

Spelregel van de week: de strafcorner (hoe ingewikkeld kan het zijn ☺).

Het nemen van de strafcorner is tegenwoordig regelmatig op 'studio sport' te zien. Omdat het bijzonder snel kan gaan onderstaand een toelichting op het nemen ervan en wat nodig is voor een geldig doelpunt.

De spelregels zeggen er het volgende over het nemen:

- de bal moet op de achterlijn binnen de cirkel liggen op ten minste 10 meter van de doelpaal, aan de kant van het doel waar het aanvallende team de voorkeur aan geeft . Dus vanaf het tweede merkteken op de achterlijn voorbij de doelpaal
- de aanvaller die de strafcorner neemt, moet minstens één voet buiten het speelveld aan de grond hebben
- de overige aanvallers moeten binnen het speelveld maar buiten de cirkel zijn, zonder met stick, voeten of handen de grond binnen de cirkel aan te raken
- geen andere speler dan de speler die de strafcorner neemt mag op minder dan 5 meter afstand van de bal zijn op het moment dat de bal gepusht of geslagen wordt (verdediger mag dus niet dichterbij staan dan bij het eerste merkteken op de achterlijn)
- ten hoogste vijf verdedigers waaronder de doelverdediger of veldspeler met de rechten van een doelverdediger, moeten achter hun achterlijn zijn, zonder met hun stick, handen of voeten de grond binnen het veld aan te raken.
- de overige spelers van de verdedigende partij moeten aan de andere kant van de middenlijn zijn
- tot de bal bij de strafcorner is gespeeld, mag geen andere aanvaller dan diegene die de strafcorner neemt, in de cirkel komen en mag geen enkele verdediger over de achterlijn of middenlijn komen
- na het nemen van de strafcorner mag de aanvaller die de strafcorner heeft genomen de bal niet meer aanraken of binnen speelafstand benaderen, totdat deze door een andere speler is gespeeld

en het volgende over het scoren:

- er kan niet gescoord worden voordat de bal buiten de cirkel is geweest
- als het eerste schot op doel een slag is (in tegenstelling tot een push, flick of scoop), moet de bal de doellijn passeren (dan wel zich op een weg bevinden die, voordat de bal van richting wordt veranderd, erin zou resulteren dat de bal de doellijn zou passeren) op een hoogte van niet meer dan 460 mm (hoogte van de achterplank), om een geldig doelpunt te kunnen maken
- voor tweede en daaropvolgende slagen op doel en voor doelpogingen met flick, tip-in en scoop gelden geen beperking van de hoogte, mits zij niet gevaarlijk zijn

Belangrijk voor de scheidsrechter bij het nemen van de strafcorner:

1. Tussen het geven van de strafcorner en het nemen ervan, mag geen van beide ploegen spelers wisselen. Alleen een geblesseerde of gestrafte keeper van het verdedigende team mag dan worden gewisseld. Geblesseerde spelers mogen dan dus NIET worden gewisseld. Als uit de strafcorner weer een nieuwe strafcorner volgt, blijft dit 'wisselverbod' van kracht.
2. Een strafcorner mag zowel links als rechts van het doel genomen worden.
3. Sta in de cirkel met het doel aan je rechterhand een stukje voor de achterlijn (dus in de cirkel) zodat je zowel verdedigers als aanvallers (schuin van voren) kunt zien. Let erop dat je weet of er aanvallers achter je rug staan (probeer dat te vermijden).

4. Aanvallers moeten met schoenen en stick buiten de cirkel staan (dus ook niet òp de lijn), verdedigers moeten achter de achterlijn of over de middellijn staan.
5. Je houdt je hand omhoog zolang spelers niet goed staan opgesteld. De strafcorner mag dan NIET worden genomen.
6. Als iedereen op de goede plek staat (inclusief jijzelf), laat je je hand zakken zodat iedereen weet dat de speler bij de bal de strafcorner mag nemen.
7. Als de speler die de bal aanspeelt niet met (tenminste) één voet over de achterlijn staat, moet de strafcorner worden overgenomen. Ook als dat meerdere keren gebeurt moet de strafcorner net zo vaak worden overgenomen. Dat overnemen van de strafcorner geldt ook als een andere aanvaller te vroeg de cirkel inloopt.
8. De aanvaller mag bij het aanslaan geen schijnbeweging maken (om een verdediger te vroeg te laten uitlopen en zo opnieuw een strafcorner 'te versieren' maar dan met een verdediger minder). Als je ziet dat dit toch gebeurt stuur je de aanvaller die aanslaat naar de andere kant van de middenlijn en mag een andere aanvaller opnieuw de strafcorner nemen. Een eventueel te vroeg uitgelopen verdediger mag dan gewoon weer verdedigen en je start de strafcorner opnieuw met vijf verdedigers.
9. Pas als de aanvaller de bal bij het nemen van de strafcorner met de stick raakt mag een verdediger starten met over de achterlijn / middellijn te rennen. Dat uitlopen gebeurt regelmatig te vroeg. Fluit af als dat uitlopen te vroeg gebeurt (tenzij er sprake is van een overduidelijke doelkans) en laat de strafcorner opnieuw nemen. De te vroeg uitgelopen verdediger moet meteen naar de andere kant van de middenlijn. Een andere keuze is niet mogelijk! De opnieuw gegeven strafcorner wordt dus met een verdediger minder genomen. Mocht de keeper te vroeg uitlopen, dan mag de verdedigende ploeg wèl kiezen welke verdediger naar de andere kant van de middenlijn gestuurd wordt. Bij herhaling kun je dit gedrag bestraffen met een gele kaart (+ 5 minuten tijdstraf). Als dit te vroege uitlopen bij herhaling blijft gebeuren, dan kun je een strafbal geven (let wel: dan heb je een héél bijzondere situatie – ik heb het nog niet eerder meegemaakt...),
10. Verdedigers mogen een masker aantrekken. Houd je hand in de lucht als verdedigers bezig zijn die aan te trekken zodat de strafcorner op de meest veilige manier kan worden genomen. (Let op: met masker op mogen spelers buiten de 23 meter niet actief aan het spel meedoen. Indien dat wel gebeurt fluit je voor een vrije slag tegen).
11. Als je een strafcorner hebt gegeven en het is daarna tijd, dan fluit je vóór het laten nemen van de strafcorner voor einde wedstrijd. Meestal melden zich dan alle overige spelers van de balbezittende ploeg aan de rand van de cirkel. Dit heet een 'uitspeelstrafcorner'.
12. Die uitspeelstrafcorner kan weer opnieuw een strafcorner opleveren. De wedstrijd is afgelopen bij een doelpunt, uitslaan, lange corner, als de bal 5 meter buiten de cirkel geweest is, als er een overtreding gemaakt is die geen nieuwe strafcorner oplevert of als de bal voor de tweede keer buiten de cirkel wordt gespeeld.
13. Het kan voorkomen dat de bal te zacht aangeslagen wordt. Als dat gebeurt moet altijd eerst een andere speler de bal spelen alvorens de speler die de bal (als eerste) aansloeg deze weer mag spelen. Anders is er sprake van een 'self pass' en dat mag niet bij het nemen van een strafcorner.

Wanneer geef je (g)een doelpunt?:

1. Om een doelpunt te kunnen geven moet de bal buiten de cirkel geweest zijn (dwz buiten de cirkelrand)
2. Daarna moet de bal in de cirkel door een aanvaller met de stick op juiste manier gespeeld zijn of door een verdediger zijn aangeraakt (waarbij geen sprake is van een overtreding door de aanvaller – bijv. door gevaarlijk spel)

3. Het eerste schot op doel moet altijd laag zijn (plankniveau). Als de bal na het schot richting de plank onderweg wordt aangeraakt waardoor de bal omhoog het doel in gaat is dat een doelpunt. Als het een verdedigende stick is die geraakt wordt, maakt het (voor het doelpunt) niet uit hoe. Als het een aanvallende stick is geweest dan moet deze de bal correct gespeeld hebben (bolle kant aanvaller bijvoorbeeld betekent géén doelpunt, maar een vrije slag voor de verdediging = bolle kant door verdediger betekent echter weer wel een doelpunt).
4. Als de bal niet buiten de cirkel is geweest en er wordt (laag) op doel geschoten en de keeper stopt de bal, dan fluit je NIET. Zolang de bal niet over de doellijn gaat hoeft je niet te fluiten. Als de bal bijvoorbeeld gevaarlijk hoog afketst op de keeper is het weer opnieuw een strafcorner ook al is de bal niet buiten de cirkel geweest en had er niet eens gescoord kunnen worden. Alle overige spelregels gelden daarbij nog steeds. Is de bal niet buiten de cirkel geweest en de bal gaat bijv. via de keeper het doel in dan is het nog steeds geen doelpunt (de bal is immers niet buiten de cirkel geweest) maar wel een lange corner (voordat de bal over de doellijn ging is deze immers als laatste door een verdediger gespeeld.
5. Is de bal buiten de cirkel geweest en het eerste schot is hoog, en wordt gestopt door de keeper, dan fluit je meteen af voor een aanvallende overtreding.
6. Een hoog (tweede) schot of een push kan gevaarlijk zijn. Als een verdediger op de doellijn staat, dan is dat jammer voor de verdediger als hij/zij moet uitwijken voor een hoge bal. Dan is het gewoon een doelpunt (had de verdediger maar niet in het doel moeten gaan staan). Als een verdediger binnen (5 meter) speelafstand in de cirkel (niet in de doelmond) moet uitwijken voor een schot van een aanvaller, dan is dat gevaarlijk en fluit je voor een aanvallende fout. Waar het hier vooral om gaat is of de aanvaller naar jouw oordeel voldoende zijn best heeft gedaan om een vrije baan te kiezen voor zijn schot. Als een verdediger bijv. in de schotlijn 'springt' is dat een overtreding van de verdediger (als de bal vervolgens het doel in verdwijnt geef je dus een doelpunt).
7. Als een verdediger geraakt wordt onder de knie is het opnieuw een strafcorner (of misschien zelfs een strafbal). Vanaf de knie en hoger betekent een vrije slag voor de verdediger (tenzij de bal via een verdedigende stick omhoog is gegaan).
8. Let bij het inlopen van aanvallende spelers altijd op 'indirect afhouden'. Het kan zijn dat bij het inlopen een aanvaller zonder bal een verdediger zodanig hindert dat deze niet naar de aanvaller met bal kan toelopen. De verdediger moet dan wel een duidelijke poging(en) doen om bij de aanvaller met bal te komen.