

Toelichting en info

Hieronder staat een samenvatting van de belangrijkste spelregels voor veldvoetbal, vooral bedoeld voor de B-categorie jeugd. Als je meer wilt weten, of A-categorie of senioren fluit, vind je hier de volledige spelregels:

<https://www.knvb.nl/assist-wedstrijdsecretarissen/veldvoetbal/regelgeving/spelregeldocumenten>

In onderstaande tekst is 'hij' iedere mogelijke persoon, en 'je/jij' de scheidsrechter.

Cyriel de Jong, coördinator scheidsrechters GFCF Olympia, 06 239 16 231.

Scheidsrechters app en DWF

Installeer de KNVB 'Wedstrijdzaken' app op je telefoon. Log in met je e-mail waarmee je bij Olympia / KNVB staat geregistreerd. Als je een wedstrijd fluit, verschijnt het Digitale Wedstrijd Formulier (DWF) in je app.

Vorbereiding

Kom op tijd naar de club, 20-30 minuten voor aanvang, en meld je bij de ontvangst. Zorg dat je makkelijke kleding aan hebt en schoenen waarop je niet uitglijdt. Bij de ontvangst trek je een scheidsrechtersshirt aan.

Ga 10 min voor aanvang naar het veld. Stel je voor aan de coaches; vraag wie er vlaggen. Met de coaches controleer je of de teams het DWF hebben ingevuld en de juiste spelers/begeleiders op het veld staan.

Naar het veld neem je mee:

- Fluitje
- Stopwatch of horloge (of telefoon, maar zet deze op 'stil')
- Twee vlaggen voor de grensrechters
- Een gele en rode kaart
- Pen en papier

Na afloop geef je de uitslag door aan de ontvangst. En je vult deze in op het DWF.

Spel beginnen en eindigen

Voordat je de wedstrijd begint, tel het aantal spelers en zorg dat grensrechters en keepers klaar zijn. Controleer ook of het veld in orde is en vrij van obstakels (bijv. kleine doeltjes).

Alleen spelers en begeleiders die op het wedstrijdformulier staan, mogen op of langs het veld staan. Alle andere mensen moeten buiten de omheining blijven.

De aftrap wordt door 1 speler gedaan na een teken van de scheidsrechter. Alle andere spelers bevinden zich op eigen helft buiten de cirkel.

Het spel eindigt na de speeltijd: t/m O13 = 2x30 min, O14/15 = 35 min, O16-17 = 40 min, ouder = 45 min. Er is geen blessuretijd. Beperk pauze tot 10 min (veld 3: 15 min).

Teams mogen pas spelers wisselen als het spel stil ligt en als jij dat aangeeft. Alleen bij A-categorie geldt een maximaal aantal wissels van 5, op maximaal 3 wisselmomenten (en tijdens de pauze).

Doeltrap

Een doeltrap wordt genomen door een speler vanaf de 5 meterlijn. Spelers van de tegenstander moeten buiten de 16-meter staan, tenzij de doeltrap bewust heel snel genomen wordt. Zodra de bal geraakt is, begint het spel weer.

Vrije trap

Na een overtreding volgt meestal een directe vrije trap (waaruit direct gescoord mag worden).

Een vrije trap is indirect:

- Na buitenspel
- Als er een overtreding is begaan zonder contact met een speler

Bij een indirecte vrije trap houdt de scheidsrechter 1 hand omhoog totdat de bal na de vrije trap door een andere speler geraakt wordt.

Bij een vrije trap moeten verdedigers minimaal 9.15m afstand houden (of op eigen doellijn staan).

Verdedigers mogen een muurtje vormen door met minimaal 3 spelers naast elkaar te gaan staan. Tegenstanders houden minimaal 1m afstand tot het muurtje.

Penalty / strafschop

Een strafschop geef je na een overtreding in de eigen 16, tenzij het een indirecte vrije trap is (bijvoorbeeld: de keeper pakt een terugspeelbal op). De overtreding is 'in de 16' als:

- Een speler wordt neergehaald binnen de 16 (hier geraakt wordt)
- Een speler wordt vastgehouden en zich op dat moment (begin of eind) in de 16 bevindt

Het nemen van de strafschop:

- Een strafschopnemer mag tijdens de aanloop niet stil staan.
- Als de bal terugkomt van paal of lat, mag de strafschopnemer de bal niet raken.
- Alle andere spelers staan buiten de 16 en buiten de halve cirkel totdat de bal geschoten is.
- De keeper mag bewegen, maar met minimaal 1 voet op/boven de doellijn totdat de bal geschoten is.

Scheidsrechtersbal

Als het spel hervat wordt, terwijl er geen overtreding was, gebeurt dat met een scheidsrechtersbal. Dan laat je de bal voor 1 speler vallen. In de 16-meter is dit altijd de keeper. Anders is de bal voor een speler van het team dat het laatst de bal geraakt heeft. Alle andere spelers houden 4m afstand.

Voordeel

Je fluit niet voor een overtreding als het voor de andere partij gunstig is om door te spelen (bijv. scoringskans). Je mag dit even aanzien en daarna alsnog affluiten. Een eventuele gele of rode kaart geef je bij het eerstvolgende moment dat het spel stil ligt.

Speciale regels voor de keeper

Een keeper mag niet worden aangevallen als hij de bal heeft. Hij heeft de bal als deze zich bevindt tussen zijn handen, of tussen 1 hand en een oppervlak (grond, lichaam). Ook heeft hij de bal als hij hem opgooit of ermee stuitert. Een keeper mag niet gehinderd worden (bijv. bij corners).

De keeper mag de bal niet in zijn handen nemen als de bal bewust gespeeld is door een medespeler. In dit geval geef je meestal eerst een waarschuwing, maar anders een indirecte vrije trap.

Bal in en uit het spel

De bal is pas uit het spel als deze geheel over de lijn is (uit, achter, hoekschop, doelpunt).

Handgebaren en fluitsignalen van de scheidsrechter

De scheidsrechter wijst:

- Bij overtredingen en inwerpen: in de richting waarin gespeeld gaat worden (dus bijvoorbeeld naar de helft van het team dat de bal over de zijlijn speelde).
- Bij doeltrappen: naar de 5-meter lijn, waar de doeltrap genomen wordt
- Bij doelpunten: naar de middenstip

Er zijn geen of weinig regels die bepalen wanneer de scheidsrechter moet fluiten, maar meestal:

- Aan het begin van een wedstrijd of helft
- Aan het eind van een wedstrijd of helft (2-3 keer)
- Bij overtredingen of andere momenten waarop je het spel wilt stil leggen. Fluit hard en duidelijk, vooral als het een ernstige overtreding is.
- Als een speler de strafschoep mag nemen
- Als een speler de vrije trap mag nemen; een speler kan soms de vrije trap al sneller nemen
- Als een speler de hoekschoep mag nemen, fluit je meestal niet (mag wel)

Als je fluit, fluit hard!

Buitenspel

Er is een verschil tussen buitenspel en strafbaar buitenspel. Pas bij strafbaar buitenspel fluit je.

Vertrouw vaak op de vlaggers voor buitenspel; houd hen goed in het oog. Maar uiteindelijk beslis jij.

Een speler staat buitenspel als hij:

- voorbij de voorlaatste speler van de tegenstander staat (inclusief keeper)
- met een deel van zijn lichaam (met uitzondering van armen en handen)
- op het moment dat de bal door een medespeler naar hem gespeeld wordt

Een speler staat niet buitenspel:

- Op eigen helft
- Bij een inworp, hoekschoep of doeltrap
- Als hij achter de bal staat op het moment van spelen door zijn medespeler

Een speler staat strafbaar buitenspel als hij de bal daarna speelt/raakt of op een andere manier het spel beïnvloedt (bijv. het zicht van de keeper blokkeert). Daarna volgt een indirecte vrije trap.

Moeilijke situaties:

- Een speler staat ook buitenspel als hij de bal ontvangt via de doelpaal of een redding van de keeper.
- Als een verdediger de bal onderweg raakt en bewust richting de buitenspel staande speler schiet of kopt, heft hij buitenspel op. Als de verdediger de bal alleen raakt/schampt, is er wel buitenspel.

Hands

Als een speler (of keeper buiten de 16) de bal raakt met hand of arm is het meestal hands (arm = onder de oksel). Het is GEEN hands als de speler:

- de arm/hand tegen het lichaam hield, of
- een natuurlijke beweging maakte die niet bedoeld was de bal te raken.

Als hierdoor een doelpunt gemaakt wordt, is het echter wel altijd hands.

Gele en rode kaart

- De officiële regels voor gele en rode kaarten zijn streng. Bij jeugdwedstrijden (B-categorie) is het vaak verstandig wat soepeler te zijn, vooral met het geven van een rode kaart.
- Geef in principe een gele kaart als er sprake is van:
 - een ernstige overtreding: iedere overtreding die onbesuisd is en/of potentieel gevaarlijk voor de tegenstander
 - een overtreding die een mogelijke scoringskans ontnemt bij de tegenstander (in A-categorie is dit rood)
 - schelden op tegenstander, scheidsrechter of grensrechter (discriminatie, ziektes)
 - herhaaldelijk commentaar op de scheidsrechter
 - alle ander gedrag dat onsportief is

Na een gele kaart (= waarschuwing) volgt een tijdsstraf van ongeveer 10 minuten. De speler mag pas weer in het veld als de scheidsrechter dit aangeeft. Een wissel met deze speler is niet toegestaan.

Geef een directe rode kaart bij 1 van bovenstaande situaties en waarbij de overtreding of het gedrag ernstig is. Na 2 gele kaarten, volgt automatisch rood.

Gele en rode kaarten kunnen worden gegeven aan spelers, wisselers en teamofficials.

Als je in een wedstrijd een directe rode kaart hebt gegeven, neem direct contact op met de scheidsrechterscoördinator. In principe moet je de rode kaart melden bij de KNVB. Na melding van een rode kaart volgt een lange procedure: de scheidsrechter en beide teams moeten een rapport schrijven, eventueel naar een zitting toe, etc. Schrijf dus meteen op, met iemand van de club, wat er gebeurd is. Dit is veel werk!

Je eigen veiligheid / spel staken

Treed duidelijk en kalmerend op. Ga niet in discussie met spelers / officials / toeschouwers.

Je eigen veiligheid staat altijd voorop. Houd afstand tot spelers / officials / toeschouwers. Raak ze niet aan en ga zeker niet slaan, schoppen of schelden.

Als er een bedreigende of vervelende situatie ontstaat, leg het spel stil (= tijdelijk staken) en meld dit duidelijk aan beide teams. Ga naar de ontvangstruimte en zorg dat mensen van de club (bestuur, jeugdcommissie, ontvangst, trainers, goedwillende ouders, vlaggers) je kunnen bijstaan. Zorg dat beide teams buiten de ontvangstruimte blijven, eventueel met uitzondering van de aanvoerder en 1 teamofficial per team. Hervat pas het spel als je je daar helemaal goed bij voelt. Geef anders aan dat de wedstrijd definitief gestaakt wordt. Meld het staken of tijdelijk staken na afloop altijd direct bij mij (coördinator scheidsrechters). Hierna volgt een uitgebreide procedure bij de KNVB.