



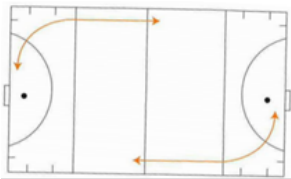
## Tips voor clubscheidsrechters

### Houding en fluiten:

- Fluit luid en duidelijk. Zo kom je zelfverzekerd over en hoort iedereen dat je fluit.
- Geef duidelijke aanwijzingen met je armen kort na het fluitsignaal.
- Strek je arm(en) horizontaal
- Sta met je rug naar de zijlijn. Zorg dat je door je houding altijd open staat naar de situatie op het veld en dat je je hoofd zo min mogelijk hoeft te draaien om het hele veld te overzien.
- Je bent als enige verantwoordelijk voor de eigen cirkel, eigen achterlijn en eigen zijlijn. Wijs dus niet alles met z'n tweeën aan.
- Fluit in principe nooit, in de cirkel van je collega (alleen helpen nadat collega om advies vraagt).
- Heb je het niet goed gezien? Kijk dan naar je collega. De collega geeft alleen advies
- Bespreek voorafgaand aan de wedstrijd met je de coaches waar je op let en wat er gebeurt als verschil te groot wordt.

### Positie in het veld:

- Zorg dat je de juiste looplijn hebt. Standaard is dat de 'hockeystick'



- Als de bal op de 'andere helft' is, loop je langs de zijlijn mee tot 5 à 10 meter voor de 23-meterlijn.
- Loop altijd vóór de aanval uit als het spel jouw kant op komt; dan zie je beter wat er gebeurt.

**Wanneer moeten we fluiten:** Beginslag (door de scheids die de tijd bijhoudt. Overtreding, tenzij voordeel: dan roep je "doorgaan" en je wijst schuin omhoog met één arm, Strafcornet, Strafbal geven (automatisch het teken dat de tijd stil wordt gezet), Teken dat aanvallers de strafbal mag nemen, Tijd stil zetten. Met teken natuurlijk. Tijd hervatten. Door de scheids die de tijd stil heeft gezet.

Bully starten (want de tijd staat stil), Vrije slag verdediging indien strafbal niet in doelpunt eindigt (automatisch het teken dat de tijd weer wordt gestart), Doelpunt (na strafbal automatisch het teken dat de tijd weer wordt gestart). Door de scheids die het doelpunt gaf.

Hervatting na doelpunt. Door de scheids die het doelpunt gaf. Aanvang 2e helft. Door de scheids die de tijd in de tweede helft bijhoudt (in principe de dug-out kant), Einde speelhelft

**Wanneer mogen we fluiten:** Vóór de wedstrijd (twee korte luide signalen): om de aanvoerders bij elkaar te brengen, Vóór de wedstrijd of tweede helft, teken dat we gaan beginnen. Je ziet dat de bal op een verkeerde plek genomen gaat worden. Je fluit met korte stoten en wijst de juiste plek aan (legt de speler de bal niet op de juiste plek: vrije slag tegen).

**Wanneer fluiten we in principe niet:** Bal over de zijlijn. Wijzen is genoeg, tenzij de spelers niet doorhebben dat de bal over de lijn is geweest: kort fluiten en de richting aangeven. Bal over de achterlijn. Wijzen is genoeg, tenzij de spelers niet doorhebben dat de bal over de lijn is geweest: kort fluiten en uitslaan of lange corner aangeven.

### Tips:

Bij 'wapengekletter' en/of hockey op een kluitje: affluiten bij vermoedelijke overtreding (hakken, shoot en afhouden gebeurt al snel), in geval van twijfel wie begon met overtreden: geef de speler die de bal had toen de kluit zich vormde de vrije slag (met overtuiging fluiten en aangeven)

Bij twijfel wie de overtreding maakte (bv wie raakte de bal als laatste voordat ie uit ging): kijk én naar je medescheids én naar het gedrag van de spelers. Als die het ook niet weten, maak je eigen besluit (met overtuiging fluiten en aangeven)

Een scheids maakt ook fouten en ziet maximaal 60% van wat er gebeurt.

Goed letten op gevaarlijk spel en direct hard affluiten als dit gebeurt

Goed letten op hakken (op de stick slaan van de tegenstander)

Goede voorbereiding: Kijk regelmatig op <https://www.knhb.nl/kenniscentrum/scheidsrechters>

Of app hockey.nl

Heb plezier in wat je doet en straal dit ook uit! Jij bent onderdeel van de wedstrijd als scheidsrechter.

## Scheidsrechters: Signalen van scheidsrechters



Bij hockey komen er een hoop signalen kijken, gebaren om die weten wat er aan de hand is. Deze signalen zijn essentieel voor om te weten waar ze aan toe zijn. Daarnaast zijn ze ook erg handig om te laten weten en merken wat je hebt gesignaleerd in 1

### DE SIGNALEN DIE JE MOET WE

