

## **AFSPRAKEN CLUBSCHEIDSRECHTERS (VELD) SEIZOEN 2017 – 2018**

Het is van belang dat clubscheidsrechters de laatste uitgave van het spelreglement kennen en kunnen toepassen. De hierna genoemde afspraken vullen het spelreglement aan en benadrukken op welke manier spelregels dienen te worden geïnterpreteerd.

### **Sportiviteit & respect**

- Om de banken te managen heb je verschillende mogelijkheden, van een goed (kort) gesprek tot het geven van kaarten. Geef je grens aan en leg de verantwoordelijkheid bij de coach/manager. En laat het niet jouw probleem worden. Welke optie je ook kiest, manage dit vanaf het begin op een 'normale', menselijke manier.
- *Let op:* als je een gele kaart aan de begeleiding geeft dan speelt het desbetreffende team tien minuten met een speler minder. Ook moet de gestrafte coach/begeleider achter de omheining plaatsnemen en mag hij niet coachen.
- Als je tegen de bank zegt dat het 'de laatste keer is', zorg dan ook dat het écht de laatste keer is en bestraf de herhaling. Je dwingt respect en begrip voor je beslissing af bij spelers, wanneer je ze 'normaal' behandelt. Hautain gedrag werkt averechts.

### **Communicatie**

Een belangrijk onderdeel van het 'verkopen' van je beslissing zijn de gebaren die je gebruikt. Zorg er dus voor dat je de juiste gebaren gebruikt en dat iedereen hiermee begrijpt wat je wilt. Ook als je collega om steun vraagt gebruik je een duidelijk signaal, zodat iedereen ziet dat je samenwerkt.

- Communicatie met de spelers is erg belangrijk voor het management van de wedstrijd. Echter, een overdaad aan woorden richting spelers schaadt dit en kan tegen je werken. Praat dus alleen als het functioneel is en gebruik een positieve woordkeuze. Praat mét de spelers en niet tégen de spelers! Maak echter wel duidelijk wanneer een discussie klaar is.
- Wanneer je bij een beslissing te maken krijgt met protesterende spelers, maak dan meteen duidelijk dat slechts één speler met je mag praten.
- Samen fluiten is samen plezier maken! Bespreek vooraf wat je van je collega verwacht en hoe je de wedstrijd zo goed mogelijk kunt laten verlopen. Spreek af wie waar kijkt bij bijvoorbeeld de strafcorner en hoe je elkaar ondersteunt in de 23-metergebieden.

### **Analyseren van de wedstrijd**

Het managen van het spel is een van de moeilijkste aspecten. Daarom geven we een aantal tips om vanaf het begin zo goed mogelijk de wedstrijd te managen. Gebruik deze om direct duidelijk te maken waar jullie grenzen liggen en wat wel en niet kan.

- Creëer ruimte: zorg ervoor dat de bal op de juiste plek genomen wordt en dat iedereen op vijf meter afstand staat.
- Het nemen van de juiste beslissing is erg belangrijk. Mocht het voorkomen dat je toch een verkeerde beslissing neemt en iedereen ziet en vindt dat het juist de andere kant op is wees dan niet te 'groot' om je beslissing te wijzigen. Echter, laat het spel pas beginnen zodra iedereen weer klaarstaat en er geen snelle turnover kan ontstaan.

### **Het beschermen van het technische spel**

- We moeten proberen om technische spelers te beschermen tegen spelers die er alles aan doen om hen af te stoppen. Technisch hoogwaardig spel gaat altijd boven 'afbraakhockey'.
- Een aanvallende vrije slag binnen vijf meter van de cirkel wordt genomen op de plaats van de overtreding. Alle spelers behalve degene die de bal gaat nemen, moeten op minimaal vijf meter afstand staan. Verdedigers die al in de cirkel staan mogen binnen de vijf meter afstand blijven staan. Ze mogen niet actief het spel gaan beïnvloeden of de bal spelen totdat de bal door een tweede speler is geraakt of de bal vijf meter heeft afgelegd. Het begeleiden van de aanvaller van binnen de cirkel is toegestaan, zolang ze niet de bal spelen of een poging doen de bal te gaan spelen. Nadat de bal vijf meter

- heeft afgelegd of door een tweede speler is geraakt, mag een verdediger de bal spelen, ook als hij in eerste instantie niet op afstand stond.
- Niet elk balbezit is voordeel. Een fluitsignaal kan vaak juist meer voordeel opleveren doordat de tegenstander afstand moet nemen.
  - Bij alle seniorenwedstrijden is het spelen van de bal die boven schouderhoogte zweeft, mits niet gevaarlijk, toegestaan. Hierbij blijft het voorkomen van gevaarlijke situaties de hoogste prioriteit. Zodra je ziet dat spelers dicht bij elkaar staan en er gaat zeker een duel om de bal ontstaan zal je moeten fluiten.
  - Het lastige is dat nu niet altijd duidelijk is wie bij een hoge bal de eerste ontvanger is. Een speler bij de senioren mag immers een bal die over hem heen gespeeld wordt met zijn stick boven zijn schouder stoppen of wegslaan. In dat geval moet de betreffende speler zorgen dat dit ongevaarlijk gebeurt. Zodra er gevaar voor de andere partij ontstaat doordat een speler een bal boven zijn schouder speelt maakt hij een overtreding.
  - Bij alle juniorenwedstrijden blijft de regel van kracht dat de bal boven schouderhoogte niet gespeeld mag worden, met uitzondering van het verdedigen van een schot op doel;
  - Er zijn veel situaties die je ook kaartloos kunt oplossen. Soms is het noodzakelijk om toch een kaart of een strafverzwaring te geven. Probeer dit pas te doen nadat je andere controlemaatregelen (hard fluiten, boos kijken) al hebt toegepast.

### **Consistent fluiten doen we samen**

We hebben niet veel 'standaardstraffen', maar voor een paar situaties moeten we dezelfde soort overtreding echt elke keer op eenzelfde manier bestraffen. Hierdoor schep je duidelijkheid en weet de speler wat hem te wachten staat als hij die overtreding overweegt. We geven hieronder een paar voorbeelden.

- De bal die na het fluitsignaal in het 23-metergebied wordt weggetikt met een grote invloed op het vervolg van het spel. Of als een verdediger die bij een aanvallende vrije slag in het 23-metergebied niet op vijf meter afstand stond, de bal aanvalt. Dit zijn twee voorbeelden waarbij je een strafcorner geeft en geen persoonlijke straf.
- Wanneer een tegenstander door een sliding naar de grond gaat. Geen discussie: gele kaart en tien minuten straf en in het 23-metergebied geef je een strafcorner. Is de sliding in de cirkel dan is het naast de kaart een strafbal.

### **Wees alert!**

Het spel wordt steeds sneller en we moeten 70 minuten lang op ons best zijn om de wedstrijd goed te laten verlopen. Buiten een aantal bekende spelregels zijn er ook situaties die niet zo vaak voorkomen, maar waarbij we wel zo goed en uniform mogelijk moeten handelen. Hier volgen een paar voorbeelden.

- Een standaardkeeper die gewisseld wordt, kan vervangen worden door een vliegende keep of door een andere standaardkeeper. Een vliegende keep mag behalve een masker geen extra beschermende kleding toevoegen.
- Alle veldspelers zijn verplicht mondbescherming ('bitje') en scheenbeschermers te dragen. Heeft een speler die niet als hij het veld in wil komen dan laat je dit als scheidsrechter niet toe. Constateer je dat iemand in het veld zijn bitje of zijn scheenbeschermers niet draagt dan corrigeer je dat direct of je laat de betreffende speler wisselen. Kortom: "zonder bitje zit je". Er is echter geen spelstraf verbonden aan het niet dragen van een bitje (of scheenbeschermers)!

### **Veel plezier!**

Het fluiten is een hobby van ons allemaal en dat doen we ieder weekend met veel plezier. Laten we er met z'n allen, aan de hand van deze briefing, een mooi en sportief seizoen van maken!

De KNHB-spelregelcommissie