



KNHB

KONINKLIJKE NEDERLANDSE
HOCKEYBOND

Werkboek

Opleiding Spel- en teambegeleiding

official partners Koninklijke Nederlandse Hockey Bond



COLOFON

Dit werkboek is onderdeel van de opleiding Spel- en teambegeleiding en is met name bedoeld voor ouders die spel- of teambegeleider van de Jongste Jeugd en/of G-/LG-hockey willen worden.

De opleiding Spel- en teambegeleiding en de bijbehorende materialen zijn door de afdelingen Arbitrage en KNHB Academie van de KNHB ontwikkeld in samenwerking met een aantal deskundigen. Deze herziene uitgave is aangepast aan de (spel)regels Jongste Jeugd en G-/LG-hockey die vanaf seizoen 2015-2016 gelden.

Uitgave KNHB, oktober 2015

VOORWOORD

Ieder weekend staan spelers en speelsters te springen om het veld op te gaan en een wedstrijd te hockeyen. Al deze wedstrijden moeten begeleid worden door spelbegeleiders die er voor iedereen een leuke, veilige en leerzame wedstrijd van kunnen maken. Daarnaast heeft ieder team ook één of meer teambegeleiders nodig. Enthousiaste ouders, met of zonder hockeyachtergrond, die graag hun kinderen begeleiden. Maar weet jij wat in deze rollen van je verwacht wordt?

Om alle spel- en teambegeleiders goed voorbereid het veld op te laten gaan, is er de laagdrempelige, praktijkgerichte opleiding Spel- en teambegeleiding. Hierbij wordt rekening gehouden met de ervaringen die men al heeft opgedaan. Dit werkboek helpt, als onderdeel van de opleiding, bij het eigen maken van de stof.

Veel plezier en succes gewenst!



INHOUDSOPGAVE

Opzet opleiding en werkboek	5
Spel- en teambegeleiders	6
Opdrachten:	
1. Voorbereiden op wedstrijden	8
2. Omgaan met spelers	12
3. Toepassen van spelregels	17
4. Begeleiden van wedstrijden	19
5. Samenwerken met andere begeleiders	24
6. Afhandelen van formaliteiten	26
7. Geven van het goede voorbeeld	27
8. Nadenken over het eigen handelen	29
Informatie:	
A. Plezier, veilig en leerzaam	30
B. Jeugdspelers, wie zijn dat?	32
C. Wedstrijdveld	33
D. Techniek en tactiek	37
E. Spelregels en signalen	42
F. Wedstrijdformulier	51
G. Sportiviteit & Respect	52
Begeleidingsformulier spel- en teambegeleiding	54
Meer informatie	55

OPZET OPLEIDING EN WERKBOEK

Spelbegeleider en teambegeleider

Een begeleider Jongste Jeugd en/of G-/LG-hockey draagt bij aan het goede verloop van wedstrijden 3-, 6- en 8-tal hockey. De begeleiding kan zich richten op het spel (rol van spelbegeleider) en op een team (rol van teambegeleider).

Aan de slag

In de opleiding staat de praktijk centraal. Op de startbijeenkomst wordt de bedoeling en de opzet van de opleiding uitgelegd. Daarna ga je aan de slag met het begeleiden van de Jongste Jeugd en/of G-/LG-hockeyers. Dit kan direct in de rol van spelbegeleider of teambegeleider, maar je kunt in eerste instantie ook kiezen voor een meer assisterende of observerende rol. De keuze maak je in overleg met de praktijkbegeleider.

Begeleidingsformulier

Het hulpmiddel bij het leren in de praktijk is het begeleidingsformulier. Op het begeleidingsformulier noteer je jouw ervaringen en de reacties (feedback) en tips die je krijgt van anderen zoals de praktijkbegeleider, opleider, mede-deelnemers en spelers. De punten van het begeleidingsformulier worden in het werkboek nader toegelicht.

Werkboek

In het werkboek staan opdrachten en informatie die je kunnen helpen bij het je eigen maken van de stof. Als de praktijk aanleiding geeft tot verdieping dan kan je dat doen door het uitvoeren van de bijbehorende opdracht en/of doornemen van de informatie. De informatie is kort en krachtig weergegeven. Als je wilt kun je de informatie bij wijze van 'spiekbrieven' gebruiken. Na een paar weken vindt de volgende bijeenkomst plaats. Door de praktijkervaring die je in de periode tussen de bijeenkomsten hebt opgedaan kom je daar goed beslagen ten ijs. Je kunt dan gerichte vragen stellen aan de opleider.



SPEL- EN TEAMBEGELEIDERS

De begeleiders dragen bij aan plezierige, veilige en leerzame wedstrijden van de Jongste Jeugd en G-/LG-hockeyers. De begeleiders werken onder verantwoordelijkheid van de eigen vereniging. In de meeste verenigingen is de Jongste Jeugd Commissie en/of Commissie G-/LG-hockey het aanspreekpunt voor de begeleiders.

Start werkboek

Breng, in het kader van de opleiding, jouw gegevens in kaart.

Naam	
Adres	
Geboortedatum	
Ervaring met hockey	
Opleidingen	
Relevante werkervaringen	
Vereniging	
Team dat je begeleidt	
Rol: spelbegeleider en/of teambegeleider*	
Aanspreekpunt in vereniging	
Opleiding Spel- en teambegeleiding	
Startdatum	
Praktijkbegeleider	
Opleider	
Leerdoelen	

* Doorstrepen wat eventueel niet van toepassing is.

Werkzaamheden spel- en teambegeleider

In het overzicht op de volgende pagina staan de werkzaamheden van een spel- en teambegeleider. Neem ze kritisch door. Geef aan welke werkzaamheden je specifiek voor de spelbegeleider vindt en welke voor de teambegeleider. Bespreek dit met je mededeelnemers, opleider en praktijkbegeleider.

In de kolommen staat waar je in dit werkboek ondersteunende opdrachten en aanvullende informatie kan vinden.

Begeleidingsformulier

Achter in het werkboek vind je een begeleidingsformulier met gebruiksaanwijzing. Zoals je zult zien, staan hierop dezelfde punten als in het overzicht van de werkzaamheden van de begeleider. Na de eerste bijeenkomst kun je in de praktijk met behulp van dit formulier aan de slag. SUCCES!

Werkzaamheden spel- en teambegeleider		spel/team/beiden	opdr	info
1	Vorbereiden op wedstrijden		1	
1.1	Is op tijd aanwezig		1.1	G
1.2	Overlegt met andere begeleiders		1.2	A, G
1.3	Zorgt voor eigen begeleidersattributen		1.3	G
1.4	Draagt voorgeschreven schoeisel/kleding		1.4	G
1.5	Regelt randzaken rondom het team		1.5	C
1.6	Houdt een voorbespreking		1.6	D, B
1.7	Doet een warming-up spel met team		1.7	D, B
2	Omgaan met spelers		2	
2.1	Verplaatst zich in belevingswereld en stimuleert spelers		2.1	B
2.2	Biedt spelers gelegenheid tot het met elkaar kennismaken		2.2	B
2.3	Legt de reden van het fluiten uit		2.3	E, A
2.4	Legt de reden van het wisselen uit		2.4	D, B, A
2.5	Geeft aanwijzingen gericht op veiligheid en sportiviteit		2.5	A
2.6	Geeft aanwijzingen gericht op techniek en tactiek		2.6	D
3	Toepassen van spelregels		3	
3.1	Start wedstrijd volgens de regels		3.1	E
3.2	Onderbreekt het spel als spelregels worden overtreden		3.2	E
3.3	Verduidelijkt beslissing met uitleg en standaardsignalen		3.3	E
3.4	Houdt zich aan regels voor begeleider		3.4	G
3.5	Straft bij overtredingen en wangedrag		3.5	E
3.6	Noteert scores		3.6	E
4	Begeleiden wedstrijden		4	
4.1	Kiest positie die waarneming mogelijk maakt		4.1	G, E, C
4.2	Onderbreekt het spel als de veiligheid in geding is		4.2	A
4.3	Communiqueert verbaal en non-verbaal		4.3	G
5	Samenwerken met andere begeleiders		5	
5.1	Houdt zich aan de gemaakte afspraken		5.1	G
5.2	Zorgt samen dat het spel plezierig, veilig en leerzaam is		5.2	A, G
5.3	Evalueert de wedstrijd met de andere begeleiders		5.3	G
6	Afhandelen van formaliteiten		6	
6.1	Vult voorafgaand aan de wedstrijd het formulier in		6.1	F
6.2	Vult na de wedstrijd naam, uitslag en evt. incidenten in		6.2	F
6.3	Rapporteert aan de aanwijzende commissie		6.3	F
7	Geven van het goede voorbeeld		7	
7.1	Gaat correct om met alle betrokkenen	beiden	7.1	G
7.2	Vertoont voorbeeldgedrag	beiden	7.2	G
8	Nadenken over eigen handelen		8	
8.1	Reflecteert op eigen handelen	beiden	8.1	*
8.2	Houdt ontwikkelingen en spelregelwijzingen bij	beiden	8.2	G, E
8.3	Vraagt feedback en advies	beiden	8.3	*

* begeleidingsformulier

OPDRACHTEN

1. Voorbereiden op wedstrijden

Inleiding

Een goede begeleider:

- Is op tijd aanwezig
- Overlegt met andere begeleiders
- Zorgt voor eigen begeleidersattributen
- Draagt passende schoeisel/kleding
- Regelt randvoorwaarden rondom het team (teambegeleider)
- Houdt een voorbespreking (teambegeleider)
- Doet een warming-up spel met de teams



Opdracht 1. Voorbereiden op wedstrijden

Bereid je voor op een wedstrijd.

Doe dit door het invullen van de gevraagde gegevens.

1.1 Wedstrijdgegevens

Wedstrijd

Datum

Locatie

Tijdstip start wedstrijd

Tijdstip dat je aanwezig wil zijn

Motiveer dit tijdstip

Tijdstip dat je aanwezig was

Het spreekt voor zich dat je altijd ruim van te voren aanwezig moet zijn. Het omschakelen van 'de waan van de dag' naar de wedstrijd kost tijd.

1.2 Afspraken met collega begeleiders

Het is de taak van de spelbegeleiders en de teambegeleiders om voorafgaand aan de wedstrijd met elkaar duidelijke afspraken te maken over de drie kernwaarden plezier, veilig en leerzaam.

Aandachtspunten wedstrijd

Bedenk voor jezelf in de rol van spelbegeleider twee aandachtspunten per kernwaarde (plezier, veilig en leerzaam) waar je jezelf in de wedstrijd (voornamelijk) op zal richten.

Plezier 1.

2.

Veilig 1.

2.

Leerzaam 1.

2.

Bespreek jouw aandachtspunten met je collega-spelbegeleider en bepaal gezamenlijk welke punten jullie als uitgangspunt voor de wedstrijd nemen.

Noteer de gemaakte afspraken.

1.3 Begeleidersattributen

Wat neem je mee als begeleider?

	<i>Spelbegeleider</i>	<i>Teambegeleider</i>
1		
2		
3		
4		
5		

1.4 Kleding en schoeisel

Wat doe je aan (kleding/schoeisel) als begeleider?

	<i>Spelbegeleider</i>	<i>Teambegeleider</i>
1		
2		
3		
4		
5		

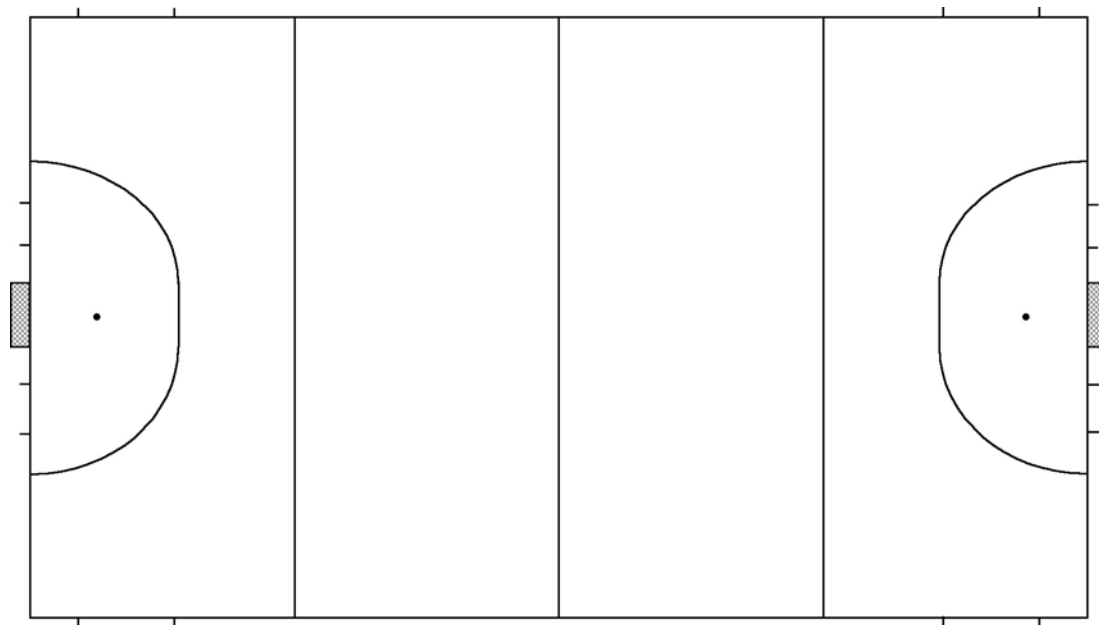
1.5 Speelveld

Het is de taak van de teambegeleiders dat zij - in overleg met de vereniging - voorafgaand aan de wedstrijd samen met de spelers het veld uitzetten. De spelbegeleider controleert of het speelveld voldoet aan de regels van het 3-, 6- of 8-tal hockey.

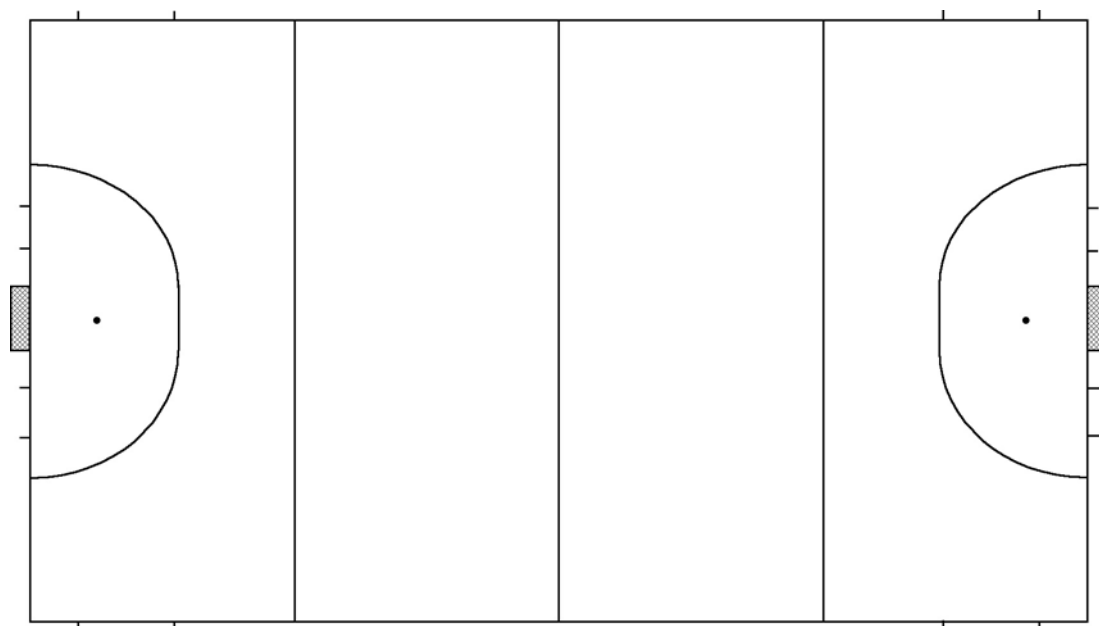
Als spel- en teambegeleider moet je dus weten hoe het speelveld eruit hoort te zien.

Teken hieronder een 3-, 6- en 8-tal veld (volledig ingericht, inclusief doelen en pionnen).

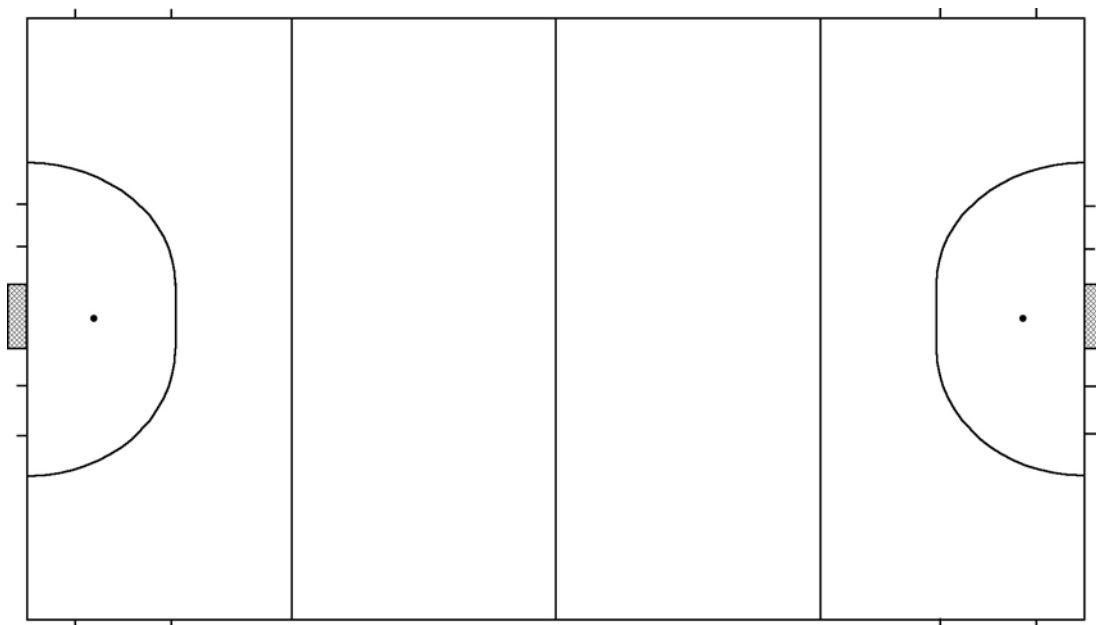
3-tal veld



6-tal veld



8-tal veld



1.6 Voorbespreking

Als teambegeleider houd je een korte voorbespreking. Besef dat de invloed van een voorbespreking beperkt is. Ga dus geen lange verhalen of nieuwe dingen vertellen.

Geef in steekwoorden de twee punten aan die je voorafgaand aan de wedstrijd wilt bespreken.

1

2

1.7 Warming-up

Om goed aan de wedstrijd te beginnen is een warming-up belangrijk. Uiteraard moet deze afgestemd zijn op de doelgroep.

Opdracht: Bereid een warming-up voor en voer deze vervolgens in de praktijk uit.

Opdrachten

2. Omgaan met spelers

Inleiding

Een goede begeleider:

- Verplaatst zich in belevingswereld en stimuleert spelers
- Biedt spelers gelegenheid tot het met elkaar kennismaken
- Legt de reden van het fluiten uit (spelbegeleider)
- Legt de reden van het wisselen uit (teambegeleider)
- Geeft aanwijzingen in verband met veiligheid en sportiviteit
- Geeft aanwijzingen in verband met techniek en tactiek

Opdracht 2. Omgaan met spelers

Stem je begeleiding af op de leeftijdskenmerken van de spelers.

Doe dit door het invullen van de gevraagde gegevens.

2.1 Belevingswereld Jongste Jeugd en G-/LG-hockeyers

Iedereen weet dat kinderen geen volwassenen in zakformaat zijn. Toch vergeten we dat nog wel eens in de omgang. Door de wedstrijd door de ogen van de Jongste Jeugd en G-/LG-hockeyers te bekijken leren we veel van de manier waarop zij hockey beleven. Probeer door observatie en korte gesprekjes (meer) inzicht te krijgen in wat de spelers bindt en boeit aan hockey.

Vragen

- Wat is de leeftijd van de kinderen?

- Hoe lang hockeyen de kinderen al?

- Welke andere sporten doen de kinderen nog meer?

- Wat vinden kinderen leuk en wat minder leuk aan hockey?

- Welke verschillen in hockeyvaardigheden zie je?

2.2 Kennismaking

Een wedstrijd kan alleen maar worden gespeeld als er twee teams zijn, samen maken en beleven ze de wedstrijd. Vandaar dat respect voor de tegenstander een belangrijk kenmerk van hockey is. Voorafgaand aan een wedstrijd geef je daarom de spelers en begeleiders de gelegenheid om kennis met elkaar te maken. Probeer door observatie en korte gesprekjes antwoorden te vinden op de volgende vragen.

Vragen

- Hoe kijken kinderen aan tegen teamgenoten en tegenstanders?

- Hoe laat je de teams met elkaar kennismaken?

- Wat doe je als begeleider om respectvolle omgang tussen spelers te bevorderen?

2.3 Uitleg aan Jongste Jeugd en G-/LG-hockeyers

Als begeleider zorg je ervoor dat het spel volgens de regels wordt gespeeld. Bij de Jongste Jeugd en G-/LG-hockeyers kan het voorkomen dat spelers de regels niet goed kennen of begrijpen. Daarom heb je als spelbegeleider ook de taak om de reden van het fluiten uit te leggen. Uiteraard moet de uitleg afgestemd zijn op de spelers en mag het de wedstrijd niet al te veel verstoren. Probeer naar aanleiding van een wedstrijd die je hebt geleid de volgende vragen te beantwoorden.

Vragen

- Welke beslissingen (regels) heb je toegelicht?

- Hoe heb je dat -rekening houdend met leeftijd/spelniveau- gedaan?

- Hoe heb je gecontroleerd of de spelers je uitleg hebben begrepen?

2.4 Wisselen

Met het wisselen van de spelers kun je als teambegeleider meerdere bedoelingen hebben. Zo is het mogelijk dat je iedereen evenveel wilt laten spelen, dat je even iets wilt uitleggen, dat je de speler wilt laten uitrusten en/of afkoelen.

Vragen

- Om welke reden(en) wissel jij spelers?

- Hoe leg je de reden(en) van wisselen uit?

2.5 Veiligheid en sportiviteit

Zoals eerder aangegeven is veiligheid een van de kernwaarden. Ook sportiviteit hoort bij hockey.

Vragen

- Op welke manier heb je gezorgd voor de veiligheid van de spelers en jezelf?

- Op welke punten heb je sticks en kleding gecontroleerd?

- Wat heb je gedaan om de sportiviteit te bevorderen?

2.6 Het spel (techniek en tactiek)

Aanwijzingen met betrekking tot techniek en tactiek in een wedstrijd hebben vaak betrekking op de veiligheid.

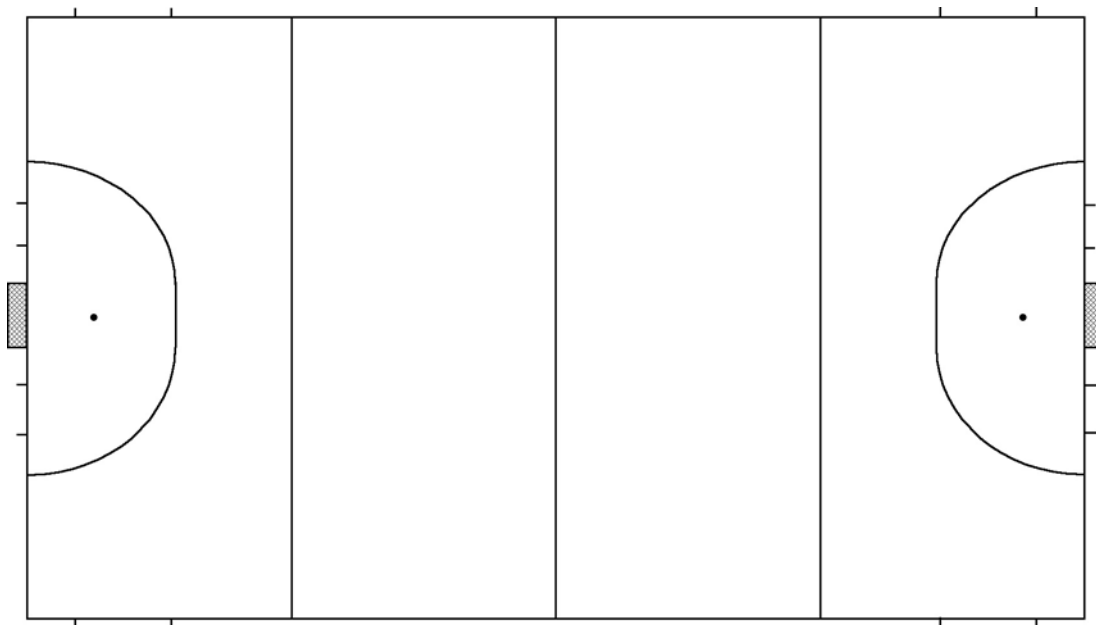
Vraag

Welke technische en tactische aanwijzingen gericht op het veilig maken en houden van de wedstrijd kun je geven? (denk aan stickvoering, kluitjeshockey, etc.)

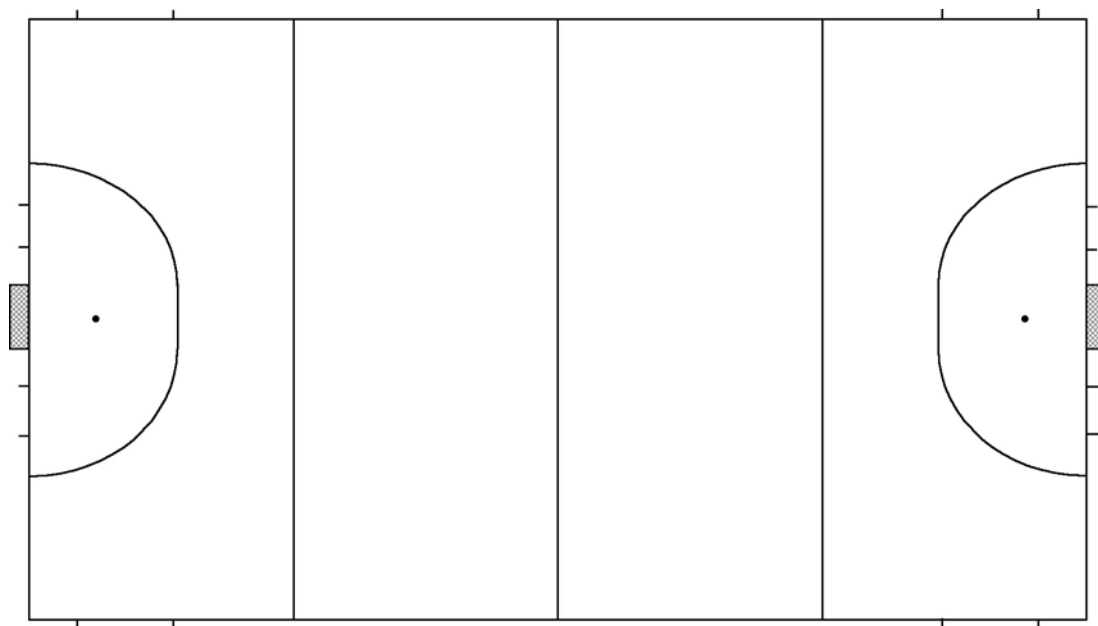
Opdracht

Teken de beginopstelling voor 3-, 6- en 8-talhockey.

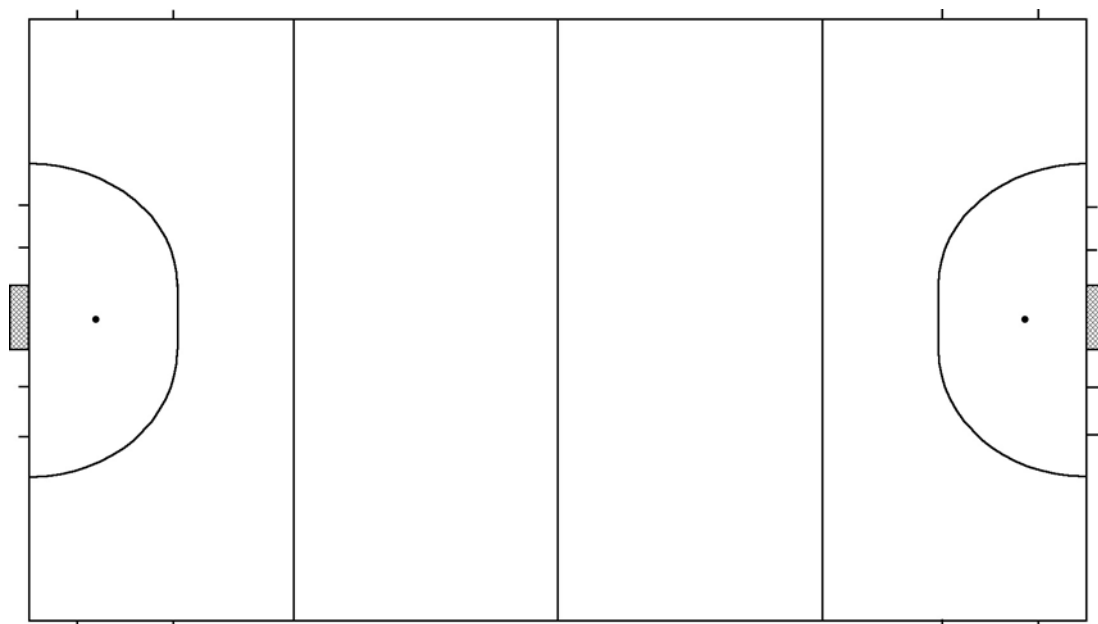
3-talhockey



6-tal hockey



8-tal hockey



Opdrachten

3. Toepassen van de spelregels

Inleiding

Een goede (spel)begeleider

- Start wedstrijd volgens de regels
- Onderbreekt het spel als spelregels worden overtreden
- Verduidelijkt beslissing met uitleg en standaardsignalen
- Houdt zich aan regels voor de begeleider
- Straft bij overtredingen en wangedrag
- Noteert scores

Opdracht 3. Toepassen van spelregels

Leid -samen met je collega- de wedstrijd volgens de spelregels voor de Jongste Jeugd of G-/LG-hockey.

Doe dit door het invullen van de gevraagde gegevens.

3.1 Start van de wedstrijd

Wanneer je meer inzicht wilt krijgen in de rol en handelingen van een spelbegeleider dan kan een observatie je daarbij helpen. Ga als volgt te werk.

Observatieopdracht

- Kies een spelbegeleider die je gaat observeren.
- Zoek een plaats uit die goed overzicht geeft over het hele speelveld.
- Noteer (zonder te oordelen) de handelingen van de spelbegeleider (wat doet hij/zij?).
- Interpreteer de opgeschreven waarnemingen (wat is goed en wat kan beter).
- Gebruik hierbij het begeleidingsformulier spel- en teambegeleider.
- Bespreek je waarneming en interpretatie met de geobserveerde spelbegeleider (indien mogelijk).
- Schrijf op wat je jezelf voorneemt op basis van deze observatie.

3.2 Spelregels

Beide teams spelen beter en leuker als de regels goed worden toegepast.

Opdracht

- Bespreek met je mede-begeleiders welke criteria je hanteert bij shoot.
- Bespreek met je mede-begeleiders welke criteria je hanteert bij afhouden.

3.3 Signalen

De observatieopdracht zoals beschreven bij punt 3.1 kun je ook gebruiken bij het meer zicht krijgen op het gebruiken van signalen en het geven van uitleg.

3.4 Regels spel- en teambegeleiders

Ook als spel- en teambegeleider heb je je aan regels te houden.

Opdracht

Geef bij onderstaande situaties aan wat de regels zijn voor de team- en spelbegeleider.

- Gevaarlijke spelsituatie

- Gewonde speler

- Naderend onweer

- Wisselen spelers

3.5 Overtredingen en wangedrag

Het spreekt voor zich dat er moet worden ingegrepen bij gevaarlijk en ruw spel.

Opdracht

Leg aan je mede-begeleiders uit wat jij verstaat onder:

- 'bolle' kant

- bal op lichaam

- afhouden

- stick hakken

- duwen of ander lichamelijk contact

3.6 Scores

De ervaring leert dat er na afloop soms verwarring kan ontstaan over de eindstand. Het is daarom aan te raden dat zowel de spel- als teambegeleiders de score bijhouden. Deze wordt na de wedstrijd op het Digitale Wedstrijdformulier (DWF) ingevuld.

Vraag

- Hoe houd jij de score bij?

Opdrachten

4. Begeleiden van wedstrijden

Inleiding

Een goede spelbegeleider

- Kiest positie die waarneming mogelijk maakt
- Onderbreekt het spel als de veiligheid in het geding is
- Communiqueert verbaal en non-verbaal

Opdracht 4. Begeleiden van wedstrijden

Begeleid uitgaande van je rol (spelbegeleider of teambegeleider) en rekening houdend met de kenmerken van de leeftijdsgroep de wedstrijd.

Doe dit door het invullen van de gevraagde gegevens.

4.1 Positie spelbegeleider

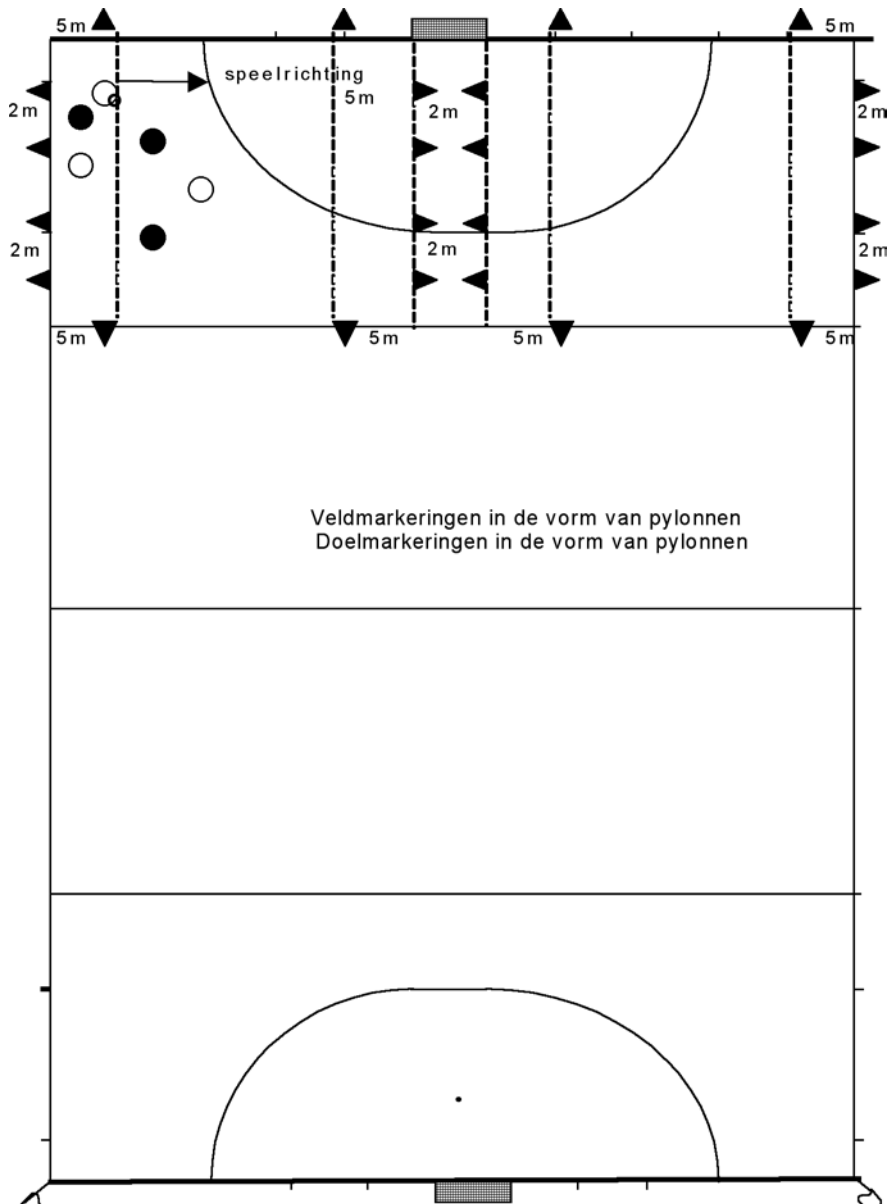
Het spreekt voor zich dat je als begeleider, of dat nu in de rol van spelbegeleider of teambegeleider is, overzicht moet hebben over het spel.

3-tal hockey

Opdracht

- Teken op onderstaand speelveld de plaats van de teambegeleiders (T1 en T2) in.
- Teken gezien de spelsituatie de positie van de spelbegeleider (S1) in.

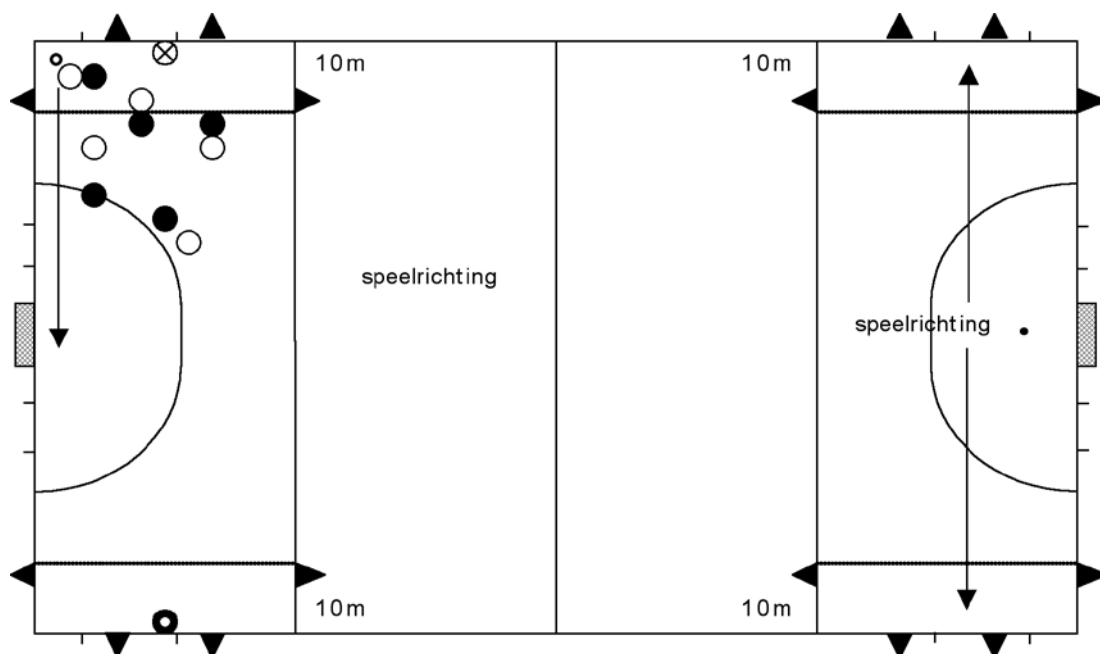
Uitgangssituatie: 3-tal hockey



6-tal hockey

- Teken op onderstaand speelveld de plaats van de teambegeleiders (T1 en T2) in.
- Teken gezien de spelsituatie de positie van de spelbegeleiders (S1 en S2) in.

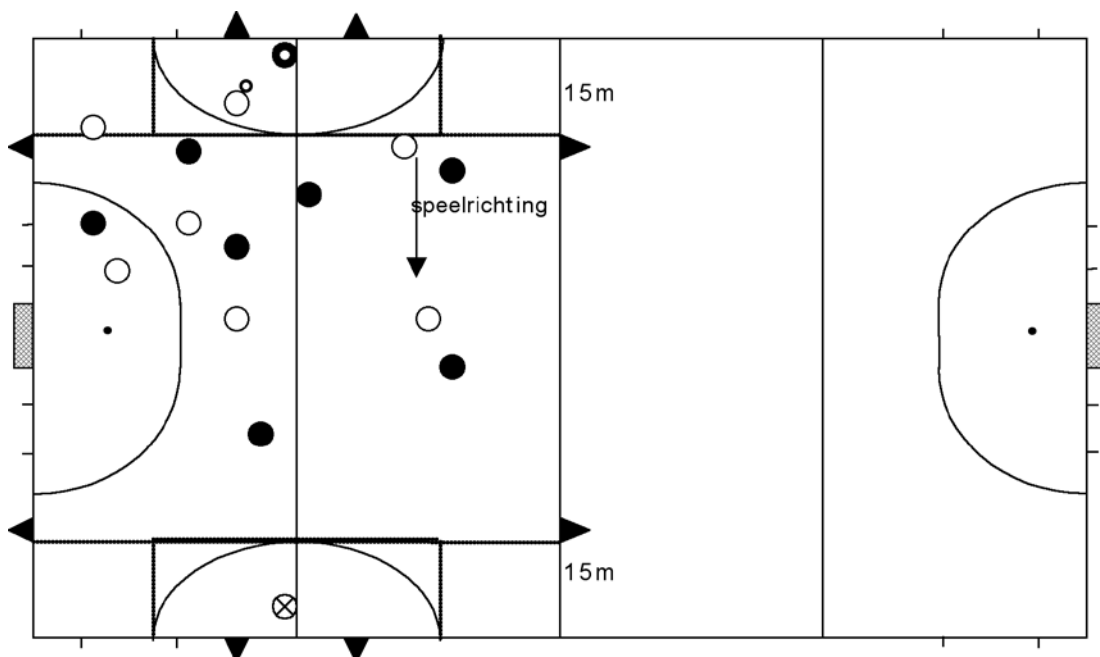
Uitgangssituatie: 6-tal hockey



8-tal hockey

- Teken op onderstaand speelveld de plaats van de teambegeleiders (T1 en T2) in.
- Teken gezien de spelsituatie de positie van de spelbegeleider (S1 en S2).

Uitgangssituatie: 8-tal hockey



4.2 Veiligheid

Veiligheid is, zoals gezegd, één van de drie kernwaarden.

Beantwoord zo nauwkeurig mogelijk onderstaande vragen over een onveilige situatie die je hebt meegemaakt.

Vraag

- Wat was de onveilige situatie?

- Welke taak had jij? (spelbegeleider of teambegeleider)

- Welke actie heb jij ondernomen?

- Wat was het resultaat van jouw actie?

- Wat heb je ervan geleerd? (reflectie)

Plezierig en leerzaam

Plezierig en leerzaam zijn de twee andere kernwaarden. Bij 1.2 heb je geformuleerd waar je tijdens de wedstrijd samen met de andere begeleiders op wilt letten. Hoe is het verlopen? Noteer hieronder de resultaten.

4.3 Communicatie

Communiceren doe je door iets te zeggen (verbaal) en door je houding en manier van fluiten (non-verbaal). Verbaal en non-verbaal kun je dingen duidelijk maken. Bij communicatie gaat het altijd om wat je wilt duidelijk maken en hoe je dat doet. Uiteraard moet het 'wat' (de inhoud) afgestemd zijn op degene met wie je communiceert, anders wordt het niet begrepen. Vandaar dat het van belang is om je te verdiepen in de belevingswereld van de spelers (zie 2). Het 'hoe' (de vorm) moet de boodschap ondersteunen.

Tips voor goede communicatie

- Geef aan jeugd nooit meer dan twee aanwijzingen tegelijkertijd
- Controleer of jouw boodschap is overgekomen (hoe doe je dat, wat doe je als het niet het geval is?).

Oefeningen

- Geef door middel van een fluitsignaal aan dat ...
- Leg aan een F-speler uit ... (bijvoorbeeld geen kluitjes, afstand bij uitslaan)
- Maak door je houding duidelijk dat ...

Opdrachten

5. Samenwerken met andere begeleiders

Inleiding

Een goede begeleider

- Houdt zich aan de gemaakte afspraken
- Zorgt samen dat het spel plezierig, veilig en leerzaam is
- Evalueert de wedstrijd met de andere begeleiders

Opdracht 5. Samenwerken met andere begeleiders

Werk uitgaande van jouw rol (spelbegeleider of teambegeleider) en de doelgroep samen met je collega-begeleiders.

Doe dit door het invullen van de gevraagde gegevens.

5.1 Houden aan afspraken

Samen met de andere begeleiders zorg je voor het goede verloop van de wedstrijd. Bij 1.2 en 4.2 ging het over het maken en nakomen van afspraken met betrekking tot de drie kernwaarden (veilig, plezier en leerzaam).

Vragen

- Wat kun je doen om elkaar te helpen dat alle afspraken worden nagekomen?

- Hoe ga jij om met feedback?

5.2 Veilig, plezier en leerzaam

De drie spelvoorwaarden kun je nu wel dromen. Toch komt het nog steeds voor dat er sprake is van onveilige, onplezierige of niet leerzame situaties. Als het verschil in speelsterkte te groot is, grijpt de spelbegeleider in onderling overleg met de teambegeleiders in.

Opdracht

- Bespreek hoe te handelen in geval de volgende situaties zich voordoen.

Situatie 1. Gevaarlijk of hinderlijk zwaaien met de stick/stick hakken

Situatie 2. Spelen van een hoge bal

Situatie 3. Duwen of ander lichamelijk contact

Situatie 4. (Te) groot verschil in speelsterkte

5.3 Evaluatie

Het terugblikken op een wedstrijd met als doel het in de toekomst beter te doen, heet evalueren. Het evalueren kan betrekking hebben op verschillende onderwerpen. Zo kan je de samenwerking met je collega's evalueren maar ook de genomen maatregelen. Zoals bij alle analyses is het van belang om eerst het doel of onderwerp van de evaluatie vast te stellen, daarna na te gaan wat er nu daadwerkelijk is gebeurd en vervolgens conclusies te trekken.

Opdracht

- Evalueer na afloop van de wedstrijd samen met je collega's de onderlinge samenwerking.
Wat zijn jullie conclusies?

Opdrachten

6. Afhandelen van formaliteiten

Inleiding

Een goede begeleider

- Vult voorafgaand aan de wedstrijd het Digitaal Wedstrijdformulier (DWF) in (teambegeleider)
- Vult na de wedstrijd zijn naam en de uitslag op het Digitaal Wedstrijdformulier (DWF) in (spelbegeleider)
- Rapporteert aan aanwijzende commissie van de vereniging

Opdracht 6. Afhandelen formaliteiten

Handel conform je rol als spel- of teambegeleider de wedstrijdformaliteiten af.

Doe dit door het invullen van de gevraagde gegevens.

6.1 Wedstrijdformulier

Op het wedstrijdformulier staan relevante gegevens met betrekking tot de wedstrijd.

Opdracht

- Kies een (oefen)wedstrijd en bied de begeleiders aan alles met betrekking tot het wedstrijdformulier te registreren.
- Bespreek de registratie met de (team- en spel)begeleiders van de betreffende wedstrijd.

6.2 Incidenten

Wanneer zich incidenten voordoen tijdens de wedstrijd is het van belang om daar op het wedstrijdformulier een aantekening van te maken.

Vraag

- Welke incidenten zou je vermelden op het wedstrijdformulier?

6.3 Rapportage

Bij misstanden is het belangrijk dat de commissie die over de wedstrijden van de Jongste Jeugd of G-/LG-hockey in de vereniging gaat, wordt geïnformeerd. Voor in dit werkboek heb je aangegeven wie het aanspreekpunt voor jou in de vereniging is. Is dit ook het aanspreekpunt voor het melden van eventuele misstanden? Zo nee: vul hieronder de gegevens in van het aanspreekpunt voor misstanden.

Meldpunt misstanden

Naam

Functie

Adres

Telefoon

E-mail

Opdrachten

7. Geven van het goede voorbeeld

Inleiding

Een goede begeleider:

- Gaat correct om met alle betrokkenen
- Vertoont voorbeeldgedrag

Opdracht 7. Geven van het goede voorbeeld.

Geef het goede voorbeeld.

Doe dit door het invullen van de gevraagde gegevens.

7.1 Betrokkenen

Als spel- en teambegeleider heb je naast de spelers te maken met nog veel meer personen. In dit werkboek zijn al ter sprake gekomen je collega-begeleiders en je aanspreekpunt(en) binnen de vereniging. De praktijk zal uitwijzen dat er nog meer mensen een rol spelen. Denk bijvoorbeeld aan ouders.

Opdracht

- Vul onderstaande lijst in en aan.

Betrokkenen Jongste Jeugd en G-/LG-hockeyers

Functie	Naam

7.2 Voorbeelden

Hockeyverenigingen hechten aan goede omgangsvormen. Respect voor elkaar en de begeleiders zijn belangrijke uitgangspunten. De KNHB heeft regelmatig campagnes om dit blijvend onder de aandacht te houden.

Vragen

1. Welke afspraken maak jij met je team over:

a) omgang met elkaar

b) omgang met begeleiders

b) omgang met tegenstanders

2. Hoe houd je jezelf aan de gemaakte afspraken?

Opdrachten

8. Nadenken over eigen handelen

Inleiding

Een goede begeleider:

- Reflecteert op eigen handelen
- Houdt ontwikkelingen en spelregelwijzingen bij
- Vraagt feedback en advies

Opdracht 8. Nadenken over eigen handelen

Wat heb je geleerd van de opleiding?

Doe dit door het invullen van de gevraagde gegevens.

8.1 Zelfreflectie

Vul na een wedstrijd die je hebt begeleid het begeleidingsformulier voor jezelf in.

Welke aandachtspunten noteer je voor de volgende wedstrijden?

8.2 Ontwikkelingen en spelregelwijzigingen

Hoe houd jij je op de hoogte van ontwikkelingen en spelregelwijzigingen?

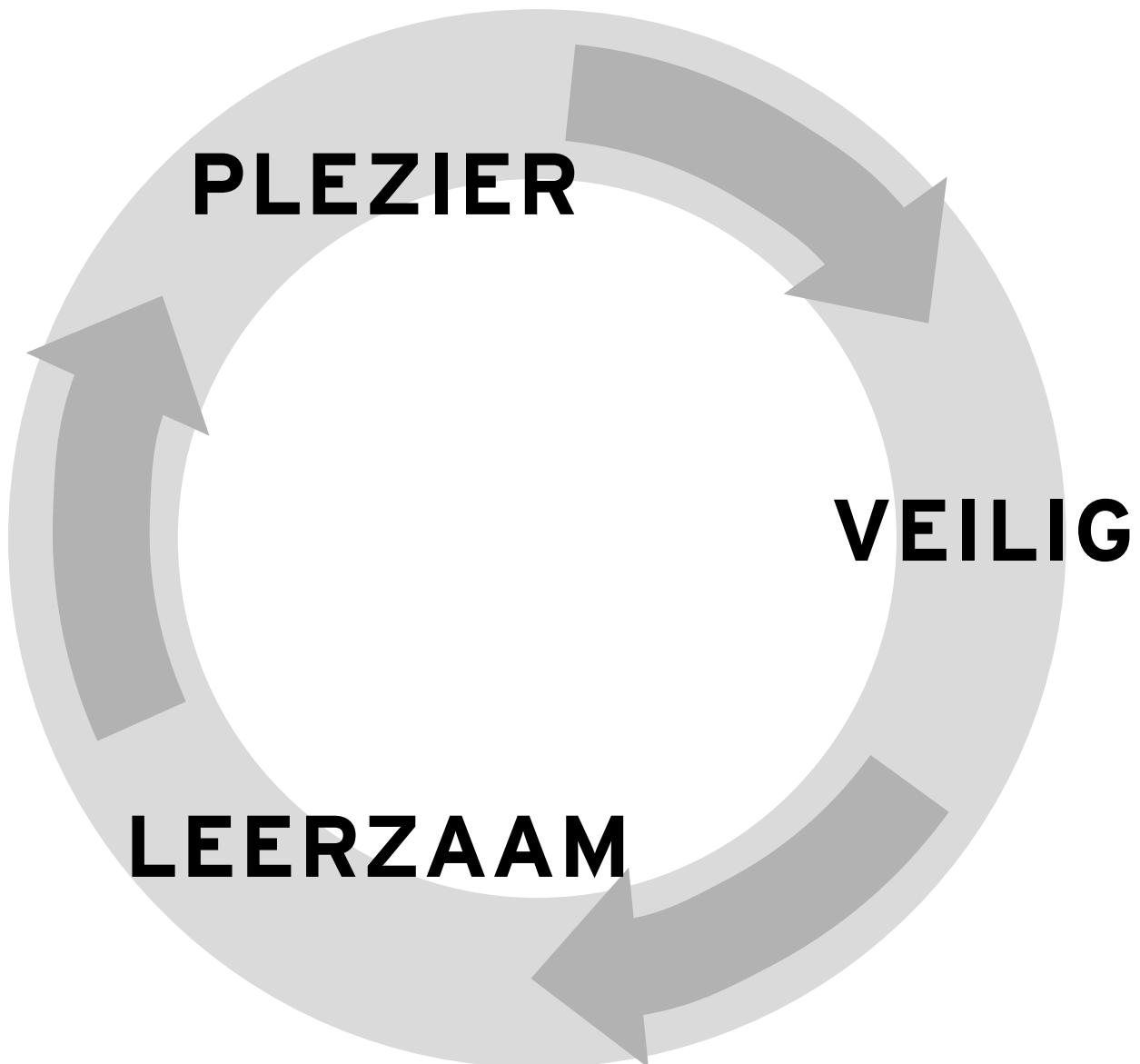
8.3 Feedback

Vraag je praktijkbegeleider (of een mededeelnemer) om naar een wedstrijd die jij begeleidt te kijken en het begeleidingsformulier in te vullen. Vraag op basis van het ingevulde formulier zo nodig om feedback en advies.



Informatie

A. Plezier, veilig en leerzaam



Plezier, veilig en leerzaam als spiraal omhoog.

Het steeds beter onder de knie krijgen (leerzaam) vergroot de beleving van het spel (plezier). Door te zorgen dat zich geen blessures of ongelukken voordoen (veilig) blijft de cirkel draaien en ontwikkelen de spelers/het team zich steeds verder.

Toch komt het wel eens voor dat er sprake is van een onveilige, onplezierige of niet leerzame situatie. Neem bijvoorbeeld de situatie dat het verschil in speelsterkte te groot is.

We geven enkele tips hoe je als spelbegeleider in overleg met de teambegeleiders hier het beste op kunt anticiperen.

Spelplezierbevorderende maatregelen:

Opties voor de sterkere partij:

- De spelbegeleider gaat strenger fluiten voor de sterkere partij
- De sterkere partij verandert de opstelling
- Iedere speler van de sterkere partij mag, zodra hij/zij in balbezit komt, de bal maximaal 3x raken.

Opties voor de zwakkere partij:

- De spelbegeleider geeft meer (technische en/of tactische) aanwijzingen aan de zwakkere partij
- De zwakkere partij mag een extra veldspeler inzetten

Let op: De spelbegeleiders hebben een aantal opties voor spelplezierbevorderende maatregelen waaruit ze een keuze kunnen maken die het meest geschikt is voor de situatie die zich op het veld voordoet. Het is belangrijk dat spel- en teambegeleiders deze opties voorafgaand aan iedere wedstrijd met elkaar bespreken en communiceren naar de teams.

Combineer de opties voor de sterkere en zwakkere partij ook vooral!

Zo wordt de wedstrijd voor beide partijen plezierig afgesloten.

Voor het G- en LG-hockey zijn er extra aandachtspunten:

- uitzonderingen van individuele spelers
- een beschermde speler (alléén bij LG-hockey)
- 3x overspelen voor 6- en 8-tallen (alléén bij G-hockey)



INFORMATIE

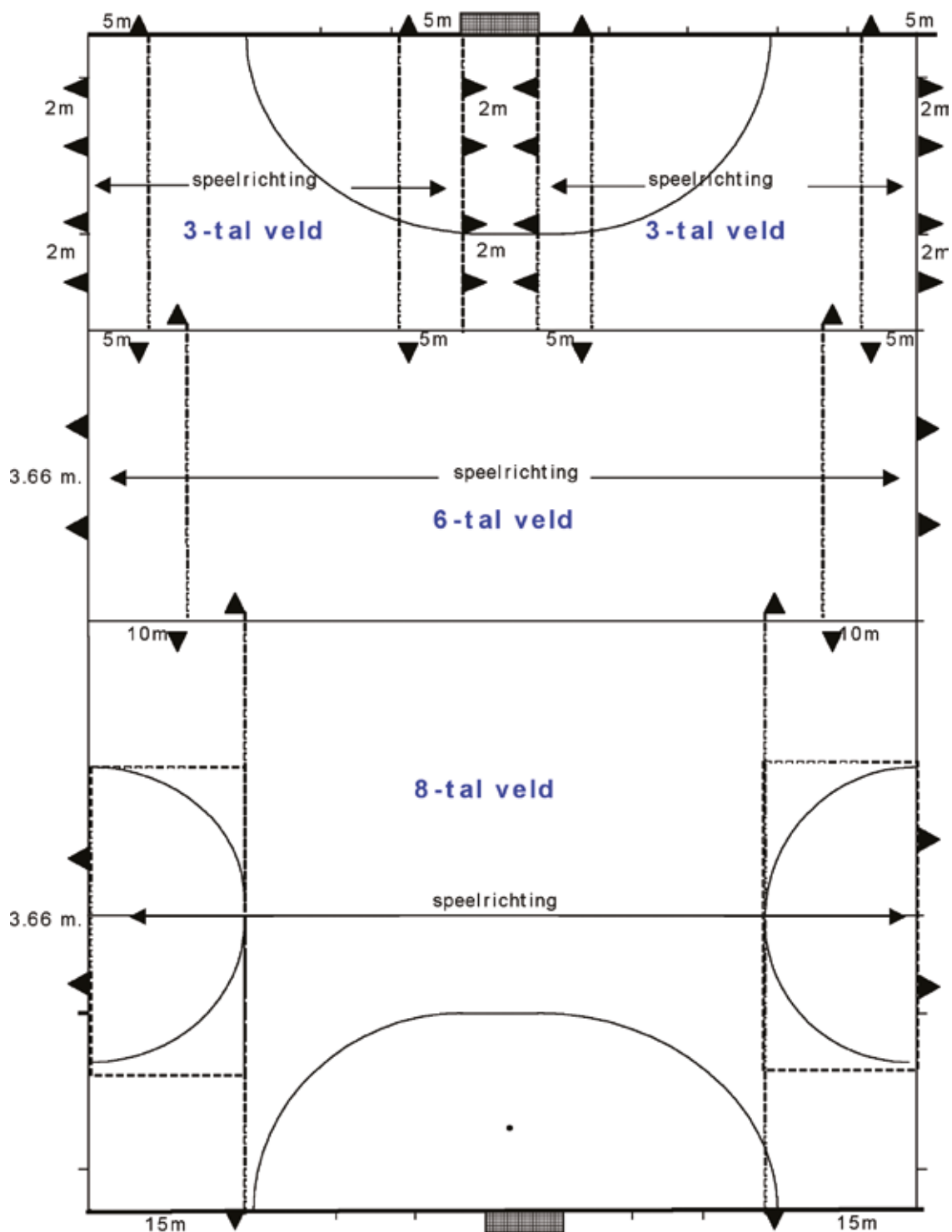
B. Jeugdspelers, wie zijn dat?

	<i>Beleving en beweging</i>	<i>(Samen)spel</i>	<i>Tips begeleider</i>
F-spelers	Willen bij een groepje horen Eigen belevingswereld Sterk rechtvaardigheidsgevoel Snel afgeleid	Gaan volledig op in eigen individuele spel Spelen alleen of naast elkaar, nog weinig met elkaar	Houd groep als geheel bij elkaar Houd bij toepassing spelregels rekening met rechtvaardigheidsgevoel Geef enkelvoudige, concrete aanwijzingen in taal van het kind Start met een gezamenlijke warming-up
E-spelers	Veel bewegen Willen graag technieken leren Grote verschillen in handigheid met stick Sterk rechtvaardigheidsgevoel	Voorzichtig begin van samenspel	Breng ordening aan in ruimte speelveld en taakverdeling Stimuleer (eenvoudig) samenspel Schenk aandacht aan spelregels
D-spelers	Leergierig Beter ontwikkelde coördinatie	Ontwikkeling groepsgevoel	Geef aanwijzingen gericht op samenwerking (tactiek)

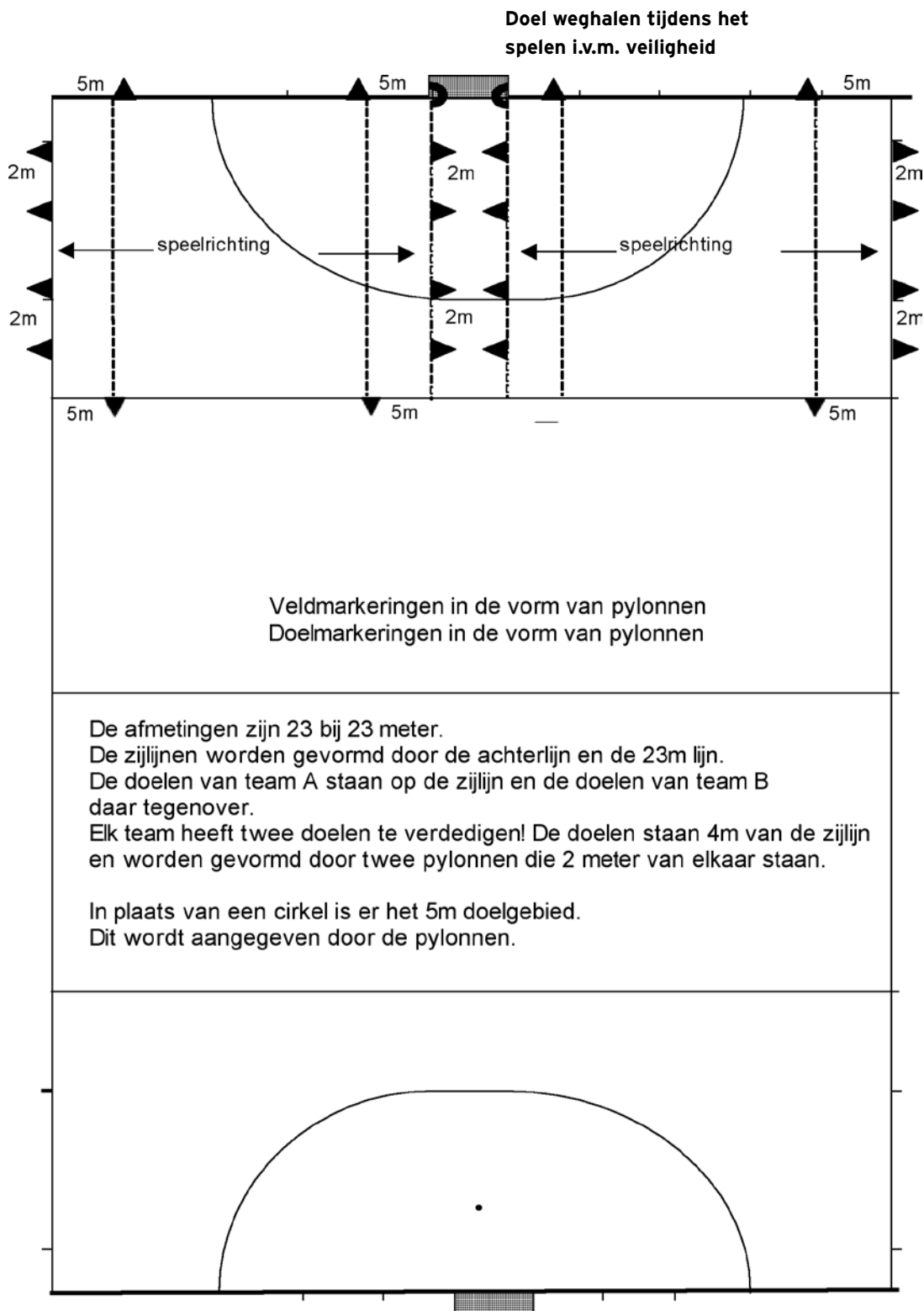
Informatie

C. Wedstrijdveld

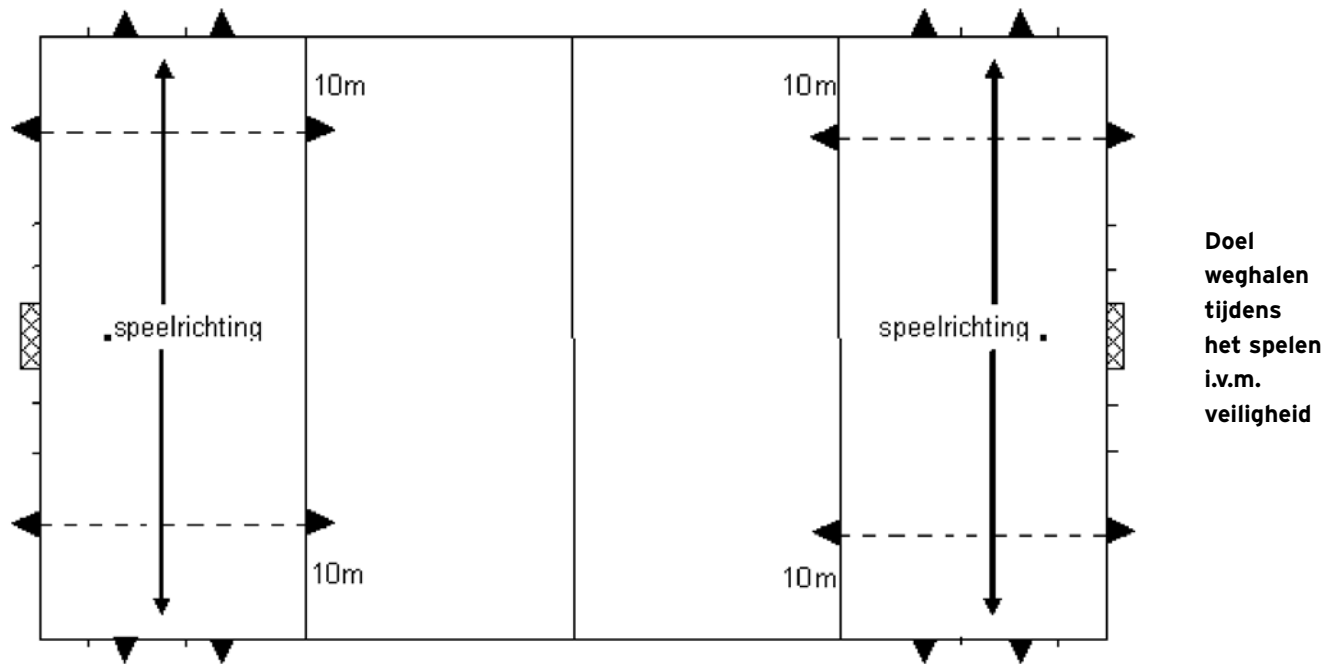
OVERZICHT: Speelvelden voor 3-, 6- en 8-tal hockey



Wedstrijdveld 3-tal hockey



Wedstrijdveld 6-tal hockey



Veldmarkeringen in de vorm van pylonnen

Doelmarkeringen in de vorm van pylonnen

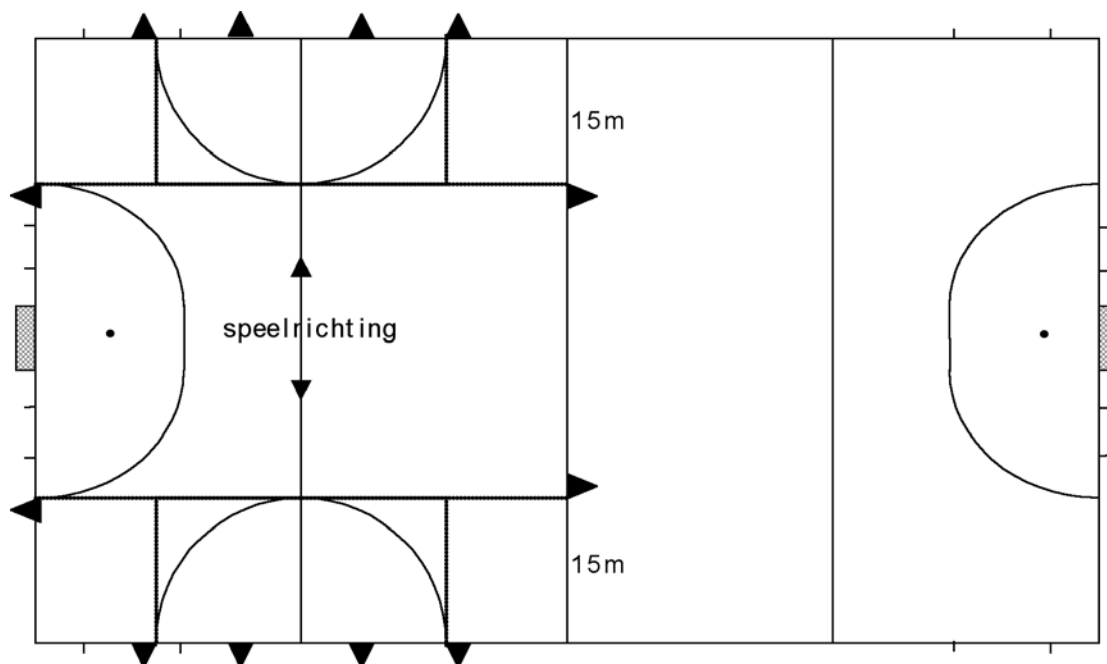
Zoals in de tekening weergegeven kunnen er op een heel veld 2 zestal hockey velden worden uitgezet. Ook kunnen er 4 velden worden uitgezet. Een nadeel is dat de bal op een ander veld komt.

De zijlijnen doen dienst als achterlijnen. De achterlijn en 23m lijn doen dienst als zijlijnen.

In plaats van een cirkel is er het 10m doelgebied. Dit wordt aangegeven door de pylonnen.

De doelen worden midden op de 'achterlijn' gezet d.m.v. pylonnen. Deze hebben een onderlinge afstand van 3,66m (de normale breedte van een hockeydoel). Een achterplank met zijschotten als doel heeft de voorkeur.

Wedstrijdveld 8-tal hockey



Veldmarkeringen in de vorm van pylonen

Doelmarkeringen in de vorm van pylonen

De zijlijnen doen dienst als achterlijnen. De achterlijn en 23m lijn doen dienst als zijlijnen. In plaats van een cirkel is er het 15m doelgebied. Dit wordt aangegeven door de pylonen. Beschikt de vereniging over een veld met twee (oefen) cirkels in de breedte richting van het veld, dan is het doelgebied de cirkel. De doelen worden midden op de "achterlijn" gezet d.m.v. pylonen. Deze hebben een onderlinge afstand van 3,66m (de normale breedte van een hockeydoel). Een achterplank met zijschotten als doel heeft de voorkeur. Beschikt de vereniging over een veld met twee (oefen)doelen in de breedte richting van het veld, dan heeft dit de prioriteit.

Informatie

D. Techniek en tactiek

Voor de F-spelers (3 : 3)

Hierbij gaat het om spelplezier en veel bal contact en veiligheid boven alles

- Brede stickvoering
- Eerst stoppen , dan de bal weg spelen
- Leer plaats houden, leer begrippen voor - achter - links en rechts
- Houd de stick bij de bal als de tegenstander in de buurt is
- Van iedere partij mag maar 1 speler bij de bal

Voor de E-spelers (beginners) (6 : 6)

Speelplezier blijft met veiligheid het belangrijkste maar probeer nu ook wat meer hockey te leren.

- Opstelling
- Rol van de keeper
- Leer plaats houden
- Wie neemt waar de vrije slag
- Bij gevaarlijk slaan niet straffen maar op de juiste manier over laten doen.

Voor de E-spelers (tweede jaars) herhaling van eerste jaars punten en als de kinderen er aan toe zijn uitbreiden

- Leg het verschil uit tussen balbezit en niet balbezit
- Leer uitrusten in de verdediging

1. Bij balbezit
2. Bij niet-balbezit

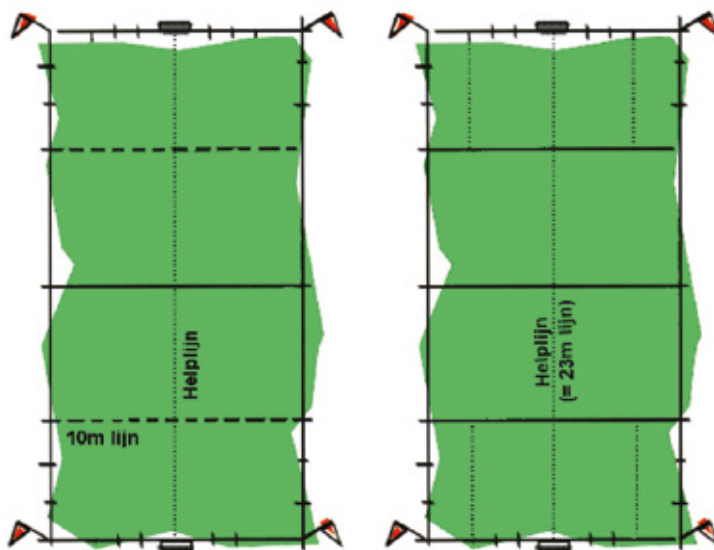
Afspraken bij balbezit (BB)

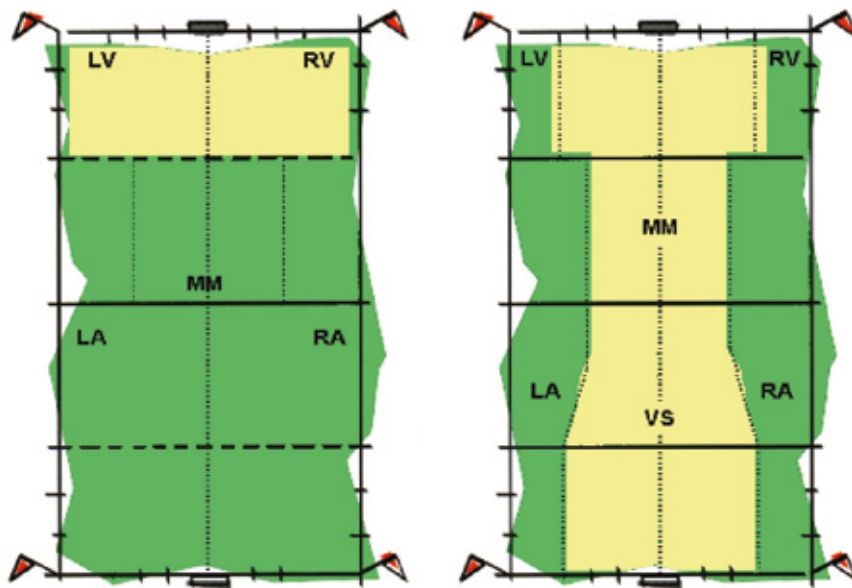
Doel van het BB is scoren! De makkelijkste manier om dit te doen is om direct de spits aan te spelen als je in BB komt, en deze scoort. De realiteit leert dat dit vaak niet mogelijk is omdat de tegenpartij dit niet toestaat. We spreken over TIJD en RUIMTE. Zo snel mogelijk scoren (TIJD) zonder dat de tegenpartij de kans heeft de bal af te pakken (dus de zijanten te gebruiken als het midden vol staat = RUIMTE). Even m.b.t. de ruimte: de partij in BB moet proberen om de ruimte waarin ze spelen groot te maken. Het voordeel is dat het moeilijker is om te verdedigen en makkelijker als je de bal hebt, omdat je meer overzicht hebt dan bij BB in een 'kluitje' en vaak heb je ook iets meer tijd om de bal aan te nemen, te kijken en door te spelen. Om de ruimte groot te kunnen maken dien je als begeleider afspraken te maken over posities. Wie staat waar en wanneer? Gebruik daarbij de lijnen van het veld en de 'helplijn' ter verduidelijking. De 'helplijn' is de lijn die van goaltje naar goaltje midden over het veld loopt. (tek. 3).

Tekening 3

Mogelijke afspraken:

1. De linkerflank (LA en LV) komt niet over de helplijn als de bal aan de rechterkant van het veld is en andersom.
2. De rechterflank (RA en RV) biedt zich dicht bij de zijlijn aan als de bal aan de rechterkant van het veld is en andersom.
3. De spelers op de as van het veld mogen overal komen, maar ze mogen zich niet te dicht bij de mede-speler met de bal aanbieden. Leg hen ook uit waarom niet!
4. Geef aan wie de vrije ballen neemt. In tek. 4 zie je wie waar in het veld de vrije ballen dient te nemen.
5. Als de bal op de helft van de tegenstander is 'sluiten de verdedigers aan'. Als de bal op de eigen helft is, dan komen de aanvallers iets terug om zich aan te bieden. De ruimte moet groot zijn, maar nooit te groot, waardoor je niet meer aanspeelbaar bent.





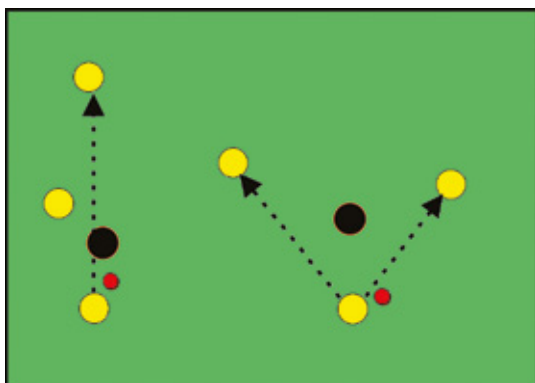
Tekening 4

Andere afspraken bij BB:

1. Speel zoveel mogelijk in 'driehoekjes'. Door in een driehoekje te gaan staan heeft de balbezitter altijd twee afspeelmogelijkheden, in tegenstelling tot het staan in een lijn. Dit betekent ook dat een verdediger moet kiezen; schermt hij de pass naar aanvaller 1 of naar aanvaller 2 af? (tek. 5)
2. Neem eerst de bal aan voordat je hem doorspeelt. Vooral jonge kinderen hebben de neiging om de bal direct terug te willen spelen naar waar hij vandaan komt.
3. Eerst kijken waar je de bal heen speelt voordat je hem speelt. De bal moet bij de medespelers komen in plaats van bij de tegenstander.
4. Je stick bij de bal houden als iemand van de tegenpartij in de buurt is om hem af te pakken.
5. Toelopen als de bal naar je toe komt. Kom de bal maar tegemoet, anders kruipt jouw verdediger ervoor en pakt hem af.

Tekening 5

Aanbieden op een lijn of in een driehoekje. De verdediger heeft het in het tweede geval veel moeilijker!



Afspraken bij niet-balbezit (NBB):

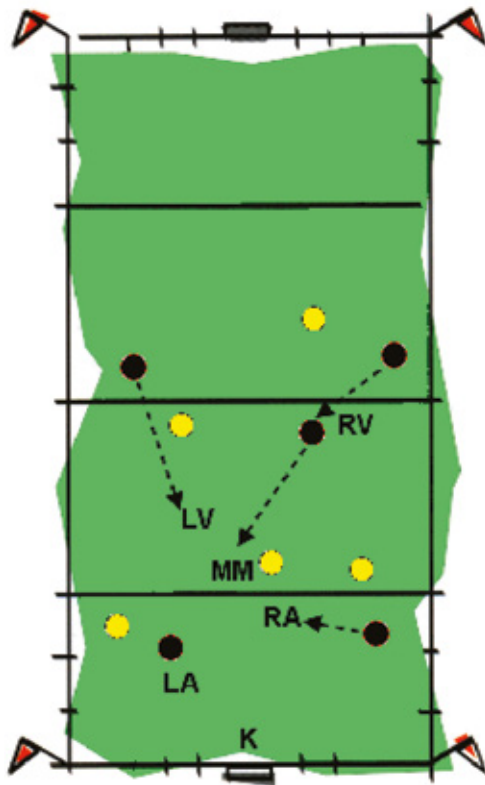
Doel van het verdedigen is primair om in balbezit te komen als team en tevens om te voorkomen dat de tegenpartij scoort. In tegenstelling tot het groot maken van het veld bij BB, is het zaak om bij NBB dicht op elkaar te spelen en de tegenstander weinig ruimte te geven. Hoe kleiner de ruimte is om in te spelen, hoe moeilijker het is (denk maar eens aan de wedstrijden van het Nederlands voetbalteam tegen Voetbaldwergeren' als Malta of Cyprus). Je zult dan ook eerder de bal af kunnen pakken.

Wat kun je doen om kinderen het veld klein te laten maken?

1. Maak de kinderen bewust dat bij NBB altijd iedereen helpt met verdedigen, dus niet alleen maar de verdedigers. Het mag echter niet zo zijn dat de aanvallers als volledige verdedigers gaan spelen. Maak dan b.v. de afspraak dat de aanvallers voor de verdedigers blijven en mogen meeverdedigen tot de 10-meterlijn bij 6-tal hockey en tot de 15 meterlijn bij 8-tal hockey.
2. De linies moeten steeds aansluiten. Vergelijk het maar met een harmonica, die steeds in- en uit elkaar schuift. Dit geldt voor de voor- en achterhoede t.o.v. elkaar, maar ook voor de linker- en rechterflank. Als de bal rechtsachter is, komt de rechtsvoor terug om te helpen verdedigen, net als de linksvoor; maar de linksvoor en de linksachter komen ook richting de helplijn (tek. 6).

Tekening 6

Het helpen van de RV, LV, MM en LA als de bal rechtsachter is. Op deze manier maak je de ruimte klein.



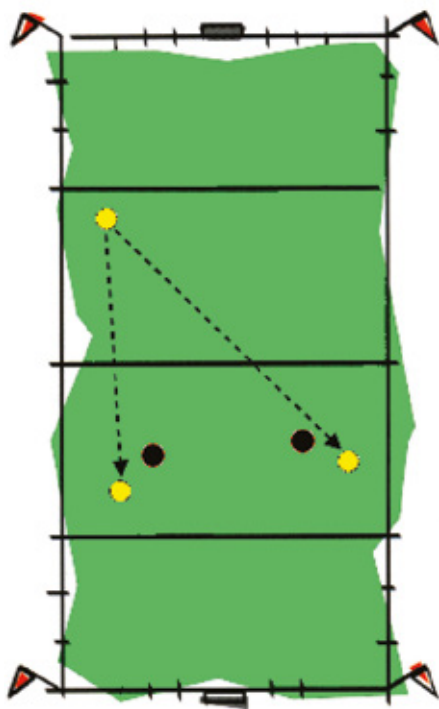
3. Als je mandekking speelt, kun je de verdedigers aanleren om niet achter hun directe tegenstander te gaan staan, maar liever ernaast of zelfs iets ervoor. Hierdoor dwing je de tegenstander om zich aan te bieden naar de bal toe waardoor het veld kleiner wordt.

Hoe verder de bal weg is, hoe meer je voor je tegenstander kunt gaan staan (tek. 7).

Let wel: ze moeten altijd dicht bij de goal staan dan de tegenstander (dus niet aan de buitenkant verdedigen) en ze moeten zowel de bal als de tegenstander kunnen zien.

Tekening 7

De posities t.o.v. je tegenstander bij het spelen van mandekking



Naast mandekking is er ook de mogelijkheid om te kiezen voor het spelen van zone-verdediging. Iedere speler is 'verantwoordelijk' voor één stukje van het veld, in plaats van dat je 'verantwoordelijk' bent voor het verdedigen van je eigen mannetje. Voordeel hiervan is dat je ze wat meer vrijheid van handelen geeft in plaats van alleen maar achter iemand aan te moeten rennen. Voordeel van mandekking is dat het heel duidelijk is wie je mannetje is: de opdracht kan niet verkeerd begrepen worden.

Andere aandachtspunten bij BB:

- Als ze de bal af willen pakken, moeten ze de stick laag hebben, omdat de tegenstander dan veel verder om je heen moet.
- Niet gaan 'hakken'. Ten eerste mag het niet, ten tweede til je bij het hakken steeds je stick op, waardoor de tegenstander de bal er onderdoor kan spelen.
- Bij een tackle-back de stick op de grond houden.

Tot slot: Voor E-spelers (tweede jaars) (8 : 8)

- Breed spelen is noodzakelijk om ruimte en diepte te creëren
- Bal afspelen en je vervolgens weer aanbieden, op een actie volgt een actie
- Samenwerking tussen aanval- en verdedigingslinie
- Maak gebruik van help lijn

Informatie

E. Spelregels en Signalen

Dit is een beknopte versie van de spelregels. De uitgebreide versie vind je op www.knhb.nl

onderwerp	3-tal	6-tal	8-tal
duur wedstrijd	gezamenlijke warming up en dan 2 x 15 minuten wedstrijd	2 x 25 minuten	2 x 30 minuten
bal buiten het veld 1. over zijlijn 2. over achterlijn 3. over doellijn: doelpunt? 'cirkel' = 5 meter bij 3-tal 10 meter bij 6-tal 15 meter bij 8-tal	1. inslaan door de partij die niet uit heeft geslagen 2a. door verdediger: lange corner 2b. door aanvaller: uitslaan 3a. niet aangeraakt in de cirkel door aanvaller: uitslaan3 3b. aangeraakt door aanvaller: <u>doelpunt!</u> 3c. aangeraakt door verdediger: lange corner indien bal van buiten de cirkel komt	1. inslaan door de partij die niet uit heeft geslagen 2a. door verdediger: lange corner 2b. door aanvaller: uitslaan 3a. niet aangeraakt in de cirkel door aanvaller: uitslaan3 3b. aangeraakt door aanvaller: <u>doelpunt!</u> 3c. aangeraakt door verdediger: lange corner indien bal van buiten de cirkel komt	1. inslaan door de partij die niet uit heeft geslagen 2a. door verdediger: <u>opzettelijk</u> : strafcorner <u>onopzettelijk</u> : lange corner 2b. door aanvaller: uitslaan 3a. niet aangeraakt in de cirkel door aanvaller: uitslaan3 3b. aangeraakt door aanvaller: <u>doelpunt!</u> 3c. aangeraakt door verdediger: lange corner indien bal van buiten de cirkel komt
overtredingen 1. shoot 2. gevaarlijk spel 3. bolle kant 4. afhouden	1. bij 'opzet' en/of duidelijk voordeel of gevaar 2a. bal gaat omhoog 2b. ruw spel (lichaam) 2c. sticks 3. bij herhaling: dan overtreding 4. n.v.t.	1. bij 'opzet' en/of duidelijk voordeel of gevaar 2a. bal gaat omhoog 2b. ruw spel (lichaam) 2c. sticks 3. overtreding 4. n.v.t.	1. bij 'opzet' en/of duidelijk voordeel of gevaar 2a. bal gaat omhoog 2b. ruw spel (lichaam) 2c. sticks 3. overtreding 4. stilstaand, zeer hinderlijk de tegenstander belemmeren bij het spel
spelhervattingen 1. uitslaan 2. lange corner 3. strafcorner 4. strafbal/push 5. vrije slag 6. na een goal	1. <u>op</u> de 5 meterlijn ter hoogte van de overtreding of de plek waar de bal uitging 2. op de zijlijn ter hoogte van de 5-meterlijn 3. n.v.t., maar wel een vrije slag op 5 meter lijn 4. n.v.t. 5. afstand: 3 meter; mag met self-pass 6. midden van het veld; iedereen op zijn eigen helft	1. <u>op</u> de 10 meterlijn ter hoogte van de overtreding of de plek waar de bal uitging 2. op de zijlijn ter hoogte van de 10-meterlijn 3. n.v.t., maar wel een vrije slag op 10 meter lijn 4. bij overtreding van verdediger binnen 10 meter gebied, waarbij <u>heel duidelijk</u> een doelpunt wordt voorkomen 5. afstand: 5 meter; mag met self-pass 6. midden van het veld; iedereen op zijn eigen helft	1. <u>op</u> de 15 meterlijn ter hoogte van de overtreding of de plek waar de bal uitging 2. op de zijlijn ter hoogte van de 15-meterlijn 3. strafcorner: 4 spelers + doelverdediger achter de achterlijn; rest achter de andere 15 meter lijn 4. bij overtreding van verdediger binnen de cirkel of 15 meter gebied, waarbij <u>heel duidelijk</u> een doelpunt wordt voorkomen 5. afstand: 5 meter; mag met self-pass 6. midden van het veld; iedereen op zijn eigen helft

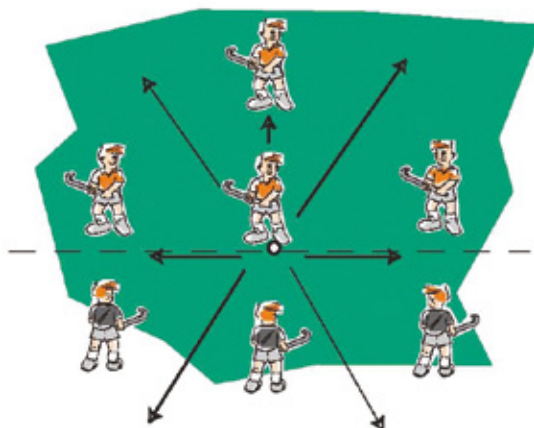
Vervolg Spelregels

Beginslag

Het spel start met de beginslag vanaf het midden van het veld. Het team dat de toss heeft gewonnen en kiest voor de beginslag neemt de bal uit. Na rust start de tegenstander. Na ieder doelpunt wordt het spel hervat met een beginslag door de partij die een doelpunt tegen heeft gekregen.

Alle tegenstanders moeten minimaal de vereiste afstand houden. De bal mag naar alle richtingen worden gespeeld. Als je de bal naar een medespeler speelt moet de bal eerst 1 meter rollen.

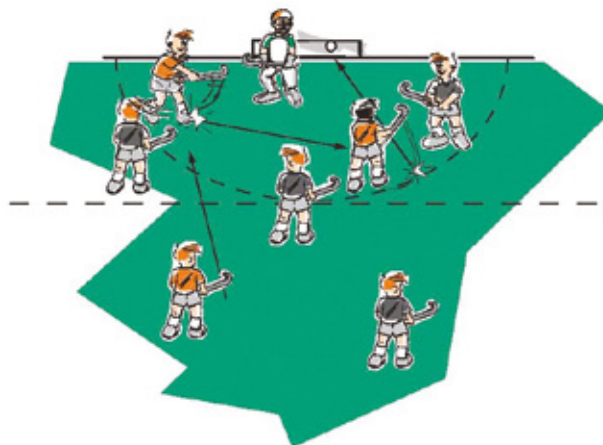
Alle tegenstanders moeten 3 meter (bij 3-tallen) of 5 meter (bij 6- en 8-tallen) afstand houden.



Doelpunt

Samen met je teamgenoten probeer je zo goed mogelijk te spelen. De bedoeling van het spel is dat je doelpunten maakt. Er is een doelpunt gemaakt wanneer een aanvaller in het doelgebied de bal heeft aangeraakt en vervolgens het doel in gaat. De bal moet over de lijn zijn en mag niet boven plank-/ kniehoogte gespeeld worden.

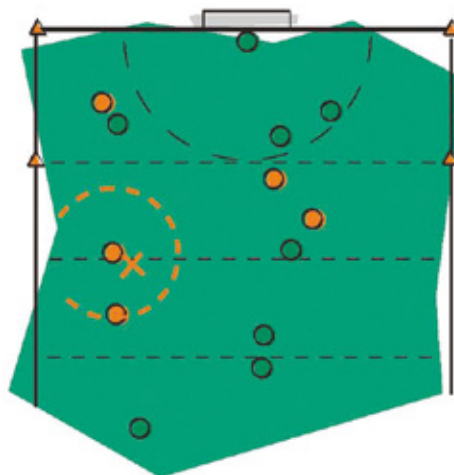
Winnen is leuk, maar verliezen moet je ook leren. Tijdens de wedstrijd toon je respect voor je teamgenoten, je tegenstander en de spelbegeleider. Accepteer ook beslissingen van de spelbegeleider. Iedereen maakt wel eens een fout, maar iedereen probeert ook zijn best te doen.



Vrije Slag

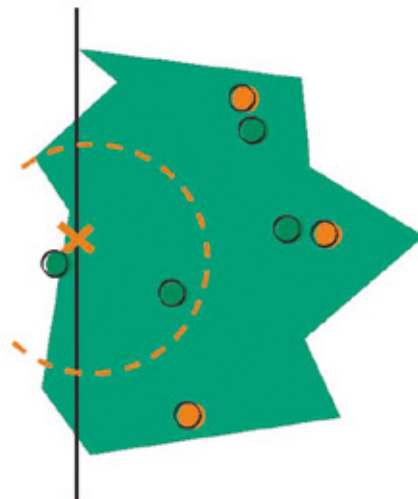
In het spel komen ook overtredingen voor. Bijvoorbeeld: iemand speelt de bal met de bolle kant of krijgt de bal op zijn voet. Het team dat de overtreding niet heeft gemaakt, neemt de vrije slag. Je neemt de bal buiten het doelgebied op de plaats van de overtreding en speelt de bal over de grond naar een medespeler. Alle tegenstanders moeten 3 meter (bij 3-tallen) of 5 meter (bij 6- en 8-tallen) afstand houden.

Bij een vrije slag voor de aanvallende partij binnen 3 meter (bij 3-tallen) of 5 meter (bij 6- en 8-tallen) van het doelgebied moeten alle spelers afstand houden van degene die de bal neemt. De bal mag niet rechtstreeks het doelgebied in gespeeld worden.



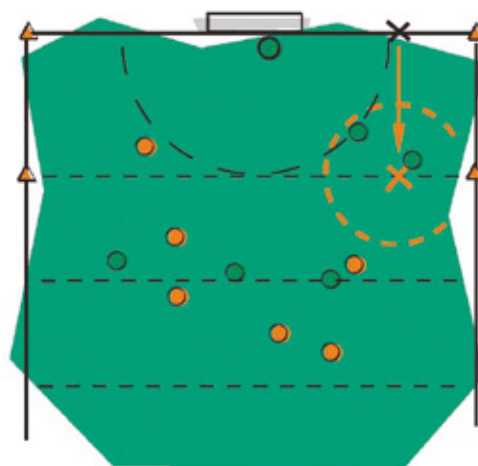
Bal over de zijlijn

Een inslag mag je nemen wanneer de tegenstander de bal over de zijlijn heeft gespeeld. Alle tegenstanders moeten 3 meter (bij 3-tallen) of 5 meter (bij 6- en 8-tallen) afstand houden.



Bal over de achterlijn

Recht tegenover het punt waar de bal over de achterlijn wordt gespeeld, mag je als verdedigende partij de bal op de rand van het doelgebied leggen en uitnemen.



Lange corner

Als de verdedigende partij de bal over de achterlijn heeft gespeeld, mag je een lange corner nemen. De bal wordt op de zijlijn gelegd, aan die kant van het doel waar de bal over de achterlijn ging. Leg de bal net buiten het doelgebied.

Overtredingen

Shoot

Als veldspeler mag je de bal niet expres met de voet, het been of het lichaam spelen.

Voordeel

Tijdens de wedstrijd kan dit ook per ongeluk gebeuren. In dat geval wordt er soms doorgespeeld omdat niemand nadeel ondervindt van de overtreding. Dit noemen we 'voordeel'.



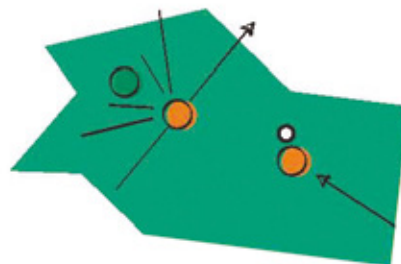
Afhouden

Als de speler van de andere partij probeert de bal te krijgen mag je dat niet verhinderen door je lichaam tussen hem en de bal te brengen.



Indirect afhouden

Je mag niet tussen een teamgenoot met de bal en een tegenstander doorlopen, zodat die andere speler de bal niet kan proberen te pakken.



WAT MAG NIET?

Hockey moet voor iedereen leuk blijven. Zorg ervoor dat de spelbegeleider niet hoeft te fluiten voor gevaarlijk of ruw spel. Je voorkomt zo blessures.

Dit mag niet:

Je stick gevaarlijk hoog uithalen. Hoog uitzwaaien mag ook niet



Vasthouden, duwen of laten struikelen van je tegenstander mag niet.



Een hoge bal mag niet. Dat is gevaarlijk.



Slaan op de stick van de tegenstander mag niet.



OVERTREDING IN HET DOELGEBIED

3-talhockey: overtreding in 5 metergebied door verdediger

De aanvallende partij krijgt een vrije slag en moet de bal hiervoor op de 5-meterlijn leggen recht tegenover de plaats waar de overtreding heeft plaatsgevonden.

Alle spelers, behalve de nemer, moeten minimaal 3 meter afstand van de bal nemen.

Als je de bal naar een medespeler speelt moet de bal eerst 1meter rollen.

Je mag de bal ook zelf nemen (self-pass). Bal eerst duidelijk een tikje geven en daarna verder spelen.

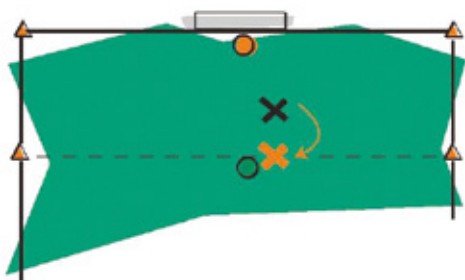
6-talhockey: overtreding in 10 metergebied door verdediger

Als aanvallende partij mag je de bal op de 10-meterlijn leggen. Zo dicht mogelijk bij de plaats van de overtreding.

Alle spelers, behalve de nemer, moeten minimaal 5 meter afstand houden.

Als je de bal naar een medespeler speelt moet de bal eerst 1meter rollen.

Je mag de bal ook zelf nemen (self-pass). Bal eerst duidelijk een tikje geven en daarna verder spelen.



8-talhockey: overtreding in 15 metergebied of cirkel door verdediger

Een overtreding die expres wordt gemaakt door de verdedigende partij heeft een strafbal tot gevolg.

Aanvaller en doelverdediger stellen zich op.

Alle andere spelers staan achter de 15 meter lijn.

De doelverdediger moet op de doellijn staan.

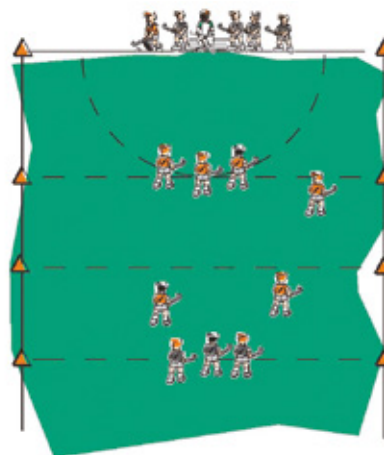
De aanvaller mag de bal niet slaan.

De aanvaller mag de bal niet met een self-pass nemen.

De aanvaller moet wachten op het fluitsignaal.

Wanneer de fout niet expres was, mag de aanvallende partij een strafcorner nemen.

Eén speler speelt de bal vanaf de achterlijn naar één van zijn teamgenoten op de 15 meterlijn of de cirkelrand. De bal moet eerst buiten het doelgebied komen voor de aanvallers op doel mogen slaan. Verdedigers en aanvallers mogen het doelgebied inlopen nadat de bal is aangegeven. Je mag de bal niet met een self-pass aangeven.



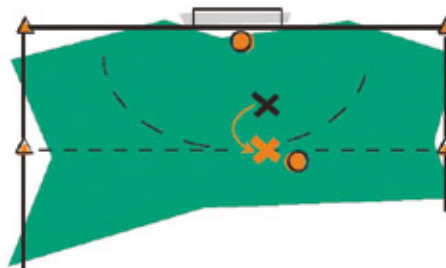
Overtreding in doelgebied door aanvaller

Als verdedigende partij mag je de bal op de 5-,10- of 15 meterlijn leggen. Zo dicht mogelijk bij de plek van de overtreding.

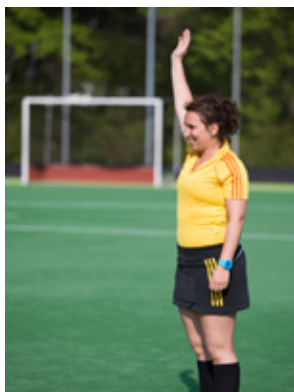
Alle tegenstanders moeten de vereiste afstand houden.

Als je de bal naar een medespeler speelt, moet de bal eerst 1meter rollen.

Je mag de bal ook zelf nemen (self-pass). Bal eerst duidelijk een tikje geven en daarna verder spelen.



SIGNALEN



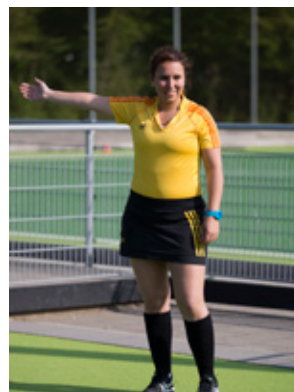
1. Tijd starten

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



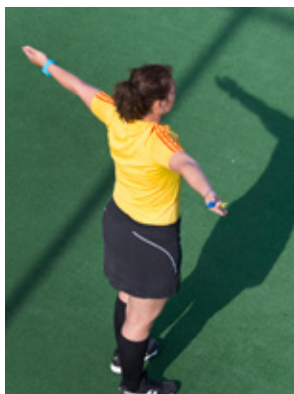
2. Tijd stilzetten

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



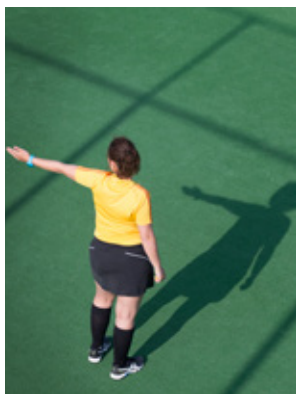
3. Inslaan

Met een horizontaal gestrekte arm de richting aangeven.



4. Uitslaan

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



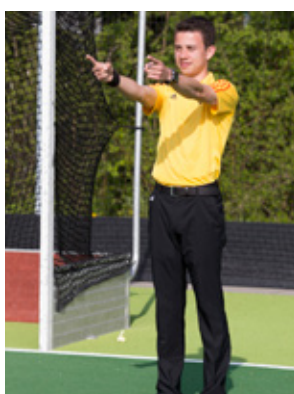
5. Lange corner

Met één arm wijzen in de richting van de hoekvlag die het dichtst bij het punt staat waar de bal over de achterlijn ging.



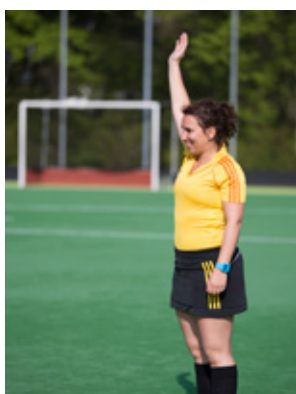
6. Strafcornier

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.

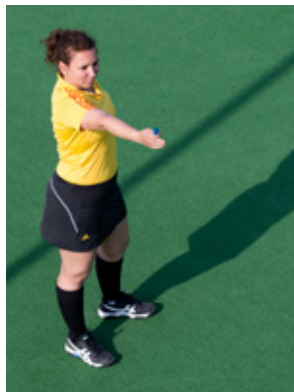


9. Wangedrag en/of agressief gedrag

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.



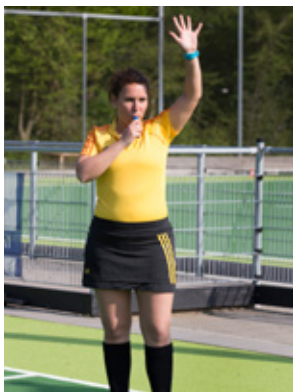
10. Vrije slag
Met horizontaal op schouderhoogte gestrekte arm de richting aangeven.



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. Afhouden
Kruis beide onderarmen voor de borst.



16. Indirect afhouden
Enkele malen herhalen van het kruisen van de onderarmen voor de borst



17. Voortbewegen met been/voet
Het been even optillen en met de hand aanraken.



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



19. Stickslaan

Maak met je arm de beweging van een stick die op een andere slaat.



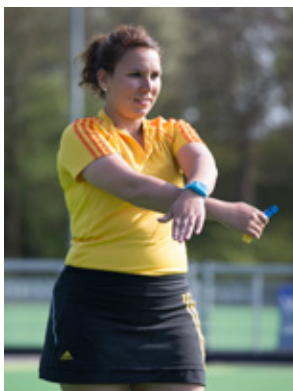
20. Sticks

Arm in een hoek van 90° naast het lichaam omhoog steken en een circulerende beweging maken met de hand.



21. Gevaarlijk spel

Eén arm voor de borst kruisen.



22. Stickafhouden

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

Informatie

F. Wedstrijdformulier

Bij iedere wedstrijd wordt het Digitaal Wedstrijdformulier (DWF) ingevuld door de spel- en teambegeleiders.

The screenshots show the following steps and callouts:

- Kies als wie u wilt inloggen:** Kies hier 'Ik ben coach / aanvoerder'.
- Ik ben coach/aanvoerder:** Hier logt u in.
- Informatie:** Hier ziet u de wedstrijdinfo.
- Uitslag:** Hier vult u de uitslag in.
- Spelerslijst:** Vink uit wie niet aanwezig is.
- Opmerkingen:** Hier kunt u eventuele opmerkingen invoeren.
- Spelleiders:** U kunt de spelleiders invullen (niet verplicht).
- Maatregelen:** U kunt de maatregelen aangeven.
- Sfeer:** U kunt de sfeer aangeven.
- Aandachtspunten:** U kunt eventueel aandachtspunten aangeven.
- Afronden:** U bent klaar!

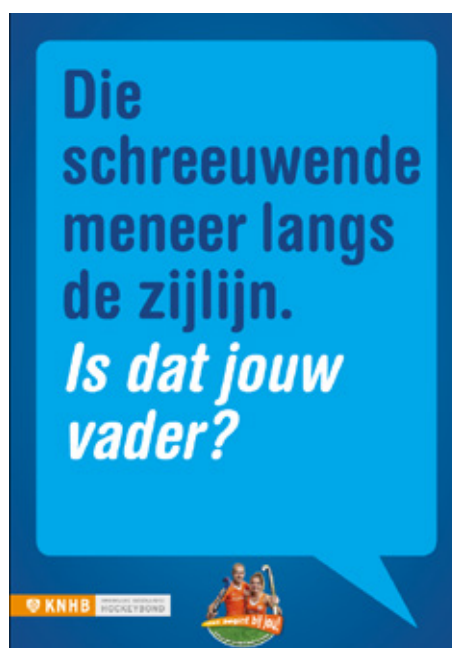
Informatie

G. Sportiviteit & Respect

Voorbeelden van campagnes op gebied van sportiviteit en respect.



Check [hier](#) de campagne



Begeleidingsformulier spel- en teambegeleider

Gebruiksaanwijzing

Invuller

Het begeleidingsformulier kan zowel worden gebruikt door je zelf als door een ander bijvoorbeeld de praktijkbegeleider, opleider, mededeelnemer. Als je het formulier zelf invult dan gaat het erom dat je kritisch naar je eigen handelen kijkt.

Focus

In de kolom 'focus' kruis je voorafgaand aan de wedstrijd maximaal 5 punten aan waar je extra op wilt (laten) letten.

Werkzaamheden

In de kolom 'werkzaamheden' staan de activiteiten die een spel- en teambegeleider moeten kunnen uitvoeren. Neem deze lijst grondig door. Wat valt je op? Bespreek de werkzaamheden met je opleider, praktijkbegeleider en mededeelnemers. Het is de bedoeling dat elk punt steeds meer betekenis krijgt.

Aandachtspunten

In de kolom 'aandachtspunten' geef je op basis van (zelf)observatie aan of:

- ++ het goed gaat: compliment, ga zo door!
- + het in orde is
- +/- het soms wel maar soms ook niet lukt: focus voor volgende keer
- het een aandachtspunt is: geef aan wat je wilt verbeteren
- het extra aandacht behoeft: geef aan wat je wilt verbeteren

Aantekeningen

Bij de aantekeningen (of achterkant) schrijf je wat goed ging en wat je de volgende keer beter wilt proberen te doen.



Begeleidingsformulier spel- en teambegeleider

Naam:

Rol begeleider ☐ spelbegeleider ☐ teambegeleider

Invuller:

- ☐ Begeleider zelf (zelfreflectie)
☐ Praktijkbegeleider
☐ (mede)deelnemer
☐

Wedstrijd:

Uitslag:

Datum:

Paraaf:

Focus	Werkzaamheden	Aandachtspunt ++ + +/- - --					Aantekeningen
	Vorbereiden op wedstrijden						
	Is op tijd aanwezig	☐	☐	☐	☐	☐	
	Overlegt met andere begeleiders	☐	☐	☐	☐	☐	
	Zorgt voor eigen begeleiders attributen	☐	☐	☐	☐	☐	
	Draagt voorgeschreven schoeisel/kleding	☐	☐	☐	☐	☐	
	Regelt randzaken rondom het team	☐	☐	☐	☐	☐	
	Houdt een voorbespreking	☐	☐	☐	☐	☐	
	Doet een warming-up spel met team (3- en 6-tal)	☐	☐	☐	☐	☐	
	Omgaan met spelers						
	Verplaatst zich in belevingswereld en stimuleert spelers	☐	☐	☐	☐	☐	
	Biedt spelers gelegenheid tot het met elkaar kennismaken	☐	☐	☐	☐	☐	
	Legt de reden van het fluiten uit	☐	☐	☐	☐	☐	
	Legt de reden van het wisselen uit	☐	☐	☐	☐	☐	
	Geeft aanwijzingen gericht op veiligheid en sportiviteit	☐	☐	☐	☐	☐	
	Geeft aanwijzingen gericht op techniek en tactiek	☐	☐	☐	☐	☐	
	Toepassen van spelregels						
	Start wedstrijd volgens de regels	☐	☐	☐	☐	☐	
	Onderbreekt het spel als spelregels worden overtreden	☐	☐	☐	☐	☐	
	Verduidelijkt beslissing met uitleg en standaardsignalen	☐	☐	☐	☐	☐	
	Houdt zich aan regels voor begeleider	☐	☐	☐	☐	☐	
	Straft bij overtredingen en wangedrag	☐	☐	☐	☐	☐	
	Noteert scores	☐	☐	☐	☐	☐	
	Begeleiden wedstrijden						
	Kiest positie die waarneming mogelijk maakt	☐	☐	☐	☐	☐	
	Onderbreekt het spel als de veiligheid in geding is	☐	☐	☐	☐	☐	
	Communiceert verbaal en non-verbaal	☐	☐	☐	☐	☐	
	Samenwerken met andere begeleiders						
	Houdt zich aan de gemaakte afspraken	☐	☐	☐	☐	☐	
	Zorgt samen dat spel plezierig, veilig en leerzaam is	☐	☐	☐	☐	☐	
	Evalueert de wedstrijd met de andere begeleiders	☐	☐	☐	☐	☐	
	Afhandelen van formaliteiten						
	Vult voorafgaand aan de wedstrijd het formulier in	☐	☐	☐	☐	☐	
	Vult na de wedstrijd naam, uitslag en evt. incidenten in	☐	☐	☐	☐	☐	
	Rapporteert aan de aanwijzende commissie	☐	☐	☐	☐	☐	
	Burgerschapscompetentie						
	Gaat correct om met alle betrokkenen	☐	☐	☐	☐	☐	
	Vertoont voorbeeldgedrag	☐	☐	☐	☐	☐	
	Leercompetentie						
	Reflecteert op eigen handelen	☐	☐	☐	☐	☐	
	Houdt ontwikkelingen en spelregelwijzingen bij	☐	☐	☐	☐	☐	
	Vraagt feedback en advies	☐	☐	☐	☐	☐	

Meer informatie

Website KNHB

- *Spelregels*
(Spel)regels 3-, 6- en 8-tallen
(Spel)regels zaalhockey
- *Districtsinformatie*
Noord-Holland
Noord Nederland
Midden Nederland
Oost Nederland
Zuid-Holland
Zuid Nederland
- Sportiviteit & Respect
- Overige informatie is te vinden in de toolkit begeleiding Jongste Jeugd en G-/LG-hockey