

# De scheidsrechter

## TAKEN VAN DE SCHEIDSRECHTER

Elke wedstrijd staat onder leiding van een scheidsrechter. De scheidsrechter is verantwoordelijk voor het volgen van het spel en het toepassen van de spelregels. Hij werkt daarbij samen met de beide assistent-scheidsrechters.

De scheidsrechter heeft meerdere taken. Zo houdt hij de wedstrijdduur in de gaten en past hij de reglementen toe. Maar bovenal is de scheidsrechter een spelleider. Iemand die zijn uiterste best doet om de wedstrijd tot een goed einde te brengen, door gebruik te maken van de spelregels.

Hij is de spelleider zodra hij op het veld komt. Ook als het spel stilligt, als de bal uit het spel is en in de rust. Behalve de spelers moeten ook de toeschouwers, officials en wisselers zijn beslissingen opvolgen.

## BESLISSINGEN VAN DE SCHEIDSRECHTER

De scheidsrechter is er om beslissingen te nemen. Hoewel hij misschien niet altijd gelijk heeft, volg je als speler deze beslissingen op. De beslissingen van de scheidsrechter zijn bindend.

Terugkomen op beslissing

De scheidsrechter kan op zijn beslissing terugkomen, bijvoorbeeld als hij een verkeerde kaart heeft getoond. Dit kan ook gebeuren na een advies van een assistent-scheidsrechter of de vierde official. Maar als de scheidsrechter het spel al heeft hervat of heeft gefloten voor het einde van de wedstrijd, dan kan hij niet meer terugkomen op zijn foute beslissing.

Als de scheidsrechter fluit voor rust en hij komt er daarna (maar nog vóór het begin van de tweede helft) achter dat hij een verkeerde beslissing heeft genomen, dan kan hij dit eerst nog herstellen. Pas daarna kunnen de teams van speelhelft wisselen.

## DE VOORDEELREGEL

De scheidsrechter mag bij elke overtreding de 'voordeelregel' toepassen. Bij de voordeelregel laat de scheidsrechter het spel doorspelen op het moment dat er een overtreding is gemaakt tegen het team dat de bal heeft. Zo houdt dit team balbezit en gaat het spel door. De speler die de overtreding maakte, kan achteraf een waarschuwing krijgen. De scheidsrechter doet dat als het spel stil ligt.

Het moet wel 'echt voordeel' zijn. Het is 'echt voordeel' als de speler of zijn team een goede kans krijgt om te scoren of om een aanval op te zetten. Normaal gesproken is dit in de buurt van het doel of het strafschoopgebied van de tegenstander.

Als er door het geven van voordeel onnodig ergernissen kunnen ontstaan, dan kan de scheidsrechter soms beter toch maar het spel onderbreken.

## De duur van de wedstrijd

- O16 en O17-junioren: 2 x 40 minuten
- O14 en O15-junioren: 2 x 35 minuten
- O11, O12 en O13-pupillen: 2 x 30 minuten
- O10-pupillen: 2 x 25 minuten
- O8 en O9-pupillen: 2 x 20 minuten
- Eredivisie, 1e divisie JO13: 2 x 35 minuten
- Eredivisie, 1e divisie JO15: 2 x 40 minuten
- Eredivisie, 1e divisie JO17: 2 x 45 minuten

## De aftrap

- De bal is in het spel als deze is getrapt en duidelijk is bewogen.
- De speler die de aftrap neemt mag de bal niet opnieuw raken voordat deze door een andere speler is geraakt.
- Als dit wel gebeurt, geeft de scheidsrechter een indirecte vrije schop aan de tegenpartij.
- Bij iedere andere overtreding moet de aftrap opnieuw worden genomen.
- Uit een aftrap kun je rechtstreeks scoren in het doel van de tegenpartij.

- Als je de bal vanaf de aftrap rechtstreeks in je eigen doel schiet, volgt een hoekschop.

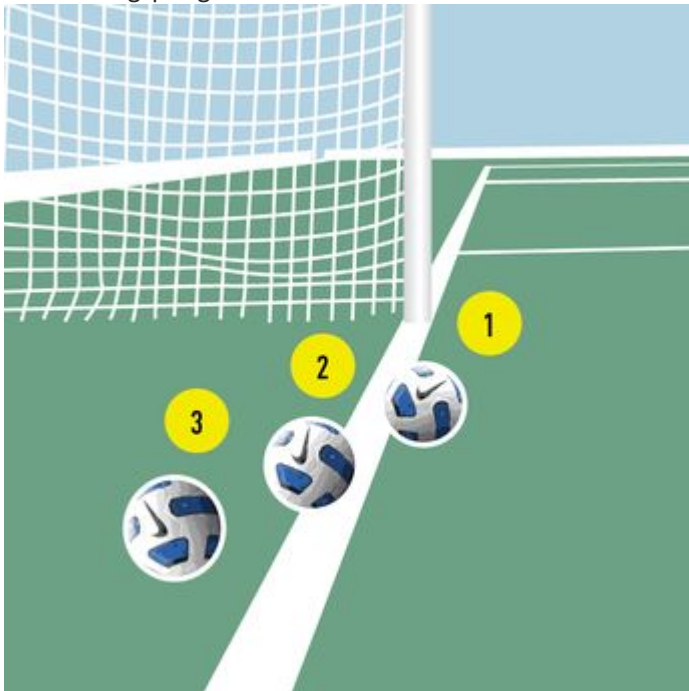
## Wanneer is de bal uit en wanneer in?

De bal is uit het spel als:

- deze helemaal over de doellijn of zijlijn is gegaan;
- het spel is onderbroken door de scheidsrechter.

Op ieder ander moment is de bal in het spel. Dus ook als:

- de bal terugspringt van een doelpaal, doellat of hoekvlaggenstok en in het speelveld blijft;
- de bal terugspringt van de scheidsrechter of assistent-scheidsrechter als deze in het speelveld staat.



Alleen 3 is een doelpunt

# Over spelhervattingen

## WELKE SPELHERVATTINGEN ZIJN ER?

Er zijn verschillende manieren om het spel te hervatten:

- de vrije schoppen (direct en indirect);
- de strafschop;
- de inworp;
- de doelschop;
- de hoekschop;
- de scheidsrechtersbal.

## DE DIRECTE VRIJE SCHOP

Een directe vrije schop mag je dus rechtstreeks in het doel van de tegenstander trappen. Verder gelden de volgende regels:

- Als je een directe vrije schop neemt mag je de bal zelf pas voor de tweede keer raken als hij eerst is geraakt door een andere speler.
- Je tegenstanders staan op minimaal 9.15 afstand van de bal op het moment dat de vrije schop wordt genomen.
- **Mocht je een directe vrije trap in eigen doel schieten dan geeft de scheidsrechter een hoekschop aan de tegenpartij.**

## DE INDIRECTE VRIJE SCHOP

De indirecte vrije schop mag je niet rechtstreeks in het doel van je tegenstander trappen. Verder gelden de volgende regels:

- Als je een indirecte vrije schop neemt kun je alleen scoren als de bal eerst geraakt is door een andere speler. Dat kan een speler van jouw team zijn of een tegenstander.
- Je tegenstanders staan op minimaal 9.15 afstand van de bal op het moment dat de vrije schop wordt genomen.
- Als je een indirecte vrije schop rechtstreeks in het doel van de tegenpartij trapt, geeft de scheidsrechter een doelschop.

- Mocht je een (in)directe vrije schop per ongeluk in je eigen doel trappen, dan is het geen doelpunt voor de tegenpartij. De scheidsrechter geeft een hoekschop aan de tegenpartij.

## DIRECTE OF indirecte vrije schop?

De scheidsrechter geeft aan of het een directe vrije schop of een indirecte vrije schop is. Je ziet dit door het teken dat hij geeft:

- Bij een directe vrije schop wijst de scheidsrechter met zijn arm naar het doel van de tegenstander.
- Bij een indirecte vrije schop heft de scheidsrechter zijn arm boven zijn hoofd. Hij houdt zijn arm omhoog, totdat de bal is geraakt door een andere speler of uit het spel is.  
Gevaarlijk spel, obstructie, buitenspel

## HOE NEEM JE EEN INWORP?

Als je inwerpt:

- sta je met de voorkant van je lichaam richting het veld;
- sta je met een gedeelte van elke voet op of achter de zijlijn;
- houd je de bal met beide handen vast;
- werp je de bal in van achter je hoofd en laat je deze boven je hoofd los;
- werp je de bal in vanaf de plaats waar de bal het veld heeft verlaten.

Als je inwerpt mag je de bal pas weer raken, als deze is aangeraakt door een andere speler.

Bij een inworp kan je geen buitenspel staan en uit een inworp kan **NIET** rechtstreeks worden gescoord.

## HOE WERKT EEN SCHEIDSRECHTERS BAL?

De scheidsrechter moet de bal uit zijn handen (vanaf borsthoogte) op de grond laten vallen. Dus niet stuiten, rollen of omhoog werpen. De bal moet eerst de grond raken.

Uit een scheidsrechtersbal mag je niet rechtstreeks scoren. Gebeurt dit toch, dan volgt er een doelschop voor de tegenpartij (of een hoekschop als je uit een scheidsrechtersbal rechtstreeks in eigen doel hebt gescoord).

Dit jaar kan/moet je een scheidsrechtersbal geven indien je als scheidsrechter de bal raakt, voordeel indien de bal in bezit blijft van het elftal is altijd toegestaan.

## De strafschop

De strafschop is een vrije schop, maar je neemt hem vanaf de strafschopstip. Uit een strafschop kun je rechtstreeks scoren.

### DE STRAFSCHOPNEMER

De speler die de strafschop neemt moet duidelijk herkenbaar zijn. Voor de scheidsrechter en de keeper moet het duidelijk zijn wie de strafschop neemt.

Als een strafschop over moet, dan mag ook een andere (mede)speler deze nemen. Ook mag er een andere keeper in het doel komen te staan. Dit geldt niet voor de nemer bij een strafschoppenserie.

### DE KEEPER (DOELVERDEDIGER)

Als de bal wordt getrapt, moet de doelvrediger van de verdedigende partij ten minste een deel van één voet op of boven de doellijn hebben.

Alle andere spelers staan bij een strafschop:

- binnen het speelveld;
- buiten het strafschopgebied;
- achter de strafschopstip;
- op een afstand van minimaal 9.15 meter van de strafschopstip.

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 strafschop 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 doelschop

### **WANNEER KRIJG JE EEN DOELSCHOP?**

Tijdens een aanval kan de bal uit het veld gaan over de achterlijn (de doellijn). Je krijgt van de scheidsrechter een doelschop als:

- de aanvallende partij de bal het laatst raakt voordat deze over de doellijn gaat;
- de bal helemaal over de doellijn gaat.
- Met een doelschop kun je rechtstreeks scoren in het doel van de tegenpartij.

### **HOE NEEM JE EEN DOELSCHOP?**

- Een speler van de verdedigende partij neemt de doelschop vanaf een willekeurig punt in het doelgebied.
- De nemer mag de bal pas opnieuw spelen, als deze is geraakt door een andere speler.
- De tegenstanders blijven buiten het strafschopgebied totdat de bal in het spel is.
- De bal is in het spel, wanneer deze is getrapt is en duidelijk beweegt.

### **BUITENSPEL?**

Bij een doelschop kunnen spelers niet strafbaar buitenspel staan.

### **WANNEER KRIJG JE EEN HOEKSCHOP?**

Tijdens een aanval kan de bal uit het veld gaan over de achterlijn (de doellijn). Je krijgt van de scheidsrechter een hoekschop als:

- de verdedigende partij de bal het laatst raakt voordat deze over de doellijn gaat;
- de bal helemaal over de doellijn gaat.

Met een hoekschop kun je rechtstreeks scoren in het doel van de tegenpartij.

## HOE NEEM JE EEN HOEKSCHOP?

- De bal ligt binnen de kwartcirkel van het hoekschopgebied.
- De tegenstanders bevinden zich op minimaal 9.15 meter afstand van het hoekschopgebied, totdat de bal is getrapt.
- De nemer mag de bal pas opnieuw raken, als deze is geraakt door een andere speler.
- Bij het nemen van een hoekschop kunnen spelers niet strafbaar buitenspel staan.

## ‘BUITENSPEL!’

### WANNEER STA JE BUITENSPEL?

Als speler sta je in buitenspelpositie als:

je dichterbij de doellijn van de tegenpartij staat dan de bal en de voorlaatste tegenstander.

je gelijk of achter de bal staat.

Zo luidt officieel de buitenspelregel. We proberen het wat makkelijker uit te leggen. Als je als aanvaller wilt scoren, moet je op het moment dat je de bal van een medespeler krijgt, zorgen dat:

er minstens twee spelers van de verdedigende partij (meestal is dat de keeper plus een andere verdediger) tussen jou en het doel staan.

Bij het bepalen van de buitenspelpositie kijkt de scheidsrechter of je hoofd, lichaam of voeten dichterbij de doellijn staan dan de bal en de voorlaatste tegenstander. Je armen tellen niet mee bij het bepalen van buitenspel.

Als speler sta je niet in buitenspelpositie als:

je op je eigen speelhelft staat;

je gelijk staat met de voorlaatste tegenstander;



je gelijk staat met de laatste twee tegenstanders.

## **WANNEER IS BUITENSPEL STRAFBAAR?**

In buitenspelpositie staan is geen overtreding. Het is pas een overtreding als je in buitenspelpositie de bal krijgt aangespeeld van een teamgenoot en je op dat moment actief meedoet met het spel. Er is dus een verschil tussen strafbaar buitenspel en niet-strafbaar buitenspel.

### **Strafbaar buitenspel**

Buitenspel staan is pas strafbaar als je de bal krijgt aangespeeld van een teamgenoot en je zelf actief aan het spel deelneemt. Pas dan fluit de scheidsrechter voor een overtreding. Je bent actief betrokken als je:

ingrijpt in het spel;

een tegenstander beïnvloedt bij zijn spel;

voordeel haalt uit je buitenspelpositie.

### **Niet-strafbaar buitenspel**

Je kunt niet-strafbaar buitenspel staan, als je de bal rechtstreeks krijgt via:

een doelschop;

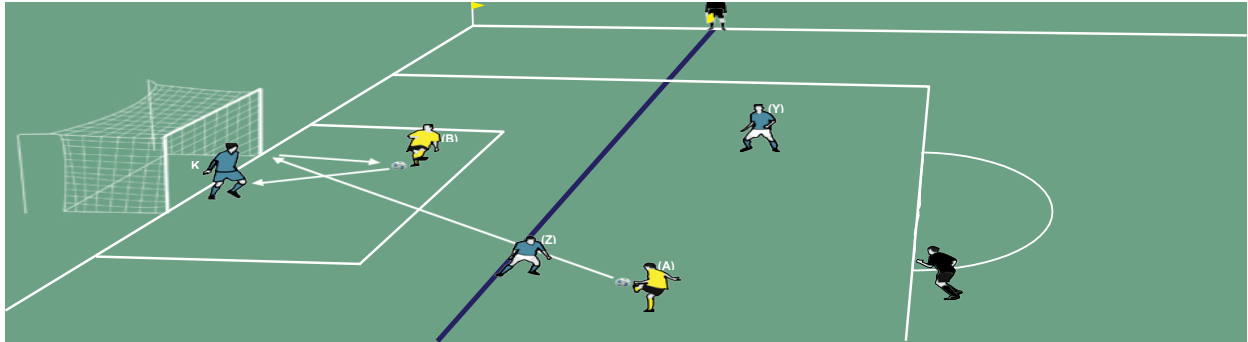
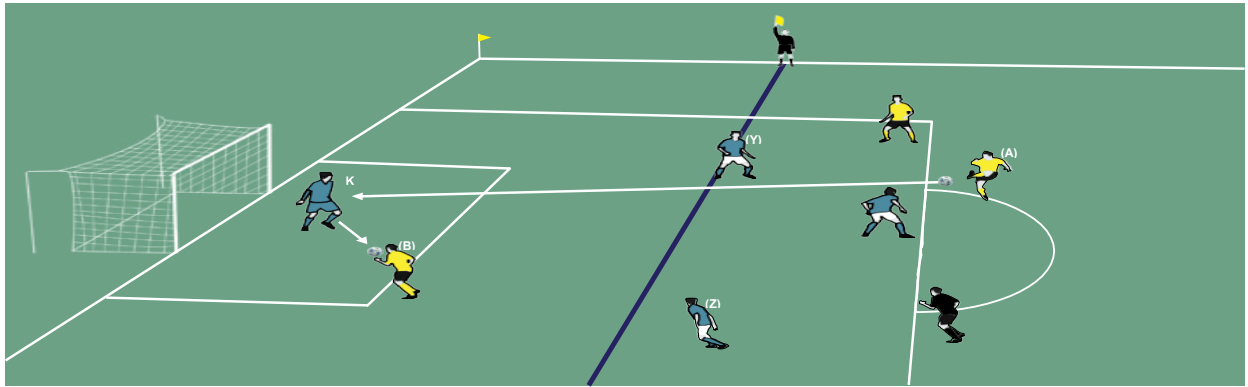
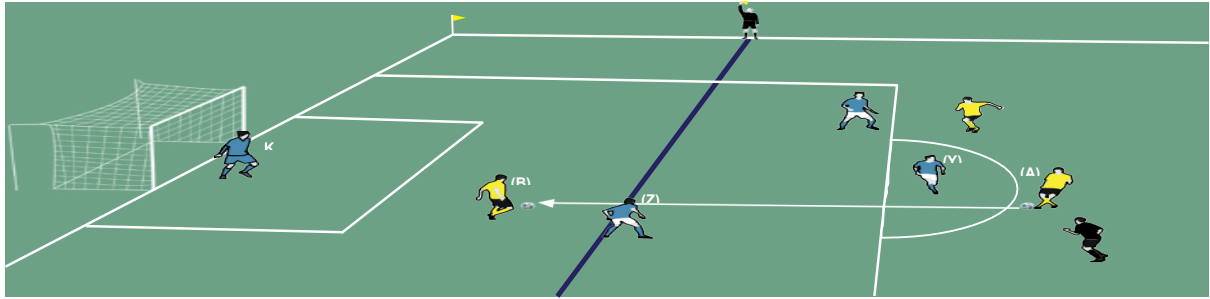
een inworp;

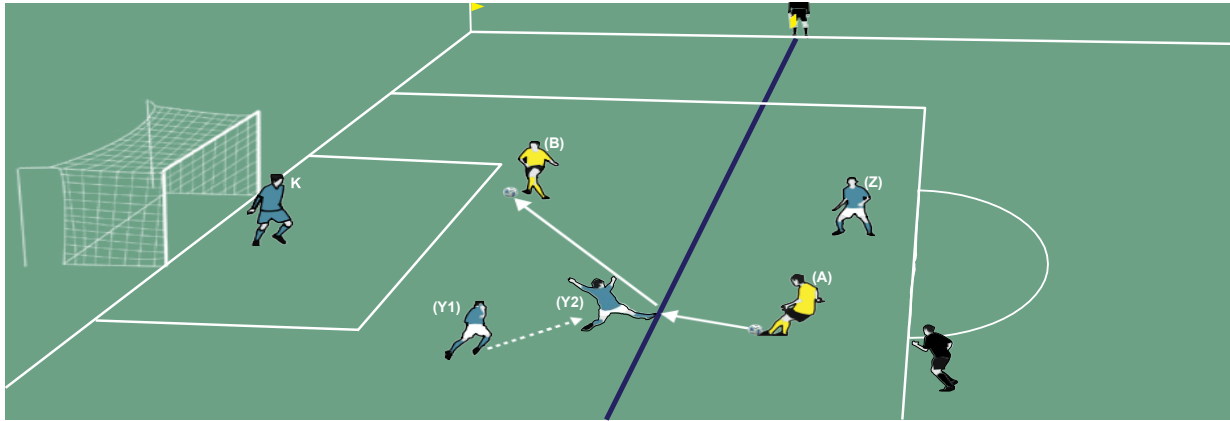
een hoekschop;

een scheidsrechtersbal.

## **HERVATting NA BUITENSPEL**

Bij een strafbare buitenspelpositie fluit de scheidsrechter voor een overtreding. De scheidsrechter geeft een indirecte vrije schop aan de tegenstander. Deze indirecte vrije schop wordt genomen op de plek waar de speler buitenspel stond.





## Voorbeelden:

Klik op link met rechtermuis en klik op link openen

<https://youtu.be/z49wpouL4w8> zo moeilijk kan het zijn !!!

<https://youtu.be/-l20Ljhx0-0> aanvaller maakt hands altijd vrije trap

<https://youtu.be/a883SJi51o> verdediger maakt onnatuurlijk hands – penalty