



KNHB

KONINKLIJKE NEDERLANDSE
HOCKEYBOND

Shootoutsbriefing 2016-2017

Silver Cup

#fluitmee

Spelregels en organisatie

- 5 spelers en 1 doelverdediger per team van de spelers die op het wedstrijdformulier staan;
- Teamvertegenwoordiger (manager / coach / aanvoerder) geeft de ondersteunende scheidsrechter de juiste volgorde van de spelers op;
- Scheidsrechters tossen met aanvoerders (uitteam mag kop of munt kiezen); winnaar van de toss kiest tussen eerst nemen of eerst verdedigen;
- De scheidsrechters bepalen het doel waar de serie wordt genomen.

Spelregels en organisatie

- Alle spelers die op het DWF staan, behalve zij die tijdens de wedstrijd rood hebben gekregen, mogen op het veld:
 - Niet-deelnemers: bij elkaar achter de middenlijn.
 - Doelverdediger die niet aan de beurt is: buiten de cirkel bij de achterlijn.
 - Spelers die niet aan de beurt zijn: buiten 23-metergebied, minimaal 10 meter van de plek waar de speler start met de shootout. Dat wil zeggen: team A minimaal 10 meter rechts van de startplek; team B minimaal 10 meter links.
 - Manager (bij ontbreken: coach) mag bij de deelnemers; overige begeleiders bij spelersbank of achter middenlijn.

Procedure

- Vijf spelers nemen bij toerbeurt elk een shootout.
- De doelverdediger staat op of achter de doellijn; de speler die aan de beurt is staat achter de 23-meterlijn.
- Scheidsrechter overziet of doelverdediger en veldspeler klaar zijn en fluit om shootout te laten beginnen.
- Speler en doelverdediger mogen dan in elke richting bewegen. Ook al voordat de bal is gespeeld.

Procedure

- Shootout is ten einde:
 - 8 seconden na het beginsignaal;
 - als een doelpunt is gescoord van binnen de cirkel;
 - als de aanvaller een overtreding begaat;
 - als de doelverdediger binnen of buiten de cirkel een onopzettelijke overtreding begaat --> de shootout wordt overgenomen door dezelfde aanvaller op dezelfde doelverdediger;
 - als de doelverdediger binnen of buiten de cirkel een opzettelijke overtreding begaat --> een strafbal wordt toegekend, te nemen door een willekeurige aanvaller op het DWF en een doelverdediger;
 - als de bal buiten het speelveld gaat over de zijlijn of achterlijn, ook wanneer dit opzettelijk gebeurt.

Procedure

- Het team dat in de shootoutserie de meeste doelpunten maakt, wint.
- De serie eindigt zodra de winnaar bekend is o.b.v. de score.
- Indien er na tien shootouts nog geen beslissing is verkregen, wordt de serie voortgezet volgens het suddendethprincipe.

Suddendethprocedure

- Zelfde spelers, volgorde mag wijzigen.
- Team dat de laatste shootout (10^e) nam, neemt ook de 11^e.
- Het team dat tijdens de suddendethserie bij een gelijk aantal genomen shootouts per team een doelpunt voorsprong heeft, wint.
- Indien er na 20 shootouts nog geen beslissing is, wordt de serie voortgezet met dezelfde spelers, eventueel in andere volgorde;
- De volgorde nemen-verdedigen blijft nu dezelfde (dus nemer 21 is van het andere team dan nemer 20).

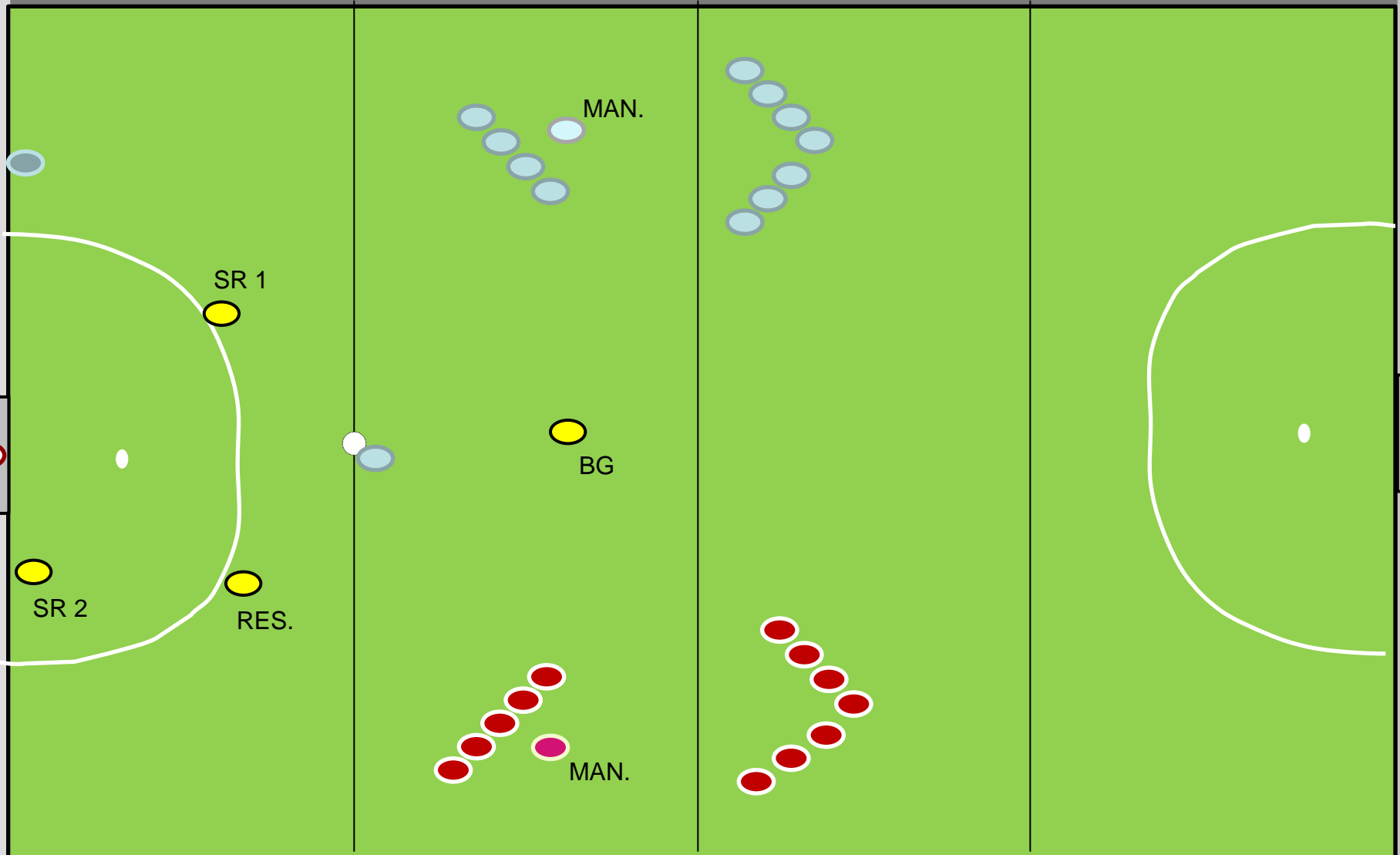
Procedure

- Een speler die tijdens de wedstrijd rood kreeg, mag geen shootout nemen of verdedigen. Een speler die geel kreeg mag dat wel, ook als zijn straftijd nog niet voorbij is.
- Als een deelnemer van de shootouts tijdens de serie geel of rood krijgt:
 - De speler die geel of rood krijgt mag tijdens de gehele procedure verder geen shootout meer nemen of als doelverdediger optreden; als hij nog een shootout moet nemen, geldt dit als 'geen goal'.
 - De doelverdediger mag vervangen worden door één van de vijf spelers die shootouts nemen (die voor iedere uitrustingswissel verkleedtijd krijgt).
 - Is de doelverdediger ook nemer, dan telt zijn nog te nemen poging als 'geen goal'.
- Bij blessures mag een deelnemer vervangen worden door een andere speler die op het DWF staat.

Taakverdeling

- Scheidsrechter 1: begint in de buurt van de cirkelrand, max 10 meter van het midden van de achterlijn; volgt het spel; start de tijd.
- Scheidsrechter 2: op of rond de achterlijn, max. 5 meter van doel.
- Reservescheidsrechter: rand van de cirkel aan de linkerzijde. Start de tijd als S1 het signaal geeft. Focust zich UITSLUITEND op zijn klok. Geeft (indien nog nodig) eindsignaal na 8 seconden.

Uitgangsposities bij shootouts



Bijzonderheden

- Weet dat het doel ook door een vliegende keep (of zelfs een gewone verdediger) verdedigd mag worden. Houd rekening met de rechten en plichten die bij die verschillende rollen komen kijken; m.n. wel/geen gebruik lichaam.
- Bij een shootout is het ook mogelijk om een strafbal te geven voor een opzettelijke overtreding die buiten de cirkel wordt begaan.
- Let op voor het automatisme 'strafbal plus geel'. Het kán wel, maar de extra straf van geel heeft veel invloed en is daardoor bijzonder zwaar.

Bijzonderheden

- Signaal voor overnemen van de shootout: wijs met linkerarm naar 23-meterlijn en maak een rollend gebaar met de rechteronderarm.
- Scheidsrechter 1 volgt het spel (en beweegt, op afstand, mee).
- Scheidsrechter 2 heeft als hoofdtaak de beoordeling goal/geen goal en beoordeelt mee, maar wel als 'tweede'; spreek goed af hoe S2 ondersteunt en wanneer hij initiatief neemt.

Administratie shootouts

Team A:

Nemer	Rugnr.	Naam	Score
1			
2			
3			
4			
5			

Team B:

Nemer	Rugnr.	Naam	Score
1			
2			
3			
4			
5			