

# Handleiding scheidsrechter JO13 en ouder

## **Voor de eerste keer scheidsrechter bij de O13 pupillen en ouder, wat moet je weten?**

Wanneer je voor de 1e keer gaat fluiten op het grote veld (O13-pupillen en ouder) veranderen er een aantal zaken op arbitrage gebied ten opzichte van de O11 en O9. Niet alleen het veld wordt groter, je krijgt o.a. ook te maken met assistent-scheidsrechters, het digitale wedstrijdformulier (DWF), controle van spelerspassen, spelregelgebied met buitenspel, gele/rode kaarten en directe en indirecte vrije trappen.

We proberen je door middel van deze handleiding wegwijs te maken in de veranderingen en hopen je het op deze manier wat gemakkelijker te maken. Voor vragen kan je altijd terecht bij de scheidsrechters coördinatoren van WBSV. Wie dat zijn vind je op de [vwwbsv.nl](http://vwwbsv.nl) onder "Contact".

## **Digitaal wedstrijdformulier**

Vanaf de O13-pupillen dien je voor het doorgeven van de uitslag het digitale wedstrijdformulier in te vullen, het zogenaamde DWF. Voor de wedstrijd kan beginnen dien je in de commissiekamer het DWF in te vullen en de spelersspasjes te controleren of ze overeenkomen met de namen die op de pasjes staan en in het DWF, deze dienen gelijk te zijn!. Pas buiten op het veld doe je de visuele controle (kloppen de personen bij het opgegeven pasje)

## **Voor de wedstrijd**

Als het goed is heeft op zaterdagmorgen de commissiedienst al de laptop en het programma "sportlink" opgestart. Om bij jouw wedstrijd te komen open je de tab wedstrijd zaken, vervolgens ga je naar "*Digitaal Wedstrijdformulier*", hier kun je jouw wedstrijd vinden onder de 2 meest linkse tabs.... "*Voorbereiden, of in te vullen*", door dubbel te klikken op jouw wedstrijd komt na enkele ogenblikken de informatie van jouw wedstrijd tevoorschijn. Zorg dat voor de wedstrijd beide teams hun gegevens hebben ingevuld en de aanvoerders hebben geaccordeerd voor de wedstrijd. Nu kan jij als scheidsrechter je relatienummer/naam invoeren (om in te voeren dien je een relatienummer te hebben) en vervolgens ook akkoord geven voor de wedstrijd. Indien u zelf geen relatienummer heeft, kunt u ook het relatienummer van uw zoon/dochter (indien speler van het team) invullen.

## **Na de wedstrijd**

Na de wedstrijd ga je samen met de leiders naar de commissiekamer om hier het wedstrijdverloop (uitslag en namen van spelers die een rode kaart hebben

gekregen) in te vullen in het DWF, gele kaarten vallen onder het kopje tijdstraffen, onderin het scherm, hier heb je geen namen voor nodig! Nadat je de gegevens hebt ingevuld dien je de leiders te laten accorderen en pas dan geef jij akkoord. Hierna kun je de gegevens opslaan en verzenden, als je iets nog niet goed hebt ingevuld zal het DWF dit automatisch aangeven. Je kunt het pas versturen wanneer alles correct is in gevuld, zorg dat je het DWF goed verstuurd. Dat betekent dat je eerst op de knop verzenden moet drukken, daarna krijg je nog een pop-up te zien en dien je nog het groene vinkje aan te klikken voor je definitieve akkoord. Je ziet nu ook jouw wedstrijd verdwijnen uit het wedstrijdoverzicht van die dag!

LET OP: Indien de scheidsrechter een DIRECTE rode kaart geeft dient de scheidsrechter ook een vragen lijst in te vullen in het DWF.

### **Wat heb je allemaal nodig om de wedstrijd te fluiten?**

Controleer voor de wedstrijd goed of je alles wat je nodig hebt bij de hand hebt:

- Vlaggen voor de assistent-scheidsrechters
- Goed werkend fluitje (af te halen in commissiekamer)
- Notitieboekje (voor de doelpunten enz..)
- Pen/potlood
- Tijdwaarneming (horloge/stopwatch), liefst geen mobieltje
- Toss muntje
- Spelerspasjes van beide partijen
- Gele en Rode kaart
- De wedstrijdbal, deze ontvangt u van het thuisteam, zorg wel vooraf dat de bal de juiste luchtdruk heeft!

### **Wedstrijdduur**

O19: 2×45 minuten

O17: 2×40 minuten

O15: 2×35 minuten

O13: 2×30 minuten

### **Veldcontrole**

Niet onbelangrijk voorafgaande aan de wedstrijd is de veldcontrole, waar let je op:

- Staan er geen kleine doeltjes te dicht op het veld of misschien zelfs nog op de zijlijnen, dit kan zorgen voor gevaarlijke situaties, dat is onwenselijk!

- Staan er hoekvlaggen op het veld (de wedstrijd mag niet beginnen zonder deze vlaggen, want ze horen bij het spel).
- Zijn de doelen en doelnetten in orde, zijn ze goed bevestigd, zitten er geen gaten in de netten!

### **Visuele Pasjescontrole**

Voordat de wedstrijd echt kan beginnen dien je nog de spelerspassen visueel op het veld te controleren om te zien of de opgegeven spelers ook qua foto wel daadwerkelijk kloppen bij de passen. Dit doe je op de volgende wijze:

Begin bij het thuisteam: Vraag de leider/aanvoerder bij je en vraag of alle spelers op de halve cirkel in de midden willen gaan staan, alle spelers op een rijtje! Laat de aanvoerder de spelers 1 voor 1 aanwijzen aan de hand van de pasjes. Klopt de foto, dan kan de aangewezen speler de rij verlaten en zijn positie innemen. Zo ga je alle spelers af. Bij de bezoekende club hanteer je dezelfde procedure, is er bij een of meerdere spelers twijfel dan kun je deze de wedstrijd ontzeggen! Want geen geldige spelerspas= NIET SPELEN, ook een legitimatiebewijs of paspoort is NIET GELDIG!!!

### **Toss**

Tijdens de toss bepaal je met een muntje wie de aftrap heeft en wie welk doel verdedigd. De bezoekende partij mag de kant van het muntje kiezen (ook wel kop of munt) of de kleur van het muntje van welke kant hij de voorkeur heeft. De winnaar van de toss kiest het te verdedigen doel, ofwel de speelhelft waarop gestart wordt, de verliezer van de toss heeft altijd de aftrap!

### **Assistent-scheidsrechters**

Vanaf de O13-pupillen krijg je als scheidsrechter te maken met assistent-scheidsrechters. De assistent-scheidsrechters zullen je helpen de wedstrijd te leiden. De assistenten zijn indien geen arbitraal-trio aangewezen door de KNVB, altijd van beide clubs, 1 van beide verenigingen, meestal een ouder van 1 van de spelers, of leider!

Voor de wedstrijd kun je afspraken maken met deze assistenten, en vraag ze:

- Duidelijke vlagsignalen te geven
- Niet hun team te coachen, want ze zijn er immers ter ondersteuning van de scheidsrechter.
- Niet te vlaggen voor overtredingen, deze zijn ter beoordeling van de scheidsrechter.
- Alleen voor buitenspel vlaggen indien een speler mee doet aan het spel door de bal te spelen, voordeel haalt uit zijn positie, of hinderlijk aanwezig

is in buitenspelpositie maar de bal niet speelt, en zodoende de verdedigende partij afleidt (dit geldt ook als buitenspel).

- Wel te vlaggen voor, hoekschop (wijzen met de vlag richting hoekvlag) doelschop (wijzen met de vlag naar het doel), en indien de bal uit gaat voor een ingooi (ook hierbij duidelijk de kant aangeven die mag gaan ingooien).

## **Buitenspel**

Buitenspel is vrijwel zeker de lastigste regel die er uit te leggen is binnen het voetbal, zeker omdat de regels nogal eens veranderen, een kort maar vrij duidelijk filmpje met de basis buitenspelspelregel is te vinden op:

<https://youtu.be/fw8gu1yKvV0>

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

## **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 blessen, hieronder worden verstaan o.a. tackles met 2 benen vooruit, of tackles van achteren

## **GELE Kaart**

In het amateurvoetbal zijn er diverse manieren hoe er wordt gehandeld door de scheidsrechter bij een gele kaart, je hebt tijdsstraf, en je hebt geen tijdsstraf maar een boete, dit hangt af van de categorie waarin gespeeld wordt, dit heeft te maken op welk niveau gespeeld wordt.

### In de B-categorie 1<sup>e</sup> klasse en lager (O13 en ouder)

Meestal wordt er gefloten door clubscheidsrechters bij een gele kaart, een tijdsraf opgelegd door de scheidsrechter. Dat betekent dat bij de O-13 jeugd de boosdoener 5 minuten het veld moet verlaten. Vanaf de O15-jeugd tot en met de senioren is dit 10 minuten, het betreft ZUIVERE speeltijd, dus als de wedstrijd stil ligt voor een blessure of wissel, loopt de tijd van de tijdsraf ook NIET!!

### In de A-categorie, Hoofdklasse en Hoger,

Meestal met officieel aangestelde KNVB-scheidsrechter geldt een gele kaart niet als tijdsraf, maar zullen spelers die een gele kaart krijgen een boete ontvangen.

### **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 gepaard gaande met buitensporige inzet:

- Trapt of probeert te trappen;
- Duwt;
- Slaat of probeert te slaan (inclusief een kopstoot);
- Ten val brengt of een duel aan gaat;
- Laat struikelen of probeert te laten struikelen;
- Opzettelijk de bal met de hand of arm speelt (dit geldt niet voor de doelverdediger binnen zijn eigen strafschoopgebied);
- Een tegenstander vasthoudt;
- Een tegenstander blokkeert, met contact;
- Een tegenstander bespuwt.

### **Hands**

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

- De beweging van de hand naar de bal (niet de bal naar de hand);
- De afstand tussen de tegenstander en de bal (onverwachte bal);
- De positie van de hand hoeft niet noodzakelijkerwijs in te houden dat er altijd sprake is van een overtreding;
- De bal raken met een voorwerp dat in de hand gehouden wordt (kleding, scheenbeschermer etc.) wordt gezien als een overtreding;
- De bal raken door met een voorwerp te gooien (schoen, scheenbeschermer etc.) wordt gezien als een overtreding.

Buiten het strafschopgebied 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 strafschopgebied.

### **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 doelverdediger de bal uit zijn handen in het spel kan brengen of de bal trapt of ernaar trapt als de doelverdediger bezig is deze in het spel te brengen;
- Een andere overtreding begaat, niet elders genoemd in de spelregels, waarvoor het spel wordt onderbroken om een speler te waarschuwen of van het speelveld te sturen.

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

- Langer dan zes seconden de bal in zijn handen houdt, voordat hij deze weer in het spel brengt;
- De bal met zijn handen raakt nadat:
  - Diegene 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;
  - Nadat hij deze rechtstreeks heeft ontvangen uit een inworp genomen door een medespeler.

### **Overtredingen die met een waarschuwing (GELE KAART) worden bestraft**

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

- Het verlaten van een spelhervatting;
- Het door woord of gebaar tonen het niet eens te zijn met een beslissing van de scheidsrechter;
- Het speelveld betreden, opnieuw betreden of opzettelijk verlaten zonder toestemming van de scheidsrechter;
- Niet de vereiste afstand in acht nemen bij een hoekschop, vrije schop of inworp;
- Herhaaldelijk de spelregels overtreden ("herhaaldelijk" wordt niet nader vastgelegd qua aantal en/of patroon);
- Onsportief gedrag.

Een wisselspeler of vervangen speler ontvangt een waarschuwing, indien hij één van de volgende overtredingen maakt:

- De uitvoering van een spelhervatting vertragen;
- Het door woord of gebaar tonen het niet eens te zijn met een beslissing van de scheidsrechter;
- Het speelveld (opnieuw) betreden zonder toestemming van de scheidsrechter;
- Onsportief gedrag. Waarschuwingen wegens onsportief gedrag. Er zijn verschillende omstandigheden waarbij een speler een waarschuwing moet ontvangen wegens onsportief gedrag, zoals wanneer een speler:
  - Probeert een scheidsrechter te misleiden, bijv. door een blessure voor te wenden of te doen alsof er een overtreding op hem is gemaakt ("schwalbe");
  - Tijdens het spel met de doelvdediger van plaats wisselt of zonder toestemming van de scheidsrechter;
  - Op onbesuisde wijze een overtreding begaat, die met een directe vrije schop moet worden bestraft;
  - 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;
  - Niet toegestane markeringen op het speelveld aanbrengt; Regel 12 Overtredingen en onbehoorlijk gedrag 48
  - De bal speelt wanneer hij het speelveld met toestemming verlaat;
  - Een gebrek aan respect voor het spel toont;
  - Een bewuste "truc" uithaalt door de bal naar de doelvdediger te spelen (ook uit een vrije schop) met zijn hoofd, borst, knie etc. om de regel te omzeilen. Het maakt dan niet uit of de doelvdediger de bal wel of niet met zijn handen raakt;
  - Verbaal een speler misleidt gedurende het spel of bij een spelhervatting.

**Overtredingen die met een veldverwijdering (RODE KAART) worden bestraft**

Een speler, wisselspeler of gewisselde 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 doelvdediger 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 strafschoep moet worden toegekend (tenzij zoals hieronder beschreven);

- 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. Een speler, wisselspeler of gewisselde speler die van het speelveld is gezonden, dient de nabijheid van het speelveld en de instructiezone te verlaten. Het ontnemen van een duidelijke scoringskans. Als een speler de tegenpartij een doelpunt of een duidelijke scoringskans ontnemt door opzettelijk hands te maken, dan wordt de speler van het speelveld verwijderd, ongeacht de plaats van de overtredding. Als een speler, binnen zijn eigen strafschoepgebied, een overtredding begaat ten opzichte van een tegenstander en daarmee de tegenstander een duidelijke scoringskans ontnemt en de scheidsrechter dit bestraft met een strafschoep, dan ontvangt de overtreddende speler een waarschuwing, tenzij:
    - Het gaat om vasthouden, trekken of duwen of "Regel 12 overtreddingen" en onbehoorlijk gedrag overtreddend.
    - De overtreddende speler geen poging doet de bal te spelen of er geen mogelijkheid is voor de speler om de bal te spelen.
    - Het gaat om een overtredding die met een rode kaart wordt bestraft, ongeacht de plaats op het speelveld (bijv. ernstig gemeen spel, gewelddadige handeling etc.). In alle bovengenoemde gevallen wordt de speler van het speelveld verwijderd. Het volgende moet in acht worden genomen:
      - Afstand tussen de overtredding en het doel;
      - Algemene richting van het spel;
      - Waarschijnlijkheid om de bal in bezit te houden of te krijgen;
      - Plaats en aantal verdedigers.

### **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, dit doet met één 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 diegene 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.

### **Scoren uit een indirecte-vrijeschop, mag dat?**

NEE, het woord zegt het al, de vrije schop is indirect. Daar kan dus niet direct uit gescoord worden, echter 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!

### **Scoren uit een scheidsrechtersbal, mag dat?**

Nee, ook de scheidsrechtersbal geldt als indirect en daar mag dus niet direct uit worden gescoord! Gebeurt dit wel dan handel je op volgende wijze.

- Scoort een speler in zijn eigen doel, dan geef je een hoekschop
- Scoort een speler in het doel van de tegenstander, dan geef je een doeltrap

### **De strafschop**

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

Procedure:

- De bal moet stil liggen 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 met de voorzijde van zijn lichaam richting de strafschnemer.
- De overige spelers bevinden zich:
  - Op tenminste 9.15 meter van de strafschopstip;
  - Achter de strafschopstip;

- Binnen het speelveld;
  - Buiten het strafschoopgebied.
- Nadat de spelers hun posities hebben ingenomen, in overeenstemming met deze regel, geeft de scheidsrechter het fluitsignaal dat de strafschoop genomen mag worden. De strafschoopnemer moet de bal in voorwaartse richting trappen. Een hakbal is toegestaan onder voorwaarde dat de bal voorwaarts beweegt. De bal is in het spel wanneer deze is getrapt en duidelijk beweegt. De nemer mag de bal niet voor de tweede keer spelen voordat deze is geraakt door een andere speler. De strafschoop heeft zijn uitwerking gehad als de bal niet langer beweegt, uit het spel gaat of als de scheidsrechter het spel onderbreekt voor een overtreding van de spelregels. De wedstrijd moet worden verlengd voor een strafschoop die wordt genomen aan het einde van een helft of aan het einde van een verlenging.

### **Scheidsrechters signalen**

Om voor iedereen, zowel spelers als publiek duidelijk aan te geven als scheidsrechter wat u bij bepaalde beslissingen bedoelt dient u duidelijke signalen te geven.

Deze zijn te vinden in spelregels veldvoetbal via onderstaande links.

<https://www.knvb.nl/downloads/bestand/4841/spelregels-veldvoetbal-versie-23-jul-2019>

<https://www.knvb.nl/downloads/bestand/12312/spelregelvragen-met-antwoorden>

<https://www.knvb.nl/downloads/bestand/20653/infographic-11-tegen-11>

<https://www.knvb.nl/downloads/bestand/15671/overtredingen-binnen-en-buiten-het-speelveld---schema-jul-2019>