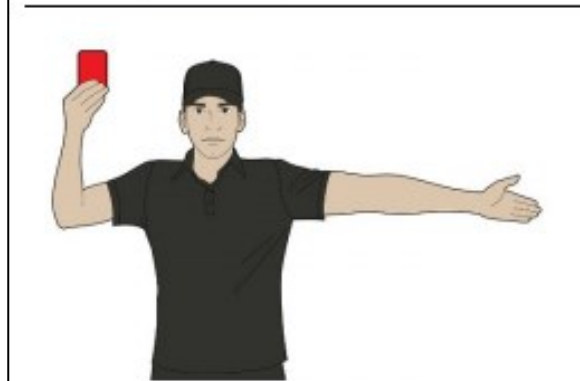
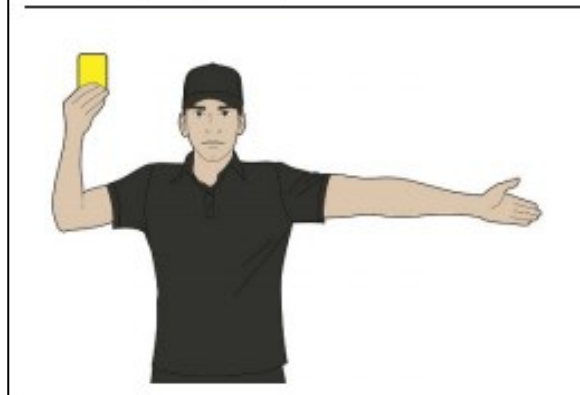


## Aandachtspunten voor Scheidsrechters

Check alle regels op  
[www.kanopolo.nl/officials/spelreglement/](http://www.kanopolo.nl/officials/spelreglement/)

# Opzet van dit document:

1. Houding & Gedrag van een goede scheidsrechter
2. De Spelregels: start, einde en alle typen overtredingen
3. De Spelregels: kaarten, penalty's en vrije ballen



# (1) Houding & Gedrag Goede Scheidsrechter

# Een scheidsrechter....

- Is op tijd voor een wedstrijd
- Weet wie er spelen en wat er op het spel staat
- Is gekleed in zwart
- Heeft kaarten en fluitje bij zich
- Draagt schoeisel waarmee gerend kan worden
- Communiceert duidelijk met de jury en de andere scheids!
- Communiceert duidelijk met de spelers: signalen en verbaal!
- Controleert doeltjes, belijning, schotklok, bal
- Controleert visueel materiaal spelers
- Weet wie de captain is van een team ivm communicatie
- Controleert in na afloop het wedstrijdformulier!

# Een scheidsrechter....

- Is onpartijdig
- Is consistent
- Is eerlijk
- Kent de regels en weet deze toe te passen
- Durft beslissingen te nemen
- Durft ook beslissingen terug te draaien
- Heeft absolute controle over de wedstrijd!
- Evalueert met de andere scheids de wedstrijd

# Power of the Referee

1

The referees shall be in absolute control of the game. Their authority over the players shall be effective during the whole time that they and the players are within the competition area.



All decisions of the referees on questions of fact shall be final

# Duidelijke signalen + Hard FLUITEN!!!!



Communiqueer  
helder met je jury! →

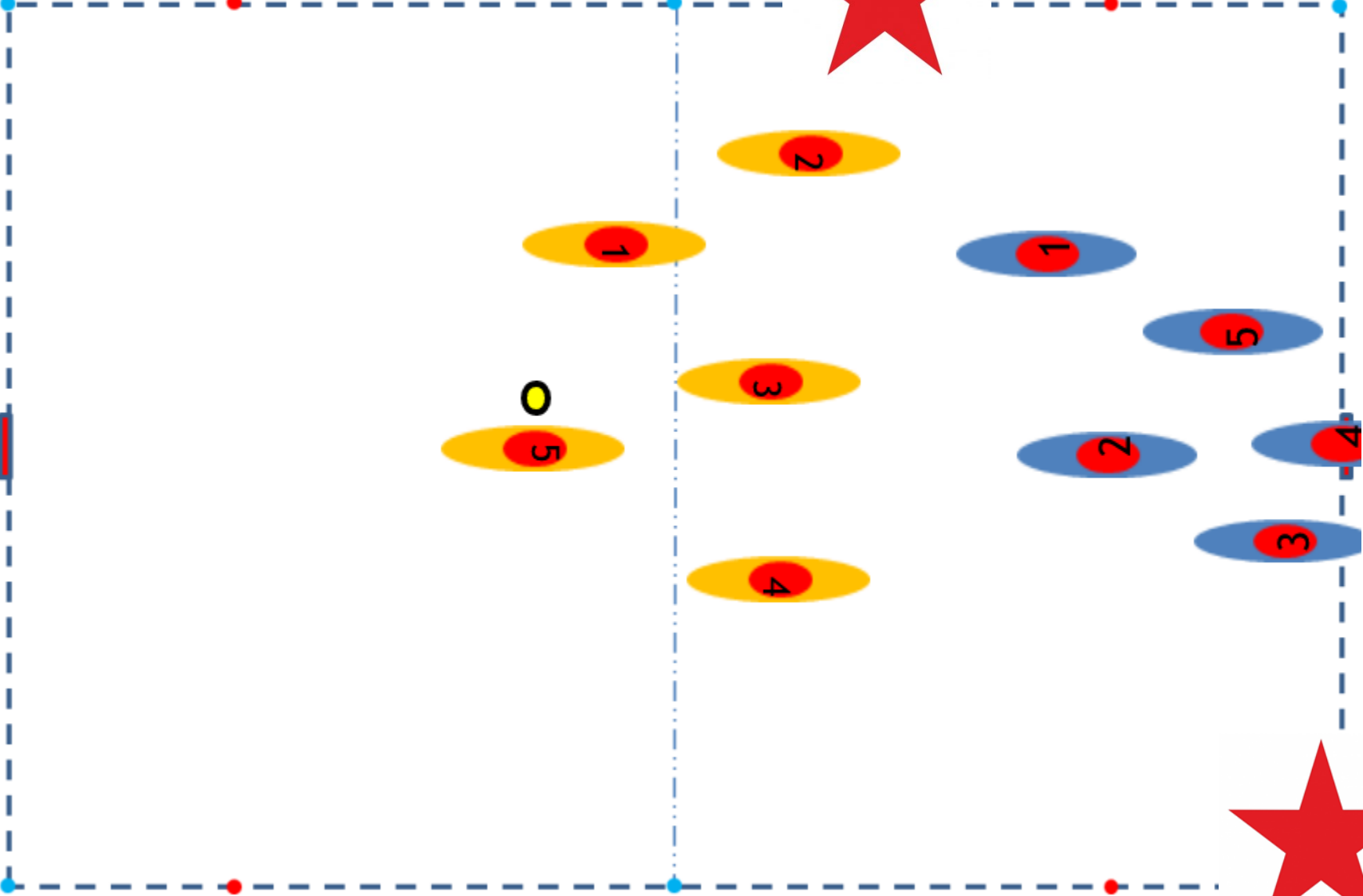


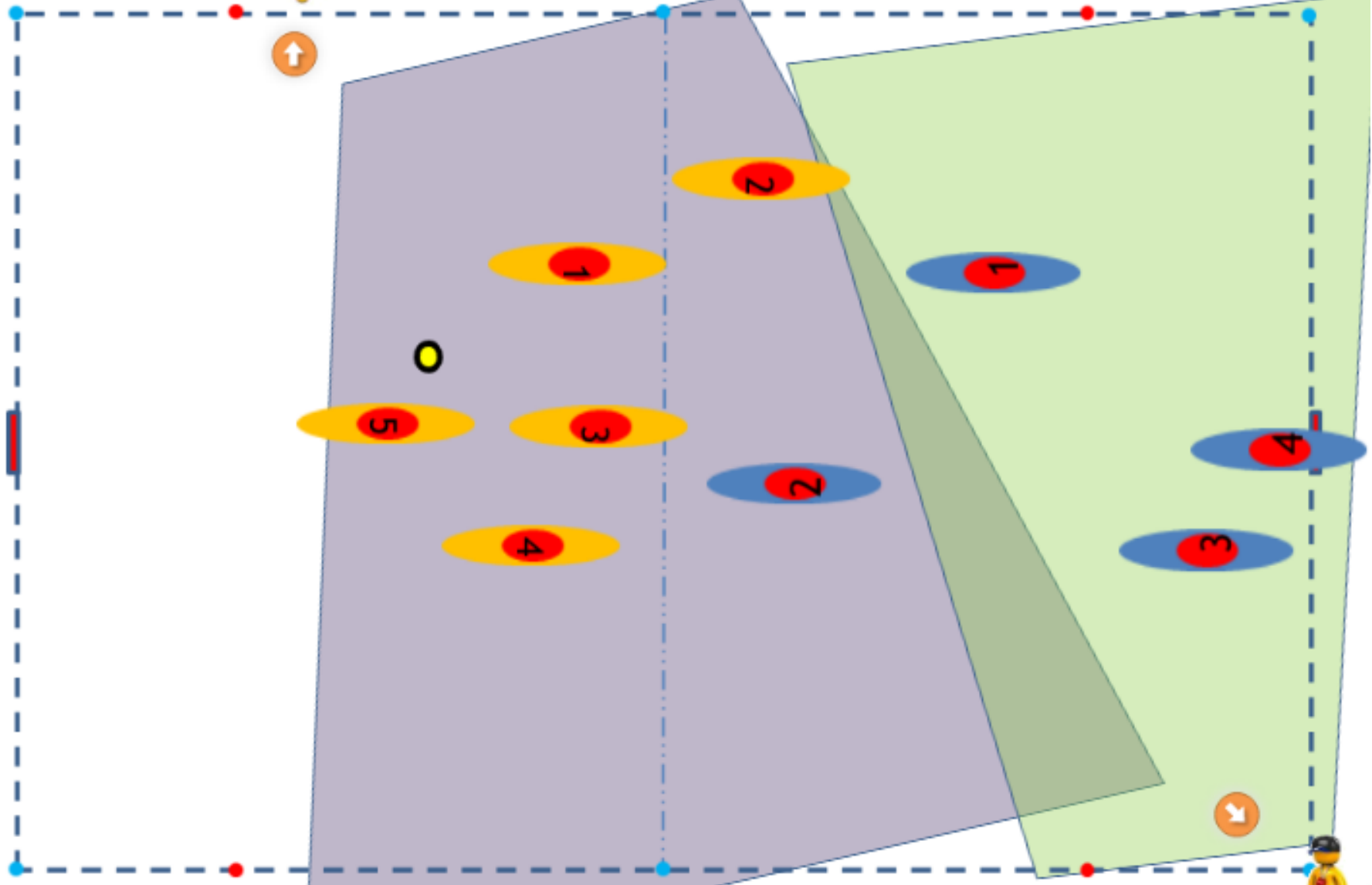
Durf! Penalty's en kaarten te geven!



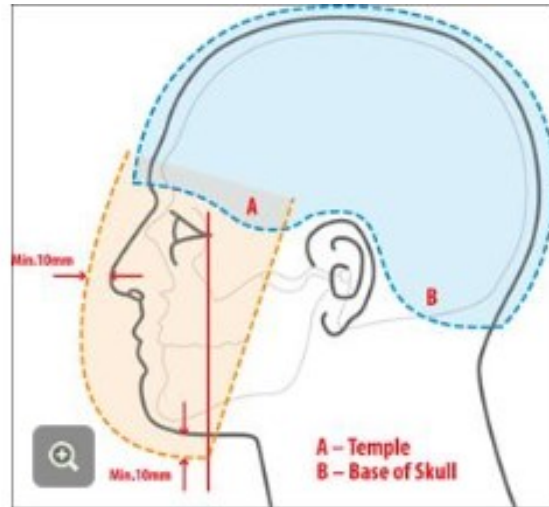


# Positioning





# Materiaal: veiligheid en uniformiteit!





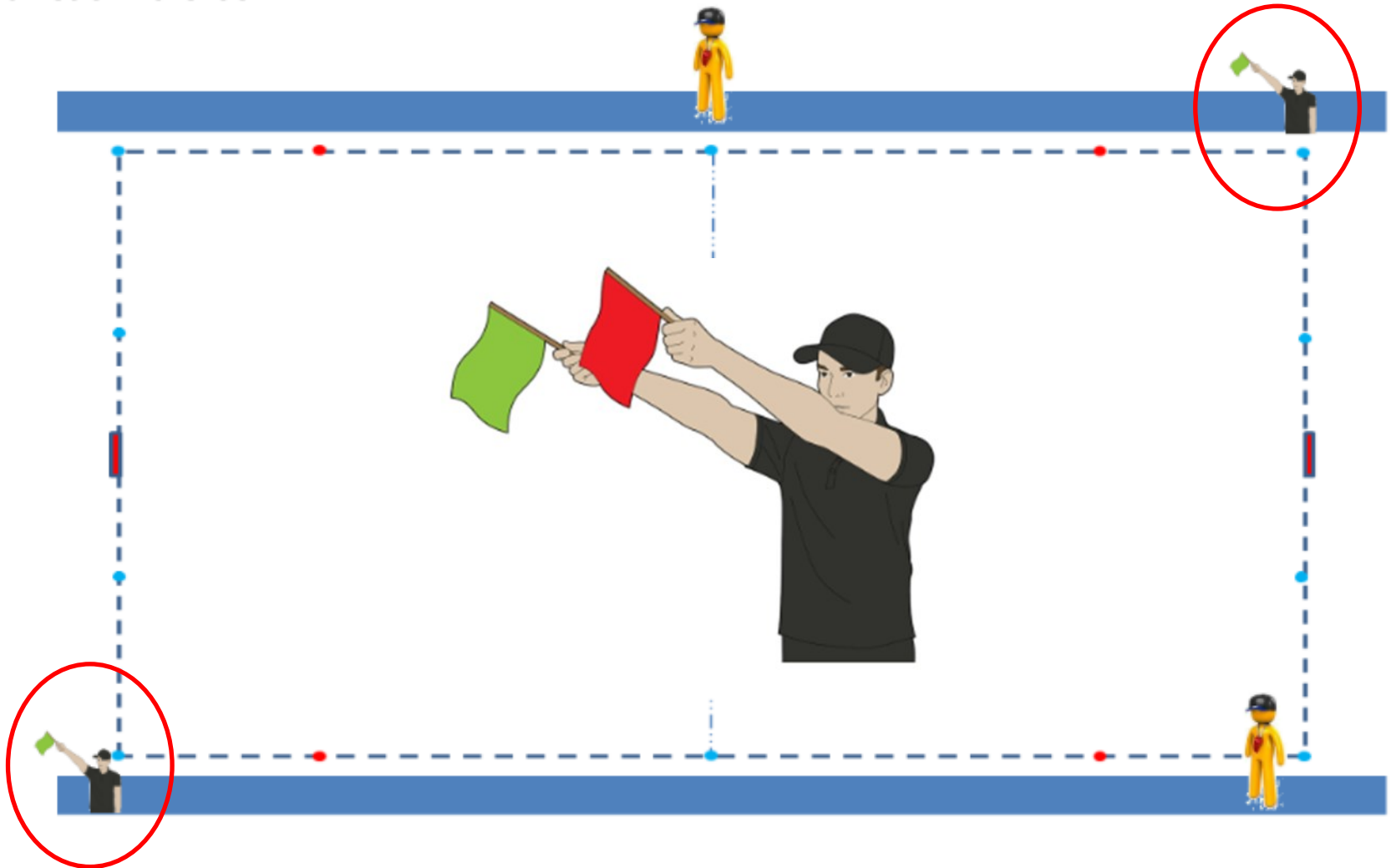
# De Schotklok

- Binnen 60 seconden schot op doel
- Zo niet, bal naar de tegenstander
- Reset na schot op doel
- Reset na overtreding (ook bij 'geven voordeel')
- In Hoofd- en Eerste klasse



# Lijnrechters

41.1 The goal line judges shall be situated diagonally opposite each other on the left-hand side of each referee.



# De wedstrijdjury

- Tijdwaarneming
- Score en kaarten bijhouden
- Shotclock
- Controle spelersnamen en nummers
- Wedstrijdformulier correct invullen!





(2) De Spelregels  
Start, einde en alle  
typen overtredingen

# We beginnen met ....

- 5 spelers per team
- Op de achterlijn, stationair!
- Max 3 wissels per team
- Duidelijk onderscheid tussen de teams
  - Laat zwemvesten omdraaien indien nodig
  - Per team: boten, zwemvesten: identiek
  - Nummers op rug, borst en helm



# Beginsprint

- 5 spelers stationair op achterlijn
- Te vroeg beginnen = aanvangsfout
- Bal zoveel in het midden gooien!
- 1 tegen 1 – andere spelers minimaal 3 meter afstand



# Herstart na een goal

- Op de middenlijn uitnemen
- Stationair en bal tonen
- De bal mag genomen worden zodra
  - De vijf spelers van de tegenstander op hun eigen helft zijn
  - Na 10-15 seconden en er drie spelers van de tegenstander op hun eigen helft zijn
  - Let op: de 1<sup>e</sup> scheids fluit aan!

# Einde speeltijd



Let op: er kan nog  
gescoord worden na de  
zoemer!



# Illegaal balbezit



# Illegaal balbezit

- Als je de bal langer dan 5 seconden vast hebt
- Als de bal wordt meegenomen op het spatzeil
- Na 5 seconden minder dan 1 meter gespeeld
- Bal vastklemmen en voortbewegen

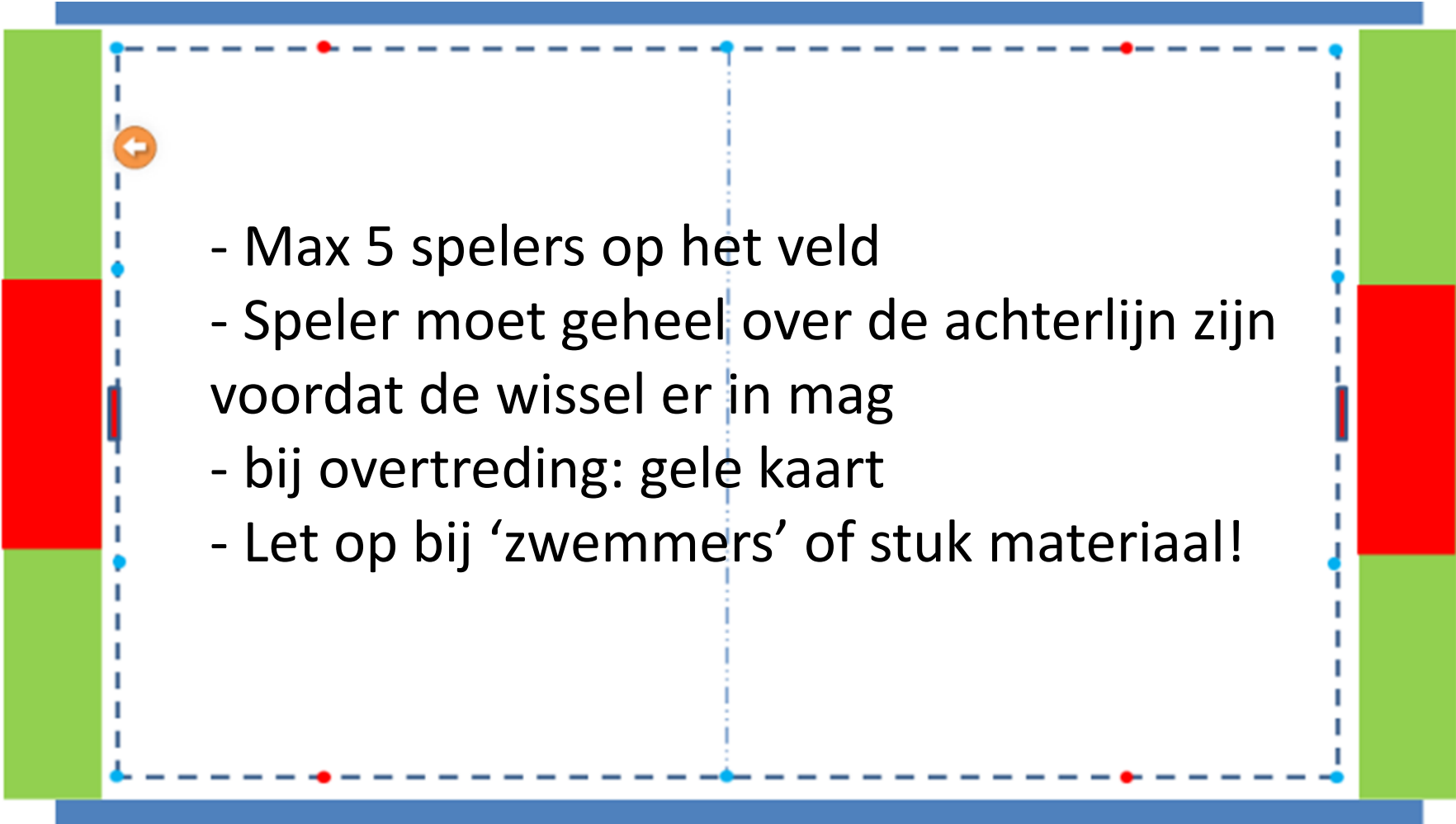


# Wat als de speler omligt?

**64.4** A player who capsizes to the point of the whole of their body and head going under water is considered to have lost possession if they do not have the ball in their hand(s).



# Wanneer is er een Illegale wissel?

- 
- The diagram shows a soccer field with a dashed blue line representing the backline. The field is divided into three horizontal sections: green at the top and bottom, and red in the middle. A blue arrow points to the backline. A list of rules is provided:
- Max 5 spelers op het veld
  - Speler moet geheel over de achterlijn zijn voordat de wissel er in mag
  - bij overtreding: gele kaart
  - Let op bij 'zwemmers' of stuk materiaal!

# Blokt de wissel een schot op doel?



Substitutes  
paddle behind  
goal frame  
blocking shot





# Overtreding met de hand

Wanneer en hoe mag je iemand duwen?

Legaal duwen:

- (1) Bij balbezit
- (2) Met vlakke hand
- (3) Op rug, schouder of zij

Elk ander contact met de hand

Is een overtreding! → signaal:



# Illegaal peddelgebruik

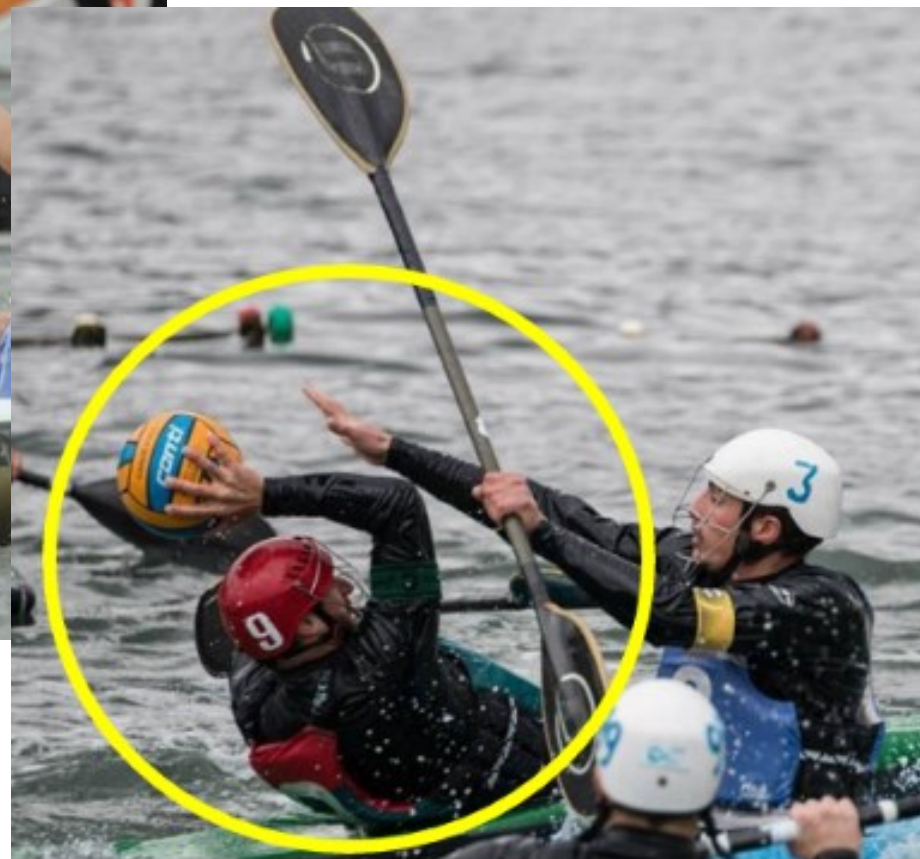


- De peddel mag uiteraard de tegenstander niet raken
- De peddel mag niet in de buurt van de hand komen als deze naar de bal toegaat of de bal in handen heeft
- De tegenstander mag je niet blokken of vasthouden met de peddel
- De peddel mag niet over het spatzeil heen gestoken worden
- De peddel mag de peddel, helm of boot van de tegenstander niet raken
- Je mag je peddel niet gooien

Overtreding: de peddel mag iemand niet raken....



# Overtreding: de peddel mag niet in de buurt van de hand komen



Overtreding: de peddel mag niet over het spatzeil heen gestoken worden



# Overtreding: vasthouden met peddel!



# Overtreding: gevaarlijk spel met de peddel!



# Uitzondering: de goalkeeper



**63.4** Placing a paddle within arms reach of an opponent who has the ball in their hand. A goalkeeper is excluded from this rule and is allowed to directly defend against a shot at goal as long as the paddle is not moved towards the opponent at the time of the shot and it does not result in significant contact with the opponent.



Ook een stationair gehouden peddel kan een overtreding veroorzaken



# Overtreding met de kano?

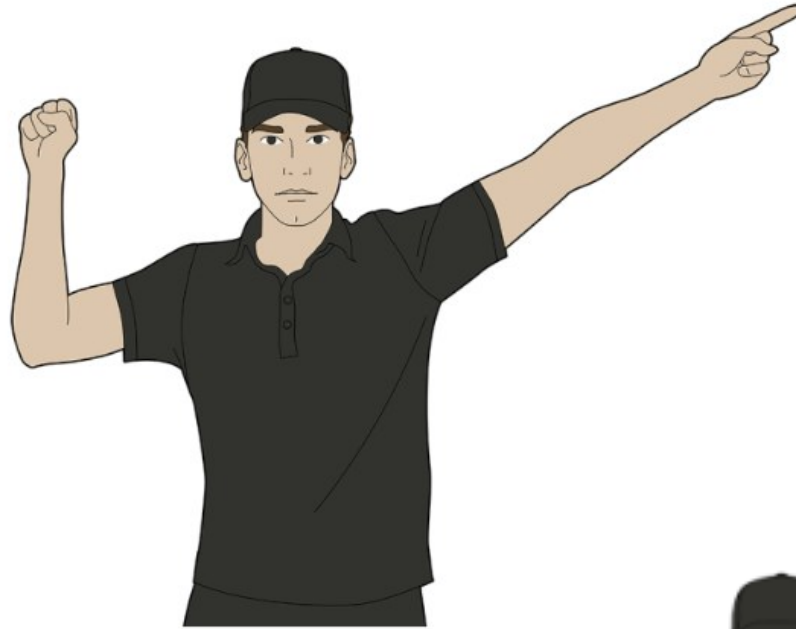
Wat mag WEL met de kano:

- In het 6 meter gebied vechten voor een plekje ('jostle')
- Vechten voor de bal (binnen 3 meter)



# Verder is alles een overtreding!

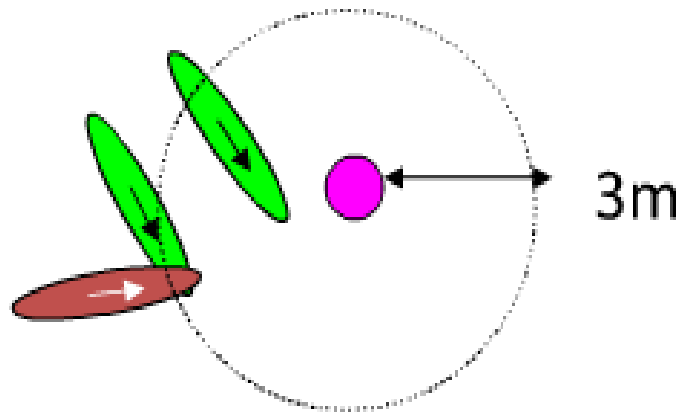
- Obstructie

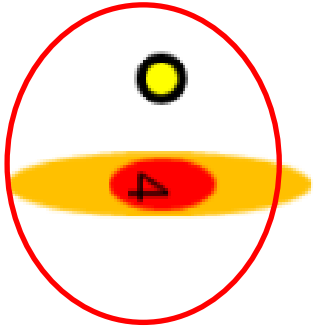
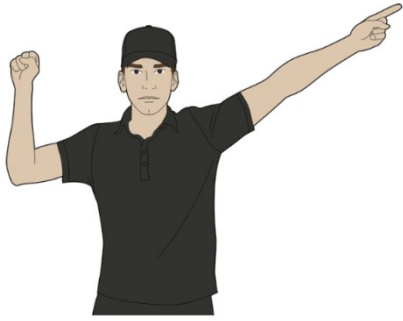


- Illegale kajaktackle:



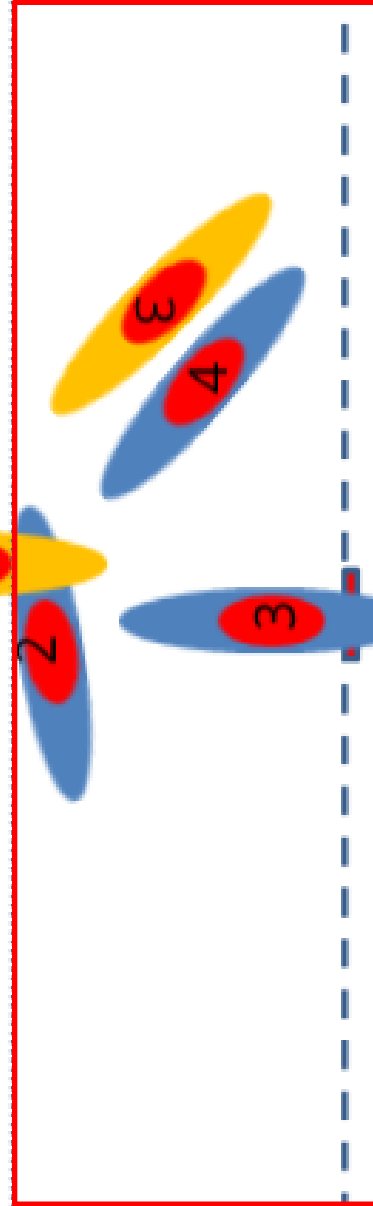
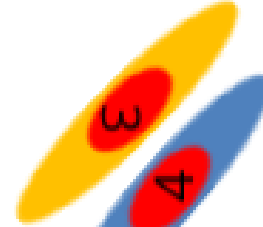
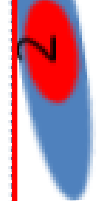
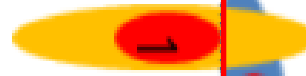
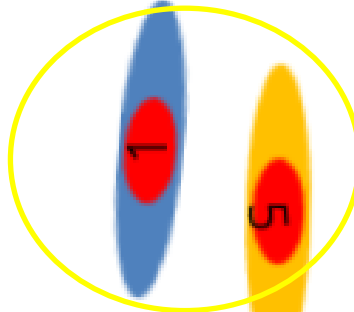
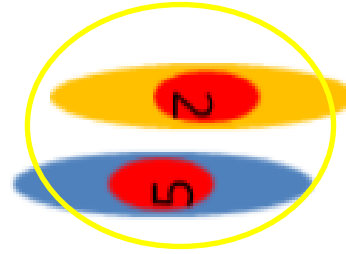
# Overtreding: obstructie!

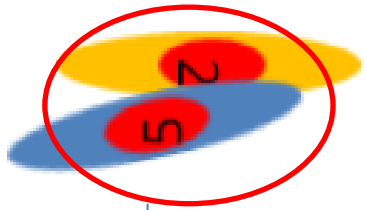
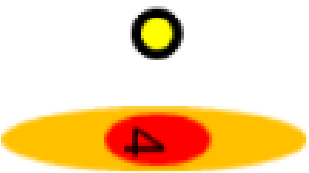
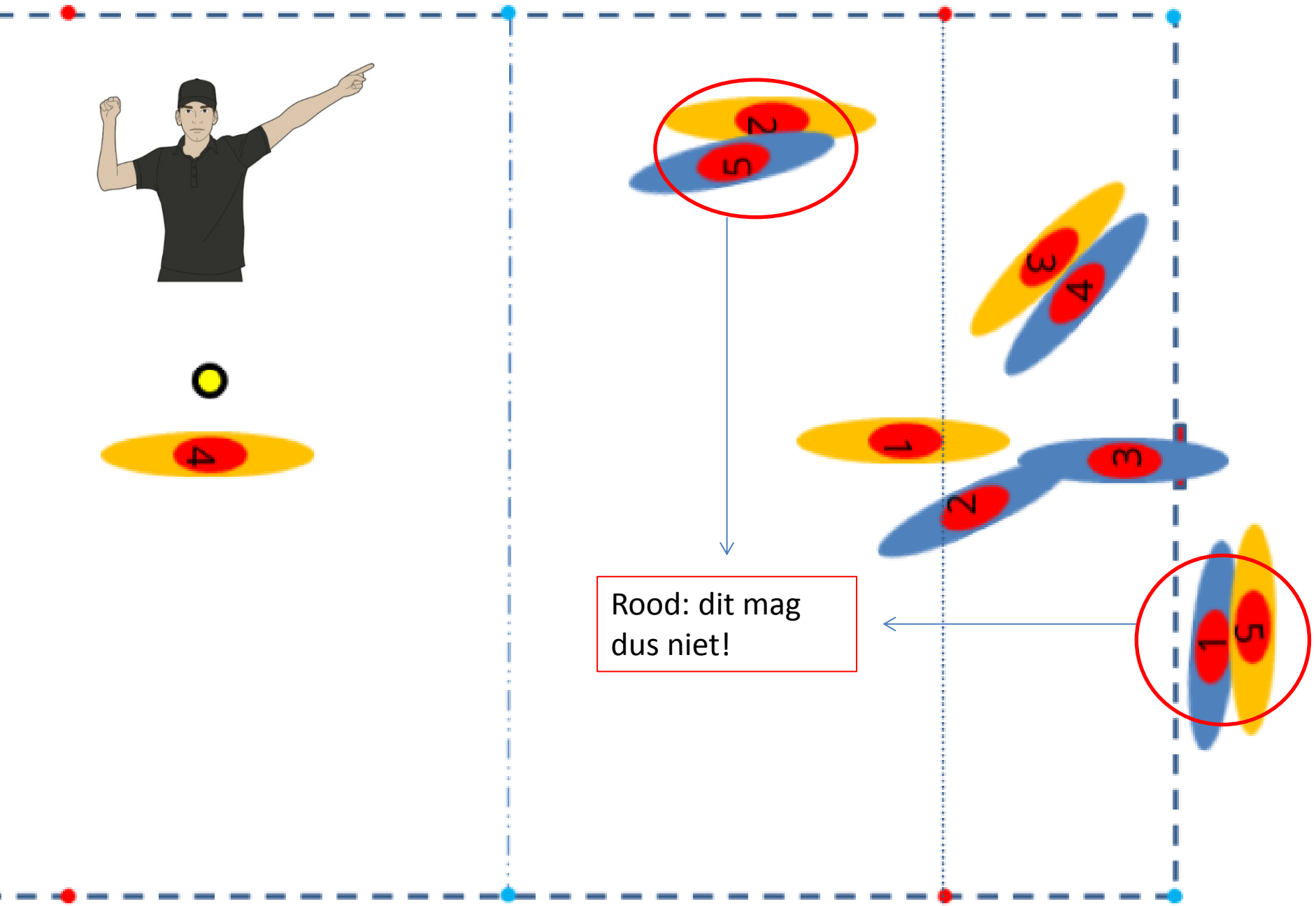




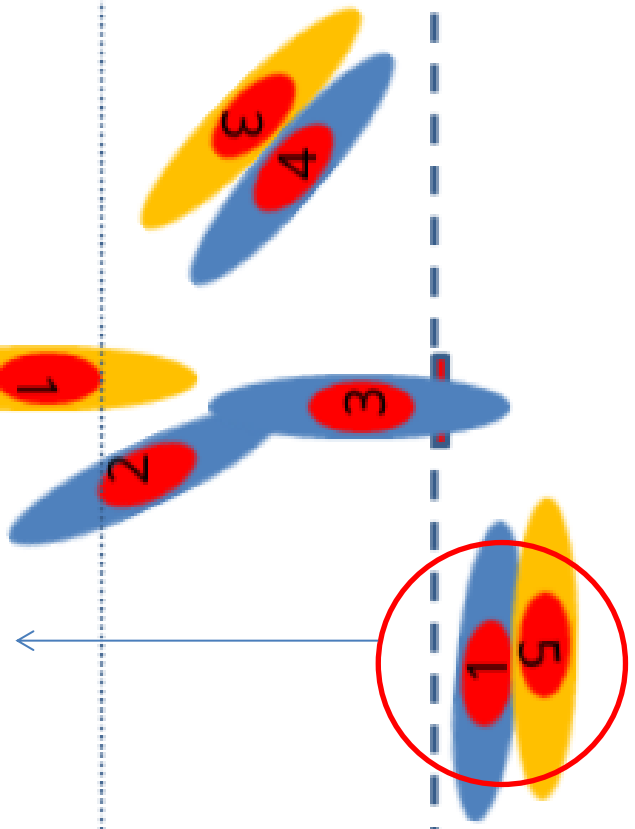
Rood = waar geduëlleerd mag worden

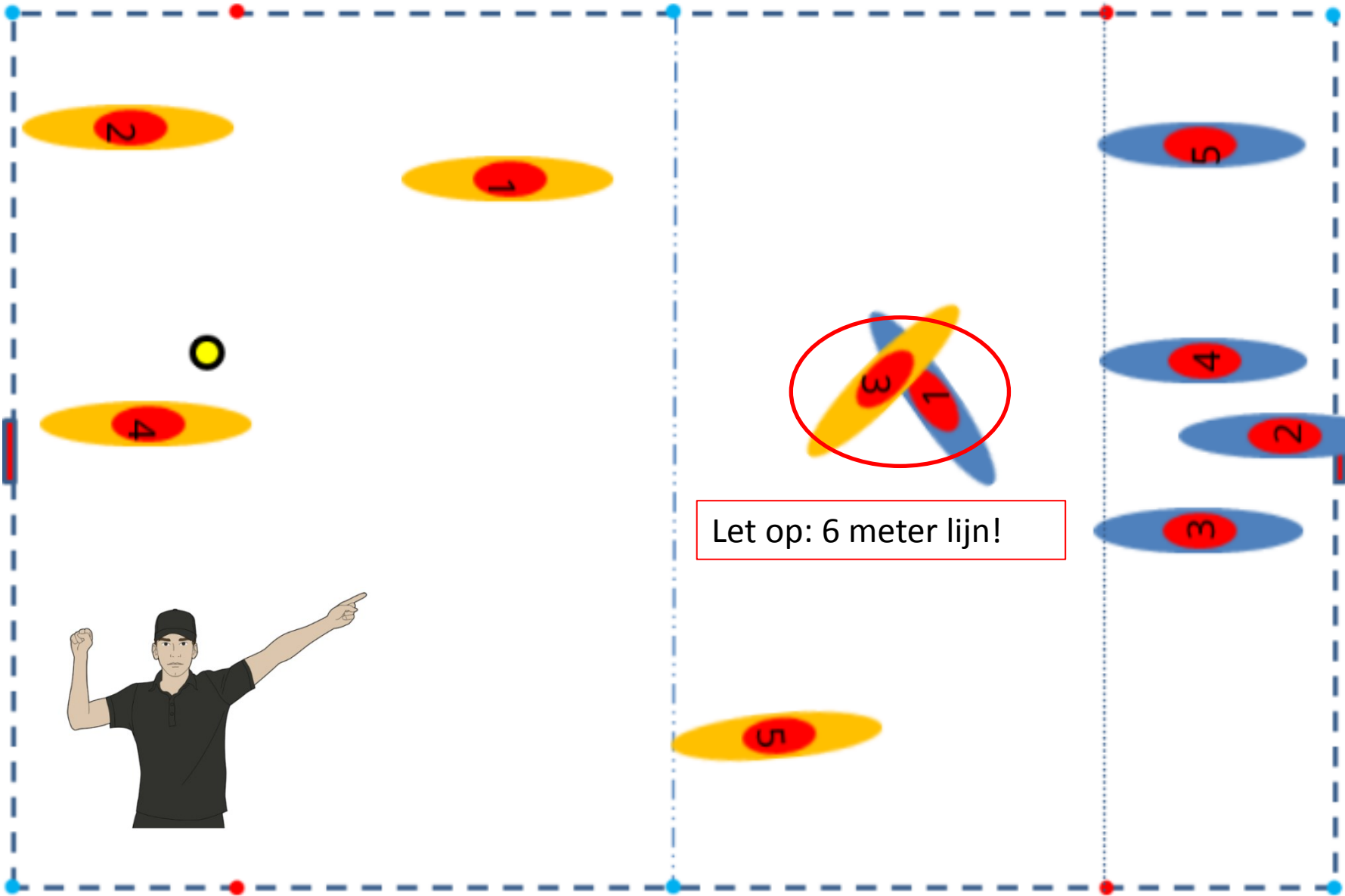
Geen = geen kajaktackle toegestaan





Rood: dit mag  
dus niet!





Let op: 6 meter lijn!

# Illegale kajaktackle

- De boot mag lichaam of hoofd niet raken
- De boot mag niet op het spatzeil komen
- De boot mag niet in een hoek van  $90^\circ$  invaren
- In 6 meter: niet meer dan  $\frac{1}{2}$  meter verplaatsen
- Keeper aanvaren





# Let op:

- De beginsprint is geen excuus om elkaar keihard te raken. Ook hier kan een gele of rode kaart gegeven worden
- Als een speler in een duel in een vloeiende actie over het spatzeil van zijn tegenstander vaart omdat die tegelijkertijd duikt: geen overtreding
- Als een speler in een duel bovenop een spatzeil beland en zich daarna rustig er af laat zakken: geen overtreding
- Als een tegenstander zelf onder een boot duikt en zo deze boot op zijn spatzeil of lichaam krijgt: geen overtreding

# Goalkeeper

- Heeft een beschermde status
- Mag niet worden weggevaren
- Let op: geen bescherming bij weg varen door eigen speler!
- Keeper:
  - Binnen 1 meter v/h doel
  - Gezicht naar het veld
  - Als de keeper voor de bal gaat, dan is hij geen keeper meer....





**JE ZOU ALS  
SCHEIDSRECHTER  
MAAR SLECHT ZIJN  
IN KAARTEN**

(3) De Spelregels  
Kaarten, penalty's  
en vrije ballen

*Loesje*

# Vrije Worp v/s Vrij Schot



**Free Throw**



**Free Shot**



**Goal Penalty Shot**

# Kaarten



**Green Card -  
Warning**



**Yellow Card -  
2 min send off**



**Red Card -  
Rest of game  
send off**

If you think a foul is Deliberate - minimum **Green** Card

If you think a foul is Dangerous - minimum **Green** Card

If you think a foul is BOTH Deliberate AND Dangerous- **Yellow** Card

# Gele kaart = 2 minuten tijdstraf

The player receiving the **Yellow** Card must leave the field of play immediately by their own goal line and will not be replaced. Their team must play with one less player on the field for the next 2 minutes.



# Rode kaart

Bij bewuste  
en/of  
gevaarlijke  
overtredingen  
met grote  
impact op het  
lichaam

Bij bedreiging  
van  
scheidsrechter  
en/ of  
tegenstander

En bij 2 x geel



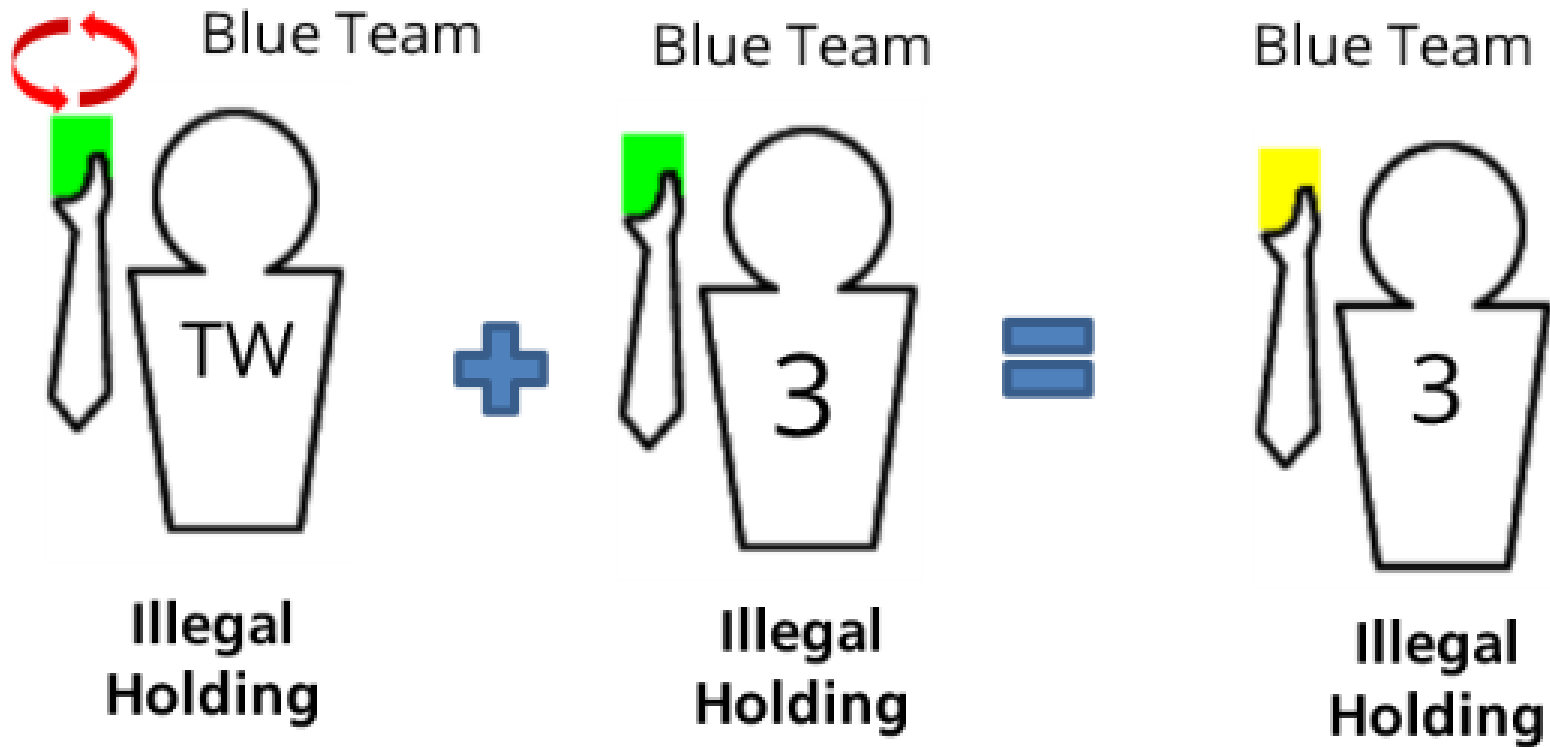
# Teamwaarschuwing

Als diverse spelers van een team continu dezelfde overtreding maken. Na het geven van de teamwaarschuwing krijgt de eerst volgende speler die deze overtreding maakt een gele kaart





# Two green cards for the same offense = yellow



# Vrije ballen nemen

- Direct v/s indirect
- Nemen waar de bal terecht komt v/s plek van overtreding
- Bal tonen en stationair liggen
- 1 meter spelen



video\_6JKxCrmc1oa\_26\_48\_472x348.mp4



video\_67JeuvcpKLU\_26\_48\_502x330.mp4



# Als verdediger:

- Tegenstander bal 1 meter laten spelen
- Tegenstander niet aanvaren of hinderen
- Binnen 2 meter v/d goal geldt een uitzondering; de bal mag nu *wel* binnen 1 meter geblokt worden, mits dit op een gecontroleerde manier (stationaire peddel of hand) gebeurt



video\_5cXMVRrknP\_26\_48\_620x350.mp4



video\_5WSG2ODIszh\_26\_48\_510x350.mp4



Een meter

Andreas Köberle



Een meter

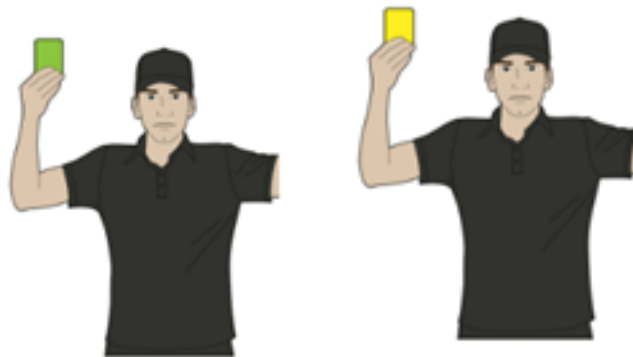


# Een penalty geef je....

- Bij een overtreding in het 6 meter gebied bij een 100% kans
- Geef je bij zware overtredingen in het 6 meter gebied
- Geef je na herhaaldelijk lichte overtredingen in het 6 meter gebied en diverse vrije schoten te hebben gegeven
- Geef je bij een overtreding buiten het 6 meter gebied, als de schutter gooit op een niet-verdedigd doel
- Geef je bij een overtreding buiten het 6 meter gebied, als de overtreding wordt begaan op een speler die bal wil gooien naar een medespeler die alleen op een niet-verdedigd doel afvaart
- Als een vrij schot in het 6 meter gebied niet vrij mag worden genomen

# Bij onsportief gedrag

- Schreeuwen, wegwerpgebaren, vloeken
- Intimiderend gedrag naar tegenstanders
- Peddels tegen elkaar klappen tijdens opvaren
- Een omgeslagen speler hinderen
- Materiaal weggoaien
- Water in gezicht spatten...
- Etcetera





## Einde van: Aandachtspunten voor Scheidsrechters

Check alle regels op  
[www.kanopolo.nl/officials/spelreglement/](http://www.kanopolo.nl/officials/spelreglement/)