



# Briefing scheidsrechters Pelikaan 2020-2021

## Deze briefing is bedoeld voor alle CS en CS+ scheidsrechters binnen Pelikaan.

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 briefing consequent volgen, is er sprake van uniformiteit en worden de spelregels iedere wedstrijd consistent toegepast.

De Arbitragecommissie wenst iedereen heel veel fluitplezier toe 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 1e en 3e 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.

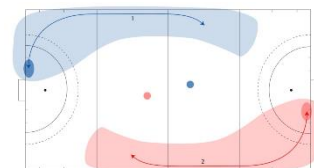
## BELANGRIJKE AANDACHTSPUNTEN

### 1. Positionering

Zorg dat je aansluit bij je collega richting de andere 23m. Blijf niet hangen op je eigen helft, laat staan binnen je eigen 23m, wanneer het spel zich in de 23m of in de cirkel van je collega bevindt. Zorg er uiteraard ook voor dat je op tijd terug bent binnen je eigen cirkel.

De juiste positionering biedt voor jullie beide een betere samenwerking en een hoop geloofwaardigheid tijdens het fluiten en evt. overleg.

Dit is op ieder niveau van toepassing en zeker bij de 1<sup>e</sup> lijn wedstrijden wordt dit van je verwacht.



### **Fluitsignaal**

Zorg dat je hard fluit en duidelijk hoorbaar bent op het hele veld, ook voor je collega. Tegelijkertijd let je op je intonatie van je fluitsignaal. Je 'praat' met je fluitje, je geeft met je fluitsignaal aan wat voor iets er gebeurd is / hoe jij de situatie beoordeeld.

- Kort en krachtig voor iets simpels.
- Hard/luid voor een serieuze overtreding, een strafverzwaring en juist ook bij het behalen van doelpunt.

Let op je timing, bijv. met de 5m. Manage de situatie als je aan ziet komen dat een speler niet op 5m afstand staat, dat betekent dat je op tijd verbaal aanstuurt en zo nodig een fluitsignaal gebruikt. Zorg ervoor dat je niet te laat bent en de hele situatie terug gaat fluiten, wanneer iedereen aan de gang is. Ben dit voor!







## 2. Voordeel

Voordeel geven = arm schuin omhoog en/of mondeling.

Wanneer je voordeel gegeven hebt, ga je deze niet meer terug fluiten, wanneer een speler bijv. zelf de kans niet benut, of wanneer je eerst de hele situatie afwacht en dan nog eens terug gaat fluiten. Dan creëer je dubbele kansen voor deze speler en dat is niet fair.

Wanneer je mondeling aanstuurt op het doorspelen, gebruik dan korte woorden en geen zinnen: “doorgaan” of “spelen” of “voordeel”. Wanneer je zinnen gebruikt, is het onduidelijk en kan er alweer een volgende situatie voorbij zijn.

**Let op:** balbezit is niet per se voordeel, een speler moet ook daadwerkelijk iets met de bal kunnen. In sommige situaties is affluiten beter, zodat je een duidelijk signaal afgeeft, dan alles door te laten gaan.

Voordeel geven, na een ernstige overtreding, maar de speler waarop de overtreding is begaan kan (zonder zelf een overtreding gemaakt te hebben!) een grote kans pakken = doorspelen/voordeel en daarna de overtreder een kaart geven.

## 3. Kaart geven en noteren

In sommige situaties is het nodig om een kaart te geven. Dit kan in het begin van de wedstrijd noodzakelijk zijn, om later erger te voorkomen. Dit biedt natuurlijk geen garanties, want het verloop van de wedstrijd, publiek en de stand zijn hierbij ook factoren, maar dan komt de kaart niet uit de lucht vallen.

Kaart gegeven = kaart noteren op het DWF. Je noteert tenslotte ook de stand op het DWF.

Kaarten noteren doe je bij gele en rode kaarten, voor zowel de spelers als teambegeleiding. Mocht je geen naam weten, of deze krijg je niet aangeleverd vanuit het betreffende team, noteer je deze op de coach, aanvoerder of willekeurige speler en noteer je duidelijk in de notities, dat je geen naam gekregen hebt. De KNHB handelt dit dan verder af.

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 straftijd 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.

## 4. 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.



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?'

## 5. Samenwerking

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.



## FLUITEN MET OORTJES

Het fluiten met oortjes is niet meer mogelijk d.m.v. de app RefCom4All, omdat dit te weinig werd gebruikt. Een alternatief wat in de praktijk al voor kwam en wat wij zeker aanmoedigen op ieder niveau is door elkaar te bellen.

Gebruik tijdens het fluiten met oortjes, 1 oortje per scheids, zodat je door je andere oor nog de omgevingsgeluiden en vragen van spelers/ coaches beter kunt ontvangen/verstaan.

Probeer je telefoon in een sportband te gebruiken, zodat je niet continue met je telefoon in je handen loopt, dat is niet zo'n fraai beeld als scheidsrechter en daarbij ook zeker niet praktisch.

Maak duidelijke afspraken met elkaar wanneer je met oortjes fluit. Wat zeg je wanneer. En let erop dat je korte woorden/zinnen gebruikt, zowel door je oortje als over het veld. Bijv. "spelen", "doorgaan". Door het oortje woorden moet je woorden herhalen bijv. "corner, corner, corner" wanneer het een strafcorner moet zijn, zo ontvangt je collega een duidelijk bericht. Het blijft altijd de beslissing van de cirkelscheids of dat deze je beslissing overneemt. Geef ook kort door, wat je hebt gezien, zodat de cirkelscheids naar spelers kan benoemen waarvoor je gefloten hebt.



## AANPASSINGEN RONDOM CORONA - ALGEMEEN

### 1. Verspreiding wedstrijden van Jongste Jeugd

Normaliter vinden deze wedstrijden op de ochtend in de 1<sup>e</sup> of 2<sup>e</sup> ronde plaats. Vanwege de corona worden alle Jongste Jeugd wedstrijden ingedeeld op veld 4 verspreid over de gehele dag. Wanneer deze teams zijn geweest, wordt er op veld 4 hervat met 11-tal wedstrijden.

### 2. Hesjes uitlenen bij geen uittenuue / verkeerde shirt kleur tegenstander

Er worden geen hesjes uitgeleend door Pelikaan wanneer een tegenstander, geen voorbereiding heeft getroffen op de juiste shirtkleur.

Dit i.v.m. hygiëne, hesjes moeten weer worden uitgewassen voordat een ander persoon deze aantrekt.

Tegenstanders met een wit/licht/licht blauw shirt zijn op de hoogte gebracht door het wedstrijdsecretariaat, zodat er extra aandacht is voor het uittenuue.

### 3. Eigen fluitje en set kaarten

Als je gaat fluiten neem je zelf een eigen fluitje (en evt een set kaarten) mee. Fluitjes worden NIET uitgeleend bij de wedstrijdtafel of bar. Degene die dit seizoen in aanmerking komen voor het scheidsrechtersexamen en op dit moment dus nog spelbegeleider zijn, mogen een fluitje opvragen bij de wedstrijdtafel, je naam wordt afgestreept op een lijst. Je krijgt dus maar eenmalig een fluitje, normaal zou je deze krijgen bij het behalen van je scheidsrechtersexamen.

### 4. Strafcornermaskers

Er wordt geadviseerd door de KNHB om strafcornermaskers in eigen gebruik te hebben en wanneer deze gedeeld worden (wat vrijwel altijd het geval is) deze tussentijds te reinigen met bijv. alcohol spray. Mogelijk dat dit wisselers of wellicht ouders of manager komt doen achter het doel, tijdens de wedstrijd.

Houdt de veiligheid in de gaten, wanneer ze de maskers reinigen, dit is namelijk op een risicovolle plaats.

Signaleer op tijd rondom strafcornersituaties wanneer **gezondheidsklachten** zich voordoen, denk hierbij aan irritatie aan de ogen, ademhalingsproblemen, huidirritatie, etc. bij of na het gebruik van de alcohol spray op de maskers.

### 5. Tossen en Shake-hands en bedanken na de wedstrijd

Bij het tossen geen handen geven. Mondeling voorstellen of met de elleboog aantikken is een alternatief. Je kunt een muntje opgooien, of een ander alternatief kan steen-papier-schaar zijn.

Shake-hands wordt niet meer gedaan. Teams gaan zich direct opstellen.

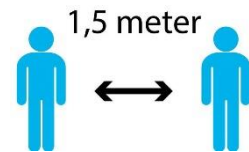






## AANPASSINGEN RONDOM CORONA - SPELREGELS

Spelers die tijdens een wedstrijd herhaaldelijk coronaregels overtreden zoals protesteren binnen 1,5 meter en spugen, moeten daarvoor een kaart krijgen. Die opdracht heeft de KNHB gegeven.



1. De KNHB schrijft dat spelers ten allen tijde voldoende **afstand tot de scheidsrechters** moeten bewaken.  
Doen spelers dat niet, bijvoorbeeld als ze reageren op een beslissing en binnen 1,5 meter komen, dan moeten ze een **groene kaart** krijgen.  
Bij herhaling volgt een gele kaart.

De KNHB adviseert de arbiters wel 'te **managen** dat deze situatie niet ontstaat'.

Er zijn spelsituaties waarbij je dichterbij spelers komt, bijv. in de cirkel. Echter zijn deze 'contacten' van korte duur en dus geen probleem. Je moet tenslotte wel voor een goede positionering blijven zorgen. Het afstand behouden geldt voornamelijk voor 'dode' spelmomenten.

2. Spelers die op het veld hun **neus ledigen of spugen**, dienen daarvoor van de arbitrage een waarschuwing te krijgen.  
Bij herhaling volgt een groene en daarna gele kaart.



3. Op spelers die **bewust** richting een tegenstander, scheidsrechter of teambegeleider, hoesten of spugen, staat volgens de hockeybond maar een straf: de rode kaart.



4. De arbiters krijgen van de bond tevens de mogelijkheid om de **wedstrijd te staken** als door het niet naleven van de coronaregels de veiligheid van de arbitrage of de spelers in het gedrang komt. De KNHB zal dit dan als een niet ordelijk verlopen wedstrijd behandelen.
5. Teambegeleiders mogen niet met het geforceerd stemgebruik of schreeuwend hun team begeleiden, schrijft de bond. Op overtreding van deze regel staat **geen kaartenstraf**.



## VERANTWOORELIJKHEID NALEVEN CORONAREGELS NIET BIJ ARBITRAGE

De KNHB stelt in de instructie dat de scheidsrechters **niet verantwoordelijk** zijn voor het toezicht houden op de coronaregels.

De hockeybond zegt dat de arbiter betrokkenen **mag** wijzen op de regels, maar dat de verantwoordelijkheid ligt bij de coronafunctionaris en het bestuur van de thuisvereniging.

## TOT SLOT

De KNHB adviseert dringend om de overheidsrichtlijnen rondom het coronavirus op te volgen. Blijf dus thuis bij klachten en meld je **tijdig** af bij de betrokken aanwijzer.

Ben je positief getest op het coronavirus of word je verplicht gesteld in quarantaine te gaan, Volg dit dan op en meld je **tijdig** af bij de aanwijzer;

Neem je eigen materialen mee zoals fluit, kaartenset en tossmunt. Gebruik je iets van iemand anders, ontsmet het dan van tevoren goed.

**Heel veel plezier samen op het veld!**