



HANDLEIDING RICHTLIJNEN SAMENWERKING AV

SCHEIDSRECHTERSZAKEN AV

Uitgave nr. : seizoen 2022/23
Datum : september 2022



Inhoudsopgave

Richtlijnen 4° officials	3
Taken 4e official	3
4° official Algemeen.....	4
Richtlijnen samenwerking	5
Inleiding	5
Algemeen.....	5
Voorafgaand aan de wedstrijd.....	6
Tijdens de wedstrijd	7
Spelerwisselingen en terugkeer geblesseerde spelers.....	7
doelschoplnworp	8
Buitenspel	9
Overtredingen	10
Strafschop	12
Doelschop	13
Hoekschop	14
Uittrap van de doelverdediger.....	14
Positie assistent-scheidsrechter ter hoogte van de middenlijn	15
Strafschoppenserie	15
Opstootjes	15
Verlaten speelveld	15
Diversen.....	15



RICHTLIJNEN 4^E OFFICIALS

Scheidsrechters die als 4^e official fungeren worden geïnstrueerd over de wijze waarop zij hun taak behoren uit te voeren. Als basis hiervoor gelden de richtlijnen uit de Laws of The Game. Gedurende het seizoen worden hun werkzaamheden en ervaringen voortdurend geëvalueerd aan de hand van door waarnemers opgestelde rapporten.

TAKEN 4E OFFICIAL

- De 4^e official neemt indien nodig de taken van de scheidsrechter of een van de assistenten over. Hij assisteert de scheidsrechter in alle gevallen.
- In Nederland is bepaald dat, wanneer de scheidsrechter uitvalt, de 4^e official zijn taken overneemt.
- De 4^e official verzorgt op verzoek van en in overleg met de scheidsrechter voor, tijdens en na de wedstrijd alle voorkomende administratieve taken.
- De 4^e official is verantwoordelijk voor een juist verloop van de wisselprocedure gedurende de wedstrijd.
- De 4^e official is bevoegd om de uitrusting van de wisselers te controleren, voordat zij het speelveld betreden. Is de uitrusting niet in orde, dan informeert hij de scheidsrechter.
- De 4^e official houdt toezicht op de reservebal(len). Indien nodig en op verzoek van de scheidsrechter zorgt hij ervoor dat een reservebal snel beschikbaar is.
- De 4^e official ondersteunt de scheidsrechter om het spel in goede banen te leiden, conform de spelregels. De scheidsrechter blijft verantwoordelijk voor alle beslissingen.

Toelichting:

Als de 4e official niet bezig is met de uitvoering van zijn administratieve taken of een wissel en mee kan kijken naar het spel, kan hij ook de scheidsrechter adviseren. Het blijft uiteindelijk altijd de verantwoordelijkheid van de scheidsrechter om een beslissing te nemen.

De 4e official is zich ervan bewust dat een trainer in de spanning van het moment wel eens wat ruimte verdient en dat hij niet de oorzaak is van nog meer discussie of boosheid. Als de mannen elkaar voor een wedstrijd even spreken, draagt dat bij aan een betere verstandhouding.

- De 4^e official maakt, indien nodig, na de wedstrijd een rapport op over incidenten die buiten het gezichtsveld van de scheidsrechter en de beide assistent-scheidsrechters hebben plaatsgevonden.
- De 4^e official bevindt zich tussen beide technische zones en heeft de bevoegdheid de scheidsrechter te informeren over misdragingen van spelers of officials die zich in de technische zone bevinden.



4^E OFFICIAL ALGEMEEN

De 4^e official is een ervaren scheidsrechter, die op hetzelfde niveau als of een niveau lager dan de scheidsrechter actief is.

De rol van de 4^e official moet een tactvolle zijn. Hij onderhoudt een goed contact met de personen op de banken van beide clubs. Daarnaast is het belangrijk dat de trainer zijn normale werk kan doen.

De instructiezone is het enige vak waarin coaching is toegestaan. Dit mag echter staande in zijn instructiezone door maar één persoon tegelijk te gebeuren. De 4^e official is aanspreekpunt, maar het is niet de bedoeling dat hij verantwoording aan trainers aflegt over beslissingen van de scheidsrechter.

De 4^e official behoort niet te accepteren dat buiten de instructiezone aanwijzingen worden gegeven. Juist hier komt de tactvolle rol naar voren. De 4^e official moet uitsluitend de coach aanspreken, indien er sprake is van herhaaldelijk duidelijk buiten de instructiezone coachen. Van belang is dat de trainer uitsluitend zijn spelers coacht.

Mocht de coach of een andere persoon (assistent-trainer, wisselspeler, dokter, verzorger) zich bij herhaling niet houden aan deze regels, dient de scheidsrechter door middel van de headset en/of in de pauze in de kleedkamer, te worden geïnformeerd. De scheidsrechter bepaalt dan de verdere aanpak.

Het zonder toestemming betreden van het speelveld of bewust duidelijk verlaten van de instructiezone door de coach of een ander persoon die normaliter op de bank zit, met als doel het kenbaar maken van ongenoegen over de leiding en/of het spel van de tegenstander wordt niet geaccepteerd. Dat geldt tevens voor het wegduwen en/of beledigen van de 4^e official. Dit zijn voorbeelden waar uitsluitend een verwijzing naar de tribune de verdere aanpak is. De scheidsrechter bepaalt de aanpak.

De 4^e official geeft de minimale extra tijd aan, die hij van de scheidsrechter doorkrijgt.



RICHTLIJNEN SAMENWERKING

INLEIDING

Een scheidsrechter moet niet alleen aan het vlagsignaal of ondersteunend piepsignaal kunnen vaststellen wat de assistent-scheidsrechter heeft geconstateerd, maar ook aan zijn lichaamshouding, en zijn loopacties. Het maken van duidelijke afspraken op het gebied van communicatie, leidt tot een betere samenwerking tussen leden van de arbitrage.

In deze technische richtlijnen, die zijn bedoeld om de afspraken binnen het arbitrale team te uniformeren en te optimaliseren, zijn de nieuwste richtlijnen van FIFA, UEFA en KNVB verwerkt. De UEFA instructies zijn door de KNVB zoveel mogelijk overgenomen.

Deze technische richtlijnen zijn bedoeld voor (assistent-)scheidsrechters amateurvoetbal. Daar waar gesproken wordt over piepvlaggen geldt dit alleen voor wedstrijden waar de piepvlaggen gebruikt worden. De overige afspraken in deze technische richtlijnen gelden voor alle wedstrijden.

In de richtlijnen wordt onderscheid gemaakt tussen de volgende rollen:

- scheidsrechter (SR);
- assistent-scheidsrechter (ASR);
- 4^e Official (4^eO).

ALGEMEEN

Vlagsignalen

Vlagsignalen zijn resoluut en duidelijk waarneembaar. Discrete hand- en/of armgebaren kunnen voor de SR een belangrijke extra steun zijn, maar moeten wel tot een minimum worden beperkt. Daarnaast moet de vlag zoveel mogelijk aan de speelveldzijde en scheidsrechterszijde worden vastgehouden, zodat de vlag voor de SR altijd zichtbaar is. Het overpakken van de vlag gebeurt altijd onderhands. Belangrijk voor de beeldvorming is dat beide ASR's op dezelfde wijze handelen. Echter, het allerbelangrijkste is de juistheid van de beslissing en het advies. Populair gezegd: "Goed gaat voor mooi"!

Piepsignalen

Het piepsignaal is een aanvullend signaal is dat alleen gebruikt moet worden wanneer het nodig is om de aandacht van de scheidsrechter te trekken.

Overleg tijdens de wedstrijd

- bij overleg tussen de SR, ASR en/of 4eO aan de zijlijn wordt alleen kort gesproken en er worden geen hand- of andersoortige gebaren gemaakt;
- zowel SR als ASR en/of 4eO richten zich met het gezicht naar het speelveld. Bij het overleg worden geen spelers toegelaten;
- communiceren gebeurt zonder hand voor de mond;
- de SR laat het spel pas hervatten nadat de ASR zijn positie heeft ingenomen.



VOORAFGAAND AAN DE WEDSTRIJD

Voor aanvang in kleedkamer

- vooraf dienen altijd afspraken te worden gemaakt tussen scheidsrechter en assistent-scheidsrechter. Bijvoorbeeld het benadrukken van de belangrijkste onderdelen van deze richtlijnen of het bespreken wanneer een SR specifieke voorkeuren heeft;
- voordat aan de warming-up wordt begonnen worden piepvlaggen gecontroleerd op hun werking en het juiste volume;
- na de warming-up wordt nogmaals getest alvorens het speelveld wordt betreden; vlak voor aanvang van de wedstrijd of 2e helft nogmaals controle;
- 4eO zorgt, waar van toepassing, voor communicatie met de fieldmanager voor de live- registratie tv.

Warming up

- het arbitrale team voert de warming up zo mogelijk uniform gekleed uit;
- bij betreden van het speelveld gaat ASR direct naar zijn eigen zijde om doelnet en omgeving te controleren;
- na gezamenlijke warming up gaat ASR ook naar het eigen werkgebied, zodat hij de omstandigheden kent waarop hij zijn taken moet uitoefenen;
- hij kan dan rekening houden met bijvoorbeeld het te dragen schoeisel, de daar aanwezige loopruimte en eventuele camera's/microfoons.

Uitrusting van de spelers

- ASR attendeert de SR erop, indien de uitrusting tot verwarring kan leiden;
- uitvoeren noppencontrole;
- controle uitvoeren op het dragen van scheenbeschermers, slidingbroeken, onder shirts en sieraden.

Betreden van het speelveld

- gezamenlijk als trio het speelveld betreden;
- vlagvoering bij opkomst aan buitenzijde;
- vlag wordt los gedragen, dus niet opgerold;
- bij aanwezigheid van een pupil van de week voor de ASR, loopt deze pupil aan de buitenzijde en wordt de vlag aan de binnenzijde gedragen;
- na gezamenlijk betreden van het speelveld presenteren aan het publiek;
- vlagvoering tijdens line-up aan buitenzijde;
- voorafgaande aan de toss, handen schudden van beide teams;
- vervolgens de nettencontrole door ASR's (reclame, logo's, camera's, handdoeken, bidons of andere voorwerpen die in het net hangen zijn niet toegestaan), te beginnen bij de eerste paal via de netruimte naar de tweede paal en bovenlangs weer terug naar de eerste paal, via doellijn (controle microfoons, ballenjongens/meisjes, fotografen etc. in werkgebied) en vervolgens opstellen ter hoogte van de voorlaatste verdediger. Hierbij is het niet nodig om de hoekvlag heen te lopen.

Protocol bij minuut stilte

- na line-up en handen schudden gezamenlijk ter hoogte van de middenlijn positie innemen op rand middencirkel;



- lichaam richting hoofdtribune;
- SR op middenlijn, ASR aan zijde SR;
- SR fluit voor minuut stilte.

- ASR heeft de vlag naast zich (buitenzijde) en houdt het puntje van de vlag vast om te voorkomen dat de vlag wappert;
- 4eO stelt zich op tussen de beide dug-outs en heeft de handen op de rug;
- SR fluit ten teken dat de minuut stilte ten einde is;
- ASR gaat de netcontrole uitvoeren en neemt positie in ter hoogte van de voorlaatste verdediger.

TIJDENS DE WEDSTRIJD

Duur van de wedstrijd

- tijd meeklokken;
- er als ASR op attent zijn, dat de SR tijdig aan de 4eO de extra speeltijd aangeeft, anders door middel van piepsignaal hierop attenderen.

SPELERWISSELINGEN EN TERUGKEER GEBLESSEERDE SPELERS

- 4eO bereidt de wissel voor, voert noppencontrole uit en controleert op het dragen van scheenbeschermers, slidingbroek, ondershirt en sieraden;
- Indien de wissel volledig is voorbereid attendeert de 4eO ASR1 op de wissel. Is ASR1 onbereikbaar dan zoekt de 4eO contact met ASR2 of rechtstreeks met de SR.
- de spelerswissel wordt aangegeven door middel van het voorgeschreven vlagsignaal van ASR1;
- ASR blijft op zijn positie;
- indien er geen 4eO aanwezig is dan wordt de taak van de 4eO (controle uitrusting en toepassing wisselprocedure) door de ASR1 uitgevoerd;
- het voornoemde signaal wordt door ASR2 overgenomen. In specifieke situaties kan ASR2 ook het initiatief nemen;
- bij meer dan één wissel komt ASR1 naar de 4eO ter ondersteuning. In dat geval geeft, na uitvoering van de wissels, ASR1 bij de SR aan wanneer hij weer in positie staat. Pas dan geeft de SR een teken voor het hervatten van de wedstrijd;
- de te vervangen speler wordt, omwille van veiligheid en overzichtelijkheid, zoveel mogelijk de gelegenheid geboden het speelveld te verlaten ter hoogte van de middenlijn aan de zijde van de dug out. Indien naar het oordeel van de SR sprake is van tijdrekken, of van een blessure die het noodzakelijk maakt dat de betreffende speler het speelveld verlaat bij de dichtstbijzijnde doel- of zijlijn, dan draagt de SR de te vervangen speler op het veld te verlaten bij de dichtstbijzijnde doel- of zijlijn;
- ASR of 4eO attendeert, in geval een geblesseerde/verzorgde speler in het veld wil terugkeren, de SR hierop, bijvoorbeeld door kort gebruik van het piepsignaal. Kies het juiste moment van communicatie (bijvoorbeeld niet tijdens een gevaarlijke aanval / bal in de 16 meter). De terugkerende speler moet bij voorkeur links van de ASR in het veld komen i.v.m. focus van de ASR op positie vlv en overige spelers;
- Waar mogelijk communicatie met de speler die wil terugkeren als de SR nog geen toestemming heeft gegeven ("wachten"), waardoor de SR niet naar de situatie hoeft te kijken;

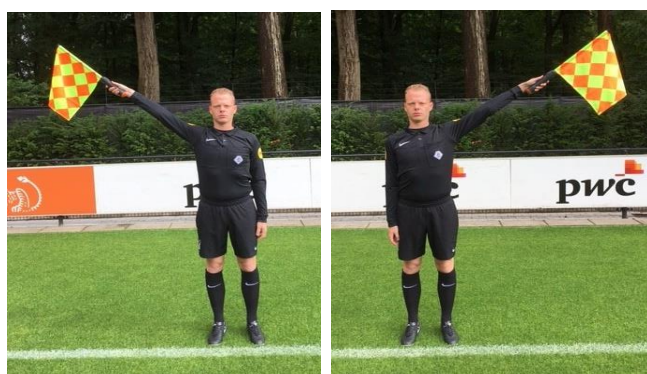




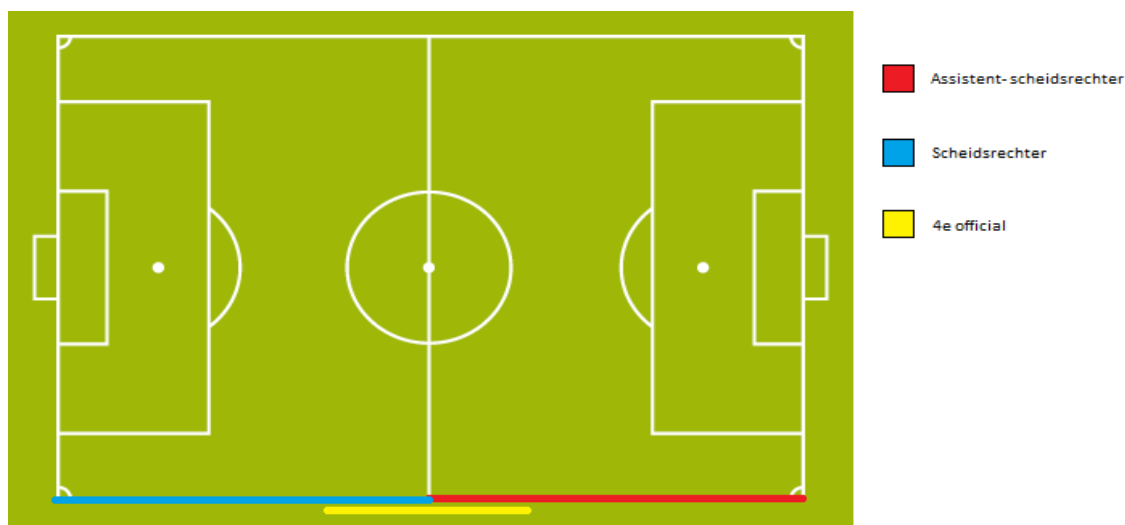
- Een uitzondering op de verplichting het speelveld te verlaten geldt als:
 - een doelman geblesseerd is geraakt;
 - een doelman en een veldspeler met elkaar in botsing zijn gekomen en verzorging behoeven;
 - een speler geblesseerd is geraakt door een fysieke overtreding waarvoor de tegenstander een gele- of rode kaart ontvangt, mits de behandeling snel kan worden afgerond;
 - een strafschoep wordt toegekend en de geblesseerde speler de nemer is;

DOELSCHOPINWORP

- wanneer de bal over de zijlijn gaat aan de zijde van de ASR, dan moet hij direct aangeven welke partij recht heeft op een inworp;
- wanneer de bal over de zijlijn gaat, ver weg van de positie van de ASR en de beslissing wie de inworp mag nemen is duidelijk, dan moet hij ook direct aangeven welke partij recht heeft op een inworp;
- wanneer de bal over de zijlijn gaat, ver weg van de ASR, maar deze twijfelt of de bal wel uit het spel is of wie er in moet werpen, dan moet hij contact maken met de SR (oogcontact en/of piepvlag) en de beslissing van de SR overnemen;
- wanneer de bal even over de zijlijn is, maar gelijk weer in het veld komt, dan moet de ASR eerst zijn vlag in de lucht steken, in de hand waarmee hij ook vervolgens richting aangeeft, om de aandacht van de SR te trekken en het spel te laten stoppen en daarna vervolgen met de normale procedure bij inworp;
- de SR en ASR letten op correcte uitvoering van de inworp;
- bij de uitvoering is de SR verantwoordelijk voor de handen, de ASR voor de voeten;
- de ASR kan de plaats aangeven waar de inworp dient te worden genomen door te blijven staan op de plaats waar de bal het speelveld verliet; de ASR gaat niet voor de speler staan die inwerpt;
- in het algemeen: ASR houdt oogcontact met SR en neemt seconde bedenktijd.



Aandacht wordt gevraagd voor de juiste positie van het nemen van de inworp. Te vaak wordt er 10 á 15 meter terreinwinst geboekt. Door preventief en proactief optreden van de SR (eventueel ondersteund door de ASR) kan dit aspect beter worden gemanaged.



Doelpunt

Helft ASR

- de SR kent doelpunt toe: de ASR gaat onmiddellijk naar positie “rand strafschoopgebied” en blijft de situatie m.b.t. feestvierende en teleurgestelde spelers observeren;
- wanneer een doelpunt is gescoord terwijl de bal nog in het spel lijkt te zijn, of de SR is niet in de positie om zelf het doelpunt te constateren dan moet de ASR, staande op de doellijn, zijn vlag in de lucht steken om aan te geven dat de bal de doellijn heeft gepasseerd, en een piepsignaal geven; vervolgens dient de ASR naar het midden te wijzen om daarna de loopactie “rand strafschoopgebied” te maken
- bij net niet doelpunt dient de ASR zijn vlag langs het lichaam te houden en eventueel een discreet doorspeelgebaar te maken;
- communicatie moet snel en zeer duidelijk zijn!;
- bij de loopactie naar de positie “rand strafschoopgebied” houdt de ASR zijn zicht op het speelveld om eventuele onregelmatigheden (shirt over het hoofd, opstootje e.d.) te kunnen waarnemen;
- wanneer er geen 4eO is noteren ASR1 en ASR2 het doelpunt.

Andere helft ASR

- de assistent-scheidsrechter blijft bij de middellijn staan of ter hoogte van de voorlaatste verdediger (hangt af waar die op dat moment is);
- op tactische gronden (bv feestvierende spelers begeven zich naar de dugout in zijn rug) kan ASR1 besluiten een andere positie in te nemen;
- hij observeert wat er gebeurt;
- als de spelers teruglopen naar de eigen helft, dan loopt hij mee met de voorlaatste verdediger, zodat hij altijd zicht houdt op de situatie.

BUITENSPEL

- bij strafbaar buitenspel de vlag in de rechterhand rechtstandig omhoog;
- ondersteunende communicatie door middel van piepsignaal;



- na fluitsignaal de plaats op voorgeschreven wijze aangeven: de ASR blijft staan ter hoogte van de



plaats waar de spelhervatting moet worden genomen en kiest weer positie zodra de bal op de juiste plek ligt;

- bij voordeelregel oogcontact: eventueel een signaal van doorspelen van de SR;
- de SR en de ASR op één lijn: fluiten en vlaggen (niet denken dat de ander wel actie zal ondernemen);
- wanneer onduidelijk is of de bal is gespeeld door een verdediger of aanvaller of is getouchéerd bij doorkoppen of doorspelen van de bal, ligt het initiatief bij de SR om aan te geven dat de bal is geraakt en door wie.
indien de SR duidelijk aangeeft dat hij door laat spelen bij een vlagsignaal (bijvoorbeeld bal komt van verdediger of er is geen sprake van buitenspel): onmiddellijk de vlag naar beneden;
- bij schoten uit de tweede lijn: alleen vlaggen indien de ASR zeker is van strafbaar buitenspel (zicht ontnemen of op andere wijze beïnvloeden).
- indien de SR het vlagsignaal niet ziet of het piepen niet hoort blijft de ASR staan met de vlag omhoog totdat de verdedigende partij in balbezit komt: dan pas de vlag naar beneden;
- wanneer er onduidelijkheid bestaat over de geldigheid van een doelpunt, waaraan zich voorafgaand een buitenspelsituatie heeft voorgedaan, maakt de ASR geen loopactie en probeert hij de SR middels een piepsignaal te benaderen. Indien dit piepsignaal niet wordt opgemerkt door de SR dan volgt een vlagsignaal.

OVERTREDINGEN

- de ASR en 4eO doen actief mee, maar met een zekere terughoudendheid;
- overtredingen binnen het werkgebied van de ASR, niet zichtbaar voor de SR, moeten worden gesignaleerd;
- er volgt in dat geval een vlagsignaal (wapperen + richting aangeven) en een piepsignaal;
- de ASR en 4eO hebben vervolgens de taak de SR eventueel te ondersteunen met een advies voor een persoonlijke straf voor de overtreder: De SR laat in geval van een gele kaart het spel niet eerder hervatten alvorens alle betrokken officials de gegevens hebben genoteerd;
- bij toepassing van de voordeelregel door de SR moet de ASR zijn vlag onmiddellijk naar beneden doen;
- indien een gele kaart vanwege de voordeelregel wordt uitgesteld, onthoudt het hele team het rugnummer van de speler. Deze taak ligt primair bij de 4eO. Hij let ook op waar de speler zich bevindt bij de eerstvolgende onderbreking, zodat alsnog de gele kaart kan worden getoond;
- overtredingen buiten het eigen werkgebied moeten alleen worden gesignaleerd, indien de SR om advies vraagt of als het buiten het waarnemingsgebied van de SR valt; het werkgebied van de



ASR wordt groter naarmate de scheidsrechter zich verder van de situatie bevindt; piepen is daarbij het eerste communicatiemiddel. Niet alleen de afstand is leidend voor het advies voor de overtreding, maar ook het vrije zicht op de situatie. Echter, hoe verder weg uit het werkgebied des te terughoudender de ASR/4eO moet zijn. De SR kan ook om advies vragen als zijn positie ver weg is of als hij slecht zicht heeft;

- de SR behoudt te allen tijde de vrijheid een advies van een ASR niet over te nemen (dit laat hij weten verbaal of via een handgebaar);
- alleen in of onmiddellijk na het fluitsignaal vlaggen, indien de overtreding in de nabijheid is en het vlagsignaal de beslissing van de SR versterkt: wapperen + richting aangeven, niet piepen. Dit betreft met name situaties waarbij aan de overtreder een disciplinaire straf (geel of rood) moet worden opgelegd;
- bij "zekere" rode kaart en cruciale situaties buiten het waarnemingsgebied van de SR moeten de ASR en 4eO hun verantwoordelijkheid nemen: (blijven) vlaggen en piepen;
- als een ASR of 4eO een overtreding heeft geconstateerd en geprobeerd heeft een bijbehorende disciplinaire straf te communiceren met de SR, maar de SR hoort/ziet het advies niet en laat het spel hervatten, dan moet de ASR/4eO dit advies blijven herhalen nu de disciplinaire straf alsnog kan worden opgelegd;
- bij het constateren van overtredingen moet er rekening mee worden gehouden dat een mogelijke (duidelijke) voordeelregel kan optreden; ook hier geldt: even wachten is beter dan direct te vlaggen;
- de 9.15 meter afstand binnen het werkgebied van de ASR: indien noodzakelijk spelers verbaal afstand aangeven; het speelveld niet betreden, tenzij daarvoor aanleiding is;
- opstelling bij vrije schoppen met een muur: ASR ter hoogte van de voorlaatste verdediger, tenzij de SR anders aangeeft.

Bijzondere situaties

- indien de verdedigende partij een overtreding maakt nabij het strafschoopgebied dient de ASR di op deze hoogte staat door middel van een loopactie aan te geven "buiten" of "binnen". In geval van een strafschoop (binnen) een loopactie naar de hoekvlag, in geval van een vrije schop (buiten) terug naar of richting de (verlengde) 16-meterlijn van het strafschoopgebied;
- wanneer een vrije schop snel wordt genomen in de rug van de SR dient de ASR toezicht te houden op de juiste uitvoering.





- bij vrije schoppen rondom het strafschopgebied neemt de SR het initiatief tot communicatie wie er let op handsballen in de muur. Zodra de SR de muur op afstand gaat zetten houdt de ASR die het dichtst bij de situatie staat in de gaten of de bal op de juiste plaats blijft liggen.
- bij gele / rode kaarten: bespreek voorafgaande aan de wedstrijd wat wordt gecommuniceerd bij "twijfel voor rood";
- ondersteun in geval van twijfel de SR bij de vaststelling wie de overtreder is (naam en/of rugnummer) indien dit moeilijk waarneembaar is.

"Off the ball" situaties

- 4eO kiest, op basis van vooraf gemaakte afspraken, positie bij vrije schoppen, zoals bij voorzetten vanuit de flanken aan de dug-out zijde;
- SR geeft desgewenst aan 4eO aan dat de muur zijn verantwoordelijkheid is;
- aan de overzijde van het speelveld worden deze afspraken indien mogelijk gemaakt met ASR2.
- De ASR op wiens speelhelpt het spel zich niet afspeelt kijkt waar mogelijk mee bij duels off the ball.

STRAFSCHOP

- de eerste en uiteindelijke verantwoordelijkheid ligt bij de SR;
- wanneer er een overtreding wordt gemaakt door de verdedigende partij aan de ASR-zijde van het strafschopgebied in een situatie die moeilijk zichtbaar is voor de SR, moet er een advies komen (passief blijven bij advies geen overtreding, of loopactie/piepsignaal bij overtreding);
- ingrijpen door de ASR gebeurt verder uitsluitend onder bijzondere omstandigheden en indien de SR op grote afstand staat, zich in een positie bevindt waarin hij de situatie niet kan beoordelen of nadrukkelijk om advies van de ASR vraagt, en uitsluitend door middel van loopactie of piepsignaal: er wordt geen vlagsignaal gegeven;
- overtredingen net buiten of binnen het strafschopgebied door verdedigende partij:
 - buiten: ASR blijft staan c.q. loopt terug naar het verlengde van de zestienmeterlijn.
 - staat de ASR in dit geval al nabij de doellijn en vindt de overtreding plaats net buiten het strafschopgebied bij de haaks op de doellijn staande lijn van het strafschopgebied dan loopt de ASR enkele passen terug, evenwijdig aan de zijlijn. In dat geval wordt niet teruggelopen tot het verlengde van de 16-meterlijn;
 - binnen: doorlopen naar de hoekvlaggenstok (niet dwingend), gelijktijdig piepen;
 - staat de ASR in dit laatste geval al nabij de doellijn dan zet hij een stap voor de hoekvlag.
- als de ASR ervan overtuigd is, dat de SR ten onrechte een strafschop heeft toegekend omdat de overtreding buiten het strafschopgebied heeft plaatsgevonden, dan dient de assistent-scheidsrechter te blijven staan (of enkele stappen terug te lopen), en te piepen;
- als de ASR ervan overtuigd is, dat de scheidsrechter een strafschop dient toe te kennen en de scheidsrechter legt de bal buiten het strafschopgebied, dan dient de ASR door te lopen, en te piepen;
- de beslissing van de SR is te allen tijde doorslaggevend.

Uitvoering van de strafschop

- de ASR wacht bij het geven van een strafschop in eerste instantie bij de hoekvlag totdat de spelers hun positie buiten het strafschopgebied gaan innemen, dit om te voorkomen dat er weerstand tegen de ASR ontstaat over de genomen beslissing. Vervolgens loopt de ASR door tot



het snijpunt van de doellijn en de lijn van het strafschopgebied. De eerste prioriteit vanaf deze positie voor de ASR is doellijnbewaking. Tevens dient de ASR zich bewust te zijn van de diverse spelregeltechnische mogelijkheden die tijdens het nemen van de strafschop kunnen voorkomen; tweemaal spelen van de bal door de strafschopnemer, te vroeg toelopen, onderbreken aanloop, mogelijke buitenspelsituatie etc.; De SR is verantwoordelijk voor een juiste uitvoering van de strafschop (inclusief te vroeg van de lijn komen keeper en inlopen spelers). De ASR is verantwoordelijk voor een goede ondersteuning van de SR, met name met betrekking tot het te vroeg van de lijn komen van de doelman;

- de ASR op de doellijn dient bij twijfelgeval aan te geven of de bal geheel en al over de doellijn is gegaan door de vlag korte duur rechtstandig omhoog te houden, te piepen en vervolgens naar het midden te wijzen;
- indien er bij de uitvoering van de strafschop een duidelijke overtreding is begaan, communiceert de ASR na de uitwerking van de strafschop te hebben afgewacht dit door de aandacht van de SR te trekken via een piepsignaal;
- na de uitwerking van de strafschop neemt de ASR zo snel mogelijk de positie weer in aan de zijlijn; hierbij dient de ASR tevens zo snel mogelijk ter hoogte van de voorlaatste verdediger positie te kiezen. Uiteraard dient achterwaarts te worden gelopen waarbij het gezicht altijd gericht is naar het speelveld;
- vervolgens, in geval van een doelpunt, zonder te vlaggen rustige looppas naar het verlengde van de 16-meterlijn;
- mocht er zich een buitenspelsituatie voordoen tijdens het teruglopen naar de zijlijn dan dient er direct te worden gevlagd (ondanks de eventuele positie van de ASR in het speelveld);
- voor een doel- of hoekschop na een gemiste strafschop hoeft, na het innemen van de positie aan de zijlijn, niet meer te worden gevlagd indien de SR reeds een beslissing heeft gecommuniceerd;
- de SR is verantwoordelijk voor de buitenspelbeoordeling direct volgend op het terugkeren van de bal, nadat deze gepareerd is door de keeper of terugkomt van paal of lat en wordt hierop geattendeerd door de ASR.

DOELSCHOP

- bal over de doellijn: ASR wijst met zijn vlag onmiddellijk naar het doel, waarbij de voorzijde van het lichaam richting speelveld is gericht;
- het aangeven gebeurt vanuit de positie net naast de hoekvlag (vlag in rechter hand);
- bij een schot van grote afstand of in situaties waar de doelman het spel snel zou kunnen hervatten mag het signaal voor de doelschop worden gegeven ter hoogte van 5-meter lijn;
- bal over de doellijn in de diagonaal van de SR: oogcontact met SR; SR geeft doelschop aan; daarna wijzen naar het doelgebied;
- in uitzonderlijke situaties, als de doelschop zeer duidelijk is, en in het bijzonder als de SR al een signaal heeft gegeven of de doelman al op het punt staat het spel snel te hervatten, hoeft de ASR geen vlagsignaal meer te geven;
- wanneer de bal net over de doellijn is (maar moeilijk waarneembaar) of onmiddellijk het speelveld weer in komt, dan moet de ASR zijn vlag met de rechterhand in de lucht steken om de aandacht van de SR te trekken en het spel te laten stoppen en daarna vervolgen met de normale procedure bij doelschop;
- ASR dient aandacht te schenken aan het correct nemen van de doelschop (vanaf de 5 meterlijn met de vlag in de linkerhand en met de voorzijde van het lichaam richting speelveld); prioriteit heeft echter buitenspel en de ASR dient tijdig zijn positie ter beoordeling van buitenspel te hebben ingenomen; de ASR dient oogcontact te houden met de nemer van de





doelschop;

- indien een tegenstander, die zich bij een doelschop in het strafschopgebied bevindt op het moment dat deze wordt genomen of het strafschopgebied betreedt voordat de bal in het spel is, de bal raakt of probeert te spelen voordat deze in het spel is, dan communiceert de ASR dit met een rechtstandig vlagsignaal, en wordt de doelschop overgenomen;
- indien een tegenstander, die door het snel nemen van een doelschop niet de gelegenheid had het strafschopgebied te verlaten, de bal weet te onderscheppen nadat deze in het spel is gebracht, dan laat de SR het spel doorgaan;
- Indien zich bij het nemen van de doelschop aanvallers binnen- of op de rand van het strafschopgebied opstellen dan kan de ASR ervoor kiezen om, na controle van de ligging van de bal, positie in te nemen halverwege VLV en aanvaller(s), tot ongeveer ter hoogte van de strafschopstip, om eventueel te vroeg toelopen te kunnen beoordelen.

HOEKSCHOP

- bal over de doellijn nabij de ASR: vlag onmiddellijk naar de kwartcirkel wijzen, zodat de SR ook aan lichaamstaal/positie kan zien dat er een hoekschop wordt gegeven;
- het aangeven gebeurt vanaf 1 á 1.5 meter vanaf de hoekvlag; alleen in het geval de ASR al dichterbij de hoekvlag is wordt een stap teruggezet;
- bal over de doellijn in de diagonaal van de SR: oogcontact met SR, SR geeft hoekschop aan; daarna direct wijzend naar de kwartcirkel;
- wanneer de bal even over de doellijn is, maar gelijk weer in het veld komt, dan moet de ASR eerst zijn vlag met de rechterhand in de lucht steken om de aandacht van de SR te trekken en het spel te laten stoppen en daarna vervolgen met de normale procedure bij hoekschop;
- in uitzonderlijke situaties, als de hoekschop zeer duidelijk is, en in het bijzonder als de SR al een signaal heeft gegeven, hoeft de ASR geen vlagsignaal meer te geven;
- de ASR bewaakt of spelers op minimaal 9.15 meter afstand staan;
- de ASR controleert of de bal goed ligt;
- opstelling ASR is achter de hoekvlag (vlag in linker hand).



UITTRAP VAN DE DOELVERDEDIGER

- ASR dient aandacht te schenken aan het correct uittrappen door, indien de doelman dit ter hoogte van de 16-meterlijn doet, positie in te nemen ter hoogte van het verlengde van de 16-meterlijn, met de vlag in de linkerhand en met de voorzijde van het lichaam richting speelveld; prioriteit heeft echter buitenspel en de ASR dient tijdig zijn positie ter beoordeling van buitenspel te hebben ingenomen; de ASR houdt oogcontact met de doelverdediger;
- de doelverdediger overschrijdt met de bal in zijn handen de lijn van het strafschopgebied; alleen ingrijpen door de ASR in overduidelijke situaties (bij millimeterwerk roepen naar de doelverdediger);
- dringend advies: eerst trachten verbaal contact te maken met doelverdediger, en eventueel in de rust of tijdens de wedstrijd de SR hierop attenderen.



POSITIE ASSISTENT-SCHIEDSRECHTER TER HOOGTE VAN DE MIDDENLIJN

- ASR is proactief;
- ASR staat schuin ingedraaid richting de andere speelhelft.

STRAFSCHOPPENSERIE

- voorafgaand aan de strafschoppenserie geeft de 4eO aan welke 22 (of minder) spelers in aanmerking komen om strafschoppen te nemen;
- de positie van ASR1 is op het snijpunt van de doellijn en de lijn van het doelgebied;
- ASR1 en SR noteren scoreverloop;
- de positie van ASR2 is in de middencirkel, zodanig dat hij zicht heeft op alle spelers en de bank (spelers en officials);
- ASR2 noteert de rugnummers van de strafschnopnemers;
- beide teams dienen een gelijk aantal spelers te gebruiken;
- de 4eO behoudt zijn positie tussen de beide banken en zorgt ervoor dat technische staf en voor de strafschoppenserie niet in aanmerking komende spelers en wisselers binnen de instructiezones blijven.

OPSTOOTJES

- ASR en 4eO komen niet nodeloos het speelveld in;
- indien daar aanleiding toe is, bijvoorbeeld bij massale opstootjes, begeeft ASR zich richting het opstootje en neemt een positie in waarbij hij optimaal kan waarnemen;
- SR en ASR komen niet aan spelers of andere betrokkenen bij een opstootje;
- niet te veel / niet te druk communiceren tijdens de opstootjes en zeker niet gaan schreeuwen;
- blijf altijd rustig en duidelijk praten;
- kies het juiste moment van communiceren.
- indien er een speler op grote snelheid naar de SR komt gerend in zijn rug, moet hij hierop geattendeerd worden door de 4eO en de ASR;
- bij opstootjes is het aan alle teamleden om direct aan het begin de rugnummers op te nemen van de aanstichters en deze indien noodzakelijk te delen "Nr 9 team A en Nr. 10 team B".
- alvorens het spel te hervatten vindt er nog visuele afstemming plaats tussen SR en ASR.

VERLATEN SPEELVELD

- na de eerste en tweede helft wacht de 4eO bij de uitgang van het speelveld richting kleedkamers;
- beide ASR's gaan richting de SR en verlaten gezamenlijk het speelveld. In uitzonderlijke gevallen kan hiervan in het belang van de situatie worden afgeweken.

DIVERSEN

- bij gele kaarten schrijft de ASR altijd mee;
- tijdens de rust en einde wedstrijd controleren SR en ASR's de gele kaarten;
- bij rode kaarten schrijft de ASR NIET mee, maar blijft observeren; dit geldt ook als de rode kaart een gevolg is van een 2^e gele kaart;



- wel kan het noodzakelijk zijn dat een ASR zijn boekje pakt om te checken of sprake is van een tweede gele kaart: ook dan blijft noteren achterwege;
- als de ASR bij het noteren gebruik maakt van een smartwatch in plaats van pen en papier dan is dit ook correct;
- bij (tijdelijke) staking dienen **beide ASR's** direct het volgende te noteren: de minuut van onderbreking, de plaats en de wijze waarop de spelhervatting moet plaatsvinden;
- bij blessure van ASR1 wordt de 4eO ASR2 en ASR2 wordt ASR1;
- bij blessure van ASR2 wordt de 4eO ASR2.

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: av-scheidsrechterszaken@knvb.nl

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