



Club Umpire Coach



Royal Belgian Hockey Association



Club Umpire Coach

Positie, Signalen & Fluitsignaal



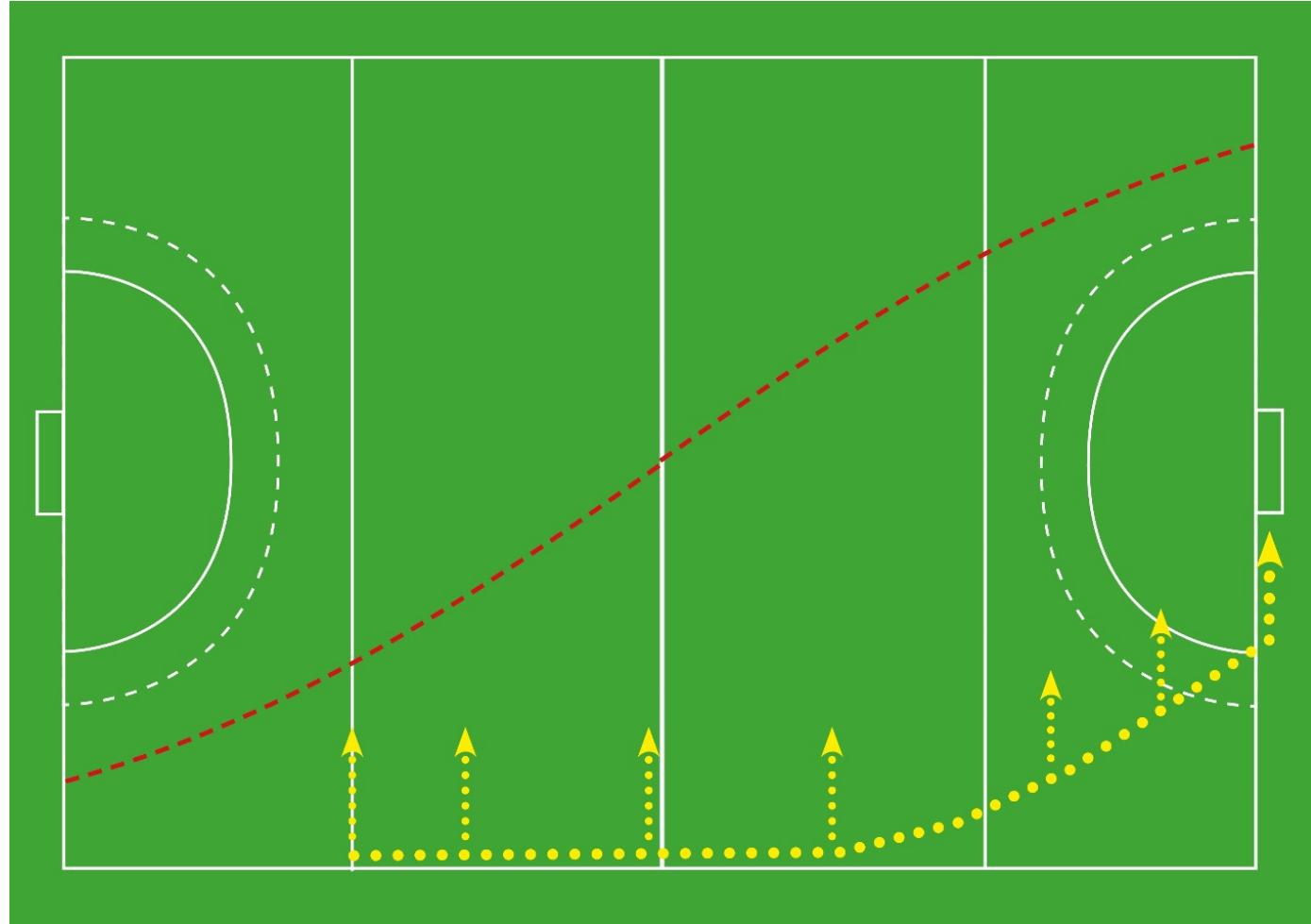
Positie

1. Veldverdeling
 1. Belangrijk om zone van verantwoordelijkheid te kennen om juiste positie in te nemen
2. Looplijnen
 1. Afstand van de bal
 2. Spel naar je toe laten komen (NIET achter de bal lopen)
 3. Eerste paal
3. Open naar het veld
 1. Zicht op zoveel mogelijk spelers behouden
4. Positie PC
 1. Betrokken scheidsrechter
 2. Ondersteunende scheidsrechter
5. Positie Stroke



Club Umpire Coach

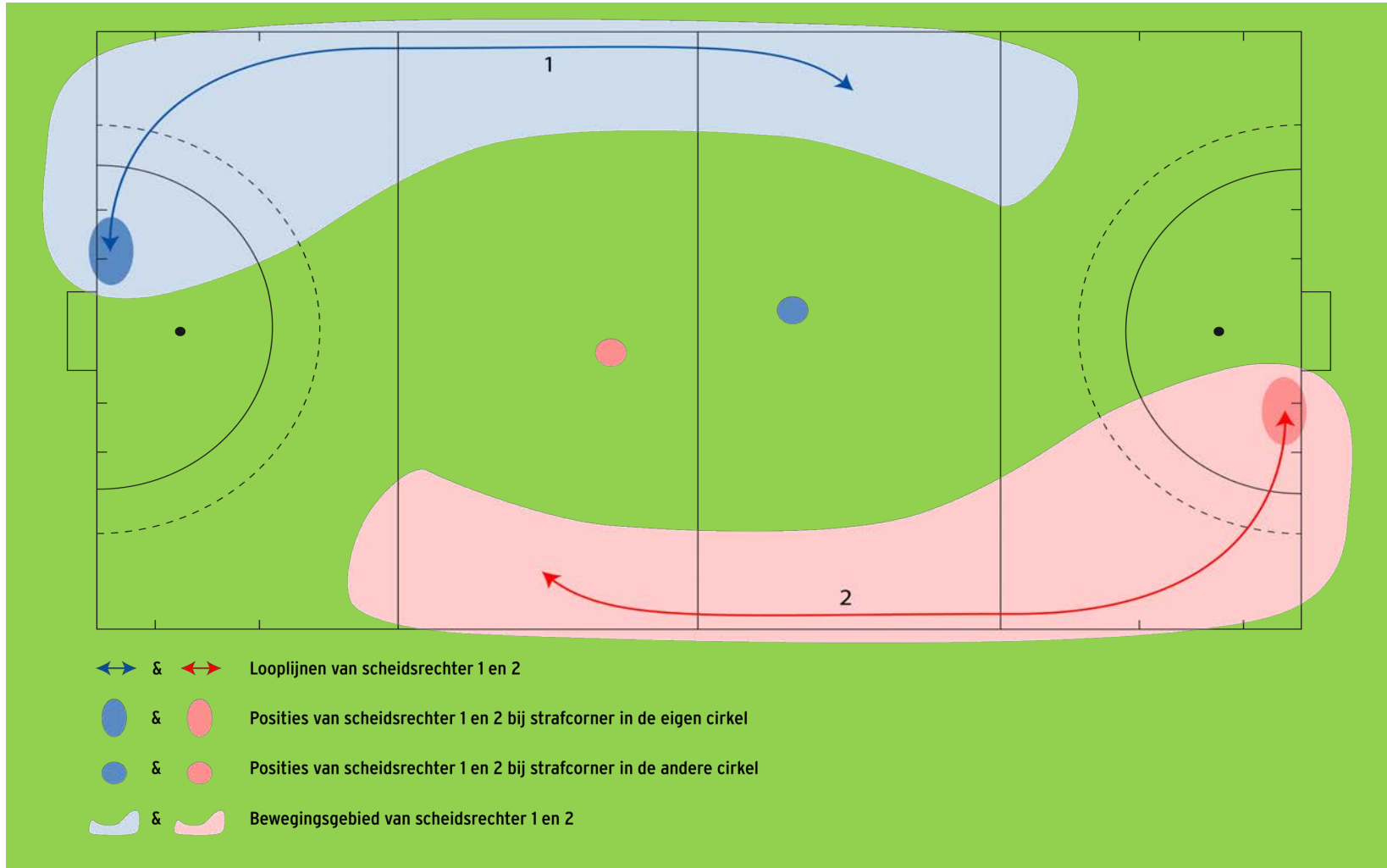
Veldverdeling





Club Umpire Coach

Looplijnen





Looplijnen

1. Afstand tot de bal

Het is belangrijk dat de scheidsrechter de **juiste afstand** tot het spel bewaart: als hij te dichtbij is zal hij maar een heel beperkt deel van het veld kunnen zien en gemakkelijk verrast worden door een tegenaanval en wanneer hij te ver af is, kan hij de fouten niet goed herkennen.



Club Umpire Coach

Looplijnen

1. Afstand tot de bal





Club Umpire Coach

Looplijnen

1. Afstand tot de bal

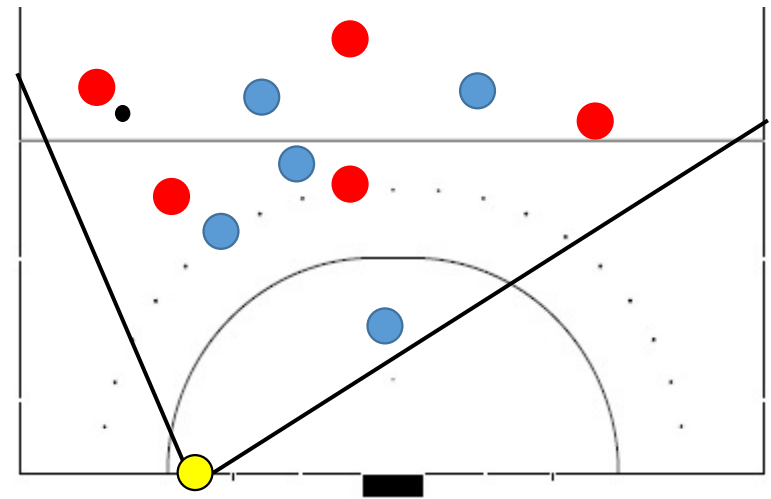
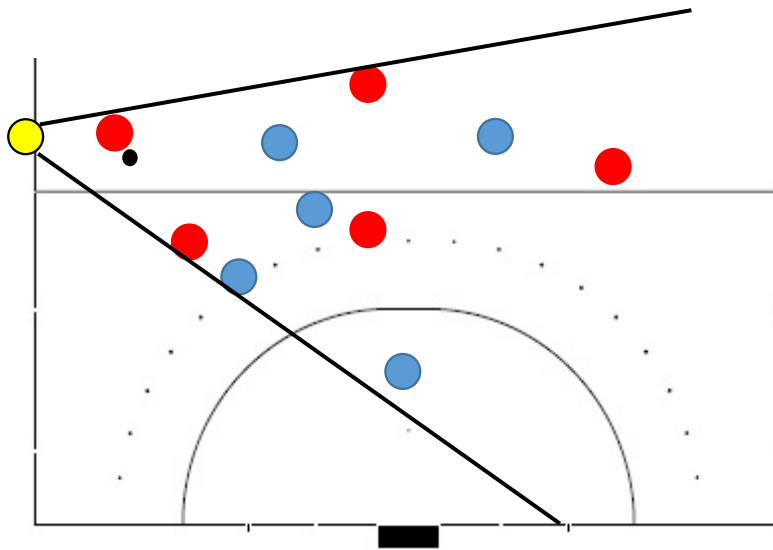




Looplijnen

2. Bal komt naar je toe

Het is voor een scheidsrechter veel gemakkelijker om fouten te herkennen als het **spel naar hem toe komt** ipv dat hij naast of achter de bal loopt. De hoek waaronder hij naar het spel kan kijken is veel groter en bovendien moet hij niet proberen om “door” spelers te kijken (<> achter de bal lopen)





Club Umpire Coach

Looplijnen

2. Bal komt naar je toe





Club Umpire Coach

Looplijnen

2. Bal komt naar je toe





Club Umpire Coach

Looplijnen

2. Bal komt naar je toe < > achter de bal aanlopen





Looplijnen

3. Eerste paal

Wanneer het spel binnen de 23 m komt of in de cirkel komt, is de beste positie voor de scheidsrechter **dicht bij de eerste paal** (of op weg daarnaartoe). Van daaruit heeft de scheidsrechter een goed zicht op de hele 23 m en kan hij het spel rustig naar zich toe laten komen.

Dit is vooral een **mikpunt** waar de scheidsrechter naartoe moet proberen gaan, het is niet de bedoeling echt tegen de eerste paal te staan. Het spel is altijd in beweging, ook in de cirkel, het is dus niet meer dan normaal dat de **scheidsrechter ook in beweging blijft!**



Club Umpire Coach

Looplijnen

3. Eerste paal





Club Umpire Coach

Looplijnen

3. Eerste paal





Club Umpire Coach

Looplijnen

3. Eerste paal





Club Umpire Coach

Open naar het veld

Om het spel goed te kunnen begeleiden is het belangrijk dat de scheidsrechter zoveel mogelijk van het veld kan zien.

Een scheidsrechter moet dus proberen om zoveel mogelijk het gezicht naar het veld te hebben en de rug naar de zij- of achterlijn, zodat hij steeds alle spelers kan zien.



Open naar het veld

Club Umpire Coach





Positie PC

1. Betrokken scheidsrechter

Voordat de scheidsrechter de PC laat spelen, positioneert hij zich enkele meters **naast de eerste paal** (plaats waar hij het beste zicht heeft op de fase) en laat de fase beginnen.

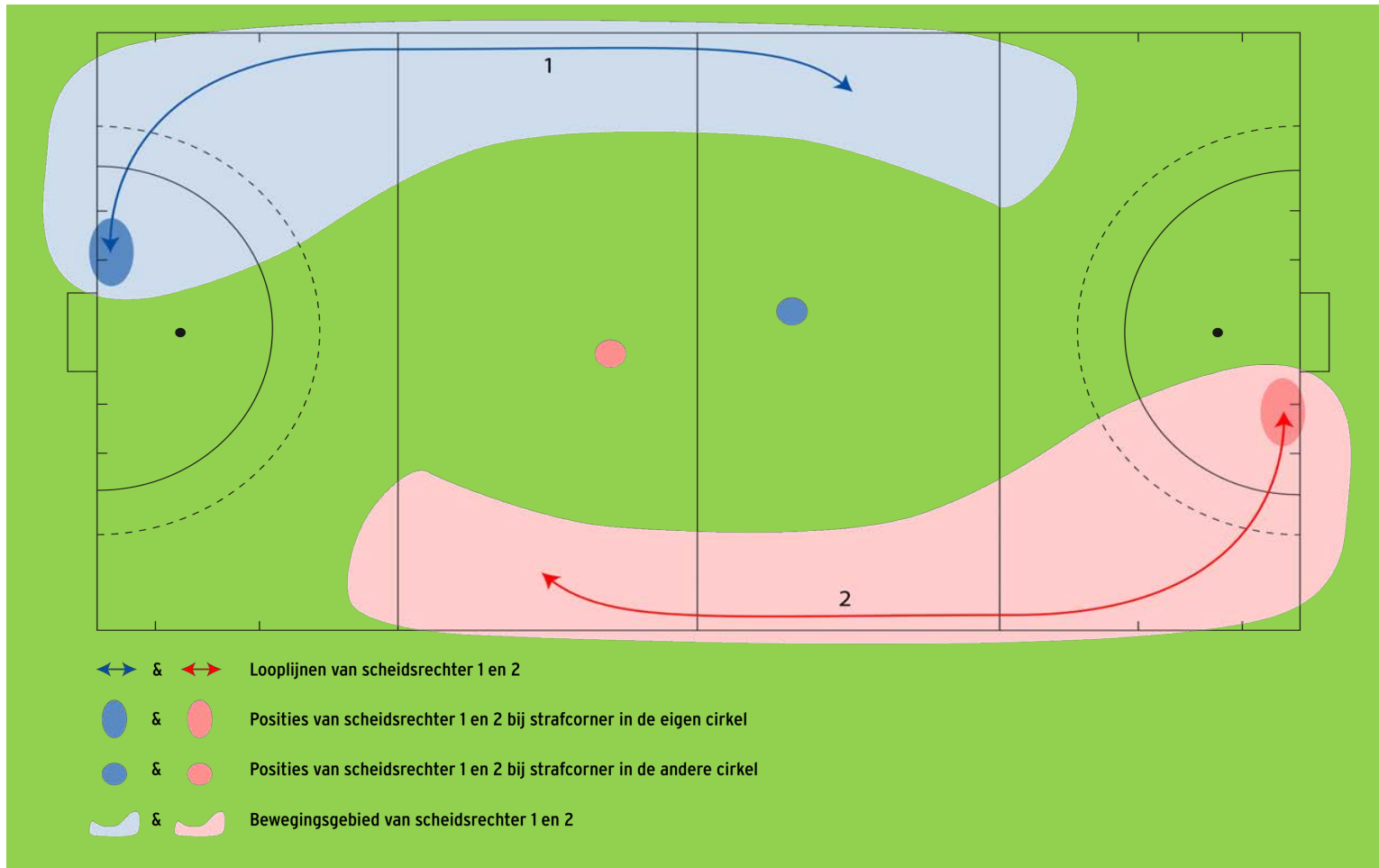
Ook hier geldt weer dat het spel zich verplaatst tijdens een PC, het is dus mogelijk ook nodig voor de scheidsrechter om zich te verplaatsen.



Club Umpire Coach

Positie PC

1. Betrokken scheidsrechter





Positie PC

2. Ondersteunende scheidsrechter

De rol van de ondersteunende scheidsrechter bij PC is om te kijken of:

- eerste schot gekadreerd is
- gevaar voor de eerste uitloper (boven de knie)
- ervoor zorgen dat spelers achter middellijn niet te snel teruglopen.

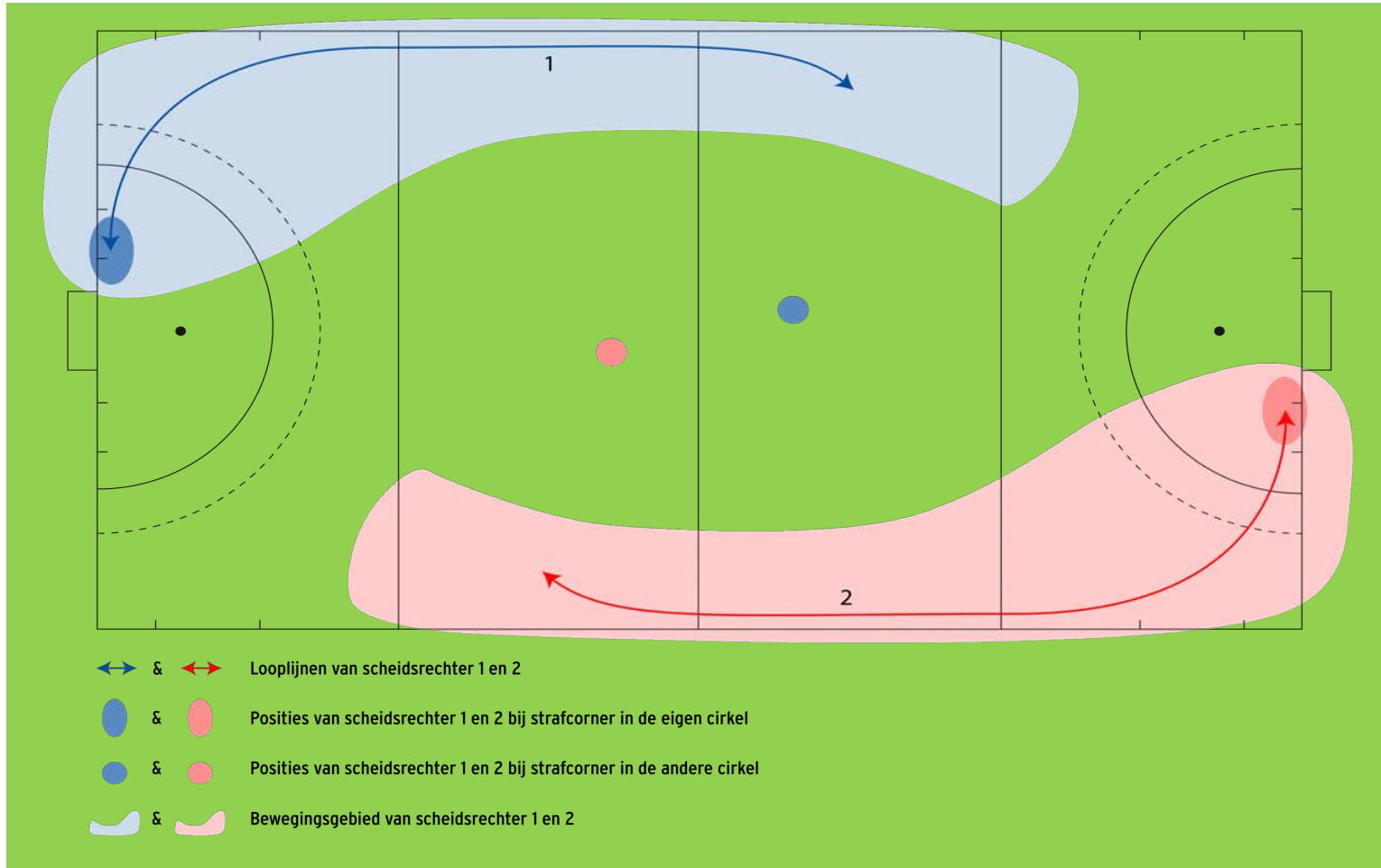
Om zijn collega goed te kunnen ondersteunen is het dus belangrijk dat de scheidsrechter zich goed opstelt. Aangeraden is om zich ter hoogte van de eerste paal, ongeveer 10m voor de middellijn op te stellen. Op deze manier kan de scheidsrechter zien of de bal gekadreerd is en toch voldoende snel teruglopen mocht de bal veroverd worden door de verdediging.



Club Umpire Coach

Positie PC

2. Ondersteunende scheidsrechter





Club Umpire Coach

Positie PC

2. Ondersteunende scheidsrechter





Club Umpire Coach

Positie PC

2. *Ondersteunende scheidsrechter*





Positie Stroke

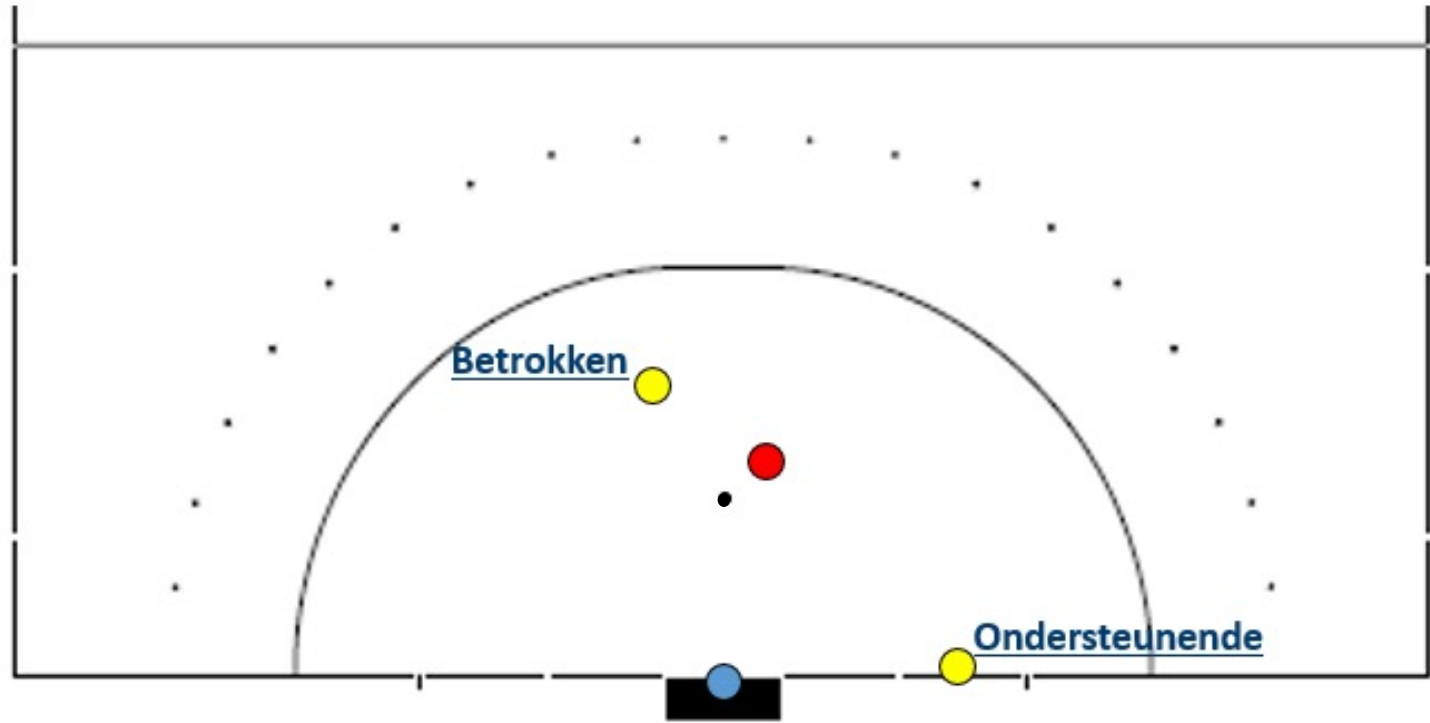
Wanneer een stroke gefloten wordt, wordt de **tijd gestopt** en komt de ondersteunende scheidsrechter naar de achterlijn van zijn collega. De rol van de ondersteunende scheidsrechter is om te kijken of de bal over de lijn gaat en of de keeper niet te vroeg van de doellijn komt.

De betrokken scheidsrechter plaatst zich schuin achter de speler die de stroke zal geven en kijkt of de stroke goed genomen wordt.



Club Umpire Coach

Positie Stroke





Samenvatting Positie

- ❖ Probeer op de juiste afstand van de bal te blijven
- ❖ Laat het spel naar je toekomen (niet op dezelfde lijn, loop NIET achter de bal)
- ❖ Als het spel in de 23m komt, probeer zo snel mogelijk naar je eerste paal te lopen
- ❖ Hou steeds zicht op het veld

TIP: Probeer steeds de bal aan je linkerkant te hebben en de goal aan je rechterkant!



Fluitsignaal

Een krachtig fluitsignaal is een heel groot wapen van een scheidsrechter. Het overtuigt spelers dat de scheidsrechter zeker is van zijn beslissing en helpt om beslissingen te verkopen.

Jammer genoeg is dit ook een groot werkpunt bij startende scheidsrechters. Het is dikwijls moeilijk om beginnende scheidsrechters ervan te overtuigen dat ze luider moeten fluiten.

Zet in een eerste fase vooral in op een **luid fluitsignaal**. Wanneer het fluitsignaal voldoende luid is, kan er vervolgens meer aandacht gegeven worden aan de intonatie.

Zorg er ook voor dat scheidsrechters niet met het fluitje in hun mond op het veld rondlopen. Met het fluitje in de hand hebben ze vanzelf meer tijd om een voordeel te laten ipv meteen te fluiten.



Fluitsignaal

Club Umpire Coach



Slecht fluitsignaal



Goed kort fluitsignaal



Goed lang fluitsignaal



Club Umpire Coach

Fluitsignaal

Voorbeeld modulatie





Signalen

De manier waarop een scheidsrechter signaleert, is een groot deel van zijn communicatie. Wanneer een scheidsrechter een beslissing aanduidt met een **rechte houding, gestrekte armen, hoofd rechtop**, ... geeft dit extra overtuigingskracht aan de genomen beslissing. Het is dus ook belangrijk om hier aandacht aan te besteden aangezien hier redelijk eenvoudig aan gewerkt kan worden.

Zorg ervoor dat scheidsrechters maar met **één arm aanduiden**. Anders kan er al snel verwarring ontstaan over de richting van de vrijslag.

Voor elke fout zijn er gebaren en signalen, maar het is niet altijd nodig om deze voor elke fout te gebruiken. Als iedereen op het veld de kick gezien heeft, voegt dit helemaal niets toe.



Club Umpire Coach

Signalen

Uitleg noodzakelijk





Club Umpire Coach

Signalen

Uitleg NIET noodzakelijk





Club Umpire Coach

Signalen

1. *Uitverdedigen*

Bal over de achterlijn gespeeld door een aanvaller





Club Umpire Coach

Signalen

2. Corner

Bal onopzettelijk over de achterlijn gespeeld door een verdediger





Club Umpire Coach

Signalen

3. Zijlijn

Bal over de zijlijn gespeeld, richting van de vrijslag aanduiden





Club Umpire Coach

Signalen

5. Kick

Bal gespeeld met de voet, hand (niet op de stick) , scheen of ander lichaamsdeel





Club Umpire Coach

Signalen

6. Backstick

Bal met de bolle kant van de stick spelen





Club Umpire Coach

Signalen

7. Obstructie

Tegenstander verhinderen om de bal te spelen





Club Umpire Coach

Signalen

8. *Stickobstructie*

Tegenstander met de stick verhinderen de bal te spelen





Club Umpire Coach

Signalen

9. Gevaarlijk spel

Bal die gevaarlijk gespeeld wordt





Club Umpire Coach

Signalen

10. Stickslag

Op de stick van de tegenstander slaan





Club Umpire Coach

Signalen

11. Duwfout

Ongeoorloofde duwfout: met de hand in de rug of met het lichaam (Body Check)





Club Umpire Coach

Signalen

12. De 5 meter

Waarschuwen of sanctioneren wanneer de tegenstander niet op 5 meter staat bij een vrijslag





Club Umpire Coach

Signalen

13. PC

Vrijwillige fout binnen de 23 m of onvrijwillige fout in de cirkel





Club Umpire Coach

Signalen

14. Stroke

Opzettelijke fout in de cirkel op de baldrager of een onvrijwillige fout die een goal verhindert





Club Umpire Coach

Signalen

15. Voordeel

Aanduiden dat er voordeel is en doorgespeeld kan worden





Club Umpire Coach

Signalen

16. Tijd stoppen

Is beslissing van de scheidsrechter (blessure, kaart, ...)





Club Umpire Coach

Signalen

17. Bully

Herstart van het spel nadat de scheidsrechter de tijd heeft stilgezet





Club Umpire Coach

Met de tips in deze presentatie kunnen Club Umpires snel stappen zetten in hun ontwikkeling als scheidsrechter. Deze drie aspecten vormen de basis van een goede arbitrage en kunnen hopelijk uw scheidsrechters vormen tot betrouwbare Club Umpires.

Succes!