

Instructies voor het wedstrijdsecretariaat

Doel

Het doel van het wedstrijdsecretariaat is onpartijdige registrering van alle van belang zijnde wedstrijdgebeurtenissen, het bijhouden van de speeltijd, het kenbaar maken van het einde van straffen en van iedere periode. Het secretariaat is verder niet bevoegd zich te mengen in de arbitrage. Het wedstrijdsecretariaat bestaat uit 3 mensen: 1 persoon voor de klok, 1 persoon voor de statistieken en het wedstrijdformulier en 1 persoon voor het rechtzetten van de boarding, controle kwaliteit veld, mensen uit de zaal houden, controle strafbank ed.

Speelduur

In de eredivisie en de beker finalerondes (vanaf ¼ finale) wordt gespeeld met effectieve tijd (dit houdt in dat de speeltijd stopt bij elk fluitsignaal en weer start op het moment dat de bal gespeeld wordt). Tussen de periodes is een rust van 10 minuten. In alle overige wedstrijden wordt de tijd alleen stilgezet bij een doelpunt, tijdstraf, time-out of op het teken van de scheidsrechter (drie keer fluiten). De rust bedraagt dan 5 minuten (bij kleinveld 2 minuten).

Affluiten bij periode-einde

Het wedstrijdsecretariaat is verantwoordelijk voor het aangeven van het einde van elke periode. Bij voorkeur gebeurt dit door een automatisch afgaande sirene. Indien dit niet mogelijk is, dan dient het wedstrijdsecretariaat zelf het periode-einde aan te geven door hard, lang en altemnerend te fluiten.

Vóór de wedstrijd

1. Zorg voor een fluit, een stopwatch (als backup voor de timer) en pen en papier.
2. Vul alle velden van het wedstrijdformulier voor zover mogelijk in.
3. Controleer of beide scheidsrechters en beide teams minstens 15 minuten voor de wedstrijd aanwezig zijn (zo niet, dan rapporteren op het wedstrijdformulier).

Tijdens de wedstrijd

1. Houdt het aantal schoten op doel bij (zie hieronder).
2. Noteer elk doelpunt, elke tijdstraf, elke strafbal, elke aangevraagde time-out en elke keeperwissel op het wedstrijdformulier (zie hieronder).
3. Geef aan een bestrafte speler aan wanneer zijn straftijd afgelopen is en hij het veld in mag.
4. Noteer na elke periode de periode-uitslag (dit is dus niet de stand op dat moment, maar het aantal doelpunten gescoord door de teams in de desbetreffende periode)
5. Noteer na elke periode het aantal schoten op doel van die periode.

Bij een doelpunt

1. Stop de klok op het moment dat de scheidsrechter fluit en een doelpunt aangeeft (bij mixed wordt de tijd niet gestopt).
2. Noteer het tijdstip (periode en tijd) waarop het doelpunt is gescoord. De tijd dient oplopend genoteerd te worden. Als de speeltijd aftelt naar nul, dan moet deze dus bij elk doelpunt omgerekend worden! Voorbeeld: bij heren grootveld wordt gescoord na anderhalve minuut. De klok telt af en staat op 18:30. Vul op het wedstrijdformulier 1:30 in.

3. Noteer bij "Nr" op aangeven van de scheidsrechters het team (Thuis/Uit) en het nummer van de speler die scoorde en die de assist gaf (bijv. "T12" of "U4").
4. Noteer bij "Goal" de nieuwe stand. Noteer bij code de code voor strafbal (402) als uit een strafbal gescoord is.
5. Indien een eigen doelpunt is gemaakt, dan wordt er geen spelersnummer ingevuld, maar slechts een U of T afhankelijk voor wie het doelpunt geldt, gevolgd door "E.G." (eigen goal).
6. Controleer of de nummers van de scoorder en de gever van de assist op het wedstrijdformulier staan. Zo niet, attendeer de scheidsrechter hierop. Zie ook "incorrecte nummering" verderop.
7. Werk het scorebord bij zodra de face off genomen is.

Bij een tijdstraf

1. Stop de klok op het moment dat de scheidsrechter fluit en een tijdstraf aangeeft (verticale arm).
2. Noteer het tijdstip waarop de tijdstraf is gegeven (zie opmerking hierboven bij "bij een doelpunt"). Als ook een strafbal is toegekend, wordt de bijbehorende tijdstraf alleen genoteerd en uitgevoerd als de strafbal *niet* gescoord wordt!
3. Noteer bij "Nr" het team (Thuis/Uit) en het nummer van de bestrafte speler (bijv. "T8").
4. Controleer of het nummer van de bestrafte speler op het wedstrijdformulier staat. Zo niet, attendeer de scheidsrechter hierop. Zie ook "incorrecte nummering" verderop.
5. Noteer bij "Straf" de het type straf (zie tabel).
6. Noteer bij "Code" de aanleiding voor de tijdstraf, zoals aangegeven door de scheidsrechter. Een volledig overzicht van overtredingen met bijbehorende codes vind je op het wedstrijdformulier.
7. De straftijd loopt parallel aan de wedstrijdtijd en wordt niet bijgehouden op een separate stopwatch.
8. Een 2-minuten straf wordt opgeheven als de tegenstander scoort terwijl ze op dat moment in overtal spelen.
9. Een 5-minuten straf wordt nooit opgeheven.
10. Een persoonlijke straf wordt altijd vergezeld door een 2-minuten teamstraf (B2+P10 of B2+P5). Beide straffen komen op naam van de bestrafte speler. Er dient echter nog een speler op de strafbank plaats te nemen (deze wordt verder niet genoteerd) om het veld in te kunnen zodra de 2-minutenstraf verstreken is. Op dat moment begint (in normale situaties) de persoonlijke straf te lopen. De speler kan nadat zijn persoonlijke straf (5 of 10 minuten) voorbij is pas de strafbank verlaten in een dood spelmoment (anders zijn er teveel spelers op het veld).
11. Een wedstrijdstraf wordt altijd vergezeld door een 5-minuten straf (M1/2/3+B5). Beide straffen komen op naam van de bestrafte speler. Er dient echter nog een speler op de strafbank plaats te nemen (deze wordt verder niet genoteerd) om het veld in te kunnen zodra de 5-minutenstraf verstreken is. Vergeet niet het aparte hokje voor wedstrijdstraf bovenaan het formulier aan te vinken.
12. Overleg bij meerdere gelijktijdige tijdstraffen met de scheidsrechter hoe er gehandeld dient te worden.

Straf	Notatie
2-minuten straf	B2
5-minuten straf	B5
Persoonlijke 10 of 5 minuten straf	B2+P10 of B2+P5
Wedstrijdstraf 1	M1+B5
Wedstrijdstraf 2	M2+B5
Wedstrijdstraf 3	M3+B5

Bij een time-out (code: 401)

1. Stop de tijd.
2. Wanneer de scheidsrechter het time-out teken geeft om de tijd tijdelijk stil te zetten (bijvoorbeeld bij losse boarding, kapotte bal, blessure of overleg), vul je niets in op het wedstrijdformulier.
3. Wanneer de scheidsrechter een time-out toekent aan één van beide teams, vul je dat in op het wedstrijdformulier (periode, tijd, U of T in rugnummervakje voor het team dat de time-out aanvraagt en code voor time-out: 401)
4. Start de tijd weer zodra de bal gespeeld wordt (nadat de scheidsrechter gefloten heeft).

Checklist voor na de wedstrijd

1. Alles ingevuld (inclusief de einduitslag en totaal schoten op doel)?
2. Naam en handtekening scheidsrechters?
3. Naam en handtekening wedstrijdtafel? Onderteken zelf pas als laatste. Door te ondertekenen geef je aan dat het wedstrijdformulier correct en volledig is ingevuld!
4. Zorg dat het formulier bij de wedstrijdorganisatie komt (bij de competitie kan het gewoon in de map blijven zitten).

Notatie van serie strafballen

Noteer alle strafballen in een strafballen-serie op het wedstrijdformulier onder de vijfde periode (de vierde periode is voor de sudden death) en met de code voor strafbal (code 402).

- Indien een strafbal gescoord is, noteer dan de doelpuntenmaker en de nieuwe stand in de strafballenserie.
- Indien een strafbal niet gescoord is, noteer dan de speler die gemist heeft en herhaal de stand in de strafballenserie.

Wat telt als een schot op doel?

De volgende situaties tellen als schot op doel:

- Een schot tussen of op de doelpalen of lat
- Een schot op de keeper als deze zich voor het doel bevindt
- Elk doelpunt

De volgende situaties tellen (dus) niet als schot op doel:

- Een schot geblokt door een veldspeler
- Een terugspeelbal op de keeper

Wat te doen bij incorrecte nummering?

Attendeer de scheidsrechters op incorrecte nummering in een dood spelmoment. Er zijn twee mogelijkheden om de incorrecte nummering te corrigeren:

- de speler trekt het tenue met het juiste nummer aan
- het nummer op het wedstrijdformulier wordt aangepast

In beide gevallen dient de actie op de achterkant van het wedstrijdformulier genoteerd te worden, met het tijdstip van de actie. Vink ook het hokje “opmerkingen” aan bovenaan het wedstrijdformulier.

Wat te doen bij een team dat te laat of niet aanwezig is?

De scheidsrechter bepaalt wanneer een team een reglementair doelpunt krijgt volgens het competitiereglement (basisregel is 1 doelpunt per minuut te laat; bij 5 minuten te laat is de eindstand van de wedstrijd 5-0).

- Noteer deze doelpunten zonder doelpuntenmaker en assistgever
- Vermeld de tijd waarop de scheidsrechter het doelpunt toekent
- Geef de code voor reglementair doelpunt (code: 403)
- Vul op achterzijde de reden in van het/de reglementaire doelpunt(en).
- Vink het vakje “opmerkingen” aan bovenaan het wedstrijdformulier.

Bijlage: Voorbeeld notatie wedstrijdformulier

Gebeurtenis	Per	Tijd	No	Goal	Assist	Straf	Code
keeper thuisteam	I	0:00	T1	---	---	---	keeper
keeper uitteam	I	0:00	U1	---	---	---	keeper
doelpunt zonder assist	I	5:00	T10	1-0	---	---	---
doelpunt met assist	I	15:00	T10	2-0	T11	---	---
eigen doelpunt	II	1:00	E.G.	2-1	---	---	---
doelpunt uit strafbal	II	4:00	U10	2-2	---	---	402
gemiste strafbal	II	7:00	T10	---	---	---	402
2 min voor incorrecte slag	II	7:00	U4	---	---	B2	201
10 min voor onsportief gedrag	III	3:00	U4	---	---	B2+P10	101
5 min voor ruw spel	III	10:00	U5	---	---	B5	505
Wedstrijdstraf 2	III	17:00	T2	---	---	M2+B5	302
time-out thuisteam	III	19:00	T	---	---	---	401
keeper-wissel thuisteam	III	19:00	T3	---	---	---	keeper
2 min tijdens sudden death	IV	8:00	U4	---	---	B2	201
strafballenserie	V	0:00	U10	0-1	---	---	402
	V	0:00	T10	---	---	---	402
	V	0:00	U11	0-2	---	---	402
	V	0:00	T4	1-2	---	---	402
	Enz	enz	Enz	enz	---	---	enz
einde wedstrijd	----	----	-----	-----	-----	-----	-----

resultaat: 2-3 (2-0, 0-2, 0-0)