

Handleiding verenigingsscheidsrechter

Wat heb je allemaal nodig om de wedstrijd te fluiten?

- Vlaggen voor de assistent-scheidsrechters
- Goed werkend fluitje
- Notitieboekje (voor de doelpunten enz..) en pen/potlood, gele en rode kaart
- Tijdwaarneming (horloge/stopwatch, liefst geen mobieltje)
- De wedstrijdbal

Deze zijn (met uitzondering van de tijdwaarneming) af te halen in commissiekamer.

Digitaal wedstrijdformulier: voor de wedstrijd

Zoek op de KNVB wedstrijd zaken app jouw wedstrijd op en controleer of beide teams de spelersopgave vrijgegeven hebben. Als dat niet het geval is, moet dat je vragen of de coach of teamcoördinator dat alsnog kan doen.

Visuele Pasjescontrole

Voor de wedstrijd moet je nog de spelerspassen visueel op het veld controleren, om te zien of de opgegeven spelers ook op het veld staan. Dit doe je als volgt: Vraag de leider/aanvoerder bij je en vraag of alle spelers op de halve cirkel in de midden willen gaan staan. Laat de aanvoerder de spelers 1 voor 1 aanwijzen aan de hand van de digitale spelerspas die je op je mobiel kunt zien. Klopt de foto, dan kan de aangewezen speler de rij verlaten en zijn positie innemen, zo werk je alle spelers af per team. Is er bij een speler twijfel dan kun je deze de wedstrijd ontzeggen! Want niet op het digitale formulier = niet spelen, ook een legitimatiebewijs of paspoort is niet voldoende. Check ook of het aantal spelers op het formulier overeenkomt met het aantal spelers op en naast het veld.

Digitaal wedstrijdformulier: na de wedstrijd

Na de wedstrijd kun je in de KNVB wedstrijd zaken app het wedstrijdverloop (uitslag en namen van spelers die een rode kaart hebben gekregen) invullen in het DWF. Het aantal gele kaarten kun je invullen onder het kopje 'tijdstraffen', hier hoeft je geen namen in te vullen (ze hebben hun tijdstraf namelijk al gehad). Nadat je de gegevens hebt ingevuld, kun je deze opslaan en verzenden. LET OP: Als je als scheidsrechter een DIRECTE rode kaart hebt gegeven en deze op het dwf hebt vermeld, moet je ook een vragenlijst invullen in het DWF en een rapport opstellen.

Veldcontrole

- Staan er geen kleine doeltjes te dicht op het veld, zo ja af laten voeren!
- Staan er hoekvlaggen op het veld
- Zijn de doelen en doelnetten in orde

Toss

Tijdens de toss bepaal je met een muntje wie de aftrap heeft en wie welk doel verdedigt. De winnaar van de toss kiest het te verdedigen doel, ofwel de speelhelpt waarop gestart wordt, de verliezer van de toss heeft altijd de aftrap! Als je geen muntje hebt, kun je ook je handen achter je rug doen en de aanvoerder van de bezoekers vragen in welke hand je je fluit hebt. Raadt hij het goed, mag hij de speelhelpt bepalen, anders mag de aanvoerder van Wippolder dat.

Assistent-scheidsrechters

Assistent-scheidsrechters zullen je helpen de wedstrijd te leiden. Voor de wedstrijd kun je afspraken maken met deze assistenten. Vraag ze:

- Duidelijke vlagsignalen te geven (en daarbij stil te staan) voor
 - ingooi (ook hierbij duidelijk de kant aangeven die mag gaan ingooien)
 - hoekschoot (wijzen met de vlag richting hoekvlag)
 - doelschoot (wijzen met de vlag naar het doel), en
 - buitenspel
- Niet te vlaggen voor overtredingen, deze zijn ter beoordeling van de scheidsrechter.
- Pas voor buitenspel te vlaggen als de buitenspel staande speler actief meedoet aan het spel.
- Om bij een hoekschoot te gaan staan
 - Of ter hoogte van de doellijn (als je zelf in het strafschootgebied gaat staan)
 - Of ter hoogte van tussen de 5 en 16 meter lijn (als je zelf op de achterlijn gaat staan)
- Niet hun team te coachen, want ze zijn er immers ter ondersteuning van de scheidsrechter.

Wedstrijdduur

JO19 2×45 minuten

JO17 2×40 minuten

JO15 2×35 minuten

JO13 2×30 minuten

De wedstrijd moet worden verlengd voor een strafschoot die wordt genomen aan het einde van een helft of aan het einde van een verlenging. De wedstrijd (of 1^e helft) hoeft niet te worden verlengd voor een kansrijke aanval, vrije trap of hoekschoot.

Wisselen

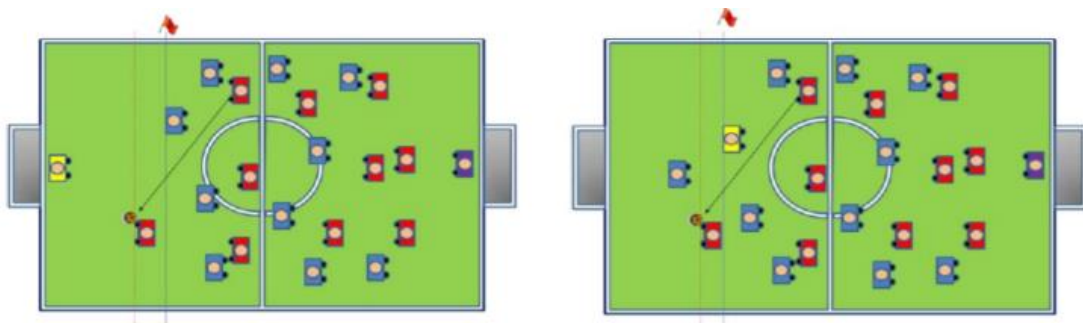
In categorie B bij de jeugd mag een team maximaal 5 reservespelers hebben. De spelers mogen continu doorgewisseld worden. Wisselen kan alleen bij een dood spelmoment (ingooi, vrije trap, doeltrap) nadat de coach hiervoor toestemming heeft gekregen van de scheidsrechter. De scheidsrechter fluit en geeft boven zijn hoofd het gebaar aan voor wisselen. Spel wordt pas hervat als de scheidsrechter dit met een fluitsignaal heeft vrijgegeven.

BELANGRIJKSTE SPELREGELS

Buitenspel

Basis buitenspelregel is te vinden op: <https://youtu.be/fw8gu1yKvV0>

Een speler bevindt zich in buitenspelpositie indien hij dichterbij de doellijn van de tegenpartij staat dan de bal en de voorlaatste tegenspeler (inclusief doelman). Dit geldt niet wanneer de speler zich op zijn eigen speelveld helft bevindt. De twee laatste tegenstanders kunnen zowel zijn: een veldspeler en de doelman, als twee veldspelers.



Voorbeelden buitenspelpositie

De beoordeling van het buitenspel moet gebeuren op het ogenblik dat de bal gespeeld wordt door een ploegmaat. Buitenspel sta je nooit:

- Bij een hoekschop
- Bij een doelschop
- Bij een ingooi
- Als de aanvaller die buitenspel staat komt van zijn eigen helft
- Als de bal van de tegenstander komt

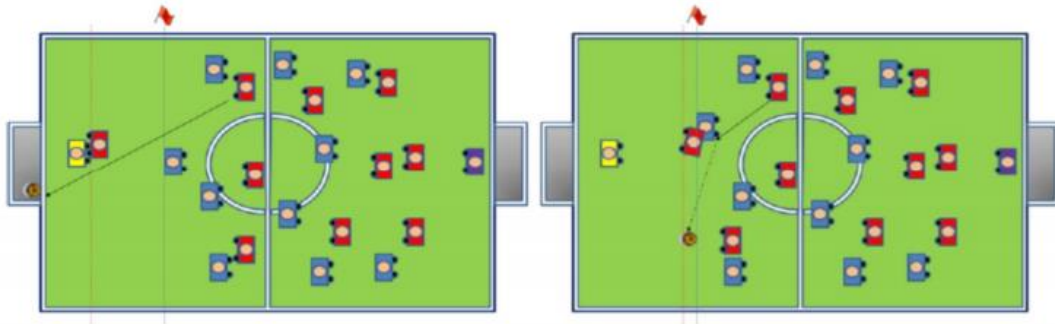
Strafbaar buitenspel

Een speler wordt alleen voor zijn buitenspelpositie bestraft indien de speler op het moment dat de bal wordt geraakt of gespeeld door een medespeler, naar het oordeel van de scheidsrechter, actief bij het spel betrokken is door:

1. in te grijpen in het spel, of;
2. een tegenstander in diens spel te beïnvloeden, of;
3. voordeel te trekken uit zijn buitenspelpositie

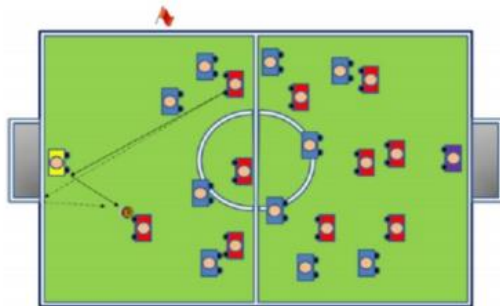
« Ingrijpen in het spel » betekent: het spelen of raken van de bal die door een medespeler is gespeeld of geraakt.

« Een tegenstander in diens spel beïnvloeden » betekent: voorkomen dat een tegenstander de bal kan spelen of in staat is te spelen door duidelijk het gezichtsveld of de bewegingen van de tegenstrever te blokkeren, of het maken van een gebaar of beweging die, naar het oordeel van de scheidsrechter, een tegenstrever misleidt of afleidt.



Voorbeelden buitenspel bij beïnvloeden

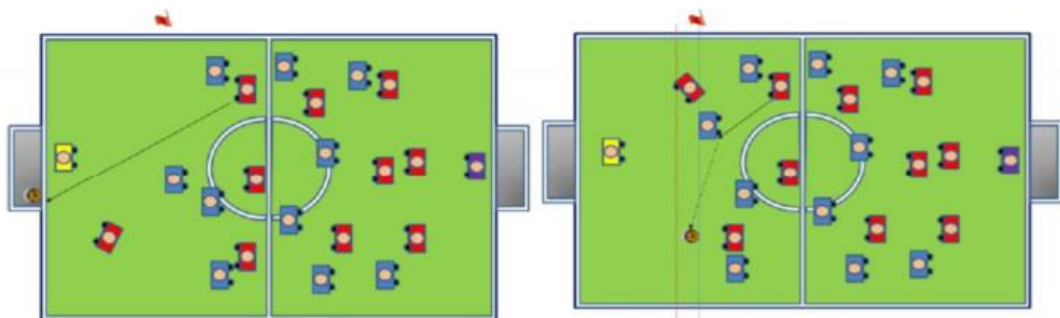
« Voordeel trekken uit zijn buitenspelpositie » betekent: het spelen van de bal die terugkomt van de doelpaal, de doellat of een tegenstrever in de richting van de speler die zich in buitenspelpositie bevindt. Zie onderstaand voorbeeld.



NIET strafbaar buitenspel

Hieronder staan ter verduidelijking nog enkele voorbeelden waarbij de speler wel in buitenspel positie staat, maar geen voordeel haalt uit deze situatie. In deze gevallen zal de speler dus niet voor buitenspel bestraft hoeven te worden.

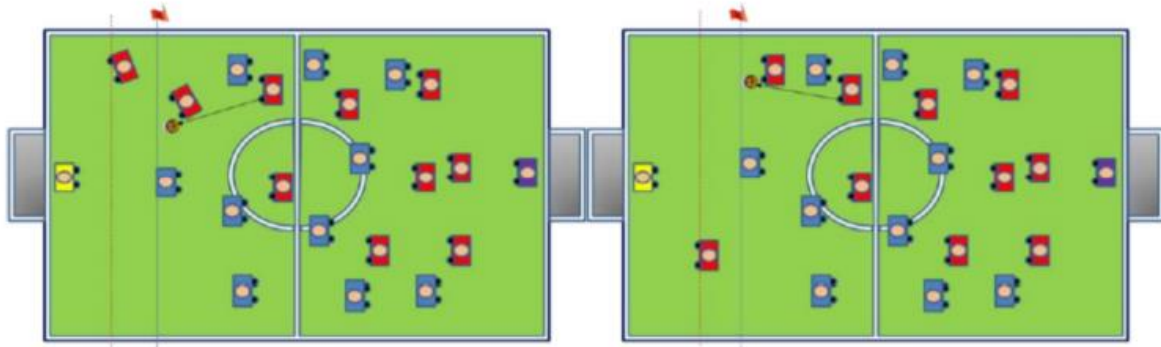
1. Een speler die zich in buitenspelpositie bevindt en die de bal ontvangt van een tegenstander die de bal bewust speelt (behalve bij het maken van een redding), wordt niet beschouwd als een speler die voordeel trekt.
2. Een speler hindert de tegenstander niet, ondanks dat hij in buitenspel positie staat



Voorbeeld 1

Voorbeeld 2

3. Een speler ontvangt de bal niet, of beïnvloedt het spel niet ondanks dat hij in buitenspelpositie stond.



Voorbeeld 3

Voorbeeld 3

Hands

Hands houdt in, dat de speler de bal opzettelijk met de hand of arm speelt/raakt. De scheidsrechter moet bij het beoordelen of het opzettelijk was of niet het volgende in overweging nemen:

- Is er sprake van een beweging van de hand naar de bal of niet
- Was hands vermijdbaar of is de afstand tussen de tegenstander en de bal daarvoor te kort (onverwachte bal);
- Was de hand in een natuurlijke positie (of is de speler door zijn handen breed te houden het risico aangegaan om hands te maken);

Als hands redelijkerwijs vermijdbaar was, dan moet het als opzettelijk hands beoordeeld worden en dan is het strafbaar.

Buiten het strafschoopgebied gelden voor de doelverdediger dezelfde restricties met betrekking tot het spelen van de bal als alle andere veldspelers, de keeper mag de bal alleen met de handen spelen in zijn eigen strafschoopgebied.

Als het hands maken door een speler of keeper bewust is, kan het gezien worden als onsportief gedrag en aanleiding zijn voor een gele kaart. Wanneer de speler of keeper door het maken van hands de tegenstander een doelpunt of een grote scoringskans ontnemt, kan het zelfs leiden tot een rode kaart.

Overtredingen en Onbehoorlijk gedrag:

Binnen de voetbalspelregels heb je 3 manieren om **een overtreding** te beoordelen:

Onvoorzichtig: (vrije trap)

Ondoordacht, klunzig of onhandig

Onbesuisd (vrije trap + gele kaart)

Speler handelt zonder gevaar of gevolgen voor zijn tegenstander in acht te nemen

Met buitensporige inzet (vrije trap + rode kaart)

Noodzakelijke inspanning om de bal te veroveren wordt ver overschreden, hierbij is een grote kans om de tegenstander te blesseren, hieronder worden verstaan o.a. tackles met 2 benen vooruit, of tackles van achteren

Directe vrije schop

Een directe vrije schop wordt toegekend, indien een speler één van de hieronder volgende overtredingen begaat ten opzichte van een tegenstander op een wijze die door de scheidsrechter wordt beoordeeld als onvoorzichtig, onbesuisd of als gepaard gaande met buitensporige inzet:

- springt naar;
- trapt of probeert te trappen;
- duwt;
- slaat of probeert te slaan (inclusief een kopstoot);
- laat struikelen of probeert te laten struikelen.
- een tegenstander vasthoudt;
- een tegenstander blokkeert, met contact;
- een tegenstander bespuwt, of
- hands maakt.



Een directe vrije schop geeft de scheidsrechter aan door te fluiten en de hand horizontaal te wijzen in de richting van het doel van de overtreder.

Indirecte vrije schop

Een indirecte vrije schop wordt toegekend indien een speler:

- speelt op een gevaarlijke wijze;
- een tegenstander in diens loop belemmert, zonder dat er contact gemaakt wordt;
- voorkomt dat de doelvverdediger de bal uit zijn handen in het spel kan brengen of de bal trapt of er naar trapt als de doelvverdediger bezig is deze in het spel te brengen;

Een indirecte vrije schop wordt toegekend indien **een doelvverdediger**, binnen zijn eigen strafschoopgebied, één van de hieronder volgende overtredingen begaat:

- langer dan 6 seconden de bal in zijn handen houdt, voordat hij deze weer in het spel brengt;

- de bal met zijn handen raakt nadat:
 - hij deze in het spel heeft gebracht en voordat de bal is geraakt door een andere speler;
 - deze hem doelbewust naar hem is getrapt door een medespeler;
 - hij deze rechtstreeks heeft ontvangen uit een inworp genomen door een medespeler.



Een indirecte vrije schop geeft de scheidsrechter aan door te fluiten en de hand in de lucht te steken.

Uit een indirecte vrije schop kan niet direct gescoord worden. Maar als de bal direct op doel wordt geschoten en de bal wordt aangeraakt door de doelverdediger of een andere veldspeler dan telt de goal wel! Wordt de bal **niet** aangeraakt door de doelverdediger of een veldspeler en deze verdwijnt rechtstreeks in de goal, dan is het automatisch een doeltrap! Als een verdediger een indirecte vrijeschop direct in zijn eigen doel schiet, dan is het een hoekschop!

Ook de scheidsrechtersbal geldt als indirect en daar mag dus niet direct uit worden gescoord!

De strafschop

Een strafschop wordt toegekend als een speler een overtreding begaat welke met een **directe vrije** schop wordt bestraft, binnen zijn eigen strafschopegebied. Uit een strafschop kan rechtstreeks worden gescoord. Procedure:

- De bal moet stilliggen op de strafschopstip. De speler die de strafschop neemt moet duidelijk herkenbaar zijn. De doelverdediger van de verdedigende partij moet, totdat de bal is getrapt, op de doellijn tussen de doelpalen blijven.
- De overige spelers bevinden zich:
 - op tenminste 9.15 meter van de strafschopstip;
 - achter de strafschopstip;
 - buiten het strafschopegebied.
- Nadat de spelers hun posities hebben ingenomen, geeft de scheidsrechter het fluitsignaal dat de strafschop genomen mag worden. De strafschopnemer moet de bal in voorwaartse richting trappen. De nemer mag de bal niet voor de tweede keer spelen voordat deze is geraakt door een andere speler (dus ook niet als deze via de paal of lat terug komt)

De doelschop

Een doelschop moet genomen worden vanaf de 5 meterlijn (voor de JO13 vanaf de 16 meterlijn). Als de bal door een speler wordt aangeraakt voordat deze uit het strafschopegebied is geweest, moet de doelschop overgenomen worden.

GELE Kaart

In de B-categorie leidt een gele kaart tot een tijdstraf voor de betreffende speler:

- Voor de JO13 een tijdstraf van 5 minuten
- Voor de JO14 en ouder een tijdstraf van 10 minuten.

Het betreft zuivere speeltijd, dus als de wedstrijd stilligt voor een blessure of wissel, loopt de tijd van de tijdstraf niet!

Overtredingen die met een waarschuwing (GELE KAART) worden bestraft

Een speler ontvangt een waarschuwing indien hij zich schuldig maakt aan:

- op onbesuisde wijze een overtreding begaat, die met een directe vrije schop moet worden bestraft;
- het door woord of gebaar tonen het niet eens te zijn met een beslissing van de scheidsrechter;
- herhaaldelijk de spelregels overtreden;
- onsportief gedrag.
- het vertragen van een spelhervatting;
- niet de vereiste afstand in acht nemen bij een hoekschop, vrije schop of inworp;
- het speelveld betreden, opnieuw betreden of opzettelijk verlaten, zonder toestemming van de scheidsrechter;
- een overtreding begaat of hands maakt en daarmee een veelbelovende aanval beïnvloedt of onderbreekt;
- hands maakt in een poging een doelpunt te maken (al dan niet succesvol) of een niet geslaagde poging een doelpunt te voorkomen;

Rode kaart

Overtredingen die met een veldverwijdering (RODE KAART) worden bestraft

Een speler wordt van het speelveld gezonden indien hij één van de hieronder volgende overtredingen begaat:

- de tegenpartij een doelpunt of een duidelijke scoringskans ontnemen, door opzettelijk de bal met de hand of arm te spelen (dit geldt niet voor de doelverdediger binnen zijn eigen strafschoopgebied);
- een tegenstander die zich in de richting van het doel van de tegenstander begeeft, een duidelijke scoringskans ontnemen door middel van een overtreding waarvoor een vrije schop of strafschoop moet worden toegekend;
- ernstig gemeen spel;
- een tegenstander of een ander persoon bespuwen;
- een gewelddadige handeling;
- grove, beledigende taal of een scheldwoord gebruiken en/of gebaren maken;
- het ontvangen van een tweede waarschuwing in dezelfde wedstrijd.

Ernstig gemeen spel

Een tackle of het aangaan van een duel waarbij de veiligheid van de tegenstander in gevaar wordt gebracht, moet worden bestraft als ernstig gemeen spel. Een speler die naar een tegenstander springt in een duel om de bal te veroveren, hetzij van voren, van opzij of van achteren, en dit doet met een of beide benen met buitensporige inzet of de veiligheid van de tegenstander in gevaar brengt, maakt zich schuldig aan ernstig gemeen spel.

Gewelddadige handeling

Een speler maakt zich schuldig aan een gewelddadige handeling als hij buitensporige inzet of geweld gebruikt, of probeert te gebruiken, ten opzichte van een tegenstander, zonder dat dit in strijd om de bal is, of ten opzichte van een medespeler, teamofficial, wedstrijdofficial, toeschouwer, of enig ander persoon, ongeacht het feit of er sprake is van contact. Daaraan toegevoegd: een speler die, niet in strijd om de bal, opzettelijk een tegenstander of enig ander persoon, op het hoofd of in het gezicht slaat met zijn hand of arm, maakt zich schuldig aan een gewelddadige handeling, tenzij de hoeveelheid kracht die werd gebruikt verwaarloosbaar is.

Scheidsrechterssignalen

Om voor iedereen duidelijk aan te geven wat je als scheidsrechter bij bepaalde beslissingen bedoelt moet je de volgende signalen geven:



Indirecte Vrije Schop



Directe Vrije Schop



Voordeel 1



Voordeel 2



Strafschop



Rode en gele kaarten



Hoekschop



Doelschop

Looplijnen scheidsrechter

Als scheidsrechter probeer je samen met je assistent-scheidsrechters het spel zo goed mogelijk te volgen. Je loopt dus mee met het spel en staat iets minder aan de kant van de assistent-scheidsrechter. Daarmee wordt je looplijn in algemene zin een beetje de volgende diagonaal:

