
*Informatie over de functie van
assistent scheidsrechter.*



Leuth, 9 december 2013

Inhoud

Doel	3
Taak	4
Voor aanvang van een wedstrijd	4
Wanneer moet een assistent scheidsrechter vlaggen:	4
Welke positie moet een assistent scheidsrechter innemen bij spelhervattingen....	5
Enkele spelregels nader bekeken.	5
De bal in en uit het spel	5
Buitenspel	6
De Inworp	12
De Doelschop	13
De Hoekschop	14
Vlagsignalen	15

Doel

Het doel van deze handleiding is om informatie te geven aan onder andere ouders / verzorgers die incidenteel als assistent scheidsrechter dienen te fungeren bij een wedstrijd van hun zoon / dochter.

Deze handleiding behandelt niet alle informatie over de 17 spelregels maar besteed slechts aandacht aan de zaken en regels waarmee een assistent scheidsrechter het meest te maken krijgt.

Aan de hand van de reacties volgt er in de toekomst wellicht een verbeterde versie.

Taak

De taak van een assistent scheidsrechter is het samenwerken met de scheidsrechter. De nadruk ligt dus nadrukkelijk op het samenwerken.

Voor aanvang van een wedstrijd

- Voorafgaande aan een wedstrijd maakt de scheidsrechter meestal afspraken met de assistent scheidsrechter. Dit initiatief moet altijd van de scheidsrechter komen en zal enkele minuten duren. Hierbij geeft de scheidsrechter instructies aan beide assistent scheidsrechters.
- De assistent scheidsrechter gaat terug naar zijn team om eventueel instructies door te geven aan leider(s) en spelers.
- De assistent scheidsrechter loopt mee naar de middenstip om gezamenlijk de toss te doen.

Wanneer moet een assistent scheidsrechter vlaggen:

- Wanneer de bal geheel en al buiten het speelveld is, aangeven welke partij recht heeft op een inworp, hoekschop of doelschop.
 - Bij een inworp wijst u met uw vlag richting de hoekvlag van de niet ingooiende partij.
 - Bij een hoekschop wijst u met uw vlag richting de hoekvlag van de verdedigende partij.
 - Bij een doeltrap wijst u met uw vlag richting het doel van de verdedigende partij.
- Wanneer een speler bestraft kan worden voor het buitenspel staan. Maak gebruik van de twee seconden bedenktijd. Met uw vlag wijst u de plaats aan van de speler die buitenspel stond.
 - Voor een speler aan de andere kant van het speelveld houdt u de vlag schuin omhoog.
 - Voor een speler midden op het speelveld houdt u de vlag horizontaal.
 - Voor een speler het dichtst bij u houdt u de vlag schuin naar de grond.
- Wanneer overtredingen plaatsvinden in het gezichtsveld van de assistent scheidsrechter en waarbij de assistent scheidsrechter ervan overtuigd is dat de overtreding buiten het gezichtsveld van de scheidsrechter heeft plaatsgevonden.
- Wanneer onbehoorlijk gedrag of enig ander voorval heeft plaatsgevonden buiten het gezichtsveld van de scheidsrechter.
- Wanneer men een wisselspeler wenst in te zetten. Hierbij houdt u de vlag horizontaal boven uw hoofd.

Welke positie moet een assistent scheidsrechter innemen bij spelhervattingen.

- Hoekschop en strafschop, op een lijn met de doellijn. Hierdoor hebt u zicht op als de bal volledig de doellijn is gepasseerd.
- Inworp, geef de inwerpende speler voldoende ruimte om te kunnen inwerpen.

Enkele spelregels nader bekeken.

De bal in en uit het spel

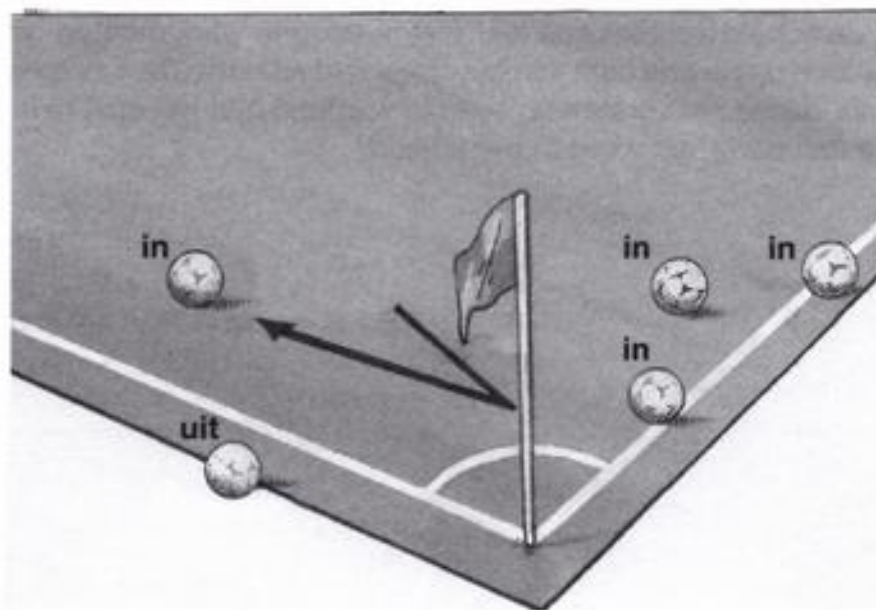
De bal is uit het spel wanneer:

- Hij **geheel en al** over de doellijn of zijlijn is gegaan hetzij over de grond, hetzij door de lucht.
- 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.

Wanneer een bal geheel en al over de doellijn of zijlijn is, laat onderstaande illustratie zien.



Buitenspel staan

Buitenspel staan als zodanig is geen overtreding.

Een speler staat buitenspel indien:

- Een speler dichterbij de doellijn van de tegenpartij is dan de bal en de voorlaatste tegenstander.

Een speler staat niet buitenspel indien:

- Hij zich op zijn eigen speelheft bevindt, of
- Hij gelijk staat met de voorlaatste tegenstander, of
- Hij gelijk staat met de laatste twee tegenstanders.

Strafbaar

Een speler wordt voor het buitenspel staan bestraft indien hij, op het moment dat de bal wordt geraakt door een medespeler, naar het oordeel van de scheidsrechter, actief bij het spel is betrokken door:

- In te grijpen in het spel, of
- Een tegenstander in zijn spel te beïnvloeden, of
- Voordeel te trekken uit zijn buitenspel staan.

Niet strafbaar

Een speler wordt niet voor het buitenspel staan bestraft indien hij de bal rechtstreeks ontvangt uit:

- Een doelschop
- Een inworp
- Een hoekschop

Definities

- “Ingrijpen in het spel” betekent het spelen of raken van de bal, die door een medespeler is gespeeld of geraakt.
- “Een tegenstander in zijn spel beïnvloeden” betekent voorkomen dat een tegenstander de bal kan spelen of in staat is te spelen door duidelijk het gezichtsveld of de bewegingen van de tegenstander te blokkeren of het maken van een gebaar of beweging die, naar het oordeel
- van de scheidsrechter, een tegenstander misleidt of afleidt.

“Voordeel trekken uit buitenspel staan” betekent het spelen van de bal, die terugkomt van de doelpaal of doellat terwijl hij zich op het moment van spelen buitenspel staat of het spelen van de bal, die terugkomt van een tegenstander terwijl hij op het moment van spelen buitenspel staat.

De volgende tekeningen laten zien of we met **strafbaar buitenspel** of **geen buitenspel** te maken hebben.

Diagram 1 - Buitenspel

De aanvaller, die de bal van zijn medespeler met rugnummer 9 toegespeeld krijgt, is buitenspel, omdat hij zich dichterbij de doellijn van de tegenpartij bevindt dan de bal en de voorlaatste verdediger en zodoende voordeel trekt uit zijn positie.

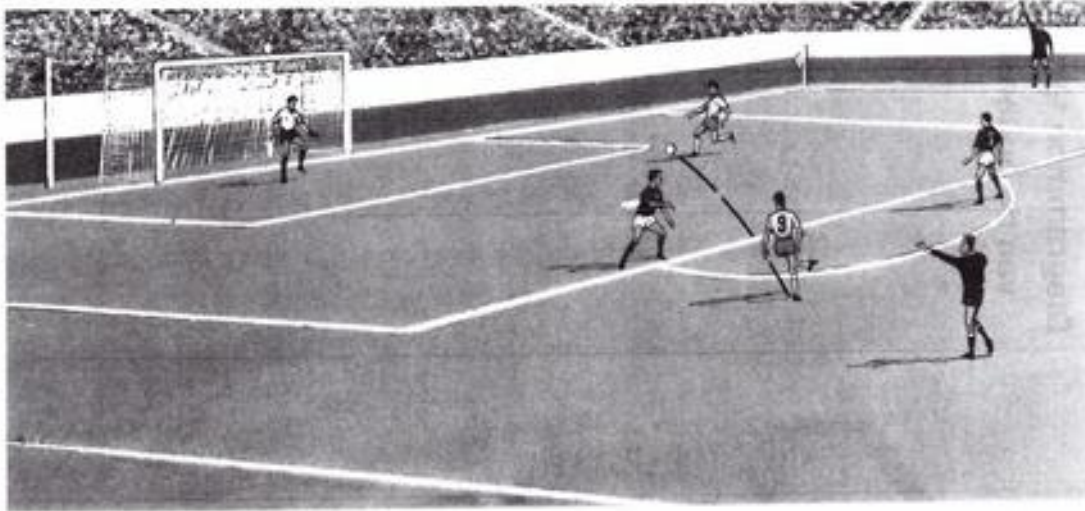


Diagram 2 - Geen buitenspel

De aanvaller, die de bal van zijn medespeler met rugnummer 8 toegespeeld krijgt, is niet buitenspel, omdat hij op het moment dat de bal wordt gespeeld, gelijk staat met de voorlaatste verdediger.

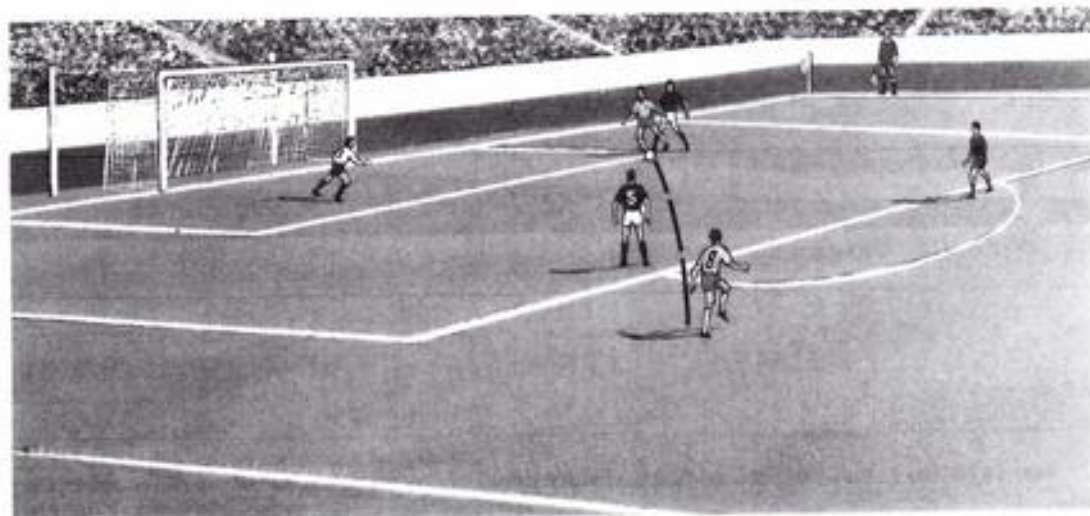


Diagram 3 - Geen buitenspel

De aanvaller is niet buitenspel, omdat hij op het moment dat zijn medespeler met rugnummer 7 hem de bal toespelt, gelijk staat met de voorlaatste verdediger.

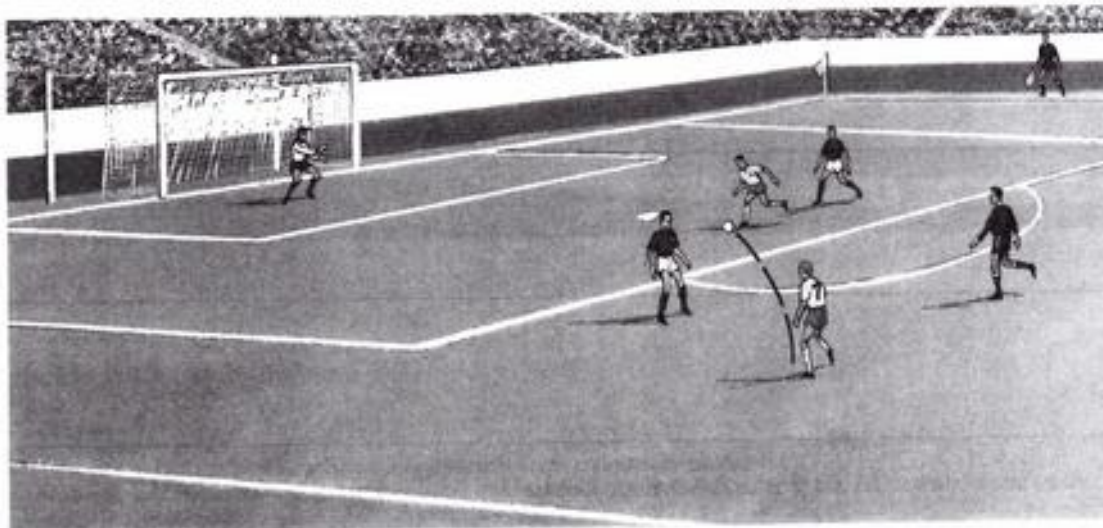


Diagram 4 - Geen buitenspel

Een speler kan bij een inworp niet buitenspel zijn.

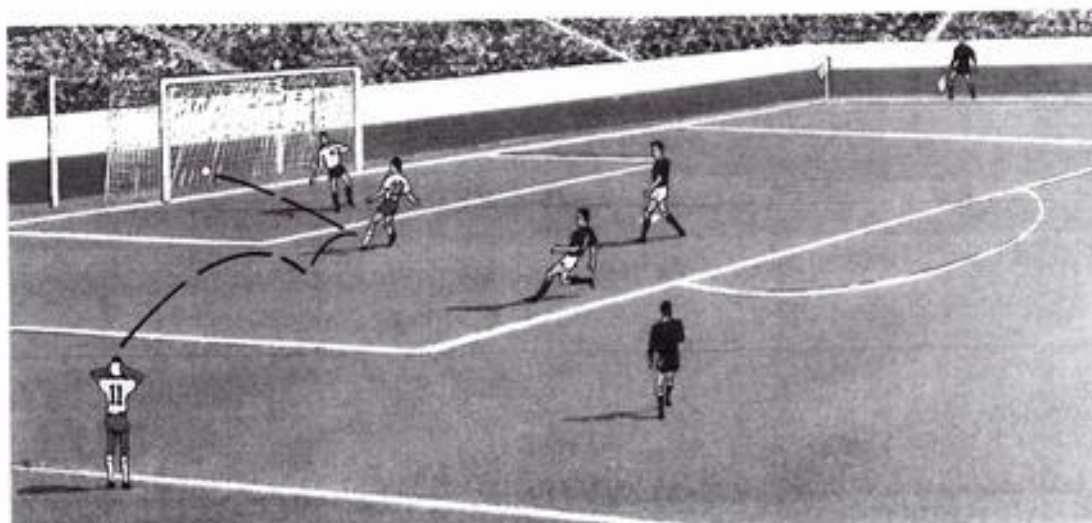


Diagram 5 - Buitenspel

De aanvaller met rugnummer 9 is buitenspel, omdat hij actief bij het spel is betrokken door de doelvverdediger in diens spel te beïnvloeden.

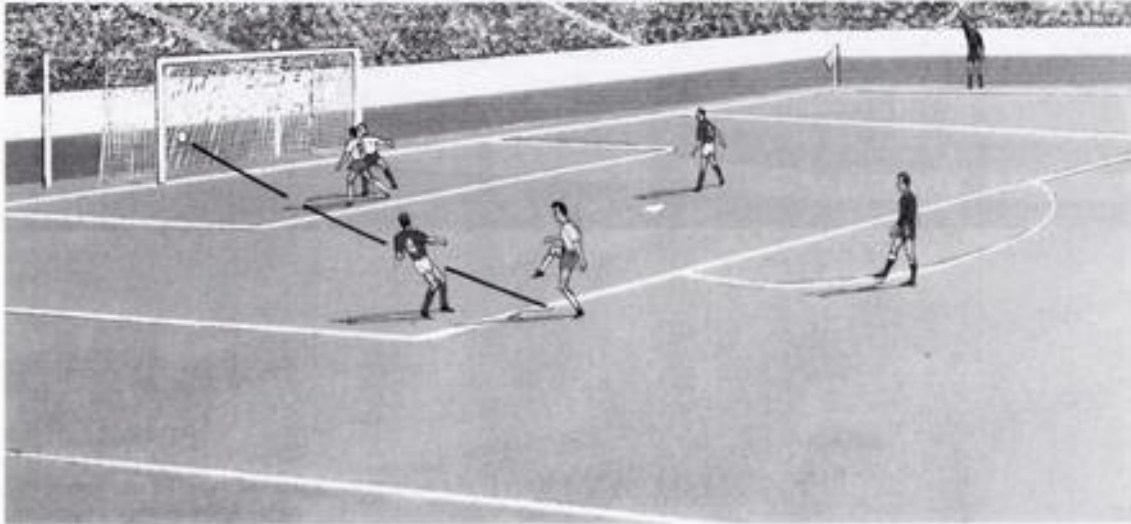


Diagram 6 - Buitenspel

De aanvaller met rugnummer 9 is buitenspel, omdat hij zich in een buitenspelpositie bevindt door de doelvverdediger in diens spel te beïnvloeden.

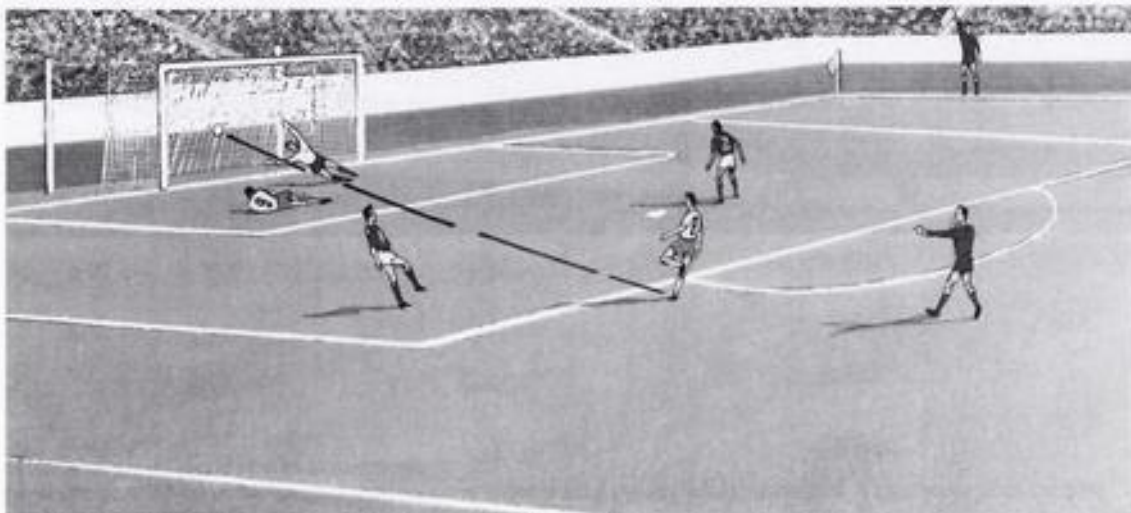


Diagram 7 - Geen buitenspel

De in het doelgebied liggende speler is niet buitenspel, omdat hij niet actief bij het spel is betrokken door de doelverdediger niet in diens spel te beïnvloeden.

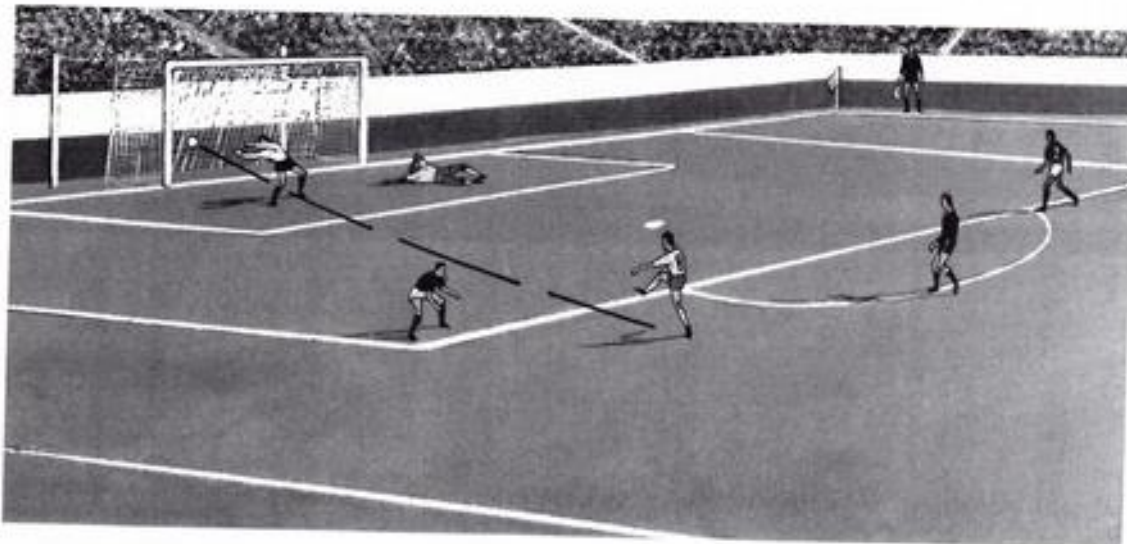


Diagram 8 - Geen buitenspel

De aanvaller wordt niet bestraft, ook al bevindt hij zich in een buitenspelpositie, wanneer de bal door zijn medespeler met rugnummer 10 gespeeld wordt, omdat hij niet actief bij het spel is betrokken en geen voordeel trekt uit zijn buitenspelpositie.

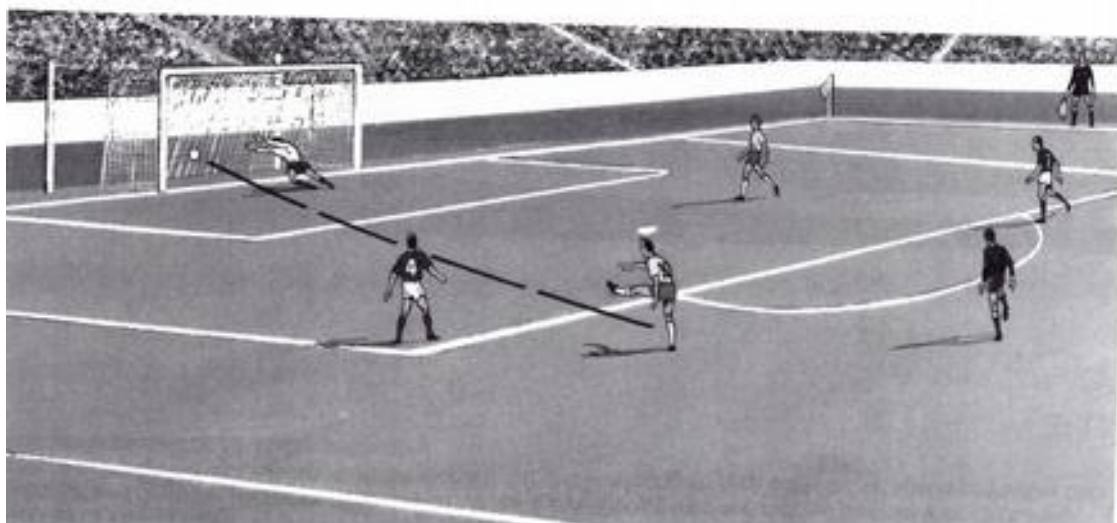


Diagram 9 - Buitenspel

Het schot van de speler met rugnummer 6 stuit van de doelpaal terug naar een medespeler, die voor zijn buitenspelpositie bestraft wordt, omdat hij op het moment dat de bal wordt gespeeld, actief bij het spel is betrokken door voordeel te trekken uit zijn buitenspelpositie.

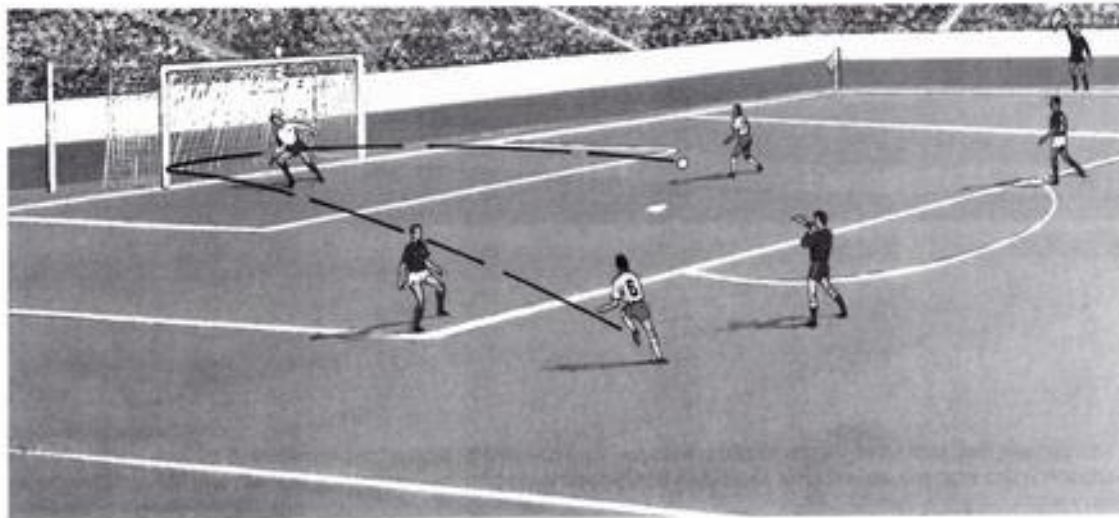


Diagram 10 - Buitenspel

Het schot van een medespeler stuit van de doelvdediger terug naar de speler met rugnummer 8, die voor zijn buitenspelpositie bestraft wordt, omdat hij op het moment dat de bal wordt gespeeld, actief bij het spel is betrokken door voordeel te trekken uit zijn buitenspelpositie.



De Inworp

Een inworp wordt toegekend aan de tegenstanders van de speler die de bal het laatst raakte voordat de bal geheel en al over de zijlijn is gegaan, hetzij over de grond, hetzij door de lucht. Uit een inworp kan niet rechtstreeks worden gescoord.

Belangrijk

De speler die inwerpt moet:

- Met de voorzijde van zijn lichaam in de richting van het speelveld staan.
- Met een gedeelte van elke voet op of achter de zijlijn staan.
- De bal met beide handen vasthouden.
- De bal inwerpen van achter het hoofd en daarboven loslaten.
- De bal inwerpen vanaf de plaats waar deze over de zijlijn is gegaan.

Alle tegenstander moeten tenminste twee meter afstand houden.

Na de inworp, mag de speler welke heeft ingeworpen de bal niet voor de tweede keer raken, voordat deze is geraakt door een andere speler.

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.

Vanuit een doelschop kan rechtstreeks worden gescoord, maar alleen in het doel van de tegenpartij.

Procedure

- De doelschop wordt genomen door een speler van de verdedigende partij vanaf een willekeurig punt binnen het doelgebied. Echter bij de D-pupillen wordt de doelschop genomen vanaf een willekeurig punt op de rand van het strafschoopgebied.
- 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.

Overtredingen en straffen

Als de bal niet rechtstreeks buiten het strafschoopgebied wordt getrapt:

- Wordt de doelschop overgenomen.

Als de nemer, nadat de bal in het spel is gebracht, de bal voor de tweede keer raakt (niet met zijn handen), voordat deze is geraakt door een andere speler:

- Wordt een indirecte vrije schop toegekend aan de tegenpartij, te nemen vanaf de plaats waar de overtreding plaatsvond.

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 laats geraakt is 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.

Procedure

- De bal moet liggen binnen de kwartcirkel van het hoekschopgebied het dichtst bij de plaats waar de bal over de doellijn ging. Zie onderstaand diagram.
- De hoekvlaggenstok mag niet worden verplaatst.
- De tegenstanders moeten zich op tenminste 9,15 meter van het hoekschopgebied 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.

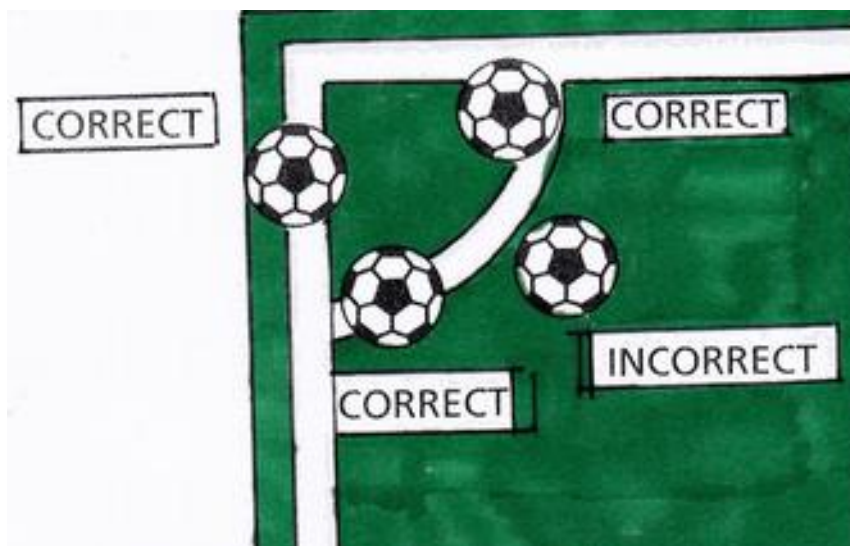
Overtreding en straffen

Als de nemer nadat de bal in het spel is gebracht, de bal voor de tweede keer raakt (niet met zijn handen), voordat deze is geraakt door een andere speler:

- Wordt een indirecte vrije schop toegekend aan de tegenpartij, te nemen vanaf de plaats waar de overtreding plaatsvond.

Voor elke ander overtreding van deze regel:

- Wordt de hoekschop overgenomen.



Vlagsignalen

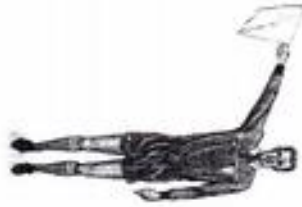
In de vorige paragrafen is al iets geschreven hoe een assistent scheidsrechter in bepaalde situaties moet vlaggen.

Bijgaande illustraties laten de vlagsignalen zien welke een assistent scheidsrechter in specifieke situaties moet hanteren.

Signalen van de assistent-scheidsrechter



Vervanging



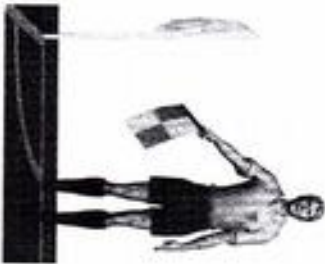
Inworp voor de aanval



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



Overtreding van de aanval

