



HANDLEIDING TECHNISCHE RICHTLIJNEN ASSISTENT-SCHEIDSRECHTER AV

SCHEIDSRECHTERSZAKEN AV

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



TECHNISCHE RICHTLIJNEN ASSISSENT-SCHEIDSRECHTER AV

INLEIDING

In deze technische richtlijnen, die zijn bedoeld om de basis richtlijnen van een assistent-scheidsrechter te weergeven, zijn de meest recente richtlijnen van FIFA, UEFA en de KNVB. De UEFA-instructies zijn door de KNVB zoveel mogelijk overgenomen.

Deze technische richtlijnen zijn bedoeld voor club- en neutrale assistent-scheidsrechters binnen het amateurvoetbal. Het document is gericht op het basis protocol van de assistent-scheidsrechter. Een uitgebreide uitwerking over de samenwerking tussen de scheidsrechter en assistent-scheidsrechter, zijn te vinden in het handboek 'Samenwerking SR en ASR AV'.

In deze richtlijnen wordt onderscheid gemaakt tussen de volgende rollen:

- scheidsrechter (SR);
- assistent-scheidsrechter (ASR);

ALGEMEEN

In het document 'Spelregels Veldvoetbal' is de taakomschrijving van een ASR als volgt omschreven:

- Een ASR geeft met een vlagsignaal aan wanneer de bal geheel en al buiten het speelveld is geraakt; en welke partij recht heeft op een hoekschop, doelschop of inworp;
- Een ASR geeft met een vlagsignaal aan wanneer een speler bestraft kan worden omdat hij zich in buitenspelpositie bevindt;
- Een ASR geeft met een vlagsignaal aan wanneer men een wisselspeler wenst in te zetten;
- Een ASR heeft een rol bij strafschoppen, wanneer de doelvredediger van de doellijn komt voordat de bal is getrapt en of de bal over de doellijn is gegaan;

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"!

Elektronische hulpmiddelen

Het werken met piepvlagen en headsets, is een aanvullend materiaal dat alleen gebruikt moet worden wanneer het nodig is om de aandacht van de scheidsrechter te trekken. In dit document is het gebruik van deze elektronische hulpmiddelen niet meegenomen.



TECHNISCHE RICHTLIJNEN

Inworp



Hoekschop



Doelschop



Spelerswisseling



Buitenspel



Overtredingen





1. VOORAFGAAND AAN DE WEDSTRIJD

Betreden van het speelveld

- 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

- ASR heeft de vlag naast zich (buitenzijde) en houdt het puntje van de vlag vast om te voorkomen dat de vlag wappert;



2. TIJDENS DE WEDSTRIJD

INWORP

- 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, zie afbeeldingen bladzijde 3;
- 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 erin moet werpen, dan moet hij oogcontact maken met de SR 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;

BUITENSPEL

- bij strafbaar buitenspel de vlag in de rechterhand rechtstandig omhoog, zie afbeeldingen blz. 3;
- 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, zie afbeeldingen blz. 3;
- bij voordeelregel oogcontact: eventueel een signaal van doorspelen van de SR;

DOELSCHOP

- bal over de doellijn: ASR wijst met zijn vlag onmiddellijk naar het doel, waarbij de voorzijde van het lichaam richting speelveld is gericht, zie afbeelding blz. 3;
- het aangeven gebeurt vanuit de positie net naast de hoekvlag (vlag in rechter hand);

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, zie afbeelding blz. 3;
- 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;
- 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;
- 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).



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 gemaakt 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, 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;
- 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

- hij observeert wat er gebeurt en is daarbij vrij om een andere positie in te nemen voor beter zicht;
- als de spelers teruglopen naar de eigen helft, dan loopt hij mee met de voorlaatste verdediger, zodat hij altijd zicht houdt op de situatie.

OVERTREDINGEN

- er volgt in dat geval een vlagsignaal (wapperen + richting aangeven), zie afbeelding blz. 3;
- indien de verdedigende partij een overtreding maakt nabij het strafschoopgebied dient de ASR die 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 schoop (buiten) terug naar of richting de (verlengde) 16-meterlijn van het strafschoopgebied;

SPELERWISSELINGEN EN TERUGKEER GEBLESSEERDE SPELERS

- ASR1 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 ASR1 op de wissel. Is ASR1 zoekt contact met ASR2 of rechtstreeks met de SR.
- de spelerswissel wordt aangegeven door middel van het voorgeschreven vlagsignaal van ASR1, zie afbeelding blz. 3;
- het voornoemde signaal wordt door ASR2 overgenomen. In specifieke situaties kan ASR2 ook het initiatief nemen;



STRAFSCHOP

- 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: 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;
 - staat de ASR in dit laatste geval al nabij de doellijn dan zet hij een stap voor de hoekvlag.

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.
- 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 en vervolgens naar het midden te wijzen;
- 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 looppas naar het verlengde van de 16-meterlijn;
- mocht er zich een buitenspel situatie 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;

STRAFSCHOPPENSERIE

- de positie van ASR1 is op het snijpunt van de doellijn en de lijn van het doelgebied;
- de positie van ASR2 is in de middencirkel, zodanig dat hij zicht heeft op alle spelers en de bank (spelers en officials);

POSITIE ASSISTENT-SCHEIDSRECHTER TER HOOGTE VAN DE MIDDENLIJN

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



3. VERLATEN SPEELVELD

- 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;
- 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;
- als de ASR bij het noteren gebruik maakt van een smartwatch in plaats van pen en papier dan is dit ook correct;
- bij blessure van ASR1 wordt de ASR2, ASR1;
- bij blessure van ASR2 wordt een vervangende assistent-scheidsrechter gezocht.

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