

Handleiding voor scheidsrechters

Tijdens het wedseccen kan het voorkomen dat je wedstrijden moet fluiten, omdat er vanuit de KNVB geen scheidsrechters beschikbaar zijn. Als je dit voor het eerst moet doen, kan dat onwennig zijn. Daarnaast zijn de regels ook net anders dan bij veldvoetbal. Middels deze handleiding ben je goed voorbereid om een wedstrijd in de zaal te kunnen fluiten.

Benodigdheden

- Kleding waarin je makkelijk kan bewegen.
- (Knijp)fluit.
- Een gele en een rode kaart.
- Horloge of telefoon waarmee je de tijd bij kan houden.
- Scorebord om de stand bij te houden.

Voor de wedstrijd

- Blaas een keer op de fluit, loop naar de middenstip en roep de aanvoerder bij elkaar.
- Doe een tos (kop of munt of fluit achter de rug etc.) met de aanvoerders.
 - De winnaar mag kant- of aftrap kiezen, de verliezer krijgt de andere keuze.
- Tel het aantal spelers dat in het veld staat per team.
- Loop naar de zijlijn en blaas op je fluit om de wedstrijd te laten beginnen.

Tijdens de wedstrijd

Tijd

- Een wedstrijd duurt 2 x 25 minuten.
 - Blessuretijd is vaak niet nodig in de zaal, tenzij het spel lang heeft stilgelegen.

Positie scheidsrechter

- Beweeg actief mee met het spel langs de zijlijn, je mag niet in het veld staan.
- Probeer altijd zicht te hebben op de bal. Hierdoor zie je beter of iets een overtreding is of wie die bal net als laatste heeft geraakt als de bal over de zijlijn gaat.

Intrappen (bal over zijlijn)

- Als een team de bal over de zijlijn speelt, volgt een intrap voor het andere team op de plek waar de bal uit ging.
- Wijs in de aanvallende richting van het team wat de intrap mag nemen.
 - Als het onduidelijk is voor welk team de bal is of het onduidelijk is dat de bal uit is, blaas dan een keer op de fluit om de aandacht te trekken. Geef vervolgens duidelijk aan voor wie de bal is.

- Tijdens de intrap gelden de volgende regels:
 1. *De bal moet stilliggen op de lijn.*
 2. *Het intrappen mag maximaal 4 seconden (tel hardop!) duren.*
 3. *De tegenstander moet minimaal 5 meter afstand houden van de bal.*
- Bij een overtreding van punt 1 en 2 mag het andere team de intrap nemen. Bij een overtreding van punt 3 volgt een indirecte vrije trap voor het intrappende team.

Direct VS. Indirecte vrije trap

Het verschil tussen een directe en indirecte vrije trap is als volgt: een directe vrije trap mag in een keer in het doel geschoten worden en een indirecte vrije trap niet. Een indirecte vrije trap moet dus eerst door iemand anders dan de nemer aangeraakt worden voordat deze in het doel mag belanden.

Doelworp (bal over achterlijn)

- Als het aanvallende team de bal over de achterlijn speelt, volgt een doelworp die de keeper dient te nemen.
- Wijs met een platte hand naar het doel bij een doelworp.
 - Als het onduidelijk is voor welk team de bal is of het onduidelijk is dat de bal uit is, blaas dan een keer op de fluit om de aandacht te trekken. Geef vervolgens duidelijk aan voor wie de bal is.
- Tijdens de doelworp gelden de volgende regels:
 1. *De keeper in het strafschoopgebied (zwarte halve cirkel).*
 2. *De keeper gooit of rolt de bal uit, (trappen mag dus niet!)*
 3. *De keeper mag maximaal 4 seconden doen over de doelworp.*
- Bij een overtreding van punt 1 volgt een directe vrije trap op de plek waar de keeper uit het strafschoopgebied stapt. Bij een overtreding van punt 2 en 3 volgt een indirect vrije trap vanaf de cirkel op het punt waar de keeper het dichtste bij staat tijdens de overtreding.

Corners (bal over achterlijn)

- Als het verdedigende team de bal over de achterlijn speelt, volgt een corner in de hoek waar de bal het dichtste bij over de achterlijn gaat.
- Wijs naar de hoek waar de corner genomen moet worden.
 - Als het onduidelijk is voor welk team de bal is of het onduidelijk is dat de bal uit is, blaas dan een keer op de fluit om de aandacht te trekken. Geef vervolgens duidelijk aan voor wie de bal is.
- Tijdens de corner gelden de volgende regels:
 1. *De bal moet stilliggen op de lijn.*
 2. *De corner mag maximaal 4 seconden (tel hardop!) duren.*
 3. *De tegenstander moet minimaal 5 meter afstand houden van de bal.*
- Bij een overtreding van punt 1 of 2 mag het andere team een doelworp nemen. Bij een overtreding van punt 3 volgt een indirecte vrije trap voor het intrappende team.

Meevoetballende keepers

Mag de keeper de bal nu wel of niet nog een keer aanraken? Deze regel wordt in twee delen onderscheiden.

- **Eigen helft**
 - **Hoe vaak bal aanraken?** De keeper mag een keer per aanval op zijn eigen helft de bal aanraken (inclusief doelworp!). Als de tegenstander de aanval onderbreekt en de bal heeft aangeraakt, kan er weer teruggespeeld worden op de keeper en mag hij de bal weer eenmalig aanraken per aanval.
 - **Hoe lang vasthouden?** Daarnaast mag de keeper de bal maximaal 4 seconden vasthouden.

Overtreedt de keeper een van deze regels, volgt een indirecte vrije trap op de plek waar de keeper de bal aanraakte. Als dit in het strafschopgebied is, volgt een indirecte vrije trap op de cirkel.

- **Tegenstanders helft:** De keeper mag de bal onbeperkt aanraken op de tegenstanders helft.

Overtredingen

- Overtredingen bestaan uit:
 - vasthouden
 - duwen
 - trappen of proberen te trappen
 - tegenstander laten struikelen
 - hinderen van tegenstander via lichamelijk contact
 - hands
 - gevaarlijk spel
- **Buiten strafschopgebied?** Een directe vrije trap volgt.
- **Binnen strafschopgebied?** Een strafschop volgt op de punt van de strafschopgebied, de zwarte lijn, bij het streepje.

Gele en rode kaarten

Mocht jij een overtreding dusdanig zwaar zijn, kan je ervoor kiezen om een gele of rode kaart te geven.

- **Gele kaart?** De desbetreffende speler moet 2 minuten het veld uit en het team speelt nu met een man minder. Wordt er binnen deze 2 minuten gescoord door de tegenstander, dan mag de speler (of een andere) er weer in.
- **Rode kaart?** De desbetreffende speler moet 5 minuten het veld uit en mag niet meer het veld in komen. Het team speelt nu met een man minder. Na 5 minuten mag er een andere speler weer het veld inkomen. Er mag niet een speler het veld in komen als er is gescoord.

Belangrijk om te onthouden!

Je hoeft niet alles perfect te doen. Het belangrijkste is dat je duidelijk en consequent fluit. Twijfel je? Fluit dan en neem even de tijd om te kijken wat de juiste beslissing is. Communiceer duidelijk met de spelers en geef aan waarom je fluit.

Laat je niet gek maken door spelers die het niet met je beslissing eens zijn. Jij bent op dat moment de scheidsrechter.