

## BRIEFING BONDSSCHEIDSRECHTERS SEIZOEN 2008 - 2009

Hoewel er ook dit jaar geen belangrijke regels gewijzigd zijn, is het voor scheidsrechters essentieel om het (vernieuwde) spelreglement voor het begin van het seizoen serieus door te nemen. Tekstueel is er het één en ander gewijzigd, dus is het belangrijk om de teksten goed en veelvuldig gelezen te hebben.

De briefing is een aangescherpte uitleg van de regels die vaak op basis van wedstrijdervaring wordt opgesteld. Het geeft afspraken weer die door bondsscheidsrechters moeten worden uitgevoerd. Hun wedstrijden zijn meestal van een ander niveau dan de gemiddelde recreatieve wedstrijd en dat vraagt soms om een iets andere aanpak. Dat biedt mogelijkheden om meer te laten doorspelen (modern fluiten), maar vraagt tegelijkertijd meer aandacht voor controle en discipline.

De afspraken zijn niet vrijblijvend en niet bedoeld als discussiethema. Ze zijn 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 vind het beter om het zoals vroeger te doen' scheppen alleen maar verwarring en zijn dus slecht en oncollegiaal bezig.

### Flow of the Game

- We willen graag wedstrijden zien die 'lopen'; wedstrijden die niet onnodig door fluitsignalen worden onderbroken. Maar het **moderne fluiten**, zoals wij dit enkele jaren geleden zijn gaan noemen, varieert per soort 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; anders krijg je anarchie en chaos. En 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. Besef goed dat je de wedstrijd moet blijven controleren en dus direct moet ingrijpen als dit noodzakelijk is. Vaak is het goed als je, nadat je hebt laten doorspelen, de overtreder alsnog toespreekt of bestraft. Zo laat je iedereen zien dat je de fout echt wel hebt gezien en je de teams je grenzen. Maar ook is het wél geven van een duidelijk (fluit)signaal na een fysieke aanslag vaak een betere keuze, dan het laten doorspelen op een ongevaarlijke plek op het veld, alleen maar omdat de getroffene de bal niet kwijt raakte. De juiste keuzes hierin maken betekent het beheersen van modern fluiten.

### Keeper

- De **vliegende keep** is een speler met een shirt van afwijkende kleur, die als keeper mag optreden als hij in zijn cirkel is. Hij wordt als extra drukmiddel ingezet en zal dus vaak helemaal niet verdedigen. 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. Ook geen keeperhandschoenen.
- Wanneer een vliegende keep met zijn helm op **de 23-meterlijn passeert**, wordt hij bestraft met een vrije slag. Níét met een strafcorner, want de overtreding vindt buiten het 23-metergebied plaats.
- Een standaard keeper die gewisseld wordt, kan worden vervangen 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 keeperwissel 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 verkleedpartij wordt de wedstrijd niet opgehouden).

## Spelhervattingen

- De (vijf meter) **afstandregel** bij spelhervattingen moet strikt worden toegepast; dit geeft duidelijkheid en vermindert de kans op gevaar. Het voorkomt ook discussie bij gevaarlijk spel dat hierop volgt. En vijf meter betekent vijf échte meters. 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. Laat het niet op zijn beloop, maar zet de spelers pro-actief op vijf meter indien nodig.
- De regel geeft aan dat een vrije slag genomen wordt 'nabij' de plaats van de overtreding. Mits gecontroleerd genomen en er geen extra voordeel wordt verkregen, laat je het spel dus doorgaan als de vrije slag binnen een paar meter van die plek wordt genomen. Maar fluit dan ook niet steeds voor het **terugleggen van ballen** in het 23-metergebied. Veel van die fluitsignalen slaan in feite nergens op: de bal wordt hoogstens een halve meter teruggelegd en dus is er niet veel meer gebeurd dan dat de verdediging extra tijd heeft gekregen om zich op te stellen! Dus: ofwel fluiten als het écht moet en dan gaat de bal dus minimaal een aantal meters terug, ofwel gewoon laten nemen omdat jij vindt dat de bal goed ligt.
- Een aanvaller die een vrije slag **in de buurt van de cirkel met een sleppush** wil nemen, zal proberen de bal een paar meter verder van de cirkelrand af te leggen. Dan kan hij langer en dus harder slepen. In dit geval geeft het verplaatsen van de bal extra voordeel voor de aanvallende partij en dat mag dus niet. Ook als de overtreding rond vijf meter van de cirkelrand plaatsvindt, kan het verplaatsen van de bal extra voordeel voor de aanvaller geven: shoot binnen de cirkel is tenslotte wat anders dan shoot er net buiten.
- De meeste **10-meterstraffen** zijn meer een automatisme van de scheidsrechter dan een straf. Die hebben dus totaal geen effect. Geef alleen een 10-meter als dit voor de overtreder echt een straf is (bijvoorbeeld omdat hij hierdoor uit positie komt te staan). Anders is een extra fluitsignaal vaak voldoende.

## Hoge bal

- Een **van de grond geslagen bal**, anders dan bij een schot op doel, moet je pas affluiten wanneer het omhoog slaan opzettelijk gebeurt óf wanneer het gevaarlijk is of kan leiden tot gevaarlijk spel. In een volle cirkel is de kans op gevaarlijk spel groter en moet je dus goed opletten. Maar de regel wijzigt niet; het is daar niet plotseling een outdoor variant van zaal hockey geworden.
- Een bal die bij een gecontroleerde **passeeractie** op 'scheenbeschermerhoogte' tegen een stick komt, wordt als ongevaarlijk gezien. Als de speler dezelfde bal niet stopt, maar tegen zijn been aankrijgt, roepen velen 'hoog'. Wees hier consequent: de bal wordt niet opeens gevaarlijk als de speler hem niet stopt.
- Een hoge pass (push, want slag mag niet) moet je goed op gevaar beoordelen, onder andere:
  - Bij het omhoog spelen van de bal is het de **omhoog spelende speler** die er voor moet zorgen dat de pass geen gevaar oplevert. Indien de tegenstander al dichtbij is, zal de richting van de bal dus moeten worden aangepast.  
Een tegenstander die als een kamikaze op zo'n pass komt inlopen of in het schot springt, zonder feitelijk de kans te hebben om de bal technisch goed te spelen, wordt bestraft.
  - Als een hoge pass (scoop, flick) neer gaat komen in de buurt van **spelers van beide partijen**, moet de verdediger de ruimte krijgen om de bal aan te nemen en te controleren. Maar als de hoge pass naar een aanvaller gaat die heel duidelijk vrij staat terwijl de verdediger alleen maar naderbij komt om binnen speelafstand te komen, hoewel hij de bal meestal niet kan stoppen, is de vrije slag voor de aanvaller. Wees tijdig met je beoordeling van de situatie en fluit voordat het gevaarlijk wordt, dus als de bal nog in de lucht is! Zeker als dat in de cirkel gebeurt. Let op dat de situatie niet wijzigt als één van de twee spelers toevallig de keeper is. Ook de instormende keeper die alleen maar snel binnen speelafstand wil komen, zal dus bestraft moeten worden (in dit geval met een strafcorner).
- Ook **een schot op doel kán gevaarlijk zijn**. Wanneer veldspelers bijna gescalpeerd worden, is het feit dat daar een doel achter stond geen excuus om niet te fluiten. Een veldspeler die op de doellijn gaat staan om kennelijk op enigerlei wijze een doelpunt te voorkomen, kiest deze positie bewust en krijgt een strafbal tegen als hij met zijn lichaam een doelpunt voorkomt.

## Gebruik van lichaam en stick

- Een **sliding** waarbij de tegenstander onderuit wordt gehaald, is een opzettelijke overtreding. Als een tegenstander ten val komt door een slecht getimede of slecht uitgevoerde sliding, krijgt de dader een gele kaart. Je hier niet aan houden heeft tot gevolg dat spelers niet meer weten waar de grenzen zijn.
- Bij spelhervattingen in de buurt van de cirkel ontstaan regelmatig **duw- en trekpartijen**. Vaak proberen we dit door een extra fluitsignaal of een boze blik op te lossen. Soms helpt dit, maar wanneer dit niet de oplossing biedt, moet je strenger optreden voordat het uit de hand loopt. Het kan helpen om beide daders te bestraffen, maar als één partij de schuldige is, is een spelstraf juist. Niet blijven fluiten en sussende gebaren maken; geef een strafcorner als de verdediger de dader is en een vrije slag als de aanvaller het is.

## Strafcorner

- Als we aannemen dat de scheidsrechter alleen maar strafcorners geeft als hij vindt dat dit noodzakelijk is, hoe komt het dan dat hij accepteert dat bij vrijwel elke strafcorner een half team om hem heen komt staan voor een **discussie**? Dit leidt vrijwel nooit tot een andere beslissing, maar het komt over alsof de spelers zijn gezag niet serieus nemen. Maak hen via de aanvoerder vanaf de allereerste strafcorner duidelijk dat je dit soort discussies niet wenst en bestraf herhalingen.
- 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.
- Probeer de 'aankleedtijd' van **handschoenen en maskers** te beperken en voorkom dat ze daarna ook nog eens uitgebreid de tactiek gaan bespreken. Überhaupt moet je het 'vergaderen' inperken. Het is geen bezwaar om dit te doen als de tegenpartij toch nog niet klaar is, maar anders moet het minimaal zijn.
- Een **uitspeelstrafcorner** is een normaal onderdeel van een wedstrijd. Het is een gewone strafcorner, maar wel met wat aanvullende regels. Maak dus iedereen duidelijk dat het deze speciale spelsituatie is, want jij bent de enige die de exacte speeltijd kent. Om aan iedereen aan te geven dat het hier om een uitspeelstrafcorner gaat, fluit je dus vóór die strafcorner kort al driemaal. Affluiten tijdens een strafcorner is fout, want de speeltijd wordt 'automatisch' verlengd met de tijd die nodig is om de strafcorner (en eventueel daaruit volgende strafbal of strafcorner) uit te spelen.

## Persoonlijk straffen

Niet elke **teleurgestelde reactie** van een speler hoef je direct met persoonlijke straffen te beantwoorden. Het zijn geen robots. Maar vaak lijkt het alsof het vrij schieten is op de arbitrage wanneer een speler of begeleider teleurgesteld is. Dáár moet een eind aan komen.

- 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, maar leidt vaak tot onnodige reacties.
- Een speler die zich onredelijk (dat wil zeggen te fel, te vaak of te dom) **afreageert** op de arbitrage, moet direct merken dat dit niet kan. En als zijn reacties of emoties dan tot kaarten leiden, dan is het zijn probleem. Maar door niet op te treden, wordt het uiteindelijk jónw probleem voor die wedstrijd, en ook óns probleem als team van scheidsrechters omdat we dan niet consequent zijn.
- 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 ook als er nog helemaal geen groen gevallen is.
- Een **kaart voor de aanvoerder** in functie is bedoeld om hem op te dragen het gedrag van zijn team te verbeteren. Als je duidelijk weet wie de dader is, moet je niet de aanvoerder, maar de dader zelf bestraffen.
- 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 worden aangepakt. Een teambegeleider die bewust de arbitrage beledigt of die maar blijft doormekkeren of theatraal non-verbaal zijn ongenoegen uit, moet, eventueel na een waarschuwing, met geel (10 minuten) bestraft worden. 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.

### **Tweede gele of groene kaart**

- 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.
- Een **tweede gele kaart** in de wedstrijd voor dezelfde speler betekent altijd dat hij voor de resterende tijd niet meer mag meedoen. Er is één uitzondering: de aanvoerder die in functie een kaart krijgt. Voor de duidelijkheid naar spelers en publiek tonen we eerst geel en dan rood. Maar een rode kaart moet altijd even vooraf gegaan worden door een moment van reflectie. Rood geef je nooit impulsief!
- Vul het wedstrijdformulier duidelijk in. Wanneer iemand voor een overtreding een gele kaart krijgt en hij herhaalt deze overtreding, dan krijgt hij daarvoor geen gele maar een rode kaart. Deze rode kaart wordt dan ook als zodanig op het wedstrijdformulier vermeld. 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 tóón je rood, maar op het formulier staat (als communicatie naar de tuchtcommissie) 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**

- Goed **arbitraal teamverband** straalt uit naar de spelers. Wanneer je collega door een blik of gebaar om advies vraagt, geef dan duidelijk aan wat je bedoelt. Dan zien de spelers ook dat er een derde team op het veld staat. En zorg dat je niet te ver weg staat. Adviezen over een afstand van 60 of 70 meter komen ongehoorzaam over bij de spelers.  
De communicatie door de radio's in de landelijke klassen is géén vervanging voor de normaal gangbare signalen. Blijf dus ook zichtbaar signalen gebruiken, want zo communiceer je ook naar spelers, begeleiders en toeschouwers.
- 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!**

- **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 helaas niet kan helpen, dan moet je zélf je beslissing nemen. Maak het dan meteen aan de spelers helder dat het jóúw beslissing is.
- Het is heel vervelend wanneer je als scheidsrechter een fout maakt. Maar het gebeurt iedereen en spelers scoren tenslotte ook niet elke doelpoging of stoppen elke bal. Het is **fact of life**. Natuurlijk moet je fouten trachten te voorkomen, maar áls je ze gemaakt hebt, is de manier waarop je met de vervolgsituatie om-springt vaak bepalend voor de manier waarop je in de wedstrijd geaccepteerd wordt.  
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 ge-accepteerd 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) functioneert prima.
- Leer je aan 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 mo-menten waarop je voorbereid moet zijn om een beslissing te nemen. 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).
- Het moet duidelijk zijn dat het geen pas heeft voor teams om bij het minste of geringste met allerlei spelers op de scheidsrechter af te rennen. Beleefd vragen door een enkeling mag soms, maar indien een team bij elk fluitsignaal (tegen, ongetwijfeld) komt praten, heeft dit niets meer met realiteit te maken. En ook het feit dat de aanvoerder 'het recht heeft' om steeds om uitleg te vragen, is een **fabel**.
- Als je wilt dat je waarneming goed is, moet je zorgen dat je **positioning** goed is. Voor een goede positio-ning is goede mobiliteit nodig. Voor goede mobiliteit is het noodzakelijk dat je goed getraind bent. Dus....

**Heel veel succes!**