

## Scheidsrechters – meer dan spelregels alleen

*Het leiden van een wedstrijd is meer dan het toepassen van de spelregels. De spelregels vormen weliswaar de basis, maar een goede positionering, houding en communicatie zijn alle net zulke belangrijke facetten. Het ontwikkelingspatroon van een scheidsrechter loopt globaal via de volgende stappen:*

- 1. leren van de spelregels (theorie)*
- 2. toepassen van de spelregels in de praktijk*
- 3. positionering*
- 4. houding/communicatie (met fluit, tekens, woorden, lichaamstaal)*
- 5. game management*

*Dit document helpt zowel de beginnende als de ervaren scheidsrechter om zich te kunnen ontwikkelen in deze facetten met als doel om steeds makkelijker een wedstrijd in goede banen te kunnen leiden. Lees deze leidraad ook nog eens door na een zware wedstrijd om te kijken op welke gebieden je jezelf nog kan verbeteren om een vergelijkbare wedstrijd in het vervolg makkelijker, meer ontspannen, te kunnen fluiten. Heb je een goede wedstrijd gefloten, kijk dan of je je meer kan gaan richten op de volgende ontwikkelingsstap.*

### Inhoud

- Toepassen van de spelregels
- Positionering
- Houding/communicatie
- Game management
- De gevorderde scheidsrechters / koppels
- Bijlage A: Checklist voor wedstrijdformulier

---

© Nederlandse Floorball en Unihockey Bond.

Versie 4.1, maart 2010

Dit document is geldig totdat een volgende versie beschikbaar is.

Auteurs: Johan Kruseman en Eelco Hoogwout.

Eigenaar: Johan Kruseman

Alle rechten voorbehouden aan de NeFUB. Het is toegestaan dit document te kopiëren en verspreiden ten behoeve van de promotie van floorball. Voor alle andere doelen is vooraf schriftelijke toestemming van de NeFUB vereist.

---

## Toepassen van de spelregels

Eén van de moeilijkste stappen in de ontwikkeling van een scheidsrechter is om na het leren van de theorie deze in de eerste wedstrijden in de praktijk te brengen. Twintig man vol adrenaline, coaches en mogelijk nog publiek hebben allemaal hun eigen belangen en jij staat er met je collega om er een eerlijke, veilige en leuke wedstrijd voor iedereen van te maken.

De basis voor zowel de beginnende als de gevorderde scheidsrechter is een goede regelkennis. Om de regels in de praktijk te interpreteren, is het document "interpretaties van de spelregels" ontwikkeld. Dit document zal elke scheidsrechter, samen met de spelregels zelf, minstens één keer per jaar door moeten nemen. Met dat als basis, staan hieronder enkele tips om het omzetten in de praktijk te vergemakkelijken.

- Fluit hard en overtuigend.  
*Liever in het begin te hard, maar wel laten horen dat je 'er staat'. Vooral de aanzet moet fors zijn, ook als je kort fluit.*
- Geef daarna direct aan voor welke partij de bal is.  
*Dit ontnemt spelers de mogelijkheid 'de bal op te eisen'. Wijs de richting aan met horizontaal gestrekte arm.*
- Geef daarna aan, indien nodig, voor welke overtreding.  
*Zorg ervoor dat je de officiële tekens hiervoor goed kent en duidelijk toont.*
- Kijk de spelers aan.  
*Als je naar de grond kijkt, straal je uit dat je onzeker bent. Geef, in geval van twijfel bij de spelers, aan welke speler de overtreding heeft gemaakt.*
- Fluit voor elke inslag.  
*Scheidsrechters hebben soms de neiging niet voor inslagen te fluiten als het voor iedereen duidelijk is voor wie de bal is. Door echter ook hiervoor consequent, kort maar duidelijk, te fluiten en direct duidelijk aan te geven voor wie de inslag is, voelen de spelers veel meer betrokkenheid van de scheidsrechter bij de wedstrijd en bestaat minder ruimte om de bal op te eisen in minder duidelijke situaties.*
- Los snel en helder op als jij en je collega verschillend beslissen.  
*Als beide scheidsrechters fluiten voor een overtreding maar verschillende kanten opwijzen, maak dan snel oogcontact met de andere scheidsrechter en voel aan wie van de twee de situatie het beste gezien heeft. Zijn jullie allebei even zeker van je zaak, zet de tijd dan stil, kom snel bij elkaar en overleg wat je gezien hebt (misschien kom je erachter dat de ene overtreding voorafging aan de andere). Probeer dit echter te voorkomen, want het haalt alle snelheid uit het spel. Beide teams spelen vaak liever door als het om een onbelangrijke bal gaat. Kom je er niet uit, dan geef je een face off. Maar in veruit de meeste gevallen levert een snel oogcontact voldoende op om één scheidsrechter te laten beslissen. Zorg er in alle situaties wel voor dat het voor alle spelers duidelijk is voor wie de bal uiteindelijk is en laat pas doorspelen als iedereen tijd heeft gehad zich aan de nieuwe situatie aan te passen.*

## Positionering

Beide scheidsrechters zijn in gelijke mate verantwoordelijk voor wat er op het veld gebeurt. Teamwork is van cruciaal belang om een wedstrijd goed te laten verlopen. Teamwork vindt plaats in de voorbereiding (veld controleren, wedstrijdformulier controleren en kort overleg), maar ook tijdens (en na) de wedstrijd: communicatie tijdens het spel middels oogcontact, gebaren, praten, maar ook de positionering van beide scheidsrechters speelt een belangrijke rol hierin.

### Doel

Het doel van een goede positionering is dat beide scheidsrechters een goed zicht hebben op het deel waar zij op dat moment hun focus moeten hebben. Zo zie je alles niet alleen beter, waardoor je betere beslissingen kunt nemen, spelers accepteren je beslissing ook sneller als ze zien dat je op een positie staat vanwaar je inderdaad een goed zicht op de situatie had. Een tweede doel is het mogelijk maken van snelle spelhervattingen. Door snel ter plekke te zijn bij een vrije bal houd je de snelheid in het spel en ontnem je de mogelijkheid bij de spelers om te klagen (zij moeten immers hun verdediging snel op orde brengen).

### Principes

Bij floorball gebeurt het meeste in de buurt van de bal, maar spelers maken liever overtredingen waar scheidsrechters minder kijken. Het is daarom van essentieel belang dat niet beide scheidsrechters alleen oog voor de bal hebben. De slot (dit is het gebied recht voor het doel, waarvandaan de aanvallers makkelijk kunnen scoren en verdedigers dus extra fel zullen moeten zijn) is doorgaans een gebied met veel duwen, trekken en/of vasthouden, terwijl de bal ergens anders is. De taakverdeling is daarom globaal dat de scheidsrechter die het dichtst bij de bal is, de spelers in de buurt van de bal in de gaten houdt en dat de andere scheidsrechter een overall view van het hele veld met extra aandacht voor de slot houdt.

Om het tweede doel te bereiken (snelle spelhervattingen), is het belangrijk om direct bij de plaats van een overtreding waarvoor gefloten is met één scheidsrechter aanwezig te zijn, zodat voor iedereen duidelijk is waar de bal genomen moet worden en eventuele gemoederen bedaard kunnen worden. Het straalt bovendien ook zekerheid uit als de scheidsrechter snel ter plaatse is en duidelijk aangeeft waar, voor wie en waarom de vrije bal is. De andere scheidsrechter neemt snel positie achter het verdedigende doel om zo de doellijn en de spelers in het slot in de gaten te kunnen houden.

Hieronder volgen enkele tips voor een goede positionering.

Wees dichtbij/betrokken bij het spel.

*Sluit als scheidsrechter zoveel mogelijk aan. Als het spel zich verplaatst van de helft waar jij staat naar de andere helft, kan je niet op de achterlijn blijven staan, maar zal je met het spel mee op moeten lopen naar voren. Probeer altijd zo dicht mogelijk bij het spel te zijn (betrokken), waarbij je rekening houdt dat je op tijd terug bent voor een mogelijke counter en dat je niet het zicht of passingsmogelijkheden van spelers achter je blokkeert.*

- Houd de bal en de rest van het veld in de gaten.

*De scheidsrechter die het dichtst bij de bal staat, houdt spelers rond de bal in de gaten; de andere scheidsrechter focust meer op de rest van de spelers, voornamelijk de spelers in het slot.*

- Zorg voor een goed zicht op de doellijn.

*De scheidsrechter die het dichtst bij het doel staat van het team dat op dat moment aan het verdedigen is, heeft de taak te zien of een bal het doel in is gegaan. Verkijk je er niet op hoe moeilijk dit bij floorball soms te zien is en het zijn meestal cruciale beslissingen. Zorg dat je altijd achter de doellijn staat, zodat er niemand tussen jou en de doellijn staat. Als je niet achter de doellijn staat, heb je veel last van het grote aantal spelers in het slot die tussen jou en de doellijn bewegen. Beweeg in de breedte over het veld (achter het doel, eventueel achter de boarding) om continue een goed zicht te houden.*

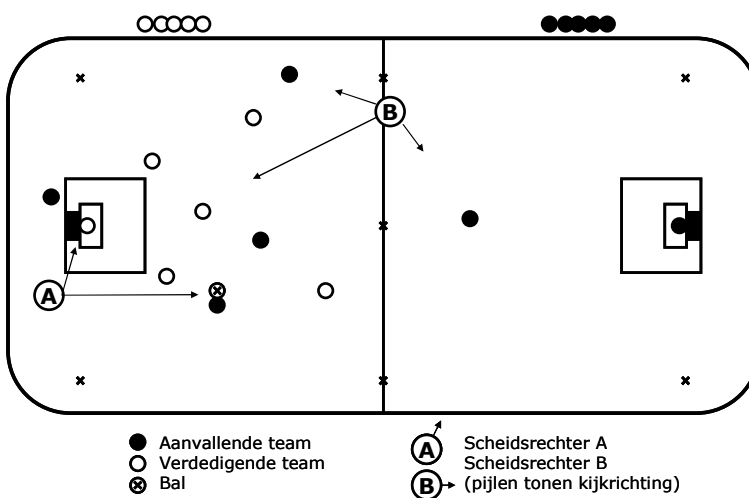
- Sta zoveel mogelijk binnen de boarding.

*Hierdoor kan je beter met de spelers communiceren en ben je sneller ter plaatse om de plek van een overtreding aan te duiden. Je bent meer betrokken bij het spel.*

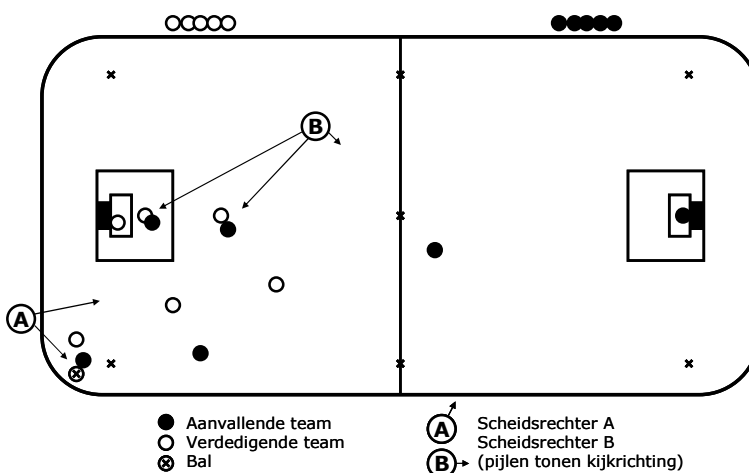
- Kijk het veld in.

*Zorg dat je altijd, ook tijdens het aanwijzen van een vrije slag of inslag, het veld inkijkt en in de gaten blijft houden wat er gebeurt in het veld. Ook als je bij een doelpunt of tijdstraf bij de wedstrijdtafel staat, zorg dat dan één van beide scheidsrechters het veld in blijft kijken.*

**Normaal spel (1)**



**Normaal spel (2)**



- Loop niet voor het doel/de keeper langs.
- Probeer lange afstandsswitches te voorkomen

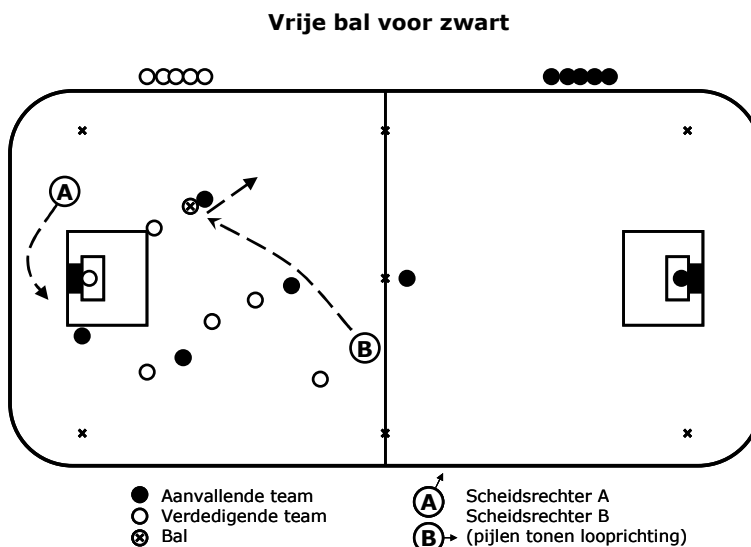
*Door bij een vrije bal zo te switchen dat beide scheidsrechters de kleinste afstand hoeven af te leggen, zorg je ervoor dat de ene scheidsrechter snel ter plekke is van de overtreding (om eventuele gemoederen te bedaren en om aan te geven waar de vrije bal genomen moet worden), terwijl de andere scheidsrechter snel achter het verdedigende doel kan komen. Kies dus niet altijd de kortste route voor jou als dat betekent dat je collega de volle 40 meter moet rennen. Door het totale lopen van jou en je collega tijdens dit soort momenten te minimaliseren, zorg je ook voor beter overzicht tijdens deze momenten zelf.*

- Lees het spel.

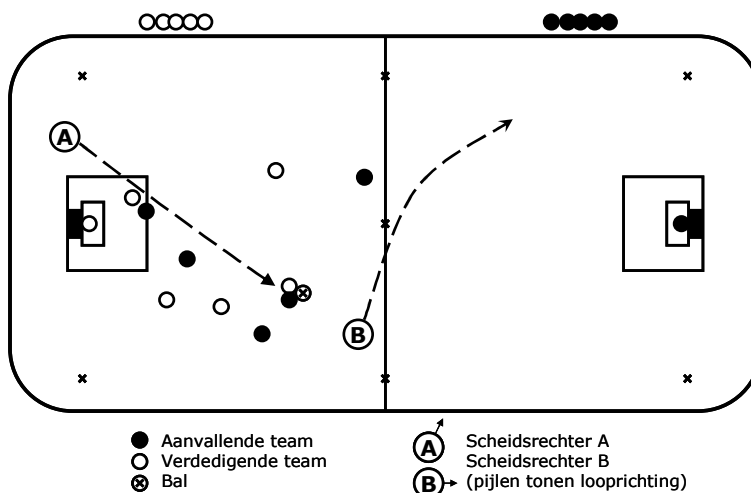
*Probeer het spel te lezen, zodat je op tijd ziet dat je positie moet veranderen (anticiperen). Zorg er voor dat je een counter voor bent en niet achter het spel aan hoeft te rennen. Sterker nog, houd voldoende ruimte om de counter achterwaarts/zijwaarts rennend voor te blijven, zodat je continue zicht op het spel hebt. Deze regel botst dus met het feit dat je zo dicht mogelijk op het spel moet zitten. Het vergt ervaring en spelinzicht om de balans te vinden zo dicht mogelijk op het spel te zitten en toch op tijd terug te zijn bij een snelle counter.*

### Positionering bij een vrije bal/inslag

Bij een vrije bal of inslag gaat er direct één scheidsrechter naar de plaats waar de bal genomen dient te worden en neemt de andere scheidsrechter positie achter het verdedigende doel. In het algemeen geldt dat de scheidsrechter die zich het dichtst bij het verdedigende doel bevindt, de plaats achter het doel inneemt (om te zien of er gescoord wordt en om de slot in de gaten te houden) en gaat de andere scheidsrechter naar de plek van de overtreding. Merk op dat de neiging veelal is dat de scheidsrechter die fluit naar de plek van de overtreding wil gaan; dit kan echter betekenen dat de andere scheidsrechter een lange afstand moet afleggen om zijn positie achter het doel te bereiken waardoor hij bij een snelle wedstrijd te laat is. Communiceer in ieder geval snel met elkaar (oogcontact is vaak voldoende) zodat je van elkaar weet wat je gaat doen. Goede positionering en switchen vergt ervaring en vaker fluiten met dezelfde collega.



### Vrije bal voor wit



### Positionering bij doelpunt en tijdstraf

#### Specifiek bij een doelpunt:

Geef het teken voor doelpunt (eerst doel aanwijzen dan de middenstip). Onthoud wie gescoord heeft en wie de assist heeft gegeven. Vraag het in een rustig moment aan de aanvoerder indien je het niet gezien hebt. Zorg ervoor dat het team dat gescoord heeft niet provocerend voor de neus van de tegenstanders het doelpunt gaat vieren (stuur ze daar weg).

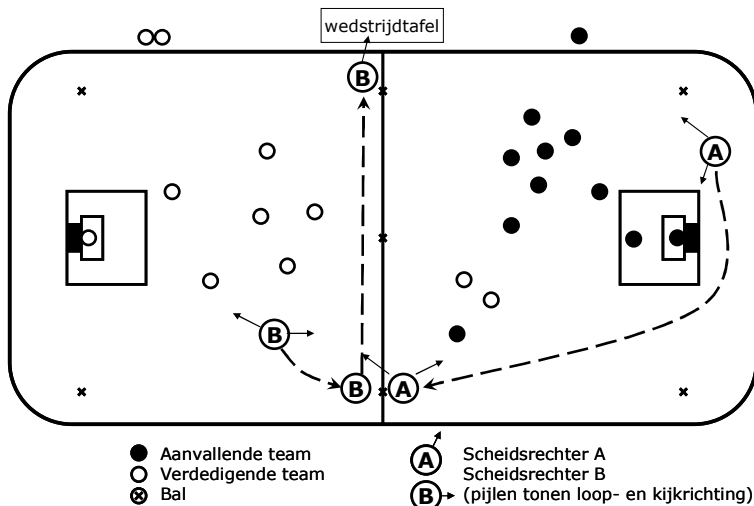
#### Specifiek bij een tijdstraf

Geef het teken voor tijdstraf (gestrekte arm omhoog) en wijs zo nodig de speler met de andere hand aan. Voorkom teveel naar de speler toe te lopen (lokt discussie uit), neem de bestrafte zeker niet aan de hand, raak hem niet aan!

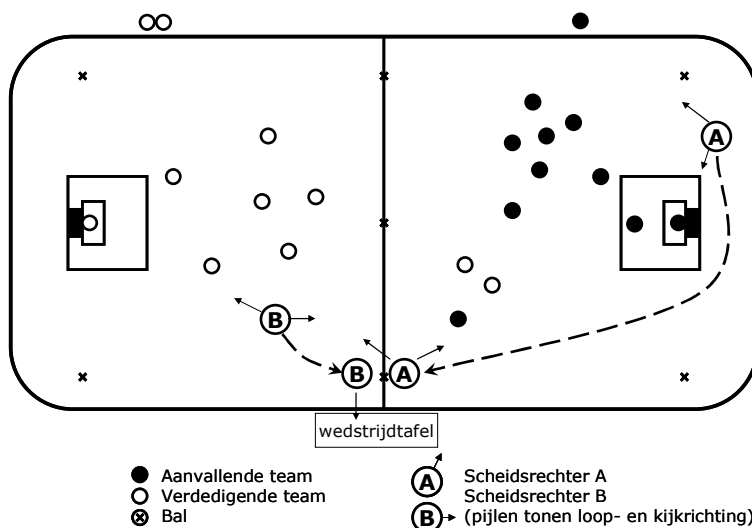
#### Bij zowel een doelpunt als bij een tijdstraf

Ontmoet je collega-scheidsrechter in het midden van het veld bij de boarding tegenover de kant waar de wisselbanken zijn. Overleg kort wat er gebeurd is (wie heeft gescoord, was het een assist, voor wie is de tijdstraf en waarvoor, heeft je collega misschien nog meer gezien?)

### Na doelpunt of tijdstraf (1)



### Na doelpunt of tijdstraf (2)



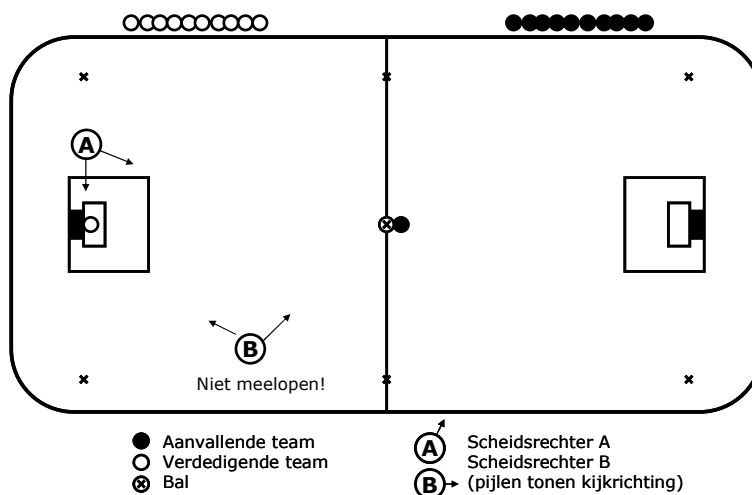
De ene scheidsrechter communiceert de straf vervolgens met de wedstrijdtafel (welke speler, nummer, waarvoor), de andere scheidsrechter houdt alle spelers in de gaten en communiceert de overtreding naar spelers en publiek (met de voorgeschreven tekens).

Bij wedstrijden waar veel gescoord wordt, kan je ervoor kiezen dat slechts één scheidsrechter naar het wedstrijdsecretariaat gaat en de ander alvast zijn positie inneemt om zo de snelheid in het spel te houden. Ook als de spelers zelf zich snel weer opstellen in het veld, is dit raadzaam omdat de scheidsrechter in het veld dan direct kan communiceren met de spelers en je niet door de spelers heen hoeft te lopen.

### Positionering bij strafbal

Eén scheidsrechter staat ter hoogte van de verste lijn van het keepersgebied, dicht tegen de boarding aan. Deze houdt in de gaten of de bal voorwaarts blijft gaan. De andere scheidsrechter staat aan de andere kant van het veld op de doellijn of daar iets achter. Zijn voornaamste taak is te kijken of de bal de doellijn volledig gepasseerd heeft.

#### Strafbal voor zwart



## Houding / Communicatie

Het kennen van de regels, het toepassen ervan in de praktijk en een goede positionering vormen de basis voor de scheidsrechter. Een volgend aspect is de uitstraling van de scheidsrechter en de manier van communiceren.

### Houding

Voor het krijgen en behouden van de autoriteit, is de houding van de scheidsrechter van essentieel belang. De scheidsrechter moet zekerheid uitstralen. Als spelers merken dat de scheidsrechter onzeker is, zijn er altijd spelers die daar misbruik van maken. Zij proberen door commentaar op beslissingen te geven, invloed uit te oefenen op de scheidsrechter. Zekerheid moet echter niet doorslaan in autoritair/bazig. Gedurende de wedstrijd mag je een prettige uitstraling hebben, normaal op de fluit bazen, zodat je ruimte over hebt om strenger te worden in situaties die daar om vragen.

### Communicatie met spelers en coaches

Communicatie met spelers en coaches kan op meerdere manieren:

- met de fluit
- met de voorgeschreven tekens
- met lichaamstaal
- met woorden

Voor de scheidsrechter is dit een groeiproces. De beginnende scheidsrechter zal voornamelijk de fluit gebruiken om te communiceren. Hij haalt zijn zekerheid uit de macht van de fluit. Dit is niet slecht om te beginnen, want je zal als scheids moeten leren beslissingen durven te nemen. Nadeel is dat je een (te) autoritaire uitstraling krijgt. Hoe meer ervaring je krijgt, hoe meer je kan groeien in de overige communicatiemogelijkheden. De betere scheids zal meer situaties op kunnen lossen met lichaamstaal en woorden en hoeft de fluit minder (hard) te gebruiken.

Hieronder staan enkele aandachtspunten voor een goede communicatie tijdens de wedstrijd:

- Varieer de sterkte van je fluitsignaal en tekens.  
*Met de sterkte van je fluitsignaal en je tekens kan je 'spelen': hoe zwaarder de overtreding, hoe sterker en langer het fluitsignaal/de tekens. Bij minder ernstige overtredingen kan worden volstaan met een kort, maar wel krachtig fluitsignaal (vooral de aanzet zal altijd stevig moeten zijn). Tekens kan je achterwege laten als ze niets toevoegen (bijvoorbeeld omdat het voor iedereen al duidelijk is). Geef wel altijd aan voor wie de bal is.*
- Roep "voordeel".  
*Als een overtreding wordt begaan, maar er ontstaat een voordeelsituatie uit, roep dan duidelijk 'voordeel' en geef het teken van voordeel, zodat alle spelers weten dat een overtreding is begaan. Je laat weten dat je het hebt gezien en moedigt daarmee het slachtoffer van de overtreding aan, om door te spelen in plaats van te appelleren.*
- Roep "ga door".  
*Ook bij situaties waarin spelers denken dat er een overtreding is gemaakt, maar jij bent van mening van niet, kan je er voor kiezen om te roepen (bijvoorbeeld 'Ga door'). Op deze manier geef je spelers het vertrouwen dat je betrokken bent bij het spel en je je niet door appelleren laat beïnvloeden.*
- Praat met spelers.



*Vraag bijvoorbeeld aan een keeper die op zijn handen geslagen is, of het gaat. Leg aan spelers uit wat er aan de hand is als je vragende gezichten ziet. Leg je beslissing uit als je aanvoelt dat een deel van de spelers er anders over denkt.*

- Wees niet té aanwezig.

*Houd altijd in je achterhoofd dat je er staat om de wedstrijd zo eerlijk, leuk en veilig mogelijk te laten verlopen, met de regels als instrument.*

### **Communicatie met de spelleiding**

Naast communicatie met de spelers, is het ook zeer belangrijk om tijdens de wedstrijd veel te communiceren met je collega-scheidsrechter.

In geval van twijfel over bijvoorbeeld wie mag inslaan, is het vaak handig om ook even te kijken wat je collega heeft gezien. In principe geeft de scheidsrechter, die het dichtste bij staat dit natuurlijk aan, maar bij twijfel kan de ander beslissen. Als beide scheidsrechters twijfelen, dan geef je een face-off.

Ook al ben je het niet met je collega-scheidsrechter eens, laat dit nooit merken aan de spelers. Als scheidsrechters ben je een team, dat SAMEN de wedstrijd leidt.

### **Communicatie met publiek**

Communicatie met publiek blijft beperkt tot het duidelijk met de voorgescreven tekens aangeven welke overtredingen gemaakt zijn. Bij tijdsstraffen communiceert één scheidsrechter de straf en overtreding naar de wedstrijdtafel, de ander naar spelers en publiek. Richt je hierbij echter op de spelers en niet op het publiek.

## Game management

Een goede scheidsrechter is geen politieagent. Het is niet *het doel* van een scheidsrechter om overtredingen te bestraffen en tijdsstraffen uit te delen. Dat zijn slechts middelen. Het doel van een scheidsrechter is om de wedstrijd zo eerlijk, veilig en leuk mogelijk te laten verlopen. Een goede scheidsrechter voelt de wedstrijd aan, voelt wat beide teams als prettig, eerlijk, veilig ervaren. Hij is onderdeel van de wedstrijd en staat er niet boven, heeft goed contact met de spelers, weet wat er leeft en wordt (daardoor) gerespecteerd/geaccepteerd. Hij weet moeilijke beslissingen te "verkopen". Het op deze wijze leiden van de wedstrijd noemen we game management. Game management begint al voor de wedstrijd, op het moment dat je de sporthal binnenkomt en je het eerste contact met de speler hebt (bewust of onbewust).

### Voor de wedstrijd

Zorg ervoor dat je weet welke teams spelen en wat het belang van de wedstrijd is. Verschillen de tenues van beide teams voldoende van elkaar en van de scheidsrechter? Controleer de doelen, kijk of de boarding goed tegen elkaar aanstaat, schat in of de belijning correct is aangebracht en check of er geen vreemde voorwerpen of ballen in het veld liggen. Je doet een warming up en je maakt afspraken met je scheidsrechterpartner. Maak een praatje met beide coaches en/of aanvoerders.

### Tijdens de wedstrijd

- Zet een duidelijke lijn neer.  
*Probeer met name in de eerste tien minuten de lijn neer te zetten. Vaak proberen spelers in het begin van de wedstrijd uit, al dan niet bewust, wat door jullie als scheidsrechters wordt toegelaten.*
- Houd de snelheid in het spel.  
*De snelheid van het spel maakt floorball attractief en leuk om te spelen. Zorg dus voor een goede flow van de wedstrijd. Gebruik de voordeelregel waar mogelijk. Fluit een overtreding zonder voordeel direct af. Wees snel ter plekke bij een overtreding. Beperk onderling overleg tot een minimum en houd het kort.*
- Pas je aan het niveau van de wedstrijd aan.  
*Meer ervaren teams accepteren/willen een hoger niveau van fysieke inzet. Bij minder ervaren teams zul je strenger op moeten treden bij ruw spel: door onhandigheid kunnen hier juist blessures ontstaan.  
Fluit bij wedstrijden tussen meer ervaren teams juist meer voor hakken en andere overtredingen die voorkómen dat technisch goede spelers in hun spel kunnen komen. Als de wedstrijd van een lager niveau is, moet je er rekening mee houden dat er vaker overtredingen worden begaan uit onhandigheid.  
Leg bij beginnende teams meer uit waarom je fluit en waar de bal genomen moet worden. Bij ervaren teams zal dit veel minder nodig zijn.*
- Goede verstandhouding met spelers en staff  
*Zorg voor een goede verstandhouding met de spelers en staff. Als scheidsrechter moet je nu eenmaal beslissingen nemen, waar niet iedereen het mee eens is. Je ontkomt er dus niet aan, dat je soms door spelers/staff wordt aangesproken op bepaalde beslissingen. Door voor de wedstrijd al met spelers en staff van beide teams te spreken en voor en tijdens de wedstrijd de spelers en staff met respect te benaderen, zullen zij jou ook eerder respecteren.*

## Voor de gevorderde scheidsrechters / koppels

Voorgaande hoofdstukken geven een algemene richtlijn voor de beginnende tot gemiddelde scheidsrechter. Dit hoofdstuk geeft aanvullende informatie voor de scheidsrechter die zich verder wil ontwikkelen. Een belangrijk onderdeel van het verder ontwikkelen als scheidsrechter, is het teamwork tussen beide scheidsrechters. Een groot deel van dit hoofdstuk zal hier dan ook over gaan.

### Houding

Mensen zijn onbewust continu bezig een beeld te vormen van de mensen om zich heen. Zorg er dus voor dat de uitstraling en acties vóór de wedstrijd (de aankomst, het controleren van de sporthal, het veld en de teams, ...) zekerheid, vertrouwen en een team (van twee) uitstralen. Een goede uitstraling vóór de wedstrijd zal helpen in de belangrijke eerste minuten van de wedstrijd. Wees ook proactief en aanwezig en neem zelf het initiatief om naar de coaches en aanvoerders toe te stappen en een kort praatje te houden. Neem met het wedstrijdsecretariaat door of zij alles in orde hebben. Kom over als een hecht team en doe zo veel mogelijk als koppel samen. Time ook wanneer je de zaal inkomt en het veld oploopt, zodat je daar niet onhandig lang moet wachten.

Zorg er voor dat je rust uitstraalt en gedecideerd (prettig) overkomt. Geef geen overbodige signalen en geef ze helder en lang genoeg aan, maar voorkom dat je blijft hangen in het teken (blijf bijvoorbeeld niet 30 seconden kant de richting aanwijzen als een team gaat wisselen). Ren alleen indien nodig; kom verder snel maar rustig op de juiste plaats. Praat veel met spelers, ook 1-op-1 (vraag bijvoorbeeld de keeper of alles OK is als hij een stick tegen zijn vingers heeft gekregen). Wees goed gehumeurd, lach indien mogelijk/gepast, wees groot, duidelijk, sta rechtop, breed, schouders uit elkaar, handen los.

### Communicatie

Tijdens een floorballwedstrijd gebeurt er veel en snel achter elkaar. Je hebt daardoor weinig tijd om met elkaar te overleggen, terwijl het toch zo essentieel is dat je als een team samenwerkt.

- De positionering klopt alleen als deze tussen beide scheidsrechters gesynchroniseerd is. Een breedteswitch van de één, terwijl de ander het niet doorheeft, heeft immers niet het gewenste resultaat.
- Het neerzetten van de lijn van de wedstrijd zal continu afgestemd moeten worden. Als de ene scheidsrechter in "zijn" hoek een waarschuwing geeft aan een speler, dan zal de andere scheidsrechter dat moeten weten zodat die een tijdstraf kan geven indien diezelfde speler kort daarna een gelijke overtreding maakt op een andere plek.
- Als de ene scheidsrechter voor een overtreding fluit, komt het erg sterk over als de ander direct naar de plaats gaat en de juiste tekens geeft. Hierdoor kan je ook onnodig lange lengteswitches voorkomen (zie verderop).

Om dit teamwork goed te stroomlijnen, zal je véél naar elkaar moeten kij-

ken en eigen gebaren moeten ontwikkelen met je collega waarmee je op afstand snel de belangrijkste punten van de wedstrijd kan overleggen. Bij elke uitbal, overtreding en doelpunt zal er snel oogcontact moeten zijn. Kijk niet alleen naar je collega als je twijfelt over een beslissing (om te zien of hij het beter gezien heeft), maar ook tijdens momenten dat alles helder is. Juist dan kan je goed over de grotere lijn afstemmen. Helemaal mooi is het als je ook de rustigere fases in de wedstrijd (team wisselt zonder dat de tegenstander drukzet) kan gebruiken voor een kortstondig oogcontact.

Om al deze nodige afstemming eenduidig en snel te kunnen doen, gebruiken ervaren scheidsrechterskoppels vaak een eigen set aan tekens. Hieronder wordt een aantal mogelijkheden gegeven waarvoor je tekens kan afspreken met je collega. Bedenk goed dat dit interne tekens moeten zijn, die spelers niet kunnen verwarren met de officiële tekens.

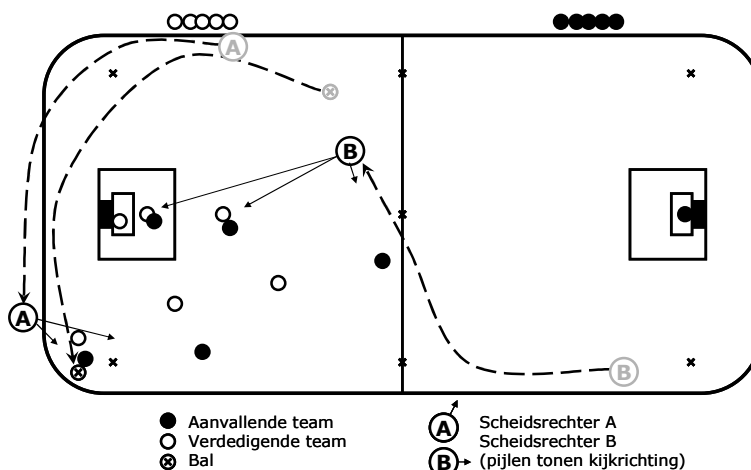
- Lijn van de wedstrijd  
*Geef aan je collega aan als je vindt dat jullie er strakker bovenop moeten zitten, dat jullie juist meer door kunnen laten spelen of dat jullie de goede lijn voor de wedstrijd te pakken hebben.*
- Extra aandacht voor bepaalde overtreding  
*Geef aan je collega aan als jullie meer moeten letten op een bepaalde overtreding of situatie, bijvoorbeeld als een team vaak verkeerd inkomt (met de knie/heup duwen) of als er veel in de slot gebeurt.*
- Team zit tegen herhaalde overtreding aan  
*Geef je collega aan als je vindt dat een speler/team dicht tegen herhaalde overtreding aanzit. Waarschuw ook de betreffende speler of het betreffende team.*
- Niet gezien  
*Geef aan je collega aan als jij niet gezien hebt wat er gebeurt is, bijvoorbeeld als je niet gezien hebt wie de bal het laatst aan heeft geraakt voordat hij uit ging. Zorg voor een teken dat niet duidelijk te herkennen is door de spelers.*
- Switchen  
*Geef aan je collega aan als je wilt switchen (omdat jullie al te lang aan dezelfde kant zijn blijven staan). Bedenk zowel een teken voor een breedteswitch als voor een lengteswitch.*
- Bevestiging  
*Het is altijd goed om aan te geven dat je het eens bent (bevestiging). Hierdoor stem je onderling de lijn van de wedstrijd af. Geef nooit openlijk aan dat je het niet eens bent.*
- Speler/team gewaarschuwd  
*Geef aan je collega aan als je een speler of een team gewaarschuwd hebt.*

### **Positionering / switchen**

Eén van de belangrijkste verschillen van wedstrijden op hoger niveau is dat de snelheid van het spel veel hoger ligt en dat de overtredingen subtieler en dus moeilijker te zien zijn. Het is dan ook belangrijk de positionering hierop aan te passen. De internationale richtlijn is dat beide scheidsrechters dicht op het spel moeten zitten voor het beste zicht en goed contact met de spelers. Dit houdt in dat de scheidsrechter aan de kant waar de bal niet is, in de breedte tot op het midden van het veld kan komen en niet statisch aan de boarding moet blijven staan. Dit vraagt uiteraard wel de capaciteit om het spel goed te kunnen lezen zodat je niet in de weg staat tijdens een snelle counter. In de lengte kan je zeker tot ver over de middenlijn komen (af-

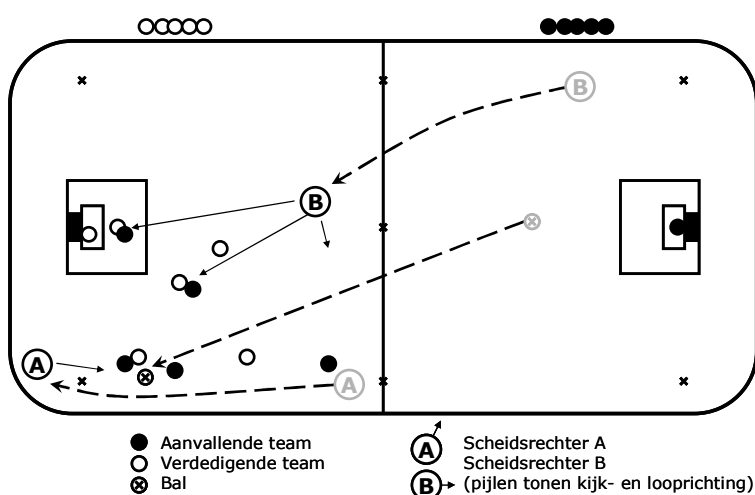
hankelijk van de wedstrijd) om zo goed de slot in de gaten te houden en snel ter plekke te kunnen zijn bij overtredingen voor het doel. Belangrijk is altijd om tijd terug te kunnen zijn bij het eigen doel bij een counter.

#### Breedteswitch



In het algemeen geldt dat je moet proberen niet te lang dezelfde positie op het veld te houden en dus veelvuldig te switchen (richtlijn elke twee minuten). Geschikte momenten voor zowel de breedteswitch als de lengteswitch moeten gezocht worden als je langere tijd vaststaat. De breedteswitch kan eenvoudiger en veelvuldig tijdens het spel worden uitgevoerd, omdat de afstanden korter zijn. De lengteswitch is lastig op hoog niveau omdat het spel snel heen en weer kan gaan en je als scheidsrechter nooit achter het spel aan wilt lopen.

#### Opkomen tot het midden



Een belangrijke reden van veel switchen ligt in het feit dat spelers zich aanpassen aan hoe er waar gefloten worden. Spelers hebben snel door dat in de ene hoek van het veld meer toegelaten wordt (doordat beide scheidsrechters er te ver vanaf staan) dan in die hoek waar de scheidsrechter wel

aanwezig is. Als je veel wisselt, dan voorkom je deze plekken waar continu minder aandacht is. Bovendien weten de spelers tijdens het duel niet meer waar de scheidsrechter is, waardoor ze vanzelf netter spelen dan wanneer ze weten dat ze ver verwijderd zijn van beide scheidsrechters. Door veel te switchen voorkom je ook dat je aandacht verslapt (zeker bij een eenzijdige wedstrijd doordat het ene team veel sterker is dan het andere, zou zonder switchen de ene scheidsrechter het zwaarder hebben dan de ander).

Als het duel zich afspeelt in de hoek achter het doel waar beide scheidsrechters ver vanaf staan, dan zal één van de twee dichtbij moeten komen en de ander (zo mogelijk) switchen. In normale gevallen zal degene die achter het doel staat in de breedte switchen om de hoek te controleren en het veld inkijken, terwijl de andere scheidsrechter over de breedte kan switchen (loop eerst tot de middenlijn en blijf met name naar de slot kijken, waarna je door kan steken naar de andere kant bij een counter). Voordeel hiervan is dat je ook niet in de weg staat voor de snelle counter langs de boarding.

Al met al houdt het in dat beide scheidsrechters behoorlijk veel meters op snelheid maken om zo continu als koppel het beste overzicht op het veld te houden zonder daarbij het spel te hinderen. Let wel op dat het nooit gehaast of chaotisch mag worden. Het zullen rustig ogende, vloeiende looppatronen moeten zijn.

### **Teamwork**

Scheidsrechters die niet gewend zijn als koppel samen te werken, zullen allebei voornamelijk op de bal letten en de rest (met name het slot) af en toe met een vluchtige blik in de gaten houden. Op die manier kunnen geoefende scheidsrechters beide een groot deel van de overtredingen zien. De beperking van deze manier zit hem in het feit dat beide scheidsrechters *dezelfde* overtredingen zullen zien en *dezelfde* overtredingen zullen missen. Als de wedstrijden sneller gaan en de duels feller worden, zal je de plank mislaan; je zal echt het voordeel dat je met zijn tweeën bent moeten benutten.

Zo zal je het veld imaginair bij verschillende situaties opgedeeld moeten hebben zodat je allebei weet welk deel van het veld jij onder controle houdt. Bij een duel in de hoek, zal de scheidsrechter op de middenlijn dit duel volledig aan zijn collega over moeten laten (vertrouwen!). De collega ziet het sowieso beter en het maakt een slechte indruk als je een overtreding zeer dicht in de buurt van je collega affluit. In plaats daarvan kan je je nu volledig richten op de slot en de rest van het veld. Omdat je collega de hoek in de gaten houdt, hoef je enkel globaal te weten wat er in de hoek gebeurt en niet tot het niveau van de individuele overtreding. Op deze manier zul je *ieder voor zich* wellicht minder overtredingen zien, maar doordat je beide *verschillende* overtredingen ziet, zal je *als team* meer overtredingen kunnen zien. Juist die extra overtredingen zijn van belang omdat daar (waar spelers denken dat de scheidsrechters niet kijken) veelal de gemeenste overtredingen gemaakt worden. In het begin zal dit training vergen, omdat je je collega moet vertrouwen en moet accepteren dat je niet in je eentje de wedstrijd kan leiden.

### **Lijn van de wedstrijd**

Het is erg belangrijk om door de gehele wedstrijd heen een constante lijn te houden, niet alleen in de tijd en over de drie periodes heen, maar ook tussen de twee scheidsrechters onderling. Er is niet veel frustrerender voor een speler dan niet te weten waar die aan toe is.

In het begin zal je de lijn van de wedstrijd neer moeten zetten. In deze fase proberen spelers uit tot hoever ze mogen gaan en willen ze de tegenstander intimideren. Wees dus direct aanwezig door goede positionering (overall snel ter plaatse), veel praten met de spelers, waarschuwen, heldere fluitsignalen en tekens en indien nodig met de gepaste straffen.

Soms voel je dat een team een tijdstraf verdient. Er is al meerdere keren voordeel gegeven en je hebt meerdere keren gewaarschuwd. De herhaalde overtreding hangt in de lucht. Toch is het niet altijd handig voor de eerstvolgende willekeurige overtreding een tijdstraf te geven. Beter is om een situatie te zoeken die op zich al dicht tegen een straf aanzit. Een mogelijkheid is om een stickslag niet te snel af te fluiten maar eerst voordeel te geven, als de kans groot is dat er direct nog één volgt.

### **Voorbespreken en evalueren**

Om beter te worden als koppel zal je veel wedstrijden samen moeten fluiten. Het leerproces gaat stukken sneller als je je elke wedstrijd een doel stelt. Bespreek voor elke wedstrijd op welke 1, 2 of 3 punten je deze wedstrijd extra wil letten (qua communicatie, houding, positionering) en evalueer deze na afloop. Wat ging er beter doordat je hierop lette? Wat ging er juist minder goed? Let er wel op dat je door het stellen van leerdoelen, niet vergeet dat je belangrijkste doel is om de wedstrijd goed te leiden! Probeer dus niet te veel hooi op je vork te nemen waardoor het risico bestaat dat je je concentratie op de wedstrijd verliest.

Evalueer na elke wedstrijd niet alleen de overtredingen die je wel gezien hebt, maar juist ook de situaties waar je vermoedt dat je overtredingen gemist hebt. Waarom heb je het allebei niet gezien? Klopt je positionering en/of kijkrichting wel? Overleg vervolgens wat je kan verbeteren om de overtredingen in die situatie in het vervolg wel te kunnen zien.

## **Bijlage A: Checklist voor wedstrijdformulier**

Tot slot een korte checklist voor de scheidsrechters om er zeker van te zijn dat het wedstrijdformulier correct wordt ingevuld door het wedstrijdsecretariaat.

### **1. voor de wedstrijd**

Check tijdig of beide teams de spelers op het wedstrijdformulier hebben ingevuld en of de aanvoerder en/of begeleider ondertekend heeft. Linksboven dienen datum, speellocatie en soort competitie te zijn ingevuld. Bespreek kort met het wedstrijdsecretariaat wat je van hun tijdens de wedstrijd verwacht en vraag of ze weten hoe ze het wedstrijdformulier moeten invullen. Maak in ieder geval duidelijk dat de wedstrijdtafel verantwoordelijk is voor het afluiten van elke periode, als er niet met een automatische sirene wordt gewerkt. Als backup moet er echter altijd een fluit aanwezig zijn, waarop ze dan hard en lang moeten fluiten.

### **2. tijdens de wedstrijd**

Loop bij elk doelpunt en bij elke tijdstraf naar de wedstrijdtafel en geef de nummers van de spelers door die gescoord hebben, de assist hebben gegeven (alleen grootveld) of wie de tijdstraf gekregen heeft en waarvoor. Op die manier ben je er zeker van dat alles correct geregistreerd wordt. Hervat de wedstrijd pas zodra het voor het wedstrijdsecretariaat duidelijk is wat en hoe ze het moeten invullen.

### **3. na een periode**

Controleer na elke periode vast globaal of de doelpunten en straffen tot dan toe goed geregistreerd staan. De periodestand kan ook al linksboven ingevuld worden. Overleg om te kijken of er nog tips/vragen zijn.

### **4. na de wedstrijd**

Controleer het hele wedstrijdformulier. Zorg ervoor dat alle periodestanden en de eindstand is ingevuld. Kijk of bij elk doelpunt en straf een correct nummer is geplaatst. Onderteken het formulier.