

## BRIEFING BONDSSCHEIDSRECHTERS SEIZOEN 2014-2015

Het nieuwe seizoen is weer aanstaande dus is het van belang afspraken te maken die gelden voor alle bondsscheidsrechters vanaf de eerste competitiewedstrijd tot en met de laatste volgend voorjaar. Deze afspraken zijn dus niet vrijblijvend en ook niet bedoeld als discussiethema, maar om helderheid te geven over hoe de spelregels in Nederland moeten worden toegepast. Op het afgelopen WK in Den Haag waren een **aantal andere spelregels van toepassing die uitsluitend internationaal én in onze Hoofdklasse Dames en Heren** gelden. Voor alle overige competities gelden deze regels niet.

Dit seizoen kent geen spelregelwijzigingen, dus ligt de nadruk op het consequent toepassen van hetgeen hieronder staat beschreven. Lees de briefing goed door. Spelers, begeleiders, publiek, maar ook je collega-scheidsrechters willen een voorspelbare en eenduidige toepassing van spelregels en briefing.

### Speciale spelregels die alleen gelden in de Hoofdklasse

- In de hoofdklasse geldt voor een groene kaart een tijdstraf van twee minuten
- In de hoofdklasse is het spelen van de bal boven schouderhoogte, mits niet gevaarlijk, toegestaan. Hierdoor is de spelregel rond hengelen in de hoofdklasse niet van toepassing. De speler die de bal speelt is er verantwoordelijk voor dat er geen gevaar ontstaat. Hij zal zich dus moeten realiseren dat hij een hoge bal niet moet proberen te spelen als er tegenstanders te dichtbij staan.
- In de hoofdklasse geldt dat er 17 spelers op het wedstrijdformulier mogen staan, mits twee van hen op 1 oktober jonger zijn dan 21 jaar.

### Shootoutcompetitie

- Alle beslissingswedstrijden zullen indien nodig worden beslist door shootouts. Zorg dat je op de hoogte bent van de regels m.b.t. shootouts tijdens deze beslissingswedstrijden.

### Tijdstraf teambegeleider

- 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 worden bestraft. 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.
- Indien een teambegeleider een gele kaart krijgt, dient hij net als voorheen achter de omheining plaats te nemen en mag hij gedurende zijn straf tijd van tien (10) minuten niet coachen. Het betreffende team heeft gedurende de tijdstraf van de teambegeleider één speler minder in het veld. Na het geven van de gele kaart aan de teambegeleider wijst de aanvoerder een speler aan die op dat moment het veld verlaat en op de teambank plaatsneemt. De interchangeregels geldt gewoon en dus mag die speler gewisseld worden tijdens de straf tijd, zolang het team maar met een man minder speelt. Na het verstrijken van de tien minuten maak je aan de aanvoerder duidelijk dat de teambegeleider mag terugkeren op de bank en dat het team weer met een speler meer mag spelen.
- Indien een teambegeleider een rode kaart krijgt betekent dit dat hij voor het restant van de wedstrijd niet meer op de bank mag plaatsnemen, noch mag coachen. Hij moet, net als bij een rode kaart voor een speler, buiten de invloedssfeer van de wedstrijd plaatsnemen en het betreffende team speelt het restant van de wedstrijd met één speler minder.
- Een tijdstraf voor een teambegeleider is **echt een zware straf voor een team**. Dit maakt het tot een zeer effectieve maatregel, maar dat geldt vaak evenzeer voor slechts de dreiging tot het opleggen ervan. Mits tactisch gebracht, zullen vele teambegeleiders een waarschuwing echt gaan zien als moment om hun gedrag te wijzigen.

## Hoge bal

- Een bal mag **niet opzettelijk omhoog geslagen worden, m.u.v. een schot op doel**. Met name aan de linkerkant zie je een verdediger die onder druk staat vaak een backhandslag gebruiken. Wanneer deze bal hoog wordt weggeslagen, geldt dit als een opzettelijk hoog geslagen bal. Dit is dus een overtreding. Ook als de bal op zich niet gevaarlijk is. Met 'hoog' bedoelen we hier niet een beoordeling zoals in de zaal; er is geen ijzeren ondergrens, maar boven de 30/35 cm is echt een opzettelijk hoog geslagen backhand. De spelstraf is in dit geval altijd een vrije slag, behalve als de bal vanuit de eigen cirkel omhoog weggeslagen wordt, dan volgt een strafcorner.
- Een bal mag **omhoog gepusht worden, mits dit niet gevaarlijk is**. De scheidsrechters beoordelen deze situatie op drie momenten. Bij het omhoog spelen, tijdens de vlucht en bij het neerkomen van de bal. Een goede samenwerking is essentieel, omdat de invalshoek bepaalt hoe je de situatie beoordeelt. Bij het neerkomen is de eerste speler die de bal onder schouderhoogte kan controleren de eerste ontvanger. Hij heeft het recht de bal te controleren en vervolgens verder te spelen. De tegenstander moet op dat moment afstand houden en de speler de bal laten controleren. Geeft de tegenstander echter de ruimte aan de speler, maar krijgt deze de bal niet onder controle door zijn eigen onhandigheid dan maakt de tegenstander geen overtreding!
- 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. Hengelen is met voorbedachten rade een bal die duidelijk over een speler heen gaat met een stick boven het hoofd tegenhouden. 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 er sprake is van opzet of onkunde. Indien je als scheidsrechter oordeelt dat het opzettelijk is – bijvoorbeeld omdat een pass op een geheel vrijstaande aanvaller wordt onderbroken – zal naast een spelstraf ook een persoonlijke straf op zijn plaats zijn.

## Spelhervattingen

- Aangezien een speler na het nemen van een spelhervatting direct zelf mag gaan lopen met de bal, moet zichtbaar zijn dat er sprake is van **duidelijk controleren van de bal** voordat de spelhervatting wordt genomen.
- Een vrije slag moet binnen speelafstand van de plaats van de overtreding worden genomen.
- Voorkomen is beter dan genezen. Indien je van tevoren ziet dat een spelhervatting niet gecontroleerd wordt of op de verkeerde plaats gaat worden genomen, heb je als scheidsrechter de mogelijkheid om dit te herstellen, **voordat de bal is genomen**. Een enkele keer in de wedstrijd kan dit een goed middel zijn om te voorkomen dat je een vrije slag tegen moet geven. **Ben je echter te laat met corrigeren en is de spelhervatting al genomen dan moet je beslissen te laten doerspelen of een vrije slag tegen geven.**
- Een spelhervatting mag direct genomen worden; de nemer hoeft niet te wachten tot zijn tegenstander op voldoende afstand staat. De tegenstander die zich binnen vijf meter van de bal bevindt ten tijde van het nemen van de vrije slag mag de nemer daarbij **niet hinderen** of de bal proberen te spelen. Ook het meelopen met de nemer kan een overtreding zijn, als hij daarmee de mogelijkheden van de nemer verkleint. Nadat de bal vijf meter heeft afgelegd mag de tegenstander die oorspronkelijk niet op voldoende afstand stond reglementair de bal spelen. *Als je wil fluiten voor onvoldoende afstand, moet je dus binnen de vijf meter beslissen.*
- De (vijfmeter)**afstandregel** bij spelhervattingen moet strikt worden toegepast; dit geeft duidelijkheid en vermindert de kans op gevaar, zeker nu de bal direct omhoog mag. Start 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.

### Aanvallende spelhervatting binnen 23-metergebied

- Bij een spelhervatting voor de aanvallende partij binnen het 23-metergebied moeten behalve de nemer **alle medespelers én tegenstanders op minimaal vijf meter afstand staan**.
- Krijgt een aanvaller binnen vijf meter van de cirkelrand een vrije slag, dan moet de bal teruggelegd worden tot **vijf meter buiten de cirkel**, zo dicht mogelijk bij de plaats van de overtreiding.
- De bal mag vanuit deze spelhervatting **niet direct de cirkel in worden gespeeld**. Dit mag wel door of via een andere speler (medespeler of tegenstander), die bij het nemen van de spelhervatting op minimaal vijf 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 vijf meter hebben afgelegd** (willekeurig in welke richting), voordat hij de cirkel in gespeeld mag worden. Dit spelen betekent na die vijf meter **opnieuw** slaan, pushen of raken van de bal.
- Indien een aanvallende vrije slag is toegekend voor een overtreiding binnen het 23-metergebied moet de vrije slag ook binnen het 23-metergebied worden genomen. **Het is 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. Let op: andersom is geen groot probleem en hoef je vaak helemaal niet te corrigeren. Als een aanvaller zich ongevraagd restricties wil opleggen door bij een overtreiding 'buiten de 23', de bal er net binnen te leggen, is dat geen standaard reden om in te grijpen.

### Flow of the game

- Dankzij de invoering van de selfpass is het spel sneller geworden en daardoor is het van groot belang af te wegen waar fluiten een betere optie is dan "laten lopen". Indien je besluit om te fluiten zorg dan dat de vrije slag op de **plaats van de overtreiding** wordt genomen en niet op de plek waar de bal was ten tijde van het fluitje.
- Modern fluiten is prachtig, maar mag **nooit ten koste gaan van controle over de wedstrijd**. Per wedstrijd zul je samen met je collega moeten afspreken hoe je het verloop ervan gaat controleren en hoe je bijstuurt als er in de wedstrijd dingen gebeuren die je niet had verwacht of afgesproken (scenario's).
- Wees alert op overtredingen die (meestal door aanvallende spelers) 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 één doel: zorgen dat **de snelle uitbraak wordt afgebroken**. We noemen dit 'breaking down of play' of, in Nederlands 'de nuttige overtreiding'. Laat duidelijk in je optreden zien dat je dit soort overtredingen herkent, waarbij het fluitsignaal meestal 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, mag hij worden vervangen. Als er op dat moment met een vliegende keep wordt gespeeld, mag deze uitsluitend door een andere vliegende keep worden vervangen. (Anders zijn alle vliegende keepers plots geblesseerd bij elke strafcorner tegen, zodat de standaardkeeper 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, dus ook geen keeperhandschoenen.
- Wanneer een vliegende keep **de 23-meterlijn passeert** met zijn helm op, wordt hij bestraft met een vrije slag. Niet met een strafcorner, want de overtreiding vindt buiten het 23-metergebied plaats.
- Een standaardkeeper die gewisseld wordt, kan vervangen worden door een vliegende keep of door een andere standaardkeeper. Hiervoor wordt **geen omkleedtijd** gegeven. Dus als een team er voor kiest om zonder reserve standaardkeeper te spelen, hebben zij bij een keeperwissel slechts één optie: de vliegende

keep. (Langs de kant kan daarna wel iemand de keeperspullen aantrekken en later als standaardkeeper 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 (tien minuten!) voor de dader. Je hier niet aan houden heeft tot gevolg dat spelers niet meer weten waar de grenzen zijn.

### **Strafcorner**

- Indien een verdediger bij het verdedigen van een strafcorner te vroeg uitloopt moet hij vervolgens achter de middenlijn plaatsnemen. Indien de doelverdediger of de vliegende keep te vroeg uitloopt wordt een verdediger achter de middenlijn gestuurd. De verdedigende partij bepaalt zelf **direct** welke verdediger dit moet zijn. In beide gevallen verdedigt het team de strafcorner met een speler minder.
- Indien een aanvaller te vroeg de cirkel inloopt moet hij ook achter de middenlijn plaatsnemen. De aanvaller die de corner neemt mag niet doen alsof hij de bal speelt. Maakt hij een schijnbeweging, dan moet hij worden vervangen door een andere aangever en achter de middenlijn plaatsnemen. Als een aangever teveel treuzelt (meestal om de verdediger tot uitlopen te verleiden) helpt het vaak om de strafcorner te onderbreken en de aangever tot haast te manen. Zo voorkom je onnodig straffen.
- Ontstaat na het aangeven van de strafcorner een nieuwe strafcorner, bijvoorbeeld omdat de verdedigende uitloper de bal tegen zijn voet krijgt, dan mag deze nieuwe strafcorner weer met vijf verdedigers worden verdedigd. Ook aanvallers die achter de middenlijn zijn gestuurd, mogen weer gewoon meedoen.
- De tijd die verstrijkt tussen het toekennen en nemen van een strafcorner is een punt van aandacht. Het is heel normaal dat de voorbereiding even duurt, maar meer dan 30 seconden hoeft echt niet. 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). Uiteraard heb je in uitzonderlijke gevallen altijd nog de mogelijkheid de tijd stil te zetten.
- Voor, tijdens 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.

### **Gedrag spelers en begeleiders**

- Het is gebleken dat het strikt en direct optreden tegen **groepsprotesten** erger voorkomt. Indien drie 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. Je geeft de kaart omdat je het groepsprotest niet wilt hebben. Dat zegt niets over de inhoud van de vraag van de spelers. Besef je dat veel spelers pas gaan protesteren als ze denken dat je een fout hebt gemaakt.
- Als het duidelijk is dat **één speler commentaar levert** op de arbitrage is het niet juist de aanvoerder hiervoor te bestraffen. In dit geval moet de speler zelf hiervoor een persoonlijke straf te krijgen.
- Het laatste fluitsignaal van de wedstrijd geeft geen vrijbrief aan spelers of begeleiders om openlijk kritiek te 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 echter met wijsheid. Als de discussie verhit raakt, is afstand nemen vaak de slimste optie; en ja, als men écht te grof wordt, dan kan een rapport een gevolg zijn.

## Persoonlijke straffen

- Als je een kaart geeft, doe dat dan rustig, zonder overdreven emotie, 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 getimed **groene kaart** geeft een signaal af over 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 drie 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. Dan zul je daar dus een andere optie moeten kiezen, zoals de boze blik. Is het écht een kaart dan zal groen helaas voor die speler niet meer kunnen.
- De kaartenopbouw begint meestal met een paar keer groen, voordat er geel valt. Wees indien nodig echter helder naar de spelers dat een grove overtreding gewoon geel oplevert, ook 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.
- 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.
- Op het wedstrijdformulieren worden kaarten in 3 categorieën (fysiek-verbaal-overig) genoteerd. Hierbij geldt het volgende: fysiek geel + opnieuw een fysieke overtreding waar je geel voor zou geven betekent direct rood. Verbaal geel + opnieuw een verbale overtreding waar je geel voor zou geven betekent direct rood. Onder overig vallen diverse andere overtredingen zoals bijvoorbeeld geen afstand nemen, hengelen of een balletje wegslaan. Dit betekent dat je hier bij een tweede gele kaart soms appels met peren aan het vergelijken bent. Het is dan aan het oordeel van de scheidsrechter of een tweede gele kaart wordt gegeven of een directe rode kaart.
- Een rode kaart moet altijd even vooraf gegaan worden door een moment van reflectie. Rood geef je nooit impulsief!

## Samenwerken

- 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. Durf echter ook gewoon zelf te beslissen; het elke keer naar je collega kijken voordat je beslist, komt onzeker over.
- 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 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 hoef je echt niet steeds naar elkaar toe te lopen; oogcontact, een simpel gebaar, of het gebruik van communicatiemiddelen (in landelijke klassen) functioneren 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 te kennen geeft dat hij het níét gezien heeft en je 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!**

- 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 hoe je in de wedstrijd geaccepteerd wordt. Zorg dat de fout die je maakt niet bij je blijft hangen en invloed heeft op de beslissingen die je erna neemt. Laat het achter je en wees niet bang om te laten merken dat je weet dat je kennelijk een fout hebt gemaakt. Dat versterkt de acceptatie bij spelers enorm.
- 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).
- Door de invoering van de selfpass 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 **uitstekende conditie** en voor het arbitrale team nog betere afspraken over positionering en samenwerking.

**Veel plezier en succes komend seizoen!**