

## Clubarbitrage Afspraken 2020-2021

Voor het fluiten van een hockeywedstrijd is het maken van afspraken belangrijk! Onderstaande afspraken vullen het spelreglement aan en benadrukken op welke manier spelregels geïnterpreteerd dienen te worden. Voor zaken die niet expliciet zijn benoemd in deze afspraken dient het spelreglement te worden gevolgd. Wanneer alle clubscheidsrechters de Clubarbitrage Afspraken consequent volgen, is er sprake van uniformiteit en worden de spelregels iedere wedstrijd consistent toegepast.

Voor vragen over deze afspraken of andere spelregel technische vragen, kan contact opgenomen worden via [arbitrage@knhb.nl](mailto:arbitrage@knhb.nl).

De [Commissie Spelregels](#) wenst je veel plezier en succes dit seizoen!

### **NIEUWE SPELREGEL**

**Bij een officiële waarschuwing voor een teambegeleider (groene kaart) mag deze 2 minuten niet coachen én speelt het team gedurende de straf tijd met één speler minder**

Voor de gele kaart gold al langer een strafmaat, namelijk 10 minuten niet coachen en 10 minuten met 1 speler minder spelen. Ook aan een groene kaart wordt nu een strafmaat gekoppeld. Vanaf dit seizoen mag een teambegeleider bij het ontvangen van een groene kaart 2 minuten niet coachen en dient hij achter het hek plaats te nemen. Gedurende deze 2 minuten speelt het betreffende team tevens met een speler minder.

Samenvattend zijn de persoonlijke straffen voor teambegeleiders nu als volgt:

Kaart	Straf	Strafmaat
Geen kaart	Vermaning (mondeling)	Geen
Groene kaart	Tijdelijke ontzegging begeleiding	2 min niet coachen (achter het hek) & 1 speler minder
Gele kaart	Tijdelijke ontzegging begeleiding	10 min niet coachen (achter het hek) & 1 speler minder
Rode kaart	Definitieve ontzegging begeleiding	Teambegeleider mag niet meer coachen gedurende de resterende speeltijd ( <u>moet</u> naar het clubhuis) & 1 speler minder

**Let op:** gedurende de straf tijd van de teambegeleider mag het team gewoon wisselen, zolang men maar met een speler minder speelt.

### **EVEN OPFRISSEN!**

**1. Iedere veldhockey wedstrijd duurt 4 x 17,5 minuut.**

Denk aan de 2 minuten rust na het 1<sup>e</sup> en 3<sup>e</sup> kwart. Fluit na 1 minuut en 30 seconden, zodat teams zich tijdig kunnen opstellen.

De rust tussen het 2e en 3e kwart is 5 minuten of zolang het sproeiprogramma duurt.

**2. Een team speelt met 10 veldspelers en een volledig uitgeruste keeper of met 11 veldspelers.**

Indien gespeeld wordt met 11 veldspelers is er niemand met de rechten van een keeper. Niemand mag dan in de cirkel de bal met het lichaam spelen.

**3. Er is geen verschil meer tussen de beëindiging van een gewone strafcorner en een uitspeelcorner.**

Voor alle strafcorners geldt dat ze voorbij zijn zodra de bal 5-meter buiten de cirkel (dus buiten de stippellijn) is geweest of om een andere reden waardoor de strafcorner ten einde is. Zie regel 13.5 voor alle redenen dat een strafcorner is afgelopen.

**4. Een spelhervatting door de verdedigende partij direct na afloop van een strafcorner mag genomen worden met een masker op.**

Dit mag **niet** d.m.v. een self-pass. Doet de verdediger dit toch in de cirkel dan krijgt hij een strafcorner tegen. Wanneer dit buiten de cirkel gebeurt geef je een vrije slag aan de aanvallende partij. Het is een self-pass wanneer de verdediger gaat lopen met de bal. Een klein tikje + een pass is wel toegestaan.

**5. Indien een aanvaller bij een strafcorner de cirkel betreedt voordat de bal is aangegeven, dan wordt de strafcorner opnieuw genomen en dient de aangever zich achter de middenlijn op te stellen.**

De cirkelscheidsrechter is verantwoordelijk voor zijn eigen cirkel, de andere scheidsrechter kan hier dus niet voor fluiten.

**6. Vrije slag voor de verdediging mag overal binnen de cirkel genomen worden.**

Een vrije slag voor de verdedigende partij in de cirkel mag vanaf elke plek binnen de cirkel worden genomen.

Tevens mag de vrije slag worden genomen op de loodlijn van de plek van de overtreding binnen 14.63m vanaf de achterlijn.

*Let op: bij uitslaan moet de bal nog steeds op de loodlijn genomen worden.*

**7. Verdedigers moeten te allen tijde 5 meter afstand houden bij een vrije slag, ook als ze in de eigen cirkel staan.**

Maak het jezelf gemakkelijk en zet iedereen op 5-meter afstand!

**8. De SCOOP in 3 fases**

Fase 1 - Vertrek:

Het enige beoordelingscriterium is hier "gevaar". Zorg ervoor dat de tegenstander op 5 meter afstand staat.

Fase 2 - Vlucht:

Net als bij het vertrek beoordelen we de scoop in de lucht op gevaar.

Fase 3 - Landing:

De basis regel houdt in dat spelers niet binnen 5 meter van een tegenstander mogen komen die een scoop ontvangt totdat deze onder controle is gebracht en op de grond is.

Als het onduidelijk is wie de oorspronkelijke ontvanger is dan krijgt de tegenstander van degene die de bal omhoog speelde, het recht om de bal te spelen.

Als je de situatie als gevaarlijk inschat en wilt fluiten, doe dit dan zo snel mogelijk.

## **CREËER EEN VEILIGE SPORTOMGEVING**

Door vanaf het eerste moment in de wedstrijd duidelijk te zijn in wat de grenzen zijn begrijpen de spelers wat wel en niet is toegestaan. Hierdoor zullen spelers jou vertrouwen en daardoor minder snel de grenzen opzoeken.

Maak duidelijk wat jij gevaarlijk spel vindt en wat niet. Dit kan per wedstrijd, per niveau en per team verschillen. Maak iedere keer weer de afweging of jij vindt dat er een gevaarlijke situatie ontstaat en wees hier ook in de wedstrijd consequent in.

Wanneer je een kaart geeft zet dan de tijd stil en vervolg het spel pas zodra de speler het veld uit is. Als de tijdstraf voorbij is bij een persoonlijke straf pas je het 'tijd is tijd' principe toe tenzij bij een strafcornersituatie de straf tijd voorbij is. Dan mag de speler terug het veld in komen zolang de overige spelers nog niet klaarstaan om de strafcorner te nemen. Staan de spelers al wel klaar dan haal je de speler na de strafcorner situatie terug.

### **Omgang met spelers**

Normaal omgaan met spelers is misschien wel het belangrijkste op het veld. Als spelers vragen waarom je fluit geef dan op een rustige manier uitleg en wees slim in wat je zegt. Wees niet vaag maar duidelijk in datgene wat je zegt, dat helpt jou om het vertrouwen van de teams te krijgen.

Hierbij een aantal voorbeeldzinnen die je kunt gebruiken om functioneel te kunnen praten met spelers:

- Lange corner  
Speler: 'Hij is niet aangeraakt.'  
Scheidsrechter: 'Ik zag dat de bal is aangeraakt en daarom geef ik een lange corner.'
- Strafcorner  
Speler: 'Waarom geef je een strafcorner?'  
Scheidsrechter: 'Ik vind de bal gevaarlijk en daarom geef ik een strafcorner.'
- Vrije slag en speler reageert heftig  
Speler: 'Scheids dat is geen afhouden' en voegt er nog iets aan toe.  
Scheidsrechter: Houdt het spel even vast en zeg: 'Je mag het ermee oneens zijn, maar ik zie het als afhouden en daarom fluit ik. Je hoeft niet zo te reageren, ok?'

## **HET GAAT NIET OM JOU**

Wij zijn er voor de teams en het is onze taak om er samen met de teams een sportieve wedstrijd van te maken binnen de grenzen die jij en je collega iedere wedstrijd weer stellen. Blijf investeren in de 'relatie' met de teams, dit gaat je helpen om het fluiten nog leuker te maken. Op de volgende vlakken kun je investeren in:

### **Coaches**

Ga actief het gesprek aan met beide coaches en/of managers. Juist als je een coach niet kent is het goed om je even voor te stellen. Simpele vragen als: 'Ben je compleet?' 'Is iedereen fit?', 'Zijn er nog bijzonderheden?' zullen je helpen in de relatie met coaches. Gaat een coach over jouw grens dan moet je er iets aan doen. Ook hier geldt dat een coach net zo lang doorgaat als jij het toestaat. Laat jij direct zien waar je grenzen liggen dan zal de coach er niet overheen gaan. Doet hij dat toch volg dan het op pagina 1 beschreven protocol. Neem het initiatief om ook na afloop actief het gesprek aan te gaan met de teams/coaches. Staat een coach er niet voor open? Dan natuurlijk niet. Wees er van bewust dat een coach vaak een andere mening heeft dan jij. Zeg dan ook niet: 'Het is zo!' Maar gebruik: 'Ik vond het geen goal omdat ik vind dat het gevaarlijk spel was.' Dan doe je niet meteen de deur dicht maar laat je duidelijk merken dat je het zo beoordeeld hebt in jouw visie. Sta vooral open voor andere meningen!

**Spelers**

Zodra je het veld op komt kijken de spelers naar je en kun je dus meteen heel veel 'punten' winnen door jezelf normaal en menselijk op te stellen. Je hoeft niet de beste vrienden met de spelers te zijn maar wees menselijk en sta open voor hun mening en visie op het spel. Gebruik de tijd op het veld ook om met 1 of 2 spelers een praatje aan te knopen, dit kan over de competitie zijn of over iets actueels. En ja, dit mag met een glimlach!

**Jezelf en elkaar**

Een goede voorbereiding begint bij jezelf. Probeer een kwartier voor de wedstrijd met elkaar af te spreken om afspraken te maken voor tijdens de wedstrijd. Hoe kun je elkaar helpen tijdens de wedstrijd? Wees niet bang om tijdens de wedstrijd even de tijd stil te zetten om met elkaar tot een juiste beslissing te komen. Soms kan je collega het vanuit een andere hoek misschien beter zien. Maar belangrijkste is het nemen van een beslissing.

Veel plezier samen op het veld!