Welkom bij HC Zwolle

Jongste Jeugd

8-tallen info-bijeenkomst

Welkom in de wereld die hockey heet

8-tal team- en spelbegeleider zijn bij HCZwolle ***stick gaaf!***

Spelbegeleiding

Door:

Ellen Memelink

Jongste Jeugd HC Zwolle

Speler veteranen

Ter inleiding filmpje van de KNHB:

https://www.youtube.com/watch?v=VMa7bdpJtgo&feature=youtu.be

De begeleiders

Spelbegeleider

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

Afwijkend van de rest van Nederland zijn er in de regio Oost 2 spelbegeleiders, beide van het thuisspelende team.

Teambegeleider

Verantwoordelijk voor het 'verzorgen' van het team,
maakt teamafspraken met spelers en ouders, stelt rijschema's op,
maakt de opstelling en wisselt de spelers tijdens de wedstrijd.

Doel van **8 tal**-hockey

- Leren in teamverband te hockeyen
  op een groter veld (meer breedte)
- Sociaal en sportief bezig zijn
- Plezier maken (lol !)
  Voor ieder teamlid
- Veiligheid
  Voor iedereen in het speelveld

8-tal-spelers:

Beleving en beweging

- Willen bij groepjes horen
- Eigen belevingswereld
- Sterk rechtvaardigheidsgevoel
- Snel afgeleid

Samen (spel)

- Gaan volledig op in eigen spel
- Spelen al meer mét elkaar

Taken van de spelbegeleider

Vóór de wedstrijd

- Kennis maken met je medescheidsrechter (ook van HCZwolle)
- Kennis maken met spel- en teambegeleider van uitspelende partij
- Afspraken over

  1 veiligheid

  2 plezier

  3 leerzaamheid

- Let er op dat i.v.m. de veiligheid alléén beide teams, de spel- en teambegeleiders op het veld zijn. (Supporters, ouders en andere kinderen dus niet!)
- Bespreek met je medespelbegeleider en beide teambegeleiders welke spelplezier-bevorderende maatregelen bij een groot niveauverschil worden toegepast.

  Het niveau verschil kan worden afgeleid uit:
  - Verhouding balbezit en niet balbezit
  - Verschil in aantal doelpunten (>3)

Taken van de spelbegeleider

Spelplezier bevorderen

- Spelplezierbevorderende maatregelen bij een groot niveauverschil.

Voor de sterkere partij:
- strenger fluiten (meer uitdaging)
- opstelling veranderen (scorende spelers gaan achterin spelen)
- iedere speler mag de bal maximaal 3x raken (samenspel, splitvision en vrijlopen wordt gestimuleerd)

Voor de zwakkere partij:
- spelbegeleider geeft meer technische/tactische aanwijzingen
- één extra speler (voorkomt dat zwakkere partij niet aan spelen toekomt, de tegenstanden alleen maar op zich af ziet komen en in een kluitje voor de goal gaat verdedigen)

Niet meer toepassen:
- doel verkleinen
- 3x overspelen
- 'verboden vierkant' in het veld

Taken van de spelbegeleider

Tijdens de wedstrijd

- Uitleg geven waarom je fluit
- Fluit bij gevaarlijk spel direct af b.v. bij hakken, stick boven de schouder of een hoge bal
- Fluit niet voor àlle overtredingen buiten doelgebied (bij herhaling spel stil leggen en uitleggen)
- Zorg dat alle spelers voldoende afstand houden (5 meter bij 6-tallen evt. uitpassen)
- Opstelling bij dode spelmomenten handhaven
- Geef complimenten aan alle spelers bij mooie en/of goede acties
- Spelplezierbevorderende maatregelen toepassen in overleg met teambegeleiders en mede spelbegeleiders en spelers daarover informeren
- Spreek te fanatieke toeschouwers/ouders aan op hun gedrag (Echt doen!)

Taken van de spelbegeleider

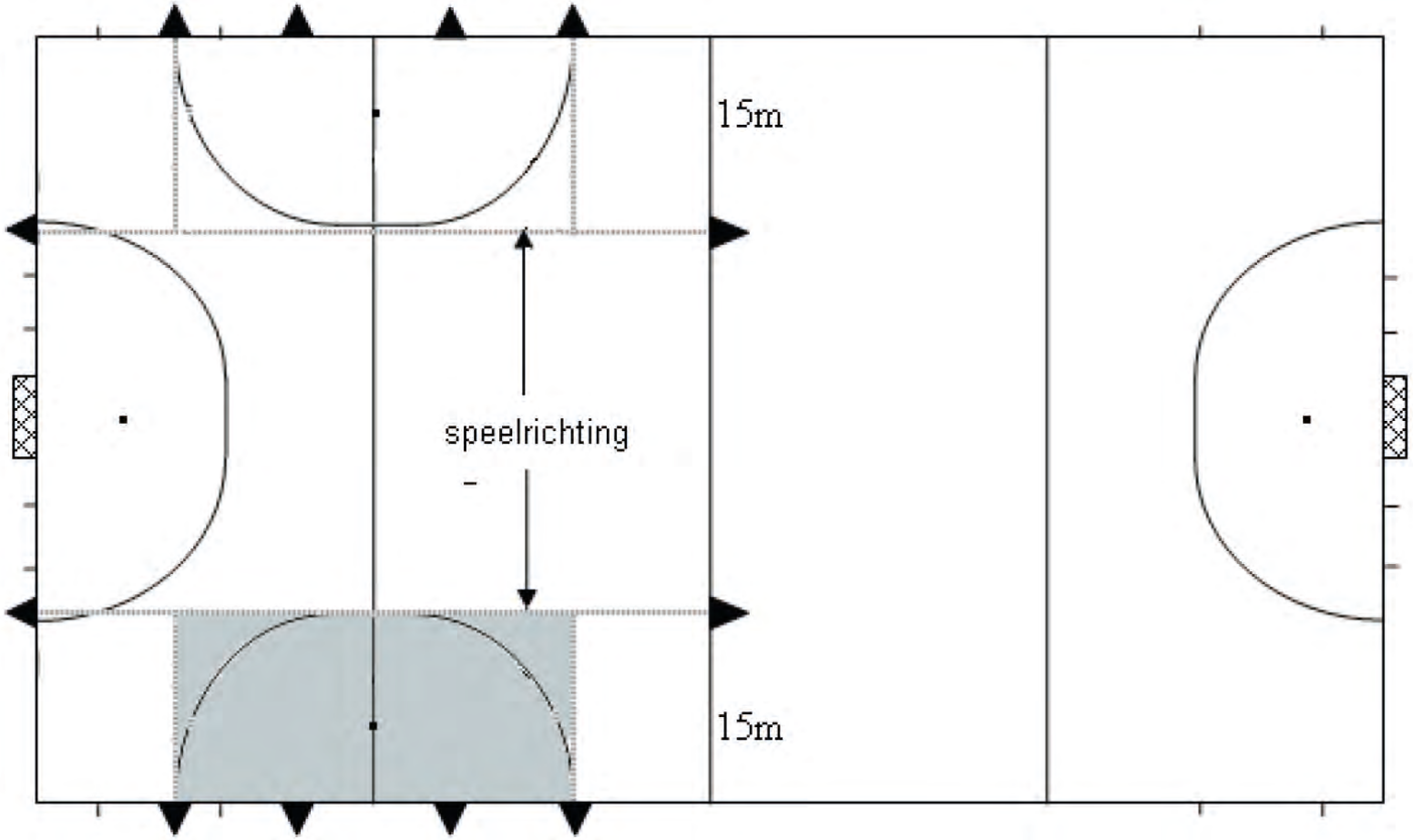
Na de wedstrijd

- Gezamenlijk het digitaal wedstrijdformulier (DWF) afronden

- Evalueer met de teambegeleiders en medespelbegeleider de wedstrijd en met name de gemaakte afspraken.

- Zorgen dat het wedstrijdmateriaal (pylonnen, doelen en bal) wordt opgeruimd

Het speelveld



Praktische info

Samenstelling van het team

- 7 veldspelers
- 1 doelverdediger
- wisselspelers
- per team 1 aanvoerder

Wisselen

- Veldspeler komt eerst uit het veld, daarnà de wisselspeler erin
- Elk moment mag gewisseld worden, behalve als een starfcorner is gegeven

•Wedstrijdduur

- 2 x 30 min. en korte rust van max. 5 min.

Veld

- ½ van een heel veld
- zet de 11-tal doelen naar achteren i.v.m. veiligheid

Praktische info

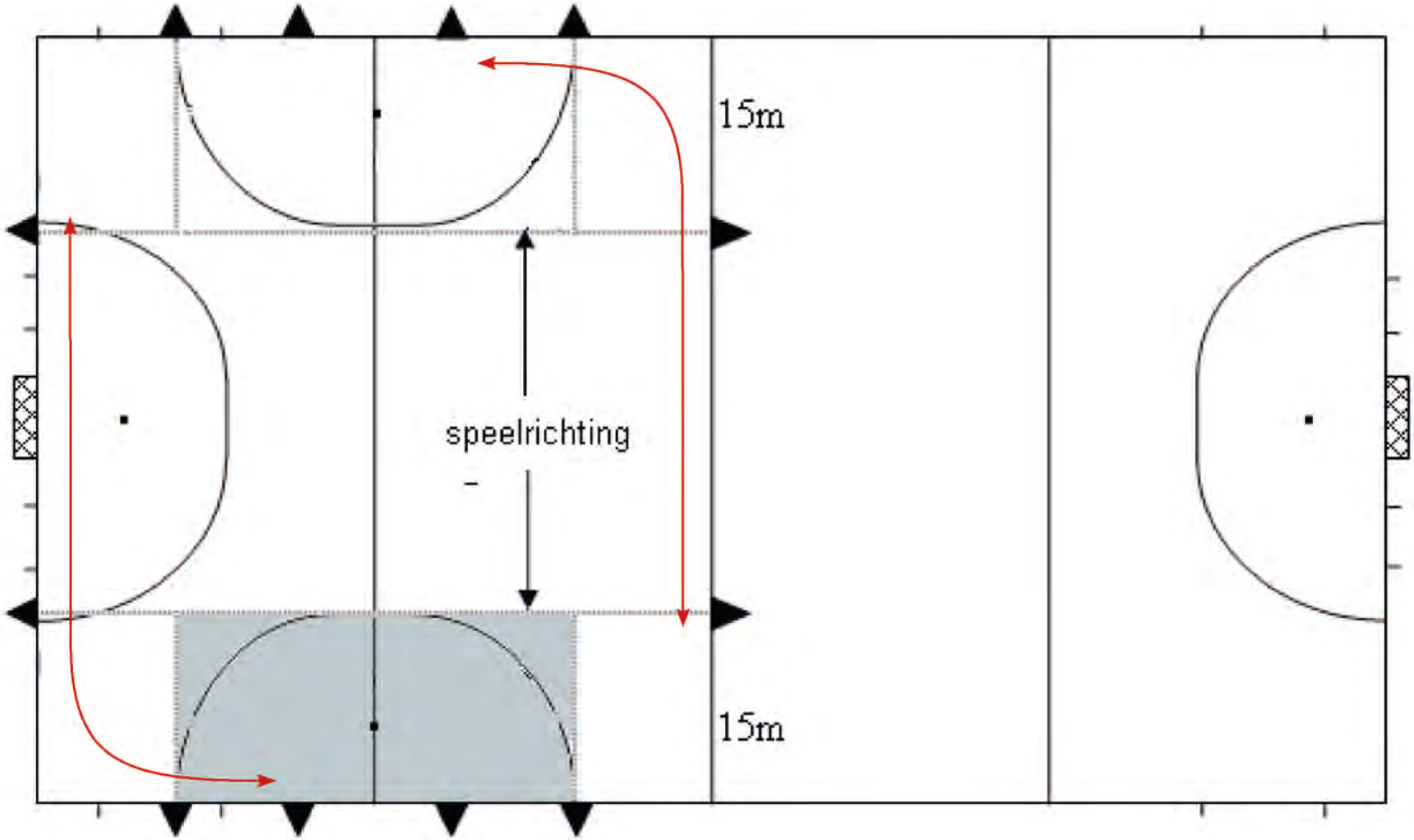
Uitrusting

- bitje (verplicht)
- scheenbeschermers (verplicht)
- clubtenue
- hockeyschoenen (om niet uit te glijden)
- geen sieraden
- lange haren in een staart

Keepersuitrusting

- helm, klompen, leggards en bodyprotector
- handschoenen én stick
- afwijkende kleur shirt óver bodyprotector
- evt. beschermende broek, tok
- vliegende keep is niet toegestaan bij JJ

Looplijnen van de scheidsrechters



De spelregels

Begin van het spel

- Aanvoerders en spelbegeleiders maken kennis en bepalen d.m.v. toss wie beginslag mag nemen. Na de rust is de beginslag voor het andere team.
- 'Shake Hands': teams en spelbegeleiders geven elkaar een hand en wensen elkaar een fijne wedstrijd
- Beginslag nemen vanaf midden van het veld. Dit mag in alle richtingen
- De tegenstander moet minimaal 5 meter afstand houden.

Het spelen van de bal

- Mag alleen met de platte kant van de stick
- Geen beperking op slaan/flatsen/schuifslag/push (mits de techniek wordt beheerst).
- Nooit hoog (niet boven kniehoogte) daarom ook geen scoop of flick (Veiligheid boven alles!)
- Binnen doelgebied mag de doelverdediger de bal stoppen met lichaam of handschoen, schoppen met de klompen of wegslaan met de stick (maar niet gevaarlijk omhoog).

De spelregels

Doelpunt

Er is een doelpunt gemaakt als de bal over de doellijn wordt gespeeld maar alleen als:

- De bal binnen het doelgebied is geraakt door een aanvaller en daarna niet meer buiten het doelgebied is gekomen.
- Als een een aanvaller de bal binnen het doelgebied de bal richting doel speelt en de bal gaat via een voet of stick van een verdediger in het doel: ook doelpunt (voordeel).
- Bij een doelpoging mag de bal nooit hoger dan plankhoogte (kniehoogte).

Afstandsregel

- Bij een spelhervatting: tegenstander op minimaal 5 meter afstand van de bal
- Bij een aanvallende vrije slag bij het doelgebied moeten beide partijen minimaal 5 meter afstand houden.

De spelregels

Self-pass

- Bij een beginslag, vrije slag, inslaan, uitslaan en lange corner mag de nemer de bal zelf nemen zonder dat hij de bal eerst naar een medespeler hoeft te spelen
- Als de bal wordt genomen binnen 5 meter van het doelgebied, mag de bal niet rechtstreek het doelgebied in worden gespeeld maar moet de bal eerst 5 meter hebben gerold of door een andere speler zijn aangeraakt voordat deze het doelgebied in gaat.
- De self-pass mag maar hoeft niet.

Vrije slag

Als een speler een overtreding maakt, krijgt het andere team een vrije slag.
Dan gelden de volgende regels

- De vrije slag nemen op de plaats van de overtreding
- De bal moet stil liggen
- De bal mag niet omhoog worden gespeeld

De spelregels

Een vrije slag wordt gegeven in het geval van:

- **Shoot**, als de bal met de voet wordt gespeeld
- **Gevaarlijkspel**, dat is het geval bij:
  - gevaarlijk zwaaien met de stick
  - hakken: op de stick van een tegenstander slaan
  - hoog spelen van de bal (boven knie, danwel plankhoogte)
  - het duwen van je tegenstander.

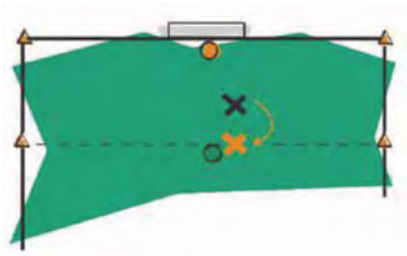
- **Afhouden**, dat is het geval als een speler de tegenpartij van de bal afhoudt door tussen hem en de bal in te draaien, waardoor de bal niet gepeeld kan worden. Dat kan met lichaam of stick.

De spelregels

Vrije slag *na overtreding van een* ***aanvaller*** *binnen het doelgebied:*

Vrije slag voor het verdedigende team

- De bal wordt op de 10 meter lijn genomen (recht tegenover de plaats van de overtreding)
- Tegenpartij moet minimaal 5 meter afstand houden



De spelregels

Vrije slag *na overtreding van een* ***verdediger*** *binnen 5 mtr van het doelgebied:*

Vrije slag voor het aanvallende team

- De bal op de plaats van de overtreding genomen
- De bal mag niet rechtstreeks in het doelgebied gespeeld worden maar moet eerst 5 meter hebben gerold of door een andere speler dan de nemer zijn aangeraakt voordat deze het doelgebied in gaat.
- Tegenpartij moet minimaal 5 meter afstand houden

De spelregels

Uitslaan

Het is uitslaan als de bal over de achterlijn gaat en als laatste is aangeraakt door een aanvaller.

- De bal wordt, door de verdedigende partij, op de 10 meter lijn genomen (recht tegenover de plaats waar de bal over de achterlijn ging)
- Tegenpartij moet minimaal 5 meter afstand houden

Lange corner

Het is een lange corner als de bal over de achterlijn gaat en als laatste is aangeraakt door een verdediger. Let op: de lange corner is bij 8 tallen niet gewijzigd zoals bij de 11-tallen.

- De bal wordt, door de aanvallende partij, genomen op de zijlijn, net buiten het doelgebied
- De bal mag niet rechtstreeks in het doelgebied gespeeld worden maar moet eerst 5 meter hebben gerold of door een andere speler dan de nemer zijn aangeraakt voordat deze het doelgebied in gaat.
- Beide partijen moeten minimaal 5 meter afstand houden

De spelregels

Inslaan

Het is inslaan als de bal over de zijlijn is gegaan.

- De bal wordt als een vrije slag genomen door het team dat de bal niet het laatste aanraakte
- De bal wordt genomen op de plaats waar de bal over de zijlijn ging
- Tegenpartij moet minimaal 5 meter afstand houden

Inslaan *binnen het doelgebied*

De bal wordt als een vrije slag genomen door het team dat de bal niet het laatste aanraakte

- De bal wordt genomen op de zijlijn net buiten het 10 meter gebied
- Beide partijen moeten minimaal 5 meter afstand houden
- De bal mag niet rechtstreeks in het doelgebied gespeeld worden maar moet eerst 5 meter hebben gerold of door een andere speler dan de nemer zijn aangeraakt voordat deze het doelgebied in gaat.

De spelregels

Time-out

- Wordt gegeven om de teambegeleiders de gelegenheid te geven om de spelers extra aanwijzingen te geven, om het spel beter te laten verlopen.
- Kan het initiatief zijn van de spelbegeleiders of worden aangevraagd door een teambegeleider

Bully

Wordt genomen om het spel te hervatten na een onderbreking waarbij geen straf van toepassing is, bijvoorbeeld een blessure of time-out door een spelbegeleider.

- 2 spelers, 1 van elk team, staan tegenover elkaar en tikken eerst de grond en daarna, boven de bal, elkaars stick aan om vervolgens de bal te spelen.

De spelregels

Strafcorner wordt gegeven als:

- een verdediger een opzettelijke overtreding maakt binnen het doelgebied (cirkel).
- een verdediger een opzettelijke overtreding maakt binnen het 15-metergebied maar buiten het doelgebied (cirkel).
- een verdediger de bal opzettelijk over de eigen achterlijn speelt.

Als een strafcorner wordt gegeven, gelden de volgende regels:

De bal:

- moet op de achterlijn, minimaal 10 meter van het doel liggen.
- mag van beide kanten van het doel worden aangespeeld.
- moet eerst buiten het 15-metergebied (de cirkel) zijn gespeeld, voordat gescoord mag worden.
- mag tijdens de hele schotbaan niet hoger komen dan plankhoogte, dan wel kniehoogte.

De spelregels

Strafcorner

De verdedigers (4 spelers + 1 doelverdediger):

- staan op minimaal 5 meter van de bal,
- moeten voeten en sticks achter de doellijn hebben,
- mogen pas uitlopen als de bal gespeeld is.

De rest van de verdedigende partij moet in de cirkel, danwel achter de 15-meterlijn van de tegenstander staan.

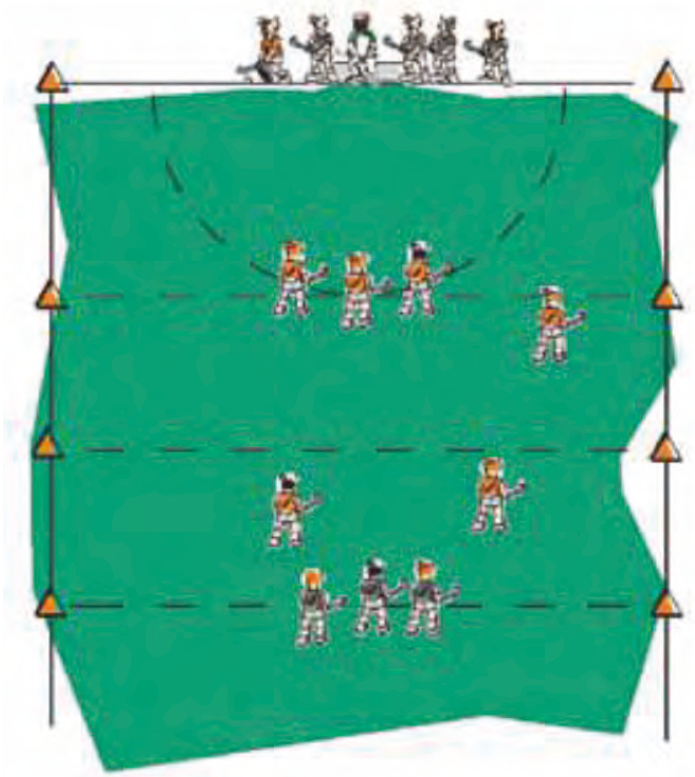
De aangever:

- speelt de bal vanaf de achterlijn,
- moet ten minste 1 voet achter de achterlijn zetten,
- moet de bal in 1 keer spelen,
- mag geen self-pass doen en mag geen schijnbeweging maken.

De spelregels

De aanvallers:

- moeten buiten het 15-metergebied (de cirkel) staan,
- mogen, na het aangeven van de bal, in het doelgebied komen.



De spelregels

Strafbal

- Wordt gegeven bij een opzettelijke overtreding in het doelgebied door een verdediger of bij een niet opzettelijke overtreding, waardoor een doelpunt wordt voorkomen.
- De tijd wordt stilgezet

De Bal

- Midden voor het doel op 6,4 meter
- Mag niet hoger dan plankhoogte, dan wel kniehoogte in het doel worden gespeeld

De doelverdediger

- Moet met beide voeten op de doellijn staan
- Mag pas bewegen als de aanvaller de bal heeft gespeeld. Beweegt hij te vroeg dan wordt de strafbal opnieuw genomen. Tenzij wordt gescoord, dan telt het doelpunt.

De nemer

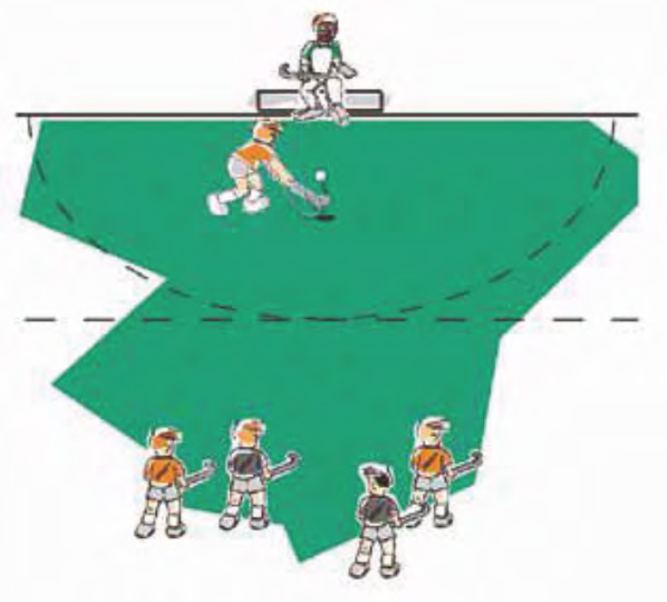
- Moet achter de bal staan
- Moet wachten op het fluitsignaal van de spelbegeleider
- Mag de bal alleen pushen
- Mag de bal maar 1x spelen
- Mag geen schijnbeweging maken

De spelregels

Strafbal

De overige spelers

- Moeten tijdens het nemen van de strafbal achter de 10 meterlijn staan



De stafbal eindigt zonder doelpunt als

- De aanvaller een overtreding maakt:
  Vrije slag voor het verdedigende team op de rand van het doelgebied, midden voor het doel
- De doelverdediger de bal stopt:
  Vrije slag voor het verdedigende team op de rand van het doelgebied, midden voor het doel
- De bal de doellijn niet haalt:
  Vrije slag voor het verdedigende team op de rand van het doelgebied, midden voor het doel

Na een doelpunt neemt het team die het doelpunt tegen kreeg een beginslag.

Hoe verder

- Veel informatie www.knhb.nl (scheidsrechters > alles over de spelregels)
- Website www.hczwolle.nl (volgt op nieuwe site)
- E-mailen jongstejeugd@hczwolle.nl
- Website www.youtube.nl (veldhockey jeugd)
- Ellen Memelink ellen.memelink@kpnmail.nl

Praktische vragen, problemen, informatie?

Neem gerust contact op!

Er worden ook inloop-vragenuurtjes georganiseerd.
De data worden gecommuniceerd.