

BRIEFING BONDSSCHEIDSRECHTERS SEIZOEN 2010-2011

Voor aanvang van elk seizoen geven we in een briefing aan welke afspraken er voor bondsscheidsrechters gelden. Deze afspraken zijn niet vrijblijvend en niet bedoeld als discussiethema, maar bedoeld om helderheid te geven hoe de spelregels moeten worden toegepast. Lees de briefing goed door. Spelers, begeleiders, publiek, maar ook je collega-scheidsrechters willen een voorspelbare en eenduidige aanpak. Scheidsrechters met 'eigen regels' en scheidsrechters met de houding van 'ik weet dat dit is afgesproken, maar ik vind het beter om het zoals vroeger te doen' scheppen alleen maar verwarring en zijn dus **slecht en oncollegiaal** bezig.

Regelwijzigingen

Voor het komend seizoen zijn enkele kleine regelwijzigingen doorgevoerd. Het zijn dit jaar eigenlijk allemaal zaken die in de praktijk toch al niet of nauwelijks werden gebruikt. Zeker niet op lager niveau.

- Bij de straffen rond de strafbal is het strafdoelpunt vervallen. Voorkomt de keeper met een overtreding een doelpunt, dan wordt de strafbal overgenomen.
- Tevens is de (vaak zo onrechtvaardige) straf gewijzigd wanneer iemand de bal voor het fluitsignaal neemt. Indien de bal in het doel verdwijnt wordt de strafbal overgenomen.
- Ook de steeds minder gebruikte regel 9.14 (uitlokken van een overtreding) vervalt;
- Omdat het verschil in uitvoering van een vrije slag voor een aanvallende overtreding in de cirkel en een uitslag bij veel mensen onbekend was, is de optie vervallen om de vrije slag op een willekeurige plek in de cirkel te nemen.

Voor de helderheid: de internationale experimenten van de twee minuten straf bij een groene kaart en het wegsturen van de verdediger die te vroeg uitloopt bij een strafcorner **gelden niet in Nederland**.

Self-pass

- Een spelhervatting (vrije slag, inslag, uitslag, lange hoekslag en beginslag) mag met een zogenaamde "**self-pass**" worden genomen. Dit geldt niet voor het nemen van een strafcorner, strafbal en bully.
- De nemer moet duidelijk en zichtbaar een poging doen de bal te stoppen voordat hij de spelhervatting mag nemen. Tevens moet hij duidelijk 2 acties laten zien, de eerste actie is de bal nemen, de tweede actie is verder spelen. Het niet of onvoldoende controleren van de bal of het verkeerd uitvoeren van de self-pass dient bestraft te worden met een vrije slag tegen.
- De regel geeft aan dat een vrije slag genomen wordt 'nabij' de plaats van de overtreding. Met de invoering van de self-pass betekent het snel extra voordeel voor de aanvallende partij als de bal niet op de juiste plaats wordt genomen. Herken dit en ben dus strikter in de bal op de juiste plaats leggen. Overnemen is onjuist: het is doorspelen of een vrije slag tegen.
- Een self-pass direct gevolgd door een hoge scoop is toegestaan. De bal hoeft in dit geval niet eerst een meter te rollen. Wees je er wel van bewust dat de scooper moet zorgen dat het vertrek van de bal niet gevaarlijk is voor een tegenstander. Een inlopende tegenstander die geen bal kan of wil spelen maar alleen maar probeert gevaarlijk spel uit te lokken moet worden bestraft.

Aanvallende spelhervatting binnen 23-metergebied

- Bij een spelhervatting (vrije slag, inslag en lange hoekslag) voor de aanvallende partij binnen het 23-metergebied moeten behalve de nemer **alle medespelers én tegenstanders op minimaal 5 meter afstand staan**.
- Een vrije slag voor de aanvallende partij mag niet genomen worden **binnen 5 meter van de cirkelrand**. Krijgt een aanvaller binnen 5 meter van de cirkelrand een vrije slag, dan moet de bal teruggelegd worden tot 5 meter buiten de cirkel, zo dicht mogelijk bij de plaats van de overtreding.
- De bal mag vanuit deze spelhervatting **niet direct de cirkel in gespeeld worden**. Dit mag wel door of via een andere speler (medespeler of tegenstander), die bij het nemen van de spelhervatting op minimaal 5 meter afstand staat. Ook na een self-pass mag de bal door dezelfde speler de cirkel in worden gebracht, maar dan moet de bal eerst **minimaal 5 meter hebben afgelegd** (willekeurig in welke richting), voordat hij

de cirkel in gespeeld mag worden. Dit spelen betekent **opnieuw** slaan, pushen of raken van de bal. De bal 5 meter laten rollen voordat de cirkellijn wordt gepasseerd zonder opnieuw te zijn gespeeld, is dus niet toegestaan.

- Indien een aanvallende vrije slag is toegekend voor een overtreding binnen het 23-metergebied moet de vrije slag ook binnen het 23-metergebied worden genomen. **Het is de niet toegestaan de bal net buiten de 23-metergebied te nemen** om daarmee de restrictie van het niet rechtstreeks de cirkel in mogen spelen te omzeilen

Overige spelhervattingen

- Een spelhervatting mag direct genomen worden, de nemer hoeft niet te wachten tot zijn tegenstander voldoende afstand heeft genomen. De tegenstander die niet op afstand staat ten tijde van het nemen van de vrije slag mag **niet** de nemer gaan **hinderen** of de bal gaan spelen. Ook het meelopen met de nemer kan een overtreding zijn, als hij daarmee de mogelijkheden van de nemer verkleint. Nadat de bal 5 meter heeft afgelegd mag de tegenstander die oorspronkelijk niet op voldoende afstand stond reglementair de bal spelen. Als je wilt fluiten voor onvoldoende afstand, moet je dus snel beslissen.
- De (vijf meter) **afstandregel** bij spelhervattingen moet strikt worden toegepast; dit geeft duidelijkheid en vermindert de kans op gevaar. Begin daar vanaf het begin van de wedstrijd mee en laat duidelijk merken dat je van plan bent om de strafmaat op te voeren wanneer de spelers de overtreding blijven herhalen.

Flow of the Game

- Met de invoering van de self-pass gaat het spel sneller en is het dus van wezenlijk belang af te wegen of “laten lopen” een betere optie is dan fluiten. Indien je echter besluit om te fluiten zorg dan wel dat de vrije slag op de **plaats van de overtreding** wordt genomen en niet op de plek waar de bal was ten tijde van het fluitsignaal.
- Modern fluiten is prachtig maar mag **nooit ten koste gaan van controle over de wedstrijd**. Het hangt ook af van de capaciteiten en de spelopvatting van de spelers. Sommige wedstrijden zijn gewoon niet geschikt om ‘modern’ te fluiten. Een fysieke wedstrijd vraagt om goed en helder ingrijpen. Als in een wedstrijd iedereen stilstaat na een shootje, heeft roepen om modern doorspelen weinig zin. Maar als teams het oppikken, krijg je een leuke wedstrijd. Vaak is het goed als je, nadat je hebt laten doorspelen, een overtredende speler alsnog toespreekt of bestraft. Zo laat je iedereen zien dat je de fout echt wel hebt gezien en toon je de overtreder je grenzen aan. Maar soms geeft het wel geven van een fluitsignaal na een fysieke aanslag soms een helderder signaal, dan het geven van voordeel op een ongevaarlijke plek, alleen maar omdat de getroffen de bal niet kwijt raakte. De juiste keuzes hierin maken betekent het beheersen van modern fluiten.
- Wees alert op overtredingen die gemaakt worden direct nadat een partij balverlies heeft geleden en er een snelle uitbraak dreigt. De op het eerste gezicht ongelukkige, kleine overtredingen hebben vaak maar 1 doel: zorgen dat **de snelle uitbraak wordt afgebroken**. Laat duidelijk in je optreden zien dat je dit soort overtredingen herkent waarbij alleen een fluitsignaal niet genoeg is. Een extra fluitsignaal, vermaning of kaart is hier op zijn plaats.

Keeper

- De **vliegende keep** is een veldspeler met een shirt van afwijkende kleur, die als keeper mag optreden als hij in zijn cirkel is. Hij mag binnen zijn 23-metergebied met een helm op spelen, maar hoeft dat niet.
- Het **wisselen van ‘soort keeper’** mag op momenten dat spelerswissels zijn toegestaan. Dit mag dus **niet bij een strafcorner maar wel bij een strafbal**. Als een keeper bij een strafcorner tegen, niet verder kan of mag spelen, moet hij worden vervangen. Als er op dat moment met een vliegende keep wordt gespeeld, mag deze alleen door een andere vliegende keep worden vervangen. (Anders zijn alle vliegende keepers plots geblesseerd bij elke strafcorner tegen, zodat de standaard keeper de strafcorner mag verdedigen.)
- Bij het verdedigen van een strafcorner of een strafbal moet de vliegende keep zijn helm op, maar mag hij **geen andere keeperuitrusting** aandoen, zoals keeperhandschoenen.

- Wanneer een vliegende keep **de 23-meterlijn passeert** met zijn helm op, wordt hij bestraft met een vrije slag. **Niét** met een strafcorner, want de overtreding vindt buiten het 23-metergebied plaats.
- Een standaard keeper die gewisseld wordt, kan vervangen worden door een vliegende keep of door een andere standaard keeper. Hiervoor wordt **geen omkleedtijd** gegeven. Dus als een team er voor kiest om zonder reserve standaard keeper te spelen, hebben zij bij een keeperswissel slechts één optie: de vliegende keep. (Langs de kant kan daarna wel iemand de keeperspullen aantrekken en later als standaard keeper weer met de vliegende keep wisselen, maar voor deze kleedpartij wordt de wedstrijd niet opgehouden).

Gebruik van lichaam en stick

- Een **sliding** waarbij de tegenstander onderuit wordt gehaald, wordt bestraft als een opzettelijke overtreding. Dus met naast de strenge spelstraf ook een gele kaart (10 minuten!) voor de dader. Je hier niet aan houden heeft tot gevolg dat spelers niet meer weten waar de grenzen zijn.
- Het **stoppen of spelen van de bal met de stick boven de schouder** is m.u.v. het verdedigen van een doelpoging **niet toegestaan en moet worden afgefloten**. Hierbij moeten we onderscheid maken tussen sticks en hengelen. We noemen iets 'hengelen', wanneer een speler de bal die duidelijk over hem heen gaat met zijn stick boven zijn hoofd raakt. Dit is per definitie een opzettelijke overtreding en een gele kaart. Sticks is al dan niet opzettelijk een bal spelen (net) boven de schouder waarbij de scheidsrechter moet oordelen of hier sprake is van opzet of onkunde. Indien je als scheidsrechter oordeelt dat het opzettelijk is zal afhankelijk van de situatie naast een spelstraf ook een persoonlijke straf op zijn plaats kunnen zijn.

Strafcorner

- De tijd die verstrijkt tussen het toekennen en nemen van een strafcorner is een punt van aandacht. Het is heel normaal dat dit in veel gevallen even duurt, wat ten koste gaat van de speeltijd. Na het geven van een strafcorner dienen zowel de aanvallende als verdedigende partij zich zo snel mogelijk klaar te maken om de strafcorner te nemen of te verdedigen. Laat in je houding naar spelers zien dat je niet gediend bent van commentaar en maak zo nodig de partijen sneller klaar te gaan staan (inclusief aantrekken van handschoenen en/of maskers). Als je hier **actief** mee bezig bent kun je in veel gevallen lange wachttijden voorkomen. Uiteraard heb je in uitzonderlijke gevallen altijd nog de mogelijkheid de tijd stil te zetten.
- Wanneer men bij de eerste strafcorner al tweemaal **te vroeg is uitgelopen** volgt bij de volgende keer, als dezelfde partij wéér te vroeg uitloopt, een groene kaart. De hierop volgende speler van dezelfde partij die het trucje weer probeert, krijgt geel. Let goed op dat het hier over hetzelfde team gaat, dus niet team B een gele kaart geven bij zijn eerste keer te vroeg uitlopen, omdat team A al groen heeft gehad. Als duidelijk is dat een team opzettelijk te vroeg uitloopt, hoef je natuurlijk niet tot een herhaling te wachten voordat je dit bestraft. Anders gaan de teams denken dat de eerste twee keer 'gratis' zijn.
- Voor en na het nemen van de strafcorner gebeurt er van alles in en om de cirkel. Met name bij het inlopen door aanvallers en het uitlopen door verdedigers wordt soms tegen de regels gezondigd. **Maak met je collega** voorafgaand aan de wedstrijd duidelijke **afspraken** over wie waar op let en hoe er tussen beide scheidsrechters wordt gecommuniceerd.
- Een verdediger mag tijdens de strafcorner een masker dragen. Met dit masker op mag hij zijn verdedigende actie afmaken maar niet actief mee gaan doen aan een aanval buiten zijn 23-metergebied. Als na de strafcorner het spel wordt hervat met een uitslag of verdedigende vrije slag moet hij eerst zijn masker afzetten alvorens de spelhervatting te mogen nemen. Doet hij dit niet dan bestraf je hem met een vrije slag.

Gedrag spelers en begeleiders

- Het is gebleken dat het strikt en direct optreden tegen **groepsprotesten** erger voorkomt. Indien 3 of meer spelers komen klagen bij de scheidsrechter is het bestraffen van **de aanvoerder met een groene kaart** zeer effectief. Bij herhaling is een gele kaart voor de aanvoerder een logisch vervolg.
- Als het duidelijk is dat **één speler commentaar levert** op de arbitrage is het niet juist de aanvoerder hiervoor te bestraffen. In dit geval dient de betreffende speler hiervoor een persoonlijke straf te ontvangen.

- Het merendeel van de teambegeleiders gedraagt zich prima en onthoudt zich van **commentaar op de arbitrage**. De uitzonderingen en zeker de reacties die niet puur emotioneel zijn moeten met overtuiging worden aangepakt. Een teambegeleider die bewust de arbitrage beledigt of die maar blijft doormekkeren of theatraal non-verbaal zijn ongenoegen uit, moet bestraft worden. Dit kan prima door in eerste instantie hiervoor een groene kaart te geven, helpt dit niet of onvoldoende dan volgt daarna geel. Een coach die het veld in loopt om verhaal te halen, krijgt zonder waarschuwing geel. En schelden betekent rood.
- Een enkele teambegeleider denkt nog steeds dat het **'over het hek stappen'** hem onttrekt aan de jurisdictie van de arbitrage. Dat is niet zo en als deze persoon zich misdraagt, loopt de aanvoerder kans op een kaart.
- Het laatste fluitsignaal van de wedstrijd geeft geen vrijbrief aan spelers of begeleiders om openlijk kritiek te gaan leveren op de arbitrage. Een rustige en respectvolle discussie in het clubhuis is natuurlijk prima maar indien de normale fatsoensnormen worden overschreden is het formulier **rapportage wangedrag** de manier om dit ongewenste gedrag aan de KNHB te rapporteren. Gebruik het formulier met wijsheid. Als de discussie verhit raakt, is afstand nemen vaak de slimste optie; en ja, als men echt té grof wordt, dan kan een rapport een gevolg zijn.

Persoonlijk straffen

- Als je een kaart geeft, doe dat dan rustig en niet agressief en voorkom dat je in discussie gaat met een speler. **Toon de kaart** en daarmee is bereikt wat je wilt. Een gesprek erbij is helemaal niet nodig.
- Een goed getimede **groene kaart** geeft een signaal af waar je grenzen liggen (naar beide teams!). Drie keer groen in één wedstrijd moet voldoende zijn om je boodschap over te brengen. Waarschuw beide teams daarna, dat die kleur 'op' is. Hiermee voorkom je dat de gele kaart die mogelijk volgt als 'veel te zwaar' wordt gezien. Alleen als alle kaarten bij één partij vielen, is het onredelijk om de eerstvolgende groene kaart tot geel te promoveren als die voor de andere partij is. Dan valt dus de uitzonderlijke vierde (maar dan écht laatste) groene kaart in de wedstrijd.
Een groene kaart in de laatste fase van een wedstrijd heeft geen effect. Dus zul je daar een andere optie moeten kiezen, zoals die boze blik. Is het écht een kaart dan zal groen helaas voor de speler niet meer kunnen.
- De kaartenopbouw begint meestal met een paar keer groen, voordat er geel valt. Maar wees ook helder naar de spelers dat een grove overtreding gewoon geel oplevert als er nog geen groen gevallen is.
- De **tweede groene kaart is altijd geel**. Voor de duidelijke communicatie toon je eerst de tweede groene kaart en dan meteen de gele kaart. De straf voor een tweede groene (en dus gele) kaart is vijf minuten.
- In principe betekent een **tweede gele kaart** in de wedstrijd voor dezelfde speler altijd dat hij voor de resterende tijd niet meer mag meedoen. Voor de duidelijkheid naar spelers en publiek tonen we eerst geel en dan rood. Alleen als een tweede gele kaart wordt gegeven voor te vroeg uitlopen hoeft dit niet tot een rode kaart te leiden; dan is tien minuten tijdstraf voldoende. Maar een rode kaart, moet altijd even vooraf gegaan worden door een moment van reflectie. Rood geef je nooit impulsief!
- Vul het wedstrijdformulier goed in, zodat het duidelijk is voor de tuchtcommissie. Iemand die na een gele kaart dit soort overtreding herhaalt, krijgt geel (voor de eerste) en rood (voor de tweede overtreding). Voor iemand die na een gele kaart voor een ander soort overtreding opnieuw geel krijgt, noteer je tweemaal geel. Omdat die tweede kaart voor de rest van de wedstrijd is toon je in het veld rood, maar noteer je op het formulier 2x geel.
- De straftijd voor een gele kaart is in principe vijf minuten. Alleen voor een **fysieke overtreding, op het lichaam gericht** is de straf tien minuten. Slidings, neerhalen van spelers, etc. wordt dus bij een gele kaart bestraft met tien minuten, andere gele kaarten betekenen vijf minuten tijdstraf.

Als team goed fluiten

- Laat aan spelers en begeleiders zien dat je samen het derde team bent op het veld. Geef duidelijk aan wat je bedoelt als je collega om advies vraagt en schroom zelf ook niet om advies te vragen als je dit nodig hebt.
- Meestal wordt een arbitrale fout veroorzaakt door een verkeerde waarneming. Dan is het als team van scheidsrechters belangrijk om zoveel mogelijk van elkaar gebruik te maken. Het is de teams om het even wie er de beslissing neemt, zolang die maar juist is. En als je het allebei niet gezien hebt, wordt dit beter geaccepteerd dan een vergissing van een scheidsrechter die te koppig was om de mening van zijn collega te vragen. Daarvoor hoeft je echt niet steeds naar elkaar toe te lopen; oogcontact, een simpel gebaar of het gebruik van communicatiemiddelen (in landelijke klassen) functioneert prima.
- **Overleg** alleen met je collega als je denkt dat hij het voorval vanuit zijn positie ook gezien kán hebben. Aan de houding van je collega kun je vaak al zien of overleg wel zin heeft. En als je collega aangeeft dat hij het níét gezien heeft en je dus helaas niet kan helpen, dan moet je dus zélf je beslissing nemen. Maak het dan meteen aan de spelers helder dat het jóúw beslissing is.
- Spelers snappen best dat niet elke scheidsrechter elke week even briljant is, maar waar ze het moeilijk mee hebben is wanneer ze niet weten waar ze aan toe zijn. Het is daarom belangrijk om consistent en consequent te zijn ("voorspelbaar fluiten"), week in week uit, zowel bij oefenwedstrijden als bij competitiewedstrijden. Dus: **Houd je aan de briefing!**
- Het is heel vervelend wanneer je als scheidsrechter een fout maakt, maar dat is onderdeel van het spel. Natuurlijk moet je fouten trachten te voorkomen, maar áls je ze gemaakt hebt, is de manier waarop je met de vervolgsituatie omspringt vaak bepalend voor je de manier waarop je in de wedstrijd geaccepteerd wordt.
- Leer om te herkennen wanneer er iets gebeurt **dat je kennelijk niet gezien hebt**. Als je het spelletje begrijpt, kun je aan de reactie van spelers vaak zien wanneer er wat ongewoons gebeurt. Dat zijn de momenten waarop je voorbereid moet zijn om een beslissing te nemen. Je moet dus weten of er misschien wat onreglementairs is gebeurd. Heb je het zelf niet gezien, dan is een korte blik naar je collega nodig. Misschien is er wel helemaal niets gebeurd, maar leer dit soort authentieke reacties herkennen en gebruiken (en onderscheiden van appelleren, want dat is totaal iets anders).
- Mocht je een **waarnemingsfout** gemaakt hebben, leer dan om niet eigenwijs vol te houden dat jij absoluut gelijk hebt. Vaak leidt die houding tot veel meer agressie bij de spelers dan de fout zelf. Zeg wat je waarneming was, leg eventueel de beslissing uit, maar denk niet dat de wereld vergaat als je een fout toegeeft.
- Door de invoering van de self-pass is **het spel sneller geworden** waardoor snel kunnen anticiperen en een andere positionering aannemen van wezenlijk belang zijn. Dit vergt zowel van de afzonderlijke scheidsrechter een **nog betere conditie** en voor het arbitrale team nog betere afspraken over positionering en samenwerking.

Heel veel succes en plezier het komende seizoen !!