



## Spelleider bij Jongste Jeugd

Spannend? Leuk!!



## Tips - Praktisch:



- Zorg dat je op tijd bent!
- Meld je bij de coach van het SMHC team dat je moet fluiten.
- Zorg zelf voor een fluitje of haal er één bij degene die achter de bar staat (en breng deze weer terug!)
- Zorg dat je de tijd bij kunt houden (horloge of mobiel zonder geluid!)
- Neem pen en papier (of een viltje) mee om de stand bij te houden!
- Let op je kleding. Stiletto's kunnen en mogen echt niet op het veld!
- Geen attributen behalve fluit en horloge. Dus geen tas (kan in dug-out), mp3-speler, I-pod of mobiel. Als je geen horloge hebt kun je mobiel gebruiken. Zet wel het geluid uit!
- Als je zelf nog moet spelen na het fluiten, zorg dan wel dat je goed aangekleed bent. Als spelleider bij de jongste jeugd beweeg je minder dan als je zelf speelt.

## Tips - Praktisch:

- Spelletjes: Bij de F'jes wordt er vaak voor de echte wedstrijd nog wat spelletjes gedaan (zie ook website) om warm te worden. Het is leuk om hierbij te helpen!
- Als je je meldt bij de coaches, kun je ook nog een paar dingen afspreken of vragen:
  - De maatregelen bij een groot verschil in doelpunten (zie verder)
  - Of de coach nog op speciale dingen wil letten (bijvoorbeeld: "Ze maken zoveel sticks, kun je daar wat strenger voor fluiten?")



## Tips - Houding:

- Je bent spelleider, geen scheidsrechter! Neem dus ook gewoon de tijd om dingen uit te leggen aan de kinderen!
- Wees vooral duidelijk! Hard fluiten en duidelijk uitleggen wat er aan de hand is in woorden en in gebaren. Fluit vooral hard als iets gevaarlijk is (de kinderen mogen dan best even schrikken van je fluitje)
- Ga niet ergens in een hoekje van het veld staan. Loop mee en zorg dat je in de buurt van de bal bent. Ook bij spelleiding hoort een actieve houding!
- Jij bent de baas tijdens de wedstrijd. Niet de coach en zeker niet de ouders langs de lijn.
- De coaches mogen naast het veld staan, de andere ouders achter het hek! Dit hoeft je niet zelf te regelen, maar je kunt dit zeker tegen de coach zeggen.

## Tips – De wedstrijd:

- Zorg dat je de regels kent die hier onder nog eens worden uitgelegd.
- Tijd: drietallen 2 x 15 min. , zestallen (F en E) 2 x 25 min. Achttallen (E en D) 2 x 30 min. Pauze: maximaal 5 minuten (in overleg met coach. Als het koud is, iets langer om naar binnen te gaan, of )
- Bij drietallen heb je twee wedstrijdes van drie tegen drie. Elk wedstrijdje heeft zijn eigen spelleider. Bij achttallen heb je altijd twee spelleiders. Bij zestallen kun je alleen of met zijn tweeën fluiten. Ben je alleen ingedeeld en vind je het spannend, meldt dit dan bij de scheidsrechtercoördinator.
- Als één van de twee teams veel sterker is (bijvoorbeeld bij F na 5 minuten al 5 goals of bij E/D na 10 minuten al 5 goals), dan kun je afspreken dat deze partij de bal drie keer (of bij drietallen twee keer) over moet spelen voor het scoren. Fluit bijvoorbeeld ook wat strenger voor shoot bij deze partij.

## Tips – De wedstrijd:

- Hoe ouder de kinderen, hoe "strenger" je kunt fluiten. Bij de F'jes en vaak ook nog bij de E'tjes fluit je alleen als het gevaarlijk is of als iemand echt voordeel haalt uit een overtreding: De aanvaller kan door richting doel of de verdediger kan de bal overnemen. Bij D8 kun je al vrij streng fluiten.
- De coach kan een time-out aanvragen. Zelf kun je dat ook doen!
- Neem bij zestallen en achttallen allebei een helft. Fluiten mag op de andere helft, maar je bent verantwoordelijk voor je eigen helft, je eigen zijlijn en je eigen achterlijn. Fluiten in de cirkel van de andere scheidsrechter mag niet!

## Tips – De wedstrijd:

- Stop bij F en E gerust om even iets uit te leggen.
- Wees vooral heel duidelijk:
  - Hard fluiten (bij gevaarlijk spel nog harder)
  - Duidelijke gebaren (gebaar, richting en plaats waar de bal genomen wordt)
  - Uitleggen wat er aan de hand is en voor wie de bal is (zorg dat je vantevoren ook weet hoe de tegenstander heet!)
- Let vooral goed op de plaats van de cirkel, de 10-meterlijn en de 5-meterlijn.
- Veiligheid is het belangrijkste! Zorg dus altijd voor afstand en het niet op een kluitje staan!

## Uitzetten van de speelvelden

- Per categorie is een speelveld ingetekend
- Let er op dat de doelen bij zowel de 6E; de 8E en de 8D categorieën qua maten gelijk zijn aan een normaal hockey doel. (3.66 meter)
- Bij **8-E en 8-D** wordt er niet meer met een breed doelgebied gespeeld maar met een op een cirkel gelijkend doelgebied.

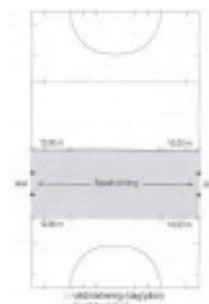
## Het speelveld bij de F

- De afmetingen van een speelveld voor drietalhockey zijn 23 bij 23 meter.
- De zijlijnen worden gevormd door de achterlijn en de 23-meterlijn of de 23-meterlijn en de middenlijn van een normaal veld.
- De doelen van partij A bevinden zich op de zijlijn. De doelen van partij B bevinden zich daar tegenover, dicht bij het midden van het normale veld.
- Doelen kunnen worden gemaakt van pylonen. Iedere partij heeft twee doelen, zodat er dus in een speelveld vier doelen staan. De breedte van elk doeltje is **twee meter**. Tussen het doeltje en de zijlijn is nog ca. 4 meter ruimte.
- Geadviseerd wordt het meest egale speellooppervlak te gebruiken om op te spelen, dus liever op kunstgras dan op gras.



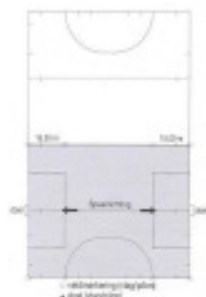
## Het speelveld bij de 6 E

- Geadviseerd wordt een kwart veld te gebruiken, waarbij de zijlijnen als achterlijnen fungeren en de middenlijn en een 23-meterlijn of de 23-meterlijn en een achterlijn als zijlijn.
- Gebruik het veld met het meest egale oppervlak, in de meeste gevallen is dat kunstgras.
- Doelen kunnen worden gemaakt van pylonen. De voorkeur gaat echter uit naar een achterplank met zijschotten (mini -doel), ook de E -jeugd hoort het doelpunt graag.
- Iedere partij heeft één doel, de breedte van het doel is **3.66**.
- Het doel wordt in het midden van de achterlijn geplaatst.
- Uit praktische overwegingen wordt gebruik gemaakt van een 10-meterlijn in plaats van een cirkel. Deze 10-meterlijn wordt aangegeven met pylonen.



## Het speelveld bij de 8-E en 8-D

- Er wordt gespeeld op een half veld van zijlijn naar zijlijn tussen middenlijn en achterlijn.
- In het midden van elke achterlijn staat een doel dat bij voorkeur bestaat uit een achterplank met zijschotten (mini -doel).
- Het doel is **3.66** meter breed. Indien er geen doelen beschikbaar zijn kan het doel worden aangegeven met pylonen.
- **Er wordt gespeeld met een doelgebied.** Dit is een recht-hoekig gebied van 15x30 meter.  
NB: De breedte is 30 meter en de diepte 15 meter
- Het doelgebied wordt aangegeven met pylonen op de zijlijnen, en **13 meter** vanaf het doel op de achterlijn.



## Algemene regels

- **Shoot**
  - Niet dood fluiten, je zult een beetje moeten middelen tussen de beide partijen. Wel kun je indien er een groot niveau verschil is tussen beide teams het strenger fluiten voor shoot gebruiken om de teams wat meer op elkaar afgestemd te krijgen.
  - Alleen fluiten als er voordeel uit ontstaat; meestal staan de kinderen zo dicht op elkaar dat het spelen van de bal met de voet haast onvermijdelijk is, als echter een bal erg ver uit de mêlée geschopt wordt en er komt daardoor voordeel uit, dan zal dit moeten worden afgeloten en zul je extra uitleg moeten geven waarom je dit affluit.
  - In het doelgebied strenger fluiten voor shoot dan in het midden van het veld. Het mag niet zo zijn dat er gescoord wordt doordat de bal met de voet gespeeld wordt of dat er een doelpunt wordt voorkomen door dat een verdediger er met de voet voorstaat. In dit laatste geval krijgt de aanvallende partij op de doelgebied lijn een vrije slag

## Algemene regels

- **Afhouden**
- Geef uitleg als het heel duidelijk zichtbaar is en het ook zeer belemmerend of gevaarlijk is voor het spel. Denk er wel om dat de regel in het elftalhockey al heel moeilijk is en dat je het dus bijna voor moet doen om het voor de kinderen duidelijk te maken.

## Gevaarlijk en ruw spel

- **Gevaarlijk of hinderlijk zwaaien met de stick**

wil zeggen het boven schouderhoogte laten uitkomen van de stick. Ook het "spelen" voor majorette valt hier onder. Let wel, kinderen staan vaak als ze niet direct bij het spel betrokken zijn te zwaaien met hun stick, besteedt hier altijd aandacht aan. Het hoeft maar een keer te gebeuren dat er een stick uit de handen glipt en onbedoeld een tegenstander dan wel medespeler ernstig blesseert.

Denk er wel om dat het voor kinderen in de leeftijd van 7 tot 11 jaar nog erg moeilijk is om 100% van de tijd bij het spel betrokken te blijven.

## Gevaarlijk en ruw spel

- **Het spelen van een hoge bal**
- Bij het F en 6-E hockey mag de bal **niet** hoog gespeeld worden. Houd dit ook goed in de gaten. Vaak gaat bij het 6-E hockey de bal omhoog wanneer de stick niet goed wordt vast gehouden of te veel achterover is gedraaid bij het slaan (eventueel dit punt visueel met stick verduidelijken aan cursisten). Ook wil het nog wel gebeuren dat de bal omhoog gaat als er zonder de bal te stoppen direct wordt terug geslagen. Fluit dit af en leg uit waarom en hoe je het kunt voorkomen.
- Bij 8-E en 8-D hockey mag de bal **wel** hoog gespeeld worden mits dit gecontroleerd en veilig wordt uitgevoerd. Dit wil zeggen dat de bal alleen hoog mag worden gespeeld als er niemand in de buurt staat en de bal bovendien naar de vrije ruimte wordt gespeeld. Jongensteams zullen dit sneller toepassen dan meisjesteams.

## Gevaarlijk en ruw spel

- **Stick hakken / duwen of ander lichamenlijk contact**

- Het moge duidelijk zijn dat zowel "hakken" als duwen, schoppen, slaan etcetera op en naar spelers of hun stick niet in de wedstrijd thuis hoort. Direct maar vooral concreet ingrijpen is absoluut noodzakelijk.
- Hakken is iets wat kinderen nog niet eens zo bewust doen en wat ze als ze zich omdraaien ook al weer vergeten zijn.
- Bij deze overtredingen is het nodig om kinderen duidelijk te laten zien wat er fout ging, zeg desnoods: "Jij sloeg net met je stick op de stick van ...." Doe dit daarnaast fysiek voor door met een stick op een andere stick te slaan.

- **Veiligheid! Direct & concreet ingrijpen**

## Verboden in het F-hockey

- Bij het F-hockey mag er **niet** geslagen worden, alleen een schuifslag, een push of een "veilige" flats zijn toegestaan.



## Straffen

- Overtredingen moeten worden bestraft met een vrije slag.
- Aandachtspunt hierbij is:
  - afstand voor de verdedigende partij bij F 3 meter en bij de overige categorieën 5 meter. Pas dit een eerste keer eens uit met de kinderen samen dan zie ze hoever het is.

## Inslagen / Uitslagen

- Een inslag wordt gegeven op de zijlijn op de plaats waar de bal de lijn passeerde
- Een uitslag wordt gegeven **op de doelgebied lijn** op de plaats waar de bal over de achterlijn is gegaan.

## Lange corner

- Wordt in alle categorieën, dus ook bij F jeugd gegeven voor het per ongeluk over de eigen achterlijn spelen van de bal.
- De lange corner wordt genomen op de zijlijn, 5 meter van af de hoekvlag.
- Denk er om dat er bij de F- en de E - jeugd niet rechtstreeks vanuit een lange corner kan worden gescoord!!!

## Strafcorner

- Wordt alleen gebruikt bij het achtal hockey (**8-E en 8-D**) en wordt gegeven voor een overtreding van een verdediger binnen **het doelgebied**
- **Aandachtspunten spelleider:**
- De strafcorner wordt genomen op minimaal 9,1 meter van het doel.
- Er mogen maximaal 5 spelers van de verdedigende partij (inclusief de keeper) achter de eigen doellijn/achterlijn staan op tenminste 5 meter van de bal.
- De sticks en voeten moeten achter de lijn zijn.

## Strafcorner

- De overige spelers van de verdedigende partij gaan achter de **15 meter lijn** van de tegenstander staan
- De overige aanvallers stellen zich net buiten het doelgebied op.
- Pas nadat de bal is geslagen mogen alle spelers weer lopen en het doelgebied binnenkomen.
- De bal moet voordat er op doel geslagen mag worden, eerst buiten het doelgebied zijn geweest.
- De bal mag **niet** hoger dan 46 cm van de grond in het doel komen, hij mag dus niet boven de "plank" komen.

## Strafbal

- Wordt alleen gebruikt bij het zes- en achtal hockey wanneer er een zeker schijnend doelpunt wordt voorkomen door middel van een opzettelijke overtreding van de verdedigende partij binnen het 10-metergebied of het doelgebied.
- Een strafbalstip is aan gebracht recht voor elk doel, met het midden van de stip op 6,40 meter van de doellijn.
- **Aandachtspunten spelleider:**
- De aanvaller moet achter de bal staan.
- De bal mag alleen verplaatst worden met een push of een schuifslag.

## Strafbal

- De aanvaller mag pas de bal spelen nadat de spelleider heeft gefloten.
- De aanvaller mag de bal maar 1 keer raken en daarbij geen schijnbeweging maken.
- De aanvaller mag na het spelen van de bal niet dichtbij het doel komen.
- De bal mag niet hoger dan 46 cm (plankhoogte) boven de grond komen.
- De keeper moet stil staan op de doellijn tot het fluitsignaal geklonken heeft.
- Alle andere spelers moeten buiten het doelgebied blijven

## Time out

- Mag 1x per wedstrijd door een coach worden aangevraagd
- Mag door de spelleider regelmatig worden toegepast om extra uitleg te geven aan beide teams



## De gebaren



## Spel plezier bevorderende acties

- Strenger "fluiten" bij een van de partijen;
- 3x overspelen op het middenveld
- Bal maar twee keer mogen raken
- **Aandachtspunten spelleider**
- De insteek hierbij is het blijven bevorderen van het spelplezier van beide partijen ook als een van de partijen veel beter is.
- Dit kun je doen door strenger te zijn op bijvoorbeeld shoot van de partij die beter is, uiteraard moet je dit goed uitleggen aan de kinderen in verband met het grote rechtvaardigheid gevoel dat kinderen op die leeftijd hebben

## Spel plezier bevorderende acties

- Een andere mogelijkheid is het drie keer overspelen van de bal op het middenveld. Let op, doe dit nooit in de doelgebieden, hiermee rem je de ontwikkeling van de kinderen. Kinderen hebben op deze leeftijd maar één doel en dat is scoren, dit willen we ook graag zo houden dus verplicht drie keer overspelen kan alleen op het middenveld worden uitgevoerd.
- Een andere maatregel, die mijn voorkeur geniet is de maatregel om niet meer dan twee keer de bal te raken (dus aannemen en spelen), hiermee bevorder je het spelinzicht van kinderen en rem je niet de natuurlijke drang naar voren.

## Taak van de spelleider:

- Het aanvoelen van de sfeer van de wedstrijd
- Het handhaven van de spelregels
- Het geven van uitleg aan beide partijen
- **Kortom het creëren van spelplezier !**

## Rollen van de spelleider:

- Scheidsrechter
- Leraar
- Coach
- Motivator
- Ordehandhaver
- Opvoeder
- Spelleider

- **Kortom aanpassen aan de situatie !**