

SPELREGELS IN HET KORT

SCHEIDSRECHTERS / JEUGDSCHIEDSRECHTERS

Onze vereniging beschikt over niet al teveel scheidsrechters. Nieuwe scheidsrechters zijn dan ook van harte welkom. Mocht het zo zijn dat het niet lukt om een scheidsrechter bij een wedstrijd te krijgen dan zal de leider dit zelf moeten oplossen.

Voor KDO is het belangrijk dat er steeds vrijwilligers, jong of oud blijven opstaan die de taak van de scheidsrechter durven uit te voeren. Doorstromen naar de KNVB voor de ambitieuze scheidsrechter is heel goed mogelijk. Wil je echter alleen bij de eigen vereniging fluiten, dan zijn wij bij KDO daar zeer mee geholpen en daar kan je ook alle steun van verwachten.

KNVB REGLEMENTEN *Categorie A en categorie B.*

Bij het Amateur veldvoetbal heeft de KNVB sinds 2003 onderscheid gemaakt nl.:

Categorie A voor prestatief voetbal;

Categorie B voor recreatief voetbal.

Landelijk is bepaald dat de volgende elftallen spelen onder categorie A, nl.; Het 1e, 2e elftal senioren, (standaard elftal, en t/m res. 3e klasse) en bij de jeugd A1, B1 en C1 en C2 (t/m de 1e klasse). De overige elftallen vallen dus onder categorie B. In categorie B zijn verruimende spelregels van kracht, zoals het doorlopend wisselen van maximaal 5 spelers. Ook kan de scheidsrechter in deze categorie een 5 minuten tijdstraf geven, o.a. voor de bal met de hand spelen, voor onbehoorlijk gedrag in de vorm van spelbederf, protesteren, tijdrekken etc. (straf tijd slechts eenmaal per wedstrijd per speler) In categorie A mag bij de jeugd gewisseld worden met 5 spelers, maar niet meer doorlopend, eruit is eruit.

Aanvullende richtlijnen bij de E en F pupillen op half voetbalveld Het spel begint met de aftrap, in het midden van het veld, met de tegenstanders op 5 meter afstand. De hoekschop wordt genomen vanaf een punt halverwege de hoekvlag en de dichtst bijzijnde doelpaal. De doeltrap mag de keeper werpen of uit de handen schieten. De vrije schop is altijd direct, mag direct in het doel geschoten worden. Tegenstanders op 5 meter afstand. De inworp moet overgenomen worden bij foutieve ingooi. Opmerking: In het veld bevinden zich alleen de spelers en de scheidsrechter. Coaches en begeleiders mogen zich tijdens de wedstrijd niet tussen de spelers begeven.

Aanvullende richtlijnen bij de D-pupillen De hoekschop wordt genomen vanaf het snijpunt van de doellijn en het zogenaamde 10,15 m streepje (gemeten van af de hoekvlag). De doelschop wordt genomen vanaf de rand van het strafschop gebied. Een vrije schop voor de verdedigende partij (ten gevolge van een overtreding) in het eigen strafschopgebied wordt genomen vanaf de rand van het strafschopgebied. Foutieve inworp mag opnieuw. Bij de volgende fout gaat de inworp naar de tegenpartij.

Onderwerp: de Spelerspas. De pas is ingevoerd om de juiste identiteit van spelers vast te stellen. Verplicht vanaf de D-pupillen, E-pupillen die invallen bij de D, vullen op het wedstrijdformulier in Epup achter de naam. De scheidsrechter controleert minimaal een kwartier vóór de wedstrijd de passen in aanwezigheid van de beide leiders of aanvoerders. Geen pas is niet spelen. De passen blijven bij het wedstrijd formulier in bewaring in het secretariaat, of bij de scheidsrechter (in een afgesloten plaats). De controle is verplicht. De leiders of aanvoerders tekenen op het wedstrijdformulier dat ze aanwezig zijn geweest bij de controle, en dat de gegevens kloppen. Aan het eind van de wedstrijd paraferen de leiders of aanvoerders het formulier, waarmee ze aangeven het eens te zijn met de gegevens en aantekeningen op het formulier. De scheidsrechter tekent als laatste. **SPELREGELS VELDVOETBAL**

Wie zijn sport beoefend wordt geacht de spelregels te kennen. Helaas kan daar nog wat aan verbeteren, zowel bij spelers als bij leiders. Hier zullen wat spelregels worden besproken, zoals geldig voor elftallen op het grote veld. Voor de D, E en F zijn er afwijkende regels. Zoals hiervoor besproken zijn.

Regel 1 Het speelveld. Gegevens over afmetingen van veld, doelgebied, doel enz. Hier valt weinig mee te doen, aangenomen dat velden voldoen aan de minimum maten van de KNVB.

Alleen de spelers en hun begeleiders bevinden zich op het veld. Alle andere personen blijven achter het hek. **Regel 2 De bal.** De bal heeft een omtrek van 70 cm. Tevens mag de bal alleen worden vervangen met toestemming van de scheidsrechter. **Regel 3 Aantal spelers.** • Een wedstrijd mag niet begonnen worden indien een partij bestaat uit minder dan 7 spelers. Dit betekend ook dat een begonnen wedstrijd niet mag worden voortgezet als een team eindigt met minder dan zeven spelers.

• Het wisselen van spelers gebeurt bij de middenlijn.

Regel 4 Uitrusting van de spelers. • Een speler mag niets dragen dat gevaarlijk is voor hem of een andere speler (dit geldt ook voor alle soorten sieraden. Piercings in het gezicht moeten worden afgeplakt). • Een slidingbroek moet van de zelfde kleur zijn als de korte broek. • Verplichte standaard uitrusting van een speler bestaat o.a. uit scheenbeschermers. De scheenbeschermers moeten volledig bedekt zijn door de kousen. Is hier niet aan voldaan dan moet de speler het speelveld verlaten om zijn uitrusting in orde te maken.

• Beide teams moeten kleding dragen die de teams onderscheidt van elkaar, alsmede van de scheidsrechter en de assistent-scheidsrechters.

• De doelvredigers moeten kleding dragen die hen onderscheidt van de andere spelers, de scheidsrechter en de assistent-scheidsrechters.

• Het gebruik van radiocommunicatiesystemen tussen spelers en/of technische staf is niet toegestaan.

Regel 5 De scheidsrechter. Van de vele plichten en bevoegdheden van de scheidsrechter hierbij een paar voorbeelden: • Past de spelregels toe. • Onderbreekt de wedstrijd bij ernstige blessures.

Geblesseerde speler verlaat speelveld, en keert pas terug als het spel hervat is nadat de scheidsrechter toestemming heeft gegeven. • Laat het spel doorgaan tot de bal uit het spel is bij lichte blessures.

Verzorging toelaten, geblesseerde speler verlaat speelveld, en keert pas terug als het spel hervat is nadat de scheidsrechter toestemming heeft gegeven. • Past de voordeel regel toe. Laat het spel

doorgaan wanneer de partij waartegen de overtreding werd begaan hieruit voordeel kan trekken en bestraft indien het voordeel achterwege blijft.

• Neemt disciplinaire maatregelen tegen spelers die zich schuldig maken aan een overtreding die bestraft dient te worden met een waarschuwing of een veldverwijdering. Hij is niet verplicht dit onmiddellijk te doen, maar moet dit wel doen wanneer de bal vervolgens uit het spel is; **Regel 6 De assistent-**

scheidsrechter. Er worden twee assistent-scheidsrechters aangesteld, die tot taak hebben o.a. aan te geven: • Wanneer de bal geheel en al buiten het speelveld is • Welke partij recht heeft op hoekschoot, doelschoot of inworp • Wanneer een speler gestraft wordt omdat hij buitenspel staat • Wanneer men een wisselspeler wenst in te zetten • Wanneer overtredingen plaatsvinden buiten gezichtsveld van de

scheidsrechter De assistent-scheidsrechter moet steeds meelopen op lijn van de laatste verdediger. Voor een goede samenwerking dienen dan ook afspraken te worden gemaakt, neemt de scheidsrechter de assistent serieus, en geeft hem vertrouwen. De scheidsrechter moet echter wel controleren of de assistent zijn taak juist uitvoert. De assistent is in de meeste gevallen een leider of wissel speler. Indien deze club-assistent in het verloop van de wedstrijd toont deskundig en eerlijk te zijn zal de scheidsrechter steeds op zijn signalen ingaan. **Regel 7 De duur van de wedstrijd.** De duur van de wedstrijden bij de

mini-pupillen wordt bepaald door de organisatie zelf.

De wedstrijden bij F-pupillen duren twee maal 20 minuten (eventueel een strafschoppen serie na de wedstrijd). De wedstrijden bij E-pupillen duren twee maal 25 minuten (eventueel een strafschoppen serie na de wedstrijd). De wedstrijden bij D-pupillen duren twee maal 30 minuten. De wedstrijden bij C-junioren duren twee maal 35 minuten. De wedstrijden bij meisjes 13-16 jaar duren twee maal 35 minuten. De

wedstrijden bij B-junioren duren twee maal 40 minuten. De wedstrijden bij A-junioren duren twee maal 45 minuten. De wedstrijden bij meisjes 16-19 jaar duren twee maal 45 minuten. De wedstrijden bij senioren duren twee maal 45 minuten.

De spelers hebben recht op rust na de eerste helft (niet meer dan 15 minuten). Verloren tijd wordt

bijgeteld, als gevolg van wisselen van spelers, blessures, tijd rekken, andere redenen. De tijd die wordt bijgeteld is ter beoordeling van de scheidsrechter. **Regel 8 Begin en hervatting van het spel** *De aftrap:* De scheidsrechter begint met de toss. Wie wint kiest het doel, de andere partij trapt af. Alle spelers bevinden zich op de eigen speelheft. Alle tegenstanders op 9,15 meter van de bal. De bal is in het spel wanneer hij getrapt is en voorwaarts beweegt. *De scheidsrechtersbal:* Een spelhervatting na een tijdelijke onderbreking van het spel, bijvoorbeeld bij blessure. De bal is in het spel zodra deze de grond raakt.

Bijzondere omstandigheden: Een indirecte vrije schop voor de aanvallende partij binnen het doelgebied wordt genomen vanaf de lijn van het doelgebied, evenwijdig aan de doellijn, zo dicht mogelijk bij de plaats van de overtreding. Een scheidsrechterbal binnen het doelgebied, wordt genomen vanaf de lijn van het doelgebied, evenwijdig aan de doellijn, zo dicht mogelijk bij de plaats waar de bal was toen het spel werd onderbroken.

Regel 9 De bal in en uit het spel

De bal is uit het spel wanneer: hij geheel en al over de doellijn of zijlijn is gegaan, hetzij over de grond, hetzij door de lucht of het spel is onderbroken door de scheidsrechter.

De bal is in het spel op ieder ander moment, dus ook wanneer hij terugspringt van een doelpaal, doellat, of hoekvlaggenstok en in het speelveld blijft. Wanneer hij terugspringt van de scheidsrechter of een assistent-scheidsrechter als deze zich binnen het speelveld bevindt.

Regel 10 Hoe er wordt gescoord

Een doelpunt is gescoord, wanneer de bal geheel en al over de doellijn tussen de doelpalen en onder de doellat is gegaan, mits er geen overtreding van de spelregels is gemaakt door de partij die scoort.

Regel 11 Buitenspel

Een speler bevindt zich in buitenspelpositie indien: hij dichterbij de doellijn van de tegenpartij is dan de bal en de voorlaatste tegenstander.

Een speler staat buitenspel op het moment dat een medespeler de bal trapt, hij wordt daadwerkelijk afgefloten als hij de bal ook ontvangt.

Regel 12 Overtredingen en onbehoorlijk gedrag

Overtredingen en onbehoorlijk gedrag worden bestraft met:

A - Een directe vrije schop

Een directe vrije schop wordt toegekend aan de tegenpartij, indien een speler één van de zeven hieronder volgende overtredingen begaat op een wijze die door de scheidsrechter wordt beoordeeld als onvoorzichtig, onbesuisd of als gepaard gaande met buitensporige inzet:

1. een tegenstander trapt of probeert te trappen;
2. een tegenstander laat struikelen of probeert te laten struikelen;
3. springt naar een tegenstander;
4. een tegenstander aanvalt;
5. een tegenstander slaat of probeert te slaan;
6. een tegenstander duwt;
7. een tegenstander ten val brengt.

Een directe vrije schop wordt ook toegekend aan de tegenpartij, indien een speler één van de drie hieronder volgende overtredingen begaat:

8. een tegenstander vasthoudt;
9. een tegenstander bespuwt;
10. opzettelijk de bal met de hand of arm speelt (dit geldt niet voor de doelverdediger binnen zijn eigen strafschoopgebied).

Een strafschoop wordt toegekend, indien een speler één van de tien hierboven genoemde overtredingen begaat in zijn eigen strafschoopgebied, ongeacht de plaats waar de bal zich bevindt, mits deze in het spel is.

B - Een indirecte vrije schop

Een indirecte vrije schop wordt toegekend aan de tegenpartij, indien een doelvrediger, binnen zijn eigen strafschoopgebied, één van de vier hieronder volgende overtredingen begaat:

1. langer dan zes seconden de bal in zijn handen houdt, voordat hij deze weer in het spel brengt;
2. de bal weer met de handen aanraakt, nadat hij deze in het spel heeft gebracht, zonder dat deze is geraakt door een andere speler;
3. de bal met de handen aanraakt, nadat deze hem doelbewust door een medespeler met de voeten is toegespeeld;
4. de bal met de handen aanraakt, nadat hij deze rechtstreeks heeft ontvangen uit een inworp genomen door een medespeler.

Een indirecte vrije schop wordt ook toegekend aan de tegenpartij, indien een speler naar het oordeel van de scheidsrechter:

5. speelt op een gevaarlijke wijze;
6. een tegenstander in diens loop belemmert;
7. voorkomt dat de doelvrediger de bal uit zijn handen in het spel kan brengen;
8. een andere overtreding begaat, niet eerder genoemd in Regel 12, waarvoor het spel wordt onderbroken om een speler te waarschuwen of van het speelveld te zenden.

Een indirecte vrije schop wordt genomen vanaf de plaats waar de overtreding plaatsvond.

Regel 13 De vrije schoppen Vrije schoppen zijn direct of indirect.

De directe vrije schop

- Indien een directe vrije schop rechtstreeks in het doel van de tegenpartij wordt getrapt, wordt een doelpunt toegekend.
- Indien een directe vrije schop rechtstreeks in het eigen doel wordt getrapt, wordt een hoekschoop toegekend aan de tegenpartij.

De indirecte vrije schop

Teken; De scheidsrechter geeft aan dat het een indirecte vrije schop betreft door zijn arm boven zijn hoofd te heffen. Hij moet zijn arm in die positie houden, totdat de schop is genomen en de bal is geraakt door een andere speler of uit het spel is.

Regel 14 De strafschoop Indien de bal in het spel is, wordt een strafschoop toegekend tegen de partij die binnen het eigen strafschoopgebied één van de tien overtredingen (zie regel 12) begaat, waarvoor buiten het strafschoopgebied een directe vrije schop wordt toegekend.

Uit een strafschoop kan rechtstreeks worden gescoord.

Positie van de bal en de spelers

De bal: moet op de strafschoopstip liggen.

De speler die de strafschoop neemt: moet duidelijk herkenbaar zijn.

De doelvrediger van de verdedigende partij: moet, totdat de bal is getrapt, op de doellijn tussen de doelpalen blijven met de voorzijde van zijn lichaam richting de strafschoopnemer.

De overige spelers bevinden zich: binnen het speelveld, buiten het strafschoopgebied, achter de strafschoopstip en op tenminste 9.15 meter van de strafschoopstip.

Regel 15 De inworp Een inworp wordt toegekend aan de tegenstanders van de speler die de bal het laatst raakte wanneer de bal geheel en al over de zijlijn is gegaan, hetzij over de grond, hetzij door de lucht. Op het moment van inwerpen geldt voor de inwerper dat hij: met de voorzijde van zijn lichaam in de richting van het speelveld staat, met een gedeelte van elke voet op of achter de zijlijn staat, de bal met beide handen vasthoudt, de bal inwerpt van achter het hoofd en daarboven loslaat, de bal inwerpt vanaf de plaats waar deze het speelveld heeft verlaten.

Alle tegenstanders moeten ten minste twee meter afstand houden van de plaats waar de inworp wordt genomen, men mag hierbij de inwerper niet misleiden of hinderen.

Regel 16 De doelschoop Een doelschoop wordt toegekend wanneer de bal geheel en al over de doellijn is gegaan, hetzij over de grond, hetzij door de lucht, en het laatst is geraakt door een speler van de aanvallende partij, mits er geen doelpunt is gemaakt.

De doelschoop wordt genomen door een speler van de verdedigende partij vanaf een willekeurig punt

binnen het doelgebied. De tegenstanders blijven buiten het strafschoopgebied totdat de bal in het spel is. De nemer mag de bal niet opnieuw spelen, voordat deze is geraakt door een andere speler. De bal is in het spel wanneer deze rechtstreeks buiten het strafschoopgebied is getrapt.

Regel 17 De hoekschoop Een hoekschoop wordt toegekend wanneer de bal geheel en al over de doellijn is gegaan, hetzij over de grond, hetzij door de lucht, en het laatst is geraakt door een speler van de verdedigende partij, mits er geen doelpunt is gemaakt.

Vanuit een hoekschoop kan rechtstreeks worden gescoord in het doel van de tegenpartij.

De bal moet liggen binnen de kwartcirkel van het hoekschoopgebied het dichtst bij de plaats waar de bal over de doellijn ging. De hoekvlaggenstok mag niet worden verplaatst. De tegenstanders moeten zich op tenminste 9.15 meter van het hoekschoopgebied bevinden totdat de bal in het spel is. De bal is in het spel, wanneer deze is getrapt en beweegt. De nemer mag de bal niet opnieuw spelen, voordat deze is geraakt door een andere speler.

Signalen scheidsrechter



Directe vrije schoop

Voordeel Indirecte

vrije schoop

Signalen van de assistent-scheidsrechter



Vervanging



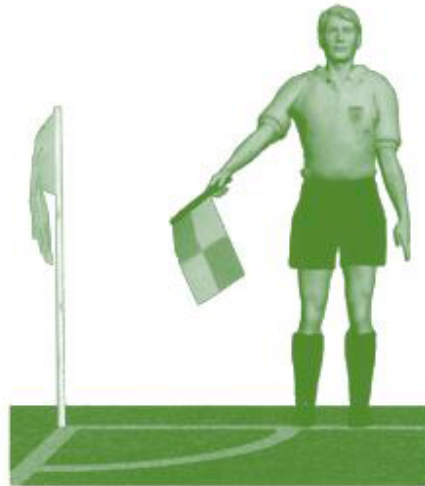
Inworp voor de aanvaller



Inworp voor de verdediger



Doelschop



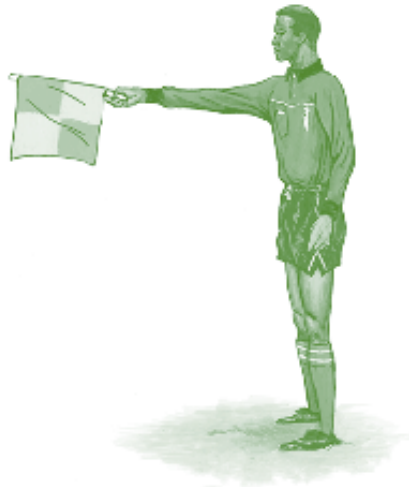
Hoekschop



Buitenspel



Buitenspel aan deze zijde van het veld



Buitenspel in het centrum van het speelveld



Buitenspel overzijde van het speelveld



Overtreding van de verdediger/aanvaller

