben als de hoofdkleur van de kleding.** In geval van een kleding met dubbele kleur (rood/zwart) draagt het volledige ploeg de **extra kleding slechts in één kleur.**
- 📌 **Het dragen van een volledig handschoen is VERPLICHT.** Indien de speler geen volledig handschoen draagt, hem/haar van het veld sturen en hem/haar vragen om zijn/haar handschoen aan te doen.
- 📌 **Het dragen van een gebitsbeschermer is VERPLICHT.** Indien de speler geen gebitsbeschermer draagt, hem/haar van het veld sturen en hem/haar vragen om zijn/haar gebitsbeschermer aan te doen. Indien dit gebeurt op PC moet hij/zij niet wachten tot het einde van de PC om terug op het veld te komen.
- 📌 Wanneer een **speler gekwetst is aan het hoofd**, moeten scheidsrechters de **tijd direct stoppen** en een stafid van het team op het veld roepen om te evalueren of de speler een hersenschudding heeft.
- 📌 **Kniebeschermers op PC** mogen zwart zijn of van dezelfde kleur als de sokken zijn wanneer ze buiten de sokken worden gedragen.









Basisprincipes van arbitrage





Signalisatie

-  Met één arm.
-  Gestrekt.
-  Horizontaal.
-  Snel tonen op het moment van de overtreding, gedurende +- 2 seconden.



Fluitsignaal

-  Hoofd rechtop houden om het contact met de spelers te behouden.
-  Modulatie.



Timing is van groot belang!



Plaatsing/verplaatsing

- 📌 Altijd het spel voor zich hebben.
- 📌 Niet te dicht bij de spelers.

→ Als het spel de middenlijn kruist, moet de betrokken scheidsrechter op zijn base-line staan.



Plaatsing op PC

● Team A

● Team B

■ Umpire





Communicatie

Scheidsrechters moeten duidelijk communiceren met het fluitje, signalen en de stem. Boodschappen aan spelers/stafleden moeten duidelijk en kort zijn.





Verantwoordelijkheden van de scheidsrechters

- De wedstrijd ondersteunen
- De collega ondersteunen
- Het team ondersteunen
- Zorg ervoor dat de wedstrijd veilig en eerlijk wordt gespeeld





Teamspirit

- 📌 Een goede samenwerking tussen de scheidsrechters is van essentieel belang en leidt tot succesvolle arbitrage. Help en ondersteun elkaar;
- 📌 Stem voor de wedstrijd af hoe jullie gaan samenwerken en elkaar helpen. Veelvuldig oogcontact is van groot belang, **MAAR elke scheidsrechter blijft verantwoordelijk voor zijn eigen cirkel !!!**
- 📌 Scheidsrechters moeten hun **verantwoordelijkheid nemen en bereid zijn om hun collega te helpen** wanneer diens zicht wordt belemmerd of wanneer hij moeite heeft om bepaalde delen van het veld te zien. Indien nodig en wanneer hun mobiliteit dit toelaat, moeten scheidsrechters bereid zijn om de middenlijn te passeren en op de helft van de collega te komen om deze te assisteren. Dit helpt de spelers te overtuigen dat de genomen beslissingen correct zijn.





Spel lezen

Als je moeilijkheden hebt om met het spel te lezen of je hebt weinig ervaring als Indoor Nationale scheidsrechter kan je beter alles affluiten en geen voordeel laten voor de ploegen.

Doordat je fluit wordt de situatie duidelijker. Bal moet stil liggen en op de juiste plaats. Iedereen moet op 3m zijn van de plaats van de vrije slag.

