

Clubscheidsrechters workshop

Dit heb je nodig:

- Maximaal 20 clubscheidsrechters
- 1 of 2 begeleiders
- Een half veld
- Iedereen moet een fluit hebben
- Het is handig als iedereen sportschoenen aan heeft
- 2x 3 pionnen (verschillende kleuren)
- 1 bal
- 2 sticks

Duur:

- 60-75 minuten

Algemeen:

Deze workshop kan alleen gehouden worden wanneer alle deelnemers zich aan de geldende maatregelen kunnen houden. Het toezien hierop tijdens de workshop is belangrijk.

Oefening 1: Vragenvuur

Laat de deelnemers in een halve cirkel staan en jij als begeleider staat in het midden buiten de halve cirkel zodat iedereen jou kan zien. Laat de deelnemers hun vragen stellen net zolang alle vragen zijn beantwoord.

Dit onderdeel duurt maximaal 15 minuten en gebruik de stick en eventueel de bal om zaken te verduidelijken.

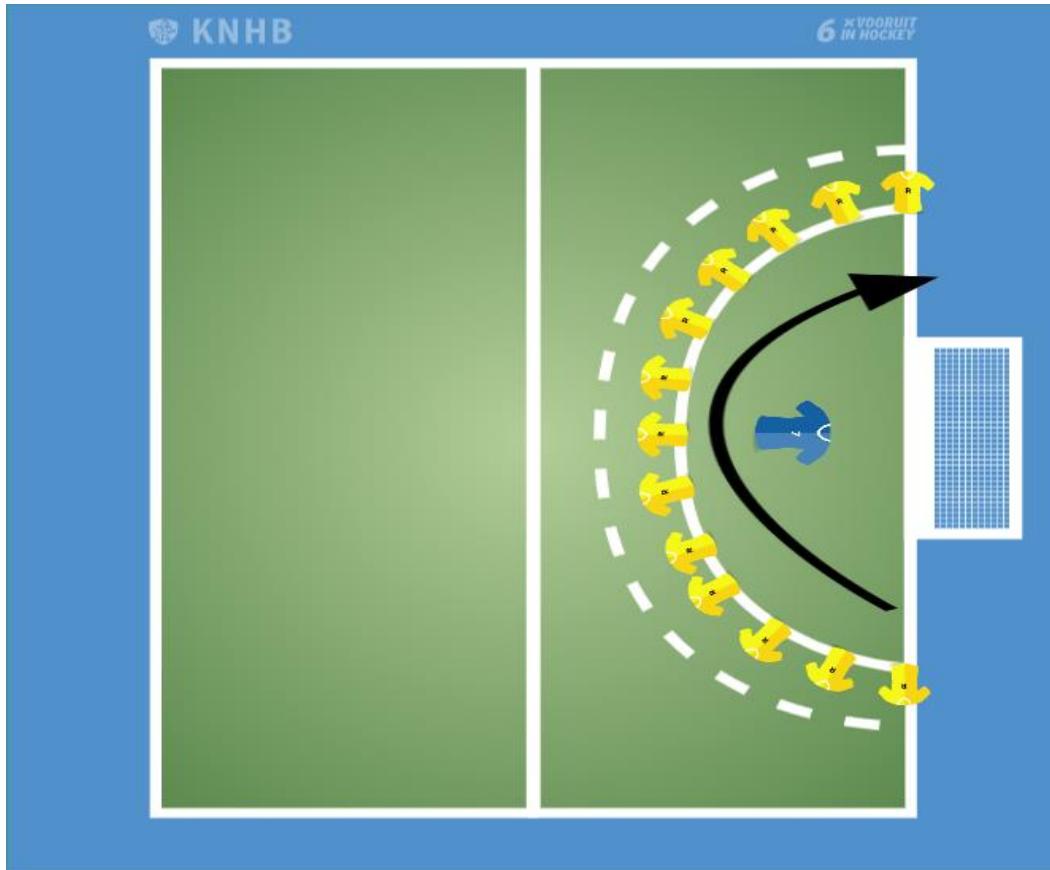
Een paar veel gestelde vragen en mogelijke antwoorden:

- ***Wanneer is het hakken?***
Het is hakken wanneer een tegenstander de bal probeert te spelen maar hierbij de stick van de speler in balbezit raakt. Je hoeft niet altijd te fluiten, vaak kun je laten doorspelen. Geef dan wel aan dat je het hebt gezien door middel van het voordeel gebaar.
- ***Wie maakt de overtreding 'hakken'?***
'Hakken' kan nooit gedaan worden door de speler die in balbezit is.
- ***Wanneer is het 'stick afhouden'?***
Zodra de speler precies op het moment dat de tegenstander de bal wilt spelen zijn stick tussen de tegenstander en bal plaatst. Een belangrijk aspect van stick afhouden is dat er ruimte zit tussen de bal en de stick. Als de speler de bal aan zijn stick heeft kan het nooit stick afhouden zijn. Let als clubscheidsrechter hier niet op, het gebeurt mogelijk één keer in 5 wedstrijden dus focus er niet op. Het is geen probleem als je het niet ziet.



- **Wanneer is het afhouden?**
Zodra de speler zijn lichaam tussen de tegenstander en de bal plaatst op het moment dat de tegenstander naar de bal toegaat. Let op: Het is alleen afhouden wanneer de tegenstander binnen speelafstand (dat is de lengte van je arm+stick) staat én de intentie heeft om de bal te spelen.
- **Mag je in elkaars cirkel fluiten?**
Nee, dat mag nooit.
- **Mag de bal omhoog geslagen worden?**
Ja hoor, zolang het niet opzettelijk of gevaarlijk is mag de bal omhoog geslagen worden.
- **Mag de aanvaller de bal opzettelijk in de cirkel op een voet van de verdediger spelen om een strafcorner te 'halen'?**
Ja hoor, dat mag. Hoe opzettelijk het ook is.
- **Mag je de bal boven de schouder spelen?**
Ja, geen enkel probleem. Zolang het maar het geen gevaarlijk spel veroorzaakt.
- **Wanneer moet ik fluiten voor gevaarlijk spel?**
Zodra de bal boven de knie **op** het lichaam wordt gespeeld. Wordt een bal **van het lichaam af** gespeeld dan is het **geen** gevaarlijk spel.
- **Moet je de tijd stilzetten bij een strafbal of strafcorner?**
Bij een strafbal moet je de tijd altijd meteen stilzetten, bij een strafcorner niet.
- **Moet ik na 17,5 minuut affluiten of mag ik de aanval af laten maken?**
Tijd is tijd. Dus als de 17,5 minuut voorbij is dan is het tijd en moet je affluiten. Ongeacht waar het spel zich bevind. De enige uitzondering is bij een strafcorner aan het eind van een kwart, deze moet altijd worden uitgespeeld.
- **Bij een strafcorner wordt de bal binnen de cirkel gestopt. Moet ik fluiten?**
Nee. Er kan niet gescoord worden zolang de bal niet buiten de cirkel is geweest. Maar mocht de verdediging een overtreding maken, dan kun je een strafcorner geven. Gaat de bal via de keeper over de doellijn dan is het een lange corner. Een strafbal is niet mogelijk zolang de bal niet buiten de cirkel is geweest.
- **Bij een scoop voor wie is dan de vrije slag?**
De vrije slag is altijd voor de tegenstander als het onduidelijk is wie de oorspronkelijke ontvanger is. Er moet altijd minimaal 5 meter afstand zijn tussen de ontvanger en tegenstander.
- **Met welke hand moet ik de richting aanwijzen?**
Als je fluit dan gebruik je altijd je rechterarm gebruiken voor een overtreding van de verdedigers. Maakt de aanvaller een overtreding op jouw helft? Gebruik dan altijd je linkerarm en wijs naar het doel van het team dat de overtreding maakt.

Oefening 2: Waar is er voor gefloten?



Laat alle deelnemers op 1,5 meter van elkaar op de rand van de cirkel staan. Zorg ervoor dat ze allemaal een fluit hebben die ze kunnen gebruiken.

Begin rechts en ga iedereen af. Ga zelf op minimaal 1,5m afstand staan van de cursisten. Ga voor een cursist staan en laat hem fluiten, heel simpel laat hem 1x fluiten. Zodra hij dat gedaan heeft ga je naar de volgende. Iedereen hoort meteen de verschillende tonen die iedereen gebruikt. Als iedereen klaar is ga je iedereen nog een keer laten fluiten. Geef als tip mee dat een fluitsignaal scherp moet zijn en dat er een verschil is tussen 'blazen' en 'fluiten'. Doe dit zelf ook voor.

Zodra iedereen geweest is ga je nog een keer iedereen langs, neem zelf ook je fluit in je mond. Als jij vindt dat een fluitsignaal niet goed genoeg is dan fluit je zelf zoals het moet zijn en moet de cursist je na doen. Doe dit bij iedereen.

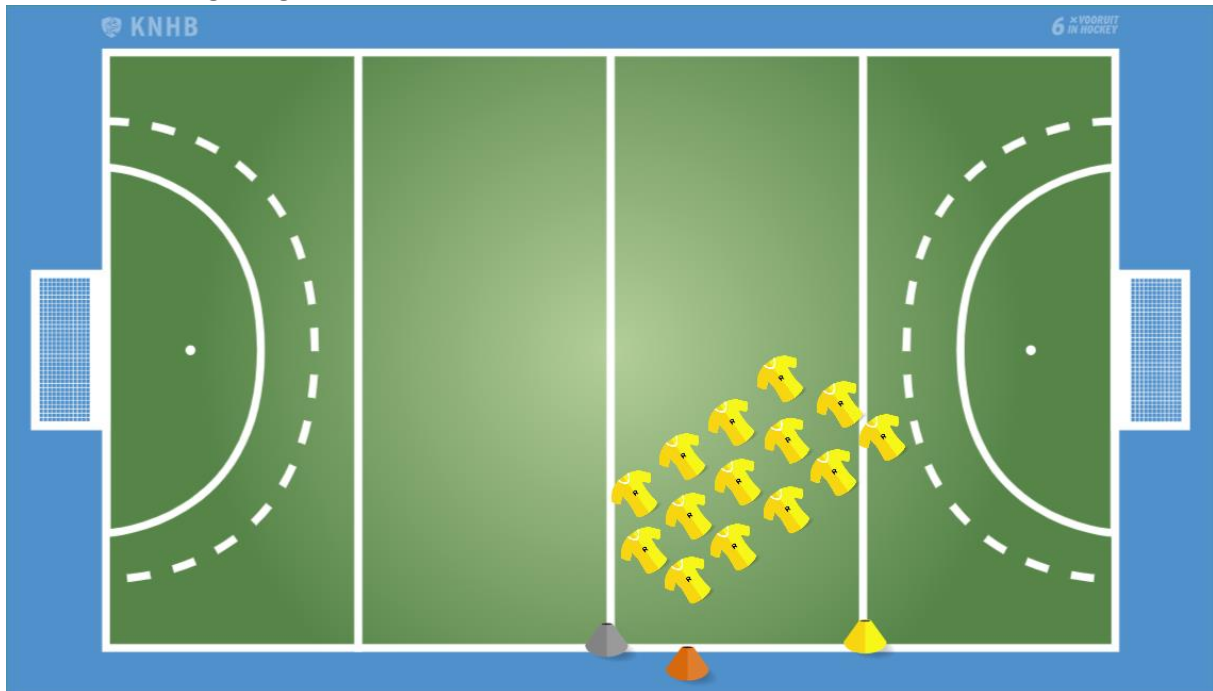
Als afsluiter ga je een situatie benomen en de cursisten moeten fluiten en het juiste gebaar bij doen. Een paar voorbeelden van situaties: Verdediger maakt shoot in zijn cirkel, bij een strafcorner maakt de lijnstopper shoot op de doellijn, een aanvaller maakt een overtreding in de cirkel, het is een bully, je geeft een speler een kaart, het is hakken van de aanvaller, het is shadow van de verdediger, het is afhouden van de aanvaller.

Oefening 3: Kies de juiste positie

De juiste positie kiezen als scheidsrechter is super belangrijk om de juiste beslissingen te nemen. Daarom moeten de cursisten nu bij een aantal standaardsituaties de beste positie kiezen. Zet ter voorbereiding alle pionnen alvast neer.

Hier heb je drie verschillende 'hoedjes' of pionnen nodig om het allemaal te verduidelijken.

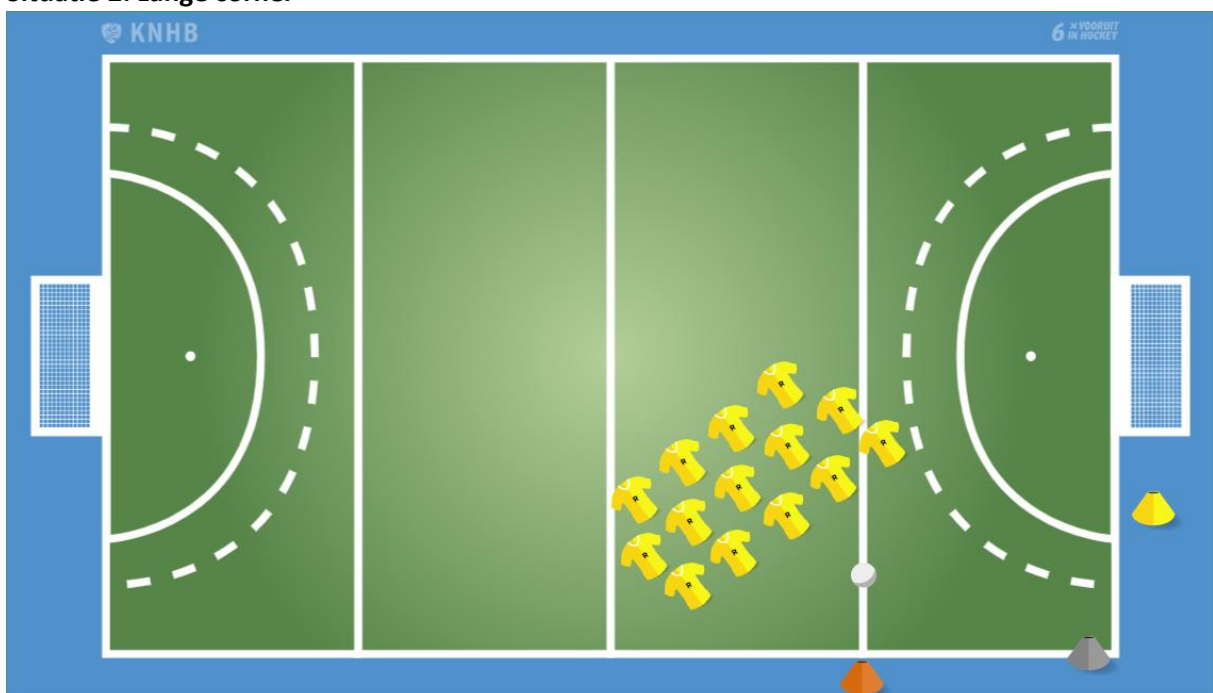
Situatie 1: De beginslag



Bij welke pion ga jij staan? Het juiste antwoord is hier **geel**.

Uitleg: Als je meteen op de 23m lijn gaat staan dan kun je meteen anticiperen om richting je cirkel te bewegen als het spel op je af komt. Zo ben niet te laat wanneer de aanval richting jouw cirkel Situatie

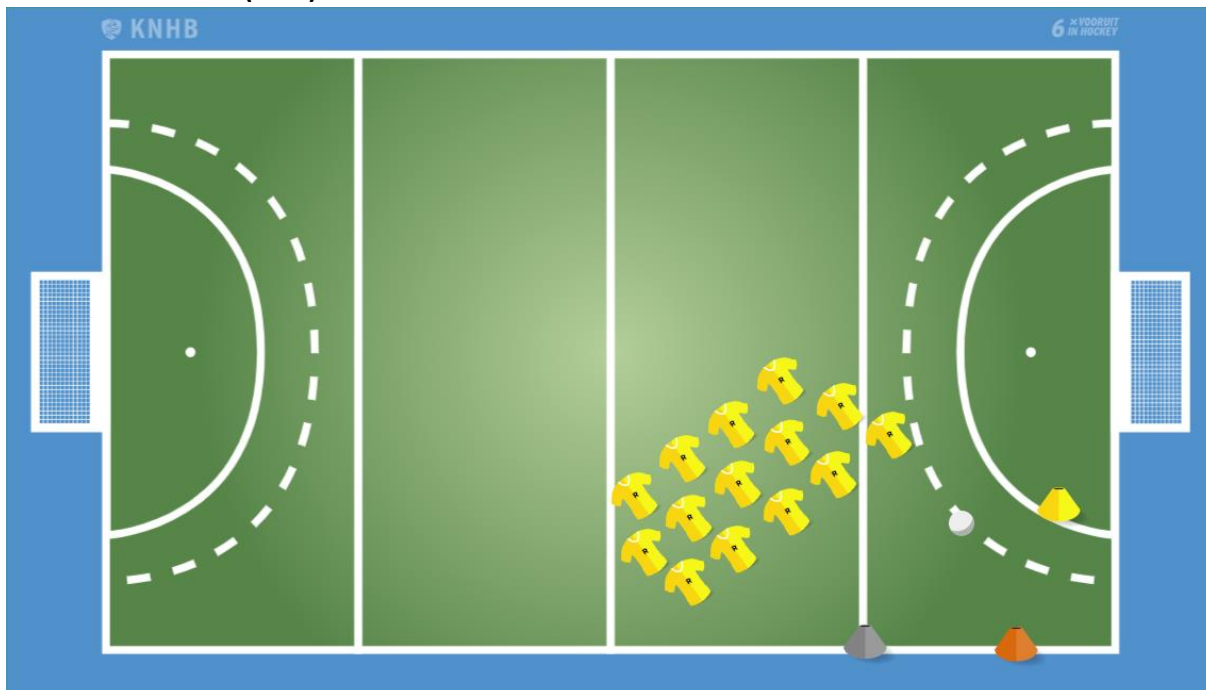
Situatie 2: Lange corner



Bij welke pion ga jij staan? Het juiste antwoord is hier **geel**.

Uitleg: Op deze positie sta je veilig, in je cirkel en sta je niemand in de weg.

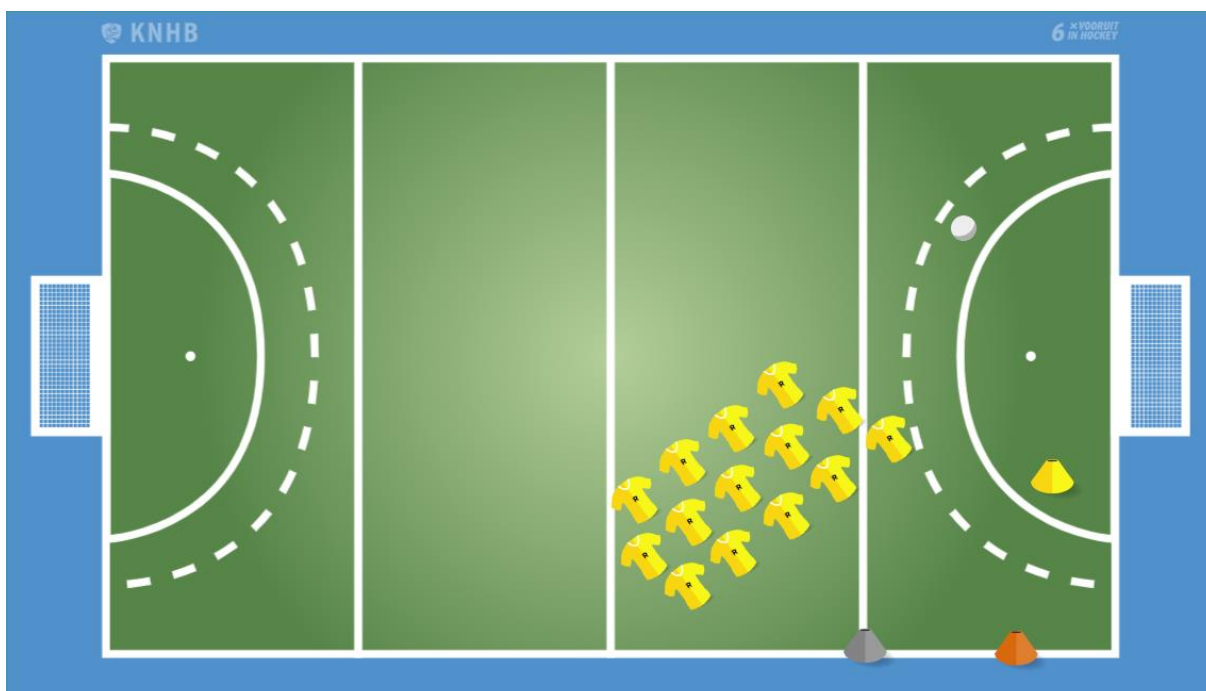
Situatie 3: Uitslaan (links)



Bij welke pion ga jij staan? Het juiste antwoord is hier **geel**.

Uitleg: Als je hier op de zijlijn gaat staan en mocht de bal onderschept worden dan sta je meteen in je cirkel om de juiste beslissing te nemen. Ga ook nooit vóór de bal staan bij een spelherhvatting, dan verlies je het overzicht.

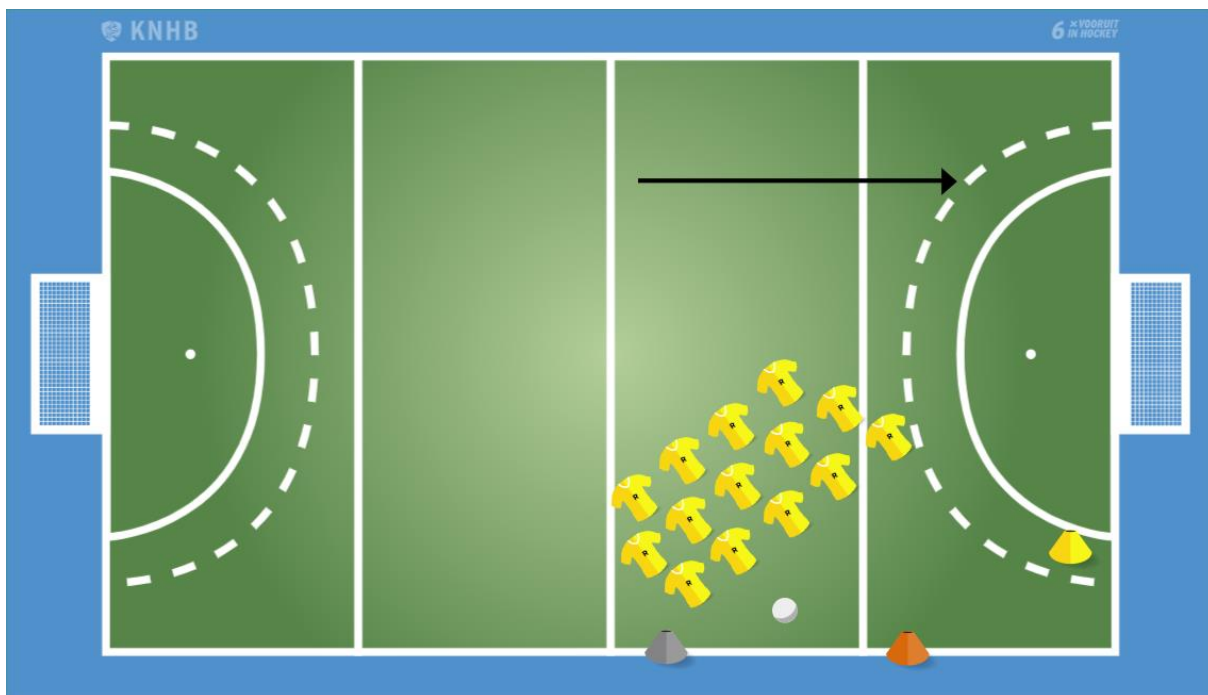
Situatie 4: Uitslaan (rechts)



Bij welke pion ga jij staan? Het juiste antwoord is hier **geel**.

Uitleg: Als je hier op de zijlijn gaat staan en mocht de bal onderschept worden dan sta je meteen in je cirkel om de juiste beslissing te nemen. Ga ook nooit vóór de bal staan bij een spelhervatting, dan verlies je het overzicht.

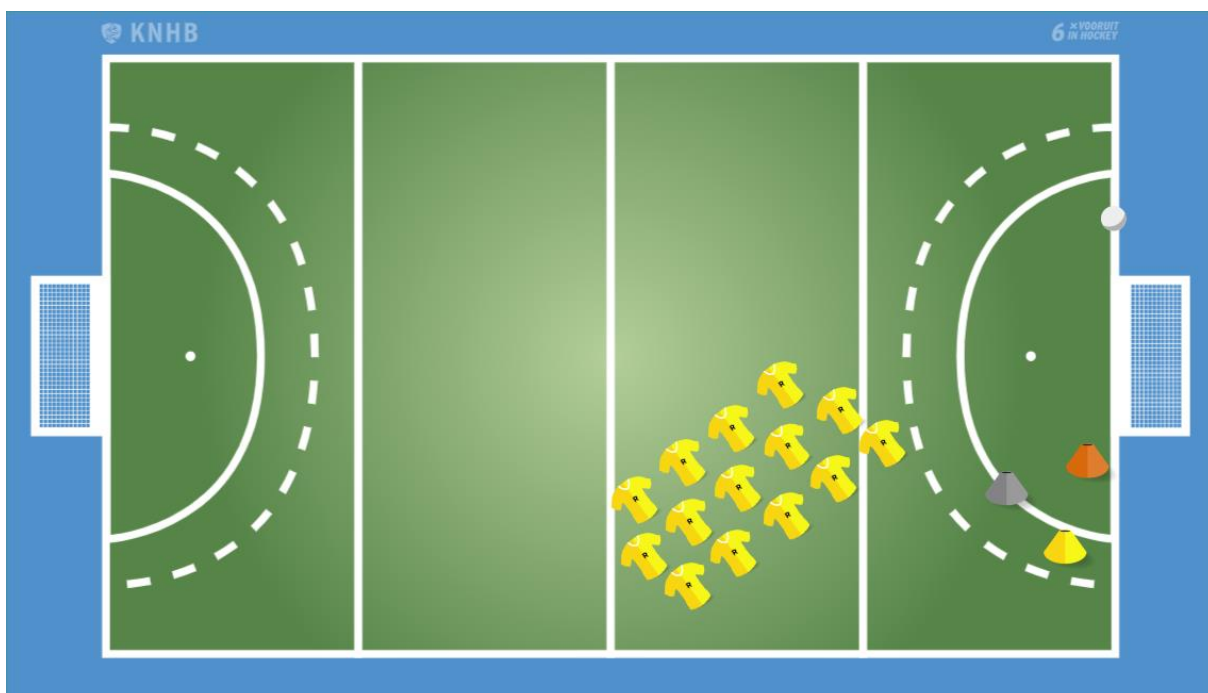
Situatie 5: Vrije slag aanval



Bij welke pion ga jij staan? Het juiste antwoord is hier **geel**.

Uitleg: Je moet er altijd voor zorgen dat de bal op je af komt, hierdoor ben je makkelijk en snel in je cirkel omdat de bal tóch richting jouw cirkel wordt gespeeld.

Situatie 6: Strafcorner



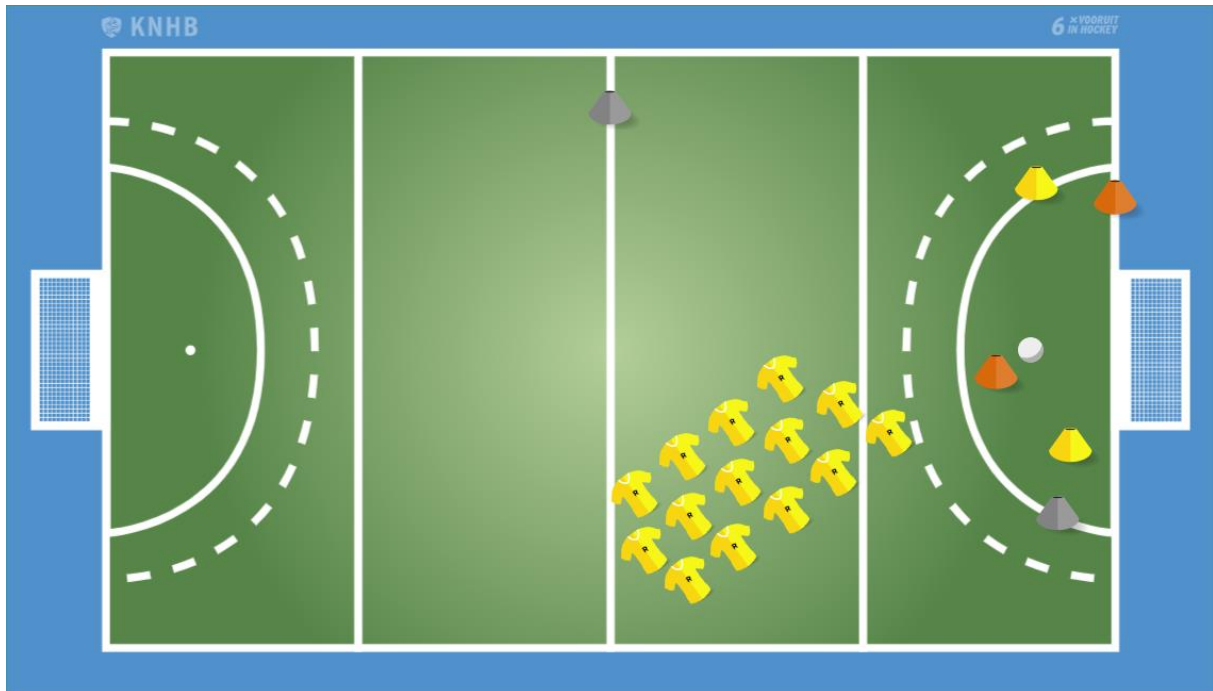


KNHB

Bij welke pion ga jij staan? Het juiste antwoord is hier **rood**.

Uitleg: Probeer in het gebied te staan tussen het eerste streepje en de doelpaal. Als je hier staat dan heb je het beste overzicht bij een strafcorner en sta je bij een eventuele vervolgactie meteen op de juiste plaats.

Situatie 7: Strafbal



Welke combinatie is de juiste positie? Geel- geel-/ rood-rood of grijs-grijs?

De juiste combinatie is **rood – rood**.

De scheidsrechter die de strafbal heeft gegeven staat rechts achter de nemer van de strafbal en de andere scheidsrechter staat op de achterlijn. Op deze manier heb je de speler die de strafbal gaat nemen en de keeper in één oogopslag en hoef je niet te bewegen.

Nu iedereen bij het doel staat maak dan een afsluitende foto met de groep in en rond de goal. Let op de 1,5m afstand bij het nemen van de foto. Deel deze foto in de groepsapp en op de social media kanalen van de club.