

Bondsarbitrage Afspraken 2020-2021

Iedereen die fan is van onze mooie hockeysport is blij! We mogen weer het veld op. Na bijna 6 maanden mogen we onze sport weer beoefenen en dat vergt nu meer dan ooit een goede voorbereiding. We zijn er met z'n allen lang uit geweest, dus maak voor jezelf een plan om straks goed voorbereid en fit weer op het veld te verschijnen. Een belangrijk onderdeel van dat plan zijn deze afspraken! Neem ze goed door en fris jezelf op door naast deze afspraken ook het spelreglement weer te lezen. Je zult merken dat dit vertrouwen geeft zodra je het veld op stapt.

Onderstaande afspraken vullen het spelreglement aan en benadrukken op welke manier spelregels geïnterpreteerd dienen te worden. Voor zaken die niet expliciet zijn benoemd in deze afspraken dient het spelreglement te worden gevolgd. Wanneer alle bondsscheidsrechters de Bondsarbitrage Afspraken consequent volgen, is er tevens sprake van uniformiteit en worden de spelregels iedere wedstrijd consistent toegepast. Voor vragen over deze afspraken of andere spelregel technische vragen, kan contact opgenomen worden via arbitrage@knhb.nl.

De [Commissie Spelregels](#) wenst je veel plezier en succes dit seizoen!

NIEUWE SPELREGEL

Bij een officiële waarschuwing voor een teambegeleider (groene kaart) mag deze 2 minuten niet coachen én speelt het team gedurende de straf tijd met één speler minder

Voor de gele kaart gold al langer een strafmaat, namelijk 10 minuten niet coachen en 10 minuten met 1 speler minder spelen. Ook aan een groene kaart wordt nu een strafmaat gekoppeld. Vanaf dit seizoen mag een teambegeleider bij het ontvangen van een groene kaart 2 minuten niet coachen en dient hij achter het hek plaats te nemen. Gedurende deze 2 minuten speelt het betreffende team tevens met een speler minder. Samenvattend zijn de persoonlijke straffen voor teambegeleiders nu als volgt:

Kaart	Straf	Strafmaat
Geen kaart	Vermaning (mondeling)	Geen
Groene kaart	Tijdelijke ontzegging begeleiding	2 min niet coachen (achter het hek) & 1 speler minder
Gele kaart	Tijdelijke ontzegging begeleiding	10 min niet coachen (achter het hek) & 1 speler minder
Rode kaart	Definitieve ontzegging begeleiding	Teambegeleider mag niet meer coachen gedurende de resterende speeltijd (<u>moet</u> naar het clubhuis) & 1 speler minder

Let op: gedurende de straf tijd van de teambegeleider mag het team gewoon wisselen, zolang men maar met een speler minder speelt.

EVEN OPFRISSEN!

1. Iedere veldhockey wedstrijd duurt 4 x 17,5 minuut.

- Denk aan de 2 minuten rust na het 1^e en 3^e kwart. Fluit na 1 minuut en 30 seconden, zodat teams zich tijdig kunnen opstellen.
- De rust tussen het 2e en 3e kwart is 5 minuten of zolang het sproeiprogramma duurt. Voor standaardteams (Dames 1 en Heren uitkomend in de bondscompetitie) geldt een rust van 10 minuten.



2. Een team speelt met 10 veldspelers en een volledig uitgeruste keeper of met 11 veldspelers.

- Indien gespeeld wordt met 11 veldspelers is er niemand met de rechten van een keeper. Niemand mag dan in de cirkel de bal met het lichaam spelen.
- Bij een strafcorner mogen de spelers als extra beschermende kleding dragen: masker, kniebeschermers (deze mogen boven de kousen gedragen worden indien zij geheel dezelfde kleur hebben als de kousen of zwart zijn, in alle andere gevallen moeten ze onder de kousen gedragen worden), handschoenen, toque. Dus geen helm en geen keepershandschoenen. Voor het verdedigen van de strafbal door een veldspeler geldt hetzelfde.
- **Let op:** bij een strafbal mag de (volledig aangeklede) keeper terug gewisseld worden (tenzij hij een straftijd uitzit).

3. Er is geen verschil meer tussen de beëindiging van een gewone strafcorner en een uitspeelcorner.

- Voor alle strafcorners geldt dat ze voorbij zijn zodra de bal 5-meter buiten de cirkel (dus buiten de stippellijn) is geweest of om een andere reden waardoor de strafcorner ten einde is. Zie regel 13.5 voor alle redenen dat een strafcorner is afgelopen.
- Als de bal voor de tweede keer buiten de cirkel komt, betekent dit dus niet langer het einde van een uitspeelcorner.

4. Een spelhervatting door de verdedigende partij direct na afloop van een strafcorner mag genomen worden met een masker op.

- Dit mag **niet** d.m.v. een self-pass. Doet de verdediger dit toch in de cirkel dan krijgt hij een strafcorner tegen. Wanneer dit buiten de cirkel gebeurt geef je een vrije slag aan de aanvallende partij. Het is een self-pass wanneer de verdediger gaat lopen met de bal. Een klein tikje + een pass is wel toegestaan.
- Wanneer de verdediger met masker op na het nemen van de spelhervatting een verdedigende actie maakt op een aanvaller in balbezit dan geef je indien dit buiten de cirkel gebeurt (maar wel in het 23-meter gebied) een strafcorner. Gebeurt dit in de cirkel dan geef je een strafbal. In beide gevallen volgt alleen een persoonlijke straf als de aard van de overtreding daartoe aanleiding geeft.
- Verdedigers mogen uit veiligheid een masker op bij het verdedigen van een strafcorner. Voor gebruik van het masker geldt dat deze bij de 1^e mogelijkheid dat deze veilig afgedaan kan worden (m.u.v. de spelhervatting direct na de strafcorner) moet worden afgezet. Aanvullend hierop geldt:
 - Verdedigers met masker op mogen tot aan de 23-meterlijn hun verdedigende actie afmaken. Komen ze met masker over de 23-meterlijn dan krijgt de aanvallende partij een vrije slag op de 23-meterlijn.
 - Wanneer de bal na het nemen van de strafcorner vanaf de achterlijn direct doorschiet tot buiten de stippellijn (de strafcorner is nu officieel voorbij) mogen verdedigers hun masker uit veiligheid ophouden. Bij de 1^e mogelijkheid om deze veilig af te doen moet het masker direct worden afgedaan.

5. Indien een aanvaller bij een strafcorner de cirkel betreedt voordat de bal is aangegeven, dan wordt de strafcorner opnieuw genomen en dient de aangever zich achter de middenlijn op te stellen.

- De cirkelscheidsrechter is verantwoordelijk voor zijn eigen cirkel.
- De ondersteunende collega fluit hier niet voor, maar kan een adviserende rol hebben voordat de bal bij de cirkelrand is indien de scheidsrechters gebruik maken van communicatie middelen.

6. Vrije slag voor de verdediging mag overal binnen de cirkel genomen worden.

- Een vrije slag voor de verdedigende partij in de cirkel mag vanaf elke plek binnen de cirkel worden genomen.
- Tevens mag de vrije slag worden genomen op de loodlijn van de plek van de overtreding binnen 14.63m vanaf de achterlijn.

- **Let op:** bij uitslaan moet de bal nog steeds op de loodlijn genomen worden.

7. Verdedigers moeten te allen tijde 5 meter afstand houden bij een vrije slag voor de aanvallende partij, ook als ze in de eigen cirkel staan.

- Iedereen op 5-meter afstand!
- Uitzondering: als de aanvaller de vrije slag direct neemt binnen 5-meter van de cirkel. Indien de verdediger geen tijd heeft om op 5-meter afstand te gaan staan is het hem toegestaan de aanvaller te schaduwen binnen de cirkel op minder dan 5-meter afstand. Grijpt de verdediger die niet op 5-meter afstand stond toch in, dan is het een strafcorner.

8. De SCOOP in 3 fases

Fase 1 - Vertrek:

Het enige beoordelingscriterium is hier "gevaar". Zorg ervoor dat de tegenstander op 5 meter afstand staat. Wanneer deze tegenstander doelbewust gevaar wil creëren door met zijn lichaam in de baan van de scoop te springen zonder enige intentie om de bal op een normale wijze te spelen, dan bestraf je deze tegenstander en niet degene die de bal omhoog speelde.

Fase 2 - Vlucht:

Net als bij het vertrek beoordelen we de scoop in de lucht op gevaar.

Fase 3 - Onderschepping / Landing:

Optie 1 - Onderschepping tijdens de vlucht:

Steeds vaker zien we dat de bal tijdens een scoop uit de lucht wordt "geplukt". Wanneer dit veilig gebeurt is dit toegestaan en spelen we dus gewoon door! Indien dit niet veilig gebeurt wordt er een spelstraf toegekend aan de tegenpartij. Veilig de bal uit de lucht plukken kan alleen door een speler die op meer dan 5 meter afstand staat van de oorspronkelijke ontvanger.

Optie 2 - Landing:

De basis regel houdt in dat spelers niet binnen 5 meter van een tegenstander mogen komen die een scoop ontvangt totdat deze onder controle is gebracht en op de grond is. Staat een speler niet op 5 meter, maar doet hij niet actief mee aan het spel, dan heb je de mogelijkheid om hier niet voor te fluiten en door te laten spelen. Of dit kan hangt af van het niveau van de wedstrijd en de discipline van de spelers.

Als het onduidelijk is wie de oorspronkelijke ontvanger is dan krijgt de tegenstander van degene die de bal omhoog speelde, het recht om de bal te spelen.

Als je de situatie als gevaarlijk inschat en wilt fluiten, doe dit dan zo snel mogelijk.

9. Stuiterbal na de scoop beoordeel je net als bij de scoop op afstand.

Regelmatig komt het bij een scoop voor dat de bal nog door stuiter. Na de stuit geldt nog steeds de 5 meter afstand en beoordeel je indien nodig opnieuw wie de 1e ontvanger is. De regel die geldt bij de scoop (hoge bal) is dus van toepassing, dit is de hoofdregel. Net als bij de scoop kun je laten doorspelen als het niet gevaarlijk is, bijvoorbeeld als de bal niet gevaarlijk doorstuiter (vrije ruimte of bijvoorbeeld onder de knie). Het alleen op gevaar beoordelen voor de stuit is dus niet correct.

10. Omhoog geslagen bal beoordelen we op opzet en gevaar.

De omhoog geslagen bal beoordeel je altijd op opzet en gevaar. De spelhervatting wordt genomen daar waar de bal is gespeeld en niet daar waar de bal gevaarlijk is geworden. Ook een schot op doel kan als gevaarlijk beoordeeld worden, maar dat gebeurt alleen in uitzonderlijke situaties. Wanneer een tegenstander een terecht ontwijkende reactie maakt (dus: anders zou hij echt op een gevaarlijke manier door de bal zijn geraakt) dan beoordelen we deze als gevaarlijk.

Let op: Dit geldt **niet** voor spelers die er zelf voor kiezen om op de doellijn te gaan staan. Daarnaast kunnen spelers geen gevaar creëren voor hun teamgenoten; dat is het principe van alle spelregels: je kunt geen overtreding begaan tegen je medespeler.

11. Als de spelhervatting buiten het 23-metergebied wordt genomen en de verdediger binnen het 23-metergebied geen afstand houdt, is het een persoonlijke straf en een vrije slag in het 23-metergebied.

In navolging van datgene wat we in de zaal hebben gebriefd geven we nu ook nadere toelichting bij de situatie waarbij er een spelhervatting net buiten de 23-meterlijn wordt genomen en de verdediger zelf binnen de 23-meterlijn staat en geen afstand houdt. Hier wordt een persoonlijke straf gegeven en geen strafcorner. Dit betekent een groene kaart en bij herhaling een gele kaart. De vrije slag wordt genomen op de plek waar de verdediger stond. De achtergrond van deze afspraak is dat we geen onderscheid willen maken in de strafmaat voor een speler die op 2 meter afstand staat net buiten de 23m lijn en een speler die op 3 meter afstand staat net binnen de 23m lijn.

MAAK METEEN DUIDELIJK WAT JE ACCEPTEERT

Maak vanaf de eerste minuut duidelijk en helder wat je wel en niet tolereert.

Bedenk dat een fluitsignaal de boodschap in sommige gevallen beter overbrengt dan voordeel te geven. Maak daarin bewuste keuzes. Als er iets gebeurt wat je niet wilt, laat dan ook merken dat je dát niet wilt hebben. Soms kan het dan goed zijn om een situatie iets groter te maken dan dat deze eigenlijk is. Situaties die bij uitstek geschikt zijn om snel aan te geven wat je wel of niet accepteert zijn:

- Afstand nemen bij een spelhervatting;
- Het nemen van de spelhervatting op de juiste plaats;
- Fysiek spel;
- Alle aspecten van de scoop;
- Vrije slagen rondom de cirkel;
- Commentaar op de leiding door spelers en teambegeleiders.

Wanneer spelers bij een situatie met meer dan één om uitleg komen vragen is er sprake van 'crowding'; dit is niet toegestaan.

In zo'n situatie moet je de extra speler al bij de eerste keer een groene kaart geven. Eén speler mag om een uitleg komen vragen; een tweede, een derde en/of een vierde niet. Help de spelers pro actief door een vinger de lucht in te steken om kenbaar te maken dat slechts één speler is toegestaan om het gesprek met je te voeren. Een heksenjacht op dit gebied is niet nodig, maar als het moet dan moet het.

Spelers en teambegeleiders die zich duidelijk hoorbaar en/of zichtbaar denigrerend naar je uiten moeten worden bestraft met (minimaal) een groene kaart.

Denk hierbij aan een wegwerpgebaar, klappen, roepen over grote afstand, continu commentaar leveren etc.

Personen op de videotoren staan onder verantwoordelijkheid van de aanvoerder.

Wanneer er vanaf de videotoren opmerkingen worden geuit richting de scheidsrechter(s) of aan coaching gedaan wordt dan moet de aanvoerder hier op worden aangesproken of voor worden gestraft als het gedrag aanhoudt.

Verdiens een overtreding meer dan een 'simpel' fluitsignaal? Maak dan je punt door je fluitsignaal daarop aan te passen. Houd een kleine overtreding klein (eenvoudige shoot) en gebruik een hard signaal of een groot gebaar wanneer je écht wilt dat de spelers begrijpen dat iets niet mag. Door de intonatie van je fluit goed te gebruiken voorkom je verrassingen en creëer je meer begrip bij de teams.

Laat altijd zien en/of horen dat je een situatie gezien én beoordeeld hebt. Is er niets aan de hand maak dát dan ook duidelijk.

Voordeel geven is een beslissing, en niet het uitstellen van een beslissing. Geef daarom

voordeel aan als je voordeel geeft, zo ziet iedereen dat je de overtreding hebt gezien en dat je voordeel een zwaardere straf vindt dan een vrije slag. Juist ook bij bijvoorbeeld een botsing waar eigenlijk niets aan de hand is maar er wel twee spelers op de grond liggen, kun je begrip kweken door een groot armgebaar en verbale communicatie dat je het geen overtreding vindt. Maak dit juist groot! Zo weet iedereen dat je het hebt gezien maar niet fluit. Na een voordeelsituatie kan je een speler nog (duidelijk) aanspreken of een uitgestelde persoonlijke straf geven als dat nodig is.

Aantrekkelijk hockey kunnen wij als arbitrage stimuleren door:

Goed te beoordelen wanneer iets wel of niet van invloed is bij een spelhervatting. Wanneer een speler duidelijk niet op afstand staat en uit de weg probeert te gaan is dat geen overtreding en geef je dus geen strafverzwaring of persoonlijke straf. Wordt de bal niet precies op de zijlijn genomen, maar niemand heeft er voordeel van, laat dan doorspelen. Wordt er wel voordeel uit behaald, wees dan proactief en fluit snel!

Ook wanneer de bal niet helemaal stil ligt bij een vrije slag, maar de speler heeft een poging gedaan om de bal onder controle te brengen dan mag het spel door.

CREËER EEN VEILIGE SPORTOMGEVING

Door vanaf het eerste moment in de wedstrijd duidelijk te zijn in wat de grenzen zijn begrijpen de spelers wat wel en niet is toegestaan. Hierdoor zullen spelers jou vertrouwen en daardoor minder snel de grenzen opzoeken.

Maak duidelijk wat jij gevaarlijk spel vindt en wat niet. Dit kan per wedstrijd, per niveau en per team verschillen. Maak iedere keer weer de afweging of jij vindt dat er een gevaarlijke situatie ontstaat en wees hier ook in de wedstrijd consequent in.

Persoonlijke straffen

Als je een kaart geeft kijk dan naar de intentie en naar de impact van de overtreding om de juiste persoonlijke straf te geven. Heeft een overtreding grote impact, dan is dat minimaal een gele kaart. Heeft iets weinig impact dan volstaat in veel gevallen een groene kaart.

Wanneer je een kaart geeft zet dan de tijd stil en vervolg het spel pas zodra de speler het veld uit is. Hieronder zie je het kaartenschema dat we hanteren.

1^e kaart		
Speler krijgt:	Tijdstraf	Administratie op DWF
Groen	2 min	-
Geel	5 of 10 min	Geel
Rood	Rest van wedstrijd	Rood

2^e kaart				
Speler had al	Speler krijgt	Aanvullende straf	Tijdstraf	Administratie op DWF
Groen	Groen	Geel	5 min	Geel
Groen	Geel	-	5 of 10 min	Geel
Groen	Rood	-	Rest van wedstrijd	Rood
Geel	Geel	Rood	Rest van wedstrijd	2x geel
Geel	Rood	-	Rest van wedstrijd	1x geel en 1x rood

Een speler kan dus twee dezelfde kaarten ontvangen voor een zelfde soort overtreding. Echter is dan de aanvullende straf zwaarder.

Een aanvoerder kan als speler (bijvoorbeeld voor een sliding) en als aanvoerder (bijvoorbeeld voor een verkeerde wissel van zijn team) een kaart krijgen. De kaarten voor 'de aanvoerder' en voor 'de speler' worden niet bij elkaar opgeteld en leiden dus niet samen tot een zwaardere straf.

Als de tijdstraf voorbij is bij een persoonlijke straf pas je het 'tijd is tijd' principe toe tenzij bij een strafcornersituatie de straftijd voorbij is. Dan mag de speler terug het veld in komen zolang de overige spelers nog niet klaarstaan om de strafcorner te nemen. Staan de spelers al wel klaar dan haal je de speler na de strafcorner situatie terug.

Omgang met spelers

Normaal omgaan met spelers is misschien wel het belangrijkste op het veld. Als spelers vragen waarom je fluit geef dan op een rustige manier uitleg en wees slim in wat je zegt. Wees niet vaag maar duidelijk in datgene wat je zegt, dat helpt jou om het vertrouwen van de teams te krijgen.

Hierbij een aantal voorbeeldzinnen die je kunt gebruiken om functioneel te kunnen praten met spelers:

- Lange corner
Speler: 'Hij is niet aangeraakt.'
Scheidsrechter: 'Ik zag dat de bal is aangeraakt en daarom geef ik een lange corner.'
- Strafcorner
Speler: 'Waarom geef je een strafcorner?'
Scheidsrechter: 'Ik vind de bal gevaarlijk en daarom geef ik een strafcorner.'
- Vrije slag en speler reageert heftig
Speler: 'Scheids dat is geen afhouden' en voegt er nog iets aan toe.
Scheidsrechter: Houdt het spel even vast en zeg: 'Je mag het ermee oneens zijn, maar ik zie het als afhouden en daarom fluit ik. Je hoeft niet zo te reageren, ok?'

HET GAAT NIET OM JOU

Wij zijn er voor de teams en het is onze taak om er samen met de teams een sportieve wedstrijd van te maken binnen de grenzen die jij en je collega iedere wedstrijd weer stellen. Blijf investeren in de 'relatie' met de teams, dit gaat je helpen om het fluiten nog leuker te maken. Op de volgende vlakken kun je investeren in:

Coaches

Ga actief het gesprek aan met beide coaches en/of managers. Juist als je de coach (nog) niet kent is het goed om je even voor te stellen. Simpele vragen als: 'Ben je compleet?' 'Is iedereen fit?', 'Ik heb gezien dat het een mooie uitslag was'. 'Zijn er nog bijzonderheden?' zullen je helpen in de relatie met coaches.

Gaat een coach over jouw grens dan moet je er iets aan doen. Ook hier geldt dat een coach net zo lang doorgaat als jij het toestaat. Laat jij direct zien waar je grenzen liggen dan zal de coach er niet overheen gaan. Doet hij dat toch volg dan het op pagina 1 beschreven protocol. Neem het initiatief om ook na afloop actief het gesprek aan te gaan met de teams/coaches. Staat een coach er niet voor open? Dan natuurlijk niet.

Wees er van bewust dat een coach vaak een andere mening heeft dan jij. Zeg dan ook niet: 'Het is zo!' Maar gebruik: 'Ik vond het geen goal omdat ik vind dat het gevaarlijk spel was.' Dan doe je niet meteen de deur dicht maar laat je duidelijk merken dat je het zo beoordeeld hebt in jouw visie. Sta vooral open voor andere meningen!

Spelers

Zodra je aankomt of het clubhuis in komt kijken de spelers naar je en kun je dus meteen heel veel 'punten' winnen door jezelf normaal en menselijk op te stellen. Je hoeft niet de beste vrienden met de spelers te zijn maar wees menselijk en sta open voor hun mening en visie op het spel. Gebruik de tijd op het veld ook om met 1 of 2 spelers een praatje aan te knopen, dit kan over de competitie zijn of over iets actueels. En ja, dit mag met een

glimlach!

Jezelf en elkaar

Een goede voorbereiding begint bij jezelf. Neem een paar dagen (uiterlijk de donderdag) voor je wedstrijd even contact met elkaar op om een paar dingen af te stemmen. Doe dit ook met een collega die je al heel goed kent of als het wat minder klikt met je collega. Dit is het begin van een top teamprestatie op het veld. Ondersteun je collega waar mogelijk en waar nodig. Heb vertrouwen in je collega, wees eerlijk tegen elkaar na afloop over beslissingen of keuzes die zijn gemaakt tijdens een wedstrijd en val elkaar rond de wedstrijd, daarbuiten of op social media nooit af. Blijf zowel mentaal als fysiek fit. Ben je niet fit dan moet je niet fluiten, de spelers verdienen een fitte scheidsrechter tijdens hun wedstrijd.