

BRIEFING BONDSSCHEIDSRECHTERS SEIZOEN 2011-2012

De voorbereidingen voor het komende seizoen zijn al in volle gang. De briefing staat in teken van het maken van duidelijke afspraken die van toepassing zijn voor alle wedstrijden die door bondsscheidsrechters worden gefloten. Deze afspraken zijn niet vrijblijvend en ook geen discussiethema, maar ze zijn opgesteld om helderheid te geven hoe een bondsscheidsrechter de spelregels moet toepassen. Lees de briefing goed door. Spelers, begeleiders, publiek, maar ook je collega-scheidsrechters willen een voorspelbare en eenduidige aanpak. Pas de briefing toe in de oefenwedstrijden en uiteraard in alle daarop volgende competitiewedstrijden.

Regelwijzigingen

De volgende regelwijzigingen worden dit zogenaamde preolympisch jaar in Nederland ingevoerd.

- Indien een verdediger bij een strafcorner te vroeg uitloopt, wordt de strafcorner opnieuw genomen en moet deze verdediger achter de middenlijn plaatsnemen. Indien de doelvredediger of de vliegende keep te vroeg uitloopt wordt een andere 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 man 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 als aangever worden vervangen en dan hoeft de te vroeg uitgelopen verdediger niet naar de middenlijn.

Indien uit een strafcorner **die nog niet beëindigd is** direct een nieuwe strafcorner volgt zullen de hierboven beschreven regels van kracht blijven. Voorbeeld 1: indien een team een strafcorner, door het te vroeg uitlopen, met 4 man verdedigt en de uitloper maakt shoot wat resulteert in een nieuwe strafcorner, mag ook deze strafcorner met slechts 4 man verdedigd worden. Voorbeeld 2: indien in dezelfde situatie de bal al voor de tweede keer buiten de cirkel is geweest en er dan een nieuwe strafcorner wordt toegekend, dan mag weer met 5 man worden verdedigd.

De ervaring op internationale toernooien met deze regel is dat het te vroeg uitlopen na een gewenningsfase bijna niet meer voorkomt. Te vroeg uitlopen 'kost' een team een verdediger; er zullen weinig teams zo dom zijn om dit dusdanig vaak te herhalen dat strafverzwaring of een kaart nodig is. Maar het kán wel.

Shoot out competitie

In nog nader door de KNHB te bepalen **beslissingswedstrijden** zal bij een gelijke stand de strafballenserie vervangen worden door een beslissing door middel van zogenaamde shoot-outs. De exacte regeltekst hiervan wordt binnenkort gepubliceerd en op de site gezet.

Self-pass

- Een spelhervatting (vrije slag, inslag, uitslag, lange hoekslag en beginslag) mag met een zogenaamde "**self-pass**" worden genomen. Dit geldt niet voor het nemen van een strafcorner en strafbal en bully. De nemer moet duidelijk en zichtbaar een poging doen de bal te stoppen voordat hij de spelhervatting mag nemen. Tevens moet hij duidelijk twee acties laten zien, de eerste actie is de bal nemen, de tweede actie is verder spelen.
- De regel geeft aan dat een vrije slag nabij de plaats van de overtreding moet worden genomen. Met de invoering van de self-pass betekent het snel extra voordeel voor de aanvallende partij als de bal niet op de juiste plaats wordt genomen.
- Voorkomen is beter dan genezen. Indien je twijfelt of een spelhervatting gecontroleerd en/of op de juiste plaats zal 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 preventief corrigeren en is de spelhervatting al genomen, dan kun je alleen nog een vrije slag tegen geven.

- Een self-pass direct gevolgd door een hoge scoop is toegestaan. De bal hoeft in dit geval niet eerst een meter te rollen. De scooper moet ervoor zorgen dat het vertrek van de bal niet gevaarlijk is voor een tegenstander. Een inlopende tegenstander die geen bal kan of wil spelen maar alleen maar probeert gevaarlijk spel uit te lokken moet worden bestraft.

Aanvallende spelhervatting binnen 23-metergebied

- Bij een spelhervatting (vrije slag, inslag en lange hoekslag) voor de aanvallende partij binnen het 23-metergebied moeten met uitzondering van de nemer **alle spelers op minimaal 5 meter afstand staan**.
- Krijgt een aanvaller binnen 5 meter van de cirkelrand een vrije slag, dan moet de bal teruggelegd worden tot **5 meter buiten de cirkel**, zo dicht mogelijk bij de plaats van de overtreding.
- De bal mag vanuit deze spelhervatting **niet direct de cirkel in gespeeld worden**. Dit mag wel door of via een andere speler (medespeler of tegenstander), die bij het nemen van de spelhervatting op minimaal 5 meter afstand moet hebben gestaan. Ook na een self-pass mag de bal door de nemer de cirkel in worden gebracht, maar dan moet de bal eerst **minimaal 5 meter hebben afgelegd** (willekeurig in welke richting), voordat hij de cirkel in gespeeld mag worden. Dit spelen betekent: na die 5 meter de bal opnieuw raken om de cirkel in te spelen. De bal 5 meter laten rollen voordat de cirkellijn wordt gepasseerd zonder opnieuw te zijn gespeeld, is dus niet toegestaan.
- Indien een aanvallende vrije slag is toegekend voor een overtreding binnen het 23-metergebied moet de vrije slag ook binnen het 23-metergebied worden genomen. **Het is de niet toegestaan de bal net buiten de 23-metergebied te nemen** om daarmee de beperking van het niet rechtstreeks de cirkel in mogen spelen te omzeilen. Andersom is regeltechnisch ook niet correct, maar dan legt de aanvaller zichzelf onnodig extra beperkingen op; ingrijpen is dan soms niet noodzakelijk.

Overige spelhervattingen

- Een spelhervatting mag direct genomen worden, de nemer hoeft niet te wachten tot zijn tegenstander voldoende afstand heeft genomen. De tegenstander die niet op afstand staat ten tijde van het nemen van de vrije slag mag **niet** de nemer gaan **hinderen** of de bal spelen. Ook het meelopen met de nemer kan een overtreding zijn, als hij daarmee de mogelijkheden van de nemer verkleint. Nadat de bal 5 meter heeft afgelegd mag de tegenstander die oorspronkelijk niet op voldoende afstand stond reglementair de bal spelen. Als je wilt fluiten voor onvoldoende afstand, moet je dus binnen die 5 meter snel beslissen.
- De (vijf meter) **afstandregel** bij spelhervattingen moet strikt worden toegepast; dit geeft duidelijkheid en vermindert de kans op gevaar. Begin 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.

Flow of the Game

- Met de invoering van de self-pass gaat het spel sneller en is het dus extra van belang om af te wegen of “laten lopen” een betere optie is dan fluiten. Indien je echter besluit om te fluiten zorg dan wel dat de vrije slag dicht bij de **plaats van de overtreding** wordt genomen en niet op de plek waar de bal was ten tijde van het fluitsignaal.
- 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 de wedstrijd gaat controleren en hoe je bijstuurt als er in de wedstrijd dingen gebeuren die je niet had verwacht of afgesproken.
- Wees alert op overtredingen die gemaakt worden kort 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**. Dit wordt ‘breaking down of play’ genoemd. Laat duidelijk in je optreden zien dat je dit soort overtredingen herkent. Een extra fluitsignaal, vermaning of kaart is hier vaak 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, 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, zoals 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 overtreding vindt buiten het 23-metergebied plaats.
- Een standaard keeper die gewisseld wordt, kan vervangen worden 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 een andere speler de keeperspullen aantrekken en later als standaard keeper weer met de vliegende keep wisselen, maar voor deze kleedpartij wordt de wedstrijd niet opgehouden).

Gebruik van lichaam en stick

- Een **sliding** door een veldspeler waarbij de tegenstander onderuit wordt gehaald, wordt bestraft als een opzettelijke overtreding. Dus met naast de strenge spelstraf ook een gele kaart (10 minuten!) voor de dader. Je hier niet aan houden heeft tot gevolg dat spelers niet meer weten waar de grenzen zijn.
- 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 voorbedachte raden een bal die overduidelijk over een speler heen gaat met een omhoog gestoken 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 hier sprake is van opzet of onkunde. Indien je als scheidsrechter oordeelt dat het opzettelijk is, zal afhankelijk van de situatie naast een spelstraf ook een persoonlijke straf op zijn plaats zijn. Vaak is dit het geval wanneer er een aanvaller achter de verdediger staat die zonder die sticks – overtreding kansrijk zou worden.

Strafcorner

- 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. Maar het is niet vreemd wanneer dit even duurt. Laat in je houding naar spelers echter 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). Als je hier **actief** mee bezig bent kun je in veel gevallen lange wachttijden voorkomen. Uiteraard heb je in uitzonderlijke gevallen altijd nog de mogelijkheid de tijd stil te zetten. Maar doe dit alleen wanneer je meent dat men het spel bewust aan het vertragen is.
- Voor en na het nemen van de strafcorner gebeurt er van alles in en om de cirkel. Vooral bij het inlopen van aanvallers en het uitlopen van 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.
- Een verdediger mag tijdens de strafcorner een masker dragen. Met dit masker op mag hij zijn verdedigende actie afmaken maar niet actief mee gaan doen aan een aanval buiten zijn 23-metergebied. Als na de strafcorner het spel wordt hervat met een uitslag of verdedigende vrije slag moet hij eerst zijn masker afzetten alvorens de spelhervatting te mogen nemen. Doet hij dit niet dan bestraf je hem met een vrije slag.

Gedrag spelers en begeleiders

- Het is gebleken dat het strikt en direct optreden tegen **groepsprotesten** erger voorkomt. Indien 3 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.
- Als het duidelijk is dat **één speler commentaar levert** op de arbitrage is het niet juist de aanvoerder hiervoor te bestraffen. In dit geval dient de betreffende speler hiervoor een persoonlijke straf te ontvangen.
- Een strafcorner leidt vaak tot wat commentaar bij de verdedigers die zich klaar maken om de strafcorner te gaan verdedigen. Vaak is dat gewoon wat gefrustreerd gemopper wat niet direct voor de oren van de scheidsrechter is bedoeld. Het is beter om in deze fase iets meer op afstand van hen te gaan staan.
- Het merendeel van de teambegeleiders gedraagt zich prima en onthoudt zich van **commentaar op de arbitrage**. De uitzonderingen en zeker de reacties die niet een eerste emotie 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 bestraft worden. 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.
- Een enkele teambegeleider denkt nog steeds dat het **'over het hek stappen'** hem onttrekt aan de jurisdictie van de arbitrage. Dat is niet zo en als deze persoon zich misdraagt, loopt de aanvoerder kans op een kaart.
- Het laatste fluitsignaal van de wedstrijd geeft geen vrijbrief aan spelers of begeleiders om openlijk kritiek te gaan 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 formulier met wijsheid. Als de discussie verhit raakt, is afstand nemen vaak de slimste optie; en ja, als men echt té grof wordt, dan kan een rapport het gevolg zijn.

Persoonlijke straffen

- Als je een kaart geeft, doe dat dan rustig en niet emotioneel 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 en leidt vaak tot discussie en een reactie van de speler.
- 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 een 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 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.
- In principe betekent een **tweede gele kaart** in de wedstrijd voor dezelfde speler altijd dat hij voor de resterende tijd niet meer mag meedoen. 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!
- 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.

Samenwerken

- Laat aan spelers en teambegeleiders zien dat je met je collega het derde team op het veld bent. 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.
- 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 er de beslissing neemt, zolang het maar de juiste is. En als je het allebei niet gezien hebt, wordt dit beter geaccepteerd dan een vergissing van een scheidsrechter die te koppig is 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.
- **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 dus 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!**
- Het is heel vervelend wanneer je als scheidsrechter een fout maakt, maar dat is onderdeel van het spel. 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 de manier waarop je in de wedstrijd geaccepteerd wordt. Probeer direct je hoofd weer leeg te maken en klaar te zijn voor de volgende beslissing.
- 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. 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).
- Mocht je een **waarnemingsfout** gemaakt hebben, probeer dan om niet eigenwijs vol te houden dat jij absoluut gelijk hebt. Vaak leidt die houding tot veel meer agressie bij de spelers dan de fout zelf. Zeg wat je waarneming was, leg eventueel de beslissing uit, maar denk niet dat de wereld vergaat als je een fout toegeeft.
- Door de invoering van de self-pass 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 **nog betere conditie** en voor het arbitrale team nog betere afspraken over positionering en samenwerking.

Succes het komende seizoen !!!