

IJshockey Nederland

**Handboek IJshockeyscheidsrechter
BASIS**

September 2021



HET DERDE TEAM OP HET IJS



Voorwoord

Geweldig om jou als aankomend collega te mogen verwelkomen bij het derde team op het ijs, TeamStripes. De mooiste en snelste teamsport ter wereld zou niet kunnen bestaan zonder de inzet van bevlogen scheidsrechters die iedere wedstrijd op een faire en veilige manier laten verlopen.

We zijn niet het populairste team op het ijs en de kans dat de tribunes vol zitten met supporters die voor de scheidsrechters naar een wedstrijd komen kijken is ook erg klein. Maar ons optreden kan wel waardering en respect afdwingen.

In dit handboek hebben we de basisrol en taken van een (hoofd) scheidsrechter uiteengezet. De rol van een scheidsrechter is veelomvattend en voor een gedeelte ook gebaseerd op gamemanagement. Dit krijg je met ervaring door veel wedstrijden te fluiten maar ook door jouw kennis van de spelregels. Zodra jij het ijs opstapt met je zwart/wit gestreepte shirt, gaat iedereen er vanuit dat jij de scheidsrechter bent en dus ook alle spelregels kent. Zo wordt je ook benaderd en beoordeeld. Je zal merken dat de juiste kennis van procedures en spelregels je meer vertrouwen geeft op het ijs in je handelen en leiden van een wedstrijd.

Naast dit handboek kun je op ijshockeynederland.nl (onder Sport&Organisatie > scheidsrechters) het IIHF spelregelboek vinden, instructies over bepaalde situaties, clips van straffen/communicatie/procedures etc.

We beseffen ons dat het veel is van wat je allemaal moet leren om als scheidsrechter het ijs op te stappen, maar het is dan ook een zeer verantwoordelijke taak.

Net als iedere ijshockeyspeler kan ook een scheidsrechter een mooie carrière maken binnen onze sport. Na als clubscheidsrechter te zijn begonnen kun je doorstromen naar TeamStripes als bondscheidsrechter tot het hoogste niveau in Nederland. Daarna zijn er nog mogelijkheden om in buitenlandse competities te fluiten of zelfs je IIHF licentie verdienen om op het hoogste niveau tijdens een WK te mogen schitteren.

Martin de Wilde
Referee in Chief IJNL
TeamStripesNL

Welkom en veel plezier en succes!!



Vorbereiding voor de wedstrijd

De voorbereiding op een wedstrijd begint niet pas als je het ijs opstapt, maar al veel eerder; en wel thuis. Houd de wedstrijdaanwijzingen goed in de gaten; er kunnen op het laatste moment wijzigingen zijn. Zorg ervoor dat je alle uitrusting in jouw tas hebt gestopt; dus ook het juiste shirt (BeNeLeague, eerste divisie of anders). Zeker belangrijk is ook dat je in conditie bent. Werk daaraan, ook in de zomermaanden. Maar de belangrijkste voorbereiding op een wedstrijd is natuurlijk het kennen van de spelregels. Zonder een gedegen kennis van de spelregels kun je niet een goede wedstrijd fluiten. Je moet er daarom zeker van zijn dat je de regels beter kent dan de spelers en de coaches.

Gedragsregels

Je moet je aan de onderstaande gedragsregels houden om goed voorbereid te zijn op de wedstrijd en om een goede atmosfeer te creëren in Time Stripes.

Allereerst moet je zorgen dat je op tijd voor de wedstrijd aanwezig bent - ongeveer een uur. Houd rekening met slecht weer en/of files. Als je op de ijsbaan arriveert, wordt je opgevangen door de scheidsrechter begeleider, die je wijst waar de scheidsrechters kleedkamer is en waar je wat te drinken kunt krijgen. Hang jouw uitrusting in de kleedkamer direct uit en check of je alles bij je hebt. Laat eventueel ook jouw schaatsen slijpen.

Als de ijsbaan nieuw voor je is, moet je de ijsbaan leren kennen, zodat je weet waar het scorebord hangt en waarlangs spelers en officials het ijs op moeten komen. Ook andere zaken die van belang kunnen zijn tijdens de wedstrijd, moet je in je opnemen. Op dit moment kun je ook coaches en spelers tegenkomen. Hoewel je altijd hoopt dat je gesprekken voor de wedstrijd met betrokkenen kunt voorkomen, moet je zeker een kort gesprek niet uit de weg gaan, omdat dat kan helpen een goede verstandhouding met hen te bewerkstelligen. Als je spelers en coaches spreekt, zorg ervoor dat je beleefd en omzichtig vragen beantwoordt die betrekking hebben op regels en interpretaties. Houd jouw uitleg kort en houd de discussie ver van gevoelige onderwerpen. Zoals altijd; het is belangrijk dat je discussies over collega's vermijdt.

De scheidsrechters kleedkamer is jullie privédoel. Hier kun je bepaalde situaties bespreken en jouw collega's leren kennen, voordat de wedstrijd begint. Bespreek met elkaar jullie onderlinge communicatie en ieders verantwoordelijkheden. Bezoek in de kleedkamer moet zoveel mogelijk worden beperkt. De laatste momenten voor de wedstrijd zijn belangrijk voor jullie om je goed mentaal voor te bereiden. Bezoekers zullen alleen maar een onnodige afleiding vormen en zullen jullie voorbereiding verstoren.

Het is ook belangrijk rekening te houden met collega's van de andere sekse. Geef iedereen de ruimte die hij of zij nodig heeft om zich om te kleden en houd rekening met elkaar. Iedereen moet proberen om ongemakkelijke situaties te voorkomen. Professioneel gedrag in de kleedkamer en het normaal met elkaar omgaan, draagt heel veel bij aan de goede verhoudingen binnen TeamStripesNL.

Voor de wedstrijd zal de official scorer binnenkomen om de wedstrijdsheet te laten controleren. Check of de handtekeningen van beide coaches erop staan en noteer of onthoud het aantal spelers

en teambegeleiders op de sheet. Let er ook op dat de aanvoerder en assistent-aanvoerders vermeld staan. Overleg met de official scorer dat hij na de wedstrijd het wedstrijdsheet nog niet voorziet van strepen over vakken die niet ingevuld zijn, maar dat pas doet nadat jij de sheet hebt afgetekend. Je kunt dan namelijk na de wedstrijd nog straffen opleggen die anders niet meer op de sheet vermeld kunnen worden.

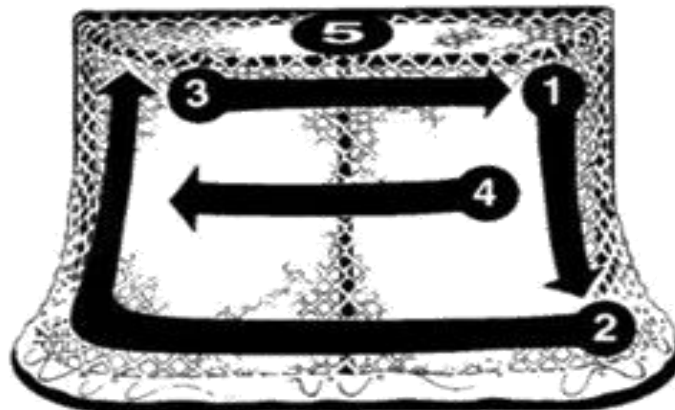
Warming-up

In een goede wedstrijdvoorbereiding ruim je ook tijd in voor stretchen, voordat je het ijs opgaat. Als je eenmaal op het ijs bent, zul je namelijk weinig tijd hebben om een goede warming-up te doen. Je moet namelijk al direct aan de bak. Door middel van stretchen kun je veel blessures voorkomen. Tijdens het stretchen ga je elke spiergroep bij langs en probeer je jouw hartslag te verhogen door wat te hardlopen. In Bijlage 4 worden wat goede stretchoefeningen gegeven en in Bijlage 5 een goed trainingsprogramma. Als je dit programma vanaf 1 juni volgt, kun je je goed voorbereiden op het nieuwe seizoen.

Jullie zouden indien mogelijk, het ijs al 3 minuten eerder moeten betreden dan de teams. Het is goed gebruik dat de linesmen de hoofdscheidsrechter voor laat gaan. Als er nog geen spelers op het ijs staan, kun je het hele ijs gebruiken om je in te schaatsen en tegelijkertijd ook de spelers in de gaten te houden, die na jullie het ijs betreden. Maak bochten en stop voor- en achteruit om goed warm te worden.

Zorg dat je je fluit bij je hebt; het is sowieso goed gebruik om een reservefluit in je zak mee te nemen. Er is namelijk niks vervelender dan dat je wilt fluiten en jouw fluit het niet meer doet.

De warming-up op het ijs is ook een goed moment om de ijsbaan te inspecteren. Bekijk de boarding en het glas en let daarbij op mogelijke uitsteeksels of scheuren, die gerepareerd moeten worden. Spelers die niet de juiste uitrusting dragen, kunnen worden gewaarschuwd, zodat ze dat nu nog in orde kunnen brengen. Een simpele opmerking naar de coaches om de kinbanden vast te maken en bitjes in te doen, maakt ingrijpen tijdens de wedstrijd overbodig. De linesmen moeten elk een doeltje inspecteren, niet alleen voor het begin van de wedstrijd, maar ook voor elke periode. Zorg ervoor dat ze goed vast staan en repareer gaten waar een puck doorheen zou kunnen gaan. Het meenemen van korte stukjes veter of kabelbinders (tie-wraps) is een goed idee.





Als de teams hun warming-up doen als jullie op het ijs staan, moeten jullie de middellijn in de gaten houden en ervoor zorgen dat niemand zich op de helft van de tegenstander begeeft. Ook moeten jullie erop toezien dat het aantal pucks eerlijk verdeeld wordt. Vaak kan een team zich achtergesteld voelen bij het andere team en pucks weghalen op de helft van de tegenstander. Natuurlijk wil dat andere team dat niet en kan er mogelijk al een vechtpartij ontstaan. Jullie oplettendheid kan dit soort incidenten voorkomen.

De linesmen kunnen nu of tijdens de line-up het aantal spelers en teambegeleiders tellen. Als dit aantal groter is dan eerder genoteerd is, geef je dat door aan de hoofdscheidsrechter.

Persoonlijke uitstraling

Jouw persoonlijke uitstraling als een official speelt een grote rol in hoe je door spelers, coaches en toeschouwers gezien wordt. Niet voor niets wordt gezegd dat je er goed uit moet zien om goed te kunnen zijn. Hoewel jouw uitstraling niet alléén jouw succes als een official bepaalt, zit er toch wel enige waarheid in. Er zijn verschillende voordelen om er goed als een official uit te zien.

Net als met al het andere in het leven, is het belangrijk een goede eerste indruk achter te laten. Vaak geef je de eerste indruk af in hoe je eruit ziet. Als je de ijsbaan binnenkomt, is dat namelijk het eerste wat men ziet. Je hebt sowieso nog niet de mogelijkheid gehad om te laten zien wat je kunt. Daarom draagt de eerste indruk veel bij aan jouw geloofwaardigheid en dat is een absolute voorwaarde om een wedstrijd te leiden.

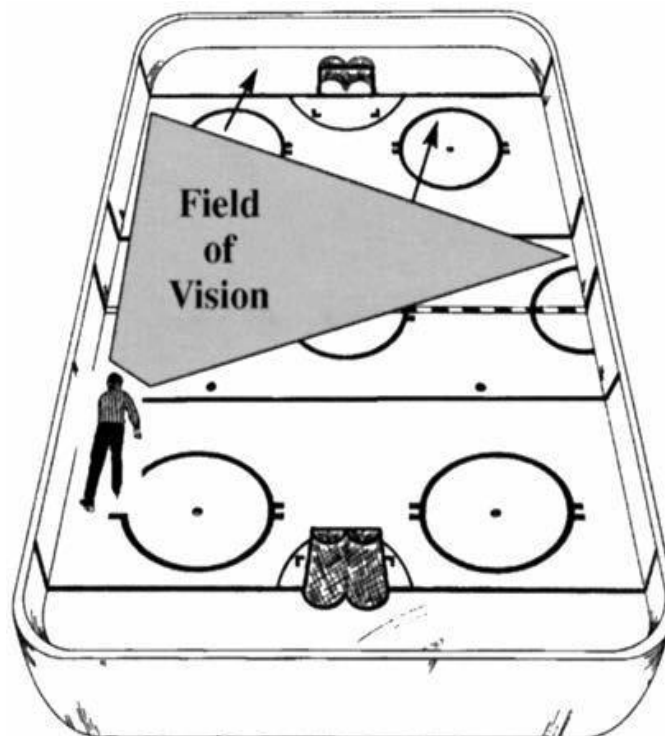
Als je er goed uitziet, zal dat positief bijdragen aan jouw vaardigheden die uiteindelijk zullen bepalen of je een goede official bent of niet. Schaatsen, positie op het ijs, kennis van de spelregels, procedures en goed judgment bepalen samen of je hoger kunt gaan fluiten. Een positieve persoonlijke uitstraling draagt ook bij aan al deze vaardigheden en helpt om de geloofwaardigheid te vergroten. Eruit zien als een official is een eerste stap in de richting van een succesvolle official.

Witte veters in de schaatsen geeft ook aan dat je het belangrijk vindt dat je er goed uitziet. Zorg er vervolgens ook voor dat je zwarte kleren onder jouw shirt draagt. Als jouw shirt omhoog kruipt, bijvoorbeeld als je een vechtpartij onderbreekt, en er verschijnt een knalgroen T-shirt, geeft dat geen goede indruk. Bedenk ook, als je jouw uitrusting uit een mooie schone zwarte tas haalt, lijkt dat beter dan dat je daarvoor een AH-tas gebruikt.

Een goede official moet in goede conditie zijn, omdat hij de gehele wedstrijd moet schaatsen en niet kan worden gewisseld. Een official met overgewicht en die niet in vorm is, zal het moeilijk hebben om het tempo van de wedstrijd te volgen en zal vaak niet in de juiste positie staan.

Positie

Het belangrijkste aspect in onze taak als official is het zorgen dat je op de juiste positie staat. Zo kun je namelijk zoveel mogelijk van het spel zien, terwijl je op een veilige plaats staat; niet in de weg van de spelers of de puck. Als je niet weet waar je in een bepaalde situatie moet staan of niet weet hoe je daar moet komen, zal je met alle aspecten van fluiten moeite hebben. De juiste positie op het ijs is een absolute voorwaarde om een goed zicht op het spel te houden. Als je niet de juiste positie hebt, kun je geen goede beslissingen nemen. Een scheidsrechter die daarentegen altijd probeert om op de juiste positie te staan, zal respect afdwingen bij spelers, coaches en toeschouwers. Als je op de juiste positie staat, zullen ze namelijk niet gemakkelijk jouw beslissing in twijfel kunnen trekken.



In Bijlagen 1, 2 en 3 (achterin handboek) worden posities voor de scheidsrechter en linesmen in het 3-man systeem en de scheidsrechters in het 2-man systeem uitgelegd. Het is voor een official zeer belangrijk dat hij zijn positie op het ijs laat afhangen van waar het spel op dat moment is. Dit moet een soort automatische worden, waar je niet meer over na hoeft te denken, zodat je tijd krijgt om je aandacht te richten op andere zaken.

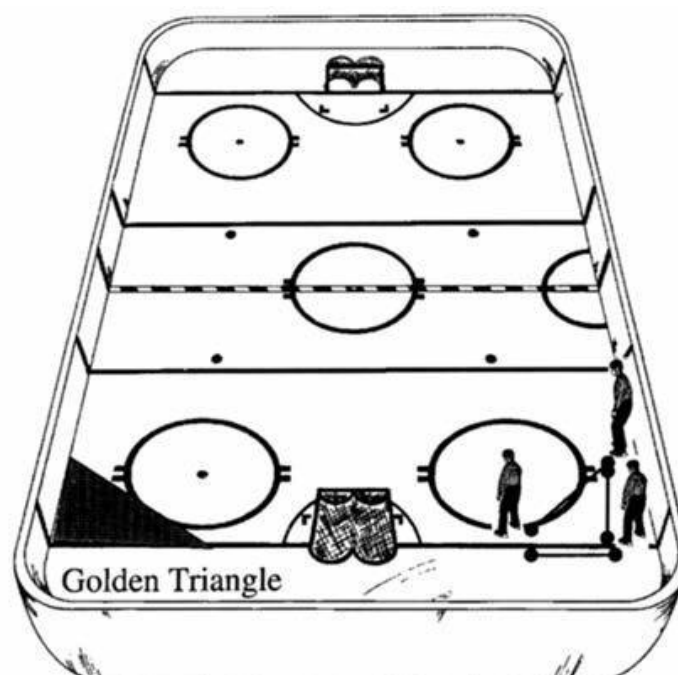
Scheidsrechter

Het niemandsland is een gebied tijdens het spel waarin een hoofdscheidsrechter niet moet komen. Dit is niet alleen gevaarlijk, maar in dit gebied sta je ook vaak in de weg en het beperkt jouw zicht op het spel. Achter de goal is ook een deel van het niemandsland, want als je achter de goal langs schaatst, sta je in een perfecte positie om geraakt te worden door de puck.

Als scheidsrechter moet je ongeveer 3-5 m achter het spel aan schaatsen, als het spel het eind vak ingaat. Als het spel aan jouw kant is, moet je vlak bij de boarding schaatsen; als het spel aan de andere kant is, moet je 1,5-2 m van de boarding af blijven. Hiermee ben je iets dichterbij de actie en schaatst je de linesman niet in de weg.

Als het spel het eind vak ingaat, moet je zo snel mogelijk naar de doellijn schaatsen om te kunnen bepalen of het een doelpunt is en om een zo goed mogelijk zicht op het spel te krijgen. Blijf schaatsen en ga zo snel mogelijk naar de doellijn als de weg vrij is. In ieder geval moet je nog twee schaatslagen maken voorbij de top van de cirkels. Blijf uit het niemandsland en haal de spelers langs de boarding niet in.

Op de doellijn is **Base of Operation** de juiste positie. Dit is de plaats waarbij je het beste zicht hebt op het doel en het spel daaromheen. Vanaf deze plaats kun je ook gemakkelijk richting het doel schaatsen als dat nodig is of achteruit de hoek ingaan, als het spel jouw kant opkomt. Je moet de spelers voor je langs laten gaan. Als dat niet lukt, moet je van de boarding af komen en de spelers achter je langs laten gaan. Als je problemen verwacht met die spelers en geen problemen met de andere spelers, moet je je omdraaien en de spelers langs de boarding volgen. Als de spelers langs de boarding echter ver genoeg van elkaar verwijderd zijn, moet je het gezicht op de andere spelers houden en zo snel mogelijk ervoor zorgen dat je alle spelers weer in jouw gezichtsveld krijgt. Indien mogelijk moet je zo snel mogelijk weer naar Base of Operation gaan. Het gebied waar je je in deze situaties in bevindt, heeft de vorm van een driehoek en wordt ook wel de **Golden Triangle** genoemd. Dit is de plaats op het ijs waarin je je het meest zult bevinden, als het spel in het eind vak is.





Als het spel het eind vak gaat verlaten, moet je geduldig afwachten of dat inderdaad het geval zal zijn. Als je er zeker van bent dat het spel het eind vak uitgaat, moet je het spel op de juiste afstand volgen en dat kan dus betekenen dat je veel snelheid moet maken. Maar als het spel het neutrale vak in komt en puckbezit overgaat naar het andere team, moet je langzaam naar de blauwe lijn schaatsen en afwachten wat er gebeurt. Als het spel weer jouw richting opkomt, moet je stoppen en het spel laten passeren en op de juiste afstand volgen. Je kunt er echter ook voor kiezen om achterwaarts het eind vak in te schaatsen, net zoals in het 4-man systeem.

Hieronder staan wat situaties aangegeven, waaraan je zou kunnen zien wat er gaat gebeuren:

Het spel zal waarschijnlijk in het eind vak blijven:

- Verdedigers blijven bij de blauwe lijn.
- De puck wordt langs de boarding geschoten.
- De wingers zijn te dicht bij hun eigen goal om te kunnen uitbreken.

Het spel zal waarschijnlijk het eind vak uitgaan:

- Verdedigers verlaten de blauwe lijn.
- Een speler met de puck schaatst naar het midden van het ijs.
- Een lange pass in de buurt van de blauwe lijn.

Het spel zal waarschijnlijk het eind vak weer ingaan:

- Een team gebruikt één forechecker die in het neutrale vak schaatst.
- Een speler verliest puckbezit.
- Een harde pass naar voren wordt onderschept.

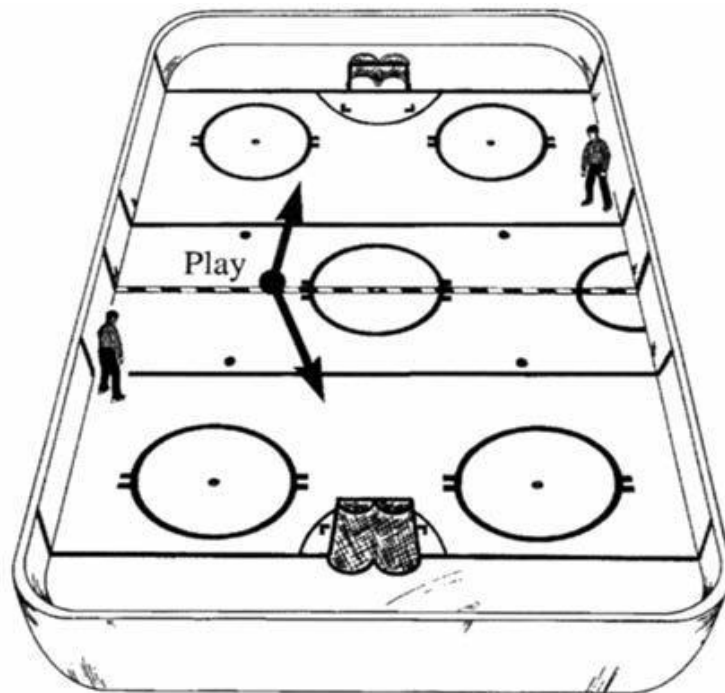
Het spel zal waarschijnlijk helemaal door het neutrale vak heen gaan:

- Spelers veranderen van een aanvallende in een verdedigende houding.
- Een team geeft het neutrale vak op ten gunste van het andere team.
- Een speler met de puck heeft teamgenoten in een goede positie om de puck te ontvangen.

Voorkom als scheidsrechter dat je te dicht op spelers staat. Je kunt nu namelijk niet meer goed zien wat elke speler doet. Als je in deze situatie terecht komt, moet je zo snel mogelijk afstand nemen.

Linesman

De belangrijkste regel voor linesmen voor wat betreft hun positie is, dat zij in het vak staan waar de puck niet is. Dus als de puck in het neutrale vak is, staan jullie beiden in een eind vak. Als de puck uit het neutrale vak een eind vak ingaat, staan jullie namelijk aan de goede kant van de blauwe lijn om een mogelijke offside te kunnen fluiten. Ook staan er geen spelers voor jullie neus; als dat wel zo is, staan die waarschijnlijk offside.



Als de puck in een eind vak is, sta je in het neutrale vak vlak bij de blauwe lijn, maar met beide schaatsen ver genoeg in het neutrale vak. Als je namelijk geraakt wordt door de puck en de puck vervolgens weer het eind vak ingaat, staan alle aanvallers offside. Als je in het aanvalsvak had gestaan, zouden de aanvallers niet offside hebben gestaan en was het spel dus gewoon doorgegaan.

Jouw collega moet minimaal op dezelfde hoogte staan als de hoge speler van het team dat de puck in zijn verdedigingsvak heeft. Tijdens een uitval van dat team kan hij dan snel bij de blauwe lijn zijn. In de andere gevallen schaatst hij achteruit naar de blauwe lijn.

Als jij op de blauwe lijn staat, is het een goed idee om als het spel het aanvalsvak uitgaat, te wachten totdat de puck in het neutrale vak is en dan het aanvalsvak in te gaan. Als de puck namelijk wordt onderschept, sta je weer op de juiste positie. Je verlaat het aanvalsvak als alle aanvallers dat vak verlaten hebben.

Het is zeer belangrijk dat jullie van elkaar weten waar je bent, zodat je elkaars positie kunt overnemen als dat nodig is. Oogcontact maakt dit allemaal mogelijk.

Het is aan te raden om als linesman met de neus in de richting van de puck gedraaid te staan. Als de puck jouw kant wordt opgeschoten, kun je die ontwijken door opzij te stappen. Als je daarentegen met de rug tegen de boarding staat en opzij kijkt en de puck jouw kant op komt, moet je snel naar voren gaan. Alleen de allerbeste schaatsers onder ons kunnen dat, dus zullen de meesten van ons



door de puck geraakt kunnen worden. Het is geen goed idee om op te springen, omdat je dan uit balans kunt raken en kunt vallen.

Als de scheidsrechter achterblijft bij het volgen van het spel een eindvak in, moet de voorste linesman het eindvak in schaatsen en kijken of het een doelpunt is. Zo ja, dan wijst hij in het doel, maar fluit niet af, dat doet de hoofdscheidsrechter

Als linesman kun je op de blauwe lijn in problemen komen als daar ook spelers zijn. Als het spel in het neutrale vak langs de boarding op jou afkomt, heb je een probleem. Je hebt nu twee mogelijkheden.

Je schaatst achteruit het eindvak in of je laat je door de spelers het eindvak in duwen. Dit moet je doen als het mogelijk offside kan zijn. Houd met name de overkant van het ijs in de gaten, want ook daar kan iemand offside schaatsen.

De tweede mogelijkheid is veel gemakkelijker en dat is dat je al gezien hebt dat het geen offside kan worden, omdat een aanvaller met de puck als eerste bij de blauwe lijn zal zijn. De beste optie is dan om een stap vooruit of opzij te doen; weg van de boarding en de spelers achter je langs te laten gaan.

Face-offs

Eén van de meest voorkomende taken van een scheidsrechter is het nemen van face-offs. Als je de face-offs goed neemt, kan dat helpen een goede standaard neer te zetten om de wedstrijd onder controle te houden. Een goede face-off helpt namelijk om het tempo in de wedstrijd vast te houden en de emoties van spelers onder controle te houden. Als je een goede inworp standaard hanteert vanaf het begin van de wedstrijd en die ook vasthoudt, zullen belangrijke face-offs later in de wedstrijd waarschijnlijk ook eerlijk worden genomen. Face-offs die slecht worden genomen, geven de indruk dat de official weinig zelfvertrouwen heeft en kan een oneerlijk voordeel opleveren voor één van beide teams.

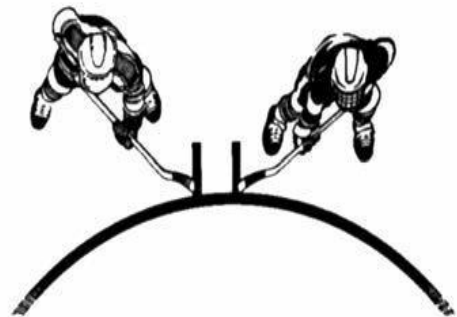
Voordat je een face-off kunt nemen, moet natuurlijk de puck eerst opgehaald worden. De algemene regel is dat degene die de puck ophaalt, ook de face-off neemt. De plaats van de face-off is over het algemeen de dichtstbijzijnde plaats waar de puck het laatst werd aangeraakt of afgeketst is.

Als er door de scheidsrechter is afgefloten en er geen opstootjes ontstaan, schaatst de linesman die tegenover de spelersbanken stond, tussen de wisselende spelers mee naar de spelersbanken en de ander haalt de puck op. Als een linesman heeft afgefloten, schaatst hij zelf naar de face-off stip toe waar de face-off genomen moet worden en de ander haalt de puck op.

Na een doelpunt blijft de linesman die bij de spelersbanken staat daar staan en houdt de spelers in de gaten en de ander haalt de puck uit het doel en schaatst naar de middenstip. De linesman die de puck heeft gehaald zal ook de face-off namen in het midden.

Face-offprocedure

Als je naar de plaats van de face-off toe schaatst, kun je al kijken of de wingers achter je goed staan. De schaatsen mogen de cirkel en/of de hash marks niet raken en hun sticks mogen zich binnen de cirkel of hash marks bevinden. Zo niet, zeg tegen de wingers dat ze goed moeten gaan staan en draai je om. Als ze er nog niet staan, hoef je daarna ook niet meer naar ze om te kijken; ze zijn dan de verantwoordelijkheid van jouw collega. Nu moet je kijken of elk team het juiste aantal spelers op het ijs heeft staan. Houd daarbij rekening met straffen op de klok. Kijk ook of jouw collega's op hun plaats staan, waarna je de wingers voor je goed kunt zetten. Als ze niet goed staan, moet je ze aanroepen; ontwikkel voor jezelf korte aanwijzingen, zoals "Blauw achter de lijn" of "Wit uit de cirkel". Als je dit in het begin van de wedstrijd een paar keer doet, heb je het in het verloop van de wedstrijd veel gemakkelijker. Want dan kun je meestal volstaan met het aankijken van de speler die niet goed staat, om hem in de juiste positie te krijgen.

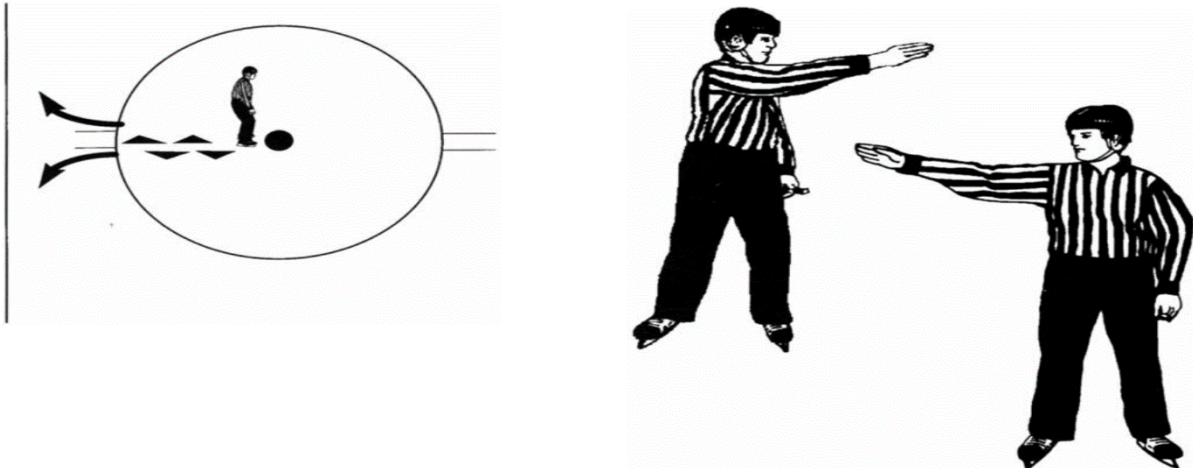


Op de 4 face-offstippen in het neutrale vak moeten de spelers die de face-off niet nemen, zich op een redelijke afstand bevinden; in ieder geval zover dat ze jou niet hinderen om weg te schaatsen, nadat de puck is ingeworpen.

Als een speler niet snel genoeg de juiste plaats inneemt, de cirkel te vroeg betreedt of als een center niet doet wat je hem vraagt, geef je dat team een waarschuwing. Ook een center die weer weggrijdt van de face-offstip om met zijn teamgenoten te overleggen, geef je een waarschuwing. Ga overeind staan en wijs de kant van dat team aan en steek 1 vinger in de lucht, ten teken eerste waarschuwing. Jouw collega moet letten op de spelers achter je. Als één van die spelers niet juist staat opgesteld, moet hij affluiten en de kant aanwijzen van de speler die niet correct stond opgesteld. Jijzelf geeft dat team dan een waarschuwing. Is dit de tweede waarschuwing voor het zelfde team tijdens dezelfde face-off, dan zal de hoofdscheidsrechter hiervoor een minor penalty geven aan het overtredende team.

Zorg ervoor dat je stevig staat als je de face-off neemt. Probeer eerder klaar te staan dan de spelers. Op het teken van jouw collega, fluit je en nodig je de centers uit om hun sticks op het ijs te plaatsen; het verdedigende team eerst. Zorg dat ze recht staan en niet met één van hun schouders gedraaid. Presenteer daarna de puck en werp hem in. Geef de puck ook enige snelheid mee naar beneden en laat de puck dus niet gewoon vallen. In dat geval kan de puck een stick raken in plaats van eerst het ijs. Beweeg de puck sowieso niet omhoog, omdat de spelers dan al hun sticks bewegen, terwijl je jouw hand nog naar beneden moet brengen.

Na het inwerpen van de puck moet je eerst kijken waar de puck naartoe is gegaan. Dat bepaalt namelijk waar jezelf veilig naar toe kunt gaan. Je moet in ieder geval zo snel mogelijk van de face-off-stip in het eindvak weggaan en naar de boarding schaatsen, omdat je in de lijn van het kunt schot staan, als de puck niet op doel wordt geschoten. Dit kan met name het geval zijn in de lagere divisies, omdat de spelers nog niet zo gericht kunnen schieten. Als de puck aan jouw kant blijft, moet je zoveel mogelijk achteruit het vak uitschaatsen, zodat je de puck in de gaten kunt houden. Als de puck aan de andere kant is, kun je ervoor kiezen zo snel mogelijk vooruit het vak uit te schaatsen.



Positie bij face-offs

Bij een face-off aan het begin van de wedstrijd of een periode staat de scheidsrechter met zijn gezicht naar de officialbank gericht. Hij checkt of beide goalies klaar zijn en of degene die de klok bedient, klaar is. De linesmen staan diagonaal tegenover elkaar in elk eindvak. De linesman bij de spelersbanken staat bij het bezoekende team om hen het gevoel te geven dat ze niet alleen zijn in een vijandige omgeving.

Na een doelpunt staat de scheidsrechter met het gezicht naar de spelersbanken toe gericht, om die in de gaten te kunnen houden. De scheidsrechter neemt op dezelfde manier de face-off als de linesmen doen, dus ook fluiten om de 5 seconden aan te geven. Eén linesman staat bij de bank die gescoord heeft (happy bench) en de ander er diagonaal tegenover. De kans dat een linesman commentaar krijgt vanuit de spelersbank is natuurlijk veel kleiner van een team dat gescoord heeft dan van een team waartegen net gescoord is.

Tijdens face-offs in het neutrale vak, staat de scheidsrechter aan de andere kant van het ijs in het eindvak naast de linesman. De linesman staat net buiten de blauwe lijn en de scheidsrechter staat iets dieper. De linesman heeft nu het beste zicht op de wingers achter zijn collega. Op deze plaats zal ook het eerst een mogelijke offside gefloten moeten worden. Na de face-off gaat de linesman die de face-off genomen heeft naar de middellijn. Als het spel echter de andere kant opgaat, moet de linesman die niet de face-off nam, zo snel mogelijk naar de andere blauwe lijn schaatsen en de ander vervolgens naar de achterste blauwe lijn.

Bij een face-off in het eindvak staat de scheidsrechter op Base of Operation. De andere linesman staat ook nu weer in het eindvak bij de blauwe lijn. Hij heeft zo goed zicht op de wingers achter zijn collega. Als de puck is ingeworpen, schaatst hij achterwaarts het neutrale vak in net over de blauwe lijn. Deze blauwe lijn is nu zijn blauwe lijn. De ander schaatst uiteindelijk naar de middellijn. Als het spel echter snel het eindvak verlaat, moet degene die de face-off niet nam snel naar de andere blauwe lijn schaatsen en beoordelen of het offside wordt. Degene die de face-off nam, is nu verantwoordelijk voor de achterste blauwe lijn.

Tijdens een face-off op de middenstip die een linesman moeten nemen, staat de ander recht tegenover hem. Dit stelt hem in staat om direct naar de blauwe lijn te gaan waar het spel ook heen gaat. Als dat niet direct duidelijk is, moet hij wachten totdat dat wel duidelijk is. Als het spel in het neutrale vak blijft, moet hij een blauwe lijn kiezen, zodat het voor de ander duidelijk is naar welke blauwe lijn hij moet gaan.

Spelerswisselprocedure

De scheidsrechter geeft het bezoekende team 5 seconden de tijd om spelers te wisselen. Probeer oogcontact met de coach te krijgen om te kijken of hij wil gaan wisselen. Na deze 5 seconden steek jij je arm omhoog ten teken dat alleen nog het thuishet team mag wisselen voor 5 seconden. Als het uitteam gaat wisselen terwijl de scheidsrechter zijn arm omhoog heeft voor de wissel van het thuishet team OF het thuishet team wisselt na de toegestane 5 seconden dat de scheidsrechter zijn arm omhoog heeft, zal betreffende team een eerste en tevens laatste waarschuwing geven aan de coach met de opmerking "te late wissel coach, 1^e waarschuwing". Na iedere overtreding van dit team van de wisselprocedure, zal de scheidsrechter een minor penalty opleggen van 2 minuten Delay of Game





Plaats van face-offs

Face-offs worden genomen op de negen face-offstippen op het ijs.

In het algemeen geldt het volgende. De face-off wordt genomen:

- op de middenstip bij het begin van een periode en na een doelpunt.
- op de dichtstbijzijnde face-offstip waar de puck het laatst werd aangeraakt.
- op de dichtstbijzijnde plaats in het neutrale vak als een spelonderbreking wordt veroorzaakt door een team in zijn aanvalsvak.
- in het verdedigingsvak van een team dat straf krijgt.
- op de dichtstbijzijnde plaats waar het spel werd stilgelegd als beide teams straf krijgen.

In het bijzonder geldt het volgende. De face-off wordt genomen:

- op de dichtstbijzijnde plaats in het neutrale vak bij high-sticking-the-puck in het aanvalsvak.
- op de dichtstbijzijnde plaats in het verdedigingsvak bij high-sticking-the-puck in het neutrale vak of eindvak.
- op de dichtstbijzijnde plaats in het neutrale vak als verdedigers in het aanvalsvak bij een opstootje verder komen dan de face-offcirkels in het eindvak.

Spelonderbrekingen

Er zijn bepaalde situaties wanneer het spel stilgelegd moet worden, zoals:

- De puck raakt buiten het speelveld of in het net achter de goal; Zowel de hoofdscheidsrechter als linesmen kunnen daarvoor affluiten.
- Het doel raakt van zijn plaats; elke official kan daarvoor affluiten. Geef de goalie echter de tijd om het doel weer op zijn plaats te zetten. Fluit niet af als zijn team in de aanval is.
- Handpass; een linesman kan hiervoor affluiten als het duidelijk is dat de scheidsrechter dat niet heeft gezien. (handpass in de speler zijn verdedigingsvak is toegestaan, mist ook in het verdedigingsvak aangenomen door een medespeler)
- High-sticking-the-puck; een linesman kan hiervoor affluiten als het duidelijk is dat de hoofdscheidsrechter dat niet heeft gezien.
- Een aanvaller staat in het doelgebied en belemmert het zicht van de goalie; de scheidsrechter fluit hiervoor af.

Eén van de linesman moet de plaats van de face-off aanwijzen. Hierdoor kunnen de coaches bepalen welke spelers zij op het ijs willen hebben en kunnen spelers zien waar ze naartoe moeten gaan. Als duidelijk is waar de face-off genomen wordt, gaat de 5 seconden wissel regel in.



Offsides

Er is sprake van offside als een speler eerder over de blauwe lijn zijn aanvalsvak ingaat dan de puck. De schaatsen van de speler en de plaats van de puck zijn bepalend. De schaatsen moeten zich helemaal in het aanvalsvak bevinden en de puck moet helemaal over de blauwe lijn om het offside te kunnen laten zijn. Omgekeerd geldt dat de puck vanuit het aanvalsvak helemaal over de blauwe lijn moet zijn om de aanvallers offside te laten staan. De blauwe lijn hoort dus bij het vak waar de puck zich in bevindt.

Offside kan worden verdeeld in een directe offside, een offside pass, een uitgestelde offside en een opzettelijke offside.

- Een directe offside betekent dat een aanvaller met beide schaatsen in het aanvalsvak staat, terwijl een medespeler de puck over de blauwe lijn het aanvalsvak inbrengt.
- Een offside pass betekent dat een aanvaller die met beide schaatsen in het aanvalsvak staat, een pass ontvangt van een medespeler voor de blauwe lijn.
- Een uitgestelde offside (delayed offside) betekent dat een aanvaller met beide schaatsen in het aanvalsvak staat, terwijl een medespeler de puck over de blauwe lijn het aanvalsvak inschiet. De aanvaller krijgt de puck echter niet in bezit.
- Een opzettelijke offside (intentional offside) betekent dat een speler de puck het aanvalsvak inschiet met de bedoeling om het spel te onderbreken, terwijl er een medespeler offside staat. Of op het doel schiet en de keeper een redding moet maken.

De face-off wordt op verschillende plaatsen genomen, afhankelijk van welke soort offside het betrof.

- De face-off bij een directe offside wordt genomen op de face-offstip in het neutrale vak die het dichtst bij de plaats ligt waar de puck over de blauwe lijn ging.
- De face-off bij een offside pass wordt genomen op de face-offstip die het dichtst achter de plaats ligt waar de puck werd geschoten. Dit kan dus zijn de middenstip, een face-offstip bij de verdedigende blauwe lijn of een face-offstip in het verdedigingsvak.
- De face-off bij een opzettelijke offside wordt genomen op een face-offstip in het verdedigingsvak van het overtredende team.

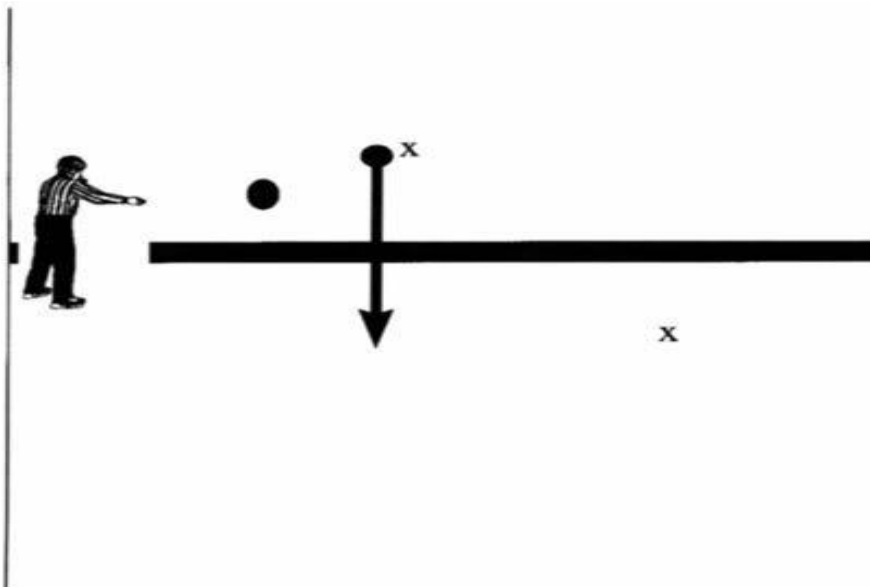
Onderstaande voorbeelden kunnen je helpen om te bepalen of het wel of geen offside is.

Directe offside

- Een speler heeft beide schaatsen over de blauwe lijn: offside.
- Een speler heeft 1 schaats op de blauwe lijn en 1 erover: geen offside.
- Een speler heeft 1 schaats boven de blauwe lijn en 1 erover: offside; schaats moet het ijs raken.
- Een speler heeft beide schaatsen voor de blauwe lijn en de stick erover: geen offside.
- Een speler heeft beide schaatsen over de blauwe lijn en puck ligt op de blauwe lijn: nog geen offside.

Handboek IJshockeyscheidsrechter BASIS

- Een speler heeft beide schaatsen over de blauwe lijn en stopt de puck voor de blauwe lijn en haalt hem daarna over de blauwe lijn: offside.
- Een speler heeft 1 schaats voor de blauwe lijn en 1 erover; hij heeft de puck aan de stick voor de blauwe lijn en brengt daarna beide schaatsen over de blauwe lijn en daarna de puck over de blauwe lijn: offside.
- Een speler heeft beide schaatsen over de blauwe lijn; hij heeft de puck aan de stick voor de blauwe lijn en brengt daarna 1 schaats op de blauwe lijn en daarna de puck over de blauwe lijn: geen offside.
- Een speler schaatst met de puck achteruit over de blauwe lijn het aanvalsvak in: geen offside.
- Een speler schaatst met de puck over de blauwe lijn; hij brengt de puck helemaal in het neutrale vak en daarna weer helemaal in het aanvalsvak; de schaatsen blijven in het aanvalsvak: offside.
- Een verdedigende speler brengt de puck zijn verdedigingsvak in, terwijl er zich nog tegenstanders in bevinden: geen offside.



Offside pass

- De schaatsen van een speler zijn beide eerder over de blauwe lijn dan de puck: offside pass.
- Een speler schiet de puck in het aanvalsvak, waar zich al een medespeler bevindt; de puck ketst af via een tegenstander of een scheidsrechter: offside pass.



Uitgestelde offside

- Alle aanvallers verlaten tegelijk het aanvalsvak (raken minimaal met 1 schaats de blauwe lijn): uitgestelde offside wordt opgeheven.
- Het verdedigende team brengt de puck het neutrale vak in: uitgestelde offside wordt opgeheven.
- Een aanvaller passt de puck terug naar zijn verdediger; de puck blijft de blauwe lijn raken en wordt terug het aanvalsvak in geschoten: geen uitgestelde offside.
- De puck wordt uit het aanvalsvak helemaal over de blauwe lijn geschoten en ketst via een speler (maakt niet uit van welk team) of de scheidsrechter terug het aanvalsvak in: uitgestelde offside.
- De puck wordt uit het aanvalsvak tot op blauwe lijn geschoten en ketst via een speler (maakt niet uit van welk team) of de scheidsrechter terug het aanvalsvak in: geen uitgestelde offside.
- Het verdedigende team maakt een eigen doelpunt: geen uitgestelde offside, maar een geldig doelpunt.

Opzettelijke offside

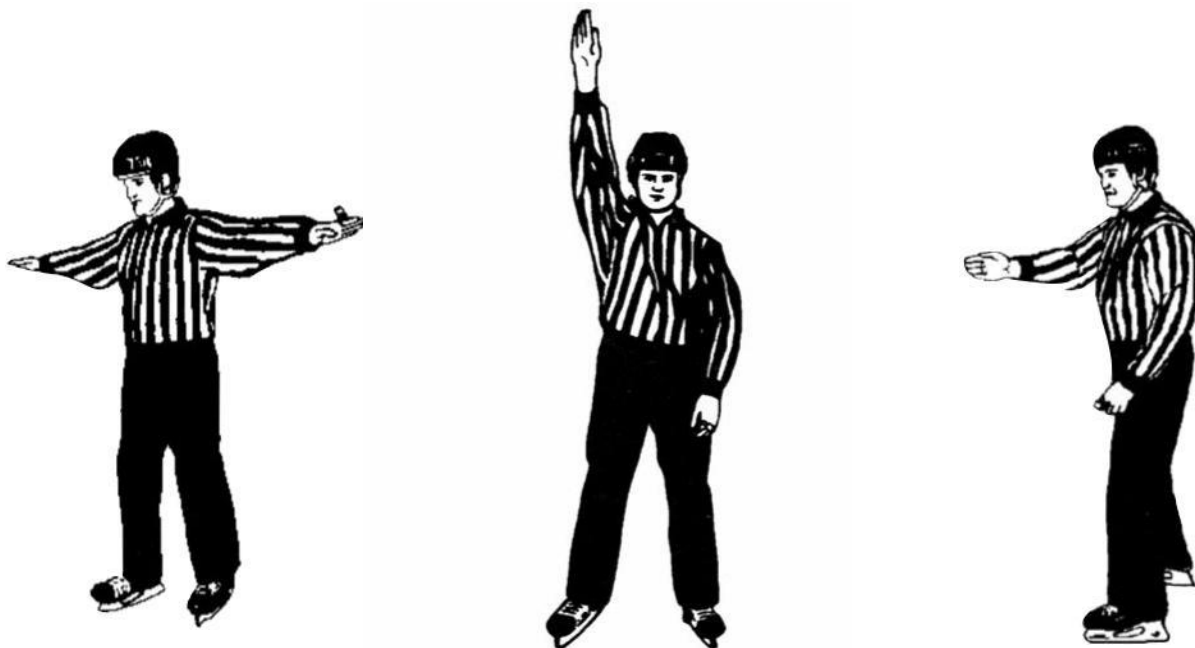
- Een speler schiet vanuit het neutrale vak op doel en er staan medespelers offside: opzettelijke offside.
- Tijdens een uitgestelde offside situatie gaat een aanvaller niet direct terug naar het neutrale vak, maar probeert de puck te spelen of een tegenstander te checken: opzettelijke offside.
- Een speler probeert de puck bij de blauwe lijn in het vak te houden, maar slaagt daar net niet in: geen opzettelijke offside.

Tekens

Als het een directe offside is, wijs je over de blauwe lijn met een verticale hand. Kom van de boording af om te laten zien dat het offside was. Het teken bij een uitgestelde offside is een gestrekte arm zonder fluit omhoog. Laat ook horen dat het een uitgestelde offside is door 1 of 2 keer "Offside" te roepen. Als de uitgestelde offside-situatie is opgegeven, laat je je arm zakken zonder een wave-off te geven. Als de uitgestelde offside een opzettelijke offside is, fluit je af en wijs je naar het andere eindvak. In alle gevallen schaats je zelf naar de plaats van de face-off.

Als het net geen offside is, maak je een wave-off; dus als bijvoorbeeld twee spelers bijna gelijk over de blauwe lijn schaatsen. Als het overduidelijk is dat het geen offside is, maak je geen wave-off. Als de puck net niet het eindvak verlaat, maar weer terug gaat, moet je ook een wave-off maken.

Een goede positie bij de blauwe lijn is een absolute voorwaarde om een mogelijke offside goed te kunnen beoordelen. Je moet in het aanvalsvak staan als de puck in het neutrale vak is. Waar precies is niet gemakkelijk te zeggen. Belangrijk is het in ieder geval wel om op die plaats te staan die het beste zicht geeft op de situatie. Als je bij de blauwe lijn geen goed zicht meer hebt, moet jouw collega jouw plaats zo snel mogelijk overnemen en eventueel de offside fluiten.

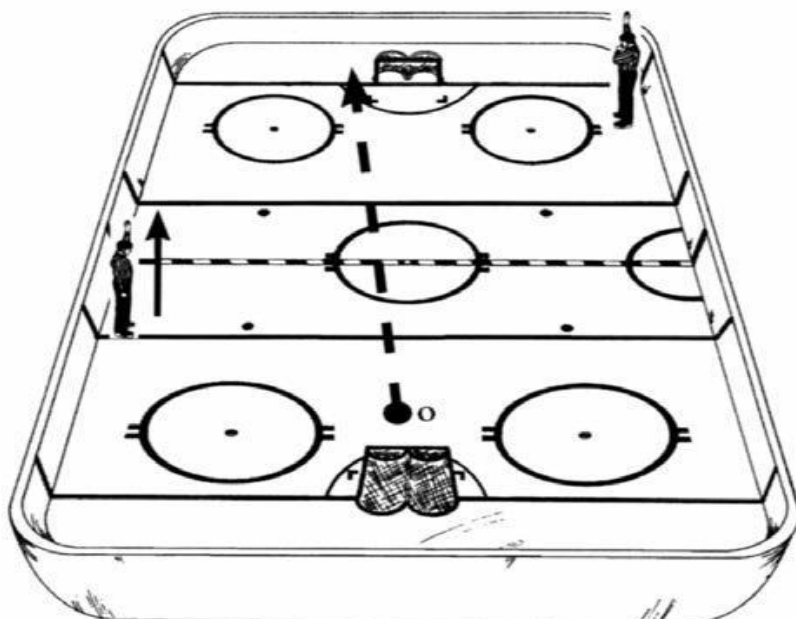


Icing

Er is sprake van icing als een speler voor de rode middellijn de puck over de icinglijn schiet en de puck niet wordt aangeraakt. De plaats van de puck is bepalend.

Icing kan worden verdeeld in een gewone icing en een hybride icing. In divisies waar een gewone icing geldt, wordt er direct afgefloten als de puck over de icinglijn gaat. In divisies waar een hybride icing geldt, wordt er pas afgefloten als de puck over de icinglijn gaat en een verdediger als eerste bij de puck kan zijn. Kan een aanvaller als eerste bij de puck zijn, dan is er geen sprake meer van icing.

De face-off bij een icing wordt genomen op de face-offstip in het verdedigingsvak het dichtst bij de plaats vanwaar de puck werd geschoten. Als er afgefloten is voor icing, maar dat duidelijk niet het geval was, wordt de face-off genomen op de middenstip.



Bijzondere situaties

- Verdedigers moeten de puck proberen te spelen; zo niet: geen icing.
- Verdediger speelt de puck niet, omdat de puck over zijn stick wipt: icing.
- Goalie verlaat zijn doelgebied of gaat niet terug naar het doelgebied: geen icing.
- Tegenstanders raken de puck niet aan, omdat ze aan het wisselen zijn: geen icing.
- Een speler kiest ervoor om zich met een tegenstander te bemoeien in plaats van met de puck: geen icing.
- Puck raakt doel: geen icing.
- Na een icing mag dat team geen spelers wisselen, tenzij dat in een bepaalde divisie wel is toegestaan; spelers mogen niet meer wisselen als de puck de stick verlaten heeft.
- Spelers mogen wel worden gewisseld als er straf wordt opgelegd.
- Eén speler mag worden gewisseld voor de doelverdediger of als hij geblesseerd is.
- Een team in de numerieke minderheid (1 of 2 spelers minder op het ijs dan de tegenstander) kan geen icing maken; ten tijde van het schot moet er nog een straf op de klok staan.
- Puck belandt in het doel: doelpunt.

Als de puck hard van voor de middellijn wordt geschoten, moet je als achterste linesman jouw arm recht omhoog steken. In het 2-man systeem moet je ook “Icing” roepen, omdat de teams kunnen denken dat er een straf gegeven gaat worden. Jouw collega schaatst met de puck mee en bepaalt of het icing is. Jij let nu alleen nog maar op de spelersbank of er mogelijk spelers wisselen. Aan de kant van de spelersbank is dat gemakkelijk te doen; je kunt voor het deurtje gaan staan. Aan de andere kant van het ijs is dat lastiger en daarom moet je naar het midden van het ijs komen. Ook moet je mee schaatsen met het spel naar de andere blauwe lijn als dat kan, want als het geen icing is, is die blauwe lijn ongedekt. Jouw collega moet twee keer omkijken voordat hij affluit. Ergens halverwege, want misschien speelt het team wel in de numerieke minderheid en vlak voordat hij affluit om er zeker van te zijn dat het nog steeds icing kan worden.

Als jouw collega zijn arm niet omhoog steekt tijdens een mogelijke icing, moet je als voorste linesman door middel van punten aan hem aangeven of het toch niet mogelijk icing is. Als hij dit ziet en zich realiseert dat het toch icing kan worden, steekt hij alsnog zijn arm omhoog. Als één jullie een wave-off geeft, moet de ander dat ook doen, zodat jullie beide weten dat het geen icing meer is. In deze situatie roept degene die het eerste de wave-off maakte “NO”. Dit ook als teken aan de teams dat het geen icing meer is.

Als er is afgefloten voor icing, moet je als achterste linesman ervoor zorgen dat er geen spelers gewisseld worden of dat gewisselde spelers terugkeren naar de spelersbank. Als alles OK is, wijs je in de richting van de plaats waar de face-off genomen moet worden, schaats je daarheen en draai je je na drie slagen om. In de buurt van de blauwe geef je het icing teken. Jouw collega haalt de puck op. De face-off bij icing wordt genomen aan de kant van waar de puck werd geschoten of het laatst werd aangeraakt.

Let erop dat als een verdediger de puck kan spelen, maar dit niet doet, je een wave-off maakt. Dit geldt ook als de goalie niet terug gaat naar zijn doelgebied. In deze gevallen wijs je naar de speler die ervoor gezorgd heeft dat het geen icing meer is.

Als de puck van een tegenstander afketst, waar dan ook op het ijs, is het geen icing meer. Als de puck afketst van een medespeler voor de middellijn kan het nog steeds icing worden, maar na de middellijn niet meer. Als de puck via een official, de boarding of het glas afketst, kan het nog steeds icing zijn.

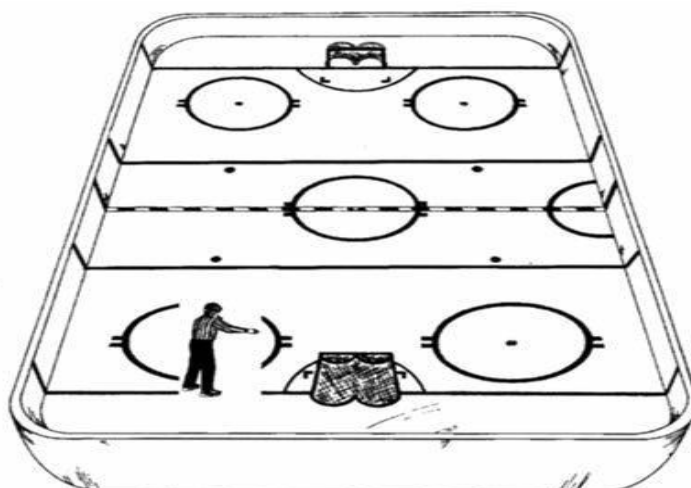
Let op: Met **hybride icings** dat aanvallers eerder bij de puck kunnen zijn dan verdedigers. Als dat zo is, maak je een wave off en is het geen icing. Neem de beslissing als het geen icing is, voordat de puck ter hoogte van de face-offstip is. Als je dan nog geen wave-off hebt gemaakt, is het icing, zodra de puck de doellijn passeert en fluit daarom dan ook direct af. Wachten of toch niet een aanvaller als eerste bij de puck kan zijn, is dan al een gepasseerd station. Houd er rekening mee dat als de puck hard langs de boarding wordt geschoten, hij achter de goal langs aan de andere kant van het ijs terecht kan komen, waardoor een aanvaller er als eerste bij kan zijn.

Doelpunten

Als official heb je een grote verantwoordelijkheid om te bepalen of het wel of geen doelpunt is. Als een doelpunt is gescoord, wijs je met je vlakke hand in de goal en fluit je af. Wacht of er opstootjes ontstaan en zo niet, schaats dan in de richting van de officialbank. Draai je na drie slagen om, zodat je alle spelers in de gaten kunt houden. Geef aan de official scorer de doelpuntenmaker en de assists door (in die volgorde). Als je een doelpunt afkeurt, geef dan het wave-off teken. Ook dan schaats je naar de officialbank en geef je door waarom je het doelpunt hebt afgekeurd.

Wees er absoluut zeker van dat de puck compleet de doellijn is gepasseerd. Keur het doelpunt af als de puck door een aanvaller het doel in geschoot of geslagen werd of toevallig via jou het doel in ging. Het doelpunt moet ook afgekeurd worden als de goalie gehinderd werd in de crease tijdens zijn pogingen om de puck te stoppen. In dit geval kun je een straf voor goalie interference geven.

Geef het nummer door van degene die het doelpunt maakte of die het laatste puckbezit had of van wie de puck afketste. Geef vervolgens de assists door (maximaal 2); een speler kan niet èn een goal toegewezen krijgen èn een assist. Als je er niet zeker van bent wie de assists gaven of het doelpunt scoorde, kun je jouw collega's of eventueel de spelers vragen. Geef bij een eigen doelpunt het nummer door van de laatste speler van het andere team die puckbezit had.



Overtredingen

Hieronder staan de belangrijkste overtredingen met tekens vermeld.

Holding

Een speler die een tegenstander belemmert in zijn bewegingen met één of beide handen, armen, benen of op een andere wijze belemmert vrij te schaatsen, wordt bestraft voor holding.



Holding the stick

Een speler die de stick van de tegenstander met één of twee handen vastpakt en hem weerhoudt te schaatsen, de puck te spelen of op andere wijze vrij aan het spel deel te nemen, wordt bestraft voor holding the stick.

Charging

Een speler die richting tegenstander schaatst en hem met onnodig veel geweld checkt of tegen hem aanschaatst of tegen hem opspringt, wordt bestraft voor charging.



Clipping

Een speler die zijn lichaam op of onder de knie van een tegenstander brengt, ongeacht de richting van waaruit dit gebeurt, wordt bestraft voor clipping.

Cross-checking

Een speler die een tegenstander op het lichaam checkt met beide handen aan de stick, waarbij de stick los is van het ijs, wordt bestraft voor cross-checking.



Elbowing

Een speler die zijn elleboog gebruikt om op deze manier contact te maken met een tegenstander, wordt bestraft voor elbowing.

High-sticking

Een speler die zijn stick of deel daarvan boven schouderhoogte houdt en daarmee een tegenstander raakt, wordt bestraft voor high-sticking.

Hooking

Een speler die zijn stick gebruikt om een tegenstander, al dan niet in bezit van de puck, te hinderen in zijn bewegingen, wordt bestraft voor hooking.



Interference

Een speler die een tegenstander, die niet in het bezit is van de puck, hindert bij het schaatsen, het ontvangen van een pass of het vrij over het ijs te bewegen, wordt bestraft voor interference.

Goalkeeper interference

Een speler die een doelverdediger belet de juiste positie te kiezen, wordt bestraft voor goalkeeper interference. Deze straf valt onder interference.

Kneeing

Een speler die zijn knie uitsteekt om op deze manier contact te maken met een tegenstander, wordt bestraft voor kneeing.



Late hit

Een speler die voldoende tijd heeft om contact te voorkomen met een tegenstander die niet langer in puckbezit is, wordt bestraft voor late hit.

Slashing

Een speler die met één of twee handen aan zijn stick, met zijn stick naar het lichaam of de uitrusting van een tegenstander zwaait, wordt bestraft voor slashing. Contact is niet noodzakelijk om een straf op te leggen.

Tripping

Een speler die een tegenstander onderuit haalt door gebruik te maken van zijn stick, voet of been, wordt bestraft voor tripping.

Boarding

Een speler die zijn tegenstander hardhandig tegen de boarding werkt met een bodycheck, met zijn elleboog, met een aanval op het lichaam of door de tegenstander onderuit te halen, wordt bestraft voor boarding.



Checking from behind

Een speler die contact maakt met de rug van een tegenstander, wordt bestraft voor checking from behind. Voorwaarde is dat de tegenstander zich kwetsbaar heeft opgesteld en dat hij zich niet bewust is dat hij gecheckt gaat worden of dat hij zichzelf niet kan beschermen of verdedigen.

Checking to the head or neck

Een speler die een tegenstander direct raakt op het hoofd of de nek, of die een tegenstander met zijn hoofd tegen het beschermend glas of boarding duwt, wordt bestraft voor checking to the head. Het maakt niet uit met welk deel van zijn lichaam of uitrusting hij dat doet. Deze regel gaat boven elke andere regel met uitzondering van die betrekking heeft op fighting. Er bestaat niet zoiets als een 'legale' check op het hoofd.

Slew footing

Een speler die een tegenstander op gevaarlijke wijze van achter onderuit schopt of deze achterover trekt en op hetzelfde moment zijn voeten onderuit haalt of schopt, wordt bestraft voor slew footing.

Butt-ending

Een speler die de bovenste hand van de stick naar beneden laat glijden en dit uiteinde van de steel op het lichaam van de tegenstander richt, wordt bestraft voor butt-ending.

Spearing

Een speler die met het uiteinde van zijn stickblad een tegenstander steekt of probeert te steken, ongeacht of de stick met één of twee handen wordt vastgehouden, wordt bestraft voor spearing.

Roughing

Een speler die een tegenstander duwt of slaat, wordt bestraft voor roughing.



Soorten straffen

Straffen worden onderscheiden in minor penalties, bench minor penalties, major penalties, misconduct penalties, game misconduct penalties en match penalties.

Minor penalty

Een minor penalty betreft 2 minuten speeltijd en moet volledig worden uitgezeten door de bestrafte veldspeler (keeper uitgezonderd). Hij mag gedurende deze 2 minuten op het ijs niet vervangen worden door een andere speler.

Bench minor penalty

Een bench minor penalty betreft 2 minuten speeltijd en kan worden uitgezeten door elke veldspeler van het team dat zich op het ijs bevindt op het moment dat de straf wordt opgelegd.

Major penalty

Een major penalty betreft 5 minuten speeltijd en gaat altijd gepaard met een automatische game misconduct penalty. De bestrafte speler moet onmiddellijk naar de kleedkamer gaan en een willekeurige teamgenoot moet zijn straf volledig uitzitten. Deze vervanger mag gedurende deze 5 minuten op het ijs niet vervangen worden door een andere veldspeler.

Misconduct penalty

Een misconduct penalty betreft 10 minuten speeltijd. De plaats op het ijs van de bestrafte speler mag onmiddellijk door een teamgenoot worden ingenomen. De veldspeler moet zijn straf volledig uitzitten en mag de strafbank niet eerder verlaten dan bij de eerstvolgende spelonderbreking nadat zijn straftijd is afgelopen.

Game misconduct penalty

Bij een game misconduct penalty moet de speler of teamofficial zich onmiddellijk naar de kleedkamer begeven. Een speler mag op het ijs onmiddellijk door een andere veldspeler worden vervangen.

Match penalty

Een match penalty resulteert in de onmiddellijke uitsluiting van een speler of teamofficial voor de rest van de wedstrijd. Een vervangende veldspeler moet op de strafbank plaatsnemen die de volledige straf van vijf minuten moet uitzitten, vergelijkbaar met een major penalty.

Penalty shot

Een penalty shot betekent dat een speler vanaf de middenstip alleen op de goalie mag af schaatsen om proberen een doelpunt te maken. De tijd staat op dat moment stil.



Samenvattend

Over het algemeen geldt dat een minor penalty wordt gegeven voor gewone overtredingen, zoals tripping of hooking en een major penalty voor ernstigere overtredingen, terwijl roekeloos gedrag, waar de veiligheid van een speler in gevaar is, bestraft wordt met een match penalty.

Een bench minor penalty wordt opgelegd als het team een overtreding begaat, zoals too many men.

Een misconduct penalty wordt opgelegd voor commentaar op de leiding of als extra straf bij een ernstigere overtreding.

Een game misconduct penalty wordt opgelegd voor ernstig wangedrag of als extra straf bij een major penalty.

Een penalty shot wordt bijvoorbeeld toegekend als een speler in een breakaway situatie van achteren wordt gehinderd.

Straffen

De meest zichtbare taak van een scheidsrechter is het opleggen van straffen. Als een overtreding gebeurt en het spel is stilgelegd, is alle aandacht op hem gericht. Daarom bepaalt de manier waarop een scheidsrechter een straf geeft in grote mate of hij geloofwaardig overkomt. Natuurlijk moet een straf correct zijn, maar goede scheidsrechters kunnen een mindere goede straf nog steeds verkopen, als ze dat doen op een duidelijke en zelfverzekerde manier.

Een overtreding moet aan één van de vier onderstaande criteria voldoen om daarvoor een straf te kunnen geven. Een overtreding:

- die een scoringskans teniet doet.
- die mogelijk een blessure kan veroorzaken.
- die overduidelijk is.
- die onmiddellijk het puckbezit wijzigt of een ander voordeel veroorzaakt.

Voorbeelden daarvan zijn:

- Een tegenstander hooken die naar de goal rijdt.
- Een check van achteren.
- De puck buiten het speelveld schieten als het spel stilligt.
- Een tegenstander hooken in het neutrale vak, waarmee puckbezit wijzigt.



Procedure

Tekens bij straffen zijn een belangrijk communicatiemiddel voor scheidsrechters. Vanaf het moment dat een overtreding wordt begaan, communiceert de scheidsrechter met spelers, coaches en toeschouwers. De gestrekte arm geeft aan dat er een straf gaat volgen en het blazen op de fluit geeft aan dat spelers moeten ophouden met spelen. Het teken van de straf wordt in eerste instantie gegeven om de spelers en coaches te informeren aan wie welke straf wordt gegeven. De scheidsrechter schaatst vervolgens naar de officialbank en geeft het teken nogmaals om ook de officials en de toeschouwers te informeren. Deze stappen vormen allemaal een belangrijk deel van het communicatieproces.

Als een overtreding is begaan die bestraft moet worden, moet je kunnen bepalen wanneer het spel stilgelegd moet worden. Als het in overtreding zijnde team puckbezit heeft, fluit je direct af. Als de overtreding is begaan door het andere team, moet je het spel door laten gaan totdat het puckbezit is overgegaan op dat team of van richting wordt veranderd door dat team. Als beide teams straf krijgen, moet je direct affluiten. In alle gevallen moet je jouw arm opsteken, als je straf geeft.

De kans is groot dat je schaatst op het moment dat een overtreding wordt begaan. Als je affluit moet je daarom stoppen en moet je de speler aanwijzen die bestraft wordt. Het is belangrijk dat je in de richting van de speler kijkt, maar niet direct oogcontact met hem maakt. Als de speler dichtbij staat, wijs je de speler helemaal niet aan. Als je dit wel doet, kun je de speler namelijk irriteren. Het aanwijzen moet gebeuren met een open palm met de vingers tegen elkaar. Als je de speler aanwijst, roep je de kleur, het rugnummer en de straf en geef je het teken. Vervolgens schaatst je richting de strafbanken en draai je je na drie slagen om, waardoor je alle spelers weer kunt zien. Neem altijd die route naar de strafbanken waardoor je niet in conflict komt met de speler die bestraft is. Stop voor de strafbank, wijs de kant van het bestrafte team aan en geef het teken nogmaals. Houd daarbij nog zoveel mogelijk spelers in de gaten. Als de straf meer is dan een minor penalty, overleg dan met de official scorer en laat het niet alleen bij tekens. Laat in ieder geval nooit een speler in het scheidsrechtersgebied komen als je met de benchofficials overlegt.

Hanteer een neutrale gezichtsuitdrukking als je straf geeft. Lachen kan de indruk geven dat je niet serieus bent en als je boos bent, kan dat spelers intimideren.

Wat belangrijk is bij het geven van straffen is dat je steeds een bepaald tempo volgt. Met het juiste tempo straal je uit dat je zelfverzekerd bent en houd je de spelers maximaal in de gaten. Vaak hebben scheidsrechters de neiging om de straffen af te raffelen en niet compleet stil te staan. Als dit gebeurt, kan het gebeuren dat spelers en toeschouwers het teken niet zien en kan het beeld ontstaan dat de scheidsrechter nerveus of gehaast is. Oefen jouw tempo in de spiegel. Je moet een manier vinden die goed bij jou past en goed overkomt op de betrokkenen in het spel.

Een goed strak en juist teken geeft aan iedereen door, welke straf is begaan en laat ook zien dat de scheidsrechter geeft om de taak die hij moet uitvoeren. Slordige tekens worden vaak verkeerd begrepen en geven de impressie dat de official niet trots is op zijn taak. Oefen regelmatig je tekens; met een collega of in de spiegel, zodat je ze in een verhitte wedstrijd ook goed uitvoert. De meeste tekens geef je voor de borst, waardoor jouw blik niet wordt belemmerd.



Blazen op de fluit

Wat misschien maar van ondergeschikt belang lijkt te zijn bij het geven van straf, is hoe je op jouw fluit blaast. Maar dit is wel een belangrijk aspect van welke indruk je afgeeft. Het stoppen van het spel is een vorm van communicatie die door iedereen wordt gehoord. Net als bij verbale communicatie, kan de manier waarop je op jouw fluit blaast positief of negatief worden geïnterpreteerd. Wat moet je wel en niet doen?

Wel doen:

- Gebruik een luid scherp signaal. Dit wordt door iedereen gehoord en hiermee straal je zelfverzekerdheid uit.
- Blaas in elke situatie op dezelfde manier op jouw fluit. Hiermee straal je vertrouwen uit en ben je altijd consequent.

Niet doen:

- Als je meer dan één keer fluit, lijkt het of je nerveus en de controle kwijt bent.
- Als je zachtjes fluit, lijkt het of je besluiteloos bent of twijfelt.
- Als je lang en zeer hard fluit, lijkt het of je boos en arrogant bent.
- Fluit niet harder als je boos bent. Dit geeft aan dat je de controle hebt verloren of dat je je dingen aantrekt en het zal spelers irriteren.
- Als je je fluit in de mond houdt tijdens het spel, kun je per ongeluk al affluiten of kunnen je tanden eruit vliegen als je valt of er tegen je aan wordt gereden.

Verbale communicatie

Naast tekens moet je ook verbaal communiceren met de spelers om de kleur en het nummer van de speler aan te geven en te laten weten welke straf ze krijgen. In jeugddivisies kun je ook aan de bestrafte speler kort en bondig uitleggen waarom hij de straf heeft gekregen, maar je moet niet in discussie gaan over andere aspecten van jouw beslissing.

Als een straf is gegeven, kun je het soms nodig vinden om kort met de captains of de coaches te overleggen waarom je de straf hebt gegeven, speciaal in gevallen die niet vaak voorkomen of als er verschillende straffen zijn gegeven. Je kunt er ook voor kiezen om even snel een ter zake doende vraag te beantwoorden van een kalme speler, zelfs als die geen aanvoerder is. Goede verbale communicatie waar nodig, helpt je om spelers en coaches de regels bij te brengen en helpt ook om de relatie met hen te verbeteren.

Voorbeelden:

- Een team krijgt een bench minor; leg uit dat die moet worden uitgezeten door één van de spelers op het ijs.
- De goalie krijgt straf; leg uit dat die moet worden uitgezeten door één van de spelers op het ijs.
- Een speler krijgt een minor + misconduct; leg uit dat een willekeurige speler de twee minuten moet uitzitten.



- Er worden verscheidene straffen uitgedeeld; leg uit met hoeveel spelers elk team verder gaat. Doet dit verbaal en niet door het opsteken van een aantal vingers; dit is namelijk niet goed te zien.
- Een geblesseerde speler krijgt straf; leg uit dat een willekeurige speler zijn straf op de strafbank moet uitzitten, maar dat hijzelf weer naar de strafbank moet gaan, als hij weer hersteld is en zijn straftijd nog niet voorbij is.
- Een speler krijgt een major of een match penalty; leg uit dat een willekeurige speler de vijf minuten moet uitzitten.

Als er een straf gegeven wordt, schaatst de linesman die het dichtst bij de bestrafte speler staat met hem mee naar de strafbank en de ander haalt de puck op. Blijf zoveel mogelijk van de speler af en plaats jezelf tussen de speler en de scheidsrechter.

Penalty shot

Eén van de meest enerverende momenten in een wedstrijd, is het toekennen van een penalty shot. Jullie staan in de spotlights tijdens deze situatie; de overtreding zelf en jullie reactie worden door iedereen onder een vergrootglas gelegd. Daarnaast kan de manier waarop jullie de penalty shot procedure uitvoeren alle twijfel wegnemen of het wel of geen penalty shot was. In dit gedeelte wordt ingegaan op het geven van penalty shots en de juiste procedures.

Van achteren aangevallen

In de meeste gevallen wordt een penalty shot gegeven als een speler tijdens een breakaway van achteren wordt belaagd. Deze regel wordt overigens heel vaak niet goed begrepen door spelers, coaches, toeschouwers en soms ook officials. Elke keer dat een speler niet scoort tijdens een breakaway of hem de puck ontnomen wordt, wordt er tamelijk vaak om een penalty shot gevraagd. Hieronder staan vijf criteria waaraan allemaal voldaan moet worden, om een penalty shot te kunnen geven:

- De speler moet puckbezit hebben; hij heeft overigens ook nog puckbezit als hij de puck iets voor zich uit schiet om harder te kunnen schaatsen.
- De speler moet zijn eigen blauwe lijn gepasseerd zijn.
- Er bevindt zich geen tegenstander tussen hem en de goalie.
- De speler moet van achteren of scheef van achteren worden belaagd. Hij moet zijn belager dus niet hebben kunnen zien. Een speler die hem zijn opzij belaagt en die hij dus wel kan zien, krijgt wel straf, maar geen penalty shot tegen.
- De speler of zijn team moet geen goede scoringskansen meer hebben gehad. Als ze nog wel een goed schot op de goal kunnen geven, krijgt de andere speler wel straf, maar geen penalty shot tegen.



Penalty shot procedure

De procedure voor het geven van een penalty shot komt overeen met die van het opleggen van een gewone straf. Er zijn echter een paar belangrijke extra stappen, die genomen moeten worden in het opleggen van een penalty shot.

- Als de overtreding wordt begaan, geeft je het teken voor de uitgestelde straf.
- Als er is afgefloten, geeft je het teken voor penalty shot.
- Je schaatst dan naar de officialbank om het nummer door te geven van de speler die de overtreding maakte en welke overtreding het betrof.
- De coach kan iedere speler aanwijzen die het penalty shot gaat nemen.

Uitvoering van penalty shot

- Alleen de speler die het penalty shot neemt en beide goalies mogen op het ijs staan.
- De puck wordt op de middenstip gelegd.
- Je legt aan de speler uit dat hij het penalty shot pas mag nemen als je fluit, dat hij voorwaarts moet bewegen als hij de puck heeft aangeraakt en dat hij geen rebound krijgt.
- Je legt aan de goalie uit dat hij in zijn doelgebied moet blijven totdat de speler de puck heeft aangeraakt en dat hij de puck op alle mogelijke manieren mag proberen te stoppen, maar dat hij niet zijn stick mag gooien of een andere overtreding mag begaan en dat de speler geen rebound krijgt.
- Je gaat op de doellijn staan met het gezicht naar de spelersbanken en een linesman staat tegenover je. De andere linesman staat op de middellijn tussen de middenstip en het scheidsrechtersgebied.
- Als er een doelpunt wordt gescoord, wijs je in het doel; als er niet wordt gescoord maak je een wave-off.
- Als er wordt gescoord, schaatst de linesman die op de doellijn stond, mee met de speler naar zijn spelersbank.
- Als er niet wordt gescoord is de face-off in het eindvak naast het doel.

Vechtpartijen

Vechtpartijen maken geen onderdeel uit van ijshockey maar kunnen wel voorkomen tijdens een wedstrijd. vechtpartijen zijn een deel van de wedstrijd waarbij de veiligheid van spelers en officials in gevaar kan komen. Een situatie waarbij twee spelers aan de boarding wat tegen elkaar aan duwen, kan al gauw escaleren in een vechtpartij waarbij verscheidene spelers betrokken raken. Daarom is het zo belangrijk dat jullie snel reageren, zelfs in de meeste onschuldig lijkende situaties. Hieronder staan de aspecten die met vechtpartijen te maken hebben.

Oplettendheid

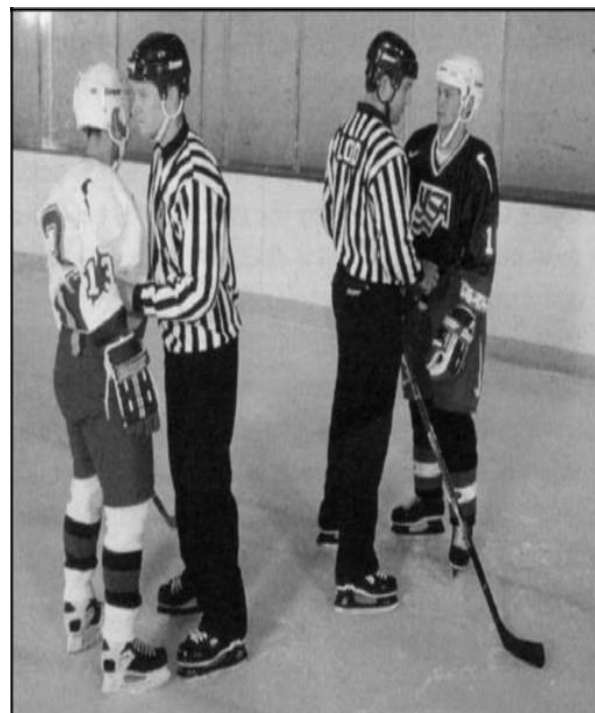
Oplettendheid en snel handelen voorkomt de meeste vechtpartijen. Een goede official ziet problemen al aankomen, voordat ze gebeuren en herkent situaties waarbij spelers elkaar gaan opzoeken. Als het spel stilgelegd wordt, moet je als linesman direct proberen tussen deze spelers te gaan staan om de situatie en spelers onder controle te hebben en je aanwezigheid te tonen. Vooral rondom de goal en langs de boarding zijn plaatsen waar je speciaal op moet letten. De puck is in deze situaties het minst van belang. De scheidsrechter blijft verder van het opstootje vandaan, maar hij moet zich wel laten horen en zien.

Als bij een opstootje in het eindvak de verdedigers van het aanvallende team over de top van de face-offcirkels komen, moet de volgende face-off in het neutrale vak worden genomen, ook als het verdedigende team straf krijgt.

Als de zoemer is gegaan, moet de scheidsrechter er rekening mee houden dat er vechtpartijen kunnen ontstaan en dat hij onmiddellijk moet kunnen ingrijpen. Als hij er zeker van is dat alles onder controle is, moet hij op de spelersbanken letten. De beide linesman moeten alle spelers op het ijs in de gaten houden en als er niets gebeurt tussen de spelersbanken in gaan staan.

Tijdens het handje schudden staat de scheidsrechter in het scheidsrechtergebied en let op alle spelers. De beide linesman staan diagonaal tegenover elkaar aan elke kant van de rij spelers.

Als hierna beide teams door dezelfde deur van het ijs moeten gaan, moeten de linesmen ervoor zorgen dat het gehele bezoekende team eerst het ijs verlaten heeft, voordat het thuisteam dat doet.





Veiligheid

De absoluut hoogste prioriteit van de officials tijdens vechtpartijen is het garanderen van de veiligheid van jezelf. De volgende procedures moet altijd worden gevolgd als een vechtpartij uitbreekt.

- Geef onmiddellijk aan degenen aan die niet betrokken zijn in de vechtpartij, om naar hun spelersbanken te gaan. De goalie moet ook terug naar zijn doelgebied. Als de vechtpartij zich voordoet voor de spelersbanken of in het doelgebied, geef dan aan waar de spelers naar toe moeten gaan. Dit doe je om mogelijke andere gevechten te voorkomen en het gebied ruim te maken voor de vechtende spelers.
- Verwijder alle uitrustingsstukken (helmen, sticks, handschoenen) uit het gebied, zodat de spelers of jullie daar niet over kunnen vallen.
- Doe je fluit af, zodat die niet ergens in verstrikt kan raken of een speler kan verwonden.
- Overleg met jouw collega welke speler je neemt. Een eenvoudig: “Ik neem wit” is al voldoende.
- Laat de spelers weten dat jullie er zijn en dat ze moeten ophouden met vechten.
- Meng je nooit alleen in een vechtpartij. Je brengt niet alleen jezelf in gevaar doordat een speler jou kan slaan, maar als je een speler vastpakt, geef je de andere speler vrij spel om op hem door te slaan. Wacht daarom altijd op jouw collega om samen een vechtpartij te onderbreken.
- Grijp een speler nooit van achteren vast, maar benader hem van opzij of van voren. Een speler die van achteren wordt vastgepakt, denkt dat dat gebeurt door een tegenstander en zal achteruit slaan. Als je iemands arm van achteren beetpakt, breng je hem daarmee ook nog in een kwetsbare positie ten opzichte van de tegenstander.
- Wacht met ingrijpen totdat de vechtpartij iets gekalmeerd is of als één van de spelers het onderpit delft. Als je een vechtpartij onderbreekt als er nog sticks of vuisten over en weer vliegen, kunnen jullie geblesseerd raken. Uiteindelijk zullen de spelers moe worden en kan de vechtpartij gemakkelijk en veilig worden onderbroken. Echter als een speler behoorlijk geraakt wordt, moeten jullie overwegen om de vechtpartij toch te onderbreken vanwege de veiligheid van die speler. Dit is met name het geval als de spelers op het ijs vallen met één speler boven op de ander.
- Praat tegen de spelers en laat ze weten dat jullie er zijn en dat het gevecht voorbij is. Een luid en rustig stemgeluid kalmeert de spelers en laat ze weten dat jullie alles onder controle hebben.
- Pas altijd op voor schaatsen, gezichtsmaskers en andere scherpe voorwerpen.

Het onderbreken

Als alle veiligheidsmaatregelen genomen zijn, is dit de procedure om de vechtpartij op te breken:

- Overleg met jouw collega wie welke speler neemt en benader de spelers van beide kanten.
- Leg elk één arm over de armen van de spelers en één arm onderlangs. Druk je armen naar elkaar toe, zodat de spelers zich moeilijk meer kunnen bewegen.
- Breng jouw lichaam tussen de spelers met jouw gezicht naar jouw speler. Jouw collega en jij staan nu met de rug naar elkaar toe.
- Als je tussen de spelers staat, laat dan jouw speler los maar blijf tussen hem en zijn tegenstander in staan. Wees er altijd op voorbereid dat hij weer naar zijn tegenstander toe wil gaan. Als dat gebeurt, grijp hem dan bij zijn shirt of bretels. Als de speler weer gekalmeerd is, moet je hem direct weer loslaten.



Handboek IJshockeyscheidsrechter BASIS

- Begeleid de speler helemaal naar de strafbank, waarbij je voortdurend tussen hem en de tegenstander blijft. Als hij eenmaal in de strafbank zit, sluit dan de deur. Als hij uit zichzelf toch de strafbank weer verlaat, wordt hij overeenkomstig bestraft.
- Als spelers worden weggestuurd, begeleid ze dan afzonderlijk naar hun kleedkamer, zodat ze elkaar niet weer tegenkomen.

Spelerswissels

Tijdens het spel mogen spelers wisselen, maar de speler die het ijs afkomt, moet binnen 1,5 m van zijn spelersbank zijn, voordat zijn vervanger het ijs op mag komen. Als hij minimaal 1 schaats in de bank of over de boarding heeft, wordt hij beschouwd als niet meer op het ijs. Als beide spelers nog op het ijs staan en één van beide de puck aanraakt of een tegenstander probeert te checken (zich met het spel bemoeit), staat het team met teveel spelers op het ijs. Als een speler echter per ongeluk door de puck wordt geraakt, gaat het spel gewoon door. De achterste linesman heeft het beste zicht op deze situatie en mag daarvoor affluiten.

Als een goalie wordt gewisseld tijdens het spel, moet de achterste linesman een teken geven aan de spelersbank dat ze nog niet mogen wisselen. Pas als de goalie binnen 1,5 m van de spelersbank is, mag een speler het ijs op komen. Gebeurt dit toch te vroeg, dan fluit de linesman af zodra dit team in puckbezit is gekomen. Als dit gebeurt terwijl het andere team straf krijgt, is de face-off in het verdedigingsvak van dat team. Als er geen straf wordt gegeven, is de facoff op de middenstip als de

puck op de helft van de tegenstander was. Was de puck op de helft van de goalie dan wordt de face-off genomen op de plaats die ligt tussen waar de puck was en de eigen goal.

Gevaarlijke uitrusting

De officials zijn er ook verantwoordelijk voor dat niemand gevaarlijke uitrusting draagt. Als je vindt dat een speler gevaarlijke uitrusting draagt, moet hij het ijs verlaten en het in orde laten brengen. Sommige voorbeelden van gevaarlijke uitrusting zijn:

- Sticks die aan het uiteinde van het blad gedeeltelijk gebroken zijn.
- Sierraden die door de uitrusting niet bedekt zijn of niet afgetaped zijn.
- Handschoen waarin de handpalm zichtbaar is.
- Bescherming die van hard materiaal gemaakt is of die niet bedekt is met zacht materiaal.

Soms kun je gevraagd worden om uitrustingsstukken na te meten. Ook hier zijn regels voor:

- Alleen als het spel stilligt, kan de aanvoerder jou vragen om iets na te meten.
- Er moet gevraagd worden om een specifiek deel van de uitrusting na te meten, bijvoorbeeld de lengte van het blad.
- Je moet kunnen zien dat een speler het uitrustingsstuk aan of vast heeft.
- Er kan per spelonderbreking maar door één team worden gevraagd om iets na te meten.



Geblesseerde spelers

Eén van de belangrijkste verantwoordelijkheden van officials is ervoor te zorgen dat voor alle deelnemers aan de wedstrijd de omstandigheden zo veilig mogelijk zijn. Maar er zullen toch situaties zijn dat spelers geblesseerd raken.

Als je maar enige twijfel hebt of het een zware blessure is, moet je het spel onmiddellijk stilleggen. Als je ervan overtuigd bent dat het geen ernstige verwonding is, mag je het spel doorlaten gaan, omdat één van beide teams mogelijk nog kan scoren. Als het team van de geblesseerde speler in puckbezit is gekomen, fluit je af.

Als het spel onderbroken wordt, schaatst de dichtstbijzijnde official naar de speler toe om te bekijken of het een ernstige blessure is. Je moet van de speler afblijven, je bent geen dokter. Als een teambegeleider bij de speler gekomen is, neem je afstand van de situatie. Je moet zover weg gaan staan dat de geblesseerde speler of de teambegeleider jou niet onheus kunnen bejegenen. Ze zijn misschien kwaad omdat er geen straf wordt gegeven.

Neem een dusdanige positie in dat je alle spelers kan zien om een eventuele opstoot te voorkomen. Als het spel is stilgelegd voor een geblesseerde speler, moet hij het ijs verlaten, ook als blijkt dat hij niet geblesseerd is. Ook als een speler bloedt, moet hij van het ijs af en moet de wond worden verzorgd. Bloed op zijn uitrusting of zijn shirt moet verwijderd worden. Als zijn shirt niet schoon te maken is, moet hij een ander shirt aantrekken met een ander rugnummer. Dit nummer moet je doorgeven aan de official scorer. Bloed op het ijs moet worden opgeruimd, eventueel door de Zamboni.

Bench officials

Benchofficials zijn een verlengstuk van ons als on-ice officials. Om de wedstrijd goed te laten verlopen, is een goed functionerend team benchofficials noodzakelijk. Soms moeten we hen nog wel wat regels leren, omdat het vaak goedwillende vrijwilligers zijn zonder juiste opleiding. In dit gedeelte worden de taken van de benchofficials besproken zodat je beter begrijpt wat hun taken zijn en waarmee je ze zou kunnen helpen. Geduld en oplettendheid moet je dan ook betrachten als je werkt met onervaren benchofficials.

De benchofficials moeten de klok bedienen, het wedstrijdshet invullen en de deurtjes van de strafbank bedienen. Met name het bedienen van de klok en het invullen van het wedstrijdshet kan nog weleens moeilijk zijn. Tijdens de wedstrijd is echter alleen het bedienen van de klok voor ons van belang. Zorg ervoor dat de juiste straftijden op de klok staan, voordat je de face-off neemt.

Als er meer dan twee spelers van een team in de strafbank zitten en de tijd van de derde speler nog niet is ingegaan, overleg dan met de benchofficials dat ze tijdens het spel het deurtje van de strafbank dichthouden, als één van de twee straffen afloopt. Het team moet namelijk met drie spelers blijven spelen.



Er zijn eisen die je aan een benchofficial mag stellen; hij moet:

- altijd onpartijdig zijn.
- alle deelnemers aan de wedstrijd respecteren.
- opletten wat er in de wedstrijd gebeurt.
- een vraag van jou willen beantwoorden.
- zijn kijk op bepaalde situaties in de wedstrijd geven als jij daarom vraagt.
- alle overtredingen aan jou doorgeven die een speler in de strafbank begaat.
- geen beslissingen van jou in twijfel trekken.
- geen beledigende taal of scheldwoorden gebruiken tegen de officials of spelers.
- geen doelpunten of assists aan spelers toekennen als jij dat niet hebt doorgegeven.
- niet juichen voor een bepaald team (thuissteam).
- jou of een speler niet uitdagen.
- niet zijn mening geven als jij daar niet om gevraagd hebt.

Er zijn soms momenten dat een benchofficial zich niet gedraagt. In eerste instantie moet je hem er dan aan herinneren welke taken hij moet uitvoeren en dat dergelijk gedrag niet wordt getolereerd. Als de benchofficial doorgaat met zijn gedrag, heb je het recht om die benchofficial te laten vervangen.

Na de wedstrijd

Na de wedstrijd zijn er nog een aantal zaken die je uit moet voeren. Hoe je die uitvoert, kan een goede indruk achterlaten bij degenen die betrokken waren in de wedstrijd.

Op het ijs

Als de zoemer is gegaan, moeten jullie nog steeds de spelers in de gaten houden. Van een wedstrijd die eindigt met een vechtpartij, krijgt iedereen een vieze smaak in de mond, helemaal als die vechtpartij door jullie voorkomen had kunnen worden. Oplettendheid geldt daarom des te meer na de wedstrijd.

Het is belangrijk dat jullie als een team het ijs betreden en ook weer als een team verlaten. Het geeft een verkeerd signaal af dat één van jullie nog staat te praten of iets anders staat te doen en de rest al onderweg is naar de kleedkamer. Het lijkt er dan op dat TeamStripes geen team is.

Als jullie van het ijs gaan, beperk dan gesprekken met spelers en coaches over bepaalde regels of over andere onderwerpen. Vermijd discussies over bepaalde beslissingen of jouw collega's. Handhaaf een professionele houding en complimenteer spelers en coaches met de mooie wedstrijd als ze jou een hand geven. Houd je helm op en je shirt dicht. Ga geen gesprek aan met toeschouwers, hoewel het wel eens verleidelijk is om ze te verstaan te geven, wat je van hun gedrag tijdens de wedstrijd vond. Als je toeschouwers vermijdt, zullen zij geen voldoening kunnen halen uit het feit dat je niet geraakt bent door hun opmerkingen en zal jouw integriteit niet worden aangetast. Een professionele houding tot achter de deur van de kleedkamer laat zien dat je de controle hebt en trots bent op wat je doet.



Kleedkamer

In de kleedkamer kunnen jullie eindelijk ontspannen. Dit is het moment om de wedstrijd te evalueren, ongewone situaties te bespreken en dingen aan te de orde te stellen die je misschien beter of anders had kunnen doen. Zorg dat je jouw collega's complimenteert met zaken die goed gingen. Zorg er ook nu voor dat er geen bezoekers (coaches, spelers of ouders) in de kleedkamer komen.

De wedstrijdsheet moet nog worden afgetekend. Dit is een officieel document, aan de hand waarvan de ranglijst wordt bepaald en statistieken worden gemaakt. Ook kunnen spelers worden geschorst op grond van dit document. Jouw handtekening betekent dat alles wat op de wedstrijdsheet staat, correct is. De volgende richtlijnen moet je volgen om te checken of de sheet goed is ingevuld.

- Check of alles compleet is ingevuld; de score per periode, de eindstand, de penalties per periode en het totaal aantal strafminuten.
- Let op ongewone straffen: match penalty: 25 min, game: 20 min. (rapport maken bij match)
- Zet jouw handtekening.

Ruim de kleedkamer op voordat je die verlaat. Dit is een teken van respect en wordt zeer op prijs gesteld door de officials die na jou komen en het personeel van de ijsbaan. Als er een wedstrijd is na de jouwe, wacht dan even met omkleden totdat de officials voor die wedstrijd er ook zijn. Als ze onverhoopt niet verschijnen, kun je namelijk hun wedstrijd overnemen. Hiermee voorkom je dat het gehele scheidsrechtterskorps in verlegenheid wordt gebracht.

Als je een rapport moet maken van een incident, doe je dat op de volgende manier:

- Bespreek het incident met jouw collega's en vraag wat zij gezien hebben.
- Beschrijf alleen wat je gezien hebt.
- Vermeld waar je op het ijs stond.
- Beschrijf de aanleiding, als dat mogelijk is.
- Vermijd aannames over wat iemand dacht of zou gaan doen.
- Via de link op IJshockeynederland.nl vul je het scheidsrechttersrapport naar waarheid in

Referee Coaches

De scheidsrechtterscommissie TeamStripes NL en Referee Coaches proberen zoveel mogelijk wedstrijden van jullie te laten bekijken. Deze mensen hebben invloed op het niveau waarop je nu fluit of zou kunnen gaan fluiten. Neem daarom hun opbouwende kritiek goed in je op en probeer dat de volgende wedstrijd in de praktijk te brengen.

Houd er rekening mee dat alle Referee Coaches verschillend zijn, met allemaal verschillende persoonlijkheden. Neem hun feedback ter harte, zij zijn ervoor om jou beter te maken en daarmee het totale scheidsrechtterskorps.

Je kunt het volgende van ze verwachten:

- Ze geven positieve feedback.



Handboek IJshockeyscheidsrechter BASIS

- Ze geven tips over hoe je zwakke gebieden kunt verbeteren.
- Ze zijn objectief in hun beoordeling.
- Ze hebben grondige kennis van de regels en procedures.
- Ze zijn goede luisteraars en willen je graag helpen.
- Ze zijn eerlijk.
- Ze kunnen je helpen doelen te stellen.

Judgment

Of een nieuwe official succes zal hebben, hangt niet alleen af van zijn kennis van de spelregels en of hij in de juiste positie staat. In de scheidsrechterswereld wordt namelijk ook de term judgment (gamemanagement) gebruikt, dat een goede official moet hebben. Maar bijna iedereen heeft judgment op basisniveau. Zelfs een nieuwe official kan beoordelen of het een offside is, vooropgesteld dat hij in de goede positie stond om dat te beoordelen. Met betrekking tot straffen heb je weinig judgment nodig in de lagere divisies. In deze divisies volstaat het om de regels goed te kennen om goed judgment te hebben.

De rol van de official op de lagere niveaus is simpel gezegd die van leraar. Spelers, coaches, ouders en toeschouwers vertrouwen op zijn regelkennis en leren ervan hoe hij die regels toepast. Een goede official zal niet alleen de regels goed toepassen, maar er ook voor proberen te zorgen dat iedereen de regels beter begrijpt als ze uiteindelijk de ijsbaan verlaten.

Gamemanagement wordt belangrijker naarmate de official op hogere niveaus gaat fluiten. Echter één ding verandert nooit en dat is dat spelregelkennis uitermate belangrijk is. Hoe meer ervaring je krijgt, des te vaker zul je merken dat goed judgment een gebrek aan spelregelkennis niet kan camoufleren en een grondige spelregelkennis een gebrek aan goed judgment niet kan vervangen. Als je een nieuwe official bent, concentreer je dan op spelregelkennis; goed judgment komt later wel als je meer ervaring hebt.

Als je net begint met fluiten, kun je judgment ook zo benaderen dat als je twijfelt over een beslissing, je uitgaat van wat je gevoel zegt. Dit is meestal de juiste beslissing. Belangrijk in alle situaties is het om niet al te snel een situatie te beoordelen en om niet te vroeg te reageren; dus niet te snel jouw arm in de lucht. Laat de situatie helemaal aflopen voordat je overeenkomstig reageert.

Communicatie

Veel communicatie tussen officials en spelers en coaches gebeurt met behulp van tekens en lichaamstaal. Er zijn echter momenten dat verbale communicatie nodig is, tijdens het spel of als het spel stilligt.



Verbale communicatie

Verbale communicatie is de meest effectieve manier om te communiceren. Een official die kort en bondig de juiste uitleg geeft, laat zien dat hij weet wat er speelt. Verbale communicatie bevordert ook de samenwerking tussen de betrokkenen en verstrekt de rol van de official als leraar.

De manier waarop de official verbaal communiceert, laat zijn houding ten opzichte van anderen zien. Een official die weigert een regelinterpretatie uit te leggen aan een aanvoerder, komt autoritair over en lijkt niet samen te willen werken. Aan de andere kant, een official die wel een korte en juiste interpretatie geeft, wordt gezien als een official die betrokkenen hetzelfde respect geeft als dat hij van hen terugverwacht. Een official die communiceert, vervult zijn rol als leraar op een fatsoenlijke en open manier en verdient daarmee respect.

Verbale communicatie kan worden gebruikt:

- Tijdens het opleggen van een straf.
- Tijdens offside of icings. “NO” betekent dat het geen offside is.
- Bij het uitleggen van een regel. Vaak kennen de spelers en de coaches de specifieke regel niet. Als je die uitlegt, zullen ze dezelfde situatie later beter begrijpen en toon je ze dat je weet waar je het over hebt. Ga niet bij iedere straf uitleg geven.
- Bij het opleggen van verschillende straffen; met hoeveel spelers spelen de teams verder en wanneer lopen bepaalde straffen af. Dit moet niet alleen uitgelegd worden aan de teams, maar ook aan de benchofficials.

“Speel de puck”, “Houd je stick laag”, “Let go” zijn kreten die je kunt gebruiken om te voorkomen dat je het spel moet stilleggen of dat je een straf moet geven. Het laat de spelers weten dat je aanwezig bent en de situatie overziet. Als je een verbale waarschuwing hebt gegeven, moet je erop voorbereid zijn dat je een straf gaat geven als ze doorgaan. Als je dat niet doet, lijkt het erop dat je wel waarschuwt, maar niet straft en zullen spelers niet weten waar ze aan toe zijn.

Coach/Captain

In de spelregels staat dat een captain of assistent captain alleen maar met de scheidsrechter mag praten, maar er kunnen natuurlijk momenten zijn dat je met de coach of andere spelers wilt praten. Hier zijn een paar voorbeelden:

Spreek met de coach:

- Bij jeugdwedstrijden; de captain is dan niet altijd geschikt om een boodschap juist over te brengen.
- Als er een gecompliceerde situatie is ontstaan, die moeilijk door de captain aan de coach uit te leggen is.
- Als de coach kalm is en een redelijk vraag stelt of een bepaalde zorg heeft.
- Als de captain onredelijk is.



Spreek met de captain:

- Bij wedstrijden met oudere spelers.
- Als er een simpele situatie is ontstaan, die gemakkelijk is uit te leggen aan de coach.
- Als de coach onredelijk is.

Tips

Als je effectief wilt communiceren, moet je dat op een bepaalde manier doen. Deze tips kunnen je daarbij helpen.

- Als je een gesprek onder vier ogen houdt, wees dan fatsoenlijk en spreek niet te luid. Anderen hoeven het gesprek niet te kunnen volgen. Als je niet te luid spreekt, zal dat een kalmerend effect hebben op een speler of een coach.
- Als je een fout maakt, geef dat dan ook toe. “Sorry coach, ik zit fout” laat de coach weten dat je eerlijk bent en dat je ook fouten maakt. Echter als je al te vaak fouten toegeeft, moet je eens jouw vaardigheden als een official tegen het licht houden. Officials die constant zich verontschuldigen voor hun fouten, zijn niet meer geloofwaardig en brengen zichzelf in een moeilijk parket.
- Probeer alle redelijk vragen op een korte en bondige manier te beantwoorden. Een team of een speler die de regel of interpretatie niet kent, zal alleen maar meer gefrustreerd raken als je weigert de regel uit te leggen.
- Vermijd discussies over judgment. Beperk jouw communicatie over zaken die de regels en interpretaties aangaan.
- Vermijd ook het ondermijnen van jouw collega's. Houd er rekening mee dat jullie het derde team op het ijs zijn. Als je kritiek hebt op hen, zal dat alleen maar jullie geloofwaardigheid in gevaar brengen.
- Wees zeer specifiek in jouw verbale communicatie; hierdoor wordt de boodschap goed begrepen.
- Vermijd “dreigen” naar spelers en coaches. Als je dreigt een straf te geven of voor de wedstrijd al spelers en coaches duidelijk maakt dat je bepaalde overtredingen zult bestraffen, breng je jezelf ook in een lastig parket, omdat je je daar dus aan moet houden. Als je voor de wedstrijd bijvoorbeeld zegt dat je alle high-sticking situaties zult bestraffen, kan dat effectief zijn, totdat er een high-sticking gebeurt die je niet gezien hebt of ervoor gekozen hebt om die niet te bestraffen. In deze situatie heb je alle geloofwaardigheid verloren. In plaats daarvan kun je voor de wedstrijd beter de spelers eraan herinneren dat ze hun sticks laag houden, zodat we een leuke wedstrijd zullen hebben. Deze benadering geeft hetzelfde signaal af zonder dat je met de rug tegen de muur staat.
- Vermijd een houding waarin je laat zien dat je altijd gelijk hebt en dat niemand vraagtekens mag zetten bij jouw beslissingen. Dit frustreert spelers en maakt jouw taak alleen maar moeilijker.
- Houd je verre van platvloers taalgebruik en gebruik geen scheldwoorden. We bestraffen spelers voor dit soort taal en moeten daarom dit soort taal zelf niet gebruiken.



2-man systeem

In het 2-man systeem moeten alle scheidsrechters alle taken uitvoeren, wat ten koste kan gaan van het geven van de juiste straffen en het bepalen van offside en icing. Het 2-man systeem vergt dus veel communicatie en teamwork tussen beide scheidsrechters.

Positie

De scheidsrechter die bij de blauwe lijn staat, moet geduldig afwachten als het spel het eindvak uit dreigt te gaan en de blauwe lijn zolang mogelijk bewaken. In de ideale situatie zal de scheidsrechter niet eerder bij de blauwe lijn vertrekken dan dat hij is afgelost door de ander of er absoluut zeker van is dat het spel in het andere eindvak terecht zal komen. Het op het laatste moment verlaten van de blauwe lijn, zorgt ervoor dat er zoveel mogelijk goede offside beslissingen worden genomen, maar dit vraagt ook veel ervaring.

Als het spel het neutrale vak in kan gaan, moet hij zo snel mogelijk achteruit naar de andere blauwe lijn schaatsen. De ander neemt daarbij zo snel mogelijk de achterste blauwe lijn over. Gaat het spel daarna het andere eindvak in, dan zijn de rollen omgedraaid en moet de één zorgen dat hij zo snel mogelijk op de doellijn staat en ander bij de blauwe lijn. Als het spel in het neutrale vak is, staan beide scheidsrechters in een eindvak, net over de blauwe lijn.

Face-offs

Bij het begin van de wedstrijd of een periode en na een goal, staat de scheidsrechter die de face-off niet neemt in het scheidsrechtergebied. Hij volgt het spel na de face-off en de ander gaat naar de boarding. Als het spel in het neutrale vak blijft, staat elke scheidsrechter in een eindvak, maar als het spel een eindvak ingaat, gaat de scheidsrechter aan die kant mee het eindvak in en de ander gaat naar die blauwe lijn.

Bij een face-off in een eindvak, staat de andere scheidsrechter ook in het eindvak vlak bij de blauwe lijn. Als de puck is ingeworpen, schaatst hij naar het neutrale vak en de scheidsrechter die de face-off genomen heeft, gaat naar Base of Operation als dat mogelijk is.

Bij een face-off in het neutrale vak staat de andere scheidsrechter ook weer in het eindvak. Zodra de puck is ingeworpen, gaat hij met het spel mee.

De scheidsrechter die affluit, blijft van de puck af en schaatst naar de plaats van de face-off. De ander haalt de puck op. Bij een icing wordt van deze regel afgeweken, omdat degene die affluit veel dichterbij de puck is dan de ander. Dit is ervoor bedoeld om snelheid in de wedstrijd te houden.

Als er een doelpunt wordt gescoord, geeft de scheidsrechter in het eindvak de doelpuntenmaker en de assists door aan de official scorer en de ander haalt de puck op en neemt vervolgens de face-off.

Als een scheidsrechter een straf doorgeeft aan de officialbank, haalt de ander de puck op en gaat naar een face-offstip toe die aan de kant ligt van de spelersbanken. De andere scheidsrechter hoeft dan niet helemaal naar de tegenoverliggende blauwe lijn te schaatsen en krijgt vanuit de spelersbank zo ook geen commentaar op zijn straf.



Hoewel het belangrijk is dat alle overtredingen worden bestraft, moet er een soort etiquette zijn tussen beiden. Jouw collega die dichtbij stond en in de juiste positie stond, kan misschien iets geheel anders hebben gezien dan wat jij gezien hebt van een grotere afstand of simpel gezegd anders geïnterpreteerd heeft. Als achterste scheidsrechter is het beter jouw collega de beslissing te laten nemen, tenzij je er absoluut zeker van bent dat hij het niet gezien heeft.

Een scheidsrechter die constant straffen geeft die dichtbij zijn collega gebeurd zijn, wordt als overijverig beschouwd en lijkt geen vertrouwen te hebben in hem. Dit gedrag leidt tot irritatie bij de spelers en brengt de geloofwaardigheid van de scheidsrechters in gevaar.

In het geval dat de puck niet meer speelbaar is, is dat alleen de verantwoordelijkheid van de scheidsrechter die het dichtstbij staat. Hij heeft het beste zicht op het spel en kan het beste beoordelen of het nodig is om het spel stil te leggen.

Net als bij de linesmen in het 3-man systeem is oogcontact tijdens het spel zeer waardevol. Als jouw collega onzeker is over een bepaalde situatie of iets niet gezien heeft, is een goede scheidsrechter in staat om aan zijn gelaatsuitdrukking te zien of oogcontact of het nodig is af te fluiten. Tijdens spelonderbrekingen bespreekt een effectief TeamStripes situaties die zijn voorgevallen en nemen de noodzakelijke tijd om tot een goede beslissing te komen zonder de wedstrijd te erg te vertragen.

Als een scheidsrechter nieuw is in het 2-man systeem, zal de ervaren scheidsrechter hem in de gelegenheid stellen ervaring op te doen. Echter een nieuwe scheidsrechter kan twijfelen om een straf te geven waardoor de ander gedwongen wordt om de leiding over te nemen. Het is belangrijk dat dit

rustig en diplomatiek gebeurt om de geloofwaardigheid en het vertrouwen van hem niet te ondermijnen. Het bespreken van de incidenten tijdens een spelonderbreking en tijdens de pauzes helpt hem een wedstrijdgevoel te ontwikkelen en vertrouwen te krijgen. Complimenteer de nieuwe scheidsrechter met een goede beslissing waardoor zijn zelfvertrouwen zal toenemen.

Een scheidsrechter kan in de situatie verzeild raken dat de beslissing van zijn collega ter discussie wordt gesteld, stel je op als een collega en teamgenoot. Zodra een scheidsrechter de beslissing van zijn collega openlijk in twijfel trekt, zullen de spelers, coaches en toeschouwers dat merken en zal een minder prettige sfeer ontstaan op het ijs.

Na de periode of de wedstrijd moeten de scheidsrechters ervoor zorgen dat er geen opstootjes gebeuren. Als het rustig blijft, schaatsen ze naar de spelersbanken en zorgen ervoor dat de spelers keurig het ijs verlaten. Na de wedstrijd bij het handje schudden, staat elke scheidsrechter aan één kant van de rij spelers.

Bijlage 1

Wat is het 3-man systeem?

In het 3-man systeem staan er drie officials op het ijs. De hoofd scheidsrechter (referee) geeft straffen en bepaalt of het een doelpunt is en de linesmen fluiten voor offsides en icings en nemen de face-offs.

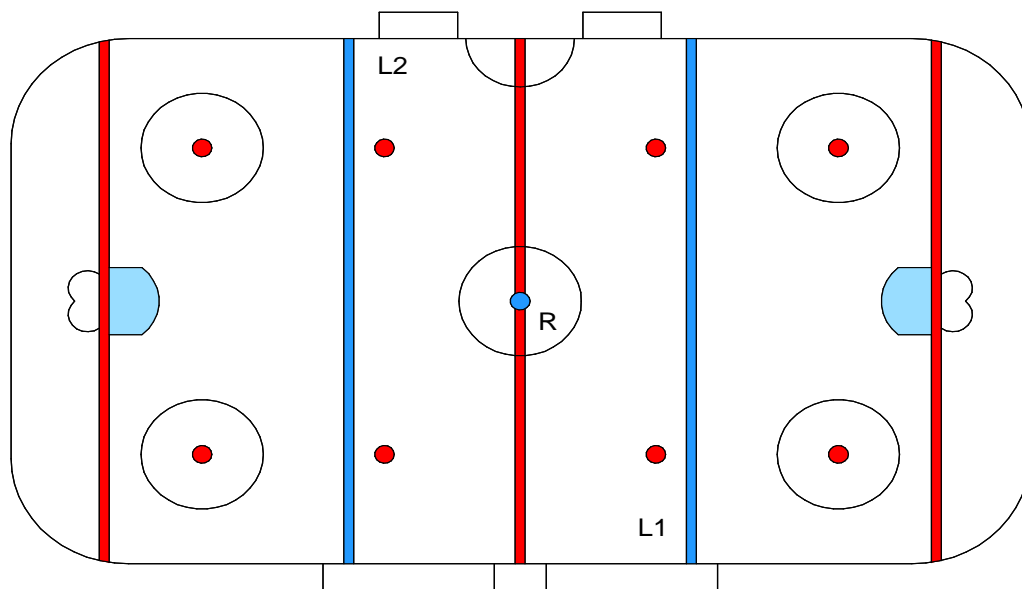
Wat is het basisprincipe?

Het basisprincipe van het 3-man systeem is erop gebaseerd dat de scheidsrechter zoveel mogelijk het spel volgt en dat de linesmen op offside en icing letten. Als er gefloten is, haalt de linesman die met de rug naar de spelersbanken stond de puck op en de andere linesman gaat naar de plaats van de face-off. Het onderbreken van opstootjes gaat boven het ophalen van de puck.

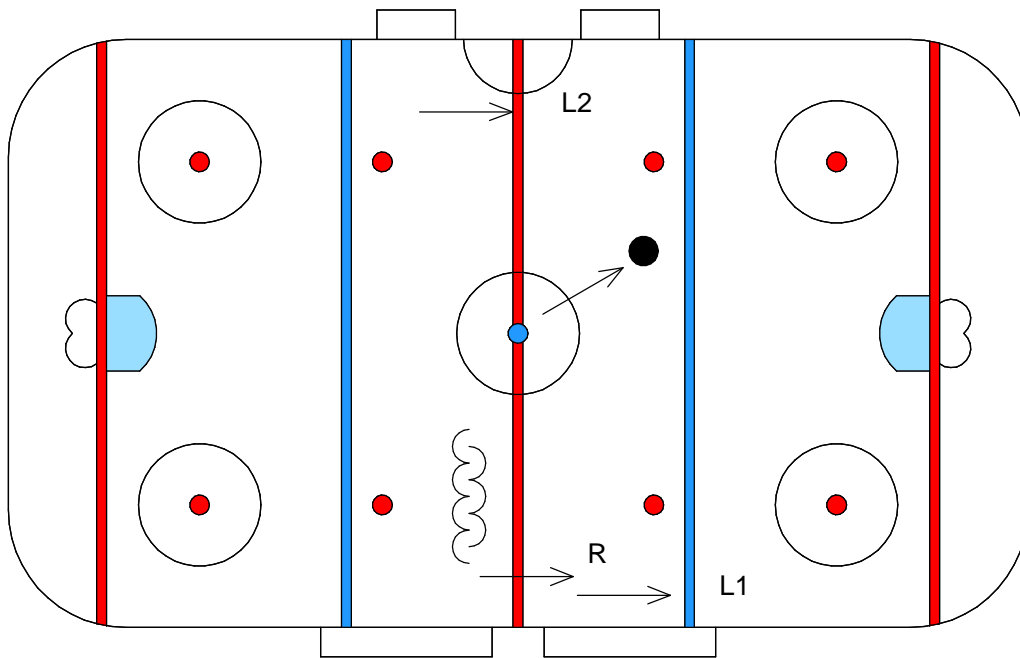
Wat zijn de posities op het ijs?

De posities van de scheidsrechter en de linesman hangt af van wie de face-off genomen heeft, waar de face-off genomen is en waar het spel vervolgens heen is gegaan.

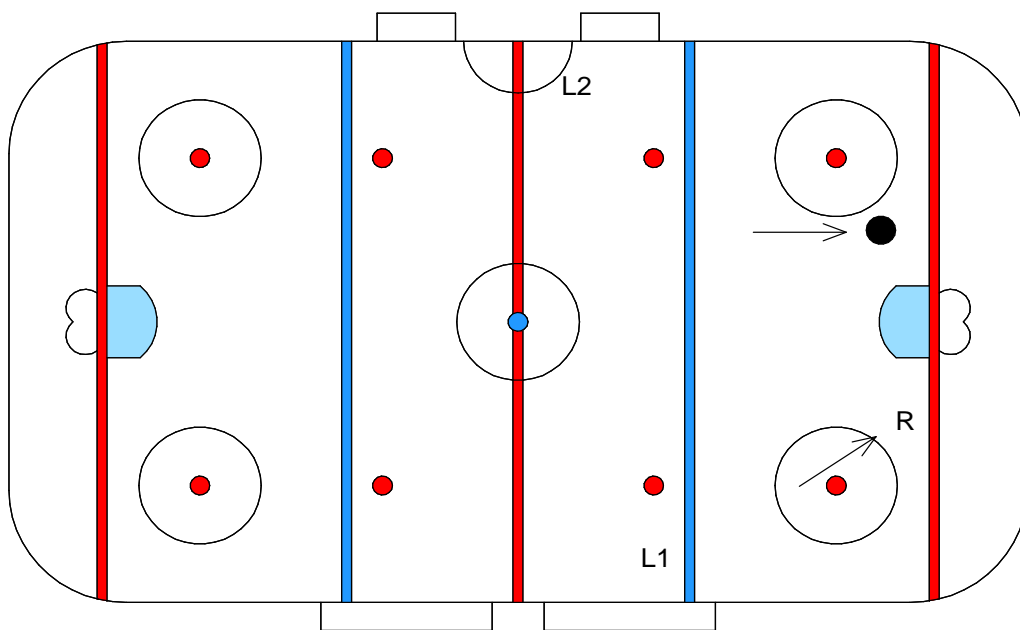
Het spel begint met een face-off op de middenstip. Onderstaand wordt uitgelegd welke situaties er mogelijk zijn en wat dat betekent voor de positie van de scheidsrechter en de linesmen.



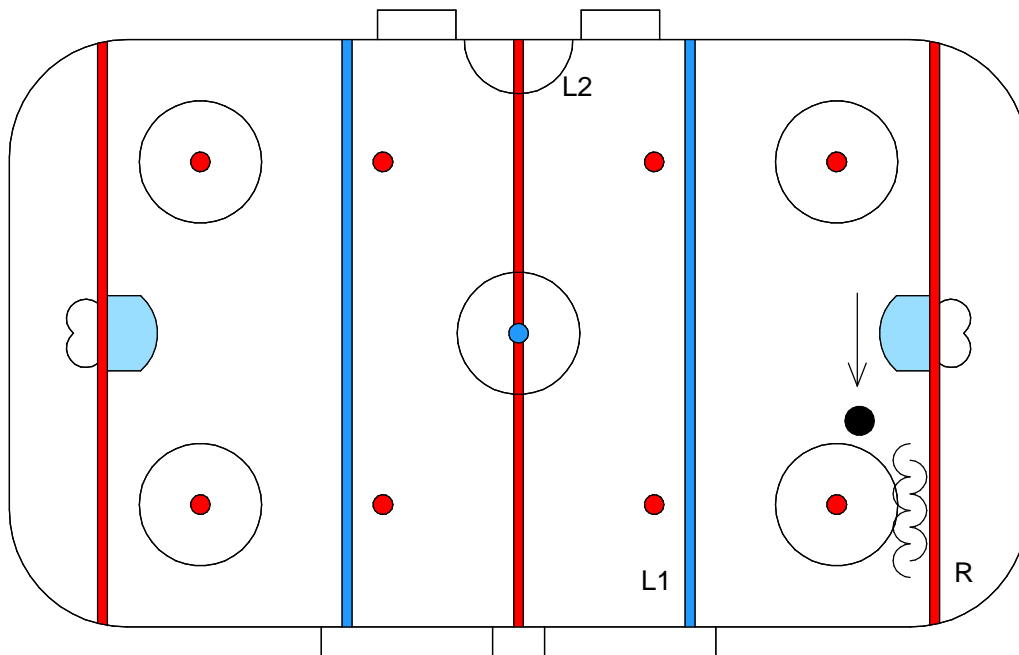
De hoofd scheidsrechter R neemt de face-off en kijkt naar de benchofficials. L1 staat aan de kant van het bezoekende team en L2 staat voor de strafbank van het thuisteam. Na een doelpunt haalt de linesman die aan de kant van de strafbanken staat de puck op en de andere linesman staat tussen beide spelersbanken. Hier na gaat hij staan aan de kant van het scorende team. R staat na een doelpunt met zijn gezicht naar de spelersbanken.



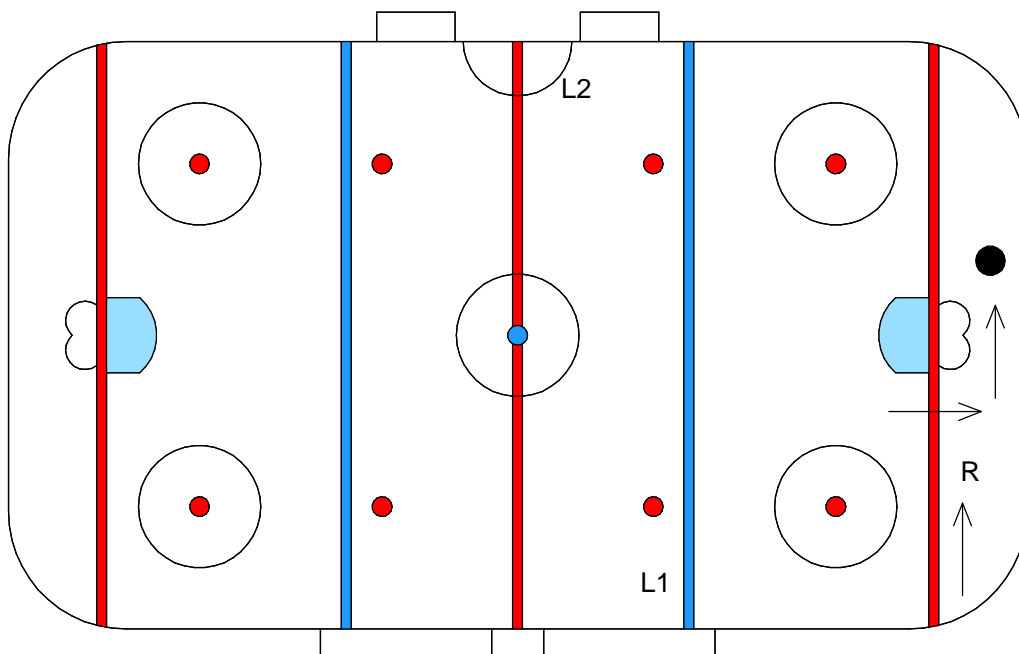
L1 zorgt ervoor dat hij bij de blauwe lijn is voordat de puck daar is. L2 schaats tot net over de middel-lijn.



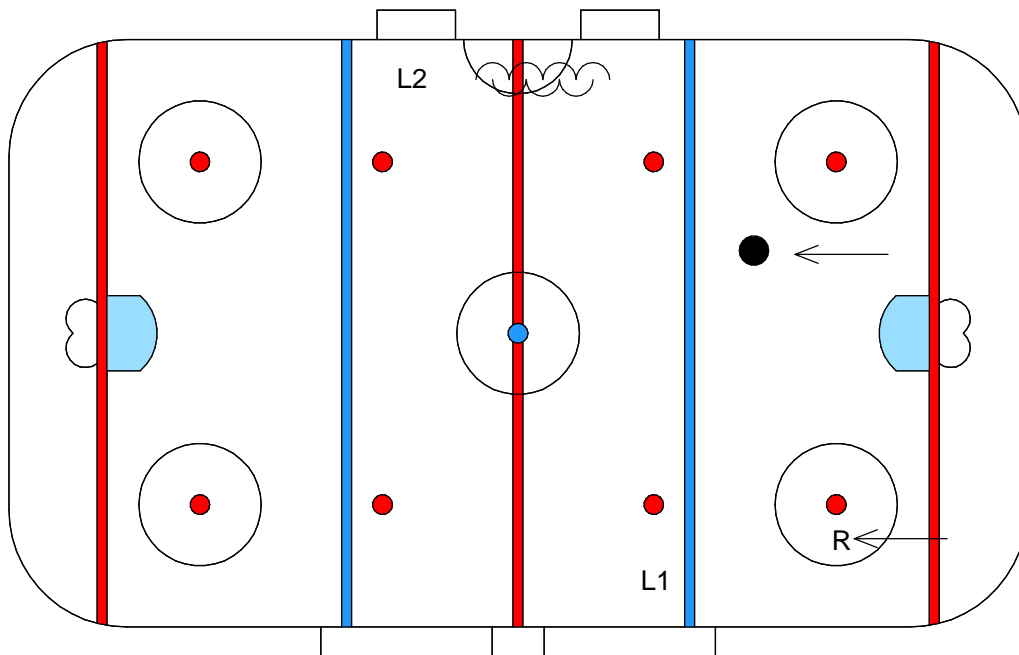
Gaat het spel het eindvak in dan gaat R mee het eindvak in. L1 gaat in het neutrale vak net buiten de blauwe lijn staan. L2 staat net voorbij de middellijn; als het spel wordt onderbroken kan hij zo nog snel bij de spelers zijn. Ook kan hij de positie op de blauwe lijn overnemen als zijn collega in problemen komt en de blauwe lijn moet verlaten.



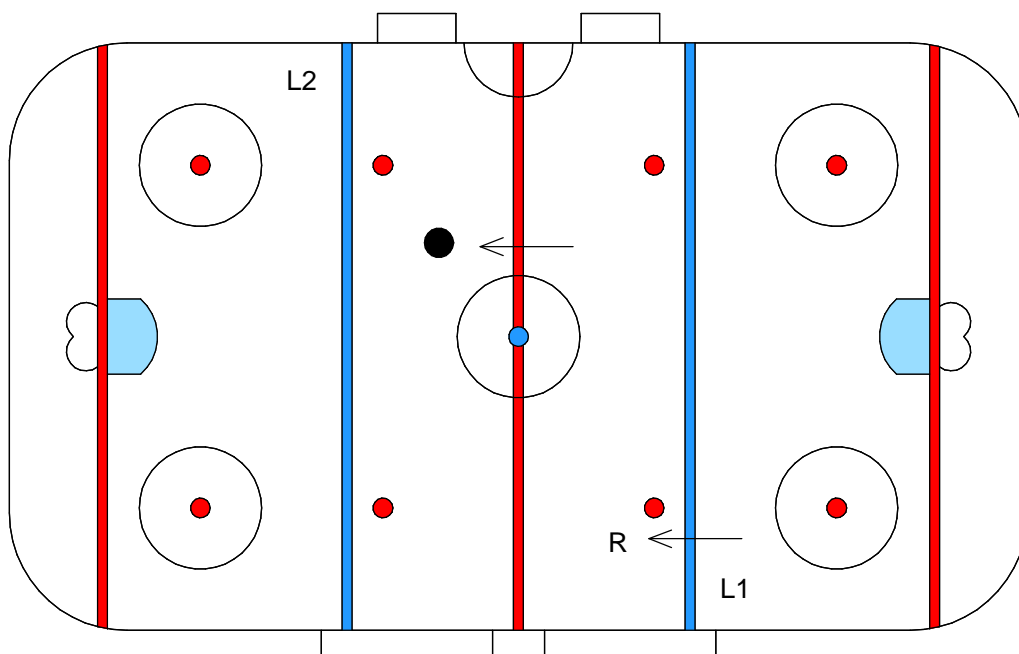
Als het spel aan dezelfde kant van R komt, moet hij achterwaarts richting de boarding schaatsen. Hij moet altijd proberen alle spelers voor zich te houden.



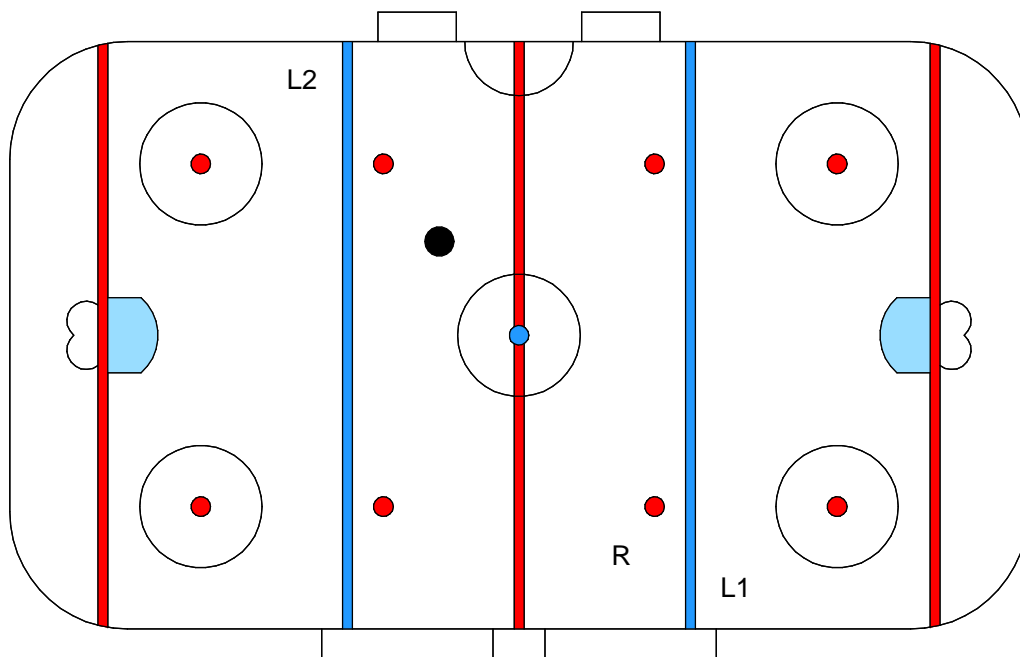
Als het spel weer naar de andere kant van het ijs van R gaat, moet hij dichterbij de goal komen om een goed overzicht over het spel rondom de goal te houden.



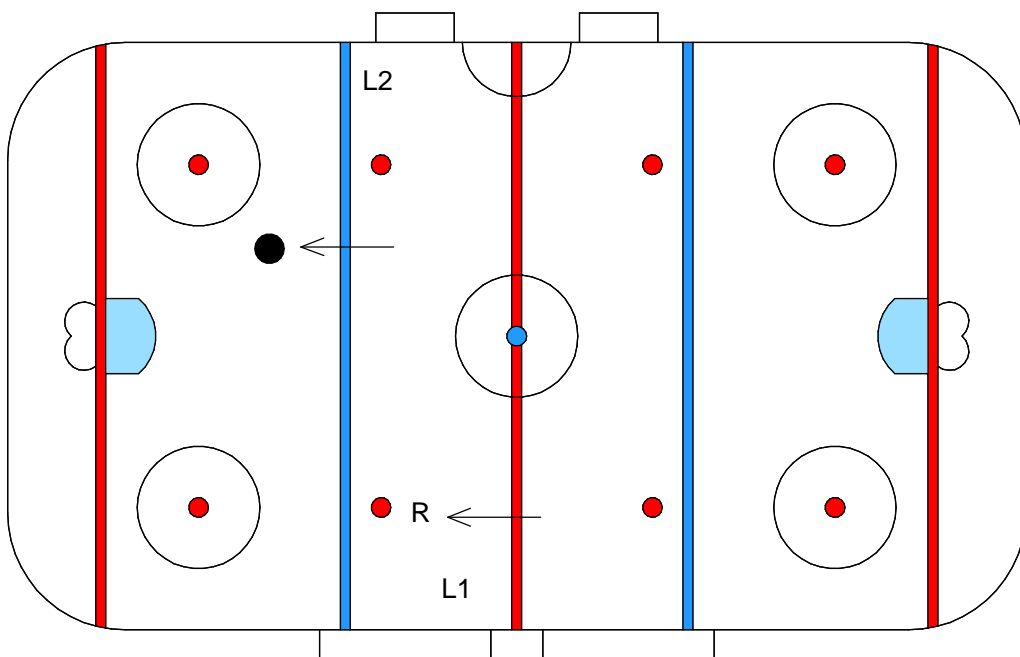
Als de puck in het bezit komt van het verdedigende team moet L2 achterwaarts schaatsend over de middellijn naar de volgende blauwe lijn gaan, L1 wacht in het neutrale vak totdat de puck over de blauwe lijn is gegaan. Zodra de puck in het neutrale vak is, stapt L1 over de blauwe lijn het aanvalsvak in. R volgt het spel.



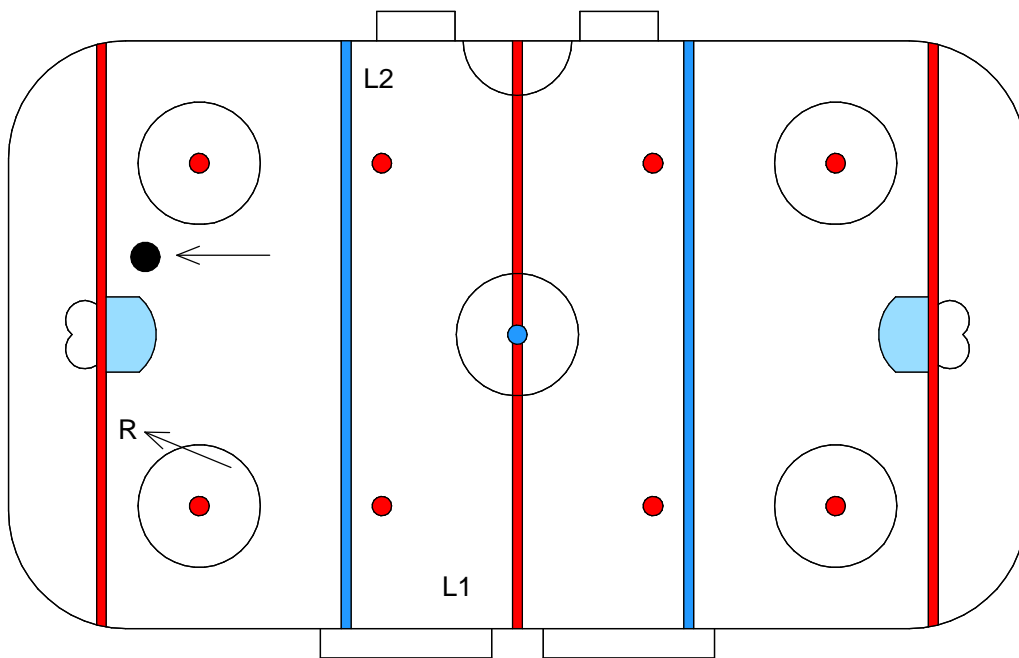
Als het spel verder gaat, gaat L2 door tot over de blauwe lijn. Op deze manier kunnen L1 en L2 elk een offside aan hun kant fluiten. R blijft het spel volgen. Als R ver achterblijft, moet L2 mee schaatsen het vak in om een doelpunt te kunnen constateren. Is dit het geval dan wijst hij met een vlakke hand naar het doel; hij fluit niet.



Zolang het spel in het neutrale vak blijft, blijven L1 en L2 in een eindvak staan. De regel is dat de linesmen in het vak staan waar de puck niet is.

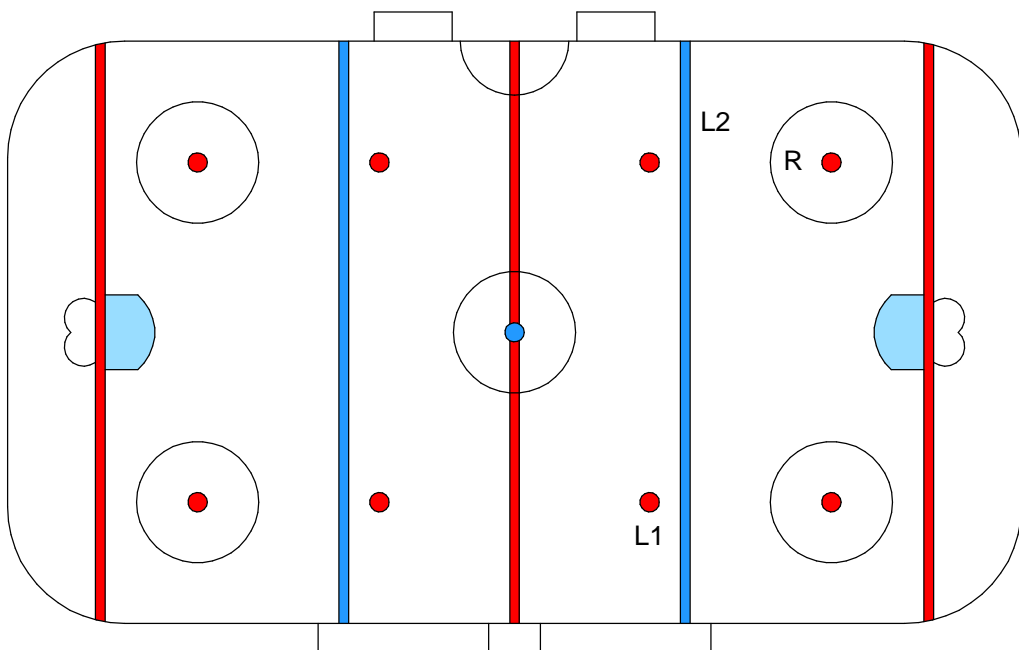


Gaat het spel verder een eindvak in, dan volgt R het spel en L1 schaatst over de middellijn. L2 staat weer in het neutrale vak.

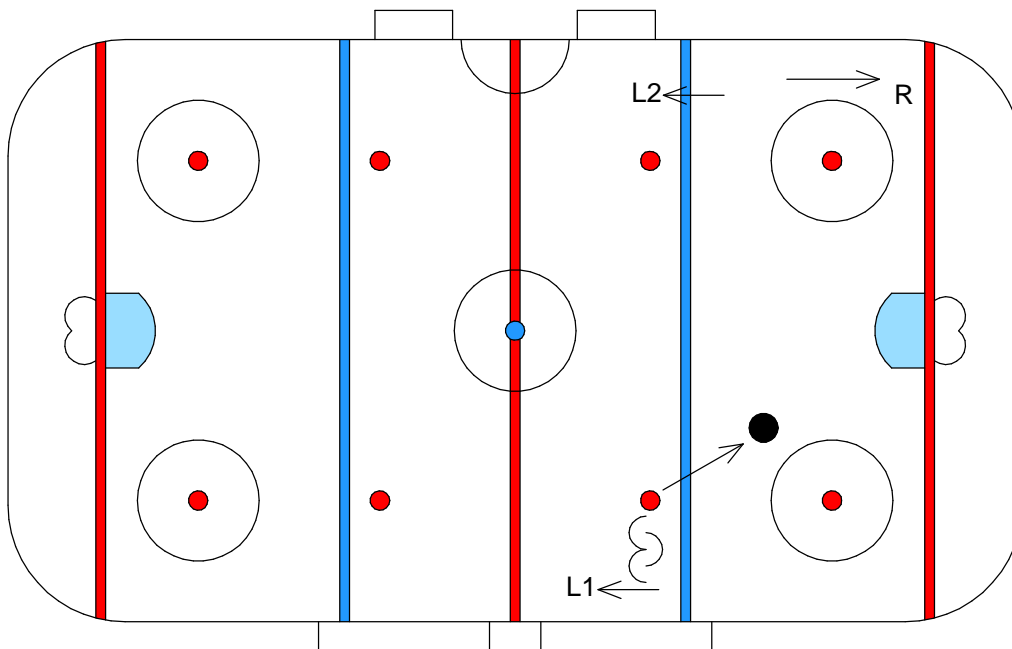


De posities van R, L1 en R2 zijn hiermee gespiegeld ten opzichte van even eerder.

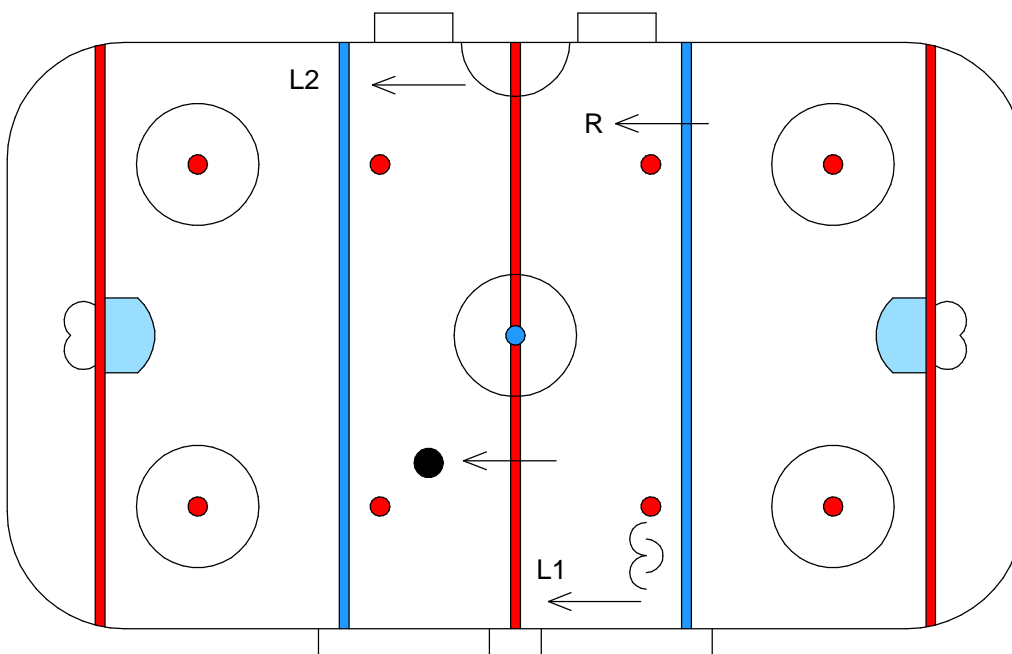
Het spel kan ook worden hervat door middel van een face-off in het neutrale vak. Onderstaand wordt uitgelegd welke situaties er mogelijk zijn en wat dat betekent voor de positie van de scheidsrechter en de linesmen.



L2 staat in het eindvak om snel een offside te kunnen fluiten. R staat in het eindvak om snel bij de goal te kunnen zijn.

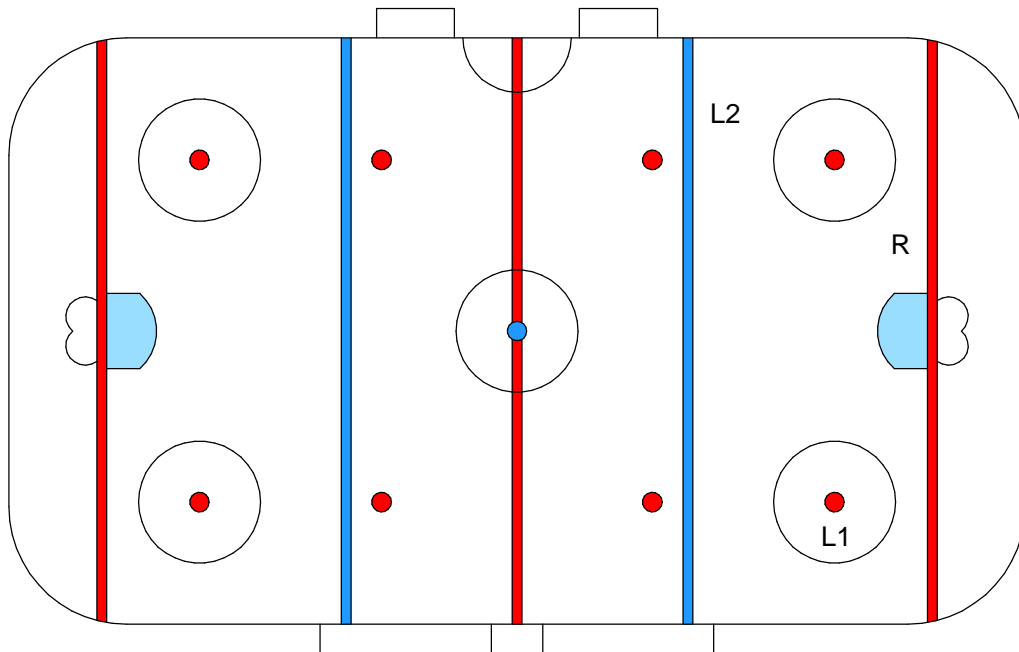


Als het spel het eindvak ingaat gaat R met het spel mee. L2 gaat het neutrale vak in net buiten de blauwe lijn en L1 gaat achterwaarts naar de boarding en daarna tot halverwege de middellijn.

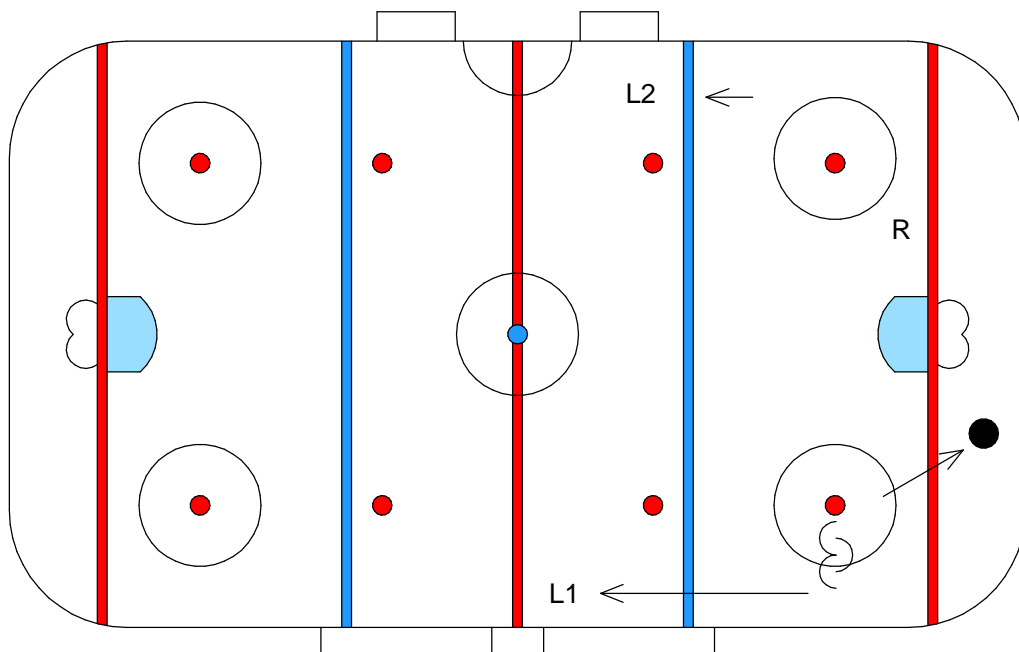


Als het spel het neutrale vak ingaat, gaat R ook met het spel mee. L2 gaat snel het andere eindvak in en L1 gaat achterwaarts naar de boarding en volgt het spel. Hierna gaat de situatie over in één die al eerder de revue is gepasseerd.

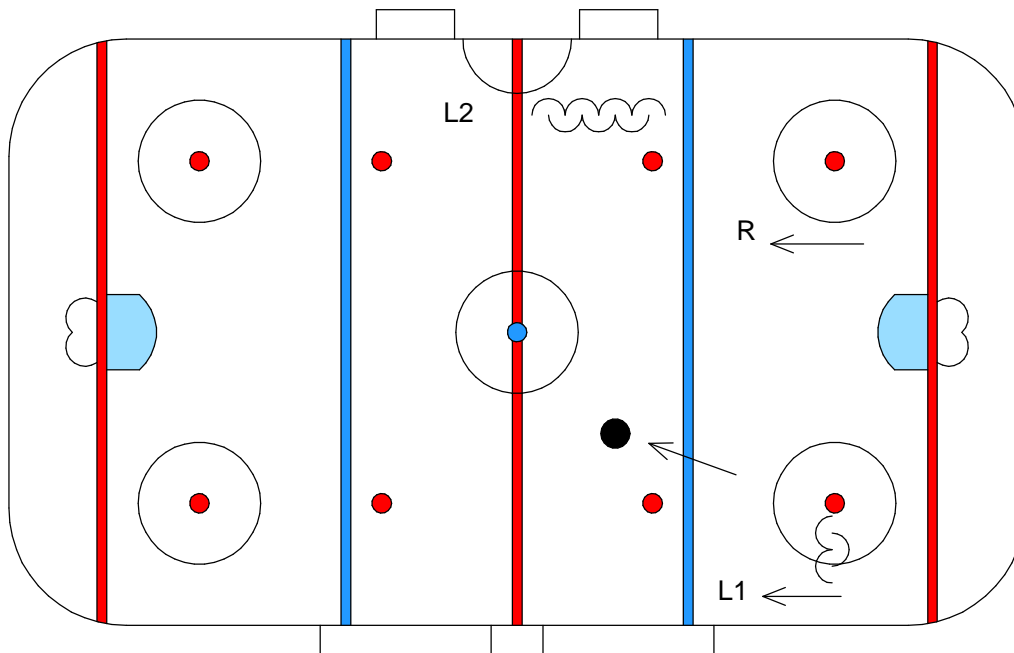
Het spel kan ook worden hervat door middel van een face-off in het eindvak. Onderstaand wordt uitgelegd welke situaties er mogelijk zijn en wat dat betekent voor de positie van de scheidsrechters.



L2 staat in het eindvak om de wingers achter L1 in de gaten te kunnen houden. R staat vlak bij de goal om snel een doelpunt te kunnen fluiten.



Als het spel in het eindvak blijft, blijft R staan waar hij staat. L2 gaat in het neutrale vak staan en L1 schaatst achterwaarts naar de boarding en daarna zo snel mogelijk naar het neutrale vak net voor de middellijn.



Als het spel het eindvak uitgaat, schaatst L2 achterwaarts naar de volgende blauwe lijn en L1 schaatst achterwaarts naar de boarding en volgt daarna het spel. R volgt het spel. Hierna gaat de situatie over in één die al eerder de revue is gepasseerd.

Bijlage 2

Wat is de juiste positie van de hoofd scheidsrechter tijdens het spel?

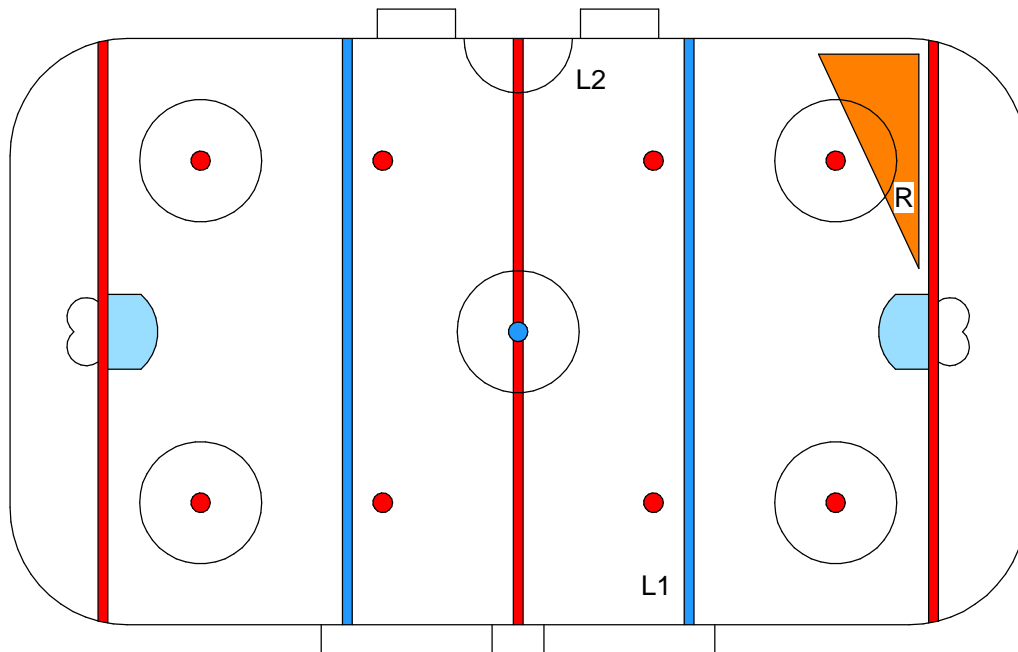
Voor de hoofd scheidsrechter in het 3-man systeem is het heel belangrijk dat hij altijd een goed overzicht houdt over het spel.

Wat is het basisprincipe?

Het basisprincipe van het 3-man systeem is erop gebaseerd dat de hoofd scheidsrechter zoveel mogelijk het spel volgt op gepaste afstand (3 tot 5 meter). Als het spel in het eindvak is, moet hij in de buurt van de goal zijn, maar niet de spelers en de puck in de weg staan. De beste positie is dan in de zogenaamde "Golden triangle". De hoofd scheidsrechter mag geen gebruik maken van het ijs tussen de face-offstippen en de goals, het zogenaamde "No mans land". Als de hoofd scheidsrechter het spel volgt, terwijl het zich aan de overzijde bevindt, kan hij zogenaamde "Big 8's" maken.

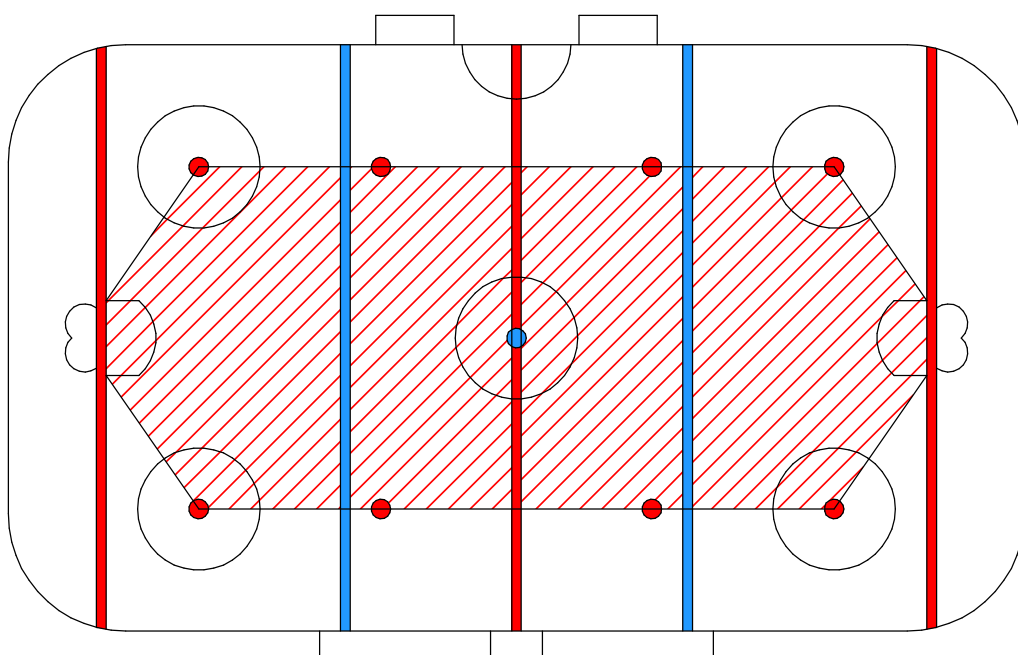
Wat is de Golden Triangle?

In de golden triangle kan de hoofd scheidsrechter het spel in het eindvak goed volgen.



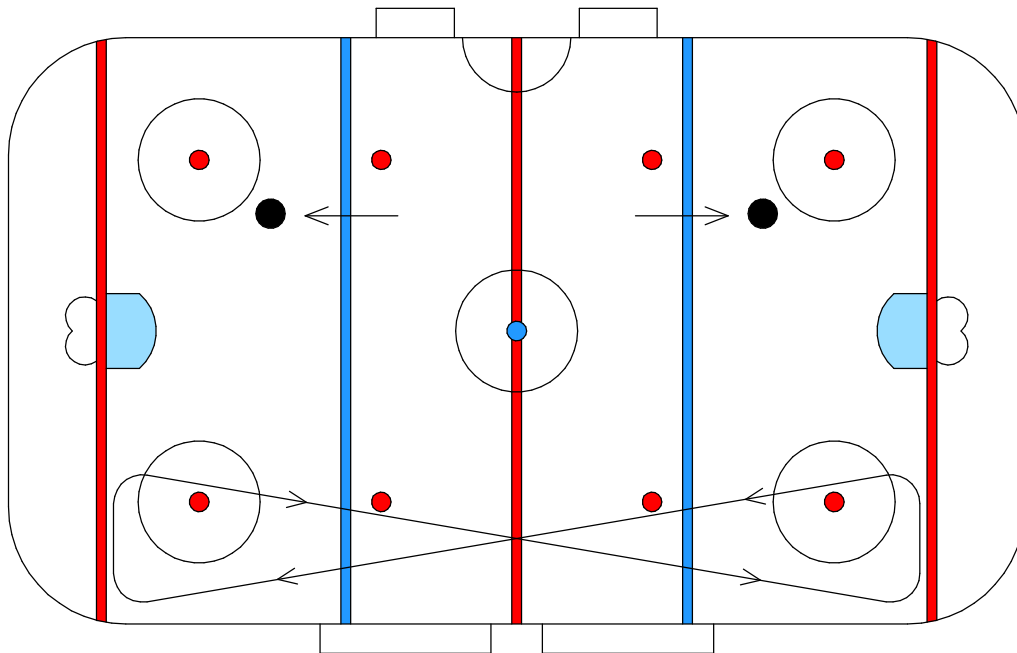
Als het spel aan de andere kant van de goal is, staat hij in de punt (Base of Operation) en als het spel aan zijn kant is, staat hij dicht bij de boarding. Een positie achter de doellijn is echter ook mogelijk als dat een beter zicht geeft op het spel, met name als de puck in het doel ligt.

Wat is het 'No Mans Land'?



Tijdens het spel is het niet gebruikelijk om gebruik te maken van het rood gearceerde gedeelte. In dit deel is de meeste actie en is het te gevaarlijk voor hoofd scheidsrechters. Ook een positie achter de goal is niet aan te raden, vooral niet als er op doel wordt geschoten.

Wat is de Big 8?



Als het spel aan de andere kant is, kan de hoofd scheidsrechter gebruik maken van ijshockeybochten om het spel te volgen in plaats van te stoppen en te starten (steeds remmen). Met behulp van ijshockeybochten blijft de hoofd scheidsrechter snelheid houden en raakt mindersnel vermoeid.

Bijlage 3

Wat is het 2-man systeem?

In het 2-man systeem staan er maar twee officials op het ijs, die alle taken moeten uitvoeren, zoals het geven van straffen en het fluiten voor offsidés en icings.

Wat is het basisprincipe?

Het basisprincipe van het 2-man systeem is erop gebaseerd dat alle spelers zich tussen de beide scheidsrechters in bevinden. Op deze manier kunnen zij alles in de gaten houden. Beide scheidsrechters staan dus diagonaal tegenover elkaar.

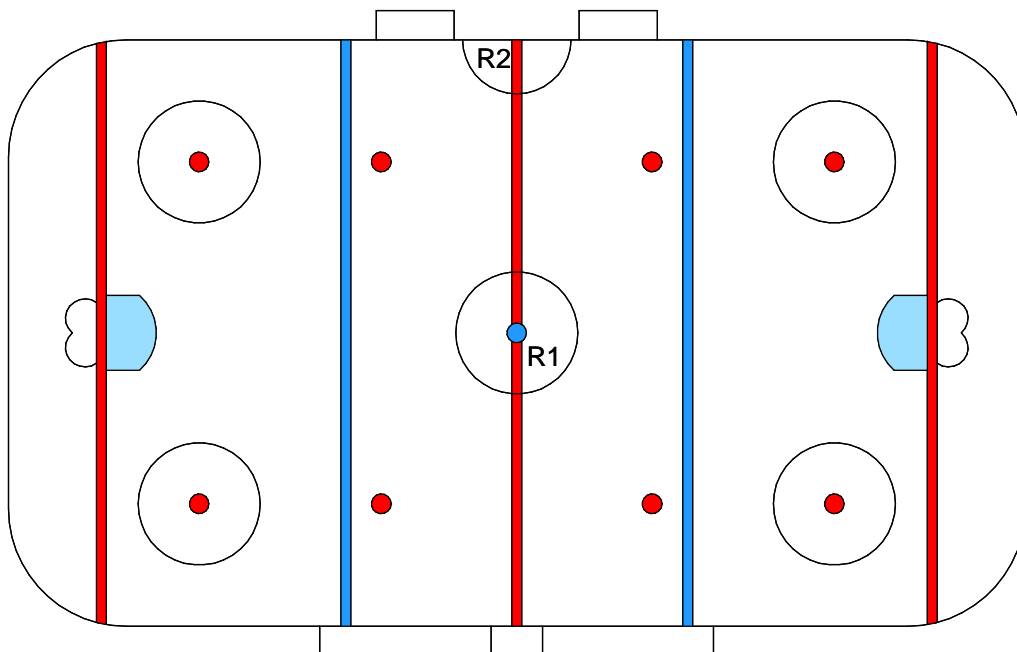
De scheidsrechters die het dichtst bij het doel staat, geeft een doelpunt door aan de official scorer. De ander haalt de puck op en neemt de face-off.

De scheidsrechter die een straf geeft, geeft dit door aan de official scorer. De ander haalt de puck op en neemt de face-off.

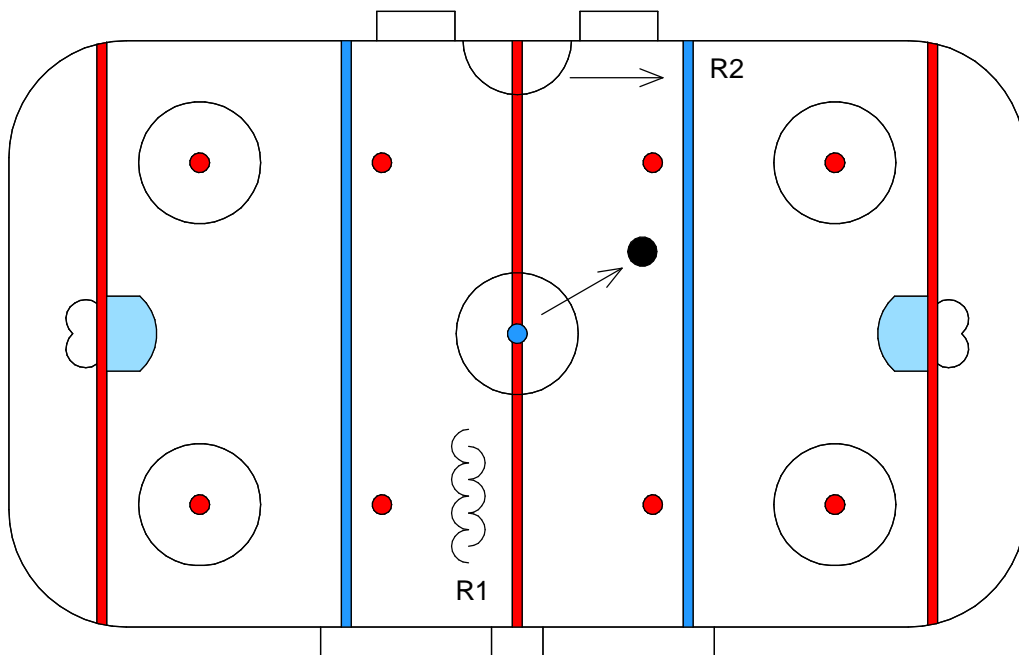
Wat zijn de posities op het ijs?

De posities van beide scheidsrechters hangt af van wie de face-off genomen heeft, waar de face-off genomen is en waar het spel vervolgens heen is gegaan.

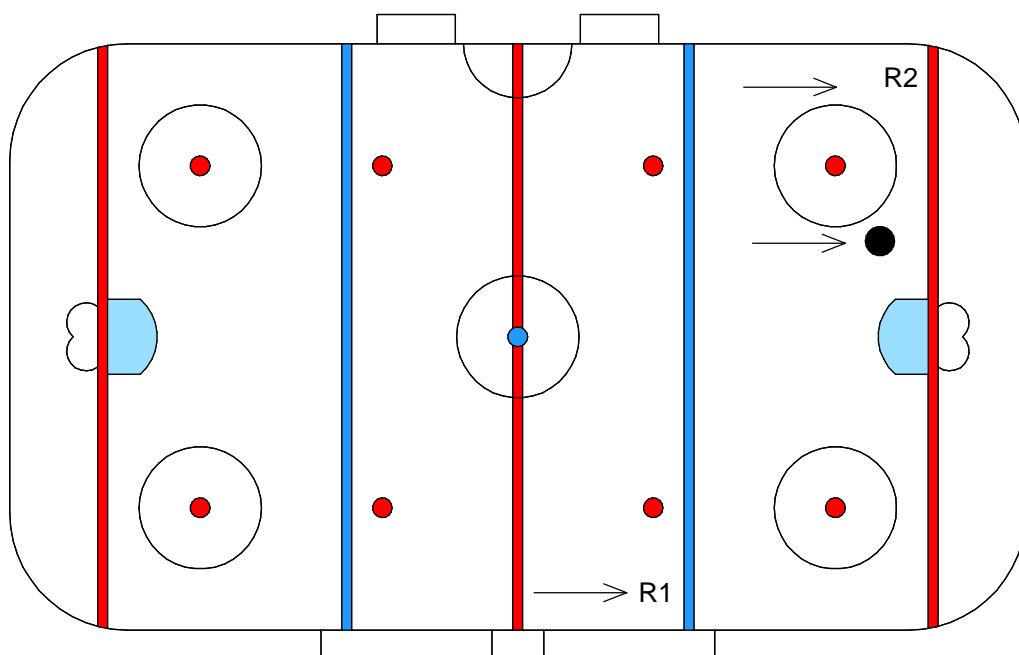
Het spel begint met een face-off op de middenstip. Onderstaand wordt uitgelegd welke situaties er mogelijk zijn en wat dat betekent voor de positie van de scheidsrechters.



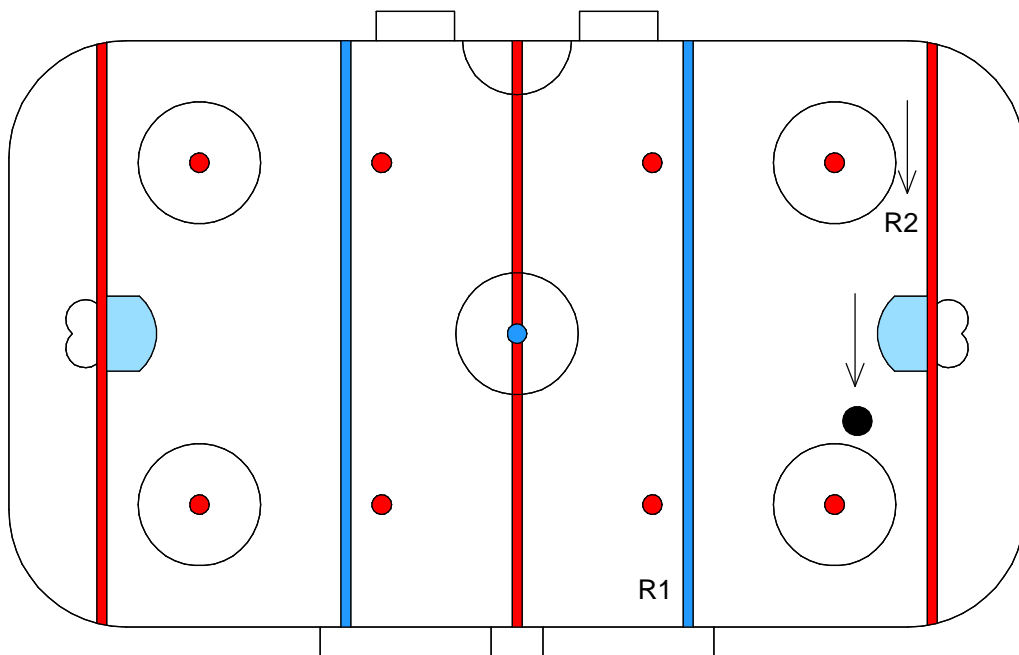
Scheidsrechter R1 die de face-off neemt, kijkt naar de benchofficials. R2 staat voor de bank van de benchofficials.



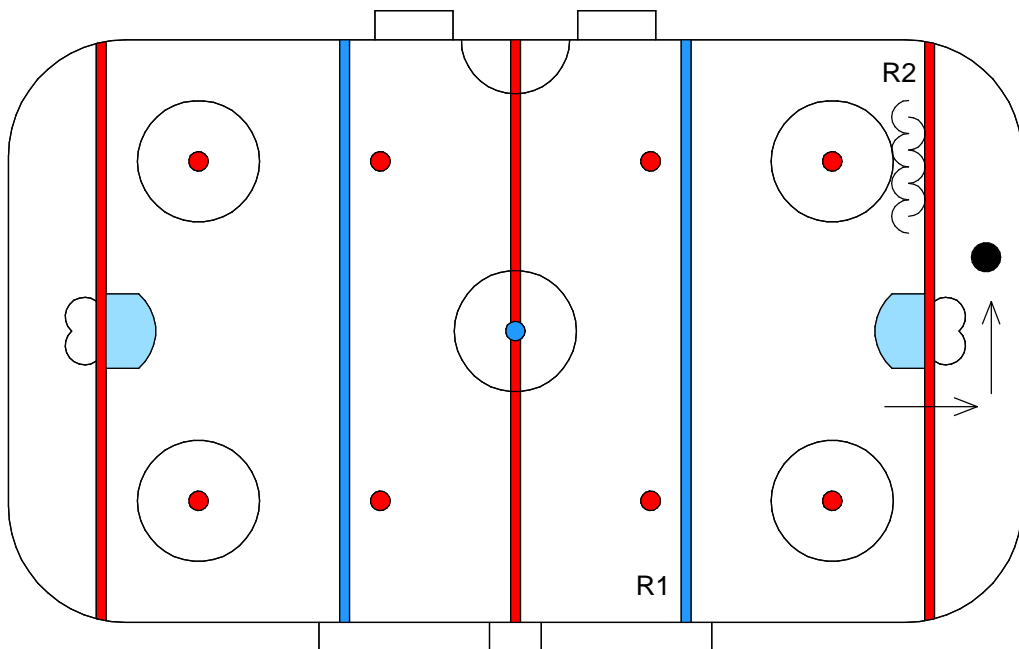
R2 volgt het spel en zorgt ervoor dat hij bij de blauwe lijn is voordat de puck daar is. R1 schaatst achterwaarts naar de boarding.



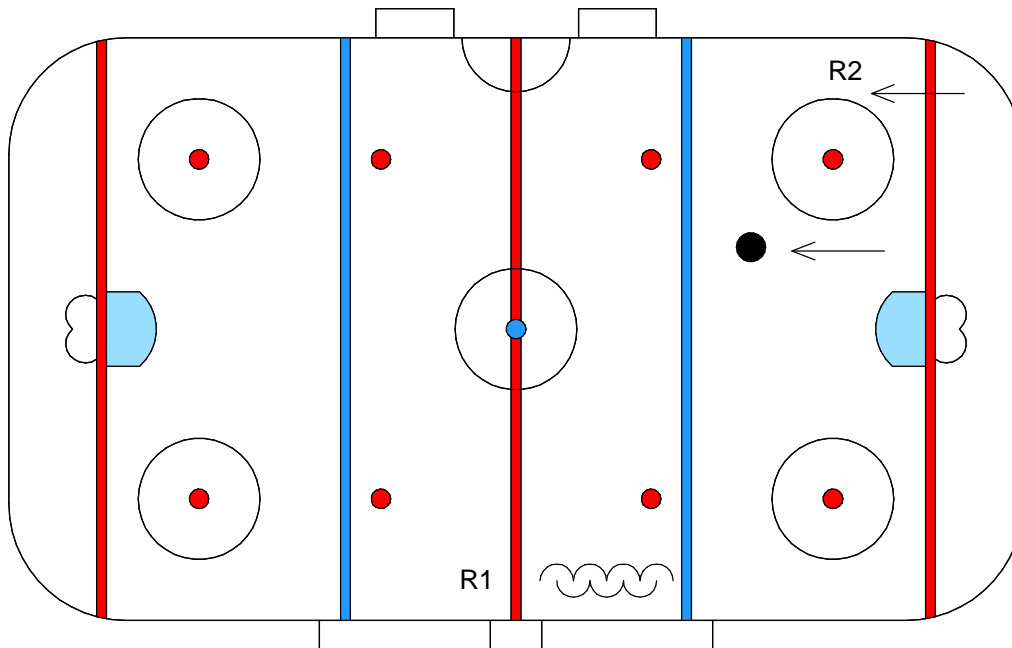
Gaat het spel het eindvak in dan gaat R2 mee het eindvak in. R1 gaat in het neutrale vak net buiten de blauwe lijn staan. R2 volgt de puck en wat daar vlakbij gebeurt; R1 houdt spelers in de gaten die niet betrokken zijn bij het spel rondom de puck; ook moet hij erop letten of de puck het vak uitkomt.



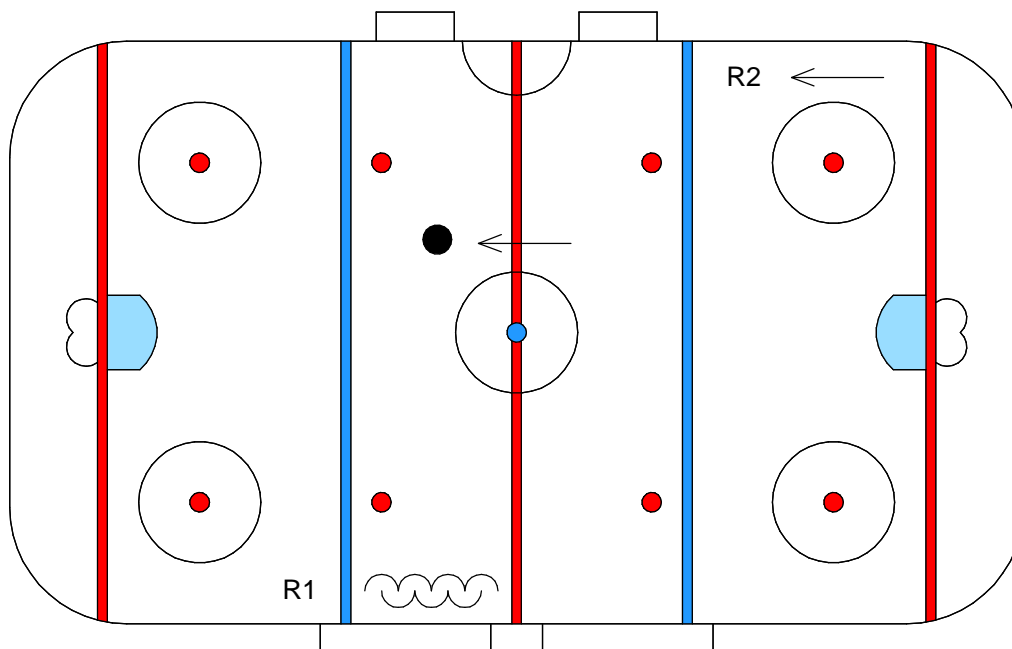
Als het spel aan de andere kant van het ijs van R2 is, moet hij dichterbij de goal komen om een goed overzicht over het spel rondom de puck te houden.



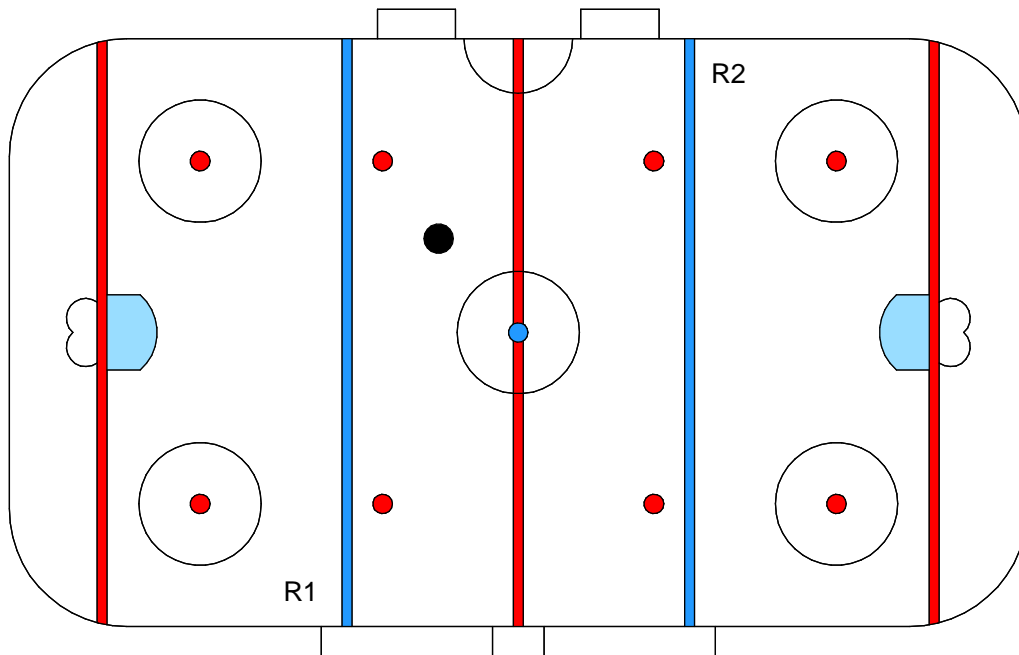
Als het spel weer aan dezelfde kant van R2 komt, moet hij achterwaarts richting de boarding schaatsen. Hij moet altijd proberen alle spelers voor zich te houden.



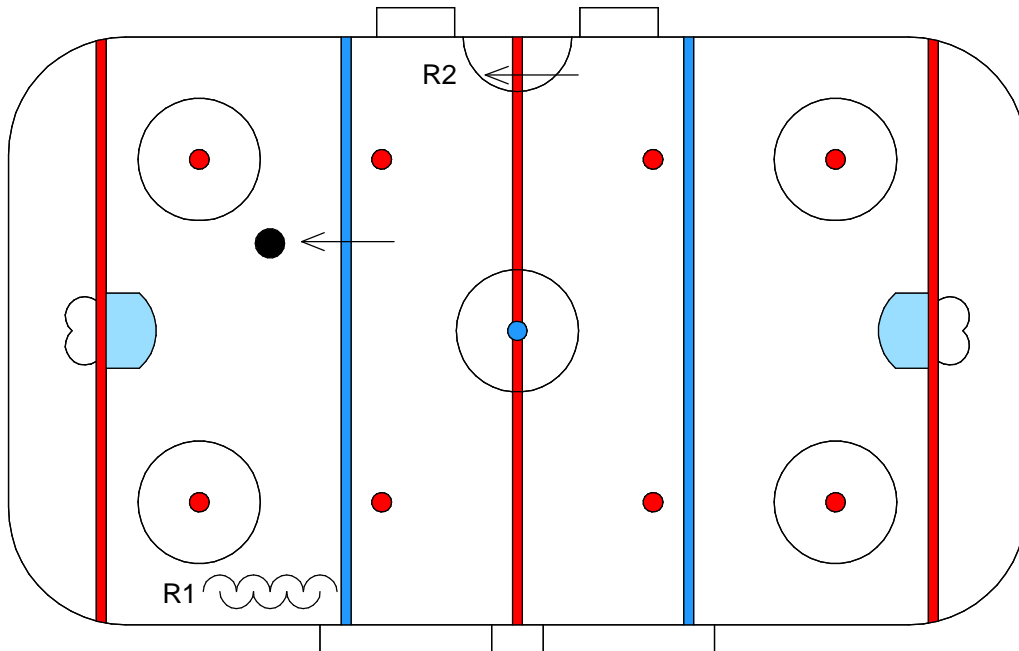
Als de puck in het bezit komt van het verdedigende team moet R1 achterwaarts schaatsend de blauwe lijn verlaten en R2 moet het spel volgen. Het is belangrijk dat alle spelers zich tussen R1 en R2 bevinden.



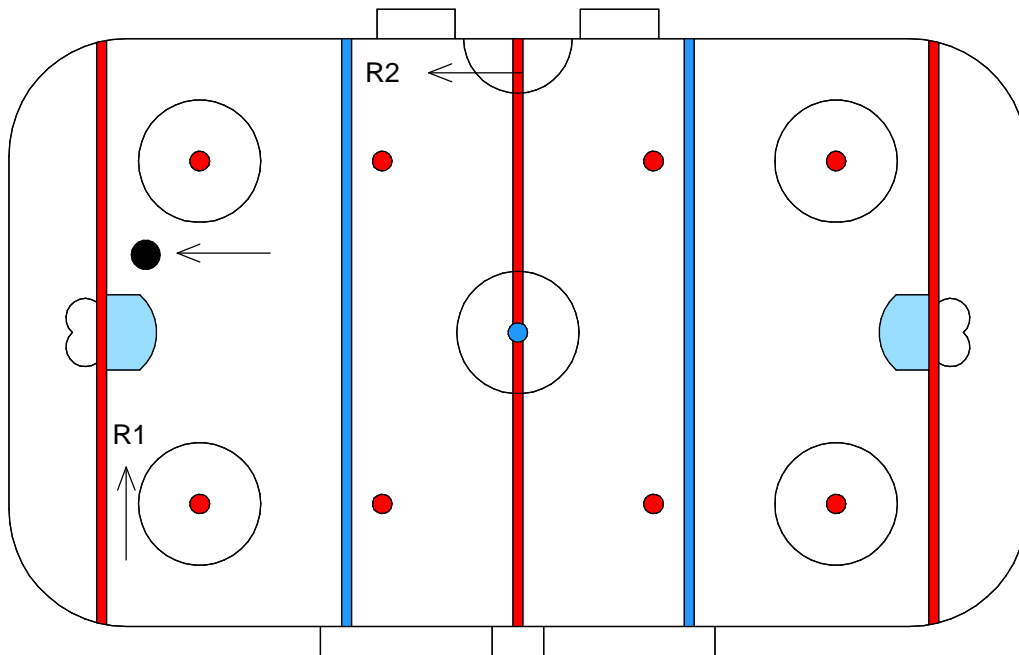
Als het spel verder gaat, gaat R1 door tot over de blauwe lijn en R2 staat bij de andere blauwe lijn. Op deze manier kunnen R1 en R2 elk een offside fluiten.



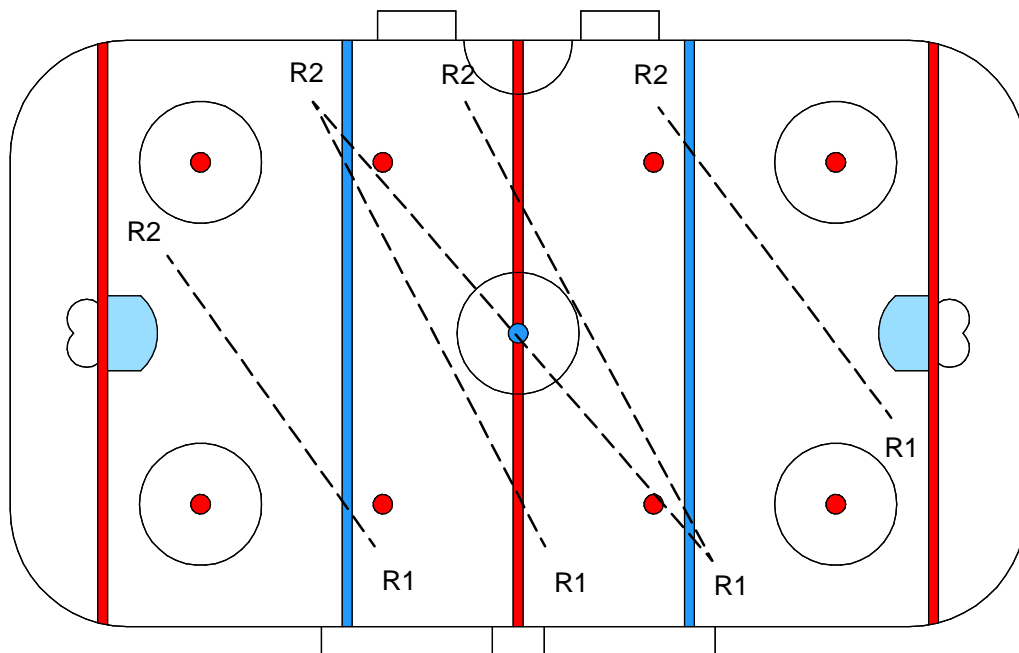
Zolang het spel in het neutrale vak blijft, blijven R1 en R2 in een eindvak staan.



Gaat het spel verder een eindvak in, dan gaat R1 achterwaarts met het spel mee en R2 schaatst richting de blauwe lijn.

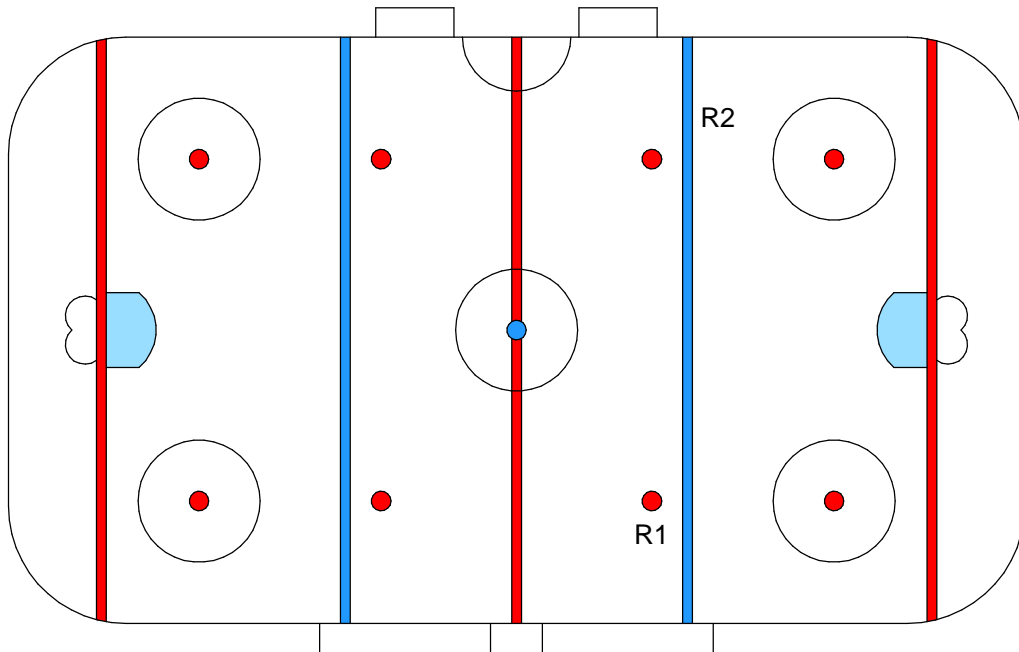


De posities van R1 en R2 zijn hiermee gespiegeld ten opzichte van even eerder.

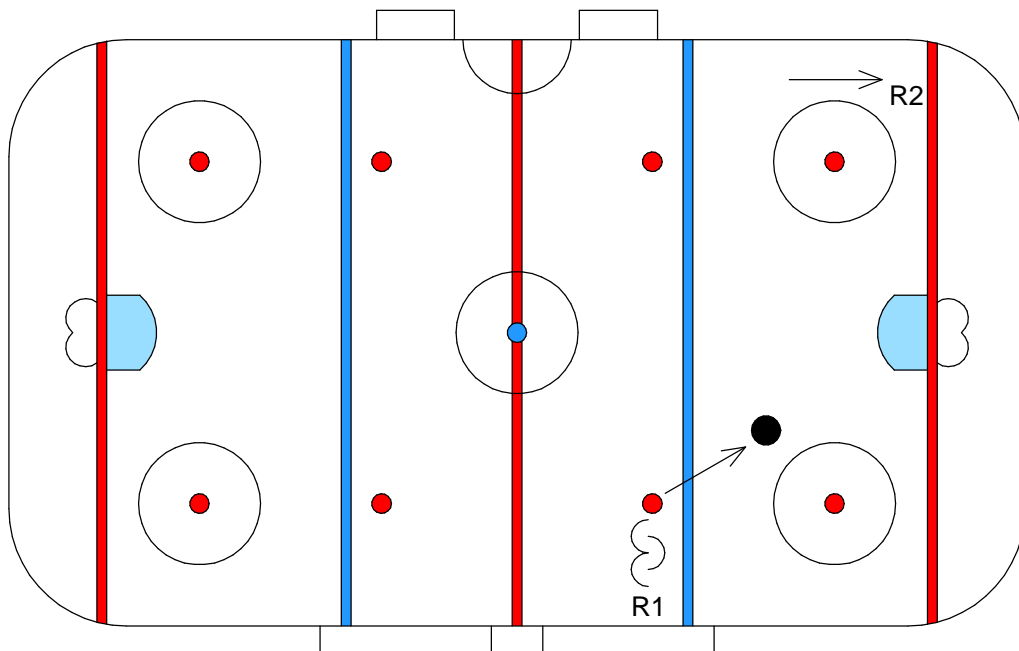


Zoals al eerder gezegd, de posities van R1 en R2 zijn altijd diagonaal tegenover elkaar.

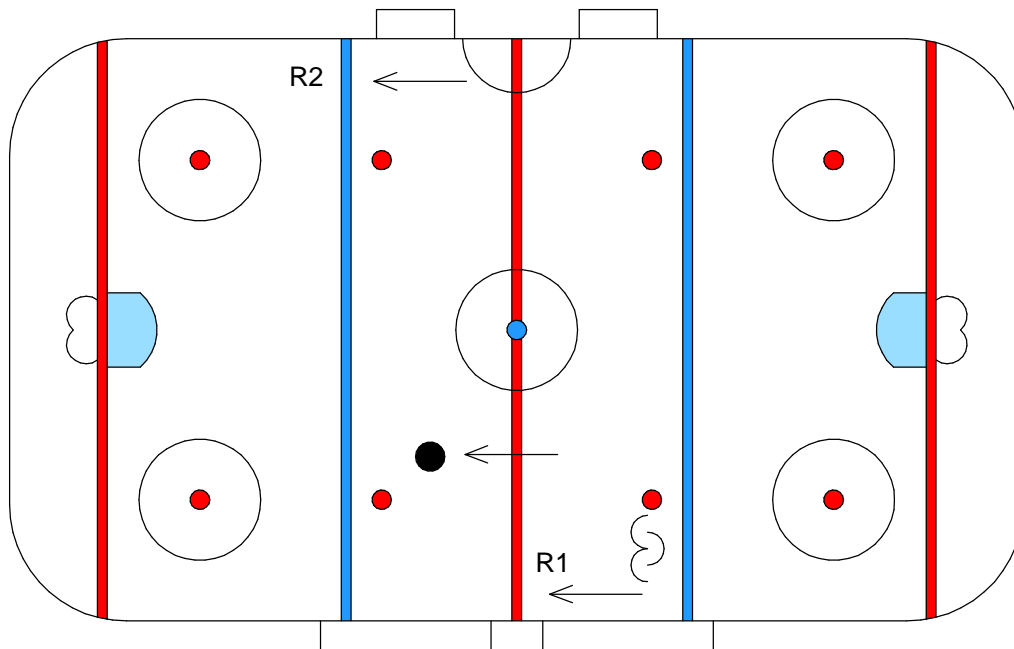
Het spel kan ook worden hervat door middel van een face-off in het neutrale vak. Onderstaand wordt uitgelegd welke situaties er mogelijk zijn en wat dat betekent voor de positie van de scheidsrechters.



R2 staat in het eindvak om goed zicht te hebben bij een offside situatie.

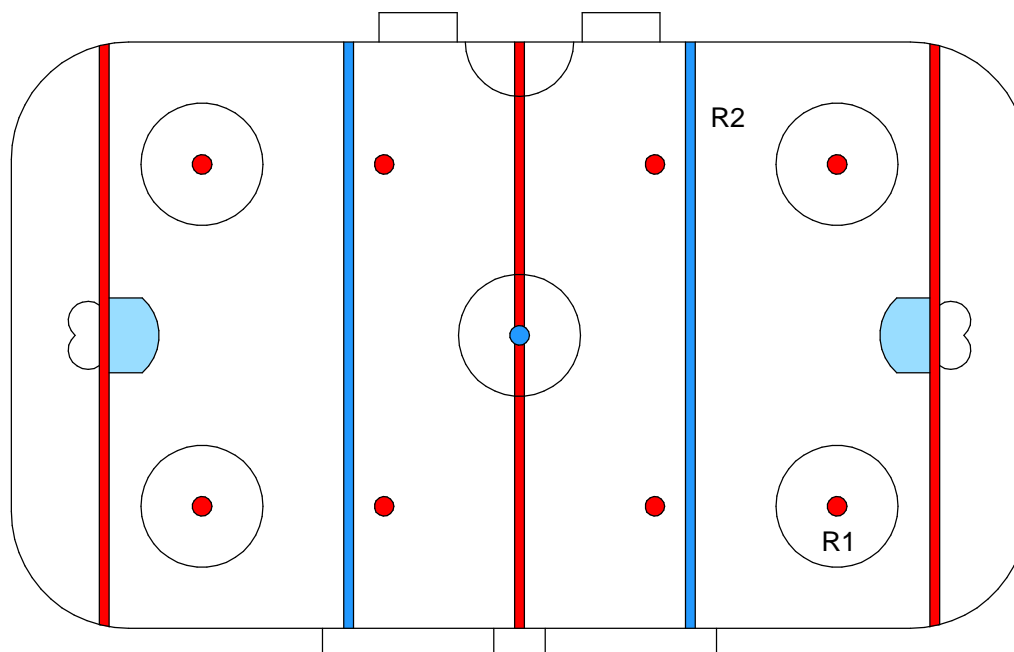


Als het spel het eindvak ingaat gaat R2 met het spel mee en R1 gaat achterwaarts naar de boarding net buiten de blauwe lijn.

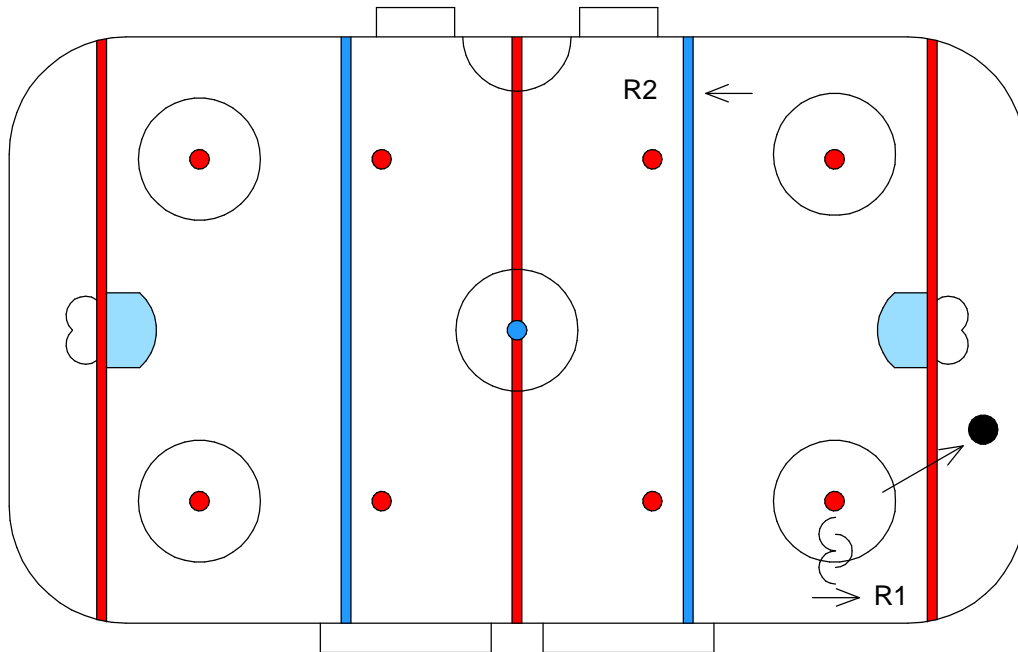


Als het spel het neutrale vak ingaat, gaat R2 ook met het spel mee en R1 gaat achterwaarts naar de boarding en volgt het spel. Hierna gaat de situatie over in één die al eerder de revue is gepasseerd.

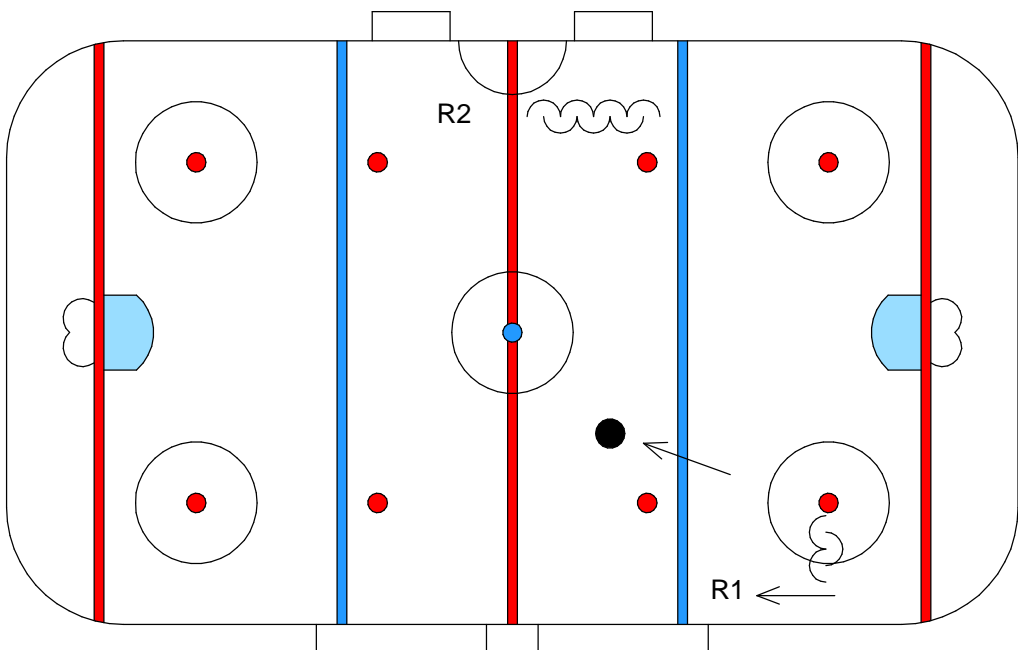
Het spel kan ook worden hervat door middel van een face-off in het eindvak. Onderstaand wordt uitgelegd welke situaties er mogelijk zijn en wat dat betekent voor de positie van de scheidsrechters.



R2 staat in het eindvak om de wingers achter R1 in de gaten te kunnen houden.



Als het spel in het eindvak blijft, schaatst R1 achterwaarts naar de boarding en R2 gaat naar het neutrale vak.



Als het spel het eindvak uitgaat, schaatst R2 achterwaarts naar de volgende blauwe lijn en R1 schaatst achterwaarts naar de boarding en volgt daarna het spel. Hierna gaat de situatie over in één die al eerder de revue is gepasseerd.