

Regel avond Mini's

Spelbegeleiding
3-, 6-, en 8-tallen

Donderdag 4 oktober 2018

Agenda

1. Spelbegeleiding door ouders – waarom?
2. Spelbegeleider
3. In de praktijk
4. Spelregels 3-, 6-, én 8-tallen
5. Vragen?



1. Waarom spelbegeleiding door ouders...
...en niet de coach?
- ✓ Ouders hebben een natuurlijk overwicht in vergelijking met jeugdspelers/broertjes/zusjes
- ✓ Ouders kunnen beter uitleg geven
- ✓ Jonge kinderen vinden betrokkenheid van ouders fijn/belangrijk
- ✓ Vrijheid van de coach om het spel te verbeteren/individuele aandacht te schenken

2. Spelbegeleider

Wat doet een spelbegeleider?

- Ziet erop dat spelregels worden toegepast
- Neemt het spel serieus en is er bij
- Is duidelijk
- Treedt op tegen onsportief gedrag
- Houdt (te) fanatieke ouders en coaches in toom



3 vuistregels voor spelbegeleiders

Plezier staat voorop

Samenspelen, sportief gedrag & eventuele spelplezier bevorderende maatregelen

Veiligheid

Het spel moet altijd veilig verlopen. Geen gevaarlijk spel of gevaarlijke situaties (alleen spelers en begeleiding op het veld)

Leerzaam

Het spel kan stilgelegd worden om uitleg te geven



Veiligheid

- ✓ Alleen spelers en begeleiding op het veld – supporters, honden, andere kinderen achter het hek
- ✓ Bitje, scheenbeschermers, en hockeyschoenen
- ✓ Geen kettinkjes, armbandjes of hang-oorbellen
- ✓ Niet zitten of liggen op het veld
- ✓ Stick altijd laag – dus niet zwaaien of boven de heup!



Leren door stilleggen en uitleggen

- ✓ Betrek minder actieve spelers door ze vaker een vrije slag te laten nemen
- ✓ Geef simpele aanwijzingen: wat is 3-5 m afstand (doe het voor!)
- ✓ Geef tactische aanwijzingen: breed/ruim staan in de aanval en aan de binnenkant verdedigen/gesloten staan
- ✓ Technische aanwijzingen: hoe hou je de stick goed vast? wat is bolle kant, etc.

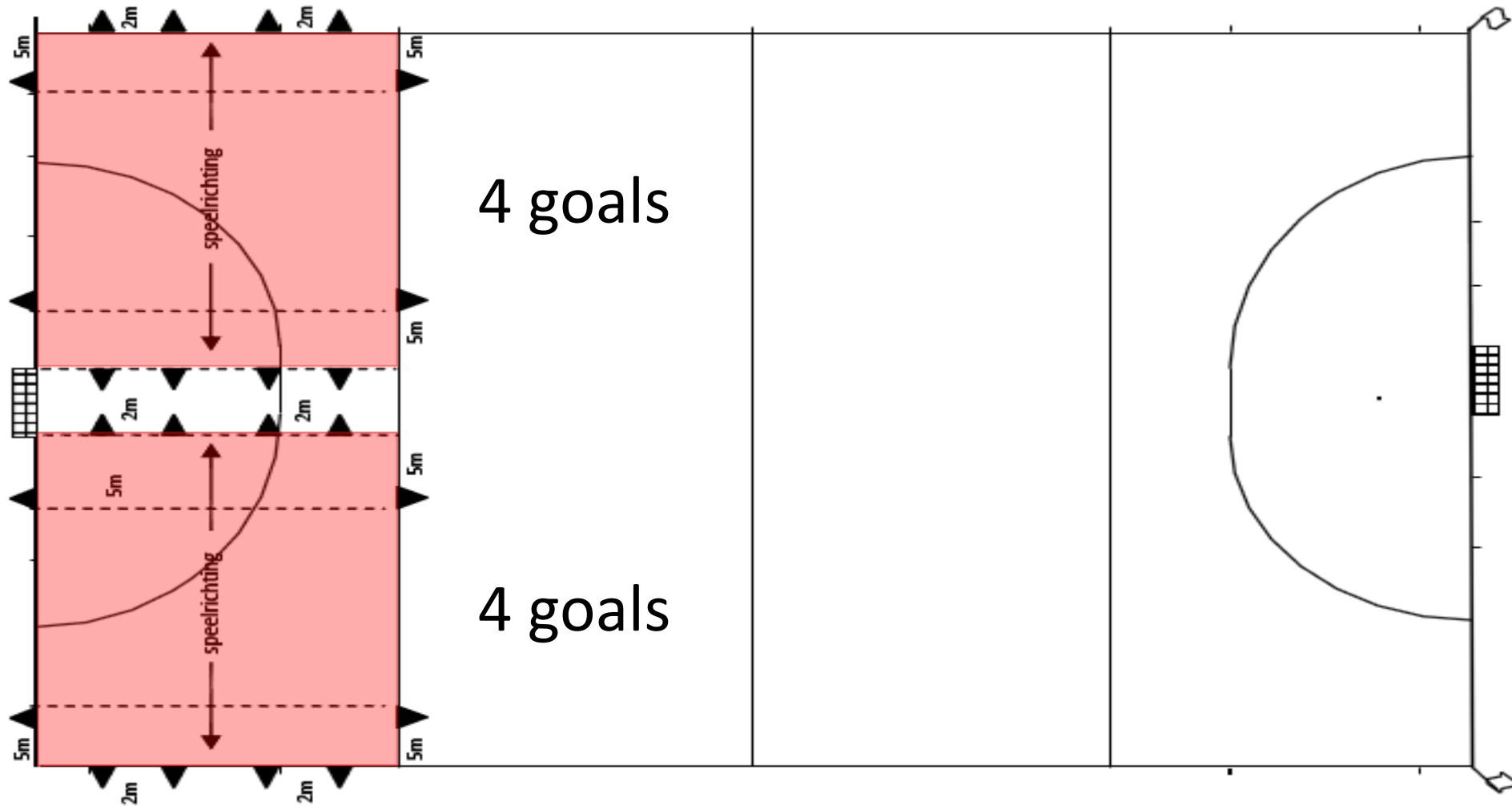


3. In de praktijk

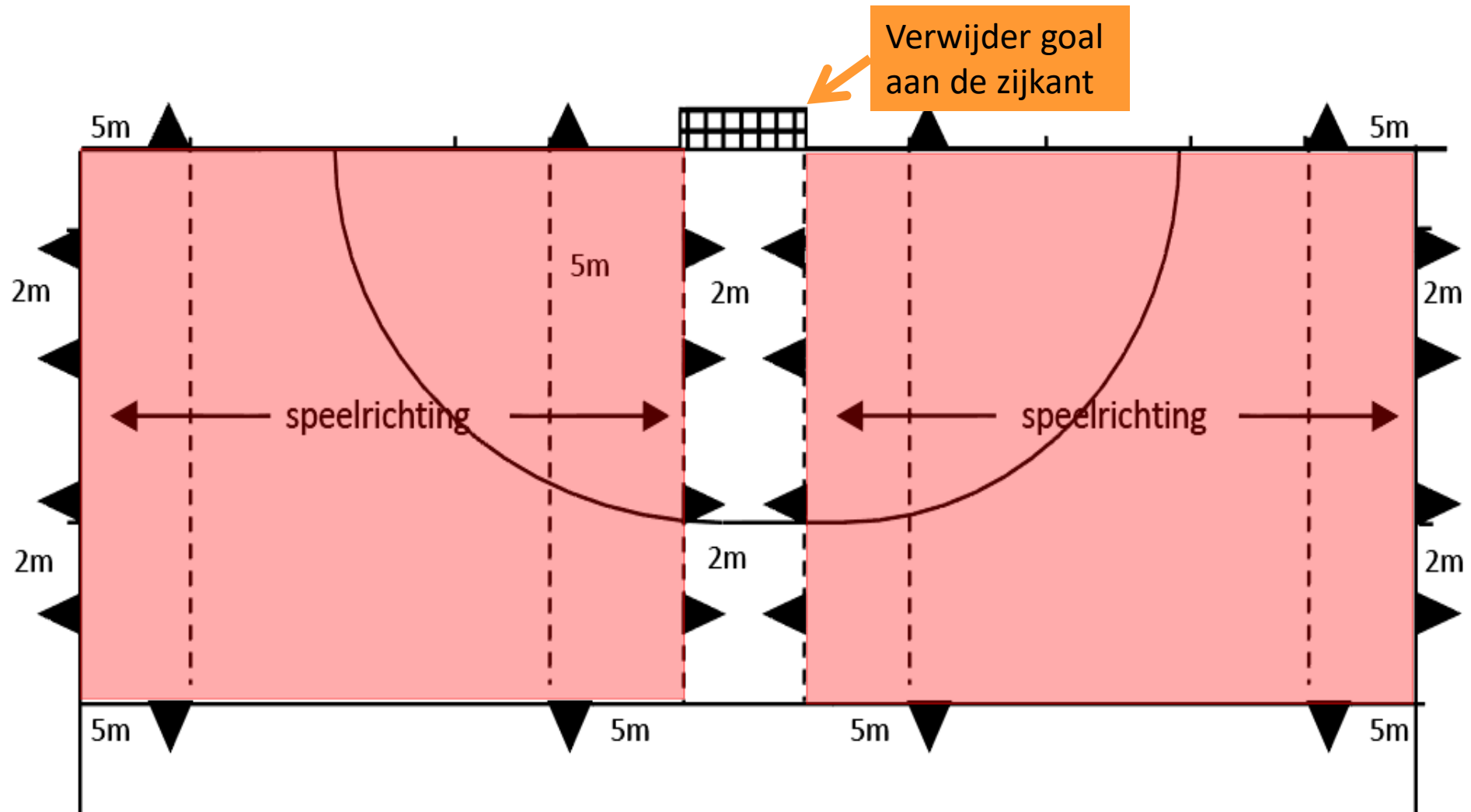
Vóór aanvang van de wedstrijd:

- ✓ Spel- en teambegeleiders maken vooraf afspraken
- ✓ Controleer het veld
- ✓ Veiligheid (bitje en scheenbeschermers verplicht!)
- ✓ Tossen
- ✓ Shake hands
- ✓ Op tijd starten !!
- ✓ Tijd en score bijhouden (hockey.nl fluit toolkit)

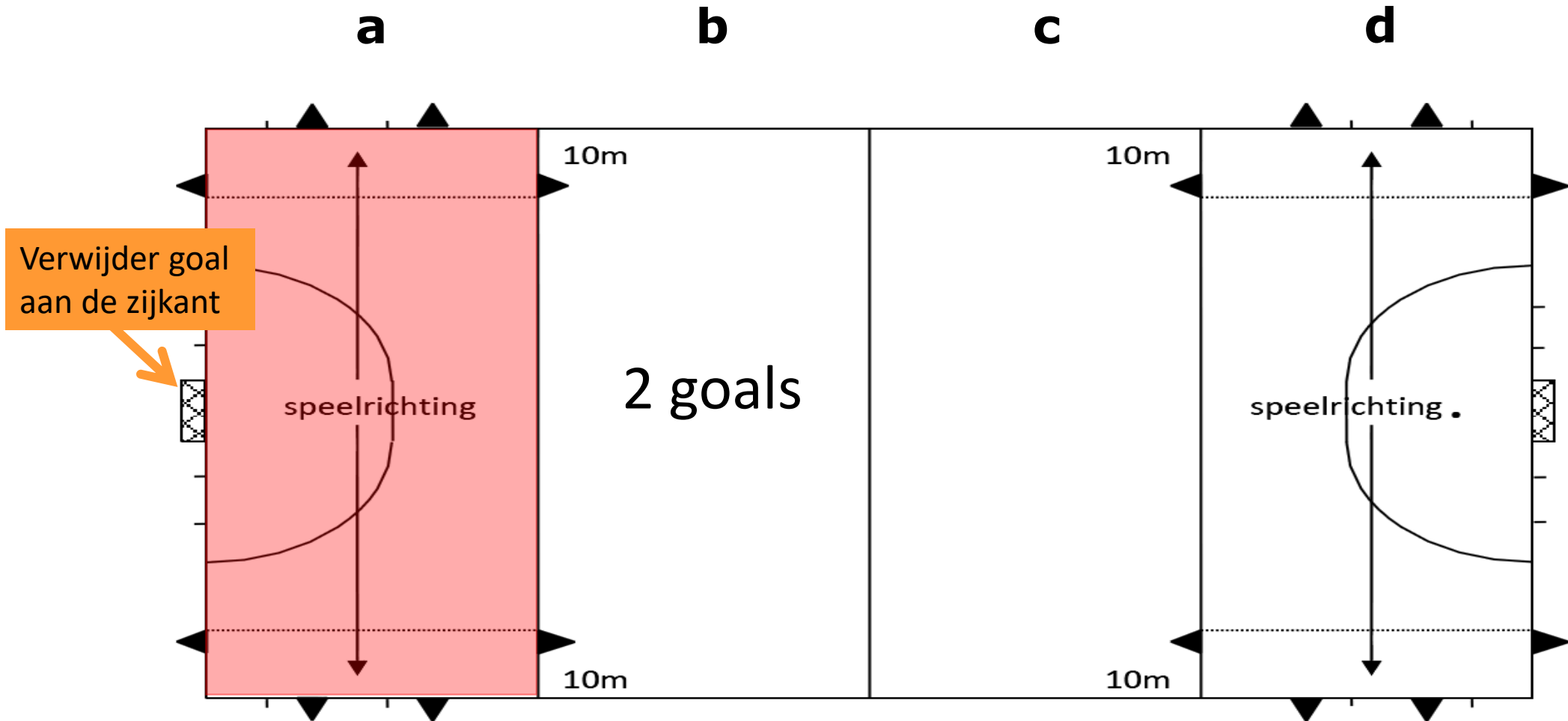
Controleren van het veld F-lijn (3-tallen)



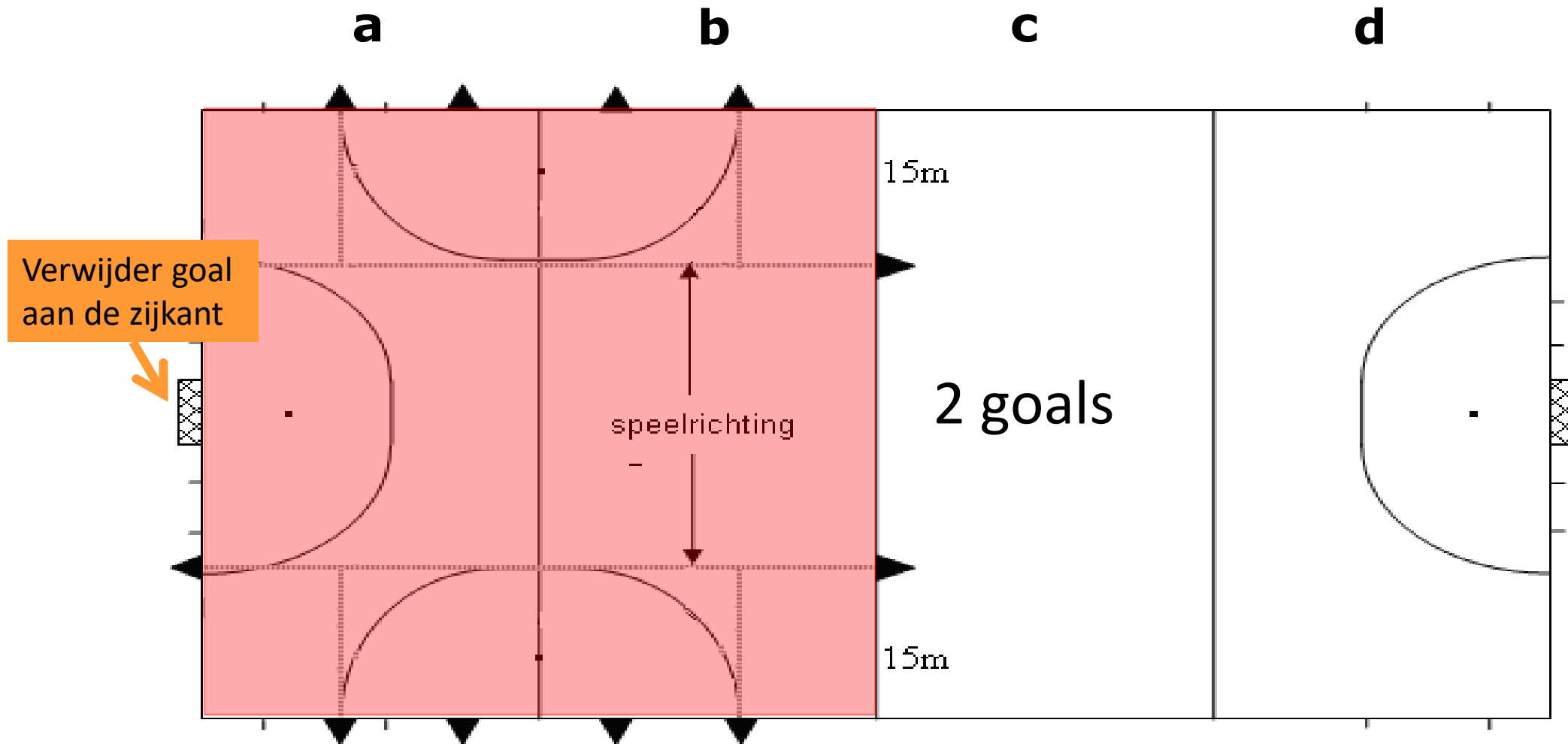
Controleren van het veld F-lijn (3-tallen)



Controleren van het veld E-lijn (6-tallen)



Controleren van het veld E-lijn (8-tallen)



Duur van het spel

F 3-tallen: 2 x 15 min + wisselen van tegenstander*

F 6-tallen: 2 x 20 min + 5 minuten pauze

E 6-tallen: 2 x 25 min + 5 minuten pauze

E 8-tallen: 2 x 30 min + 5 minuten pauze

Na afloop wordt de uitslag ingevuld op het DWF (= digitale wedstrijd formulier), eventueel aangevuld met een opmerking

* Voor de F 3-tallen: alle uitslagen van alle 4 de wedstrijdjes worden bij elkaar opgeteld



Spelplezierbevorderende maatregelen - KNHB

Opties voor de sterkere partij:	
De spelbegeleider gaat strenger fluiten voor de sterkere partij	Hierdoor wordt de sterkere partij meer uitgedaagd
De sterkere partij verandert de opstelling	Bijvoorbeeld: scorende spelers gaan achterin spelen
Iedere speler van de sterkere partij mag, zodra hij/zij in balbezit komt, de bal maximaal 3x raken.	Hierdoor worden het samenspel, split vision (d.w.z. opkijken tijdens/na het aannemen van de bal) en vrijlopen van de sterkere partij gestimuleerd



Spelplezierbevorderende maatregelen - KNHB

Opties voor de zwakkere partij:	
De spelbegeleider geeft meer (technische en/of tactische) aanwijzingen aan de zwakkere partij	Hierdoor wordt de zwakkere partij geholpen en sterker gemaakt
De zwakkere partij mag een extra veldspeler inzetten	Door het hebben van één extra aanspeelpunt in BB en één extra verdediger in NBB, wordt voorkomen dat de zwakkere partij niet aan spelen toekomt



Spelregels 3-, 6-, en 8-tallen

Bolle kant,
duwen,
etc.



Het aangeven van een overtreding:

We fluiten en wijzen met een hand in de aanvallende richting van degene die de bal moet uitnemen (geef ook even aan waar de bal genomen moet worden en noem de overtreding!)

LET OP:

De 'self pass' is toegestaan. Maak hier gebruik van en laat de spelers dit ook weten



Shoot

Het is 'shoot' als de bal op of met de voet gespeeld wordt



Wanneer fluit ik?

- Opzettelijk spelen van de bal met de voet, en voordeelregel kan niet toegepast worden
- Niveau (als de dynamiek in het spel laag is, dan fluiten)
- In het doelgebied in principe altijd (als de bal in het goal beland via de voet van een verdediger, dan geldt de voordeelregel en is het een goal)

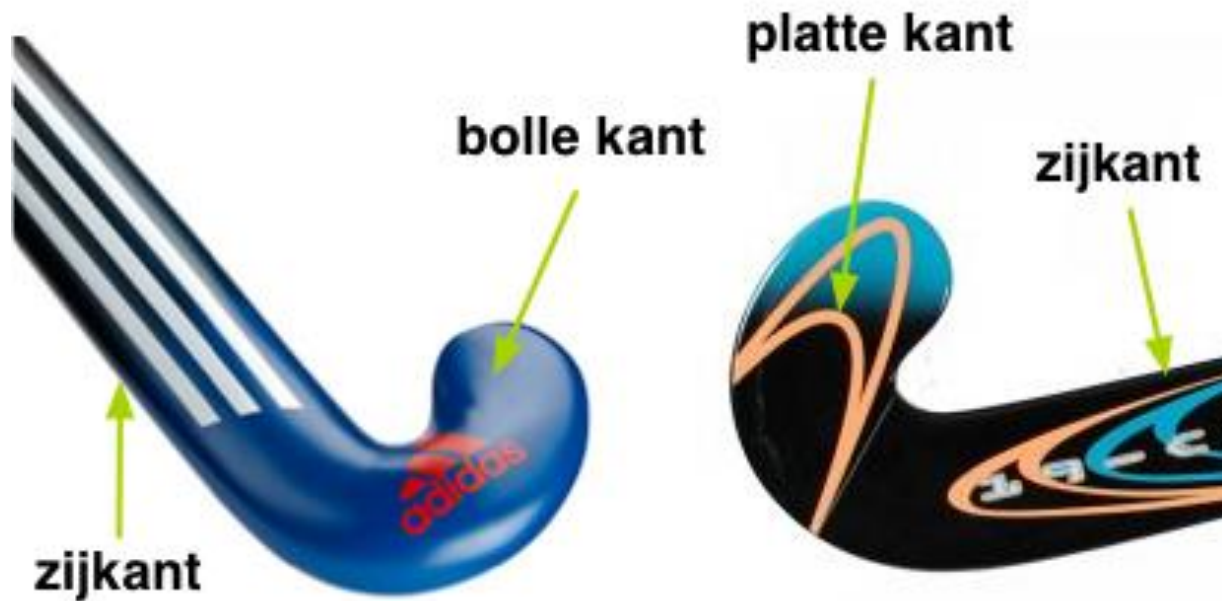


Shoot



Bolle kant

Het spelen van de bal mag alleen met de platte kant van de stick
Ook met de platte zijkant van de stick mag worden gespeeld



Bolle kant



Afhouden

Een speler draait zichzelf tussen de tegenstander en de bal, waardoor de tegenstander de bal niet kan spelen en dit wel wil doen



Alleen hiervoor fluiten als het echt afschermen van de bal is!

Als de tegenstander er wel bij kan is het geen afhouden...



Afhouden

Gevaarlijk spel – hoge bal

In het veld mag de bal nooit hoger dan kniehoogte gespeeld worden



Wanneer fluit ik?

- Alle ballen die boven de grond zijn afkeuren, behalve wippertjes om te passeren en dan onder kniehoogte



Hoge bal

Gevaarlijk spel - sticks

Gevaarlijk zwaaien met de stick



Wanneer fluit ik?

- Als de stick boven heuphoogte komt – zowel naar achteren als naar voren
- Bij de F-jes mag niet geslagen worden dus geen sticks boven knie



Sticks

Gevaarlijk spel - hakken

Het op de stick slaan van een tegenstander (en dus niet op de bal)



Wanneer fluit ik?

- Hakken komt veel voor bij de E- en F- jeugd. Het is moeilijk te beoordelen
- Streng fluiten voor opzettelijk hakken



Hakken

Gevaarlijk spel – duwen/struikelen

Het met de hand of lichaam duwen van een tegenstander of laten struikelen



Wanneer fluit ik?

- Duwen en omverlopen komt veel voor bij de E- en F- jeugd. Het is moeilijk te beoordelen
- Streng fluiten voor opzettelijk duwen of laten struikelen



Duwen

Gevaarlijk spel

STRENG FLUITEN VOOR GEVAARLIJK SPEL

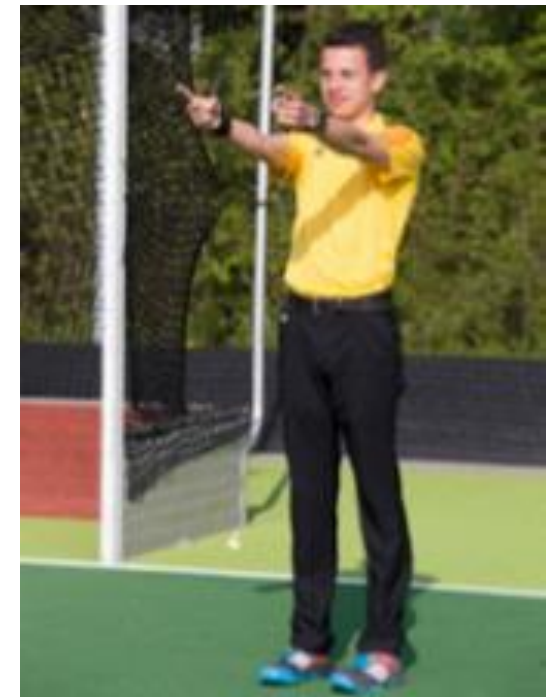
LEG HET SPEL STIL ZODRA ÉÉN VAN DE SPELERS OP DE GROND LIGT

Het toekennen van een doelpunt

Een doelpunt wordt toegekend als:

- A** anvaller raakt de...
- B** al binnen de...
- C** irkel (doelgebied), waarna de bal zonder de cirkel te verlaten, in het...
- D** oel terecht komt, volledig over de doellijn...
- E** chter niet hoger dan de doelplank (vanaf 6-tallen)

De bal wordt daarna vanaf de middenstip uitgenomen door het team dat het doelpunt tegen heeft gekregen



GOAL!

Algemene regels – pushen/flatsen/slaan/stoppen

Bij 3-tallen:

Alleen pushen of flatsen, stoppen met platte kant van de stick

Bij 6- en 8-tallen:

Ook slaan en met platte zijkant van de stick spelen/stoppen

Het uitnemen van de bal – vrije slag

Vrije slag:

De bal moet genomen worden op de plaats van de overtreding

De bal moet stil liggen

Afstandsregel:

3-tallen 3 meter

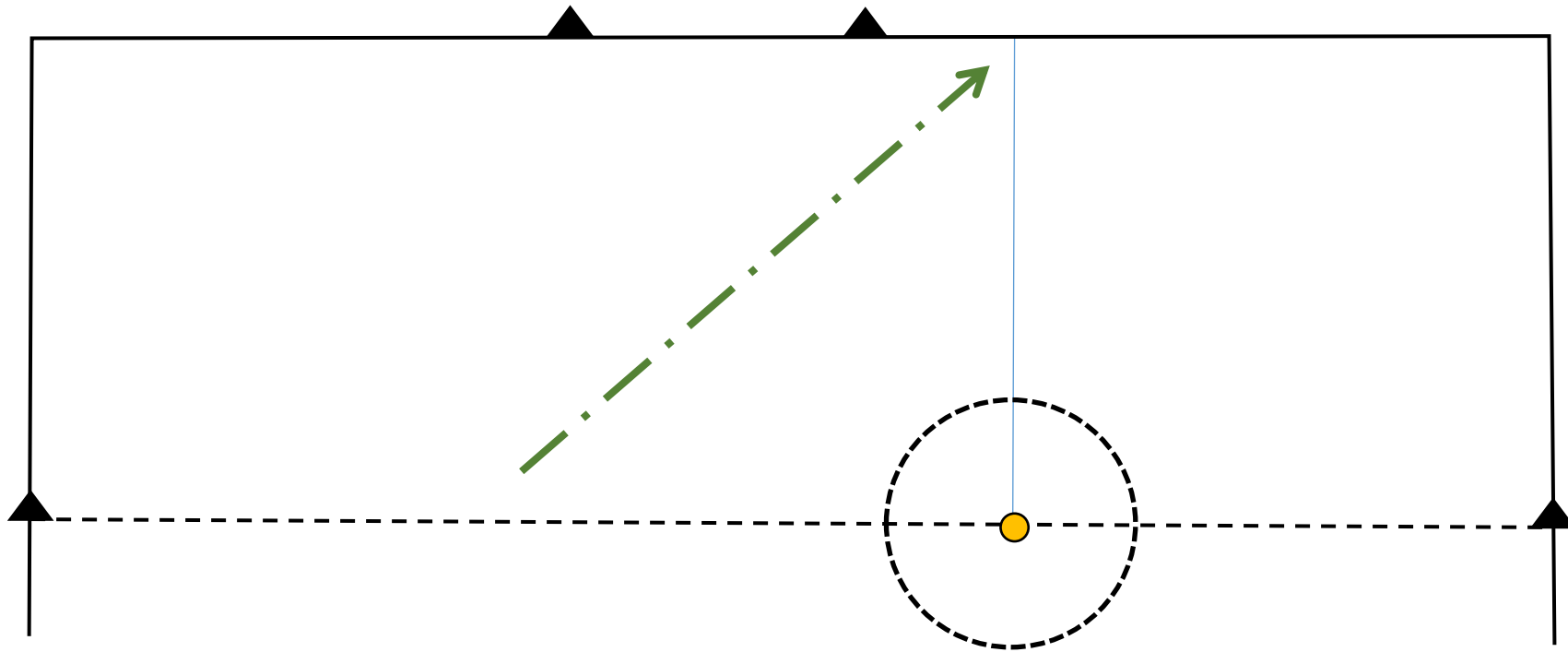
6-, en 8-tallen 5 meter

Self-pass:

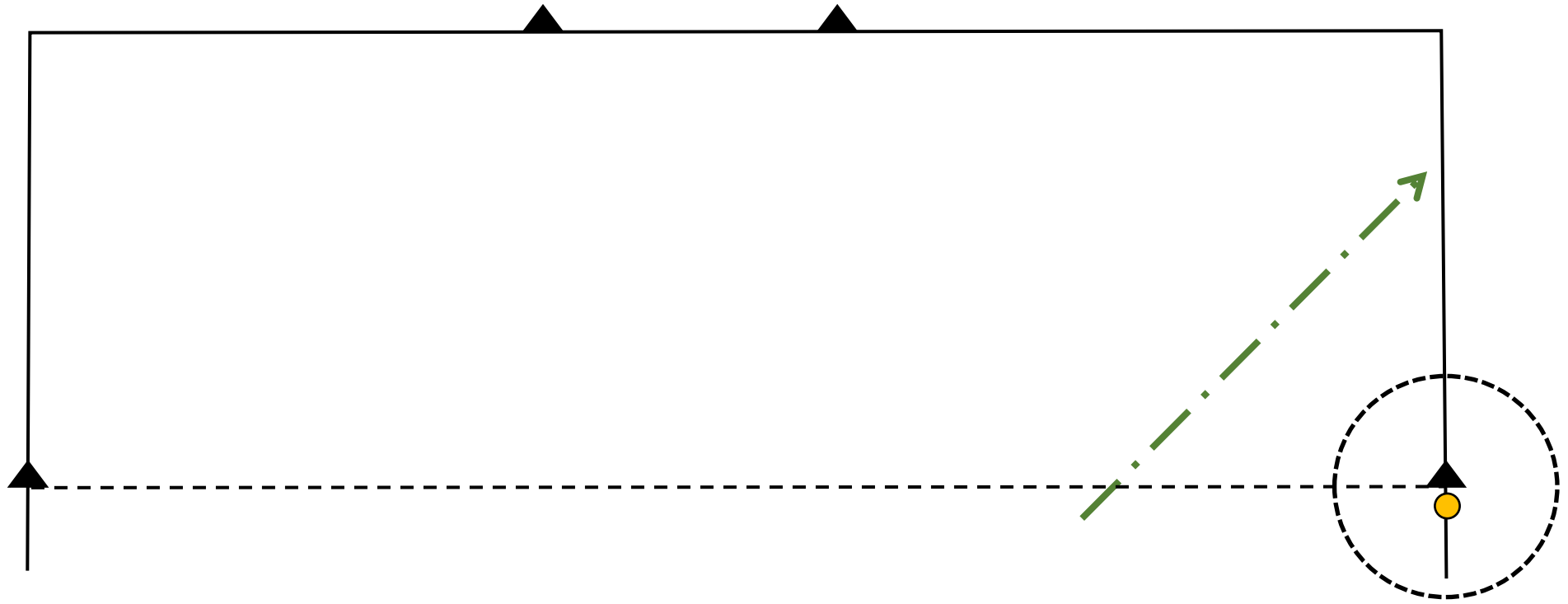
De speler mag zelf gaan lopen met de bal. Wanneer de genomen wordt binnen 5 meter van het doelgebied, moet de bal eerst 5 meter afleggen of eerst door een andere speler dan de nemer zijn aangeraakt, voordat hij het doelgebied in gaat.



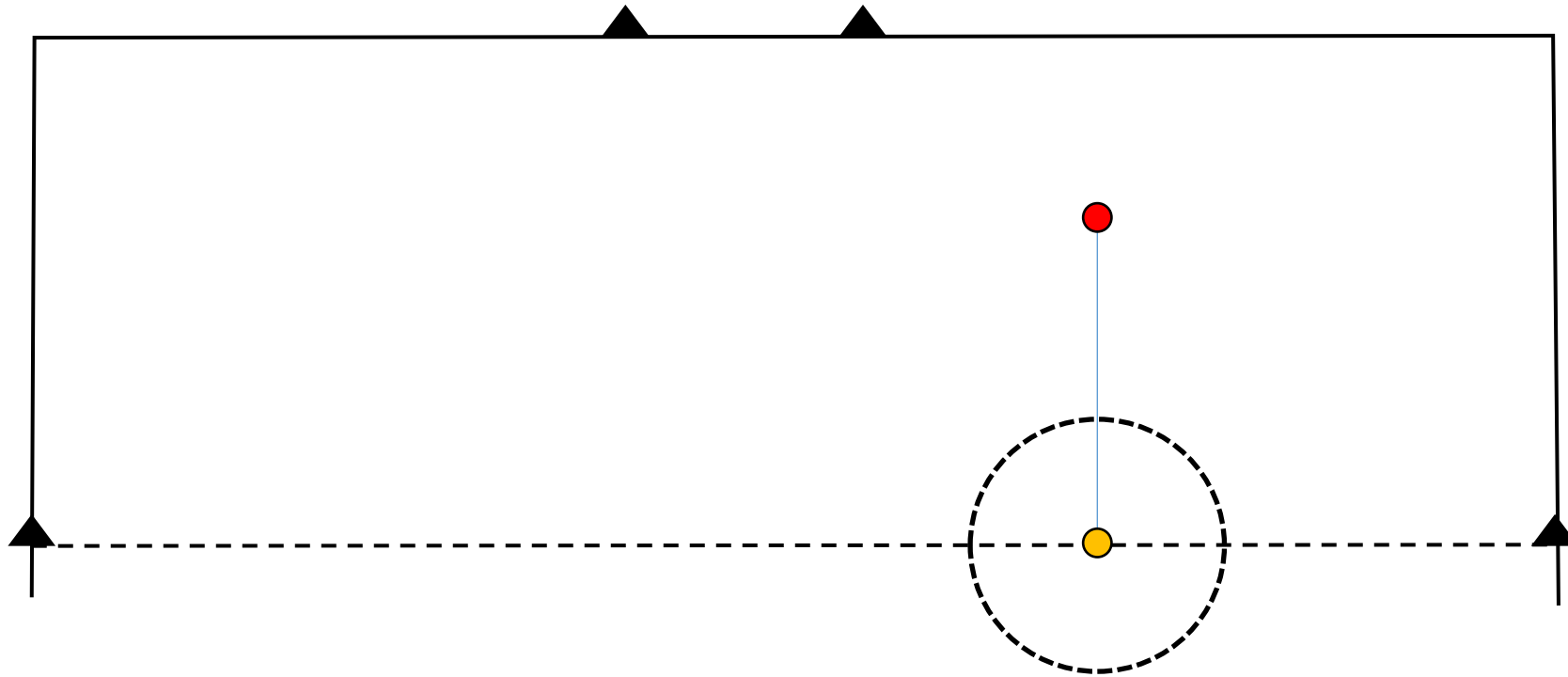
Bal gaat over de achterlijn door de aanvaller



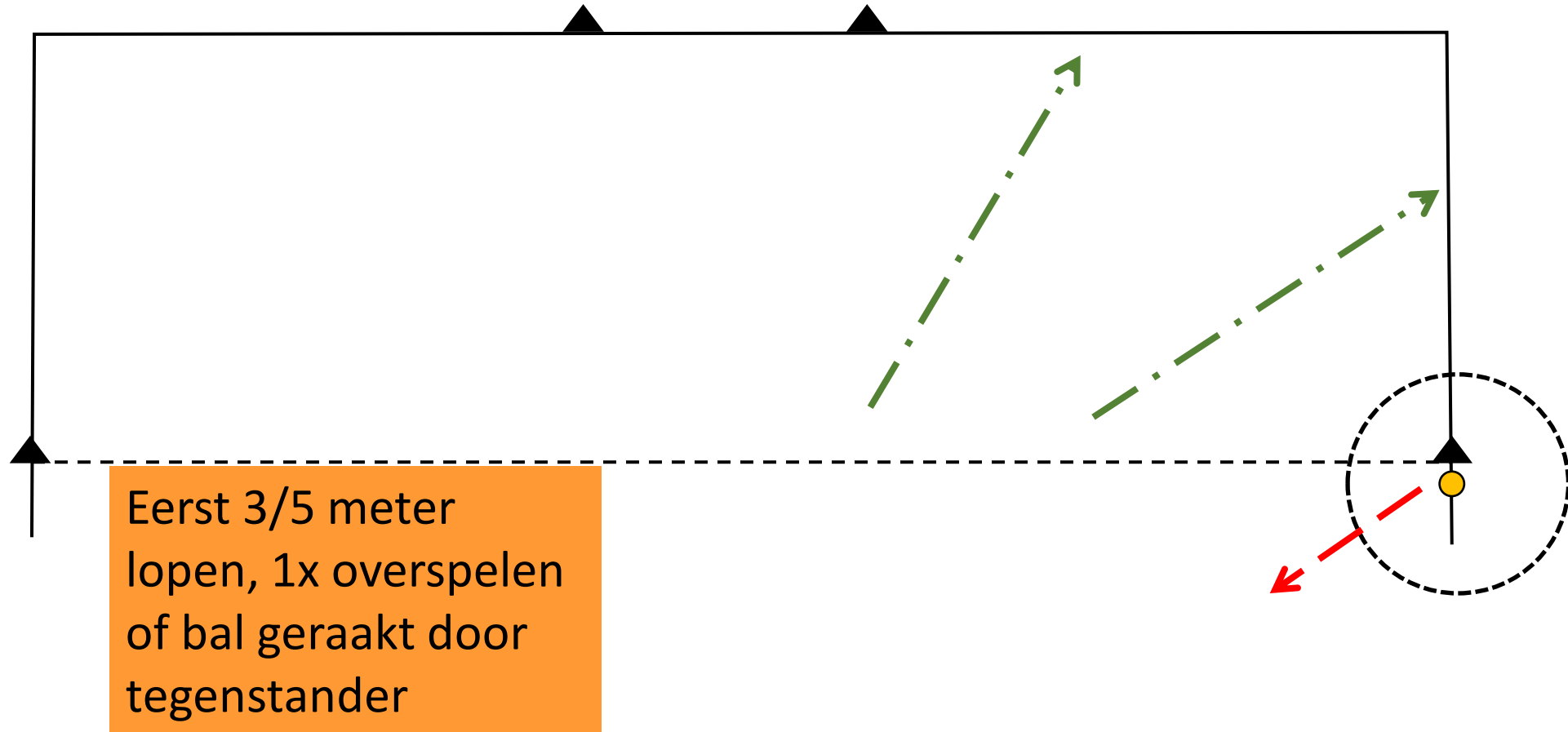
Bal gaat over de zijlijn door een aanvaller



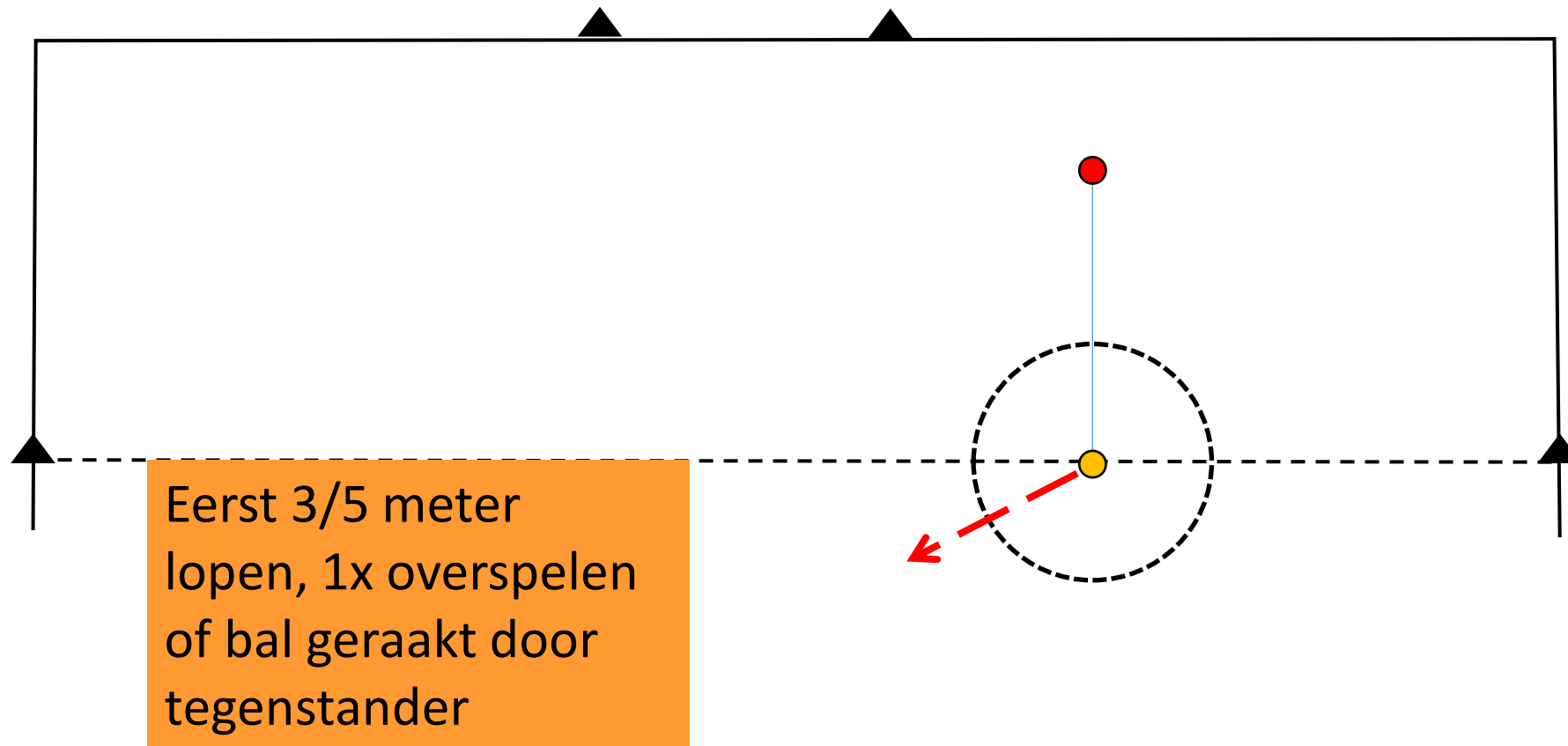
Overtreding van de aanvaller in het doelgebied



Bal gaat over de achter- of zijlijn door de verdediger



Overtreding van een verdediger in het doelgebied



Aanvullende regels 8-tallen – strafcorner

Een strafcorner wordt gegeven als:

- een verdediger een onopzettelijke overtreding maakt binnen het doelgebied
- een verdediger een opzettelijke overtreding maakt binnen het 15-metergebied, maar buiten het doelgebied
- een verdediger de bal met opzet over de eigen achterlijn speelt

8-tallen – strafcorner: de bal

Als een strafcorner wordt gegeven, gelden de volgende regels

De bal:

- moet op de achterlijn, minimaal 10 meter van het doel gelegd worden
- mag van beide kanten van het doel aangespeeld worden
- moet eerst buiten de cirkel of het 15-metergebied zijn gespeeld, voordat gescoord mag worden
- mag gedurende de hele schotbaan niet hoger komen dan
 - (a) plankhoogte: indien met 11-tal doelen of plankdoelen met de normale plankhoogte gespeeld wordt
 - (b) kniehoogte: bij andere doelen (pylonen of 15 cm-planken)



8-tallen – strafcorner: verdedigers

Als een strafcorner wordt gegeven, gelden de volgende regels

De verdedigers (4 spelers + 1 doelverdediger):

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

De rest van de verdedigers moet achter de 15-meterlijn van de tegenstander staan (in de praktijk is dit op de kop van de cirkel van de tegenpartij)



8-tallen – strafcorner: aanvallers

Als een strafcorner wordt gegeven, gelden de volgende regels

De aangever:

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

De aanvallers:

- moeten zich buiten de cirkel of het 15- metergebied opstellen
- mogen, na het aangeven van de bal, in het doelgebied komen



Tenslotte...

Time-out

Kan gegeven worden om de teambegeleiders in de gelegenheid te stellen (extra) aanwijzingen te geven

Kan op initiatief van de spelbegeleider of de teambegeleider!

Bully

Wordt genomen wanneer de wedstrijd is onderbroken ten gevolge van een blessure of enig andere reden, waarbij geen straf wordt opgelegd

(de sticks moeten elkaar bij een bully 1x raken, voordat de bal gespeeld wordt)





Dank voor jullie
aandacht! Zijn
er vragen?