

Ik moet fluiten wat moet ik weten – C-B-A TEAM

De spelregels zijn vanaf de C de officiële spelregels.

- Je bent altijd 15 minuten voor de wedstrijd aanwezig.
- Zorg dat je een fluitje, pen en scorekaartje en gele en rode bij je hebt. Ook word het grote scorebord bijgehouden. Wie dit doet, kan je vragen aan de coach van dts'48 zodat als je de wedstrijd influit je weet naar wie je moet kijken voor de tijd.
- Zorg dat afwijkende kleding aan hebt, bijvoorbeeld je dts'48 trainingspak of het scheidsrechter T-shirt of andere zwarte sportkleding.
- Voor de wedstrijd stel je je even voor aan de coaches en controleer je in de handbalNL app of de teams erin zijn gezet of de rugnummers kloppen met wat is ingegeven (is dit niet het geval vraag je aan de coach van het team of ze het team nog willen toevoegen in de handbalNL app). Dan kan je teams controleren en goedkeuren.
- De C Teams spelen op een heel veld, speeltijd 25 minuten, harde bal maat 1
- De B Teams spelen op een heel veld, speeltijd 25 minuten, harde bal maat 2
- De A-Teams spelen op een heel veld, speeltijd 30 minuten, harde bal maat 2
- Er word gespeeld met een harde bal maat 1.
- De scheidsrechter fluit. De teams verzamelen zich bij de scheidsrechter, je stelt jezelf even voor aan de teams (Mijn naam is..... ik ben vandaag jullie scheidrechter maak er een leuke sportieve wedstrijd van)
Daarna ga je tossen wie er mag beginnen met de bal (dit kan door kop of munt te doen of je fluitje achter je rug te houden en je wijst iemand aan die mag kiezen in welke hand het fluitje zit. Heeft de speler het goed geraden, dan mag dit team met de bal beginnen en anders het andere team).
Daarna doet elk team zijn Yel (het uitspelende team altijd eerst) en is iedereen klaar voor de wedstrijd.
- **LET OP DAT DIT VOOR DE BEGIN TIJD VAN DE WEDSTRIJD IS GEDAAN.**
- Als je de wedstrijd wil gaan influiten zeg je DTS klaar (naam tegenpartij) klaar, Tijd klaar. Als iedereen klaar is, kan je influiten.
- Na afloop van elke wedstrijd komen de teams weer op de middenlijn, dan zag je weer wat (bijv. Het was een leuke sportieve wedstrijd. De ruststand was ... - ... en de eindstand is ... - ... Dan mogen jullie nu gaan bedanken (het uitspelende team altijd eerst).
- Na de wedstrijd niet vergeten de stand in te vullen en de wedstrijd vastleggen in de handbalNL app. Mocht je een gele/rode kaart of 2 minuten hebben gegeven, dan kan je dit ook aan de persoon koppelen in de handbalNL app.
- Zorg dat als je fluit voor een fout je het gebaar maakt en de fout goed uitlegt. Voor de gebaren zie het kopje gebaren scheidsrechters.