

BRIEFING CLUBSCHEIDSRECHTERS SEIZOEN 2005 - 2006

Het nieuwe spelreglement kent slechts weinig wijzigingen ten opzichte van het spelreglement dat in 2005 volledig herschreven is. De wijzigingen zijn duidelijk aangegeven met een markering in de kantlijn. Spelregelboekjes zijn verkrijgbaar bij de KNHB (www.knhb.nl) of via je eigen club.

Hoewel er geen “nieuwe regels” zijn, willen we toch duidelijke afspraken vastleggen over de toepassing van enkele regels. Het hockey van 2005 is niet meer het hockey van tien jaar geleden en gelukkig passen veel scheidsrechters zich hierbij aan. Dat vinden de spelers plezierig en het publiek heeft er waardering voor.

Minder fluiten

- Het moderne hockey vraagt om **modern fluiten**. In vele topwedstrijden in Nederland kun je zien hoe mooi arbitrage (en daardoor de wedstrijd) kan zijn wanneer de scheidsrechter alleen fluit als dat écht de enige optie is. “Ik fluit niet, tenzij het niet anders kan” is de moderne stijl. Het is moeilijker, maar véél attractiever, dan “ik fluit voor alles wat ik denk dat er gebeurd zou kunnen zijn”. “Niet – fluiten” betekent niet dat je de wedstrijd niet controleert. Een goede scheidsrechter toont wekelijks aan dat je prima kunt controleren wanneer je níét op je fluitje blaast.
- Als de bal op het middenveld goed gecontroleerd snel wordt genomen op twee, drie meter van de plek van de overtreding vandaan, is dat meestal goed voor de snelheid van het spel. Wees niet te pietluttig bij dit soort ballen. Je voorkomt daarmee dat de partij die de vrije slag kreeg, benadeeld wordt door een volledig georganiseerd team tegenover zich te krijgen omdat ze daar de tijd voor kregen doordat de scheidsrechter de bal terug laat leggen..

Spelhervattingen

- De (vijf meter) **afstandregel** bij spelhervattingen moet strikt worden toegepast. Begin daar tijdig mee en laat duidelijk merken dat je van plan bent om de strafmaat op te voeren wanneer de spelers de overtreding blijven herhalen. Dat betekent dat de eerste twee keer een extra fluitsignaal volstaat, dat daarna misschien een enkele 10-meter straf helpt, of daarna een kaart.
- Geef niet te veel 10-meter straffen in een wedstrijd. Het woord zegt het al: het moet een straf zijn. Door ermee te strooien, verliest de straf zijn kracht. Vaak is snel laten doorspelen, óf een kaart geven een betere sanctie.
- De 1-meter regel is bedoeld om het gevaar bij hoge ballen in te dammen. Het is dus niet verkeerd om bij een vrije slag een “**kleine meter**” door de vingers te zien wanneer het vervolg over de grond gaat. Maar wanneer wordt vervolgd met een hoge bal moet de meter strikt worden toegepast.

Hoge bal

- Wanneer de bal in de cirkel lijkt te gaan landen, neem dan ruim op tijd je beslissing om gevaarlijke situaties te voorkomen; bijvoorbeeld als de bal nog een meter of 15 buiten de cirkel is.
- **Hoog mag altijd**, een van de grond geslagen bal, anders dan bij een schot op doel, moet je pas affluiten wanneer het omhoog slaan opzettelijk gebeurt óf wanneer het gevaarlijk is of kan leiden tot gevaarlijk spel. Niet zaalhokeyen buiten, maar modern hockey! Er staat ook nergens meer in de regels dat elke vrije slag strak over de grond moet. Een niet opzettelijk hoog geslagen vrije slag is dus toegestaan en dient alleen op gevaar beoordeeld te worden..

Gebruik van lichaam en stick

- Bestraf alleen maar stickafhouden wanneer het écht spelbepalend is én je er echt 100% zeker van bent. Bijvoorbeeld het overduidelijk afschermen van de bal in een doelrijpe situatie, of het uitlokken van een strafcorner of een strafbal door de inkomende stick op te vangen. Alle andere gevallen van stickafhouden bestempelen we als leuke technische trucjes van de spelers, maar té onbelangrijk om te bestraffen.
- Een verdediger mag een schot op doel **boven zijn schouder stoppen**. De plaats is niet belangrijk: elk schot op doel mag, mits ongevaarlijk, door een verdediger met zijn stick boven schouderhoogte gestopt worden. Als de bal vervolgens over de achterlijn gaat, is het een lange corner. Alleen als de stop leidt tot gevaarlijk spel (omdat de bal tussen twee spelers valt) volgt een strafcorner. En de bal met sticks duidelijk wegslaan leidt tot een strafbal.
- De keeper mag een bal met zijn hand of arm stoppen of afweren, maar **bewust slaan mag hij er niet mee**. Bij het afweren of stoppen mag de bal afstuiten en de keeper hoeft zijn hand of arm niet stil te houden wanneer hij de bal speelt. Maar wanneer de keeper de bal bewust slaat is het gewoon, net als vroeger, een strafbal. Let daarbij op dat het met de hand of arm verplaatsen van de bal op de grond ook met een schuifbeweging niet is toegestaan.

Sleppush

- Er gaan de meest spannende verhalen over de sleppush, maar de regel is heel eenvoudig: **de sleppush mag altijd**, behalve bij het nemen van een strafbal en behalve wanneer een aanvaller bij een vrije slag de bal pas in de cirkel loslaat. Maar alle andere sleppushes mogen. In het normale spel altijd (óók als de tegenstander daarmee op het verkeerde been wordt gezet) en bij overige spelhervattingen ook.

Strafcorner

- Een **flats of een slapshot** als eerste schot op doel is een slag en mag dus niet boven plankhoogte de doellijn passeren. Zowel het schot uit een rebound, als een tip-in worden alleen op gevaar beoordeeld. In principe mogen deze ballen hoog gespeeld worden.
- Wanneer een speelheft wordt verlengd met de tijd die nodig is om een strafcorner uit te spelen, maak je het voor alle partijen duidelijk dat het gaat om een **uitspeelstrafcorner**, door al voor de strafcorner wordt genomen het eindsignaal te geven. Dit voorkomt verwarring.

Strafbal

- Als de keeper **te vroeg van zijn lijn** komt en daardoor een doelpunt voorkomt, wordt de strafbal opnieuw genomen. Dit geldt niet alleen wanneer de keeper de bal daadwerkelijk stopt. Wanneer je er van overtuigd bent dat de aanvaller wordt beïnvloed door het te vroeg van de lijn komen van de keeper en daardoor hij de bal naast pusht, kun je de strafbal laten overnemen.

Persoonlijk straffen

- Er wordt door de scheidsrechters **veel te veel getolereerd** aan reacties in woord en gebaar van spelers en begeleiders. Indien je snel aan iedereen duidelijk maakt dat commentaar, en zéker gemekker of gezeur, geen zin heeft en wordt bestraft, dan blijft dit normaal gesproken achterwege. Natuurlijk wordt er geen oproep gedaan om elke zucht vanaf de bank of elke teleurgestelde reactie van een speler direct met persoonlijke straffen te beantwoorden. Het zijn geen robots. Een speler die zich onredelijk afreageert op de arbitrage, moet minimaal gewaarschuwd worden. En als zijn reacties of emoties dan tot kaarten leiden, dan is het zijn probleem. Maar door niet op te treden, wordt het uiteindelijk jouw probleem.
- Vaak komt het voor dat de **coach** de scheidsrechter gebruikt als een middel om zijn team op te juttten. Treed daar tegen op! Waarschuw de coach één keer, geef hem de grenzen aan en bestraf hem als hij die grenzen over gaat. En dan niet met een groene kaart, maar direct met geel. En ook hier geldt: als een begeleider gestraft wordt omdat hij duidelijke grenzen over gaat, dan is het zijn probleem. Laat je hem zijn eigen grenzen bepalen en jou steeds maar weer afleiden, dan wordt het jouw probleem. Een coach die het veld in loopt om zijn ongenoegen te uiten, krijgt zonder waarschuwing geel. En schelden betekent rood.

Tweede gele of groene kaart

- Twee keer groen aan dezelfde speler wordt niet gegeven, de **tweede groene kaart is altijd geel**. Voor de communicatie mag je best eerst de tweede groene kaart tonen en dan meteen de gele kaart. Zolang het resultaat maar is dat iemand die een tweede groene kaart krijgt voor vijf minuten het veld moet verlaten.
- In principe betekent een **tweede gele kaart** in de wedstrijd voor dezelfde speler altijd dat hij voor de resterende tijd niet meer mag meedoen. Voor de duidelijkheid naar spelers en publiek en om onderscheid te maken met een directe rode kaart voor een grove overtreding, tonen we eerst geel en dan rood.

Samen goed fluiten

- **Overleg** alleen met je collega als je denkt dat hij het voorval vanuit zijn positie ook gezien kán hebben. Aan de houding van je collega kun je vaak al zien of overleg wel zin heeft. En als je collega aangeeft dat hij het níét gezien heeft en je dus helaas niet kan helpen, dan moet je dus zélf je beslissing nemen. Maak het dan meteen aan de spelers helder dat het jóúw beslissing is. Dat jullie samen je best hebben gedaan om de situatie zo goed mogelijk te beoordelen, maar dat je collega vanuit zijn positie jou niet kan helpen. Op deze manier voorkom je dat je collega van de spelers de schuld krijgt van jouw (mogelijke) verkeerde waarneming. Ook dát is collegialiteit!
- Goed **arbitraal teamverband** straalt uit naar de spelers. Wanneer je collega door een blik of gebaar om advies vraagt, geef dan duidelijk aan wat je bedoelt, dan zien de spelers ook dat er een derde team op het veld staat. Zorg dat je niet te ver af staat. Adviezen over een afstand van 60 of 70 meter komen ongeloofwaardig over bij de spelers.

Veel plezier en veel succes!