

AFSPRAKEN BONDSSCHEIDSRECHTERS (VELD) SEIZOEN 2017 – 2018

Het is van belang dat bondsscheidsrechters de laatste uitgave van het spelreglement kennen en kunnen toepassen. De hierna genoemde afspraken vullen het spelreglement aan en benadrukken op welke manier spelregels dienen te worden geïnterpreteerd. Voor zaken die niet expliciet zijn benoemd in deze afspraken dient het spelreglement te worden gevolgd. Wanneer we met z'n allen ons aan deze arbitrageafspraken houden, is er sprake van uniformiteit en kunnen we samen zorgen voor het consistent toepassen van de spelregels.

Sportiviteit & respect

- Wij hebben als scheidsrechters een voorbeeldfunctie en daarom moeten wij denigrerend gedrag naar ons in woord en gebaar van spelers, begeleiding en publiek niet accepteren. Enkele voorbeelden van dit soort gedrag zijn: wegwerpgebaar naar de scheidsrechter, klappen naar de scheidsrechter, schreeuwen naar de scheidsrechter, na een afgeronde discussie deze heropenen bij dezelfde of collega-scheids, het blijven doorzeuren/zuigen van spelers en begeleiding. Dit moeten we niet toestaan.
- Om de banken te managen heb je verschillende mogelijkheden, van een goed (kort) gesprek tot het geven van kaarten. Geef je grens aan en leg de verantwoordelijkheid bij de coach/manager. En laat het niet jouw probleem worden. Welke optie je ook kiest, manage dit vanaf het begin op een 'normale', menselijke manier.
- *Let op:* als je een gele kaart aan de begeleiding geeft dan speelt het desbetreffende team tien minuten met een speler minder. Ook moet de gestrafte coach/begeleider achter de omheining plaatsnemen en mag hij niet coachen. Wanneer je er voor kiest om een teambegeleider een groene kaart te geven dan is dit zonder spelconsequenties. Het is echter een duidelijk signaal dat er bij herhaling een gele kaart volgt.
- Als je tegen de bank zegt dat het 'de laatste keer is', zorg dan ook dat het écht de laatste keer is en bestraf de herhaling. Je dwingt respect en begrip voor je beslissing af bij spelers, wanneer je ze 'normaal' behandelt. Hautain gedrag werkt averechts.

Communicatie

Een belangrijk onderdeel van het 'verkopen' van je beslissing zijn de gebaren die je gebruikt. Zorg er dus voor dat je de juiste gebaren gebruikt en dat iedereen hiermee begrijpt wat je wilt. Ook als je collega om steun vraagt gebruik je een duidelijk signaal, zodat iedereen ziet dat je samenwerkt.

- Steeds meer wedstrijden worden gefloten met scheidsrechters die 'oortjes' gebruiken. Besef goed dat het een extra hulpmiddel is; het vervangt niet de 'ouderwetse' communicatie. Het is van belang te weten hoe je dit middel het beste inzet. Daarom geven we je een aantal tips mee:
 - Praat alleen tegen elkaar als het nodig is (functioneel) en houd het kort en bondig.
 - Wanneer je collega jou echt om hulp vraagt, zorg er dan voor dat je niet alleen praat maar ook duidelijk met een armgebaar toont wat je wilt. Dan ziet iedereen dat je samenwerkt.
 - Laat je niet afleiden door het 'oortje'. Zorg tijdig dat alles (batterij vol, het oortje goed in je oor, etc.) geregeld is en dat je beiden op het juiste kanaal zit. Spreek voor de wedstrijd af hoe je de 'oortjes' inzet. Wanneer denk je dat je de steun van je collega nodig hebt? Spreek duidelijk af of je ongevraagd advies wil of niet.
- Praat niet tegen je collega wanneer hij onder druk staat. Maak richting spelers duidelijk dat je overlegt. Geen kleine geheime gebaren of stiekem gepraat. Ze vinden het overleggen vaak een teken van kracht. Ga alleen overleggen als je denkt dat je collega het vanuit zijn positie heeft kunnen waarnemen. Zeker wanneer je met een 'oortje' fluit kan het helpen om af en toe, als de spelers er om vragen, via het oortje kort te overleggen. Dit haalt al snel de angel uit een discussie.
- Communicatie met de spelers is erg belangrijk voor het management van de wedstrijd. Echter, een overdaad aan woorden richting spelers schaadt dit en kan tegen je werken. Praat dus alleen als het functioneel is en gebruik een positieve woordkeuze. Praat mét de spelers en niet tégen de spelers! Maak echter wel duidelijk wanneer een discussie klaar is.

- Wanneer je bij een beslissing te maken krijgt met protesterende spelers, maak dan meteen duidelijk dat slechts één speler met je mag praten. Komen er toch meer, dan geef je een groene kaart.
- Samen fluiten is samen plezier maken! Bespreek vooraf wat je van je collega verwacht en hoe je de wedstrijd zo goed mogelijk kunt laten verlopen. Spreek af wie waar kijkt bij bijvoorbeeld de strafcorner en hoe je elkaar ondersteunt in de 23-metergebieden.

Analyseren van de wedstrijd

Het managen van het spel is een van de moeilijkste aspecten. Daarom een aantal tips om vanaf het begin zo goed mogelijk de wedstrijd te managen. Gebruik ze om direct duidelijk te maken waar jullie grenzen liggen en wat wel en niet kan.

- Maak vanaf de eerste minuut duidelijk wat je wel en niet tolereert. Bedenk dat een fluitsignaal de boodschap wellicht beter overbrengt dan voordeel te geven. Maak daarin bewuste keuzes.
- Als er iets gebeurt wat je niet wilt, laat dan ook merken dat je dát niet wilt hebben. Soms is het dan goed om een situatie iets groter te maken dan dat deze eigenlijk is.
- Creëer ruimte: zorg ervoor dat de bal op de juiste plek genomen wordt en dat iedereen op vijf meter afstand staat.
- Wanneer er geduw en getrek in je cirkel is, laat het dan niet doorsudderen maar grijp in. Help je collega hierbij door 'off the ball' te kijken;
- Het nemen van de juiste beslissing is erg belangrijk. Mocht het voorkomen dat je toch een verkeerde beslissing neemt en iedereen ziet en vindt dat het juist de andere kant op is wees dan niet te 'groot' om je beslissing te wijzigen. Echter, laat het spel pas beginnen zodra iedereen weer klaar staat en er geen snelle turnover kan ontstaan.

Een fitte scheidsrechter neemt betere beslissingen. Een goede conditie helpt je echt. Wanneer je te ver weg staat kun je je beslissing slecht verkopen. Een positioning in het zogeheten 'camerashot' is zeer gewenst. Blijf voor de aanval uit en zorg dat je op de juiste positie staat om je collega te helpen.

Het beschermen van het technische spel

- We moeten proberen om technische spelers te beschermen tegen spelers die er alles aan doen om hen af te stoppen. Technisch hoogwaardig spel gaat altijd boven 'afbraakhockey'.
- Een aanvallende vrije slag binnen vijf meter van de cirkel wordt genomen op de plaats van de overtreding. Alle spelers behalve degene die de bal gaat nemen, moeten op minimaal vijf meter afstand staan. Verdedigers die al in de cirkel staan mogen binnen de vijf meter afstand blijven staan. Ze mogen niet actief het spel gaan beïnvloeden of de bal spelen totdat de bal door een tweede speler is geraakt of vijf meter heeft afgelegd. 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 de bal spelen, ook als hij in eerste instantie niet op afstand stond. Wordt de tijd stilgezet na het toekennen van een aanvallende vrije slag dan moeten bij de spelhervatting alle spelers op minimaal vijf meter afstand gaan staan.
- Het fenomeen 'breaking down of play' (het afbreken van het spel, de 'nuttige' overtreding) is een bekend fenomeen. Deze overtredingen worden ook door aanvallers gemaakt en zijn overal op het veld mogelijk. Ze worden vaak gemaakt om een snelle counter te voorkomen. Breaking down of play komt op ieder niveau voor. Een aantal voorbeelden: balletje wegtikken nadat er een overtreding is gemaakt, bewust gebruik van lichaam en bolle kant, het 'onschuldige' duwtje waarmee iemand een aanval onderbreekt.
- Niet elk balbezit is voordeel. Een snel fluitsignaal levert vaak juist meer voordeel op, doordat de tegenstander afstand moet nemen. Dit vraagt om de juiste timing van ons fluitsignaal.
- Wanneer er op een aanvaller in balbezit in de cirkel een overtreding wordt gemaakt en hij wordt naar de zijkant van de cirkel gedreven, levert een strafcorner meestal meer

voordeel op dan laten doorspelen. Als iedereen een strafcorner verwacht ga dan niet als enige voordeel geven. (Keep it simple!)

- De bal hoeft niet 100% stil te liggen bij het nemen van een vrije slag. Indien de bal onder controle is mag de speler doorspelen. Wanneer er situaties zijn die geen invloed hebben op het spel durf dan NIET te fluiten.
- Kaarten geef je als straf of als signaal. Veel situaties kun je echter kaartloos oplossen. Wanneer het toch noodzakelijk is om een kaart of een strafverzwaring te geven, probeer dit pas te doen nadat je andere controlemaatregelen (hard fluiten, boos kijken) al hebt toegepast. Het is beter wanneer de kaart niet als verrassing komt.

Consistent fluiten doen we samen

We hebben niet veel 'standaardstraffen', maar voor een paar situaties moeten we dezelfde soort overtreding echt elke keer op een zelfde manier bestraffen. Hierdoor schep je duidelijkheid en weet de speler wat hem te wachten staat als hij die overtreding overweegt. We geven hieronder een paar voorbeelden.

- De bal die na het fluitsignaal in het 23-metergebied wordt weggetikt met een grote invloed op het vervolg van het spel. Of als een verdediger die bij een aanvallende vrije slag in het 23-metergebied niet op vijf meter stond, de bal aanvalt. Dit zijn twee voorbeelden waarbij je een strafcorner geeft en geen persoonlijke straf.
- Bij herhaaldelijk duwen bij vrije slagen (vaak in de cirkel). Als herhaaldelijk waarschuwen niet helpt. Voor de tweede speler die naar de scheidsrechter komt om zich te mengen in de discussie. Of als een speler voor iedereen zichtbaar een denigrerend gebaar maakt naar de scheidsrechter. In dit soort situaties geef je juist geen spelstraf, maar een persoonlijke straf. In principe groen, tenzij het een herhaling van een eerder kaartincident is.
- Het wegtikken van de bal na het fluitsignaal met grote invloed op het spel. Breaking down of play met grote invloed op het spel, of wanneer er al meerdere waarschuwingen voor zijn gevallen. Fysieke overtredingen en zware sticktackles. Als je een kaart geeft, is groen hiervoor meestal te licht.
- Wanneer een tegenstander door een sliding naar de grond gaat. Geen discussie: gele kaart en tien minuten straf, en in het 23-metergebied geef je een strafcorner. Is de sliding in de cirkel dan is het naast een gele kaart ook een strafbal.

Let op: een tweede groene kaart voor dezelfde speler is automatisch een gele kaart en een tweede gele kaart is automatisch een rode kaart. Voor de duidelijkheid laat je eerst de tweede kaart zien en daarna de definitieve kaart.

Wees alert!

Het spel wordt steeds sneller en we moeten 70 minuten lang op ons best zijn om de wedstrijd goed te laten verlopen. Buiten een aantal bekende spelregels zijn er ook situaties die niet zo vaak voorkomen, maar waarbij we wel zo goed en uniform mogelijk moeten handelen. Hier volgen een paar voorbeelden.

- Het komt voor dat een vrije slag na een strafcorner snel genomen wordt door een speler die zijn masker nog op heeft. Probeer dit voor te zijn, zodat je niet hoeft te straffen. Ben je te laat voor een preventieve actie, dan laat je de vrije slag, zonder masker, overnemen. Het voordeel van de snelle vrije slag is hiermee weg. Pas bij herhaling volgt een persoonlijke straf en een vrije slag buiten de cirkel voor de tegenstander.
- De omhoog geslagen bal wordt alleen op opzet en op gevaar beoordeeld. Dus ook de backhandslag. We stappen hiermee af van de eerdere instructie dat elke backhandslag die van de grond komt moet worden afgefloten. Dit wil niet zeggen dat elke hoge backhandslag nu goed is. Hij kan best gevaarlijk zijn en kan ook met opzet omhoog zijn gespeeld. Maar je fluit hem dus niet meer per definitie af als hij iets omhoog gaat.
- Ook een schot op doel kan gevaarlijk zijn. Het schot op doel is gevaarlijk wanneer spelers een terecht ontwijkende beweging maken (geldt niet voor de lijnstopper bij een strafcornersituatie).

- Een standaardkeeper die gewisseld wordt, kan vervangen worden door een vliegende keep of door een andere standaardkeeper. Hiervoor wordt geen verkleedtijd gegeven. Dus als een team er voor kiest om zonder reservestandaardkeeper te spelen, heeft het bij een keeperwissel slechts één optie: de vliegende keep. (Langs de kant kan daarna wel iemand de keeperspullen aantrekken en later als standaardkeeper weer met de vliegende keep wisselen, maar voor deze verkleedpartij wordt de wedstrijd niet opgehouden). Een vliegende keep mag behalve een masker geen extra beschermende kleding toevoegen.
- Alle veldspelers zijn verplicht mondbescherming ('bitje') en scheenbeschermers te dragen. Heeft een speler dit niet als hij het veld in wil komen dan laat je dit als scheidsrechter niet toe. Constateer je dat iemand in het veld zijn bitje of zijn scheenbeschermers niet draagt dan corrigeer je dat direct of je laat de betreffende speler wisselen. Kortom: "zonder bitje zit je". Er is echter geen spelstraf verbonden aan het niet dragen van een bitje (of scheenbeschermers)!
- Spelen de spelers met de juiste handschoenen? Op de KNHB-[website](#) zie je een overzicht van de toegestane handschoenen.
- Realiseer je dat collegialiteit enorm gewaardeerd wordt door ieder van ons. Laat je dus NOOIT negatief uit over elkaar op of langs het veld of op social media.
- Het gebruik van social media is goed, maar ga er wijs mee om, denk niet dat alleen je vrienden zien wat je post op Facebook. Reageer ook niet op Facebook op reacties van spelers, teams, coaches of media. En als er echt iets fout gaat wat publiekelijk verbeterd moet worden, dan zal de KNHB of de Spelregelcommissie wel reageren als dat nodig is. Dat hoeft de individuele scheidsrechter niet te doen.

Het fluiten is een hobby van ons allemaal en dat doen we ieder weekend met veel plezier. Laten we er met z'n allen, aan de hand van deze briefing, een mooi en sportief seizoen van maken.

Namens de Spelregelcommissie,

Alwiene Sterk, Maarten Boxma, Jonas van 't Hek, Fanneke Alkemade en Coen van Bunge