



Fluitend naar een hoger niveau

Fluiten in de praktijk
Seizoen 2025-2026



Fluiten in de praktijk





Wedstrijdactiviteiten

- Vorbereiding op de wedstrijd
- Het leiden van de wedstrijd
- Het afhandelen van de wedstrijd

Vorbereiding op de wedstrijd



- Houd je op de hoogte van ontwikkelingen/spelregelwijzigingen;
- Houd je fysieke conditie op peil;
- Concentreer je op de wedstrijd die komen gaat;
- Ben tenminste 15/20 minuten vóór de aanvang van de wedstrijd aanwezig;
- Introduceer jezelf bij wedstrijdtafel en teambegeleiding;
- Zoek je medescheidsrechter op en Maak afspraken;
- Zorg dat je kleding, schoeisel en materialen in orde zijn;
- Doe een warming-up voor de wedstrijd;
- Digitaal Wedstrijd Formulier (alle namen ingevuld);
- Begin op tijd met de wedstrijd;
- **Waarover maak je afspraken met je collega-scheidsrechter?**
 - Samenwerking;
 - Welke helft sta je;
 - Communicatie;
 - Wie let waarop bij;
 - Positionering bij;
- **Controleer relevante zaken en laat wat niet in orde is corrigeren voor de aanvang van de wedstrijd;**
- **Welke relevante zaken controleer je op het veld?**
 - Hoekvlaggen;
 - Doelen -> netten goed vast;
 - Wedstrijdtenue spelende teams;
 - Keepershirts;
 - Bitjes + scheenbeschermers;
 - Sieraden.

Het leiden van de wedstrijd



- Anticipeer en kies positie in- en buiten cirkelsituaties om te kunnen waarnemen;
- Houdt controle over de wedstrijd;
- Neem waar, interpreteer en beslis;
- Pas spelregels en reglementen toe;
- Grijp op het juiste moment in;
- Herken opzet en uitlokking;
- Hanteer op eenduidige wijze scheidsrechter-signalen;
- Handel in soortgelijke situaties identiek;
- Blijf gedurende de hele wedstrijd geconcentreerd;
- **Ga GEEN team coachen!!!!;**
- Werk samen met je collega-scheidsrechter;
- Overleg op effectieve wijze met je collega-scheidsrechter;
- Gedraag je collegiaal;
- Blijf kalm als spelers of coaches emotioneel reageren;
- Straf bij overtredingen en wangedrag zodat een sportief verloop gewaarborgd is;
- Communiceer (non)-verbaal op passende wijze met spelers en begeleiding.

Het afhandelen van de wedstrijd



- Zoek je collega op na het laatste fluitsignaal en verlaat samen het veld;
- Val je collega nooit af;
- Laat je niet verleiden tot emotionele uitspraken;
- Vul het digitaal wedstrijdformulier (DWF) in;
- Stand invullen op Digitale Wedstrijd Formulier (DWF);
- Vermeld de tijdelijke (gele kaarten) en definitieve verwijderingen (rode kaarten) op het wedstrijd-formulier !!!!
- Zorg voor aanvullende verklaring in geval van definitieve verwijdering spelers en of begeleiders;
- Rapporteer wangedrag;
- Sta na de wedstrijd open voor gesprek met spelers en begeleiders;
- Vraag feedback en advies aan je collega-scheids-rechter.

Opleiding Clubscheidsrechter



Inhoudsopgave

- Nieuwe spelregels
- Fluitbasis
- Lange corner
- Strafcornet
- Strafbal
- Persoonlijke straffen
- Uitrusting keeper
- Signalen
- Positionering
- Wanneer is de bal 'uit'
- Zaalhockey



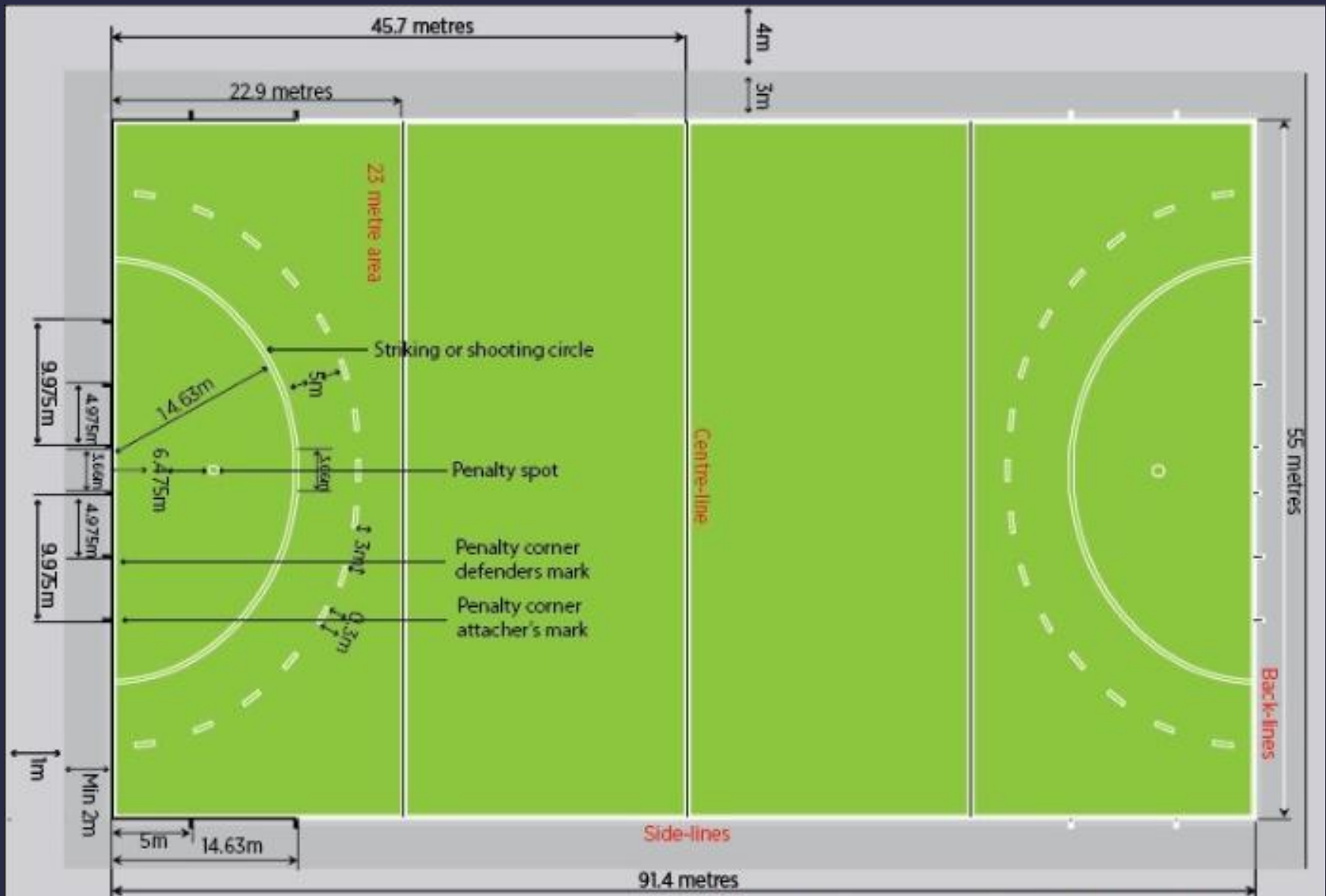
Fluiten in de praktijk



Nieuwe spelregels seizoen 2025-2026

- Hoge bal -> Beoordeling vertrek – vlucht – landing
Vertrek/vlucht alleen beoordelen op gevaar.
Landing beoordelen: tegenstanders mogen niet binnen 5 meter komen van diegene die de bal ontvangt (en er dus al staat). NIEUW -> op moment dat de ontvanger de bal raakt mag de tegenstander naar de bal komen.
Onderschepping van de bal binnen 5 meter mag nog wel (mits veilig).
Op hoogste punt van de vlucht beoordeel je wie de duidelijke ontvanger is. Niet duidelijk wie de ontvanger is of als er 2 ongeveer op dezelfde plek staan dan bal voor de partij die de bal niet speelde.

Fluiten in de praktijk



Fluitbasis

- 2 teams van 11 spelers, ieder team heeft een aanvoerder **en** een coach
- Wedstrijden duren 4x 17,5 minuten
Tussen kwart 1 en 2 en tussen 3 en 4 is er 2 minuten rust (na 1 minuut 'aanfluiten')
Tussen kwart 2 en 3 is er 5 minuten rust
(of zolang het sproeiprogramma duurt)
- Wisselen van helft gebeurt tussen kwart 2 en 3 door de spelers
- Scheidsrechters wisselen niet van kant

Fluitbasis

- Spelers wisselen bij de middenlijn en zo vaak als de spelers willen
- Wisselen mag niet bij een strafcorner
- Bal mag altijd hoog gespeeld worden zolang het niet met opzet en gevaarlijk is



Vorbereiden op de wedstrijd

Zorg dat je op tijd voor aanvang van de wedstrijd aanwezig ben.
Samen met je collega-scheidsrechter bereid je de wedstrijd voor.

15 min. voor aanvang aanwezig, kennis maken met coaches.

Wat checken jullie op het veld?

- controle doelen en doelnetten én hoekvlaggen (meestal niet aanwezig)
 └─▶ positie op het veld & geen 'gaten' in de netten.

Wat checken jullie bij de teams/spelers/doelverdedigers?

- aantal spelers, tenue, doelverdediger (afwijkend kleur shirt)
 └─▶ scheenbeschermers & beetje ("geen beetje, dan zit je")

Afspraken: wie houdt de tijd bij, cirkelfluiten, toss.

Wanneer moet je fluiten?

- Als er een goal is gescoord is, *en het juiste gebaar*
- Bij iedere afslag, *na een goal of begin van een kwart*
- Als je de tijd stil zet, *bij een strafbal, blessure of een kaart*
- Aanfluiten van een strafcorner

Wanneer kan je fluiten?

- Bij een overtreding
- Veel voorkomende overtredingen zijn:
 - Shoot
 - Hakken
 - Gevaarlijk spel
 - Afhouden
 - Duwen



De vrije slag

- 
- A referee in a yellow shirt is shown from the back, with his right arm extended forward and his hand open, palm facing forward, signaling a free kick. The background is a blurred green field.
- 5 meter afstand houden
 - Bal nemen vlakbij de plaats van de overtreding
 - Bal hoeft niet stil te liggen
 - Spelers mogen de bal slaan, pushen, scoopen of een self-pass (GEEN OPZETTELIJKE HOGE SLAG)
 - Vrije slag 23m gebied, uitleg 5 meter afstand statisch & dynamisch

Wanneer is het wat

- Overtreding tussen de 23m lijnen = **vrije slag**
- Overtreding in de cirkel door verdediger = **strafcorner**
- Overtreding van een aanvaller in de cirkel = **vrije slag voor de verdediging**
(overal in de cirkel te nemen of op loodlijn tot max. hoogte rand cirkel)
- Opzettelijke duw of hak door verdediger in het 23m gebied = **strafcorner**
(opzettelijke overtreding op tegenstander **zonder** balbezit in cirkel = SC, maar:
opzettelijke overtreding op tegenstander **zonder** balbezit in cirkel met scoringskans = SB)
- Iedere overtreding waardoor een doelpunt wordt voorkomen = **strafbal**
(bijvoorbeeld als de lijnstopper de bal op z'n voet krijgt bij een SC)
(opzettelijke overtreding op tegenstander in balbezit in cirkel = SB)

Spelsituaties (video's)

Afhouden met het lichaam



Afhouden met de voeten



Shadow



Scoop



Vrije slag cirkel (video's)

Direct nemen



Cirkel in gaan



Druk zetten op de aanvaller



Aanvaller schaduwen



Spelhervatting (video)

Vrije slag nemen



Lange corner of....

- Gaat de bal via **verdediger of keeper** over de achterlijn = lange corner
- Slaat de verdediger of keeper de bal **opzettelijk** over de achterlijn = een strafcorner
- Gaat de bal **via een aanvaller** over de achterlijn = uitslaan

Spelhervatting – lange corner



Spelsituaties - opzettelijk over de achterlijn



Strafcorner

- Aanvallende ploeg mag zelf kiezen aan welke kant zij de strafcorner nemen
- Maximaal 4 verdedigers en 1 keeper verdedigen de strafcorner
- Overige verdedigers achter de middenlijn, als de strafcorner is aangegeven mogen zij inlopen
- Aanvallers moeten buiten de cirkel staan
- Komt een aanvaller te vroeg de cirkel in? Dan aangever naar de middenlijn

Strafcorner

- Jij geeft de strafcorner 'vrij' als iedereen klaar staat ^{Fluiten} (verbaal vrijgeven)
 - Verdediger te vroeg over de lijn = verdediger naar de middenlijn (één verdediger minder); keeper te vroeg = speler naar keuze naar de middenlijn
 - Bal moet buiten de cirkel komen voordat er gescoord kan worden
 - Schot moet op de plank, push mag hoog (niet gevaarlijk)
 - Bal tegen lichaam lijnstopper = strafbal
 - Bal boven de knie tegen verdediger die ~~buiten~~ het doel staat = vrije slag verdediging → beter: naast
- (dit is één van de redenen waarom de collega bij de SC naar het midden van veld staat opgesteld: bepalen schot op doel/binnen de palen)

Strafcorner (video's)

Opstelling



Te vroeg uitlopen keeper



Fluiten in de praktijk



Strafbal

- Keeper mag met z'n voeten OP de doellijn staan
- Aanvaller mag niet voor de bal staan, maar **binnen** speelafstand
- Alle andere spelers achter de 23m lijn
- Aanvaller mag de strafbal pushen. Dus niet slaan, flatsen of met een sleeppush nemen

achter de bal



Strafbal

- Wacht op fluitsignaal
- Check of speler en keeper gereed zijn
- Eén scheidsrechter staat op de achterlijn de ander staat rechtsachter de aanvaller
- Wordt er gescoord = doelpunt
- Wordt er niet gescoord = vrije slag voor verdediging (dus **geen** uitslaan)

De uitvoering



Overtreding aanvaller



Overtreding keeper



Persoonlijke straffen (spelers)

- Groene kaart (2 minuten straf tijd)
- Gele kaart (5 minuten straf tijd), maar fysiek (bijv. 'sliding') = 10 minuten
- Rode kaart (mag NIET meer mee spelen)
- In **alle** gevallen speelt het team gedurende de straf tijd met een speler **minder**
- **Alleen gele en rode kaart noteer je op het wedstrijdformulier**



Persoonlijke straf (coach)

- Groen = 2 minuten met een speler minder, coach staat achter het hek
- Geel = 10 minuten met een speler minder
Coach staat achter het hek
- Rood = rest van de wedstrijd met een speler minder
Coach naar clubhuis (**VERPLICHT!!**)

Fluiten in de praktijk



Uitrusting en rechten van de keeper

LET OP:
de keeper mag
NIET buiten het
eigen 23m-gebied
komen!!

Uitrusting:

Helm, body protector, keepersbroek, legguards, klompen en afwijkend kleur shirt.

Rechten:

Bal binnen de cirkel = spelen met lichaam
Bal buiten de cirkel = spelen met stick

Bij persoonlijke straf: alleen reserve keeper (en 1 speler minder) of alleen veldspelers (die alleen een SC/SB mogen verdedigen met een gezichtsmasker en voorgeschreven handbescherming)

Fluiten in de praktijk



Signalen

- Gebruik altijd de voorgeschreven signalen
- Gebruik één arm

Alleen bij onduidelijkheid:

- Geef je de overtreding aan
- Geef je de plek van de vrije slag aan



Fluiten in de praktijk



Signalering

- Straal overtuiging uit
- Sta rechtop
- Blijf naar de situatie en spelers kijken
- Gebruik gestrekte armen



Fluiten in de praktijk



Tijd starten



Tijd stil zetten



Inslaan



Uitslaan



Lange corner



Strafcorner



Doelpunt



Spelhervatting
na doelpunt



Vrije slag



Voordeel

Fluiten in de praktijk



Strafbal



Afstand nemen
of houden



Bully



Afhouden
handen stil houden



Kruis afhouden
handen bewegen



Shoot



Bolle kant



Stick slaan
(hakken)



Stick afhouden



Gevaarlijk spel

Fluiten in de praktijk



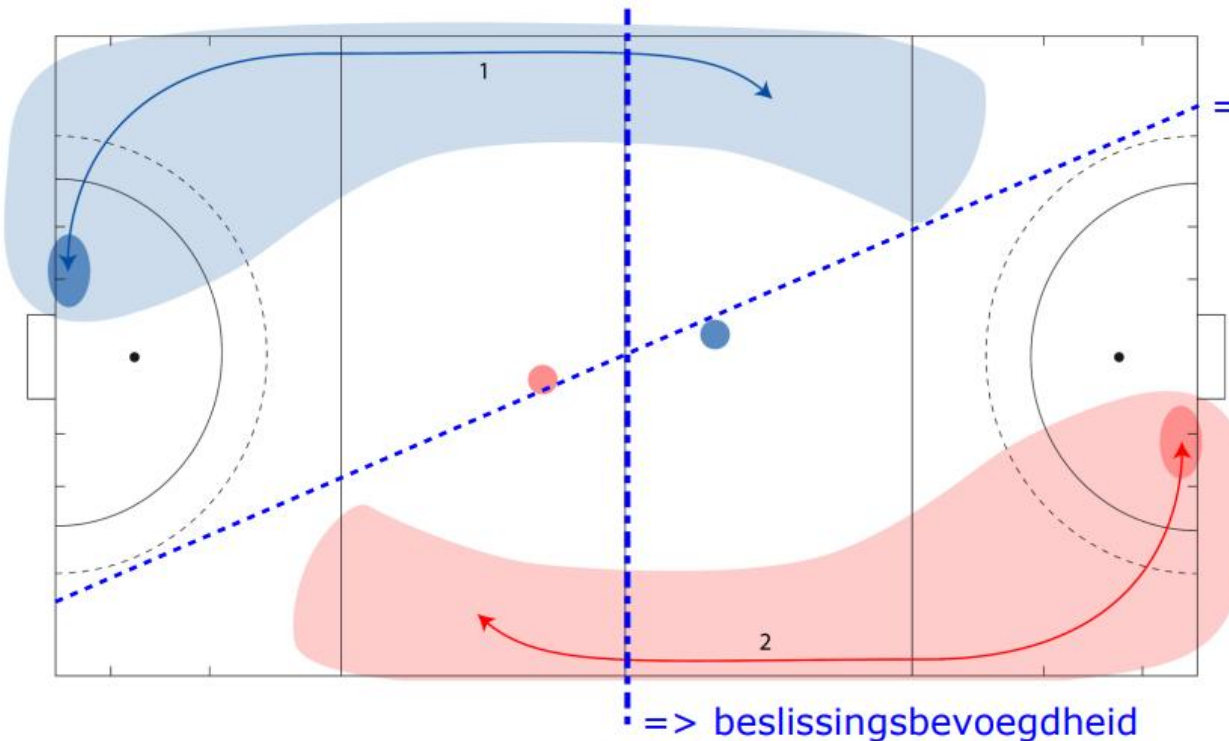
Signalen (video)



Positionering: algemeen

Belangrijk:
Loop altijd **vóór** de aanval uit

- => afspraak



- ↔ & ↔ Loopp lijnen van scheidsrechter 1 en 2
- ⬤ & ⬤ Posities van scheidsrechter 1 en 2 bij strafcorner in de eigen cirkel
- ⬤ & ⬤ Posities van scheidsrechter 1 en 2 bij strafcorner in de andere cirkel
- ⬤ & ⬤ Bewegingsgebied van scheidsrechter 1 en 2

Wanneer is de bal 'uit'

De bal moet **volledig** over de zij-, cirkel- en doellijn zijn voordat:

- De bal 'uit' is
- Het een doelpunt is
- De bal buiten de cirkel is geweest bij een strafcorner

Fluiten in de praktijk



De bal is op de lijn, geen doelpunt



De bal is op de lijn, geen doelpunt



De bal is niet helemaal over de doellijn, geen doelpunt



De bal is over de doellijn, doelpunt



De bal is niet buiten de cirkel



Fluiten in de praktijk



**De bal is niet over de lijn,
dus niet buiten de cirkel**



**De bal is niet helemaal over de lijn, dus
niet buiten de cirkel**



**De bal is op de lijn,
dus niet buiten de cirkel**



De bal is nu buiten de cirkel



Fluiten in de praktijk



De bal is niet uit



De bal is niet over de lijn, doorspelen



De bal is op de lijn, doorspelen



De bal is over de lijn en dus 'uit'



Fluiten in de praktijk



Zaalhockey basis

- 6 tegen 6
- Bal op de grond, max 10 cm zonder dat er iemand last van heeft.
*Dus **niet** over een stick heen wippen.*
- Spelers mogen niet liggen spelen (3 steunpunten of meer)
- Spelers mogen de bal NIET slaan (afstand stick - bal < 50 cm.)
- In het blok spelen mag niet.
Het is een blok alleen wanneer de stick er al ligt en voor de voeten van de tegenstander
- Scheidsrechter staat: buiten het veld, buiten de balk

Bij het examen ligt de focus op de regels van het veldhockey

Te hoge bal

- Bal laag op keeper > hoger terug richting spelers = **strafcorner**
- Bal hoog op keeper > hoog terug richting spelers = **strafcorner**

- Bal laag op keeper > hoger terug in de vrije ruimte = **doorspelen**
- Bal hoog op keeper > hoog terug in de vrije ruimte = **doorspelen**

- Spelers mogen de bal **niet in de lucht spelen**
- Spelers mogen de bal **niet naar de grond brengen** (uit laten stuiteren)

Fluiten in de praktijk



Strafcorner

- Aanvaller kiest kant
- Neemt de bal op de achterlijn waar de cirkellijn deze kruist
- Verdedigers aan de andere kant van het doel buiten de paal opstellen



Fluiten in de praktijk



Strafbal

Verschil met veld:
overige spelers moeten achter de
middenlijn staan



Fluiten in de praktijk



De keeper



De keeper

– Speelt de bal:

Staand in de cirkel = doorspelen

Staand buiten de cirkel = doorspelen (mits met de stick!)

Liggend in de cirkel = doorspelen

Liggend in de cirkel maar bal buiten de cirkel = strafcorner

Liggend buiten de cirkel = strafcorner

Persoonlijke straffen

- Groene kaart: 1 minuut straf tijd
- Gele kaart: 2 minuten straf tijd
- Rode kaart: Speler mag niet meer meespelen

- Alleen gele en rode kaarten noteer je op het wedstrijdformulier

Meer spelregels zien?

Playlist Spelregels Zaalhockey





Overige leeftijden 08, 09 en 010



Leeftijd
onder 8 jaar



3 tegen 3
zonder keeper



2 x 20 minuten
1 x 5 minuten rust



3 goals (na winter-
stop 2 goals), uit te
zetten met pionnen

BEGINSLAG

Vanaf het midden in het veld wordt de beginslag genomen door een self-pass, push of schuifslag, dit mag naar voor en naar achter. Beide teams beginnen op de eigen helft. De tegenpartij houdt 3 meter afstand.

SHOOT EN BOLLE KANT

De kinderen mogen de bal met de voet of met de bolle kant raken. Alleen als een team er écht voordeel van heeft is het een overtreding.

SPELHERVATTINGEN

Bij iedere spelhervatting nemen alle spelers 3 meter afstand. De bal hoeft niet stil te liggen. Als de bal over de achterlijn gaat, wordt het spel hervat op de 5-meterlijn met een self-pass, push of schuifslag ter hoogte van het punt waar de bal over de achterlijn ging binnen het doelgebied.

INSLAG

Als de bal over de zijlijn gaat, wordt het spel hervat met een self-pass, push of schuifslag nabij de plaats waar de bal over de zijlijn ging.

VRIJE SLAG

Een speler neemt de vrije slag door een self-pass, push of schuifslag vanaf een plek nabij de overtreding. De bal hoeft niet stil te liggen bij een spelhervatting.

DOELPUNT

Er kan binnen het doelgebied van 5 meter gescoord worden. Na een doelpunt in een van de goals wordt het spel hervat met een self-pass, push of schuifslag vanaf de middenlijn.

MEER INFO EN VEELGESTELDE VRAGEN:
www.knhb.nl/jongstejeugd



De categorie 08
speelt een
wedstrijdreeks
zonder ranglijst.



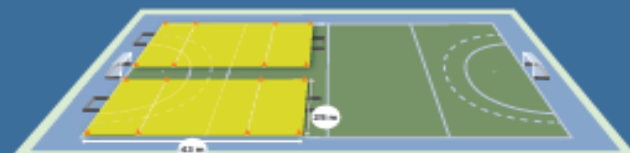
Deze wedstrijdvorm
wordt begeleid door
een speelbegeleider
van de thuisvereniging (1 per
veldje), met de 'fluit in de zak'.
De speelbegeleider bewaakt de
voortgang van het spel en bege-
leidt de spelers.



Rol van
de coach:
Enthousias-
meren en het creëren
van een veilige speel-
omgeving.



Rol van
de ouders:
Positief
aanmoedigen.



Leeftijd
onder 9 jaar



6 tegen 6
inclusief keeper



2 x 25 minuten
1 x 5 minuten rust



Plank

BEGINSLAG

Vanaf het midden in het veld wordt de beginslag genomen door een self-pass, push of (schuif)slag, dit mag naar voor en naar achter. Beide teams beginnen op de eigen helft. De tegenpartij houdt 3 meter afstand.

GEVAARLIJK SPEL

De bal mag niet hoger dan kniehoogte worden gespeeld.

UITSLAAN

Als de bal over de achterlijn gaat wordt het spel hervat met een self-pass, push of (schuif)slag door een speler vanaf de 10-meterlijn ter hoogte van waar de bal over de achterlijn is gegaan.

LANGE CORNER

Als de bal via een verdediger over de achterlijn gaat wordt het spel hervat met een lange corner. Deze wordt op de 10-meterlijn genomen ter hoogte van de plaats waar de bal over de achterlijn ging. De bal moet eerst 3 meter hebben gerold voordat de bal in het 10-metergebied gespeeld mag worden.

OVERTREDING IN HET 10-METERGEBIED

Bij een aanvallende overtreding wordt het spel hervat met een vrije slag door de tegenstander. Dit mag overal in het 10-metergebied. Bij een verdedigende overtreding wordt de vrije slag op de 10-meterlijn genomen. De bal moet eerst 3 meter gerold hebben voordat de bal in het 10-metergebied gespeeld mag worden.

SHOOT-OUT

Als door een overtreding een duidelijk doelpunt wordt voorkomen, wordt een shoot-out genomen. Er is geen tijdslimiet. Alle spelers, behalve de keeper en degene die de shoot-out neemt, staan op de middenlijn. De shoot-out wordt 3 meter

achter het 10-metergebied genomen. Als de speelbegeleider fluit, mag de shoot-out genomen worden. Zodra de shoot-out genomen is, mogen de andere spelers meedoen en over de middenlijn komen.

SPELHERVATTINGEN

Bij iedere spelhervatting nemen alle spelers 3 meter afstand. De bal hoeft niet stil te liggen.

DOELPUNT

Er kan alleen gescoord worden wanneer een aanvaller de bal heeft aangeraakt in het 10-metergebied. Na een doelpunt wordt het spel hervat met een self-pass, push of (schuif)slag vanaf het midden van het veld.

INSLAG

Als de bal over de zijlijn gaat, wordt het spel hervat met een self-pass, push of (schuif)slag nabij de plaats waar de bal over de zijlijn ging. Gaat de bal binnen het 10-metergebied over de zijlijn, dan wordt de bal genomen op de zijlijn ter hoogte van de 10-meterlijn. De bal moet eerst 3 meter hebben gerold voordat hij in het 10-metergebied gespeeld mag worden.

VRIJE SLAG

Een speler neemt de vrije slag door een self-pass, push of (schuif)slag vanaf een plek nabij de overtreding.

SHOOT EN BOLLE KANT

De kinderen mogen de bal niet met de voet of met de bolle kant spelen. Echter het is alleen een overtreding als een team er écht voordeel van heeft.

MEER INFO EN VEELGESTELDE VRAGEN:
www.knhb.nl/jongstejeugd



De categorie 09
speelt een
wedstrijdreeks
zonder ranglijst.



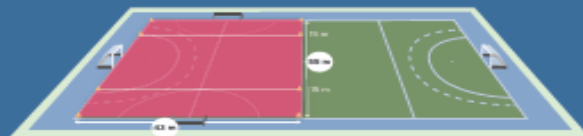
Deze wedstrijdvorm
wordt begeleid door
1 speelbegeleider van
de thuisvereniging. De speelbegeleider staat naast het veld, begeleidt het spel en fluit alleen ter bevordering van het spel. Er wordt een vrije slag gegeven voor gevaarlijk spel of duwen. De speelbegeleider bewaakt de voortgang van het spel, begeleidt de spelers en zorgt voor een sportief verloop van de wedstrijd.



Rol van
de coach:
Enthousias-
meren en het creëren
van een veilige speel-
omgeving.



Rol van
de ouders:
Positief
aanmoedigen.



Leeftijd
onder 10 jaar



8 tegen 8
inclusief keeper



2 x 30 minuten
1 x 5 minuten rust



Plank

BEGINSLAG

Vanaf het midden op de middenlijn wordt de beginslag genomen. Dit kan door een self-pass, push of (schuif)slag, dit mag naar voor en naar achter. Beide teams beginnen op de eigen helft. De tegenpartij houdt 5 meter afstand.

GEVAARLIJK SPEL

De bal mag niet hoger dan kniehoogte worden gespeeld. Liftten mag, mits niet gevaarlijk. De speelbegeleider beoordeelt het spel op veiligheid.

SPELHERVATTINGEN

Bij iedere spelherleving nemen alle spelers 5 meter afstand. Wanneer de bal genomen wordt binnen 5 meter van de cirkel*, moet de bal eerst 5 meter hebben gerold voordat hij de cirkel ingespeeld mag worden.

* Als er geen cirkel is, is er een doelgebied ter grootte van een rechthoek rond de cirkel.

DOELPUNT

Een doelpunt wordt gescoord wanneer een aanvallende de bal heeft aangeraakt in de cirkel en deze op of onder plankhoogte en in zijn geheel over de achterlijn is gegaan. Bij een doelpoging mag de bal gedurende de hele schotbaan niet hoger komen dan plank- of kniehoogte. Na een doelpunt wordt het spel hervat met een beginslag.

INSLAG

Als de bal over de zijlijn gaat, wordt de bal genomen op de plek waar de bal over de zijlijn is gegaan. Iedereen neemt 5 meter afstand.

VRIJE SLAG

Als een speler een overtreding maakt, krijgt de tegenstander een vrije slag op de plek van de overtreding. Uitzondering: als de aanvallende partij een overtreding maakt in het doelgebied mag de verdedigende partij de bal ter hoogte van kop cirkel nemen.

Als de verdedigende partij een overtreding maakt binnen 5 meter van het doelgebied krijgt de aanvallende partij een vrije slag. De bal moet dan eerst 5 meter gerold hebben voordat de bal de cirkel in mag.

SHOOT-OUT

Bij een verdedigende overtreding in de cirkel mag de tegenstander een shoot-out nemen. Er is geen tijdslimiet. Alle spelers, behalve de keeper en

degene die de shoot-out neemt, staan in de cirkel van de aanvallende partij. De shoot-out wordt vanaf de middenlijn genomen. Als de speelbegeleider fluit, mag de shoot-out genomen worden. Zodra de shoot-out genomen is, mogen de andere spelers meedoen en uit de cirkel komen.

STRAFBAL

Wanneer een doelpunt wordt voorkomen door een overtreding van een verdediger wordt een strafbal gegeven. De tijd wordt stilgezet.

UITSLAAN

Als de bal over de achterlijn gaat, wordt het spel hervat recht tegenover de plaats waar de bal over de achterlijn is gegaan ter hoogte van kop cirkel.

LANGE CORNER

Als de bal (onopzettelijk) via een verdediger over de achterlijn gaat wordt het spel hervat met een lange corner. Deze wordt genomen circa 5 meter achter de 15 meter lijn, recht tegenover de plaats waar de bal over de achterlijn is gegaan. De bal moet eerst 5 meter hebben gerold voordat hij het doelgebied in gespeeld mag worden. Beide teams houden 5 meter afstand.

SHOOT EN BOLLE KANT

Spelers mogen de bal niet met de voet of met de bolle kant spelen.

TIME-OUT

Een time-out kan teambegeleiders en speelbegeleiders de ruimte geven om spelers extra aanwijzingen te kunnen geven. Een time-out kan door zowel een teambegeleider worden aangevraagd als door de speelbegeleider worden gegeven.

BULLY

Als de wedstrijd is onderbroken door een blessure of een andere omstandigheid waarbij geen overtreding plaatsvond, dan kan een bully worden genomen om het spel te hervatten.

MEER INFO EN VEELGESTELDE VRAGEN:
www.knhb.nl/jongstejeugd



De categorie O10
speelt een
wedstrijdreeks
zonder ranglijst.



Deze wedstrijdvorm
wordt begeleid door
2 speelbegeleiders,
één van de thuisvereniging en één
van de uitvereniging. De speel-
begeleiders staan aan weerszijden
in het veld, begeleiden het spel
en fluiten volgens de geldende
spelregels.



Rol van
de coach:
Enthusias-
teren en het creëren
van een veilige speel-
omgeving.



Rol van
de ouders:
Positief
aanmoedigen.

Fluiten in de praktijk



[HOME](#) [CLUB](#) [SENIOREN](#) [JUNIOREN](#) [MINI'S](#) [G-HOCKEY](#) [ZAALHOCKEY](#) [BLT](#) [ARBITRAGE](#) [TRAININGEN](#)

[Kaarten](#)
[Cursus](#)
[Spelregels](#)
[Minischeids](#)
[Tip / QA](#)

[IHC](#)

[Clubshop](#)

[Schema](#)

Afgelaste Wedstrijden

Totaal: 0 thuiswedstrijd(en) en 0 uitwedstrijd(en) afgelast

Spelregels

Of het nu gaat om de laatste spelreglementen, de belangrijkste wijzigingen ten opzichte van het vorige jaar, briefings voor club- en bondsscheidsrechters, proefexamen of leg over de signalen. Je vindt al deze actuele informatie op de [website van de Koninklijke Nederlandse Hockey Bond](#)

Lees je liever onze eigen beknopte en prettig leesbare versie? Open dan [hier](#) het spelregelboekje dat onze scheidsrechterscommissie heeft samengesteld

Opfriscursus 2023
In september 2023 is de opfriscursus geweest. Klik [hier](#) om deze informatie nog eens na te lezen.

HOOFDSPONSOR

Rabobank

AGENDA

Fluiten in de praktijk



Veel plezier met fluiten!

