

BRIEFING BONDSSCHEIDSRECHTERS SEIZOEN 2009-2010

Het nieuwe spelreglement 2009-2010 is verschenen, dus is het tijd voor iedereen om hier weer gedegen kennis van te nemen. In dit seizoen worden de verplichte experimentele regels 13.1 en 13.2 van kracht. Dit zijn fundamentele wijzigingen op het gebied van het nemen van een spelhervatting. Sinds 1 mei 2009 zijn deze regels internationaal van kracht, de eerste ervaringen zijn dus al opgedaan. Het is van wezenlijk belang om specifiek hiervan inhoudelijk op de hoogte te zijn maar meer nog om voldoende eigen ervaring hiermee te hebben opgedaan voordat de competitie in september begint. Een prachtige mogelijkheid hiervoor is uiteraard het fluiten van oefenwedstrijden waar je met de nieuwe regels geconfronteerd wordt. Ben je ervan bewust dat het in het begin voor alle wedstrijddeelnemers (spelers én scheidsrechters), begeleiders en publiek wennen is!

De briefing is een aangescherpte uitleg van de regels die vaak op basis van wedstrijdervaring wordt opgesteld. Het geeft afspraken weer die door bondscheidsrechters 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 over 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 weet dat dit is afgesproken, maar ik vind het beter om het zoals vroeger te doen' scheppen alleen maar verwarring en zijn dus slecht en oncollegiaal bezig.

Regelwijzigingen

- 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 of strafbal. De nemer moet duidelijk en zichtbaar een poging doen de bal te stoppen voordat hij de spelhervatting mag nemen. Het niet of onvoldoende controleren van de bal wordt bestraft met een vrije slag tegen.
- Een vrije slag voor de aanvallende partij mag niet genomen worden **binnen 5 meter van de cirkelrand**. Krijgt een aanvaller binnen 5 meter van de cirkel een vrije slag, dan moet de bal teruggelegd worden tot 5 meter buiten de cirkel, recht tegenover de plaats van de overtreding.
- Bij een spelhervatting (vrije slag, inslag en lange hoekslag) voor de aanvallende partij binnen het 23-metergebied moeten alle andere spelers (**medespelers én tegenstanders**) anders dan degene die de spelhervatting neemt, **op 5 meter afstand van de bal staan**.
- 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 dus nog op minimaal 5 meter afstand van de bal stond.

Ook mag de bal door degene die de spelhervatting neemt zelf (dus met gebruik van de self-pass) de cirkel in worden gebracht, maar dan moet de bal eerst, na het nemen van de spelhervatting **minimaal 5 meter hebben afgelegd**, voordat hij de cirkel in gespeeld mag worden. Dit spelen betekent **opnieuw** slaan, pushen of raken van de bal. De bal 5 meter laten rollen voordat de cirkellijn wordt gepasseerd zonder opnieuw te zijn gespeeld is dus niet toegestaan. Voor die afstand van 5 meter geldt geen specifieke voorwaarde, als de bal in totaal maar minimaal 5 meter heeft afgelegd (in één richting, of heen en weer).

- Bij een **spelhervatting voor de verdedigende partij** verandert de afstandregel niet: dan moeten alleen de tegenstanders 5 meter afstand houden.

Spelhervattingen

- De (vijf meter) **afstandregel** bij spelhervattingen moet strikt worden toegepast; dit geeft duidelijkheid en vermindert de kans op gevaar. En vijf meter betekent vijf échte meters. 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. Help de spelers bij aanvallende spelhervattingen binnen het 23-metergebied. Als je ziet dat een medespeler niet op 5 meter afstand staat kun je in het begin van de wedstrijd 1 of 2 keer preventief fluiten door **voordat de bal is genomen** te corrigeren. Als je dit maximaal 2 keer gedaan hebt moet de boodschap duidelijk zijn. Maar pas op dat je een snelle self-pass niet frustreert door je extra fluitsignaal. Het is heel belangrijk om de juiste keuze te maken tussen controle en snelheid.
- De regel geeft aan dat een vrije slag genomen wordt 'nabij' de plaats van de overtreding. 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. Herken dit en wees dus strikter in de bal op de juiste plaats leggen. Treed proactief op en probeer zo te voorkomen dat je de enige regeltechnische optie toe moet passen: vrije slag tegen.
- 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 dus niet toegestaan de bal net buiten het 23-metergebied te nemen** om daarmee de restrictie van het niet rechtstreeks de cirkel in mogen spelen te omzeilen.
- Indien binnen het 23-metergebied een aanvallende spelhervatting met een self-pass wordt genomen mag deze niet direct met een **scoop** over de hele cirkel heen worden gespeeld. (Het gebied "boven" de cirkel geldt ook als cirkel en dus moet de bal in dit geval eerst 5 meter afleggen voor hij geschoopt kan worden.)
- De eerste ervaringen met een self-pass direct gevolgd door een hoge scoop hebben geen extra gevaarlijke situaties opgeleverd. Ben je er wel van bewust dat de scooper ervoor moet blijven 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.

Flow of the Game

- Met de invoering van de self-pass zal het spel nog sneller gaan en is het dus van wezenlijk belang af te wegen of "laten lopen" een betere optie is dan fluiten. Het is en blijft prachtig als we wedstrijden zien die niet onnodig door fluitsignalen worden onderbroken. Wees je er echter van bewust dat dit **nooit ten koste mag gaan van controle over de 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 ook weinig zin. Maar als teams het oppikken, krijg je een leuke wedstrijd. Vaak is het goed als je, nadat je hebt laten doorspelen, een overtredende speler alsnog toespreekt of bestraft. Zo laat je iedereen zien dat je de fout echt wel hebt gezien en toon je de overtreder je grenzen aan. Maar ook geeft het wel geven van een fluitsignaal na een fysieke aanslag soms een helderder signaal, dan het geven van voordeel op een ongevaarlijke plek op het veld, alleen maar omdat de getroffen de bal niet kwijt raakte. De juiste keuzes hierin maken betekent het beheersen van modern fluiten.
- Wees alert op overtredingen die 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**. Laat duidelijk in je optreden zien dat je dit soort overtredingen herkent waarbij alleen een fluitsignaal 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 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 en 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 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 **de 23-meterlijn passeert** met zijn helm op, wordt hij bestraft met een vrije slag. **Niét** 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 iemand 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** 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 vaak ook niet. Het kan helpen om beide daders te bestraffen, maar als één partij de schuldige is, dan is een spelstraf juist. Niet blijven fluiten en sussende gebaren maken; geef een strafcorner als de verdediger de dader is en een vrije slag tegen als de aanvaller het is.
- 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. Dus niet langer – zoals er in lijkt te sluipen – onbestraft laten. Hierbij moeten we onderscheid maken tussen sticks en hengelen. Hengelen is de actie om de bal die duidelijk over een speler heen gaat met een stick boven het hoofd tegen te houden. 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. Alleen bij pure opzet of het onderbreken van een doorbraak volgt, naast de spelstraf, ook een kaart.

Strafcorner

- De tijd die verstrijkt tussen het toekennen en nemen van een strafcorner is een punt van aandacht. Na het geven van een strafcorner dient zowel de aanvallende als verdedigende partij zich direct 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). 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.
- 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.
- Bij en na het nemen van de strafcorner gebeurt er van alles in en om de cirkel. Je hebt hier in veel gevallen **de hulp van je collega nodig** om te kunnen waarnemen wat er allemaal gebeurt. Met name bij het inlopen door aanvallers en het uitlopen van verdedigers wordt meer 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.

Persoonlijke straffen

Niet elke teleurgestelde reactie van een speler hoeft 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 en lokt vaak verdere, onnodige discussies uit.
- 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 **jóúw** probleem voor die wedstrijd, en uiteindelijk **óns** probleem als team van scheidsrechters omdat we dan niet consequent zijn.
- Een **kaart voor de aanvoerder** in functie is bedoeld om hem op te dragen het gedrag van zijn team te verbeteren. Zeker als er meerdere spelers tegelijk komen protesteren is **de aanvoerder de juiste persoon** om met een kaart te bestraffen. Maar als je duidelijk weet wie de dader is, moet je niet de aanvoerder, maar die dader bestraffen.
- 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.
- 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 theateraal non-verbaal zijn ongenoegen uit, moet (eventueel na een waarschuwing) met geel 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 en als deze persoon zich misdraagt, loopt de aanvoerder kans op een kaart.

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.
- 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. Alleen als een tweede gele kaart wordt gegeven voor te vroeg uitlopen hoeft dit niet tot een rode kaart te leiden; dan is tien minuten tijdstraf voldoende. Maar een rode kaart, moet altijd even vooraf gegaan worden door een moment van reflectie. Rood geef je nooit impulsief!
- Vul het **wedstrijdformulier** goed in. Iemand die na een gele kaart dit soort overtreding herhaalt, krijgt geel (voor de eerste) en rood (voor de tweede overtreding). 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. worden 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.
- De eerste internationale ervaringen met de self-pass wijzen uit dat **het spel sneller is geworden** waardoor snel kunnen anticiperen en een andere positionering aannemen van wezenlijk belang zijn. Dit vergt van de afzonderlijke scheidsrechter een **nog betere conditie** en van het arbitrale team nog betere afspraken over positionering en samenwerking.
- 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 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.
- 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 hebt gemaakt, is de manier waarop je met de vervolgsituatie omspringt 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 er 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) functioneert prima.
- 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).
- Mocht je een **waarnemingsfout** gemaakt hebben, leer 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. Ook na de wedstrijd is communicatie belangrijk. Praat over je wedstrijd, ook als er kritiek is. Niet-praten staat arrogant en wekt negatieve reacties op.
- Maar bij dit alles moet ook en vooral 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 mag soms, maar als een team bij elk fluitsignaal (tegen, ongetwijfeld) komt vragen, 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**.

Heel veel succes en plezier het komende seizoen!!