

In deze briefing behandelen we een aantal belangrijke spelregels en leggen we uit hoe clubscheidsrechters deze moeten hanteren. Tevens lichten we uitgebreid de nieuwe spelregels toe. Dit helpt om samen met je collega **voorspelbaar te fluiten**, zodat spelers, begeleiders en publiek weten waar ze aan toe zijn en niet voor verrassingen komen te staan.

### **Nieuwe spelregels met ingang van 1 augustus 2015**

- **Bij alle seniorenwedstrijden** is het spelen van een bal die boven schouderhoogte is, mits dit niet gevaarlijk gebeurt, toegestaan. Hierbij blijft het voorkomen van gevaarlijke situaties de hoogste prioriteit. Je zult dus eerder dan voorheen moeten beslissen wie de bal kan spelen en bepalen of je fluit of nog even wacht. Zodra je ziet dat spelers dicht bij elkaar staan en er gaat zeker een duel om de bal ontstaan zal je moeten fluiten. Het lastige is dat nu niet altijd duidelijk is wie de eerste ontvanger is. Een speler mag immers een bal die over hem heen gespeeld wordt met zijn stick boven zijn schouder stoppen of wegslaan. In dat geval moet de betreffende speler zorgen dat dit ongevaarlijk gebeurt. Zodra er gevaar voor de andere partij ontstaat doordat een speler een bal boven zijn schouder speelt maakt hij een overtreding. **Bij alle juniorenwedstrijden** blijft de regel van kracht dat de bal boven schouderhoogte niet gespeeld mag worden, met uitzondering van het verdedigen van een schot op doel.
- De lange corner wordt niet langer genomen op de zijlijn maar op de 23-meterlijn, recht tegenover het punt waar de bal over de achterlijn is gegaan. Aangezien het een spelhervatting binnen het 23-metergebied betreft zijn de toepassingen van een aanvallende vrije slag binnen het 23-metergebied van toepassing. Het signaal van de scheidsrechter voor het aangeven van een lange corner blijft hetzelfde: je wijst met een **horizontaal** gestrekte arm naar de hoekvlag.
- Een aanvallende vrije slag binnen vijf meter van de cirkel wordt genomen op de plaats van overtreding en dus niet meer teruggelegd. Alle andere spelers dan degene die de bal gaat nemen, moeten op minimaal vijf meter afstand gaan staan. Verdedigers die **in de cirkel staan** mogen binnen de vijf meter afstand blijven staan, maar mogen totdat de bal door een tweede speler is geraakt of de bal vijf meter heeft afgelegd niet buiten de cirkel komen. Het begeleiden van de aanvaller van binnen de cirkel is toegestaan, zolang ze niet de bal spelen of een poging doen de bal te gaan spelen. Nadat de bal vijf meter heeft afgelegd of door een tweede speler is geraakt, mag een verdediger vanuit elke positie de bal spelen, ook als hij in eerste instantie niet op afstand stond.
- Een groene kaart betekent een tijdelijke verwijdering van de betreffende speler van twee minuten. De scheidsrechters timen, net als bij een gele kaart, de straftijd en maken kenbaar wanneer de straftijd voorbij is en de speler (of zijn vervanger) mag terugkeren.
- Alle veldspelers zijn verplicht mondbescherming ('bitje') te dragen. Heeft een speler geen bitje in als hij het veld in wil komen dan laat je dit als scheidsrechter niet toe. Constateer je dat iemand in het veld zijn bitje niet draagt dan corrigeer je dat direct of je laat de betreffende speler wisselen. **Er wordt geen spelstraf verbonden aan het niet dragen van een bitje!**
- De mogelijkheid om een vrije slag 10 meter naar voren te verplaatsen is uit het spelreglement verwijderd en dus niet meer van toepassing.

### **Selfpass**

- Een spelhervatting (vrije slag, inslag, uitslag, lange hoekslag en beginslag) mag met een **selfpass** worden genomen. Dit geldt niet voor het nemen van een strafcorner, strafbal en bully.

### **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.
- 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.

### **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 (tien minuten!) voor de dader. Je hier niet aan houden heeft tot gevolg dat spelers niet meer weten waar de grenzen zijn.

### **Strafcorner**

- Een verdediger mag tijdens de strafcorner een glad masker dragen. Met dit masker op mag hij zijn verdedigende actie afmaken, maar niet actief gaan meedoen aan een aanval buiten zijn 23-metergebied. Zodra iemand met het masker nog toch erbuiten komt, geef je een vrije slag tegen, net buiten het 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.
- Als een verdediger bij een strafcorner te vroeg uitloopt, wordt de strafcorner opnieuw genomen en moet deze verdediger achter de middenlijn plaatsnemen. Indien de keeper 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. Maakt de aangever een duidelijke schijnbeweging, dan moet hij als aangever worden vervangen en hoeft de te vroeg uitgelopen verdediger niet naar de middenlijn.
- Als na het aangeven van de strafcorner een nieuwe strafcorner wordt gegeven voor bijvoorbeeld een overtreding van een verdediger blijf je de corner met minder mensen verdedigen. Pas als de strafcornersituatie helemaal is afgelopen mag je bij de volgende **strafcorner weer met vijf spelers verdedigen**. Ook een eventueel achter de middenlijn gestuurde aanvaller of aangever mag dan weer meedoen.

### **Gedrag spelers en begeleiders**

- 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 situaties iets meer op afstand van hen te gaan staan.

### **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.
- De straftijd voor een gele kaart is in principe vijf minuten. Alleen voor **forse fysieke overtredingen, op het lichaam gericht** is de straf tien minuten. Slidings, neerhalen van spelers, etc. worden dus bij een gele kaart bestraft met tien minuten, andere gele kaarten betekenen vijf minuten tijdsraf.

### **Samenwerken**

- Laat aan de spelers 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 durf zelf ook om advies te vragen als je dat nodig hebt.
- Soms zie je iets niet goed. 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. Daarvoor hoef je echt niet steeds naar elkaar toe te lopen; oogcontact of een simpel gebaar is vaak al voldoende.
- **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. Als bij overleg blijkt dat hij het níét gezien heeft en hij je dus helaas niet kan helpen, moet je zélf je beslissing nemen.
- 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 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.
- 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 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.

**De Commissie Spelregels wenst je veel succes het komende seizoen!**

**De spelregels nalezen? Dat kan:**

[http://www.knhb.nl/scheidsrechters/alles+over+de+spelregels/DU23533\\_Spelreglementen.aspx](http://www.knhb.nl/scheidsrechters/alles+over+de+spelregels/DU23533_Spelreglementen.aspx)