Als beginnende scheidsrecher houd je bij **de basis van het fluiten:** shoot, hakken en gevaarlijk spel (bijv. gevaarlijk hoog of gevaarlijk doorzwaaien met de stick). Als je meer ervaring krijgt, kun je ook op andere dingen letten. Bedenk dat je er staat om het spel vooruit te helpen, niet om alles te ‘bestraffen’.

**Stickhakken:** degene in balbezit is niet degene die ‘hakt’. Kijk goed wat er gebeurt, heeft de speler er last van dat er op zijn/haar stick geslagen wordt? Zo ja, dan is het een vrije slag voor de speler in balbezit.

**Gevaarlijk spel:** een bal boven de knie op het lichaam is gevaarlijk (of als je de speler een ontwijkende beweging ziet maken).

Voor de gevorderde scheidsrechter ging het over **wedstrijdbalans:** het is essentieel voor de teams dat ze voelen dat voor dezelfde dingen wordt gefloten, dat de wedstrijd letterlijk ‘in balans’ is.

Hoe ga je om met **onsportief gedrag:** bij de jeugd gebruik de coach hierbij. En verder: spreek de speler hierop aan en geef de consequenties aan bij het niet opvolgen en doe dat dan ook!

Hoe ga je om met **commentaar:** geef aan ‘ik heb je gehoord, ik vind het vervelend, wil je daarmee stoppen’. En ook weer: geef de consequenties aan bij het niet opvolgen en geef dan ook de kaart en noteer hem!

Gaat het om een coach, eerst waarschuwen, daarna evt. nog een keer, daarna kun je een groene kaart geven. De coach gaat 2 minuten achter het hek en het team speelt gedurende de straftijd met een speler minder. Let sowieso goed op bij het geven van een kaart: houd de tijd goed bij, bijv. met een stopwatch. En noteer alle kaarten in het dwf.

**Communicatie spelers/coaches:** ga met de spelers/coaches om zoals je wilt dat zij ook met jou omgaan. Dus reageer gewoon als een speler je kort iets vraagt. Iedereen mag iets vragen aan de scheidsrechter, maar er mag er maar één met je in discussie als deze ontstaat. Geef duidelijk aan welke speler dat is en laat hem/haar bij je komen.

Gebruik kleine fluitsignalen voor kleine overtredingen en grote bij zwaardere overtredingen. En geef gebaren groot aan, niet alleen voor de spelers/coaches, maar ook voor je collega.

**Communicatie met collega-scheidsrechter:** spreek van tevoren af hoe je elkaar gaat helpen, waar je op gaat letten en wie de tijd bijhoudt etc. Geef geen ongevraagd advies aan je collega en een fout van je collega laat je gaan. Fouten maken mag, dat hoort erbij en daar leer je van. Vraagt hij/zij wel advies, dan help je je collega natuurlijk als je het wel gezien hebt.

**Samenwerking met collega-scheidsrechter:** maak van tevoren afspraken hoe je elkaar wilt helpen. Fluit niet in elkaars cirkel. Verder kun je tot 15m over de middenlijn met je collega-scheidsrechter meelopen om te ondersteunen.

**Afhouden:** de aanvaller voorkomt dat de verdediger de bal kan spelen, door zijn/haar lichaam of stick (stick afhouden) te gebruiken. Belangrijk bij afhouden is: doet de verdediger een poging de bal te spelen en gebruikt de aanvaller bewust zijn/haar lichaam of stick om dat te voorkomen. Zie ook het [filmpje](https://www.youtube.com/watch?v=xTEipm-lSmY&list=PLF9C3Z36XP1u-yHxYt6DzQ1SdcjHR5396&index=1)

**Scoop:** de oorspronkelijke ontvanger moet de ruimte krijgen om de bal te ontvangen en te controleren. Andere spelers blijven op 5 meter totdat de bal op de grond is en onder controle is gebracht. Zie ook het [filmpje](https://www.youtube.com/watch?v=sf9wxwUwXf8&list=PLF9C3Z36XP1u-yHxYt6DzQ1SdcjHR5396&index=4)

Staat de ontvanger in de cirkel en komt de keeper erbij voordat de speler heeft kunnen ontvangen en controleren? Dan is het een strafcorner.

**Hoog schot op goal:** een hoog schot op goal mag, maar staat er een verdediger tussen, moet je het dan beoordelen als gevaarlijk spel of mag het spel doorgaan? Staat de verdediger op de doellijn, dan kiest hij/zij daar bewust voor en mag het doorgaan, ook al moet de speler wegduiken. In alle andere situaties in de cirkel kan het wel degelijk gevaarlijk zijn als de bal hoog op goal wordt geslagen met een verdediger ertussen en beoordeel ook daarop! De veiligheid staat voorop.