



## SPELREGLEMENT SCHEIDRECHTERS

### **Inleiding spelregels in het kort scheidsrechters/jeugdscheidsrechters**

Onze vereniging beschikt jammer genoeg niet over al te veel 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. Het belangrijkste is dat er steeds vrijwilligers, jong of oud blijven opstaan die de taak van de scheidsrechter willen uit te voeren. Doorstromen naar de KNVB voor de ambitieuze scheidsrechter is heel goed mogelijk. Maar wil je alleen bij de eigen vereniging fluiten, dan zijn we bij LSC daar ook zeer mee geholpen! Je kunt alle steun verwachten.

### **KNVB reglementen**

Categorie A en categorie B. Bij het Amateur veldvoetbal heeft de KNVB sinds 2003 onderscheid gemaakt in categorie A voor prestatief voetbal en categorie B voor recreatief voetbal. Landelijk is bepaald dat de volgende elftallen spelen onder categorie A, namelijk het 1e en 2e elftal senioren (standaard elftal, t/m 6e klasse) en de reserve hoofdklasse t/m reserve 4<sup>e</sup> klasse, bij de jeugd A, B en C (1<sup>e</sup> divisie t/m de 1e klasse). En ook D (1<sup>e</sup> divisie t/m hoofdklasse). De overige elftallen vallen 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 10 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). Bij D niet zijnde categorie A is 5 minuten. 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 dichtstbijzijnde 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 worden overgedaan 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 strafschoop gebied. Een vrije schop voor de verdedigende partij (ten gevolge van een overtreding) wordt in het eigen strafschoopgebied genomen vanaf de rand van het strafschoopgebied. Een foutieve inworp moet opnieuw. Bij de volgende fout gaat de inworp naar de tegenpartij.

### **Spelerspas**

De pas is ingevoerd om de juiste identiteit van spelers vast te stellen. Deze pas is verplicht vanaf de D-pupillen. E-pupillen die invallen bij de D vullen op het wedstrijdformulier in E-pup achter de naam. De scheidsrechter controleert minimaal een kwartier vóór de wedstrijd de passen in aanwezigheid van de beide leiders of aanvoerders. Geen pas = niet spelen. De passen blijven bij het wedstrijdformulier 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 sport beoefend wordt geacht de spelregels te kennen. In de praktijk blijkt dat daar nog wel wat aan verbeterd kan worden, zowel bij spelers als bij leiders. Hieronder bespreken we een aantal spelregels die gelden voor elftallen op het grote veld. Zoals hierboven besproken gelden er voor D, E en F afwijkende regels.

#### **Regel 1**

Het speelveld. Gegevens over afmetingen van veld, doelgebied, doel etc. 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. De bal mag alleen worden vervangen met toestemming van de scheidsrechter.

#### **Regel 3**

Aantal spelers. Een wedstrijd mag niet worden begonnen als een partij bestaat uit minder dan 7 spelers. Dit betekent 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 standaarduitrusting 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 doelverdedigers 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. De scheidsrechter heeft vele plichten en bevoegdheden, hier een paar voorbeelden.

De scheidsrechter:

- Past de spelregels toe.
- Onderbreekt de wedstrijd bij ernstige blessures. Een geblesseerde speler verlaat het 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.
- Laat verzorging toe, de geblesseerde speler verlaat het speelveld en keert pas terug als het spel hervat is, met toestemming van de scheidsrechter.
- Past de voordeelregel 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 hoekschop, doelschop 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 wisselspeler. 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 de F-pupillen duren twee maal 20 minuten (eventueel een strafschoppenserie na de wedstrijd). De wedstrijden bij E-pupillen duren twee maal 25 minuten (eventueel een strafschoppenserie na de wedstrijd). De wedstrijden bij de D-pupillen duren twee maal 30 minuten. De wedstrijden bij de C-junioren duren twee maal 35 minuten. De wedstrijden bij de meisjes van 13-16 jaar duren twee maal 35 minuten. De wedstrijden bij de B-junioren duren twee maal 40 minuten. De wedstrijden bij de A-junioren duren twee maal 45 minuten. De wedstrijden bij meisjes van 16-19 jaar duren twee maal 45 minuten. De wedstrijden bij de 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 speelhelft. Alle tegenstanders op 9,15 meter van de bal. De bal is in het spel wanneer hij getrapt is en voorwaarts beweegt. De scheidsrechtersbal is 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 scheidsrechtersbal 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.

En **b. een indirecte vrije schop**. Een indirecte vrije schop wordt toegekend aan de tegenpartij, indien een doelverdediger, 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 doelvredediger de bal uit zijn handen in het spel kan brengen; 8. een andere, niet eerder genoemde, overtreding begaat.

### **Regel 12**

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 hoekschop toegekend aan de tegenpartij.

De indirecte vrije schop:

- Teken scheidsrechter: 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 strafschop. Indien de bal in het spel is, wordt een strafschop toegekend tegen de partij die binnen het eigen strafschopgebied één van de tien overtredingen (zie regel 12) begaat, waarvoor buiten het strafschopgebied een directe vrije schop wordt toegekend. Uit een strafschop kan rechtstreeks worden gescoord.

Positie van de bal en de spelers: de bal moet op de strafschopstip liggen. De speler die de strafschop neemt moet duidelijk herkenbaar zijn. De doelvredediger 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 strafschnopnemer. De overige spelers bevinden zich binnen het speelveld, buiten het strafschopgebied, achter de strafschnopstip en op tenminste 9,15 meter van de strafschnopstip.

### **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 doelschop. Een doelschop 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 doelschop 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 hoekschop. Een hoekschop 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 hoekschop 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.

**LSC 1890: Plezier en prestatie in balans!**