

AANDACHTSPUNTEN ARBITRAGE HOCKEY CLUB DOKKUM

Vorbereiding

- Zorg dat je ruim voor de start van de wedstrijd aanwezig bent (20 min.)
- Neem je telefoon, stopwatch en fluit mee
- Zorg dat je geschikte kleding en schoenen draagt en je een andere kleur draagt dan waar de teams in spelen (scheidingsbodywarmers liggen in de berging)
- Maak, indien gewenst, gebruik van de headset om onderling te overleggen
- Maak als scheidsrechters duidelijke afspraken hoe je samen de wedstrijd gaat aanpakken
 - Wie fluit bij start van de wedstrijd en aflopen van de tijd.
 - Wie fluit waar op het veld? Hoe verdeel je het veld, met name in de hoek aan de overkant van je eigen cirkel
- Controle van het veld op eventueel gevaar (kleine doelen, touwen). Zorg dat het opgeruimd is bij start van de wedstrijd.
- Controle van de netten in de doelen (mogen geen gaten in zitten waar de bal door past.)
- Controle of de shirts voldoende afwijken qua kleur (uitspelend team moet aanpassen)
- Controle of teams de spelers in DWF hebben aangemeld. Zo niet, meld het als je je voorstelt.
- Stel je voor aan de begeleiders van beide teams om eerste contact op positieve manier te maken. Wens de teams succes en een sportieve wedstrijd.
- Toss met beide aanvoerders en wens ze een sportieve wedstrijd

Tijdens de wedstrijd

Goede communicatie draagt bij aan een sportieve wedstrijd en als scheidsrechter heb je een belangrijke rol. Reageer normaal en rustig en begrijp dat spelers het niet altijd met je eens zijn. Behandel spelers zoals jezelf ook behandeld zou willen worden. Geef wanneer nodig je fouten toe. Geef uitleg door in "ik vorm" te spreken. Ik heb gezien dat..., ik vind het gevaarlijk dus...

Gebruik je fluit! Durf luid en duidelijk te fluiten en geef vervolgens aan met een armsignalen wat je besloten hebt.

Eventueel aangevuld met mondelingen uitleg wie de bal heeft en wat het is.

Kies een goede positie op het veld. Beweeg actief mee met het spel en anticipeer op het spel door te kijken naar: waar staan de spelers, welke richting gaat het spel op? Wat is volgende actie. Zorg dat je op tijd in de eigen cirkel bent.

Op het veld ben je verantwoordelijk voor de veiligheid van de spelers en natuurlijk jezelf. Zet bij hoofdblessure tijd stil en vraag hulp aan teambegeleiders. Bloed een speler dan moet dit ook verzorgd worden voordat men verder mag spelen.

Na afloop van de wedstrijd

Sluit de wedstrijd af door samen als scheidsrechters bij elkaar te komen en de spelers en coaches te bedanken. Zorg dat de stand en eventuele kaarten goed in het DWF formulier worden gezet en bevestig deze digitaal in de app.

LET OP: meld een hoofdblessure tijdens een wedstrijd aan het wedstrijdsecretariaat ivm registratie door KNHB.

Mochten er nog vragen zijn dan kun je altijd contact zoeken met het wedstrijdsecretariaat van HCD.
wedstrijden@hockeyclubdokkum.nl





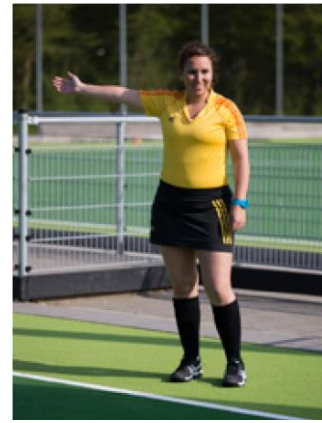
1. Tijd starten

Je kijkt naar de andere scheidsrechter, één arm recht omhoog steken en (als het signaal bevestigd wordt) fluiten



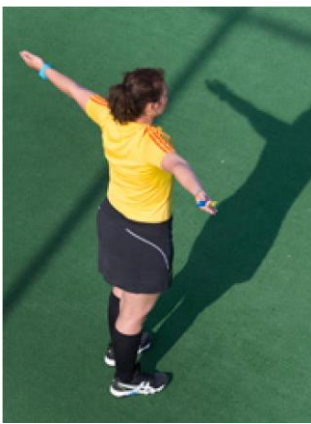
2. Tijd stilzetten

Fluiten en twee armen, bij de polsen gekruist, boven hoofd omhoog steken en je naar andere scheidsrechter keren.



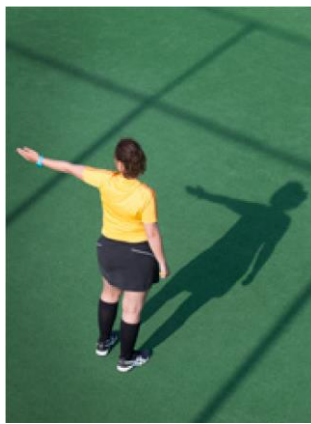
3. Inslaan

Met een horizontaal gestrekte arm richting van inslag aangeven



4. Uitslaan

Met de rug naar de achterlijn gekeerd beide armen zijwaarts uitstrekken.



5. Lange corner

Met één arm wijzen in de richting van de hoekvlag die het dichtst bij het punt staat waar de bal over de achterlijn ging en vervolgens doorwijzen naar 23m lijn, loodrecht op positie waar bal achter ging



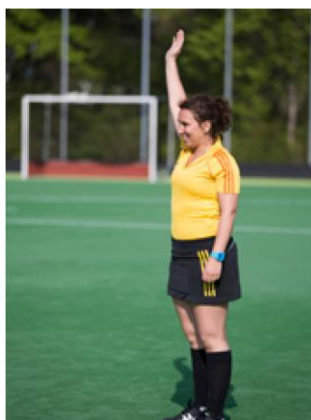
6. Strafcornet

Met twee horizontaal voorwaarts gestrekte armen naar het doel wijzen



7. Doelpunt

Met twee horizontaal voorwaarts gestrekte armen naar het midden van het veld wijzen



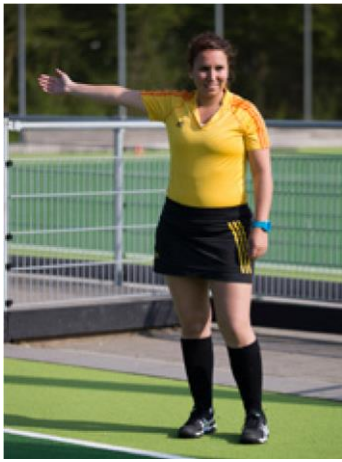
8. Hervatten wedstrijd na doelpunt

Je naar de andere scheidsrechter keren, één arm recht omhoog steken en (als het signaal bevestigd wordt) fluiten.



9. Wangedrag en/of agressief gedrag

Het spel stopzetten en een kalmerend gebaar maken door beide handen langzaam op en neer te bewegen voor het lichaam, met de handpalmen naar beneden gericht.



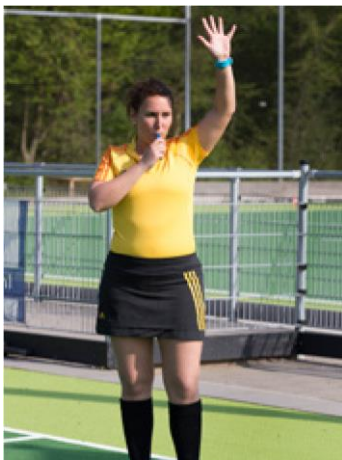
10. Vrije slag
Met horizontaal op schouderhoogte gestrekte arm de richting aangeven.



11. Toepassen voordeelregel
Een arm schuin omhoog steken in de speelrichting van de partij die voordeel krijgt



12. Strafbal
Met één arm naar de strafbalstip wijzen en met de andere arm recht omhoog. Dit signaal betekent ook dat de tijd wordt stilgezet.



13. Afstand nemen/houden
Open hand met gestrekte en gespreide vingers opsteken.



14. Bully
Beweeg de handen afwisselend op en neer voor het lichaam, met de handpalmen naar elkaar toe.



15. Indirect afhouden / Shadow
Enkele malen herhalen van het kruisen van de onderarmen voor de borst



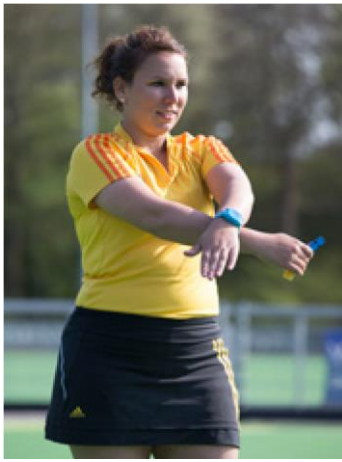
16. Shoot
Het been even optillen en met de hand aanraken.



17. Bolle kant
Beweeg de handpalm van de ene hand over de bovenkant van de andere hand.



18. Stickslaan / Hakken
Maak met je arm de beweging van een stick die op een andere slaat.



19. Stickafhouden

Eén arm gestrekt voor het lichaam schuin naar beneden houden en vervolgens onderarm met andere hand aanraken.

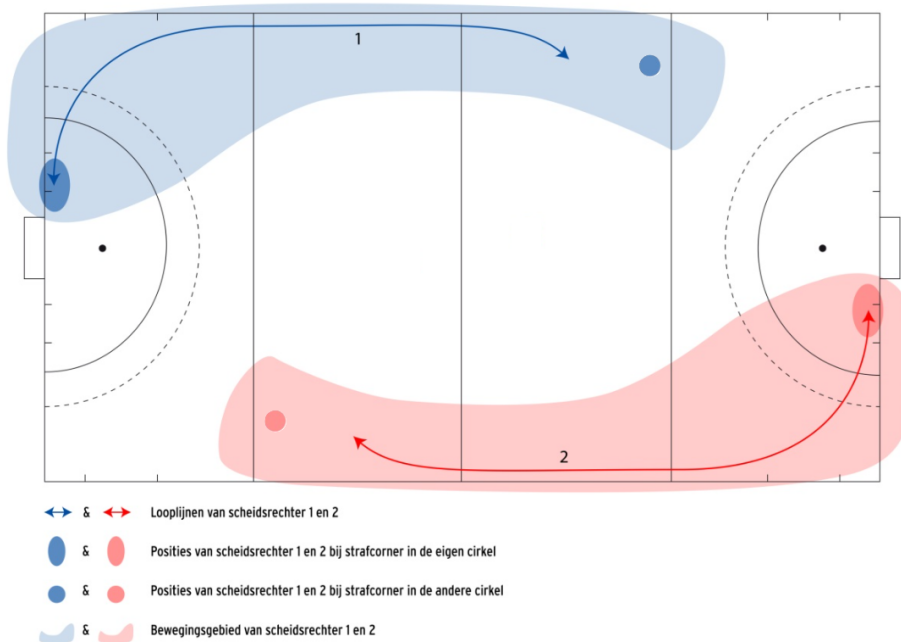


20. Gevaarlijk spel

Eén arm voor de borst kruisen

Waar sta/loop je op het veld als scheidsrechter

Loop jij net als de meeste scheidsrechters 90% van de wedstrijd netjes naast de zijlijn? Kom daar eens vandaan! Je mag als scheidsrechter namelijk veel meer ruimte pakken. Dat is te zien op onderstaande afbeelding.



De harde lijnen op de afbeelding zijn de gemiddelde ideale loopp lijnen van de scheidsrechters. Maar die zijn dus niet alleen áchter de zijlijn, ze buigen ook het veld in. En als de situatie daarom vraagt, kun je het hele gekleurde gebied rondom de ideale loopp lijn benutten. Je mag dus rustig tien meter het veld in lopen om het spel te beoordelen en goed te leiden.

Slot:

Voor vragen en opmerkingen zoek contact met wedstrijdsecretariaat Hockey Club Dokkum (wedstrijden@hockeyclubdokkum.nl)

Video's met tips: [Fluittips voor de beginnende clubscheids - YouTube](#)