

Clubscheidsrechters

Als scheidsrechters sta je met z'n tweeën op een groot veld en wordt er van alles van je verwacht. Je merkt dan dat alleen het lezen van het boekje niet genoeg is. Tijdens een wedstrijd gebeurt van alles en heb je geen tijd om het boekje te lezen om te weten wat je moet doen. Dat betekent dat je veel wedstrijden moet fluiten om routine in het fluiten te krijgen en goed kunnen samenwerken met je mede scheidsrechter zodat je elkaar kunt helpen. En dan wordt het ook leuk!

Hier geven we je een aantal tips uit het boekje maar ook tips die niet in het boekje staan. En dan zijn er nog zoveel meer tips uit de praktijk die we nog niet hebben gegeven.

Lees dit allemaal maar eens door en probeer je een beeld te vormen hoe dat allemaal uitpakt als je een wedstrijd fluit.

Heb je vragen hierover, voor of na een wedstrijd neem dan contact op met de arbitragecommissie. Of, als je dat liever hebt lopen we een wedstrijd met je mee en geven je feedback over de dingen die gebeuren.

Wat ook mogelijk is dat je meer wilt weten over het fluiten. Dan is de workshop Clubscheidsrechter + (CS+) wellicht wel wat voor jou. Dit seizoen gaan we daarmee starten en opgeven is nog mogelijk!

Tips.

- Voor wie doe je het:

Er zijn 4 teams waar je mee te maken hebt:

- Het uitteam, inclusief begeleiding;
- Het thuisteam, inclusief begeleiding;
- Het scheidsrechtersduo;
- Het publiek.

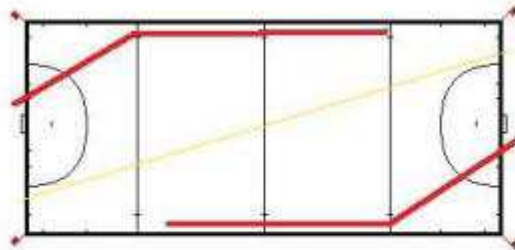
- Voorbereiding

- Wees ruim op tijd voor aanvang wedstrijd, genoeg tijd om te overleggen met collega. Wie neemt welke kant, wat doe je met specifieke spelsituaties (scoop, strafcorners, wanneer ga je waarschuwen en wanneer gaat dat over in kaarten etc.);
- Zoek vooraf uit wat voor wedstrijd je gaat fluiten (vb. strijd om promotie) zodat je een beetje weet wat er op het spel staat;
- Neem kaarten (groen, geel, rood) mee;
- Een potlood en een geel post it blaadje (plakken op de gele kaart!!!) is handig bij het geven van kaart (nummer noteren en vergeet na de wedstrijd niet de naam te vragen: bij digitaal invoeren wordt de naam gevraagd en heb je aan een rugnummer niks);
- Een goed horloge met stopwatch en liever geen mobiel;
- Spreek vooraf met je collega af wie de tijd bijhoud (1^e helft overkant, 2^e helft bankkant. Wel altijd samen klokken);
- Neem een munt voor het tossen (een stick valt bijna altijd op dezelfde kant);
- Geef aan elkaar aan waar je moeite mee hebt, vb. de regel bij het scoopen, zodat je elkaar kunt helpen;

- Zorg dat je een team bent! Veel naar elkaar kijken, elkaar helpen. Altijd eerst naar elkaar kijken bij het geven van een strafcorner, strafpush of doelpunt;
- Hockeyschoenen lopen beter dan halfhoge laarsjes of gewone schoenen;
- CS-Plus scheidsrechters dragen voor de dames: rok of lange broek, voor de heren altijd een lange broek.

- **Verdeling en looplijnen in dit plaatje:**

- Het veld wordt diagonaal (van linksonder naar rechtsboven) door midden gesneden, iedere scheidsrechter heeft een eigen kant;
- Binnen deze ruimte heb je de volgende looplijn (= de hockeystick loop):



Rodelijn: Looplijn scheidsrechters
Gelelijn: veldverdeling scheidsrechters

- Afspraak is dat je nooit in de cirkel van je medescheids fluit! Je mag wel met signalen aangeven dat je iets hebt gezien maar alleen als je medescheids daarom vraat/naar je kijkt. Het is dan aan je collega om dit over te nemen. Oogcontact houden is dus zeer belangrijk.

- **Signalen:**

- Geef met signalen door waarvoor je hebt gefloten. Het is van belang dat je dit duidelijk doet. Niet alleen voor je collega en spelers, maar zeker ook voor begeleiding en publiek. Zo voorkom je verwarring en tegenspraak (De signalen zijn terug te vinden op de site van de KNHB).

- **Kaarten:**

- Vanaf het behalen van je scheidsrechters kaart mag je in een wedstrijd kaarten uitdelen;
- Natuurlijk hoop je dit zo min mogelijk te moeten doen;
- Vooral bij lagere teams is er vaak onbegrip van spelers omtrent een genomen beslissing. Vaak komt dit omdat ze zelf de regels nog niet voldoende kennen. Uitleg is dan een goed middel om kaarten op zak te kunnen houden;
- Heb je geen kaarten mee, maar gaat iemand volledig door het lint? Ook dan mag je de speler het veld uitsturen. Loop even mee naar bijvoorbeeld de coach en vraag de speler te laten afkoelen. Zodra dat is gelukt kunnen ze bij jou melden dat de speler weer (normaal) kan meespelen;
- Eerst waarschuw je mondeling. Praten met spelers is dus prima!;
- Groen: Is een waarschuwing. Genoeg gepraat. Bij herhaling de bal op de verkeerde plek nemen, net even dat hakje. Een aanvoerderskaart als het team wat al te ruig gaat spelen of teveel commentaar geeft;

- Geel: 5 minuten veld verlaten. Waarschuwen helpt niet meer. De hak is te duidelijk. Bal wegschoppen e.d.;
 - Geel: 10 minuten veld verlaten: fysieke overtreding of hengelen;
 - Rood: Veld verlaten en niet meer terug erin. Bijv. Forse overtreding niet op bal maar op speler;
 - Noteer het nummer van de speler aan wie je een kaart geeft. Na afloop noteren op het wedstrijdformulier. Let erop: het digitale wedstrijdformulier herkent geen nummers maar namen. Vraag daar dus naar!
- **Strafbal:**
- Een strafbal wordt toegekend:
 - a. voor een overtreding van een verdediger in zijn cirkel, waardoor het waarschijnlijk maken van een doelpunt wordt voorkomen
 - b. voor een opzettelijke overtreding van een verdediger in zijn cirkel tegen een tegenstander die in balbezit is of een mogelijkheid heeft om de bal te spelen of gewoon een opzettelijke overtreding om te voorkomen dat een aanvaller de bal speelt;
 - Een strafbal wordt genomen en is daarna afgelopen door een doelpunt of stop, dus geen rebound.
- **Strafcorner:**
- De aangever mag de bal spelen hoe hij maar wil (slaan, flatsen, pushen), maar moet met 1 voet buiten het veld staan. Dus de andere voet in het veld;
 - De bal moet eerst buiten de cirkel worden gespeeld, dus aannemen binnen de cirkel mag maar dan moet ie weer naar buiten;
 - Bij een eerste slag op doel mag je slaan/flatsen (bal moet op de plank) en pushen (bal mag hoog).
- **Hengelen:**
- Hengelen is de bal in de lucht met je stick raken, dit is een overtreding en betekent per direct een gele kaart (5 minuten).
- **Scoop:**
- Een scoop is een hoge bal over een grote afstand;
 - Bij het inzetten van de scoop bepaald de scheidsrechter die het dichtst bij staat of het gevaarlijk is of niet. Let op: de dodemansloop/kamikazeloop van een inkomende speler is geen gevaarlijk spel van de scooper maar van de inlopende speler;
 - De andere scheidsrechter let op de baan van de bal en kijkt direct naar de plaats waar deze ongeveer neer zal komen. Daar mag maar 1 speler (dat kan dus ook een verdediger zijn) de bal aannemen, alle andere moeten op 5 meter afstand blijven. Het is dus wie het eerst op die plek is, mag de bal aannemen.
- **Tot slot:**
- Bedenk dat het menselijk is om fouten te maken en niet alles te kunnen zien;
 - Probeer contact te houden met je collega, misschien heeft deze het wel gezien;
 - Wees duidelijk in je fluiten en signalen, zo voorkom je een hoop protest, van spelers/coaches/publiek;
 - Goed leren fluiten helpt je bij je eigen hockeyspel!

- Kies voor een eigen scheidsrechtersfluit: wel zo hygiënisch. Let op: koop geen fluit met een 'balletje'. En zeker niet een metalen fluit! Gebruik een koord zodat je de fluit in je handen kunt houden en geen koord om je nek!
- Hard fluiten is voor iedereen duidelijk!

