



# PRAKTISCHE RICHTLIJNEN

## AANVULLING SPELREGELS VELDVOETBAL VOOR WEDSTRIJDOFFICIALS

Uitgave nr. : Versie 1.1  
Datum : 1 juli 2017



## Inhoudsopgave

<b>1. Inleiding</b> .....	<b>3</b>
<b>2. Positie kiezen, volgen van het spel en samenwerking</b> .....	<b>4</b>
2.1. Positie kiezen en volgen van het spel in het algemeen .....	4
2.2. Positie kiezen en samenwerking .....	6
<b>3. Lichaamstaal, communicatie en de fluit</b> .....	<b>16</b>
3.1. Scheidsrechters .....	16
3.2. Assistent scheidsrechters .....	17
3.3. Aanvullende assistent scheidsrechters .....	20
<b>4. Overige adviezen</b> .....	<b>21</b>



*Nieuwe / veranderde tekst in blauw*

## 1. INLEIDING

Deze richtlijnen bevatten praktische adviezen voor wedstrijdofficials die aanvullend zijn aan de informatie in de spelregels.

In Regel 5 wordt gerefereerd aan het feit dat scheidsrechters moeten handelen binnen het raamwerk van de spelregels en de 'geest van het spel'. Van scheidsrechters wordt verwacht dat ze hun gezond verstand gebruiken en om de 'geest van het spel' toe te passen als ze de spelregels toepassen. Dit met name als een besluit moet worden genomen over het al dan niet plaatsvinden of doorgaan van een wedstrijd.

Dit geldt met name voor de lagere regionen van het voetbal, waar het niet altijd mogelijk kan zijn om de spelregels strikt toe te passen. Zo moet een scheidsrechter bijvoorbeeld toestaan, tenzij de veiligheid in het geding komt, dat een wedstrijd kan beginnen of doorgaan als:

- een of meerdere hoekvlaggen ontbreken;
- er een kleine onvolkomenheid is met betrekking tot de lijnen op het speelveld, zoals bij het hoekschoopgebied, middencirkel etc.;
- de doelpalen / doellat niet wit zijn.

In zulke gevallen moet de scheidsrechter, met toestemming van de teams, de wedstrijd laten spelen of doorgaan en moet hij een rapport indienen bij de bevoegde autoriteiten.

Sleutel:

- ASR = assistent scheidsrechter
- AASR = aanvullende assistent scheidsrechter



## 2. POSITIE KIEZEN, VOLGEN VAN HET SPEL EN SAMENWERKING

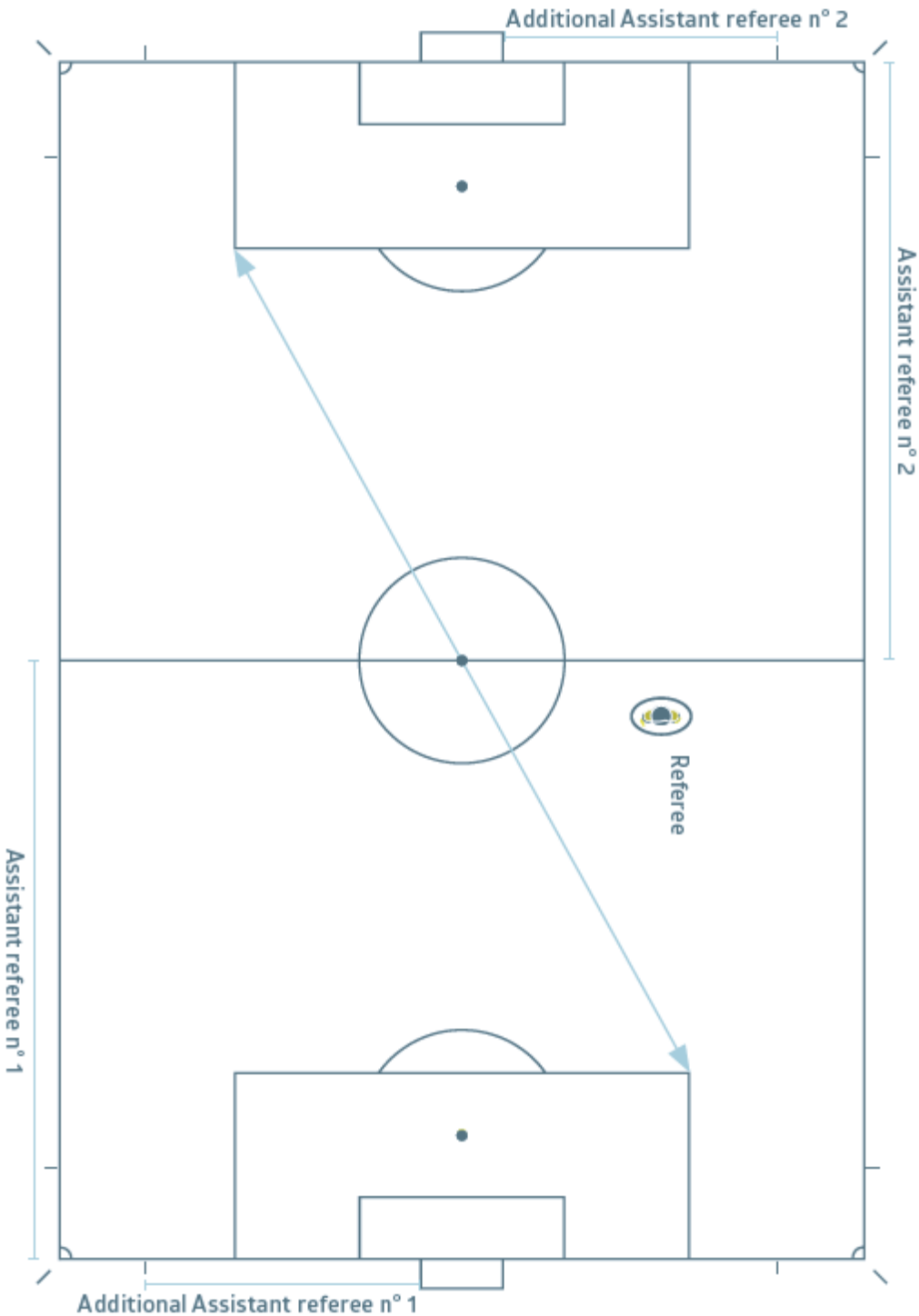
### 2.1. POSITIE KIEZEN EN VOLGEN VAN HET SPEL IN HET ALGEMEEN

De beste positie is die van waaruit de scheidsrechter een juiste beslissing kan nemen. Alle aanbevelingen over positie kiezen moeten worden aangepast aan de feitelijke situatie, met gebruikmaking van specifieke informatie over de teams, de spelers en de gebeurtenissen in de wedstrijd.

*De aanbevolen posities in de tekeningen zijn basale richtlijnen. De verwijzing naar een 'zone' benadrukt dat een aanbevolen positie een gebied betreft waarbinnen de scheidsrechter naar alle waarschijnlijkheid het meest effectief kan zijn. De zone kan groter, smaller of anders vormgegeven zijn, al naar gelang de wedstrijdstandigheden.*

#### **Aanbevelingen:**

- het spel moet zich tussen de scheidsrechter en de ASR bevinden;
- de ASR moet zich in het gezichtsveld van de scheidsrechter bevinden, dus de scheidsrechter moet normaal gesproken een brede diagonale zone gebruiken;
- aan de rand van het spel blijven maakt het gemakkelijker om het spel en de ASR in het gezichtsveld van de scheidsrechter te houden;
- de scheidsrechter moet dichtbij genoeg zijn om het spel te kunnen waarnemen zonder het te beïnvloeden;
- "dat wat gezien moet worden" is niet altijd in de nabijheid van de bal. De scheidsrechter moet ook aandacht besteden aan:
  - agressieve confrontaties tussen spelers zonder dat de bal in de buurt is;
  - mogelijke overtredingen in het gebied waarnaar het spel zich beweegt;
  - overtredingen die gebeuren nadat de bal is weggespeeld.





### Positie kiezen van assistent scheidsrechters en aanvullende assistent scheidsrechters

De ASR moet zich op gelijke hoogte bevinden met de voorlaatste verdediger of met de bal als deze dichterbij de doellijn is dan de voorlaatste verdediger. De ASR moet altijd met zijn gezicht naar het speelveld gekeerd zijn, zelfs als hij hardloopt. Zijdellings lopen moet alleen worden toegepast bij korte afstanden. Dit is met name van belang om buitenspel te kunnen beoordelen en het geeft de ASR een beter zicht op de situatie.

De positie van AASR's is achter de doellijn behalve wanneer het nodig is om op de doellijn te staan om een doelpunt / geen doelpunt situatie te kunnen beoordelen. De AASR mag het speelveld niet betreden, uitzonderlijke situaties daargelaten.



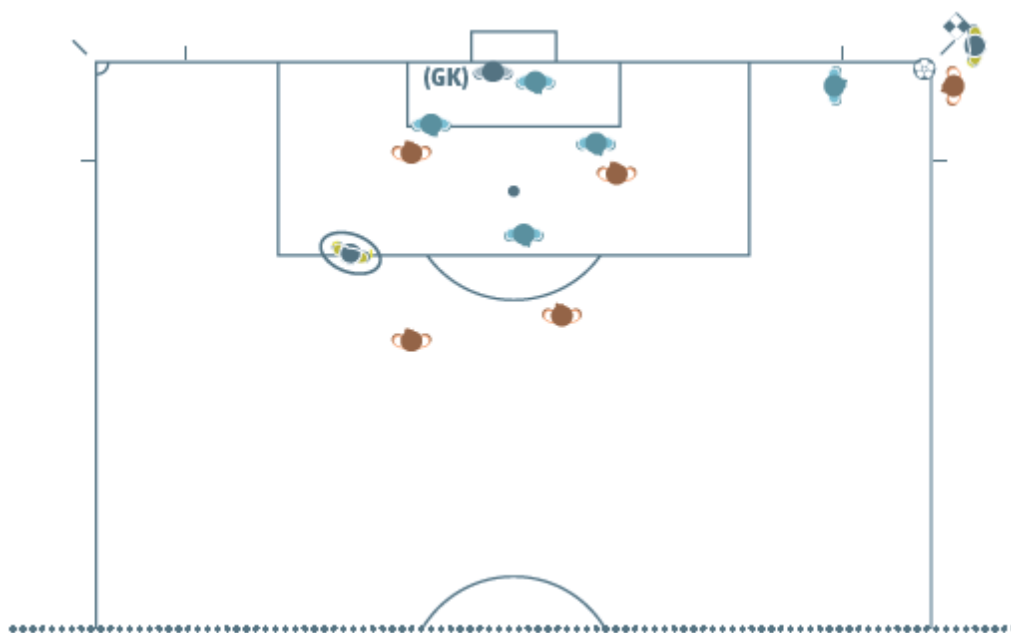
## 2.2. POSITIE KIEZEN EN SAMENWERKING

### Overleg

Wanneer het gaat om disciplinaire zaken, kan oogcontact en een kort, discreet handgebaar van de ASR richting de scheidsrechter voldoende zijn. Wanneer direct overleg nodig is dan mag de ASR 2-3 meter het veld inkomen indien noodzakelijk. Tijdens het overleg moeten de scheidsrechter en de ASR allebei met het gezicht naar het speelveld staan om te vermijden dat anderen het overleg kunnen volgen en om de spelers en het speelveld in de gaten te kunnen houden.

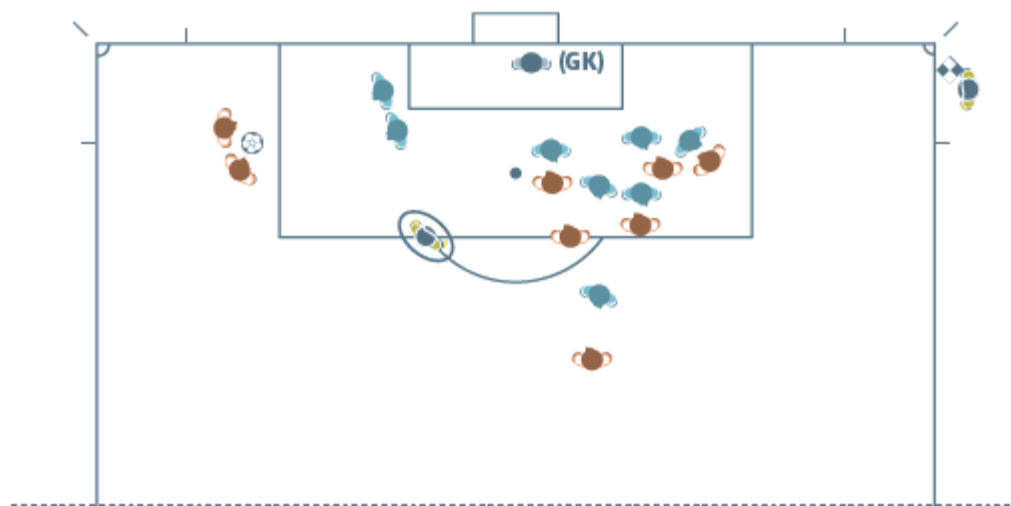
### Hoekschop

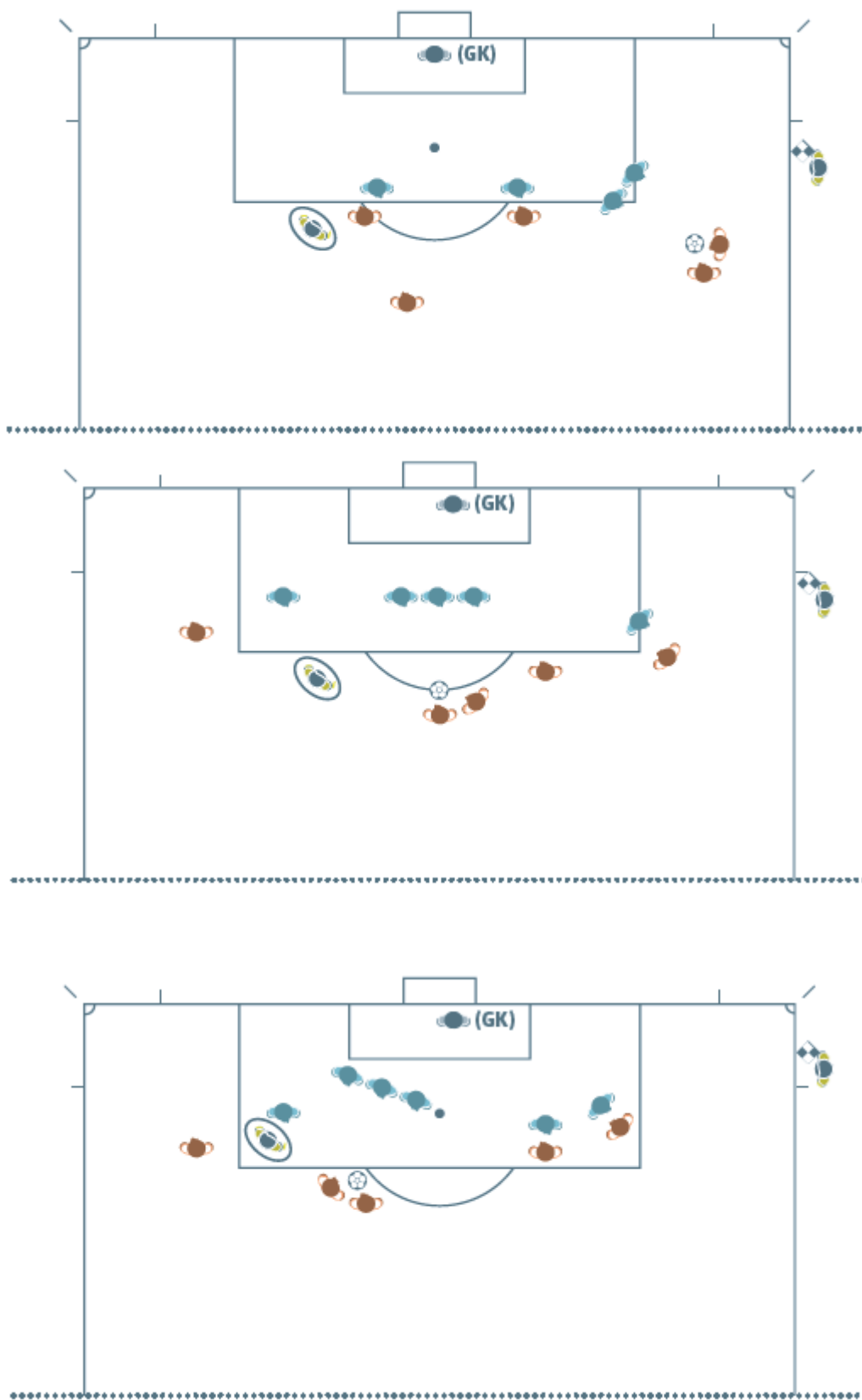
De positie van de ASR bij een hoekschop is achter de hoekvlag in het verlengde van de doellijn, maar de ASR mag de nemer niet hinderen. Hij ziet erop toe dat de bal op juiste wijze in het hoekschopgebied wordt geplaatst.



### Vrije schop

Bij een vrije schop is de positie van de ASR op gelijke hoogte met de voorlaatste verdediger, om buitenspel te kunnen beoordelen. De ASR moet echter de bal kunnen volgen door langs de zijlijn richting de hoekvlag te lopen wanneer er sprake is van een direct schot op doel.







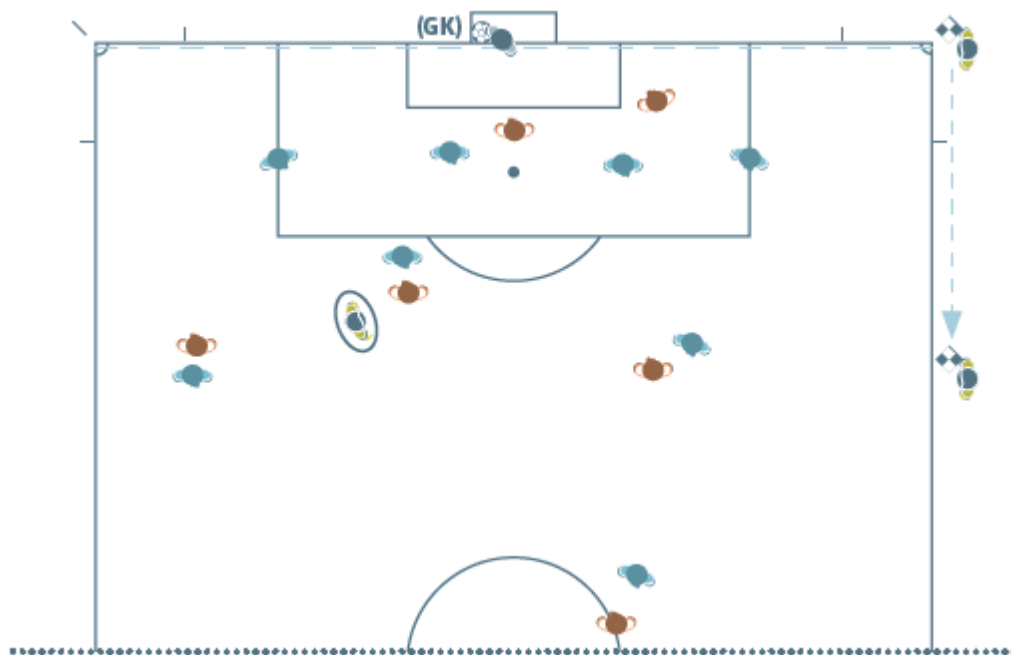


### Doelpunt / geen doelpunt

Als er een doelpunt is gemaakt en er geen twijfel bestaat over de beslissing, dan moet de scheidsrechter en de ASR oogcontact maken en de ASR moet vervolgens snel 25 – 30 meter langs de zijlijn richting de middenlijn lopen zonder de vlag in de lucht te steken.

Als en een doelpunt is gemaakt, maar de bal nog in het spel blijkt te zijn, dan moet de ASR eerst zijn vlag in de lucht steken om de aandacht van de scheidsrechter te trekken om te vervolgen met de standaard procedure bij een doelpunt snel 25 – 30 meter langs de zijlijn richting de middenlijn te lopen.

In gevallen dat de bal niet geheel en al over de doellijn gaat en het spel gewoon doorgaat omdat er geen doelpunt is gemaakt, dan moet de scheidsrechter oogcontact maken met de ASR en een discreet handgebaar maken indien nodig.

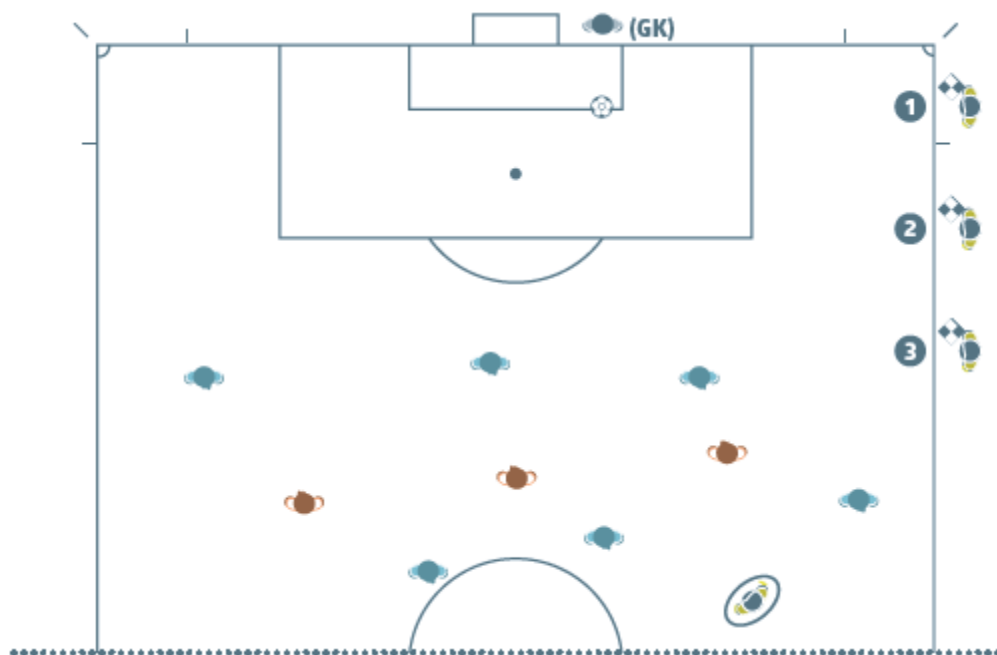


### Doelschop

De ASR moet eerst controleren of de bal binnen het doelgebied is. Als de bal niet op juiste wijze is neergelegd, dan moet de ASR niet van positie veranderen, oogcontact maken met de scheidsrechter en zijn vlag in de lucht steken. Als de bal eenmaal op de juiste wijze is neergelegd binnen het doelgebied, dan moet de ASR zich begeven ter hoogte van de rand van het strafschoopgebied om te controleren of de bal het strafschoopgebied verlaat (bal in het spel) en dat de aanvallers er buiten zijn. Vervolgens moet de ASR positie kiezen om buitenspel te kunnen beoordelen.

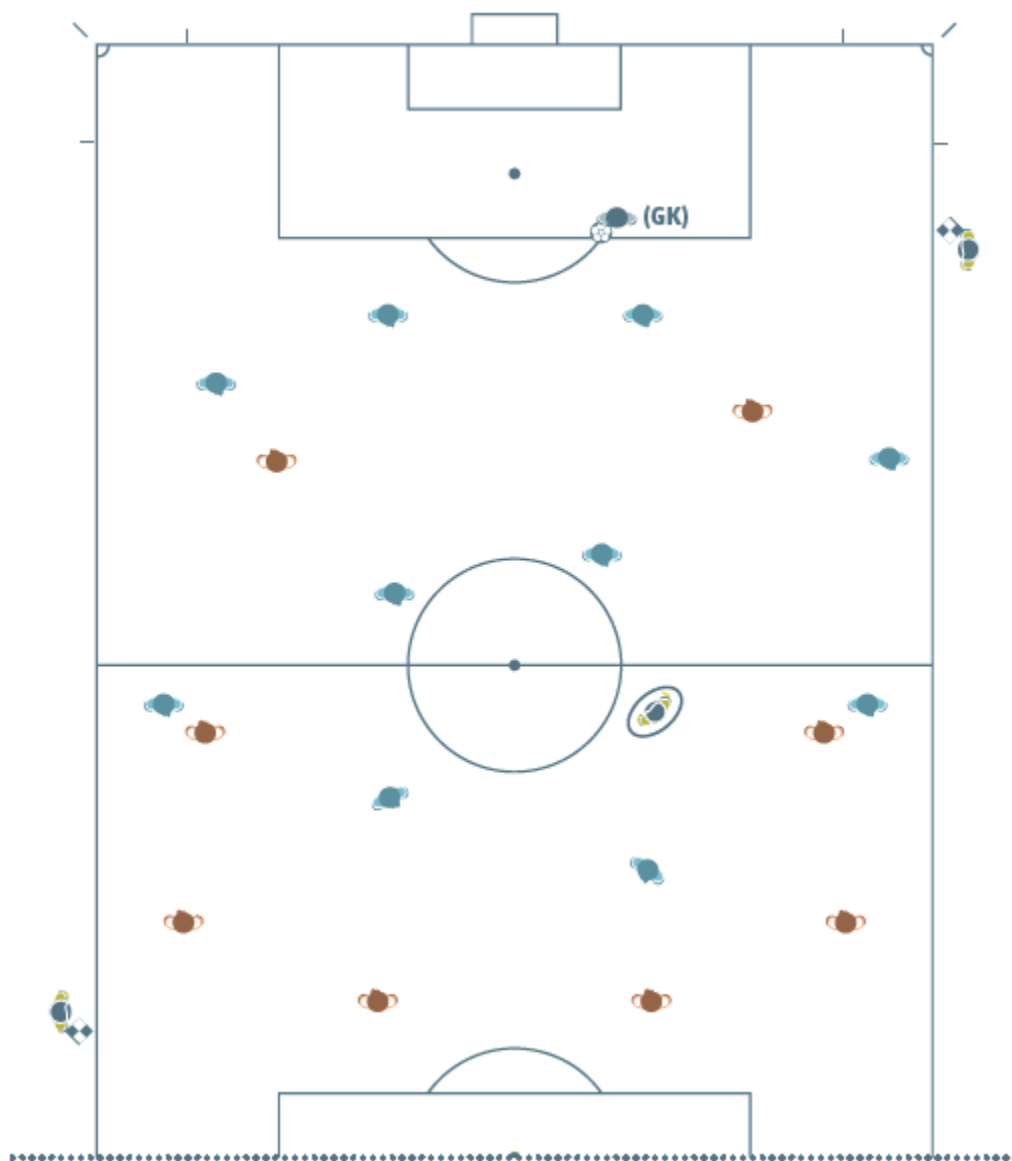


Indien er echter een AASR is, zal de ASR positie kiezen ter hoogte van de rand van het strafschopgebied en vervolgens weer positie kiezen om buitenspel te kunnen beoordelen en de AASR kiest positie op het kruispunt van de doellijn en het doelgebied en zal controleren of de bal binnen het doelgebied ligt. Als de bal niet goed ligt dan moet hij de SR daarover informeren.



#### **Doelverdediger die de bal in het spel brengt**

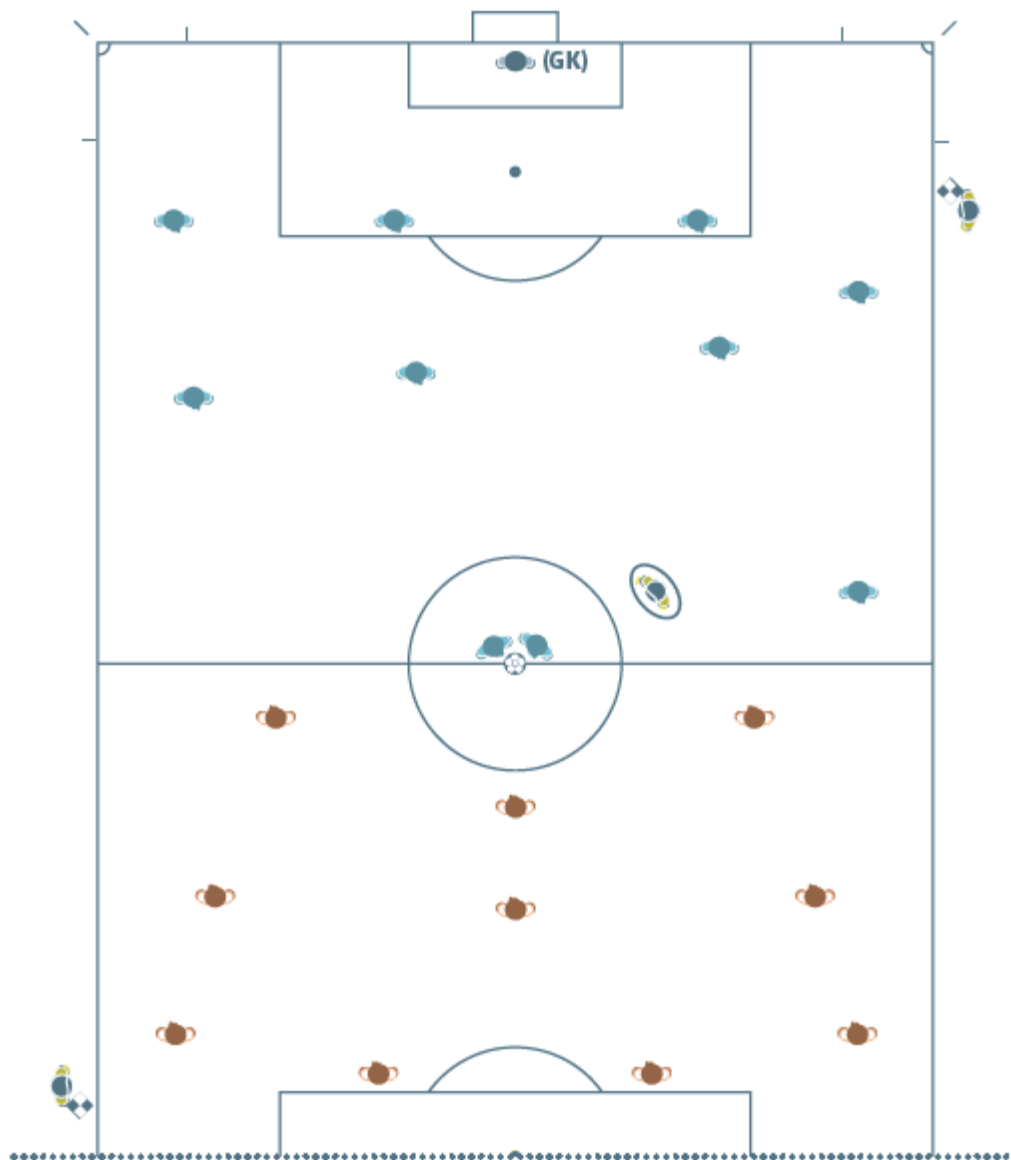
De ASR moet positie kiezen ter hoogte van de lijn van het strafschopgebied en er op toezien dat de doelverdediger geen hands maakt buiten het strafschopgebied. Als de doelverdediger de bal in het spel heeft gebracht, dan moet de ASR positie kiezen om buitenspel te kunnen beoordelen.





### Aftrap

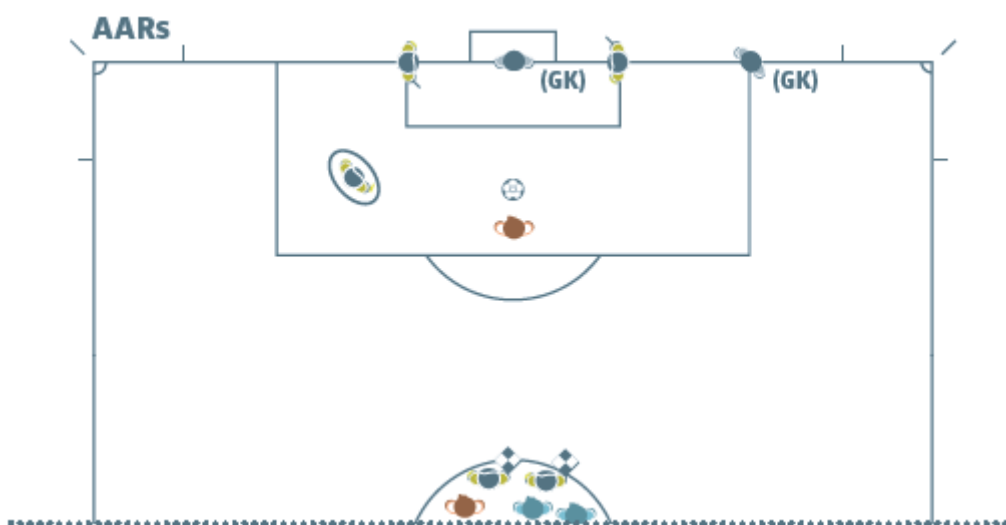
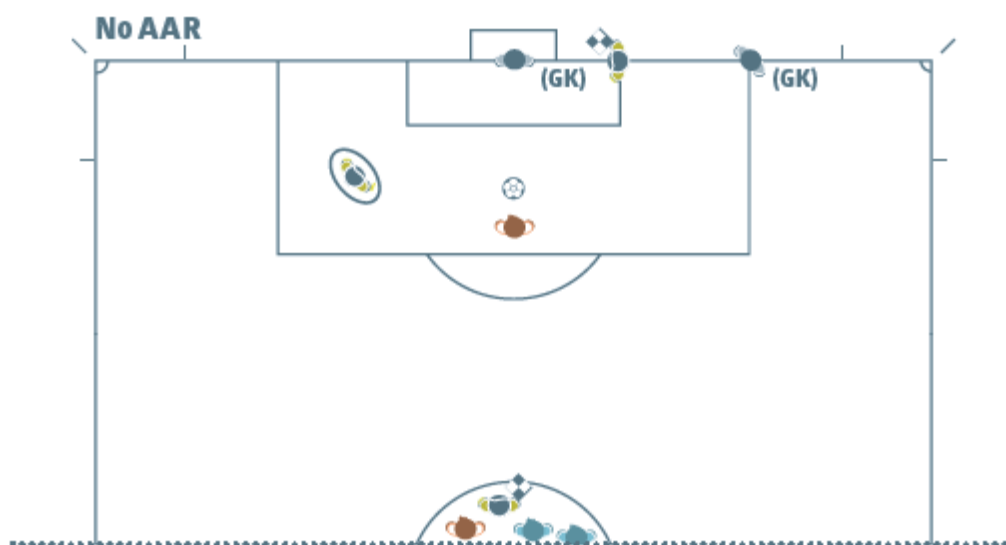
De ASR's moeten zich op gelijke hoogte bevinden als de voorlaatste verdediger.





## Strafschoppenserie

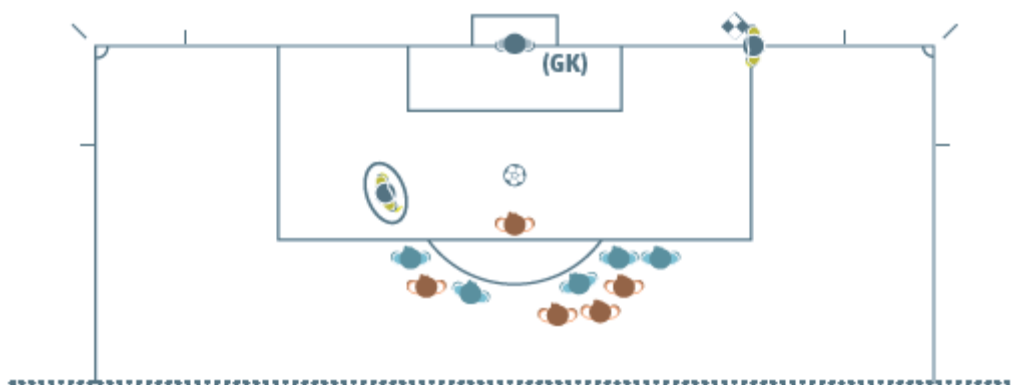
Eén ASR moet zich opstellen op de kruising van de doellijn en het doelgebied. De andere ASR moet zich in de middencirkel bevinden om toezicht te houden op de spelers. In het geval er AASRs aanwezig zijn, moeten deze zich opstellen op de beide kruisingen van de doellijn en het doelgebied, zowel rechts als links van het doel; **behalve als er DLT wordt gebruikt. In dat geval is er slechts één AASR nodig. AASR 2 en ASR1 moeten de spelers in de middencirkel in de gaten houden en ASR2 en de 4<sup>de</sup> official moeten de instructiezones in de gaten houden.**





### Strafschop

In het geval er AASR's aanwezig zijn, moet de de AASR zich opstellen op de kruising van de doellijn en het doelgebied en stelt de ASR zich op ter hoogte van de strafschopstip (dit is de buitenspellijn).





### **Opstootjes**

In het geval van opstootjes mag de dichtstbijzijnde ASR het speelveld betreden om de scheidsrechter te assisteren. De andere ASR moet het opstootje observeren en registreren. De 4<sup>de</sup> official moet in de buurt van de instructiezones blijven.

### **Vereiste afstand**

Als een vrije schop wordt toegekend in de directe nabijheid van de ASR, dan mag de ASR het speelveld betreden (meestal op verzoek van de scheidsrechter) om te helpen om er voor te zorgen dat de spelers zich opstellen op 9.15 meter van de bal. In dit geval moet de scheidsrechter wachten totdat de ASR weer in positie is, voordat hij het spel laat hervatten.

### **Wissel**

Als er geen 4<sup>de</sup> official is, dan gaat de ASR naar de middenlijn om te assisteren bij de wisselprocedure. De scheidsrechter moet wachten totdat de ASR weer in positie is, voordat hij het spel laat hervatten.

Als er wel een 4<sup>de</sup> official is, dan hoeft de ASR niet naar de middenlijn te gaan omdat de 4<sup>de</sup> official de wisselprocedure uit laat voeren. Dit geldt niet als er meerdere wissels op hetzelfde moment zijn. In dat geval gaat de ASR naar de middenlijn om de 4<sup>de</sup> official te assisteren.



### 3. LICHAAMSTAAL, COMMUNICATIE EN DE FLUIT

#### 3.1. SCHEIDSRECHTERS

##### Lichaamstaal

Lichaamstaal is een middel dat de scheidsrechter gebruikt om:

- te helpen de wedstrijd onder controle te houden;
- gezag en zelfbeheersing uit te stralen.

Met lichaamstaal wordt niet bedoeld het toelichten van een beslissing.

##### Gebaren

Zie Regel 5 voor de tekeningen met gebaren

##### Fluit

De fluit is nodig om:

- het spel te starten (1<sup>ste</sup> en 2<sup>de</sup> helft van de reguliere speeltijd en de verlenging), na een doelpunt;
- het spel te onderbreken
  - voor een vrije schop of strafschoep;
  - als de wedstrijd wordt stilgelegd of gestaakt;
  - aan het eind van elke speelhelft;
- het spel te hervatten bij:
  - vrije schoppen als de vereiste afstand in acht moet worden genomen;
  - strafschoepen;
- het spel te hervatten, nadat het is onderbroken voor:
  - een waarschuwing of een veldverwijdering;
  - een blessure;
  - een wissel.

De fluit is NIET nodig om:

- het spel te onderbreken bij een duidelijke:
  - doelschoep, hoekschoep, inworp of doelpunt;
- het spel te hervatten bij:
  - de meeste vrije schoppen, doelschoep, hoekschoep, inworp en een scheidsrechtersbal.

Een fluit die te vaak of onnodig wordt gebruikt zal tot gevolg hebben dat de impact geringer wordt op momenten dat het echt nodig is.

Als de scheidsrechter wil dat de speler(s) wacht(en) op het fluitsignaal voordat het spel hervat wordt (bijv. om te verzekeren dat de verdedigers op 9,15 meter staan bij een vrije schop), dan moet hij de aanvaller(s) goed duidelijk maken dat er gewacht moet worden op het signaal.

Als de scheidsrechter per ongeluk op zijn fluit blaast en het spel stopt, dan wordt het spel hervat met een scheidsrechtersbal.





## 3.2. ASSISTENT SCHEIDSRECHTERS

### Piepsignaal

Het systeem met het piepsignaal is een aanvullend signaal dat enkel wordt gebruikt om de aandacht van de scheidsrechter te trekken. Situaties waarin dit van pas kan komen zijn o.a.:

- buitenspel;
- overtredingen (buiten het gezichtsveld van de scheidsrechter);
- inworp, hoekschop, doelschop of doelpunt (als de beslissing niet direct duidelijk is).

### Elektronisch communicatie systeem

Als er een elektronisch communicatie systeem wordt gebruikt, dan zal de scheidsrechter voorafgaand aan de wedstrijd de ASRs adviseren over wanneer het gepast is om het communicatie systeem te gebruiken, al dan niet met of in plaats van een fysiek signaal.

### Vlagtechniek

De vlag van de ASR moet altijd ontrold zijn en zichtbaar voor de scheidsrechter. Dit betekent meestal dat de vlag wordt vastgehouden in de hand die zich het dichtst bij de scheidsrechter bevindt. Als de ASR een signaal geeft, dan stopt hij met lopen, staat hij met zijn gezicht naar het speelveld, maakt hij oogcontact met de scheidsrechter en steekt hij de vlag met een gedecideerde beweging in de lucht (niet gehaast of overdreven wapperen). De vlag moet een soort verlengstuk van de arm zijn. De ASR's moeten de vlag in de lucht steken met de hand die gebruikt zal worden voor het volgende signaal. Als omstandigheden wijzigen en de andere hand gebruikt moet worden dan moet de ASR de vlag beneden zijn middel naar de andere hand brengen. Het signaal moet worden aangehouden totdat de scheidsrechter het erkent.

Als de ASR een signaal geeft vanwege een overtreding die met een veldverwijdering moet worden bestraft en als dit signaal niet meteen wordt opgemerkt:

- als het spel is onderbroken, dan mag de spelhervatting worden gewijzigd in overeenstemming met de spelregels (vrije schop, strafs chop, etc.);
- als het spel hervat is, dan mag de scheidsrechter nog steeds een disciplinaire sanctie geven, maar de overtreding kan niet meer worden bestraft met een vrije schop of strafs chop.

### Gebaren

Over het algemeen geldt dat de ASR geen duidelijke handgebaren moet maken. Echter, in sommige gevallen kan een discreet handgebaar de scheidsrechter ondersteunen. Het handgebaar moet dan wel een duidelijke betekenis hebben zoals afgesproken in de bespreking voor de wedstrijd .

### Signalen

Zie Regel 6 voor de tekeningen met signalen.



## Hoekschop / doelschop

Als de bal geheel en al over de doellijn gaat moet de ASR zijn vlag in de lucht steken met zijn rechterhand (betere zichtlijn) om de scheidsrechter te informeren dat de bal uit het spel is en dan als het:

- aan de kant van de ASR is – aangeven of het een doelschop of een hoekschop is;
- niet aan de kant van de ASR is – oogcontact maken en de beslissing van de scheidsrechter volgen.

Als de bal duidelijk over de doellijn gaat dan hoeft de ASR de vlag niet in de lucht te steken om aan te geven dat de bal het speelveld heeft verlaten. Als de doelschop of hoekschop duidelijk is, is het niet nodig een signaal te geven, in het bijzonder als de scheidsrechter een signaal geeft.

## Overtredingen

De ASR moet zijn vlag in de lucht steken als er sprake is van een overtreding of onbehoorlijk gedrag in zijn directe nabijheid, of buiten het gezichtsveld van de scheidsrechter. In alle andere situaties moet de ASR wachten en een advies geven als dit gevraagd wordt en dan de scheidsrechter informeren over wat hij heeft gezien en gehoord en welke spelers betrokken waren.

Alvorens een vlagsignaal vanwege een overtreding te geven moet de ASR vaststellen dat:

- de overtreding plaatsvond buiten het zicht van de scheidsrechter, of dat diens zicht werd geblokkeerd;
- de scheidsrechter geen voordeel wilde toepassen.

Als een overtreding / vergrijp plaatsvindt dat een vlagsignaal van de ASR vereist, dan moet de ASR:

- de vlag in de lucht steken met dezelfde hand als waarmee de rest van het signaal gegeven zal worden – dit maakt het voor de scheidsrechter duidelijk aan welk team de vrije schop toegekend zal worden;
- oogcontact maken met de scheidsrechter;
- de vlag licht heen en weer zwaaien (elke overdreven beweging vermijden).

De ASR moet de 'wait-and-see' techniek toepassen om het spel door te laten gaan en de vlag niet in de lucht steken als het team waartegen een overtreding is begaan profijt zal hebben van het voordeel; het is daarom van groot belang dat de ASR oogcontact maakt met de scheidsrechter.

## Overtredingen binnen het strafschopgebied

Bij een overtreding in het strafschopgebied door een verdediger, buiten het gezichtsveld van de scheidsrechter, moet de ASR, met name als dit aan de kant van de ASR gebeurt, eerst oogcontact maken met de scheidsrechter om te zien waar deze staat en welke actie er is genomen. Als de scheidsrechter geen actie heeft ondernomen, dan moet de ASR een vlagsignaal geven en het elektronische piepsysteem gebruiken en vervolgens zichtbaar langs de zijlijn richting de hoekvlag lopen.



### **Overtredingen buiten het strafschopegbied**

Als een overtreding wordt begaan door een verdediger buiten het strafschopegbied (in de buurt van de lijnen van het strafschopegbied), dan moet de ASR eerst oogcontact maken met de scheidsrechter om te zien wat diens positie is, welke actie is ondernomen, en indien nodig een vlgsignaal geven. In het geval van een counter moet de ASR in staat zijn om informatie te geven over of er al dan niet een overtreding is begaan en of een overtreding binnen of buiten het strafschopegbied werd begaan. Ook moet hij informatie kunnen geven over welke disciplinaire actie genomen moet worden. De ASR moet een duidelijke beweging langs de zijlijn in de richting van de middenlijn maken, om aan te geven dat de overtreding plaats vond buiten het strafschopegbied.

### **Doelpunt – geen doelpunt**

Als het duidelijk is dat de bal geheel en al over de doellijn is gegaan, in het doel, dan moet de ASR oogcontact maken met de scheidsrechter zonder een aanvullend signaal te geven.

Als een doelpunt is gemaakt zonder dat het echt duidelijk is dat de bal over de lijn is gegaan, dan moet de ASR eerst de vlag in de lucht steken om de aandacht van de scheidsrechter te trekken en dan het doelpunt bevestigen.

### **Buitenspel**

De eerste actie van de ASR bij een buitenspelsituatie is het in de lucht steken van de vlag (met de rechterhand om de ASR een beter zicht te geven) en vervolgens, als de scheidsrechter het spel onderbreekt, de vlag gebruiken om aan te geven in welk gebied van het speelveld de buitenspelpositie plaats vond. Als het vlgsignaal niet direct wordt opgemerkt door de scheidsrechter, dan moet de ASR het signaal aanhouden tot het moment dat het opgemerkt wordt of totdat de bal duidelijk in het bezit is gekomen van de verdedigende partij.

### **Strafschop**

Als de doelverdediger opzichtig van de doellijn komt, voordat de bal is getrapt en er wordt geen doelpunt gemaakt, dan moet de ASR de vlag in de lucht steken.

### **Wissel**

Op het moment dat de ASR op de hoogte is gebracht (door de 4<sup>de</sup> official of een teamofficial) dat om een wissel is verzocht, dan moet de ASR dit aangeven richting de scheidsrechter bij de volgende onderbreking.

### **Inworp**

Als de bal geheel en al over de zijlijn gaat:

- dichtbij de ASR – moet onmiddellijk een signaal gegeven worden om de richting van de inworp aan te geven;



- ver weg van de ASR en de beslissing met betrekking tot de inworp is een duidelijke – dan moet de ASR onmiddellijk een signaal geven om de richting van de inworp aan te geven;
- ver weg van de ASR en de ASR twijfelt over de richting van de inworp – dan moet hij zijn vlag in de lucht steken om de scheidsrechter te informeren dat de bal uit het spel is, oogcontact maken met de scheidsrechter en diens signaal volgen.

### 3.3. AANVULLENDE ASSISTENT SCHEIDSRECHTERS

De AASR's gebruiken een radio communicatiesysteem (geen vlaggen) om te communiceren met de scheidsrechter. Als het radio communicatiesysteem niet werkt, dan gebruiken de AASR's een vlaggenstok met een elektronisch piepsignaal. In de regel maken AASR's geen duidelijke handgebaren, maar in sommige gevallen kan een discreet handgebaar waardevol zijn voor de scheidsrechter. Het handgebaar moet een duidelijke betekenis hebben en over deze gebaren moeten afspraken zijn gemaakt in de bespreking voor de wedstrijd.

#### **“Doelpunt – geen doelpunt” situaties**

Als de AASR heeft geconstateerd dat de bal geheel en al over de doellijn is gegaan, in het doel, moet hij:

- de scheidsrechter direct informeren via het communicatiesysteem dat er een doelpunt moet worden toegekend;
- een duidelijk gebaar maken met de linkerarm haaks op de doellijn, wijzend richting het midden van het veld (ook moet hij de vlaggenstok in de linkerhand houden). Dit signaal is niet nodig als de bal overduidelijk de doellijn is gepasseerd.

De scheidsrechter neemt de uiteindelijke beslissing.



## 4. OVERIGE ADVIEZEN

### Voordeel

De scheidsrechter mag de voordeelregel toepassen telkens als er een overtreding of een vergrijp plaatsvindt, maar moet het volgende in acht nemen wanneer hij besluit of hij de voordeelregel toepast of het spel onderbreekt:

- de ernst van de overtreding – als de overtreding bestraft moet worden met een veldverwijdering, dan moet de scheidsrechter de wedstrijd onderbreken en de speler verwijderen, tenzij er sprake is van een duidelijke scoringskans;
- de plaats waar de overtreding werd begaan – hoe dicht bij het doel van de tegenstander, hoe effectiever het voordeel kan zijn;
- de mogelijkheid voor een onmiddellijke, veelbelovende aanval
- de sfeer in de wedstrijd.

### Bijtellen van verloren gegane tijd

Veel onderbrekingen in een wedstrijd zijn geheel vanzelfsprekend (bijv. inwerpen, doelschoppen). Er wordt alleen tijd bijgeteld als het oponthoud langdurig is.

### Een tegenstander vasthouden

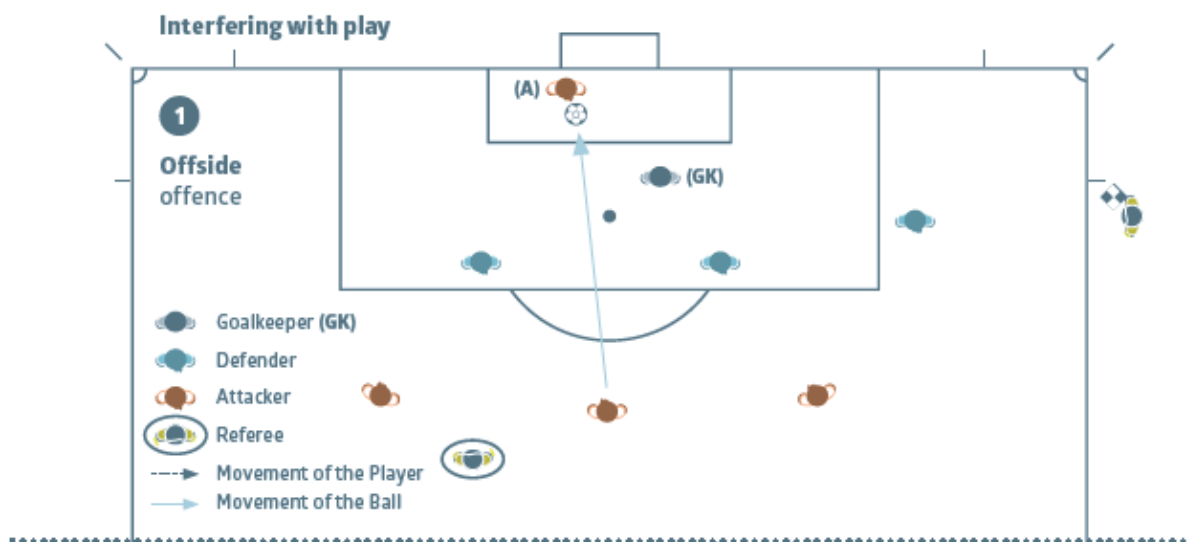
Scheidsrechters worden er aan herinnerd om vroegtijdig in te grijpen en streng op te treden tegen vasthouden, met name binnen het strafschoopgebied bij hoekschoppen en vrije schoppen.

Om met deze situaties om te kunnen gaan:

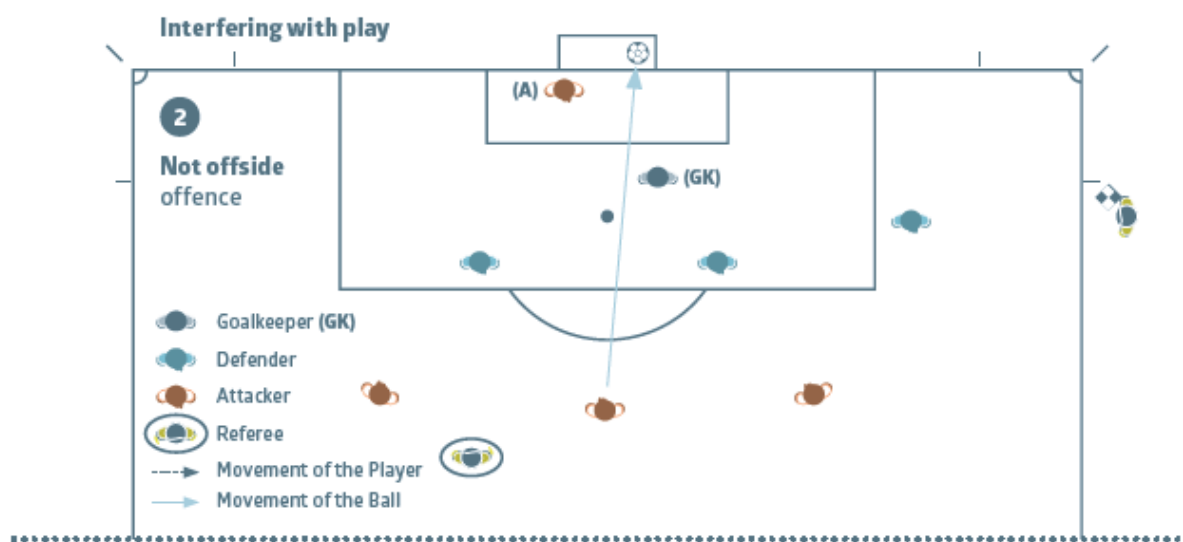
- moet de scheidsrechter elke speler die een tegenstander vasthoudt voordat de bal in het spel is vermanen;
- de speler een waarschuwing geven als het vasthouden doorgaat voordat de bal in het spel is;
- een directe vrije schop of strafschoop toekennen en de speler waarschuwen als de bal in het spel is.



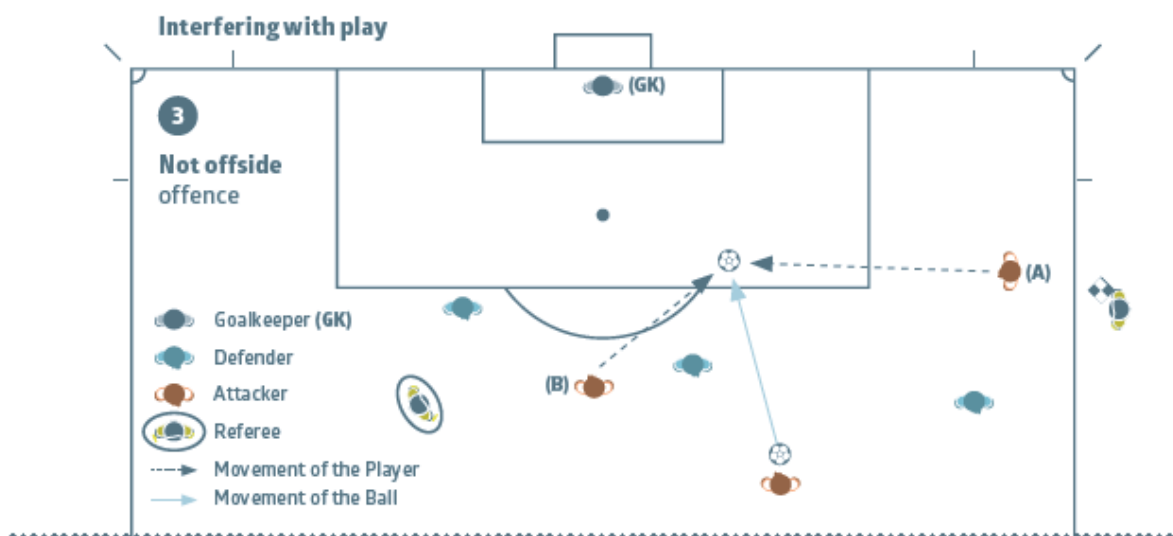
### Buitenspel (zie tekeningen)



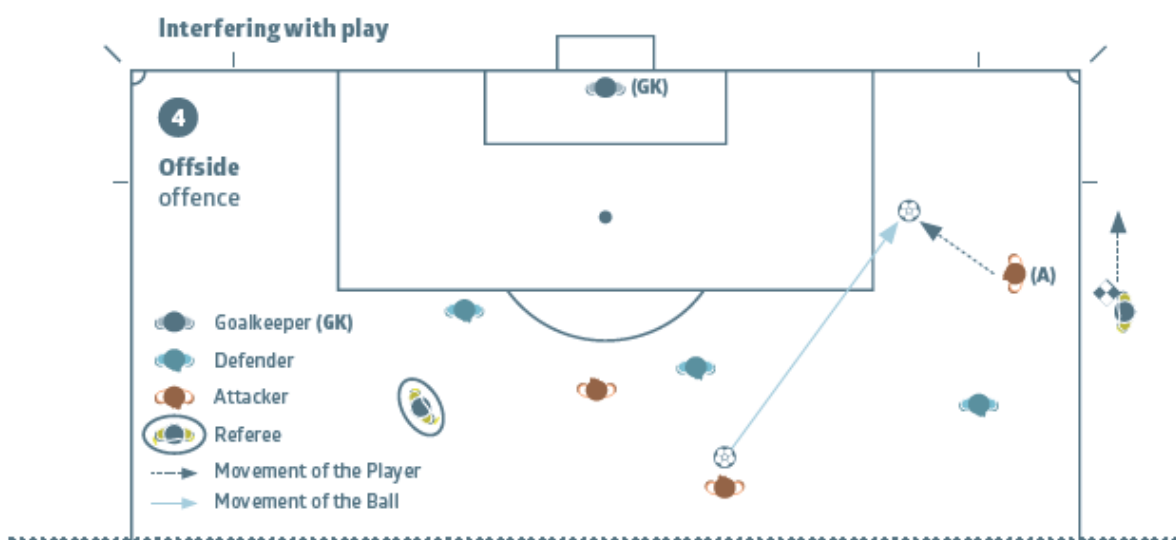
Een aanvaller in buitenspelpositie (A) die de tegenstander niet beïnvloedt, raakt de bal. De ASR moet de vlag in de lucht steken op het moment dat de speler de bal raakt (strafbaar buitenspel)



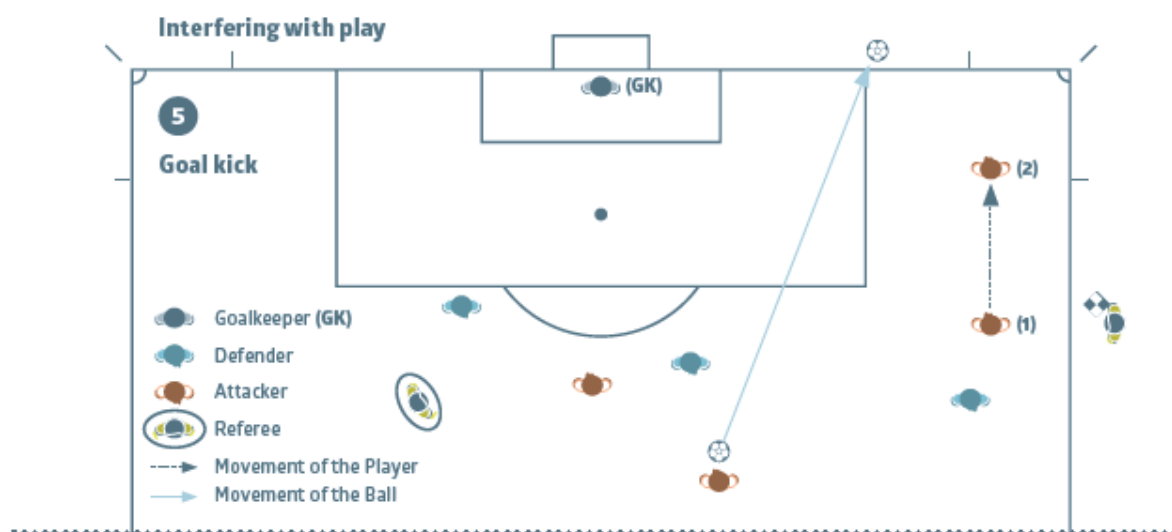
Een aanvaller in buitenspelpositie (A) die de tegenstander niet beïnvloedt, raakt de bal niet. De speler raakt de bal niet dus kan niet worden bestraft (geen strafbaar buitenspel)



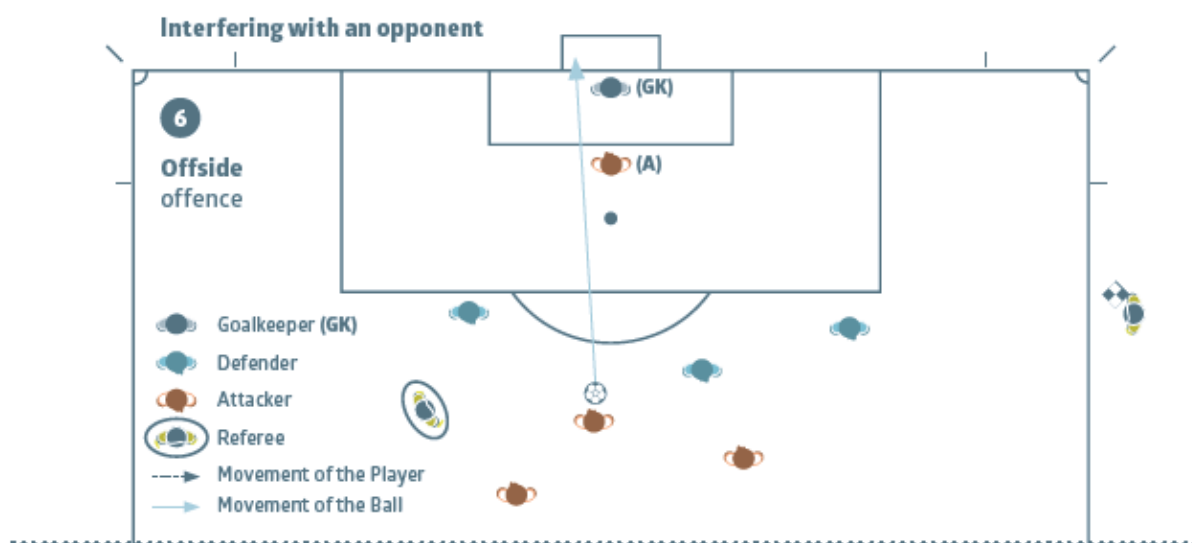
Een aanvaller in buitenspelpositie (A) loopt richting de bal en een ploeggenoot (B) die niet buitenspel staat loopt ook naar de bal en speelt deze. (A) raakte de bal niet, dus kan niet worden bestraft. (geen strafbaar buitenspel)



Een speler in buitenspelpositie (A) mag worden bestraft voordat hij de bal raakt of speelt, als, naar het oordeel van de SR, geen andere ploeggenoot die niet buitenspel staat de mogelijkheid heeft de bal te spelen. (strafbaar buitenspel)

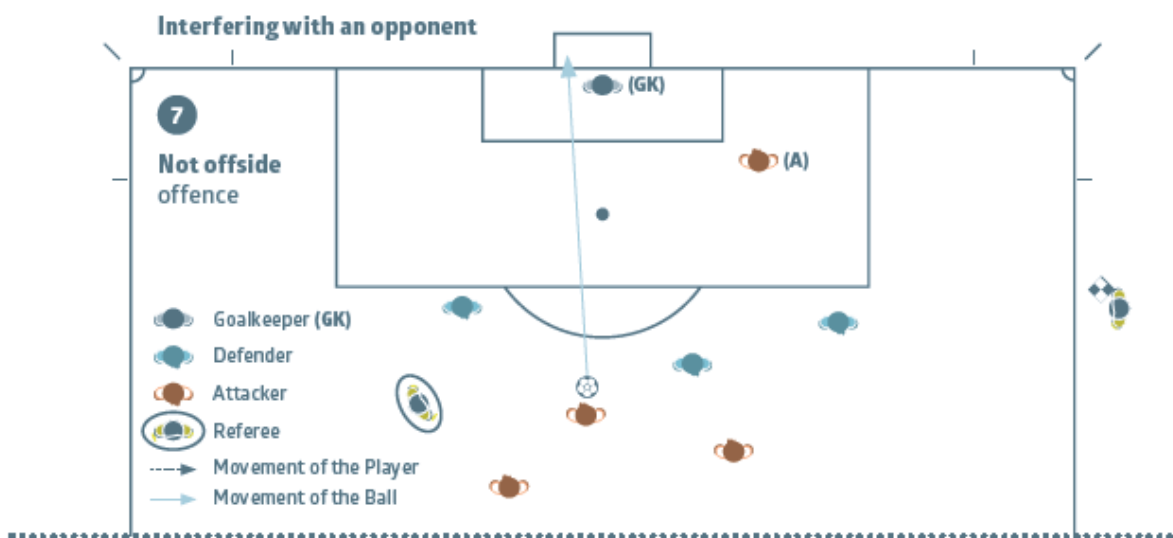


Een aanvaller in buitenspelpositie (1) loopt richting de bal en raakt deze niet. De ASR moet een doelschop aangeven

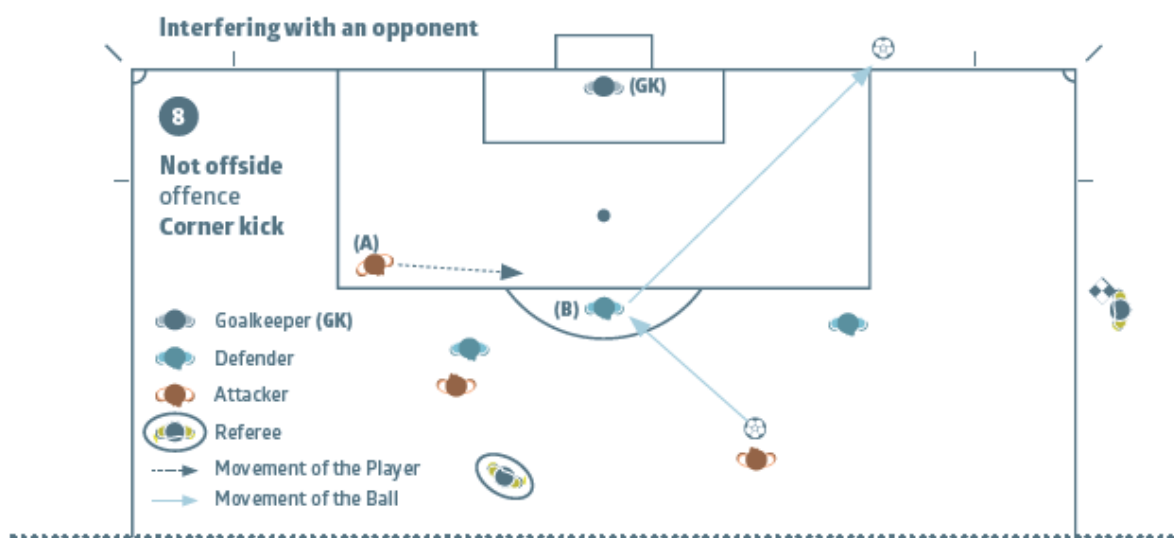


Een aanvaller in buitenspelpositie (A) belemmert duidelijk het zicht van de doelverdediger. De speler moet worden bestraft wegens het verhinderen dat een tegenstander de bal speelt of kan spelen. (strafbaar buitenspel)

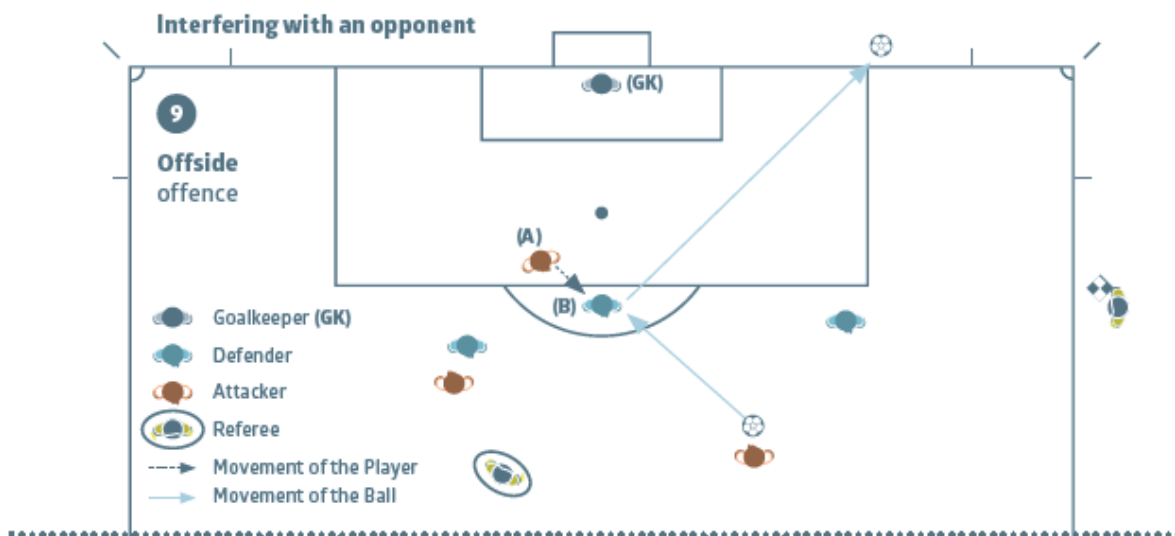




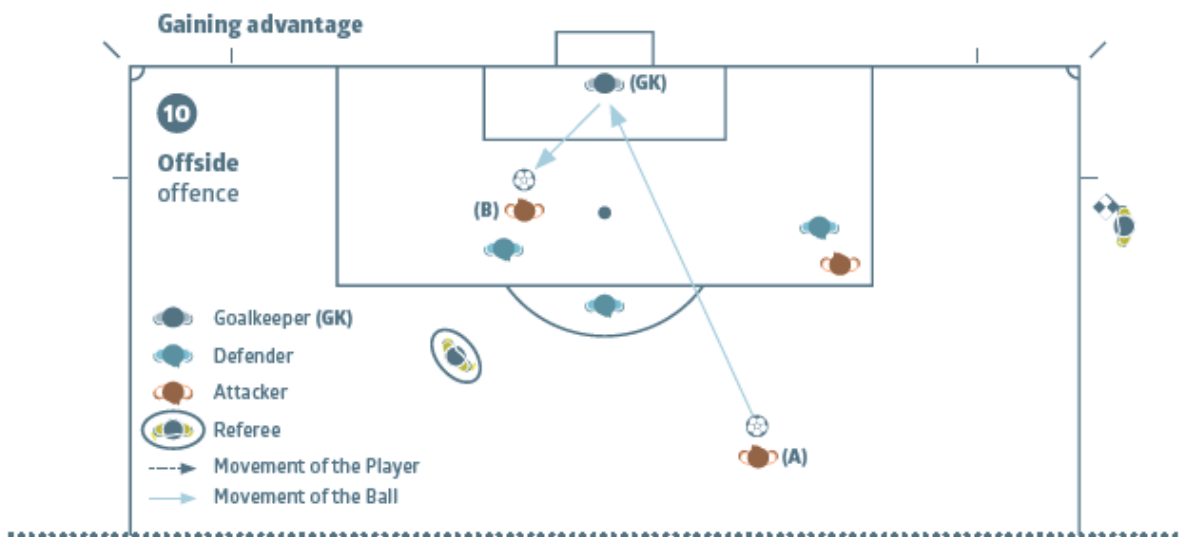
Een aanvaller in buitenspelpositie (A) belemmert het zicht van de doelvdediger niet en gaat ook geen duel aan met een tegenstander om de bal te veroveren. (geen strafbaar buitenspel)



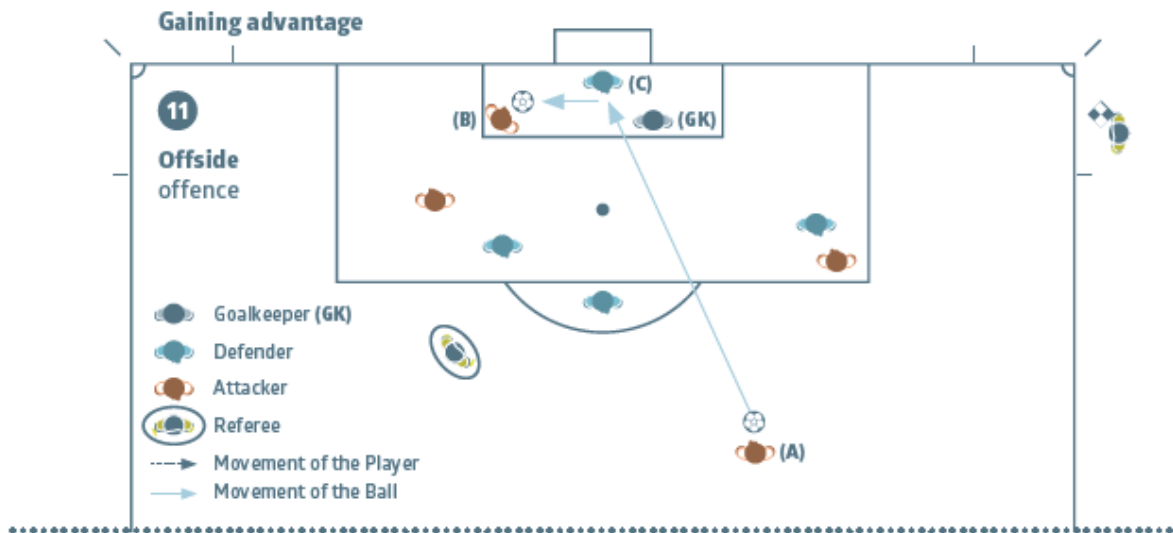
Een aanvaller in buitenspelpositie (A) loopt richting de bal maar verhindert niet dat de tegenstander (B) de bal speelt of kan spelen. (A) gaat geen duel aan met tegenstander (B) om de bal te veroveren. (geen strafbaar buitenspel)



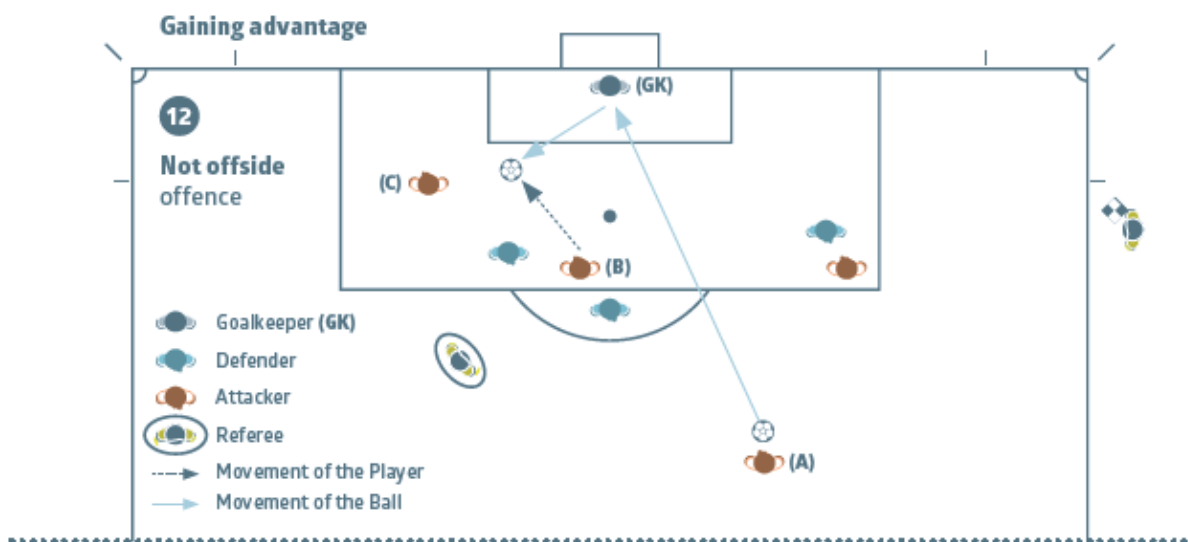
Een aanvaller in buitenspelpositie (A) loopt richting de bal en verhindert dat de tegenstander (B) de bal speelt of kan spelen, door een duel om de bal aan te gaan. (A) gaat een duel om de bal aan met (B) (strafbaar buitenspel)



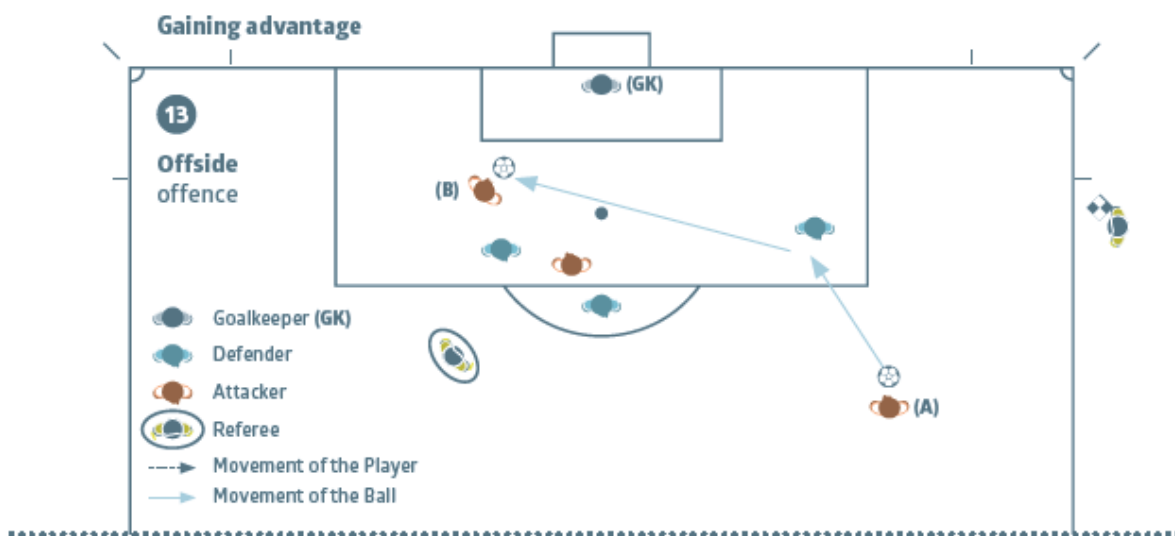
Een aanvaller in buitenspelpositie (B) wordt bestraft als hij een bal speelt of raakt die terugkomt van een doelvverdediger of van richting is veranderd door een doelvverdediger, of is gespeeld in het geval van een bewuste redding door de doelvverdediger, als hij zich in buitenspelpositie bevond op het moment dat bal geraakt of gespeeld werd door een ploeggenoot (A) (strafbaar buitenspel)



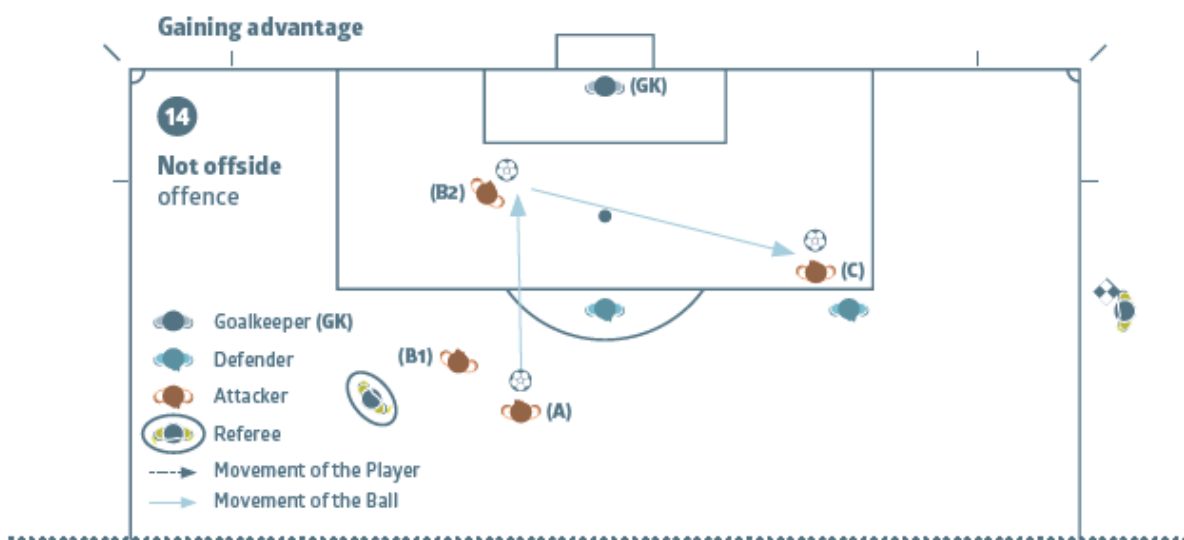
Een aanvaller in buitenspelpositie (B) wordt bestraft als hij een bal speelt of raakt die terugkomt van een verdediger of van richting is veranderd door een verdediger, of is gespeeld in het geval van een bewuste redding door de verdediger (C), als hij zich in buitenspelpositie bevond op het moment dat bal geraakt of gespeeld werd door een ploeggenoot (A) (strafbaar buitenspel)



Het schot van ploeggenoot (A) komt terug van de doelverdediger, (B) staat niet buitenspel en speelt de bal. (C) die buitenspel staat, wordt hiervoor niet bestraft, omdat hij geen voordeel haalt uit zijn positie omdat hij de bal niet raakt. (geen strafbaar buitenspel)



Het schot van ploeggenoot (A) komt terug van of wordt van richting veranderd door een tegenstander en de bal komt terecht bij aanvaller (B) die wordt bestraft wegens het spelen of raken van de bal, terwijl hij zich hiervoor in buitenspelpositie bevond. (strafbaar buitenspel)



Een aanvaller (C) in buitenspelpositie grijpt niet in in het spel van de tegenstander op het moment dat ploeggenoot (A) de bal naar speler (B1) speelt die niet buitenspel staat. (B1) loopt richting het doel van de tegenstander en speelt de bal (positie B2) naar ploeggenoot (C). Aanvaller (C) stond niet in buitenspelpositie toen de bal werd gespeeld en kan dus niet worden bestraft.



### **Verzorging / behandeling na een overtreding die met een gele of rode kaart is bestraft**

Voorheen moest een geblesseerde speler die medische verzorging ontving op het speelveld, het speelveld verlaten voor de spelhervatting. Dit kon oneerlijk zijn als de blessure was veroorzaakt door een tegenstander omdat de overtredende partij dan een numeriek voordeel had als het spel werd hervat.

Deze regeling werd echter ingevoerd omdat spelers vaak een blessure gebruikten om de hervatting op onsportieve wijze te vertragen, om tactische redenen.

Als een soort van evenwicht tussen deze twee oneerlijke situaties, heeft de IFAB nu besloten dat een geblesseerde speler enkel en alleen bij een fysieke overtreding waarvoor de tegenstander een gele of rode kaart heeft ontvangen kort verzorgd / behandeld mag worden om vervolgens op het speelveld te mogen blijven.

In principe mag de onderbreking niet langer duren dan zoals het tot op heden ging, wanneer een verzorger op het veld kwam om een blessure te verzorgen. Het verschil is dat het moment dat de scheidsrechter de verzorger(s) en de speler opdracht gaf het speelveld te verlaten, dit nu het moment is dat de verzorger(s) het speelveld moet(en) verlaten, maar dat de speler op het speelveld mag blijven.

Om er zeker van te zijn dat de geblesseerde speler het oponthoud niet op oneerlijke wijze gebruikt of verlengt, wordt aan scheidsrechters geadviseerd om:

- zich bewust te zijn van de wedstrijdstandigheden en een mogelijk tactische reden om de hervatting te vertragen;
- de geblesseerde speler te informeren dat als medische verzorging nodig is, dit snel moet gebeuren;
- een teken te geven aan de verzorger(s) (niet de brancarddragers) en indien mogelijk, om ze er aan te herinneren om snel te zijn.

Als de scheidsrechter besluit dat het spel hervat moet worden dan moet ofwel:

- de verzorger(s) van het speelveld zijn en de speler op het speelveld blijven of
- de speler verlaat het speelveld voor verdere behandeling (gebaar voor een brancard kan dan nodig zijn).

Als een algemene richtlijn wordt gegeven dat de hervatting niet langer dan 20-25 seconden vertraagd moet worden, vanaf het moment dat iedereen klaar was voor de spelhervatting.

De scheidsrechter moet de verloren gegane tijd bijtellen.



**Koninklijke Nederlandse Voetbalbond**  
Woudenbergseweg 56-58 3707 HX Zeist  
Postbus 515 3700 AM Zeist

Tel: 0343 49 92 11  
Fax: 0343 49 91 99  
Email: [bv@knvb.nl](mailto:bv@knvb.nl)

Bank: ING-bank NL45INGB0670000132  
BTW: NL002691346.B01  
KvK: 40478591 Utrecht