

Tips rondom fluiten pup. en junioren wedstrijden algemeen SV Dalfsen

1. Noteer je wedstrijd + tijdstip + veld in je agenda/mobiel.
2. Zorg dat je in trainingspak/tenue 15 min. voor de wedstrijd op Gerner bent, met tijdwaarneming. (mobiel, horloge, stopwatch) eventueel bidon.
3. Ga naar de commissiekamer en meld je bij de gastheer/vrouw.
4. Doe eventueel de beschikbare scheidsrechterpolo of sweater aan.
5. Vraag of de leider van het SV Dalfsen team dat je gaat fluiten er is en stel je voor.
6. In commissiekamer ligt telbriefje/blokje, pen, fluitje + 2 grensrechtvlaggen.
7. 5 minuten voor aanvang wedstrijd ben je op het juiste veld met bovenstaande.
8. Vraag naar de wedstrijdbal.
9. Roep 1 min. voor aanvang van de wedstrijd de aanvoerders en doe de toss.
10. Team dat de toss wint kiest veldhelft, andere team de aftrap.

In de rust blijven 0.9 en 0.11 op het veld, JO13 en ouder gaat naar kleedkamer. Als je iets wilt drinken in de rust bij 0.9 of 0.11 neem dan bidon mee. Bij pup en junioren kun je naar kantine en iets drinken. (in commissiekamer)

11. Bij JO13 pup. en junioren met leiders van beide teams afspreken dat ze zelf terugkomen naar het veld +/- 10 min. pauze. Bij 0.9 en 0.11 is dit niet aan de orde.
12. Start 2^e helft, met aftrap voor team dat de toss had gewonnen aan het begin van de wedstrijd.
13. Na de wedstrijd van 0.9 en 0.11 worden direct na de wedstrijd nog penalty's genomen door alle spelers.
14. Na de wedstrijd de bal weer afgeven aan de leider van SV Dalfsen team.
15. Briefje + uitslag doorgeven in de com. kamer.
16. Vlaggen + fluitje weer inleveren + eventueel gebruikte polo/sweater.
17. Eventueel handtekening zetten.

Tips voor onder de wedstrijd:

= Probeer zoveel mogelijk in de buurt van de bal te blijven, zonder dat je de spelers hindert.

= Fluit duidelijk.

= Kijk of je voordeel kunt geven als het team in balbezit blijft.