

Informatie voor scheidsrechters



De aftrap en toss

- Fijn, de wedstrijd kan beginnen! Wel op een correcte manier natuurlijk.



De aftrap

Een aftrap is de manier om een wedstrijd te beginnen of om het spel te hervatten. Een aftrap gebeurt:

- aan het begin van de wedstrijd;
- aan het begin van de tweede helft;
- na een doelpunt;
- aan het begin van elke verlenging.

Aan het begin van de wedstrijd

- Bij een toss kiest de aanvoerder van het bezoekende team kop of munt. De scheidsrechter gooit een muntstuk op.
- De winnaar van de toss kiest op welke helft zijn team de wedstrijd start.
- De verliezer van de toss neemt de aftrap voor de eerste helft.

Aan het begin van de tweede helft

- De teams wisselen van speelhelft. Het team dat de aftrap niet nam aan het begin van de wedstrijd, mag nu aftrappen. Een toss aan het begin van de tweede helft is dus niet nodig.

Na een doelpunt.

- Na ieder doelpunt volgt een aftrap om het spel te hervatten. Het team dat een doelpunt tegen krijgt, mag de aftrap nemen.

Welke regels horen bij de aftrap?

- Alle spelers staan op de eigen speelhelteft.
- Alle tegenstanders bevinden zich buiten de middencirkeel totdat de aftrap is genomen.
- De bal moet stilliggen op de middenstip.
- De scheidsrechter geeft een fluitsignaal.
- De bal is in het spel als deze naar voren is getrapt.

Welke regels horen bij de aftrap?

- De speler die de aftrap neemt mag de bal niet opnieuw raken voordat deze door een andere speler is geraakt.
- Als dit wel gebeurt, geeft de scheidsrechter een indirecte vrije schop aan de tegenpartij.
- Bij iedere andere overtreding moet de aftrap opnieuw worden genomen.
- Uit een aftrap kun je rechtstreeks scoren.

De aftrap en toss



De duur van de wedstrijd

- Een voetbalwedstrijd duurt 90 minuten en bestaat uit twee gelijke helften van 45 minuten. Dit geldt voor wedstrijden in het seniorenvoetbal en de A-junioren. Voor andere junioren- en pupillenwedstrijden gelden de volgende speeltijden:
 - B-junioren: 2 x 40 minuten
 - C-junioren: 2 x 35 minuten
 - D-pupillen: 2 x 30 minuten
 - E-pupillen: 2 x 25 minuten
 - F-pupillen: 2 x 20 minuten

De duur van de wedstrijd

- De speeltijd begint *niet* met het teken of het fluitsignaal van de scheidsrechter, maar wel zodra de bal is getrapt en naar voren gaat.
- Het tijdelijk staken van een wedstrijd bij onweer of bij het uitvallen van de lichtinstallatie, mag in het amateurvoetbal niet langer duren dan (in totaal) dertig minuten.

De rust na de eerste helft.

- Na de eerste speelhelft hebben de spelers en (assistent)scheidsrechters recht op een rustperiode. Deze gaat in wanneer de spelers de kleedkamer betreden.
- De rust mag maximaal vijftien minuten duren.

De rust na de eerste helft.

In een voetbalwedstrijd kan speeltijd verloren gaan.

Bijvoorbeeld door:

- het wisselen van spelers;
- het verzorgen van blessures bij spelers;
- het verlaten van het veld door geblesseerde spelers;
- tijdrekken;
- andere redenen.

De scheidsrechter kan in elke helft tijd bijtellen. Hij bepaalt zelf hoeveel.

Wanneer is de bal uit en wanneer in?

- De bal is **uit** het spel als:
- deze helemaal over de doellijn of zijlijn is gegaan;
- het spel is onderbroken door de scheidsrechter.

Op ieder ander moment is de bal **in** het spel. Dus ook als:

- de bal terugspringt van een doelpaal, doellat of hoekvlaggenstok en in het speelveld blijft;
- de bal terugspringt van de scheidsrechter of assistent-scheidsrechter als deze in het speelveld staat.

Wanneer is de bal uit en wanneer in?



Hoe moet je wisselen?

Een team kan een speler op het veld wisselen voor een wisselspeler.
Hoe gaat dit wisselen?

- Het team laat de scheidsrechter weten dat het een wissel wil.
- Pas als de scheidsrechter toestemming geeft, mogen spelers het veld verlaten of inlopen.
- De wisselspeler mag het speelveld pas inlopen als het spel stilligt en als de andere speler het veld heeft verlaten.
- De wisselspeler komt het veld in bij de middenlijn. De speler die het veld verlaat mag dit ook op een andere plek doen.

Gebaren van de scheidsrechter.

- Directe vrije schop.



Gebaren van de scheidsrechter.

- Indirecte vrije schop.



Gebaren van de scheidsrechter.

- Voordeel.



Gebaren van de scheidsrechter.

- Gele en rode kaart.



Spelhervattingen

- Wat is een spelhervatting?

Tijdens een voetbalwedstrijd ligt het spel af en toe stil. Bijvoorbeeld na een overtreding, doelpunt, blessure of als de bal uit het veld is. Daarna willen alle spelers natuurlijk weer zo snel mogelijk verder voetballen. Opnieuw beginnen met spelen noemen we 'spelhervatting'. En daar zijn regels voor.

Welke spelhervattingen zijn er?

- de vrije schoppen (direct en indirect);
- de strafschoep;
- de inworp;
- de doelschoep;
- de hoekschoep;
- de scheidsrechtersbal.

Twee soorten vrije schoppen

In het voetbal bestaan twee soorten vrije schoppen:

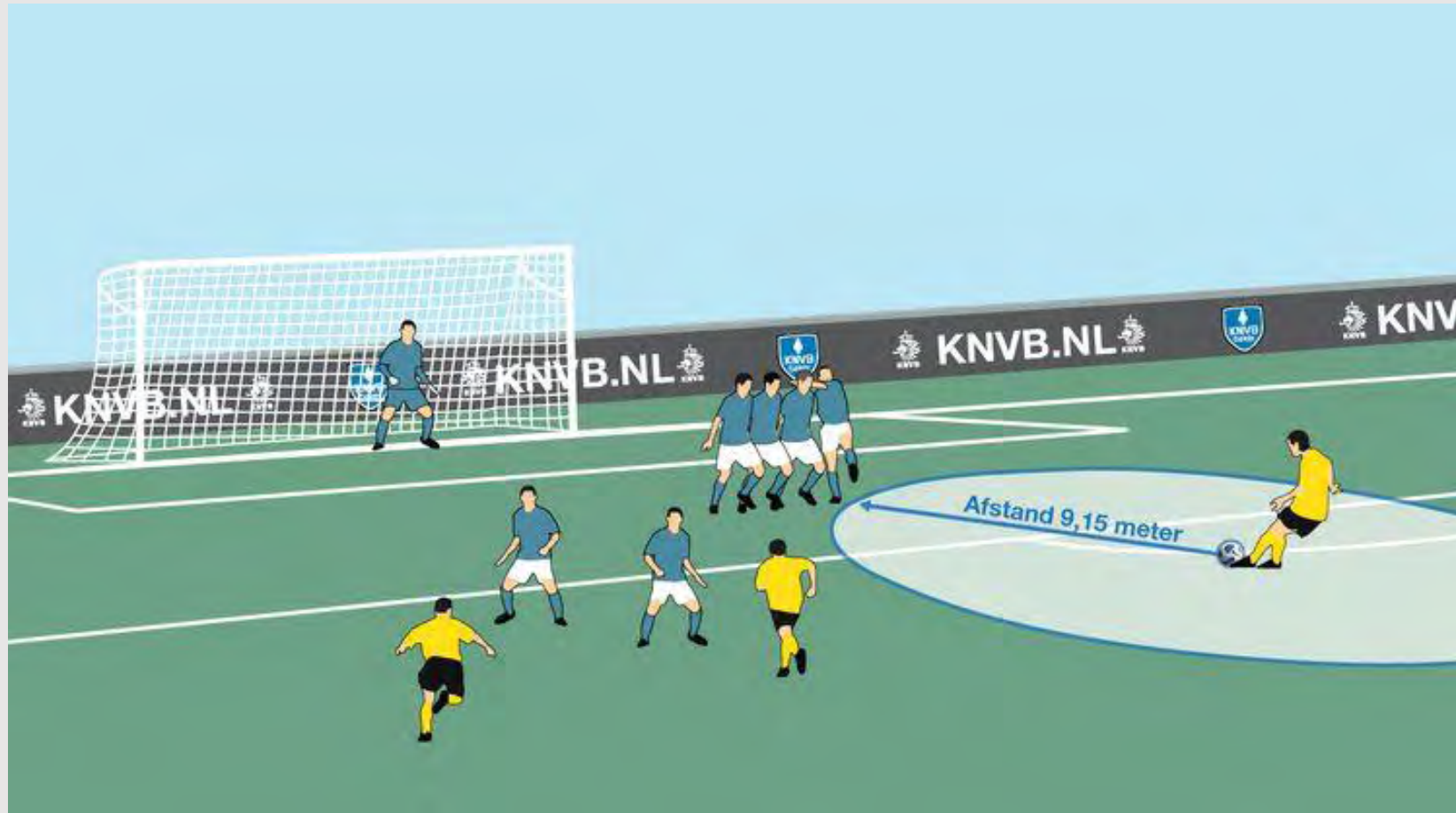
- de directe vrije schop;
- de indirecte vrije schop.

De directe vrije schop.

Een directe vrije schop mag je dus rechtstreeks in het doel van de tegenstander trappen. Verder gelden de volgende regels:

- Als je een directe vrije schop neemt mag je de bal zelf pas voor de tweede keer raken als hij eerst is geraakt door een andere speler.
- Je tegenstanders staan op minimaal 9.15 afstand van de bal op het moment dat de vrije schop wordt genomen.
- Mocht je een directe vrije trap in eigen doel schieten dan geeft de scheidsrechter een hoekschop aan de tegenpartij.

De directe vrije schop.



De indirecte vrije schop.



De indirecte vrije schop.

De indirecte vrije schop mag je niet rechtstreeks in het doel van je tegenstander trappen. Verder gelden de volgende regels:

- Als je een indirecte vrije schop neemt kun je alleen scoren als de bal eerst geraakt is door een andere speler. Dat kan een speler van jouw team zijn of een tegenstander.
- Je tegenstanders staan op minimaal 9.15 afstand van de bal op het moment dat de vrije schop wordt genomen.
- Als je een indirecte vrije schop rechtstreeks in het doel van de tegenpartij trapt, geeft de scheidsrechter een doelschop.
- Mocht je een (in)directe vrije schop per ongeluk in je eigen doel trappen, dan is het geen doelpunt voor de tegenpartij. De scheidsrechter geeft een hoekschop aan de tegenpartij.

Wanneer indirect?

Doelverdediger binnen eigen strafschopgebied:

- Langer dan 6 seconden de bal in zijn handen houdt, voordat hij deze weer in het spel brengt.
- De bal weer met de handen aanraakt, nadat hij deze in het spel heeft gebracht en zonder dat deze is geraakt door een andere speler.
- De bal met de handen aanraakt, nadat deze hem doelbewust door een medespeler met de voeten is teruggespeeld.
- De bal met de handen aanraakt, nadat hij deze rechtstreeks heeft ontvangen uit een inworp genomen door een medespeler.

Wanneer indirect?

Een speler naar oordeel van de scheidsrechter:

- Speelt op een gevaarlijke wijze

Voorbeeld: te laag koppen of te hoog trappen met een tegenstander in de buurt (zonder lichamelijk contact).

- Een tegenstander in diens loop belemmert zonder lichamelijk contact. (obstructie).
- Een speler voorkomt dat de doelverdediger de bal uit zijn handen in het spel kan brengen.
- Buitenspel.

Wanneer indirect?



De scheidsrechtersbal.

Soms onderbreekt een scheidsrechter het spel om een reden die niet in de spelregels staat. Als hij het spel daarna wil hervatten, geeft hij een scheidsrechtersbal.

Voorbeeld: twee spelers komen met de hoofden tegen elkaar.

Hoe werkt de scheidsrechtersbal?

- De scheidsrechter moet de bal uit zijn handen (vanaf borsthoogte) op de grond laten vallen. Dus niet stuiten, rollen of omhoog werpen. De bal moet eerst de grond raken. Daarna mogen de spelers de bal pas raken. Het is trouwens niet verplicht dat er van beide partijen spelers bij staan.

Hoe werkt de scheidsrechtersbal?

- De scheidsrechter geeft een scheidsrechtersbal op de plek waar de bal was toen hij het spel stilgelegde. Als dit in het doelgebied was, verschuift de plek naar de lijn van het doelgebied.

Hoe werkt de scheidsrechtersbal?

- Uit een scheidsrechtersbal mag je niet rechtstreeks scoren. Gebeurt dit toch, dan volgt er een doelschop voor de tegenpartij (of een hoekschop als je uit een scheidsrechtersbal per ongeluk rechtstreeks in eigen doel hebt gescoord).

De strafschop.

- De strafschop is een directe vrije schop, maar je neemt hem vanaf de strafschopstip. Uit een strafschop kun je rechtstreeks scoren.



De strafschopnemer

- De speler die de strafschop neemt moet duidelijk herkenbaar zijn. Voor de scheidsrechter en de keeper moet het duidelijk zijn wie de strafschop neemt.
- Als een strafschop over moet, dan mag ook een andere (mede)speler deze nemen. Ook mag er een andere keeper in het doel komen te staan. Dit geldt niet voor de nemer bij een strafschoppenserie.

De Keeper,

De keeper mag zich op de doellijn verplaatsen. Hij mag niet van de doellijn afgaan tot het moment dat de bal is getrapt. Alle andere spelers staan bij een strafschop:

- binnen het speelveld;
- buiten het strafschopgebied;
- achter de strafschopstip;
- op een afstand van minimaal 9.15 meter van de strafschopstip.

Schijnbeweging

- Als je een strafschoep neemt, dan mag je tijdens de aanloop een schijnbeweging maken. Bijvoorbeeld door je aanloop te onderbreken. Maar als je de aanloop hebt afgerond, dan mag je geen schijnbeweging meer maken, dus ook niet stilstaan vlak voor je gaat schieten. Dit geldt als onsportief gedrag en leidt tot een gele kaart.
- Je moet bij een strafschoep de bal naar voren trappen. Dit moet (dus) met (een deel van) de voet. Je mag ook achterwaarts trappen met de hak, behalve dan als je dit doet via een schijnbeweging nadat je de aanloop al hebt afgerond.

De inworp.

Wanneer krijg je een inworp?

Tijdens de wedstrijd kan de bal uit het veld gaan over de zijlijn. In die situatie hervat je het spel met een inworp. Je krijgt een inworp als:

- de bal helemaal over de zijlijn gaat;
- de tegenpartij de bal het laatst raakt voordat deze over de zijlijn gaat.

Met een inworp kun je niet rechtstreeks scoren.

Hoe neem je een inworp?

Als je inwerpt:

- sta je met de voorkant van je lichaam richting het veld;
- sta je met een gedeelte van elke voet op of achter de zijlijn;
- houd je de bal met beide handen vast;
- werp je de bal in van achter je hoofd en laat je deze boven je hoofd los;
- werp je de bal in vanaf de plaats waar de bal het veld heeft verlaten.

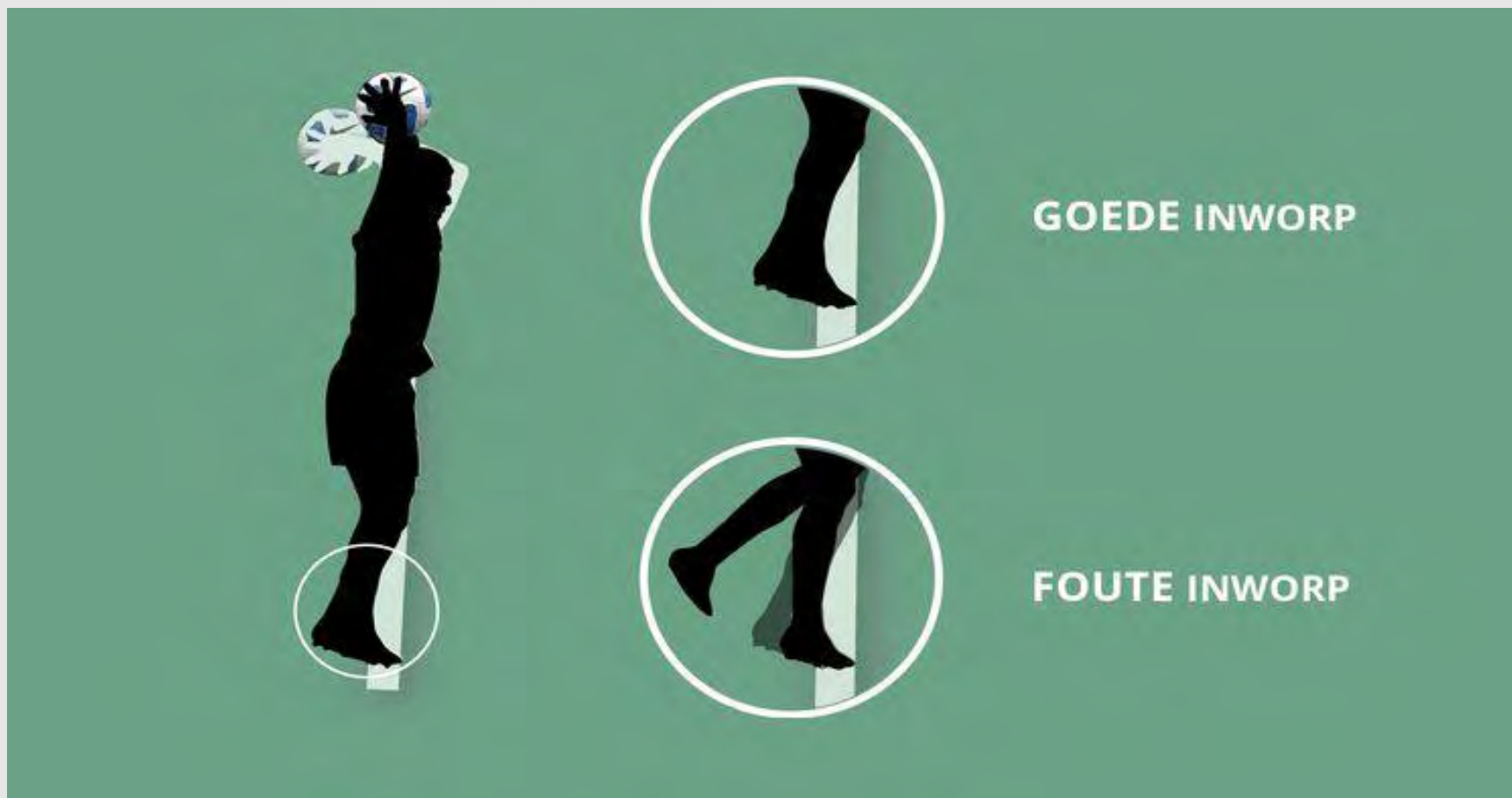
Hoe neem je een inworp?

- Als je inwerpt mag je de bal pas weer raken, als deze is aangeraakt door een andere speler.
- Je mag de bal trouwens voorzichtig tegen een tegenspeler gooien, meestal om zelf weer met de bal aan je voet verder te kunnen. Je moet de inworp dan natuurlijk wel correct hebben uitgevoerd.

Waar staan de tegenspelers?

- Alle tegenspelers moeten minimaal twee meter afstand houden van de plaats waar de inworp wordt genomen.

Hoe neem je een inworp?



Inworp.

- Alle tegenspelers moeten minimaal twee meter afstand houden van de plaats waar de inworp wordt genomen.

De doelschop.

Tijdens een aanval kan de bal uit het veld gaan over de achterlijn (de doellijn). Je krijgt van de scheidsrechter een doelschop als:

- de aanvallende partij de bal het laatst raakt voordat deze over de doellijn gaat;
- de bal helemaal over de doellijn gaat.

Met een doelschop kun je rechtstreeks scoren in het doel van de tegenpartij.

Hoe neem je een doelschop?

- Een speler van de verdedigende partij neemt de doelschop vanaf een willekeurig punt in het doelgebied.
- De nemer mag de bal pas opnieuw spelen, als deze is geraakt door een andere speler.
- De tegenstanders blijven buiten het strafschopgebied totdat de bal in het spel is.
- De bal is in het spel wanneer deze rechtstreeks buiten het strafschopgebied is getrapt.

Hoekschop.

Hoe neem je een hoekschop?

- De bal ligt binnen de kwartcirkel van het hoekschopgebied.
- De tegenstanders bevinden zich op minimaal 9.15 meter afstand van het hoekschopgebied, totdat de bal is getrapt.
- De nemer mag de bal pas opnieuw raken, als deze is geraakt door een andere speler.

Bij het nemen van een hoekschop kunnen spelers niet strafbaar buitenspel staan.

Buitenspel.

Wanneer sta je buitenspel?

Als je als aanvaller wilt scoren, moet je op het moment dat je de bal van een medespeler krijgt, zorgen dat:

- er minstens twee spelers van de verdedigende partij (meestal is dat de keeper plus een andere verdediger) tussen jou en het doel staan.
- Bij het bepalen van de buitenspelpositie kijkt de scheidsrechter of je hoofd, lichaam of voeten dichterbij de doellijn staan dan de bal en de voorlaatste tegenstander. Je armen tellen niet mee bij het bepalen van buitenspel.

Buitenspel.

Als speler sta je niet in buitenspelpositie als:

- je op je eigen speelhelft staat;
- je gelijk staat met de voorlaatste tegenstander;
- je gelijk staat met de laatste twee tegenstanders.

In buitenspelpositie staan is geen overtreding. Het is pas een overtreding als je in buitenspelpositie de bal krijgt aangespeeld van een teamgenoot en je op dat moment actief meedoet met het spel. Er is dus een verschil tussen strafbaar buitenspel en niet-strafbaar buitenspel.

Strafbaar buitenspel.

Buitenspel staan is pas strafbaar als je de bal krijgt aangespeeld van een teamgenoot en je zelf actief aan het spel deelneemt. Pas dan fluit de scheidsrechter voor een overtreding. Je bent actief betrokken als je:

- ingrijpt in het spel;
- een tegenstander beïnvloedt bij zijn spel;
- voordeel haalt uit je buitenspelpositie.

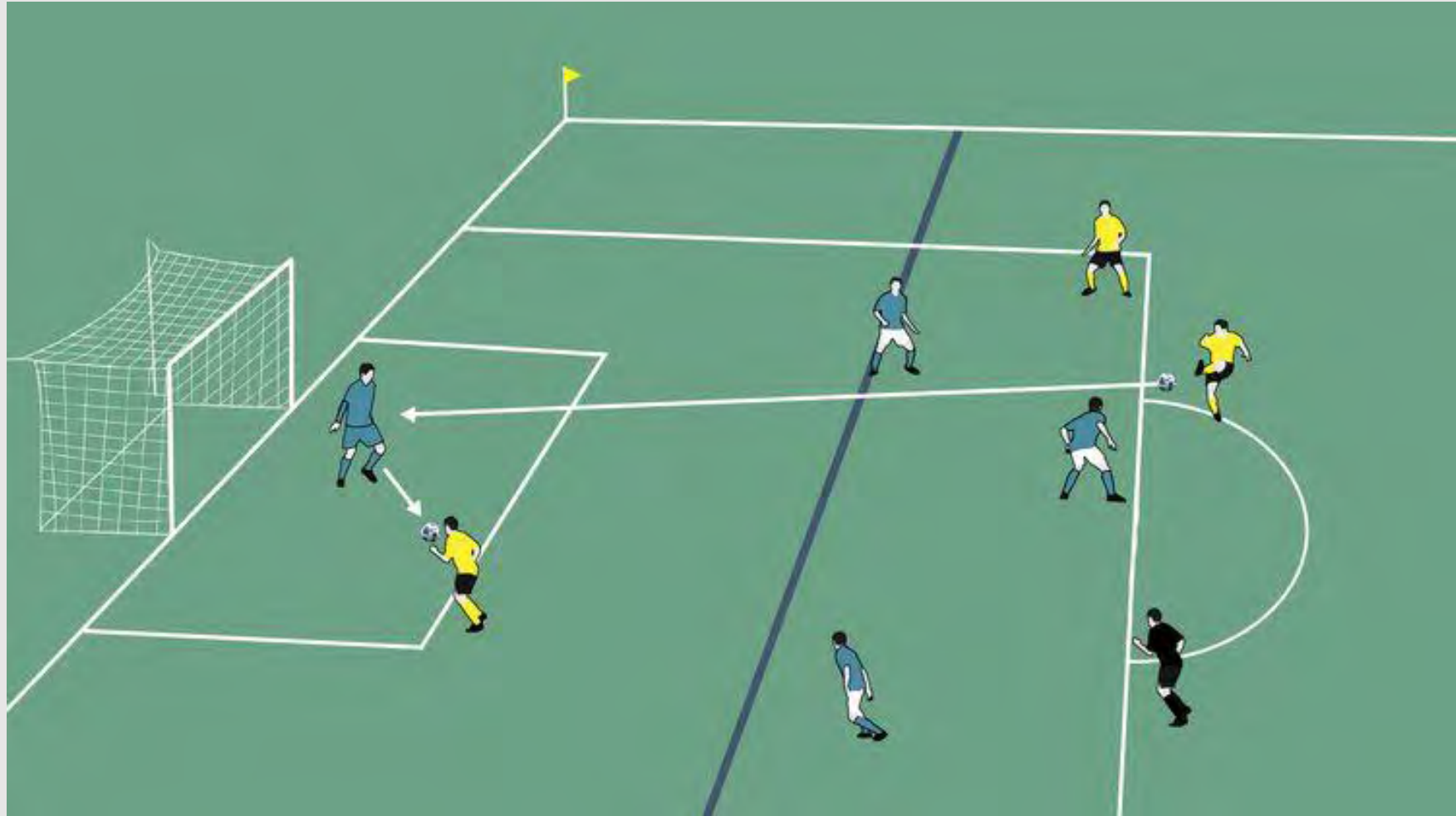
Niet strafbaar buitenspel.

Je kunt niet-strafbaar buitenspel staan, als je de bal rechtstreeks krijgt via:

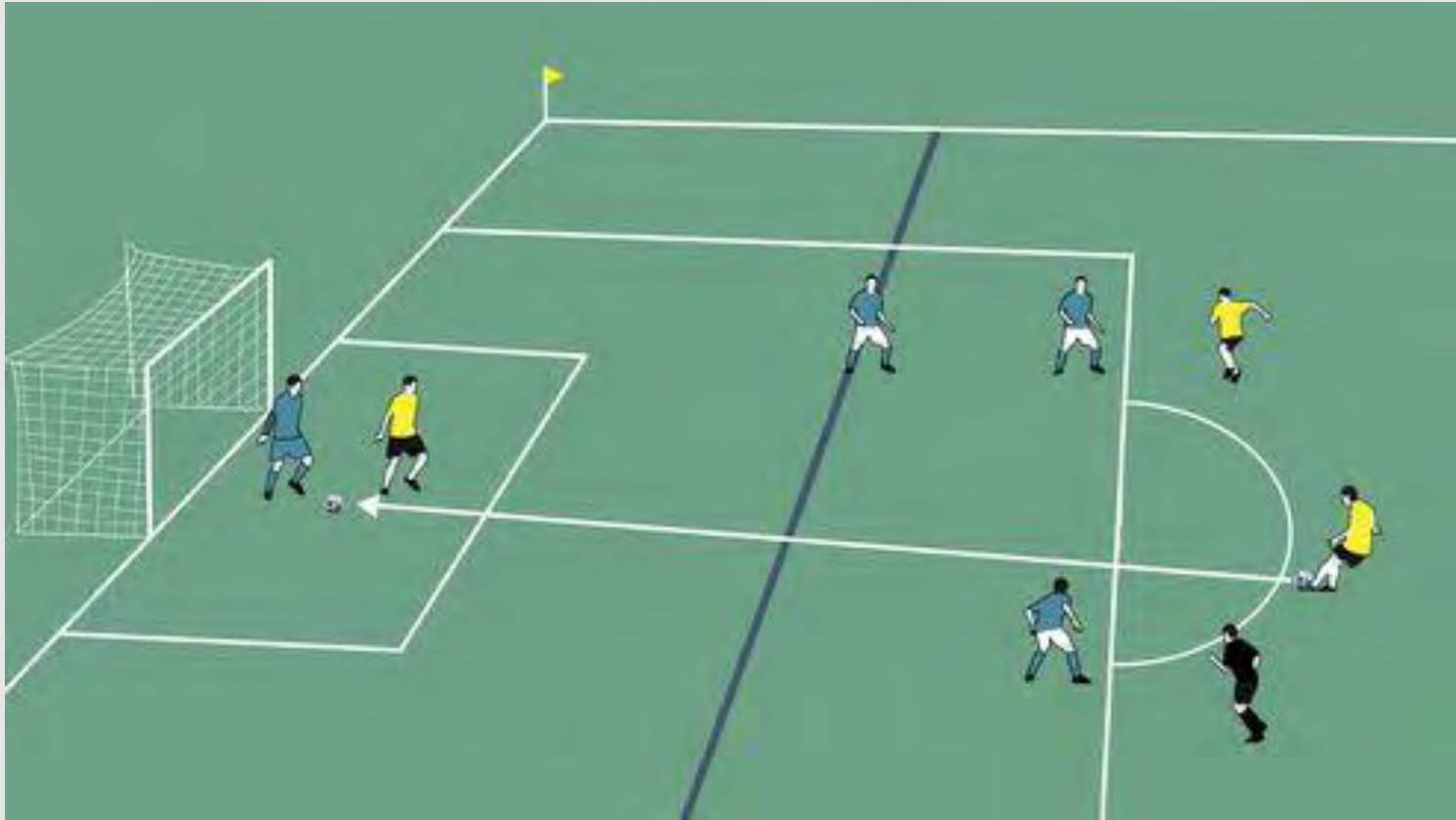
- een doelschop;
- een inworp;
- een hoekschop;
- een scheidsrechtersbal.

Duidelijk geval

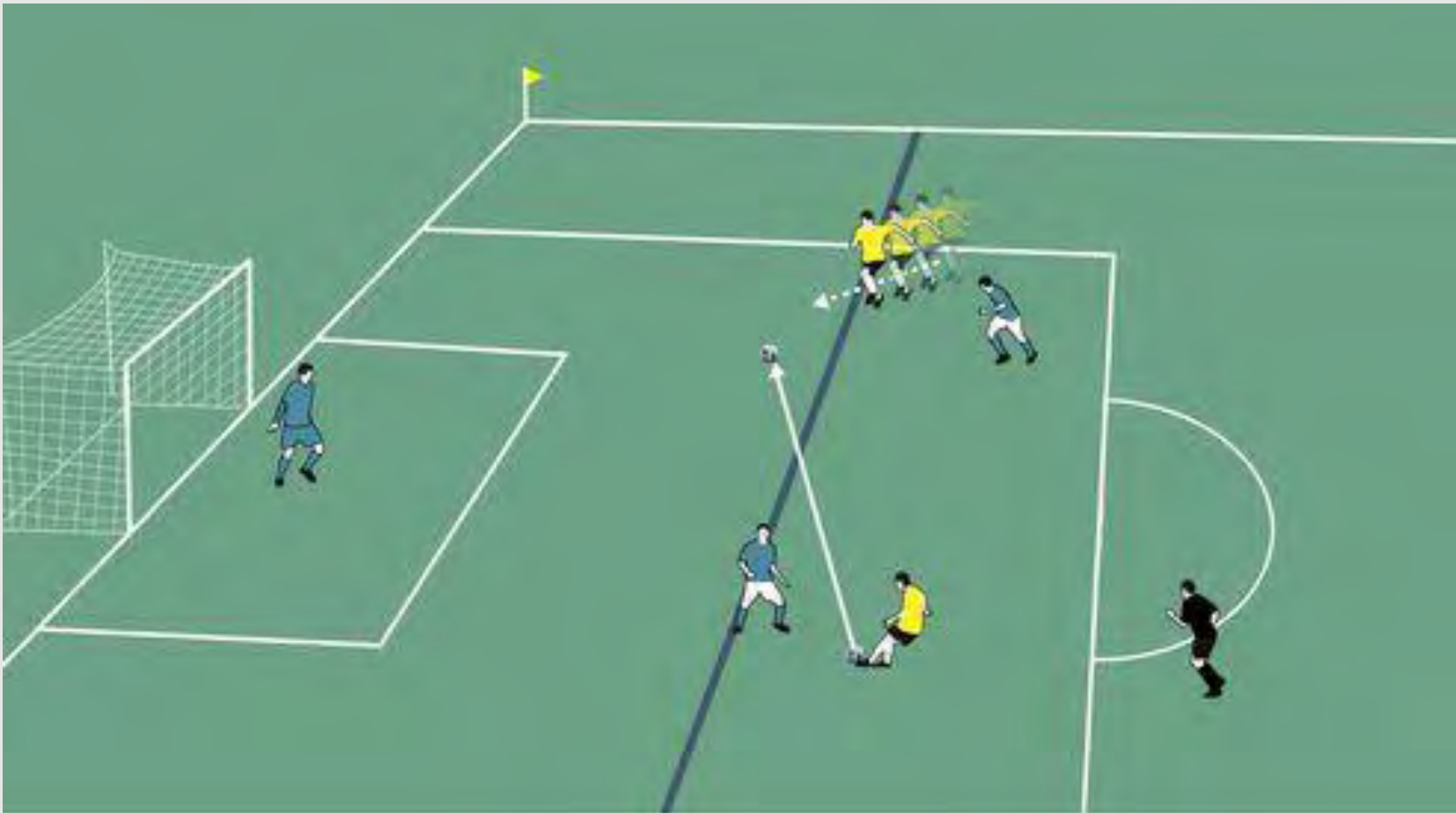
Op dit voorbeeld zie je dat de speler die de bal voor het intikken heeft, nadat de keeper heeft gered, duidelijk buitenspel staat op het moment van schieten.



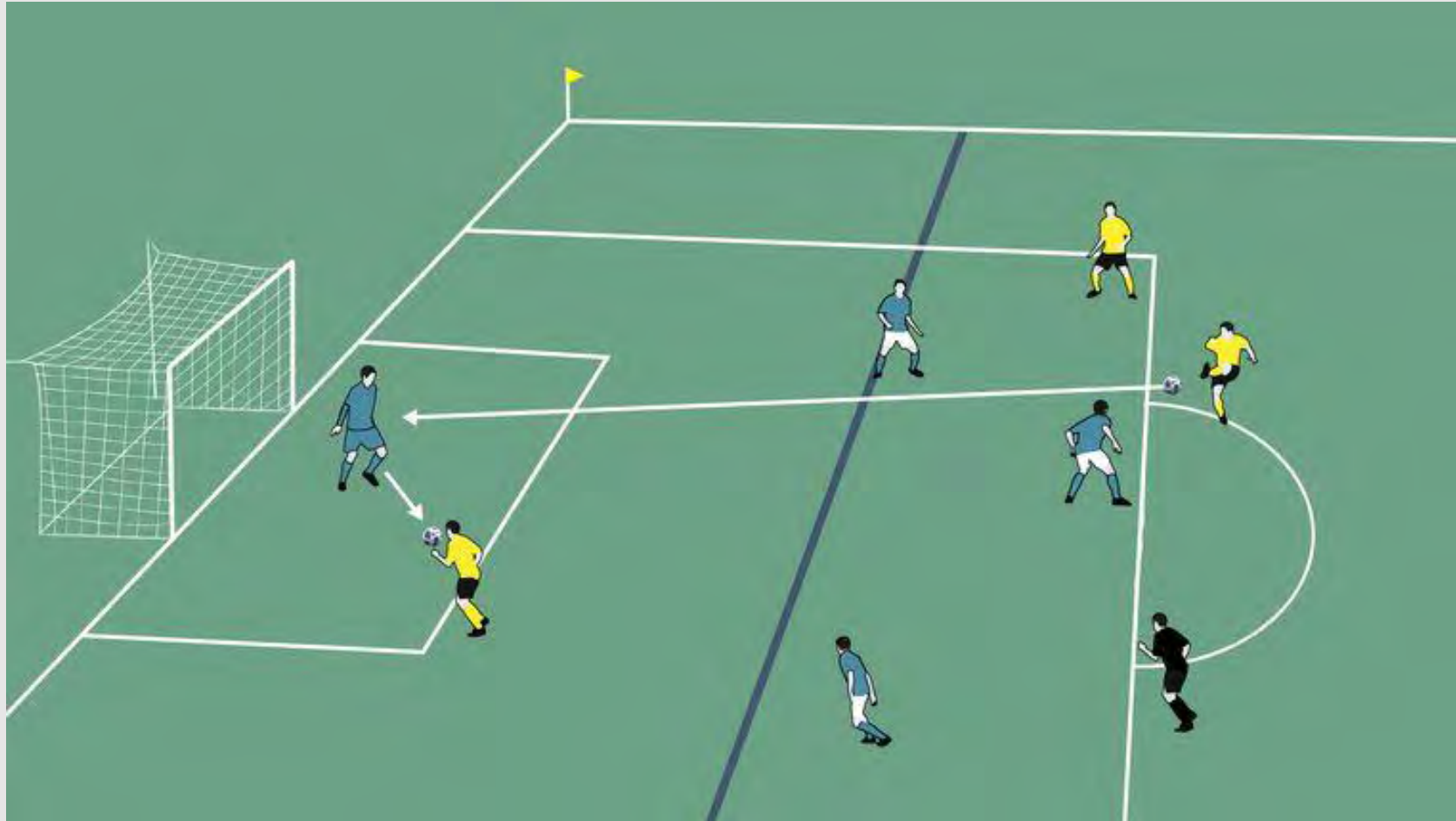
Buitenspel?



Buitenspel?



Buitenspel?



Buitenspel?

Een medespeler speelt de bal naar jou.

Jij staat buitenspel.

Je stapt opzij en laat de bal doorlopen naar een medespeler die niet buitenspel staat.

Is dit strafbaar buitenspel?

Einde.

