

Opleiding Clubscheidsrechter



Fluitbasis

- 2 teams van 11 spelers, ieder team heeft een aanvoerder **en** een coach
- Wedstrijden duren 4x 17,5 minuten
Tussen kwart 1 en 2 en tussen 3 en 4 is er 2 minuten rust
Tussen kwart 2 en 3 is er 5 minuten rust
(of zolang het sproeiprogramma duurt)
- Wisselen van helft gebeurt tussen kwart 2 en 3 door de spelers
- Scheidsrechters wisselen niet van kant

Fluitbasis

- Spelers wisselen bij de middenlijn en zo vaak als de spelers willen
- Wisselen mag niet bij een strafcorner
- Bal mag altijd hoog gespeeld worden zolang het niet met opzet en gevaarlijk is

Vorbereiden op de wedstrijd

Zorg dat je **op tijd** voor aanvang van de wedstrijd aanwezig ben. Samen met je collega-scheidsrechter bereid je de wedstrijd voor.

Wat checken jullie op het veld?

- controle doelen en doelnetten én hoekvlaggen

Wat checken jullie bij de teams/spelers/doelverdedigers?

- aantal spelers, tenue, doelverdediger

Wanneer moet je fluiten?

- Om de wedstrijd/kwart te laten beginnen, *inclusief tijd starten*
- Bij een overtreding (geen voordeel), *en een kant opwijzen*
- Als je een strafcorner moet geven, *en het juiste gebaar*
- Als het kwart is afgelopen, *3 korte fluitsignalen na 17,5 minuut*

Wanneer moet je fluiten?

- Als er een goal is gescoord is, *en het juiste gebaar*
- Bij iedere afslag, *na een goal of begin van een kwart*
- Als je de tijd stil zet, *bij een strafbal, blessure of een kaart*



Wanneer kan je fluiten?

- Bij een overtreding
- Veel voorkomende overtredingen zijn:
 - Shoot
 - Hakken
 - Gevaarlijk spel
 - Afhouden
 - Duwen

De vrije slag

- 5 meter Afstand houden
- Bal nemen vlakbij de plaats van de overtreding
- Bal hoeft niet stil te liggen
- Spelers mogen de bal slaan, pushen, scoopen of een self-pass
- Vrije slag 23m gebied uitleg

Wanneer is het wat

- Overtreding tussen de 23m lijnen = **vrije slag**
- Overtreding in de cirkel door verdediger = **strafcorner**
- Overtreding van een aanvaller in de cirkel = **vrije slag voor de verdediging**
- Opzettelijke duw of hak door verdediger in het 23m gebied = **strafcorner**
- Iedere overtreding waardoor een doelpunt wordt voorkopen = **strafbal**
(bijvoorbeeld als de lijnstopper de bal op z'n voet krijgt bij een SC)

Lange corner of....

- Gaat de bal via verdediger of keeper over de achterlijn = lange corner
- Slaat de verdediger of keeper de bal opzettelijk over de achterlijn = een strafcorner
- Gaat de bal via een aanvaller over de achterlijn = uitslaan

Strafcorner

- Aanvallende ploeg mag zelf kiezen aan welke kant zij de strafcorner nemen
- Maximaal 4 verdedigers en 1 keeper verdedigen de strafcorner
- Overige verdedigers achter de middenlijn, als de strafcorner is aangegeven mogen zij inlopen
- Aanvallers moeten buiten de cirkel staan
- Komt een aanvaller te vroeg de cirkel in? Dan aangever naar de middenlijn

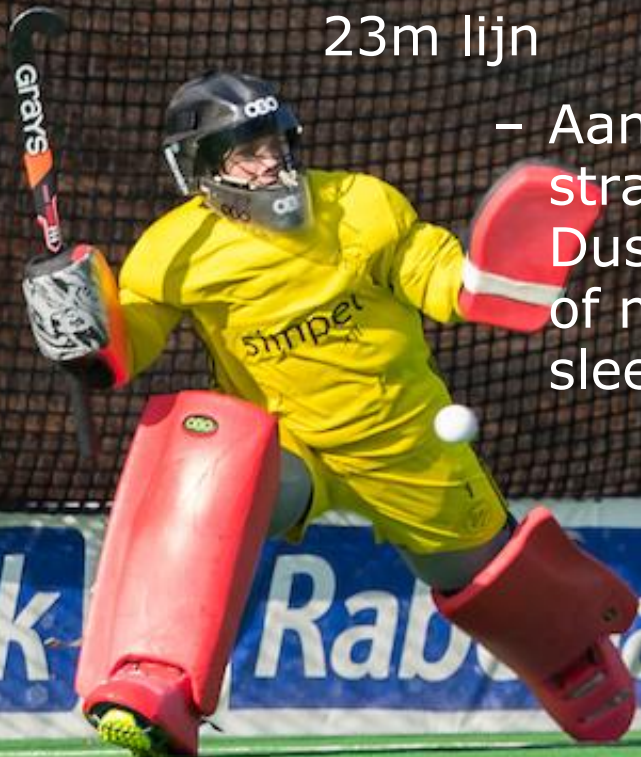
Strafcorner

- Jij geeft de strafcorner 'vrij' als iedereen klaar staat
- Verdediger te vroeg over de lijn = verdediger naar de middenlijn (één verdediger minder)
- Bal moet buiten de cirkel komen voordat er gescoord kan worden
- Schot moet op de plank, push mag hoog (niet gevaarlijk)

- Bal tegen lichaam lijnstopper = strafbal
- Bal boven de knie tegen verdediger die buiten het doel staat = vrije slag verdediging

Strafbal

- Keeper mag met z'n voeten OP de doellijn staan
- Aanvaller mag niet voor de bal staan
- Alle andere spelers achter de 23m lijn
- Aanvaller mag de strafbal pushen. Dus niet slaan, flatsen of met een sleeppush nemen



Strafbal

- Wacht op fluitsignaal
- Check of speler en keeper gereed zijn
- Eén scheidsrechter staat op de achterlijn de ander staat rechtsachter de aanvaller
- Wordt er gescoord = doelpunt
- Wordt er niet gescoord = vrije slag voor verdediging

Persoonlijke straffen (spelers)

- Groene kaart (2 minuten straftijd)
- Gele kaart (5 minuten straftijd)
- Rode kaart (mag NIET meer mee spelen)
- In **alle** gevallen speelt het team gedurende de straftijd met een speler **minder**
- **Alleen gele en rode kaart noteer je op het wedstrijdformulier**



Persoonlijke straf (coach)

- Groen = geen straf
- Geel = 10 minuten met een speler minder
Coach staat achter het hek
- Rood = rest van de wedstrijd met een speler minder
Coach naar clubhuis

Uitrusting en rechten van de keeper

Uitrusting:

Helm, body protector, keepersbroek, legguards, klompen en afwijkend kleur shirt.

Rechten:

Bal binnen de cirkel = spelen met lichaam

Bal buiten de cirkel = spelen met stick

Signalen

- Gebruik altijd de voorgeschreven signalen
- Gebruik één arm

Alleen bij onduidelijkheid:

- Geef je de overtreding aan
- Geef je de plek van de vrije slag aan

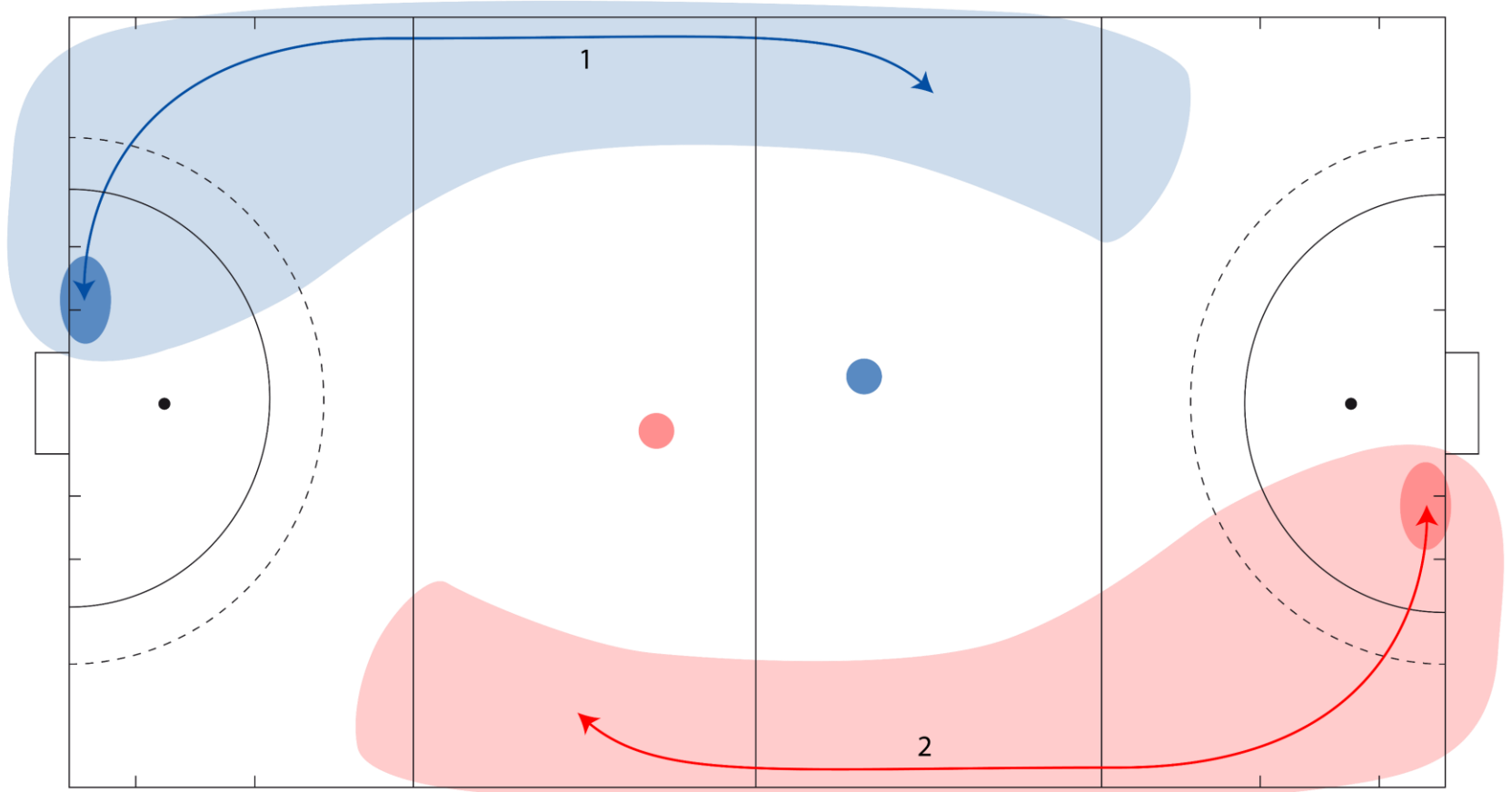










Signalering

- Straal overtuiging uit
- Sta rechtop
- Blijf naar de situatie en spelers kijken
- Gebruik gestrekte armen



Positionering: algemeen



-  &  Looplijnen van scheidsrechter 1 en 2
-  &  Posities van scheidsrechter 1 en 2 bij strafcorner in de eigen cirkel
-  &  Posities van scheidsrechter 1 en 2 bij strafcorner in de andere cirkel
-  &  Bewegingsgebied van scheidsrechter 1 en 2

Wanneer is de bal 'uit'

De bal moet **volledig** over de zij-, cirkel- en doellijn zijn voordat:

- De bal 'uit' is
- Het een doelpunt is
- De bal buiten de cirkel is geweest bij een strafcorner

De bal is op de lijn, geen doelpunt



De bal is op de lijn, geen doelpunt



De bal is niet helemaal over de doellijn, geen doelpunt



De bal is over de doellijn, doelpunt



De bal is niet buiten de cirkel



De bal is niet over de lijn, dus niet buiten de cirkel



De bal is op de lijn, dus niet buiten de cirkel



De bal is niet helemaal over de lijn, dus niet buiten de cirkel



De bal is nu buiten de cirkel



De bal is niet uit



De bal is op de lijn, doorspelen



De bal is niet over de lijn, doorspelen



De bal is over de lijn en dus 'uit'





Fluiten in de zaal

Zaalhockey basis

- 6 tegen 6
- Bal op de grond, max 10 cm zonder dat er iemand last van heeft.
*Dus **niet** over een stick heen wippen.*
- Spelers mogen niet liggen spelen (3 steunpunten of meer)
- Spelers mogen de bal NIET slaan
- In het blok spelen mag niet.
Het is een blok alleen wanneer de stick er al ligt en voor de voeten van de tegenstander
- Scheidsrechter staat: buiten het veld, buiten de balk

Te hoge bal

- Bal laag op keeper > hoger terug richting spelers = **strafcorner**
- Bal hoog op keeper > hoog terug richting spelers = **strafcorner**

- Bal laag op keeper > hoger terug in de vrije ruimte = **doorspelen**
- Bal hoog op keeper > hoog terug in de vrije ruimte = **doorspelen**

- Spelers mogen de bal **niet in de lucht spelen**
- Spelers mogen de bal **wel naar de grond brengen**

Strafcorner

- Aanvaller kiest kant
- Neemt de bal op de achterlijn waar de cirkellijn deze kruist
- Verdedigers aan de andere kant van het doel buiten de paal opstellen



Strafbal

- Verschil met veld:
overige spelers moeten achter de middenlijn staan



De keeper



De keeper

– Speelt de bal:

Staand in de cirkel = doorspelen

Staand buiten de cirkel = doorspelen

Liggend in de cirkel = doorspelen


Liggend in de cirkel maar bal buiten de cirkel = strafcorner

Liggend buiten de cirkel = strafcorner

Persoonlijke straffen

- Groene kaart: 1 minuut straf tijd
- Gele kaart: 2 minuten straf tijd
- Rode kaart: Speler mag niet meer meespelen

- Alleen gele en rode kaarten noteer je op het wedstrijdformulier

A woman with blonde hair tied back, wearing a bright yellow polo shirt with orange and black accents on the sleeves, is smiling and looking back over her right shoulder. The background is a blurred crowd of people, suggesting a sports event or a public gathering.

Veel plezier met fluiten!