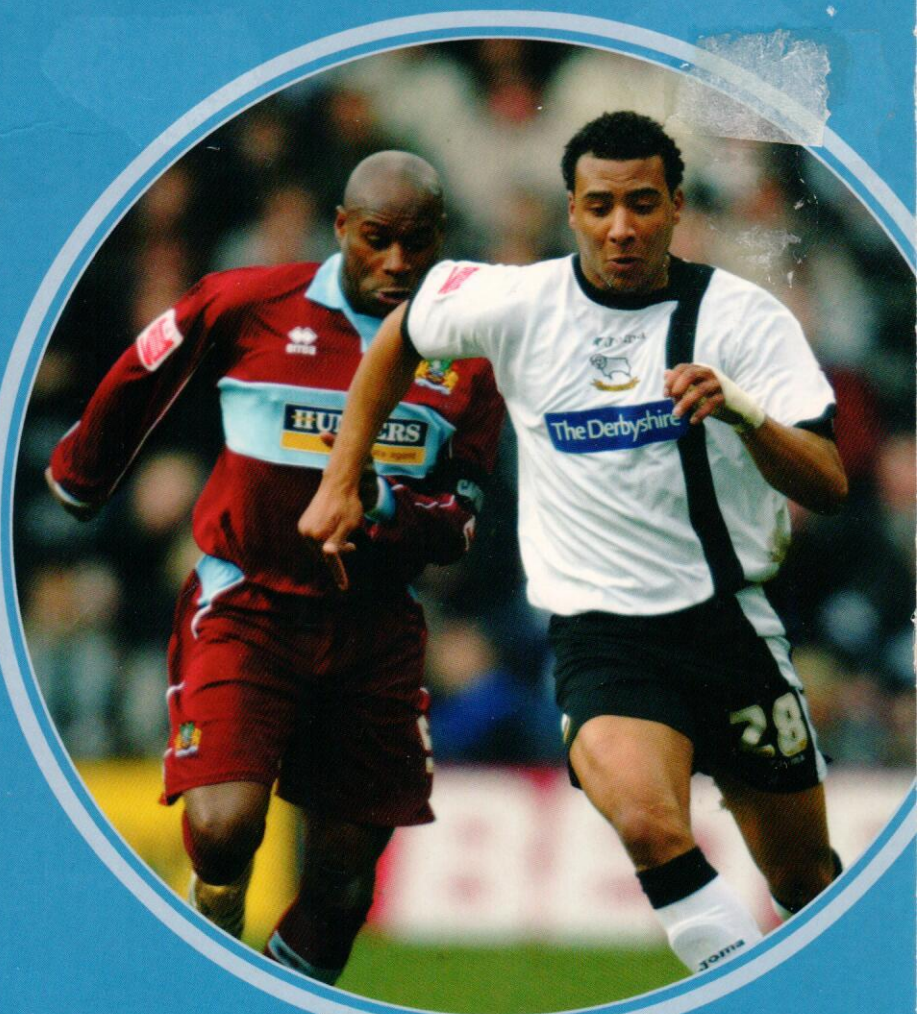
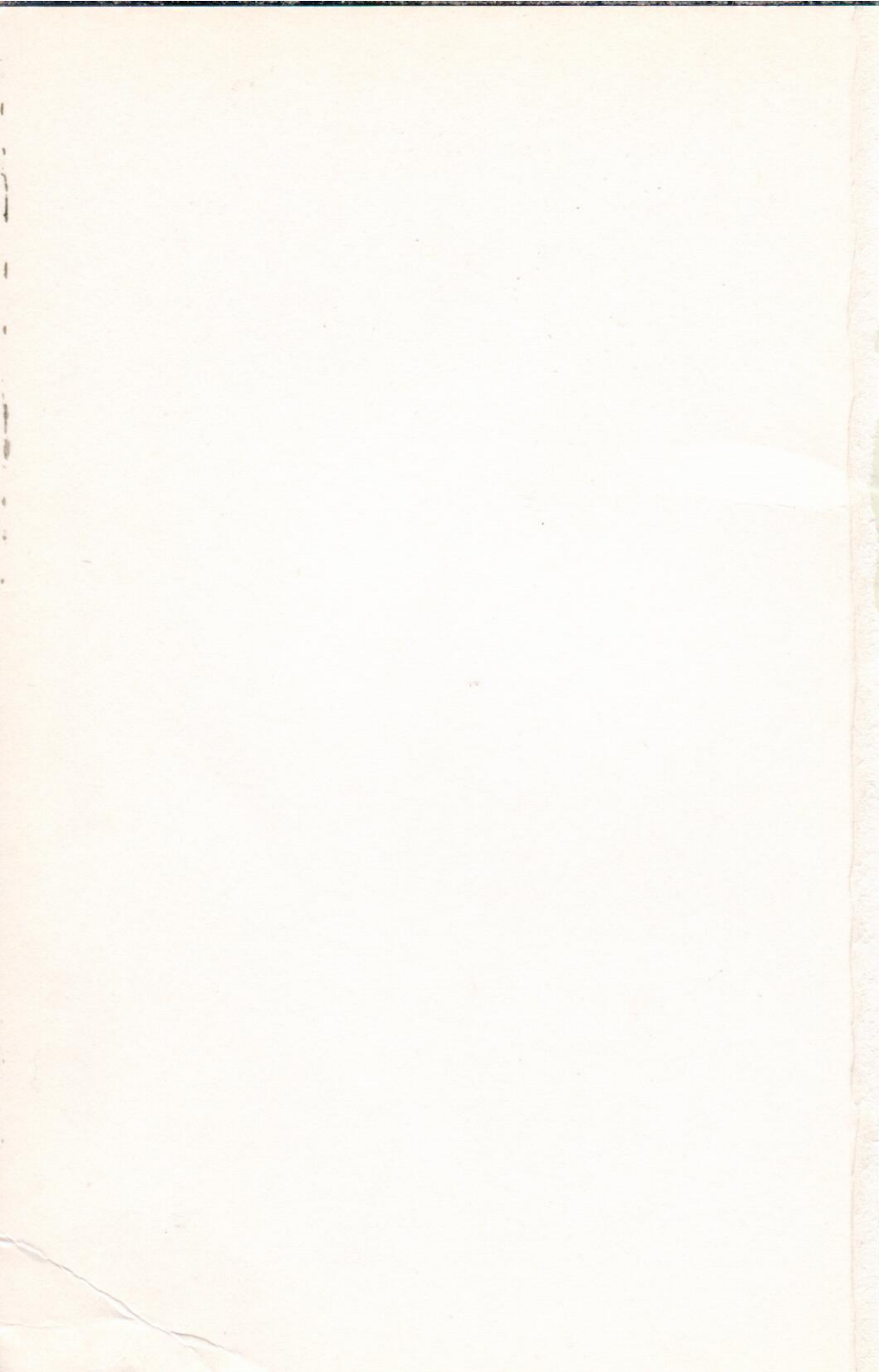


BASISGIDS

Voetbal



Van de belangrijkste spelregels tot de voornaamste overtredingen: alles wat u moet weten handig samengevat!



B A S I S G I D S

Voetbal

Original title: *Know the Game: Soccer*

This edition first published in MMVI by

A&C Black Publishers Limited,

38 Soho Square, London, W1D 3HB.

Text copyright © A&C Black, MMVI.

All rights reserved.

© Zuidnederlandse Uitgeverij N.V.,

Aartselaar, België, MMX.

Alle rechten voorbehouden.

Nederlandse vertaling: Dominique Vandenberg

Gedrukt in België

D-MMX-0001-147

NUR 482

Dankwoord

Dank gaat uit naar Ian Blanchard en Jonathan Wilson van de FA

Ontwerp door James Winrow voor Monkey Puzzle Media Ltd

De uitgevers danken Umbro (blz. 4, 5 rechts en 6) en Mitre (blz. 7 boven) voor de foto's die ze ter beschikking stelden. Alle andere foto's zijn eigendom van Empics.

De illustraties zijn van Dave Saunders.

Belangrijk! Er is al het mogelijke gedaan om de inhoud van dit boek technisch correct te maken. Toch kunnen de auteur of de uitgeverij niet verantwoordelijk worden gehouden voor lichamelijke letsels of materiële beschadigingen die voortvloeien uit het gebruik van dit boek.

Noot: in het boek is er naar de spelers en scheidsrechters steeds verwezen met 'hij'. Uiteraard worden ook de vrouwelijke spelers en scheidsrechters hiermee bedoeld.

INHOUD

04 HET SPEL

- 04 Uitrusting
- 06 De bal

08 HET VELD

- 08 Onderhoud
- 08 Veldmarkeringen
- 12 Doelgebied
- 13 Cornervlaggen

14 WEDSTRIJDDUUR EN DOELPUNTEN

- 14 Eerste helft, rust en tweede helft
- 15 Toegevoegde tijd
- 16 Onderbreking van het spel
- 16 Wisselspelers
- 17 Een doelpunt maken
- 18 Wie wint?

20 BAL IN EN BUITEN HET SPEL

- 20 Inworp
- 22 Doeltrap
- 22 Hoekschop

24 OVERTREDINGEN

- 24 Overtredingen die leiden tot een directe vrije trap
- 24 Overtredingen die leiden tot een indirecte vrije trap
- 28 Wangedrag
- 31 Keepers

32 BUITENSPEL

- 34 Buitenspel in actie

38 VRIJE TRAPPEN

40 STRAFSCHOPPEN

- 43 Strafschopvragen

44 CONTROLE VAN DE WEDSTRIJD

- 44 Scheidsrechter
- 46 De taken van de scheidsrechter
- 48 Assistent-scheidsrechter
- 50 Vierde scheidsrechter
- 50 Diagonaal controlesysteem

52 MINIVOETBAL

54 DE KNVB en KBVB

- 54 Scheidsrechter worden

55 BEGRIPPENLIJST

60 VOETBALCHRONOLOGIE

62 REGISTER

HET SPEL

Voetbal is een spannend spel met twee teams van elk maximum elf spelers. Eén speler van elk team moet de keeper zijn. Elk team valt aan om doelpunten te scoren en verdedigt om tegendoelpunten te voorkomen. Het team met het hoogste aantal doelpunten aan het einde van de wedstrijd is de winnaar.

UITRUSTING

Een voetballer draagt:

- een shirt;
- een korte sportbroek;
- kousen;
- voetbalschoenen;
- scheenbeschermers.

Een speler mag geen kleding of attributen dragen die een blessure zouden kunnen veroorzaken bij een andere speler of bij zichzelf. Op eigen risico mag een speler wel een bril dragen als de scheidsrechter, de persoon die de leiding over de wedstrijd heeft, dat toestaat.



Keepers dragen gewoonlijk beschermende handschoenen, waarmee ze meer grip op de bal hebben.

Clubkleuren

De kleuren van shirt, broek en kousen van de teams, hun clubkleuren genaamd, moeten duidelijk te onderscheiden zijn van elkaar en van de kleuren die de scheidsrechters dragen. Keepers moeten duidelijk zichtbaar zijn en dragen andere kleuren dan de spelers en de scheidsrechters. In bepaalde voetbaldivisies is het verplicht dat spelers een nummer dragen op de achterkant van hun shirt.

Zichtbare onderkleding, zoals een wielrennersbroek, moet in dezelfde kleur zijn als de hoofdkleur van de sportbroek van de speler.

Zorg ervoor dat je kousen je scheenbeschermers altijd bedekken.



◀ Frank Lampard heeft een goed zicht op het spel terwijl hij met de bal loopt.



▲ Moderne scheenbeschermers hebben onderaan een elastische lus die past onder je voet.

Orde op zaken stellen

De scheidsrechter kan een speler verzoeken het veld te verlaten als zijn kleding in strijd is met het reglement.

Als de scheidsrechter dat pas opmerkt als het spel al begonnen is (zie bladzijde 14), kan hij de speler verzoeken het veld te verlaten bij de eerstvolgende keer dat de bal uit is. Als de scheidsrechter de speler gecontroleerd en goedgekeurd heeft, mag hij weer het veld op bij de eerstvolgende keer dat de bal uit is.

SCHEENBESCHERMERS

Scheenbeschermers zijn gemaakt van rubber, plastic of een soortgelijk materiaal. Ze beschermen je tegen schoppen tegen je schenen (de voorkant van je been onder de knie). Scheenbeschermers zijn er in verschillende maten, dus zorg ervoor dat je een paar scheenbeschermers hebt die qua grootte bij je passen.

Voetbalschoenen

De voetbalschoenen vormen het belangrijkste onderdeel van je uitrusting. Er is veel onderzoek verricht naar hoe lichtgewicht schoenen kunnen worden gemaakt die toch comfortabel zitten, genoeg grip bieden naargelang de ondergrond en voetballers in staat stellen om de bal aan hun voet te voelen. Voetbalschoenen moeten gemaakt zijn volgens bepaalde regels. De spelers dragen de verantwoordelijkheid over het feit dat hun schoenen geen gevaar mogen vormen voor een andere speler.

Een witte, waterdichte bal kun je makkelijker zien tijdens donkere winterdagen.

DE BAL

De leren ballen die in het verleden gebruikt werden, zogen water op en werden daardoor erg zwaar. Tegenwoordig zijn de meeste ballen waterdicht zodat de bal het water niet absorbeert. Dat is een belangrijk voordeel, want het gewicht van de bal neemt daardoor niet toe tijdens wedstrijden in natte weersomstandigheden.

DE BAL MOET:

- perfect rond zijn;
- van leer of een ander goedgekeurd materiaal zijn;
- een omtrek hebben van 68-70 cm;
- 410-450 g wegen aan het begin van de wedstrijd;
- opgepompt worden tot een druk van 0,6-1,1 atmosfeer, wat overeenkomt met 600-1100g/cm² op zeeniveau.



Voetbalschoenen zijn er in veel verschillende vormen en kleuren. Sommige hebben kunststof noppen, andere hebben ijzeren noppen die zorgen voor een betere grip op verschillende soorten ondergrond. Er bestaan ook voetbalschoenen met vervangbare noppen.



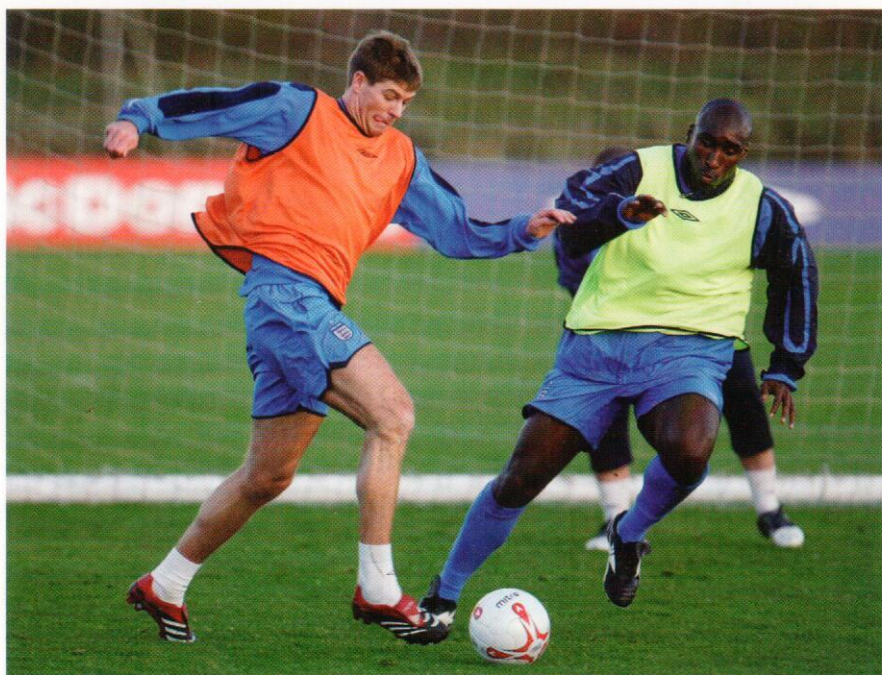
Verschillende groottes

Volwassenen gebruiken een bal van grootte 5. Grootte 3 of 4 wordt aanbevolen voor kinderen vanaf ongeveer 7 tot 15 jaar. Voor voetbal voor kinderen op kunstvelden bestaan er speciale ballen met beschermde naden.

▲ Een officiële wedstrijdbal in grootte 5

Tijdens de wedstrijd kan de bal alleen vervangen worden na toestemming van de scheidsrechter.

▼ Steven Gerrard en Sol Campbell gaan in duel tijdens de training van het Engelse nationale team.



HET VELD

Het veld mag variëren in grootte, maar het moet wel altijd langer zijn dan het breed is. Ook voor de markeringen op het veld zijn regels. Bij de aanleg van een voetbalveld probeert men de lengte en breedte van velden die worden gebruikt voor internationale wedstrijden zo dicht mogelijk te benaderen.

ONDERHOUD

Een goede grasmat is in het belang van elke club en alle spelers. Een vlak grasveld dat het water goed afvoert, moet regelmatig worden onderhouden; het gras moet kort gemaaid zijn en kuilen of kapotgetrapte delen moeten worden hersteld.

Velden voor alle weersomstandigheden

Als de waterafvoer een probleem is of wanneer het veld elke dag gebruikt wordt, leggen sommige clubs een kunstgrasveld.

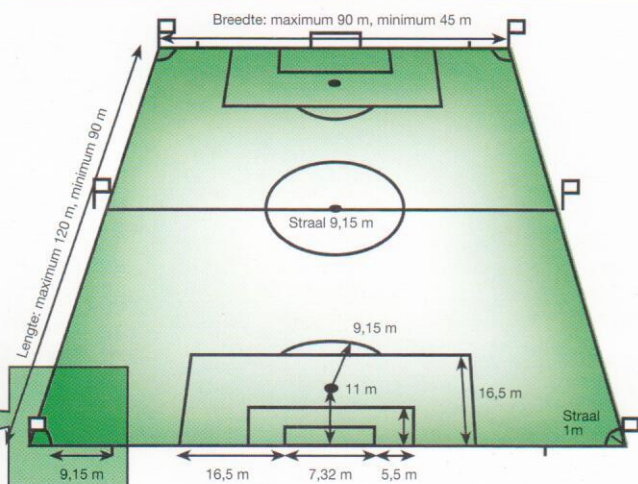
VELDMARKERINGEN

Zijlijnen

De doellijnen, zijlijnen en de middenlijn noemen we de grenslijnen. Zij maken deel uit van het veld. De zijlijnen zijn de langste grenslijnen. De bal is uit wanneer die over de zijlijn is. Het spel wordt dan hervat via een inworp (zie bladzijde 20).

Hier ziet u de afmetingen van het veld en al zijn markeringen.

Het hoekschopgebied



Middenlijn

Deze lijn verdeelt het veld in twee gelijke stukken. Een speler kan niet buitenspel staan wanneer hij op de eigen helft staat op het moment dat hij aangespeeld wordt.

Doellijnen

De doellijnen zijn de lijnen aan de uiteinden van het veld die loodrecht op de zijlijnen staan. De breedte van een doellijn moet gelijk zijn aan de dikte van de doelpalen en de doellat. Als de bal, over de grond of in de lucht, de doellijn overschrijdt, is de bal buiten het spel. Het spel wordt hervat op een van de volgende drie manieren:

- een doeltrap (wanneer de bal het laatst aangeraakt is door een aanvallende speler);
- een hoekschop (wanneer de bal het laatst aangeraakt is door een verdedigende speler);
- een aftrap nadat een doelpunt gescoord is (wanneer de bal tussen de doelpalen en onder de doellat belandt).

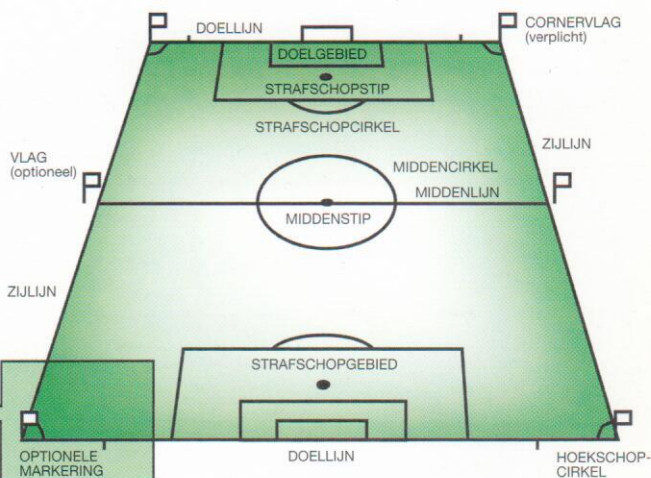
VELDAFMETINGEN VOOR INTERNATIONALE WEDSTRIJDEN


Maximum 110 x 75 m

Minimum 100 x 64 m

Bij een aftrap moet je op je eigen helft blijven totdat een speler de bal heeft getrapt.

 Dit zijn de namen van al de markeringen op het speelveld.



 geeft de minimumafstand (9,15 m) aan waarop een verdediger mag staan bij een hoekschop.

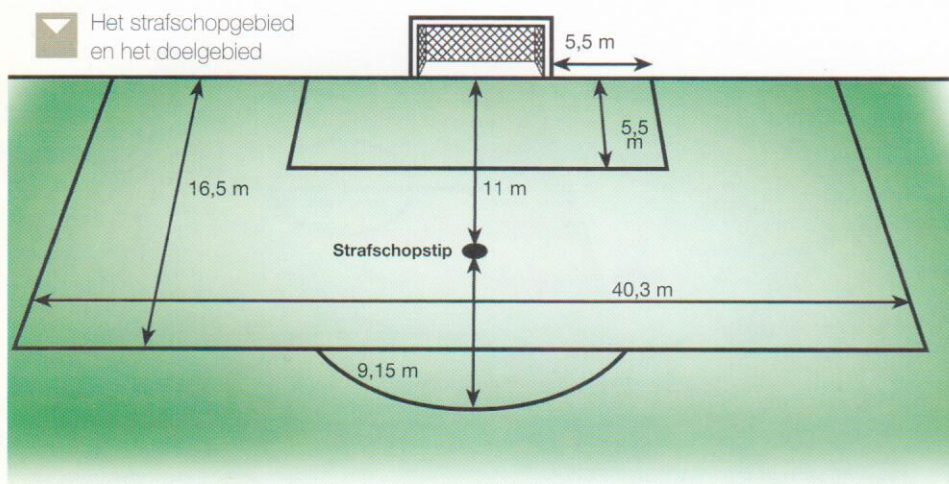
Middencirkel

De middencirkel heeft een straal van 9,15 m en op de middenstip worden de aftrappen gegeven. De middencirkel mag niet betreden worden door een tegenspeler totdat de aftrap is gegeven.

Strafschopgebied

Het strafschopgebied (afmetingen 40,32 m breed x 16,5 m lengte) heeft enkele belangrijke functies. Het is:

- het gebied waarin voor een van de tien 'directe vrije trap'-overtredingen door een verdediger (zie bladzijde 24) een strafschop wordt gegeven;
- het gebied waarin de keeper de bal met de handen mag aanraken;
- het gebied waarbuiten de bal getrapt moet worden opdat hij in het spel is, in geval van een doeltrap of een vrije trap genomen door een verdedigende speler in zijn eigen strafschopgebied;
- het gebied waarbuiten alle spelers behalve de keeper en de strafschnemer moeten staan bij een strafschoop;
- het gebied waarbuiten alle tegenspelers moeten blijven als een doeltrap of vrije trap wordt genomen door het verdedigende team tot de bal het strafschopgebied heeft verlaten.



Strafschopstip

De strafschopstip ligt 11 m van het midden van de doellijn af. Bij het nemen van een strafschoop moet de bal op de stip gelegd worden.

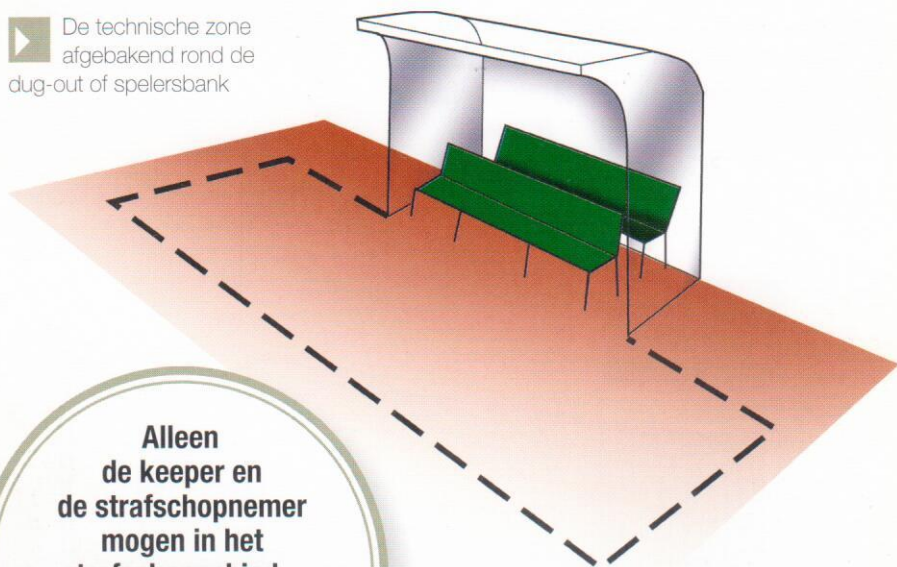
Strafschopcircel

Hoewel de strafschopcircel geen deel uitmaakt van het strafschoopgebied, wordt hij toch gebruikt bij het nemen van een strafschoop. De spelers van beide teams mogen de strafschopcircel niet betreden voordat de strafschoopnemer de bal getrapt heeft.

Technische zone

Op de meeste velden zijn er technische zones rond de dug-outs of spelersbanken. Die zones mogen reiken tot 1 m van de zijkant van de dug-out en maximaal tot 1 m van de zijlijn. Coaches, trainers en andere stafleden mogen van de bank komen om instructies te geven aan hun team. Slechts één persoon tegelijkertijd heeft de bevoegdheid om dat te doen. Hij moet wel binnen de technische zone blijven en na zijn instructies weer op de bank gaan zitten.

De technische zone afgebakend rond de dug-out of spelersbank



Alleen de keeper en de strafschoopnemer mogen in het strafschoopgebied – en de strafschopcircel – komen tot de strafschoop getrapt is.

DOELGEBIED

Het doelgebied is het gebied waarin de bal geplaatst moet worden bij een doeltrap. Hoewel de meeste keepers de bal in de voorste hoeken van het doelgebied plaatsen, mag de bal in elk deel van het doelgebied gelegd worden.

Het doel

De doelpalen en de doellat kunnen vierkant, rechthoekig, rond of elliptisch zijn. Ongeacht hun vorm, mogen zij niet meer dan 12 cm breed of diep zijn. De doelpalen en de doellat moeten van hout of metaal gemaakt zijn en altijd wit zijn.

Probeer de bal verder in het doelgebied te plaatsen. Dan heb je meer ruimte om een aanloop te nemen en tegen de bal te trappen.

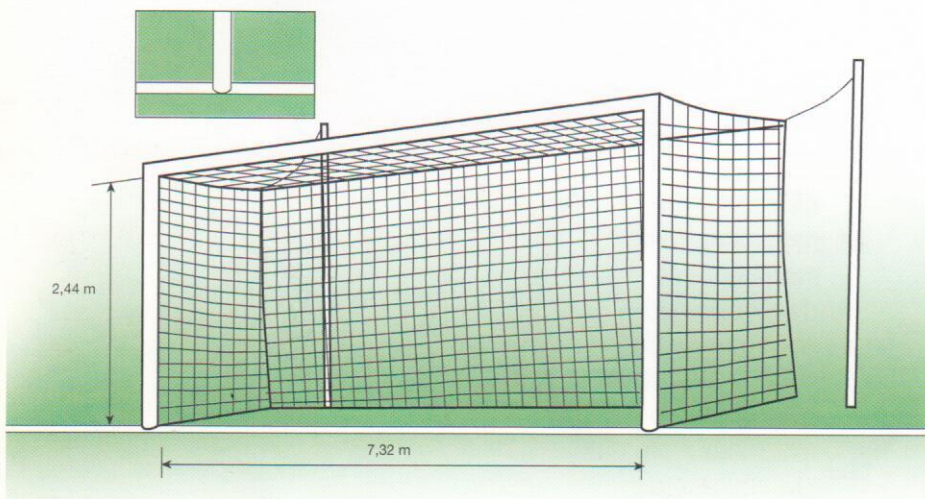
Doelmond

De doelmond is 7,32 m breed, gemeten tussen de binnenkant van de palen. De afstand van de grond tot de onderkant van de doellat is 2,44 m.

Doelnetten

Doelnetten zijn in de meeste officiële competities verplicht en worden sowieso altijd aanbevolen. Ze moeten goed vastgemaakt zijn aan de grond en aan de achterkant van de palen en de doellat. Op deze manier wordt de keeper niet gehinderd. Het net mag geen losse draden bevatten en reclame op de doelen, cornervlaggen of op het veld zijn verboden.

 Het doel, veilig voorzien van een doelnet.



CORNERVLAGGEN

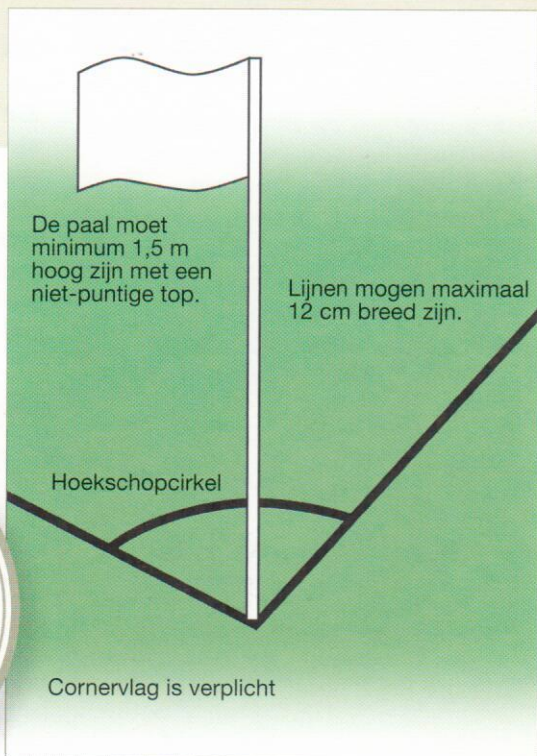
De cornervlaggen geven de hoeken van het veld aan en helpen de assistent-scheidsrechters om te beslissen of een bal via de zijlijn of de doellijn het spel heeft verlaten wanneer hij dicht bij de hoek buiten het spel rolt. De palen waaraan ze bevestigd zijn, moeten:

- minimum 1,5 m hoog zijn;
- niet puntig zijn aan de top;
- stevig zijn maar niet te stevig aangezien ze dan een blessure kunnen veroorzaken wanneer een speler ermee in botsing komt.

MIDDENVLAGGEN

Middenvlaggen zijn niet verplicht (en soms zelfs verboden). Wanneer ze toch gebruikt worden, moeten ze tegenover elkaar staan aan de middenlijn en ten minste 1 m buiten de zijlijn.

De cornervlag en de bijbehorende veldmarkering



Cornervlaggen mogen niet verwijderd of omgebogen worden om een speler te helpen bij het nemen van een hoekschop.

WEDSTRIJDDUUR EN DOELPUNTEN

De wedstrijd is verdeeld in twee stukken. Elke helft duurt 45 minuten, tenzij de competitiereglementen toelaten dat ze korter mogen duren. Tussen de helften is een rustperiode die maximaal 15 minuten mag duren en die vermeld moet zijn in de competitiereglementen. De rustperiode mag niet aangepast worden zonder de toestemming van de scheidsrechter.

EERSTE HELFT, RUST EN TWEDE HELFT

Voor de wedstrijd begint, schudden de aanvoerders van beide teams elkaar en de scheidsrechter de hand en vervolgens kiest één aanvoerder kruis of munt. Dan wordt een muntstuk opgegooid en diegene die wint mag kiezen aan welke zijde zijn team in de eerste helft zal verdedigen. Het andere team mag de aftrap geven.

Na de rust wordt er van helft gewisseld en mag het team beginnen dat in de eerste helft de aftrap niet heeft gegeven. Wanneer een doelpunt is gescoord, wordt het spel hervat via een aftrap door het team dat een doelpunt tegen heeft gekregen.

De aftrap

Tot de bal in het spel is:

- moeten de spelers van beide teams op hun eigen helft blijven;
- moeten de spelers van de tegenpartij minstens 9,15 m van de bal staan;
- moet de bal stilgelegd worden op de middenstip.

Wanneer de scheidsrechter het fluitsignaal geeft, mag een speler de aftrap nemen. De bal moet richting de helft van de tegenpartij getrap worden.

SCOREN MET DE AFTRAP

Een doelpunt kan rechtstreeks via de aftrap gescoord worden. In 1995 scoorde Damien Mori van Adelaide City (Australië) rechtstreeks via de aftrap. Na 3,67 seconden vloog de bal in het net.

Geen tweemaal

De speler die de aftrap heeft genomen mag de bal niet opnieuw aanraken tot een andere speler de bal aangeraakt heeft. Wanneer hij dat toch doet, en het spel correct werd gestart, wordt een indirecte vrije trap toegekend aan de tegenpartij. Elke andere fout betreffende het nemen van de aftrap betekent dat de aftrap opnieuw moet worden gedaan.

TOEGEVOEGDE TIJD

De scheidsrechter kan besluiten om de speeltijd te verlengen omdat er in de wedstrijd tijdverlies is geweest door wissels, het verzorgen en wegbrengen van geblesseerde spelers, tijd rekken of elke andere oorzaak. Hij mag niet affluiten als er nog een strafschop genomen moet worden.

▼ Alan Shearer, Scott Parker en Michael Chopra bespreken de tactiek vooraleer ze de aftrap geven.

VERLENGING

Wanneer verlenging van de wedstrijd noodzakelijk is, wordt er opnieuw een muntstuk opgegooid voor de keuze om de aftrap te nemen of een zijde van het veld te kiezen. De tijd tussen de reguliere speeltijd en de verlenging wordt vastgesteld door de scheidsrechter.



ONDERBREKING VAN HET SPEL WISSELSPELERS

Als de scheidsrechter het spel stillet bij een overtreding, wordt het spel hervat via een vrije trap. Het spel kan echter ook stopgezet worden:

- bij een blessure van een speler of een scheids- of assistent-scheidsrechter
- als een bepaalde spelsituatie kan leiden tot blessures;
- als er buiten het speelveld storende elementen zijn, bijvoorbeeld een lastige supporter of slechte weersomstandigheden;
- wanneer de bal ontploft.

Als de bal net voor zo'n onderbreking uit het veld is geschopt, dan wordt het spel op de correcte manier hervat via een inworp, doeltrap, hoekschop, vrije trap of aftrap.

Scheidsrechterbal

Als de bal in het spel was op het moment dat de scheidsrechter het spel stillegde, dan wordt het spel hervat via een scheidsrechterbal. De scheidsrechter gooit de bal tussen twee tegenstanders de lucht in en zij mogen de bal pas aanraken wanneer hij de grond geraakt heeft. Wanneer ze de bal eerder aanraken, gooit de scheidsrechter de bal opnieuw.

Bij de meeste competities en toernooien mogen maximum 3 spelers per team vervangen worden. Op de bank zitten 5 tot 7 wisselers. Elke competitie heeft eigen specifieke regels, maar in alle gevallen moeten de namen van de wisselers aan de scheidsrechter gegeven worden. Tijdens vriendschappelijke wedstrijden zijn meer wissels toegestaan. De teams spreken onderling af hoeveel.

Tijdens een onderbreking van het spel mag elke speler gewisseld worden mits de scheidsrechter daarvan op de hoogte is. Scheidsrechters moeten spelers berispen die:

- het veld verlaten zonder toestemming, tenzij dat gebeurt tijdens het spel, bijvoorbeeld wanneer een speler over de zijlijn loopt om een inworp te nemen;
- het veld betreden of verlaten tijdens het spel zonder de toestemming van de scheidsrechter.

DE KEEPER WISSELEN

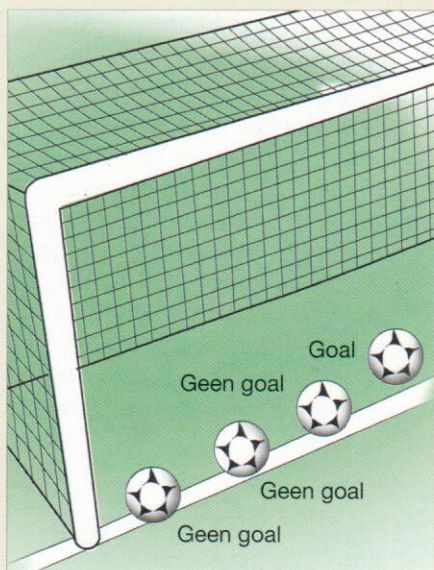
Elke speler mag van plaats wisselen met de keeper als:

- de scheidsrechter daarover is ingelicht voor de wissel;
- de wissel wordt gedaan tijdens een onderbreking van het spel.

EEN DOELPUNT MAKEN

Er is slechts sprake van een doelpunt als de bal de doellijn helemaal overschreden heeft. De bal mag niet gegooid, gedragen of bewogen zijn door een hand of een arm van een aanvaller. Wanneer een verdedigende speler de bal met de hand heeft aangeraakt en hij in het doel belandt, geldt dat ook als een doelpunt.

Als een verdedigende speler een doelpunt voorkomt met zijn arm of handen, krijgt deze speler een rode kaart en wordt dus van het veld gestuurd. Een strafschoep wordt toegekend als er hands plaatsvond in het strafschoepgebied. Als hands buiten het strafschoepgebied plaatsvond, wordt een directe vrije trap gegeven.



▲ Er is pas sprake van een doelpunt als de bal helemaal over de doellijn is.

▼ Na zijn wissel kijkt David Beckham toe vanaf de bank.



Doelpunten uit vrije trappen

Bij een indirecte vrije trap kan er geen doelpunt gescoord worden tenzij de bal eerst aangeraakt wordt door een andere speler dan diegene die de vrije trap neemt. Als een indirecte vrije trap toch rechtstreeks op het doel wordt getrapt, krijgt het verdedigende team een doeltrap. Als een verdediger een directe of indirecte vrije trap van buiten het strafschopgebied in eigen doel trapt, krijgt de tegenpartij een hoekschop toegewezen.

▼ Jerzy Dudek redt de strafschop van Andriy Shevchenko in de finale van de UEFA Champions League 2005. Deze redding hielp Liverpool aan de overwinning tegen AC Milan.

WIE WINT?

In sommige competities is het nodig dat er een winnaar is, bijvoorbeeld om door te stoten naar de volgende ronde of in een finale. Als de twee teams na de normale speeltijd evenveel doelpunten of helemaal niet hebben gescoord – dat noemen we gelijkspel – kan er op drie manieren bepaald worden wie wint:

- door het aantal doelpunten in de uitwedstrijden zwaarder te laten wegen dan het aantal in de thuiswedstrijden;
- na een verlenging van tweemaal 15 minuten;
- na een strafschoppenreeks.



Strafschoppenreeksen

Een strafschoppenreeks kan na een gelijkspel in plaats van een verlenging volgen, maar ook als de stand na een verlenging nog gelijk is.

1. De scheidsrechter beslist welk doel gebruikt wordt en de aanvoerders tossen, waarbij het winnende team mag kiezen of het als eerste of als tweede begint.

2. De teams nemen elk vijf strafschoppen.

3. Als daarna het aantal doelpunten nog steeds gelijk is, nemen de teams vervolgens om de beurt een strafschop tot er een winnaar is (na een gelijk aantal strafschoppen voor elk team).

▼ Het bewijs dat keepers belangrijke strafschoppen kunnen nemen: de Portugees Ricardo neemt de winnende strafschop in de kwartfinale tegen Engeland tijdens Euro 2004.



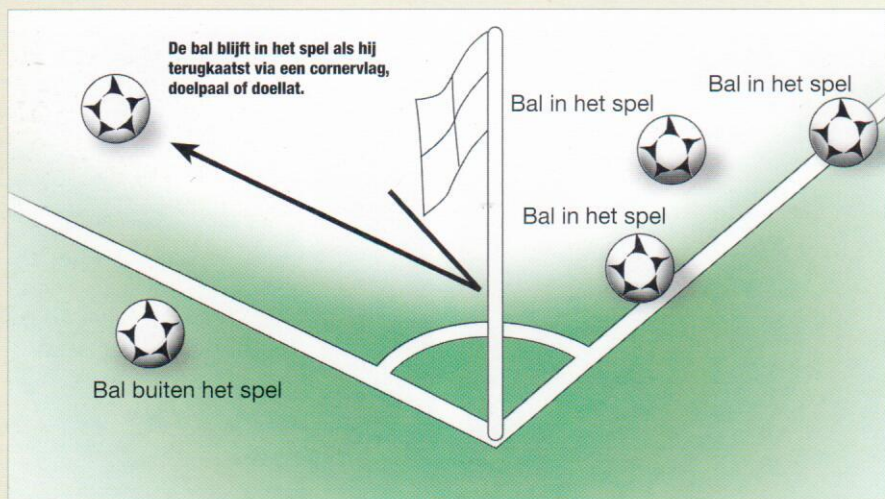
In tegenstelling tot een gewone strafschop, mag een speler in een strafschoppenreeks de bal maar één keer schieten.

IEDER OM DE BEURT

Elke speler mag één strafschop nemen totdat alle 11 spelers, dus ook de keeper, hebben geschoten. Als alle spelers aan de beurt zijn geweest, mogen ze een tweede strafschop nemen.

BAL IN EN BUITEN HET SPEL

Wanneer de bal over de doellijn of de zijlijn komt, is de bal uit. Als de bal uit is geweest maar weer terug in het veld rolt of vliegt, is hij nog steeds uit. Het is de positie van de bal die belangrijk is, niet die van de speler. Het kan dus gebeuren dat een speler buiten de zijlijn staat als hij de bal aanneemt, maar als de bal binnen de lijnen blijft, wordt er verder gespeeld.



De bal moet helemaal over de doellijn of de zijlijn zijn, voordat hij uit is.

INWORP

Een inworp wordt genomen op de plaats waar de bal over de zijlijn is gekomen. Hij mag gedaan worden door een speler van het team dat de bal niet als laatste heeft aangeraakt. Als de inworp niet volgens de regels genomen wordt, krijgt het andere team de inworp toegewezen. Alle tegenstanders moeten op minstens twee meter afstand staan van het punt waar de inworp genomen wordt.

Wanneer je de bal direct via een inworp toegespeeld krijgt, kun je niet buitenspel staan.

Een inworp nemen

De speler die de inworp neemt moet de bal achter zijn hoofd vasthouden. De armen van de speler mogen vervolgens naar voren bewegen tot het punt waarop de bal losgelaten wordt. Dat kan ergens voor het lichaam van de speler zijn – het moet niet het punt zijn waarop de handen van de speler exact boven zijn hoofd zijn. Een inworp moet:

- genomen worden op de plaats waar de bal over de zijlijn is gekomen;
- met beide handen worden gegooid;
- genomen worden met het gezicht van de speler naar het veld gericht;
- genomen worden terwijl de voeten van de speler de grond raken. De speler moet met beide voeten de zijlijn raken of volledig achter de zijlijn staan.

NA DE INWORP

Bij een reguliere inworp is de bal in het spel zodra die binnen het officiële speelveld is. De speler die de inworp heeft genomen, mag dan direct weer het veld in. Hij mag echter de bal niet opnieuw aanraken voordat een teamgenoot of een tegenstander de bal aangeraakt heeft. Als hij dat toch doet, krijgt het andere team een vrije trap.



Phil Neville neemt een inworp voor Everton.

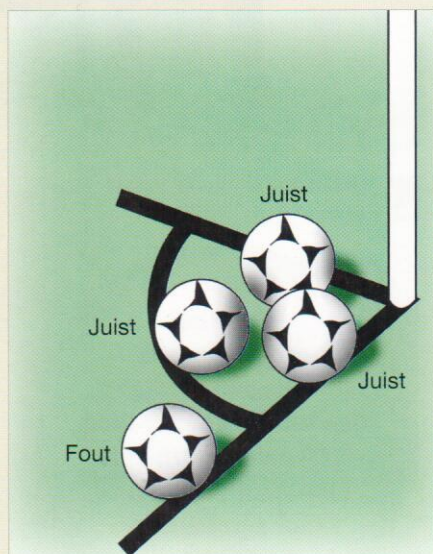
Je kunt niet direct via een inworp een doelpunt maken. De keeper mag een inworp van een teamgenoot ook niet met zijn handen vangen.

DOELTRAP

Een doeltrap wordt toegekend als de bal over de doellijn, maar niet in het doel van het verdedigende team gaat en het laatste werd aangeraakt door een speler van het aanvallende team. De doeltrap mag genomen worden vanaf elk punt binnen het doelgebied, maar de bal moet het strafschopgebied verlaten. Indien dat niet het geval is, moet de doeltrap opnieuw worden genomen.

De spelers van de tegenpartij moeten buiten het strafschopgebied blijven tot de bal dat gebied verlaten heeft. De doeltrap mag genomen worden door de keeper of een andere speler. Wie de doeltrap neemt, mag de bal niet opnieuw aanraken tot de bal door een andere speler is aangeraakt.

Je kunt rechtstreeks een doelpunt maken via een doeltrap.



Speciale omstandigheden

Er zijn twee speciale omstandigheden met betrekking tot vrije trappen binnen het doelgebied. Ze kunnen worden genomen:

- op een willekeurige plaats in het doelgebied als de vrije trap is toegekend aan het verdedigende team;
- zo dicht mogelijk bij de plaats van de overtreding op de voorste lijn van het doelgebied, wanneer het aanvallende team een indirecte vrije trap krijgt.

Scheidsrechterbal

Als het spel stopgezet wordt als de bal binnen het doelgebied is, wordt er, om het spel te hervatten, een scheidsrechterbal gegeven op de voorste lijn van het doelgebied, zo dicht mogelijk bij waar de bal was.

HOESCHOP

De scheidsrechter geeft een hoekschoot wanneer de bal als laatste wordt aangeraakt door een verdedigende speler en dan over de doellijn gaat. Een speler van het aanvallende team neemt de hoekschoot. Een doelpunt kan rechtstreeks gemaakt worden via een hoekschoot, maar een owngoal niet.

Tegenstanders moeten minimaal 9,15 m afstand nemen van de hoek tot de bal getrapt is. De hoekschootnemer mag de bal geen tweede keer aanraken tot een andere speler de bal heeft aangeraakt.



Dit diagram toont hoe je de bal binnen de hoekschootboog moet leggen.



**Doeltrappen
en hoekschoppen
moeten met zo
weinig mogelijk
vertraging worden
genomen.**

 Chris Kirkland neemt
een doeltrap.

OVERTREDINGEN

Er zijn enkele overtredingen waarop de scheidsrechter goed moet letten om ervoor te zorgen dat er een wedstrijd met een gezonde mentaliteit gespeeld wordt. Een overtreding wordt bestraft met een vrije trap en de speler kan een waarschuwing krijgen of, in sommige gevallen, van het veld gestuurd worden.

OVERTREDINGEN DIE LEIDEN TOT EEN DIRECTE VRIJE TRAP

De tegenpartij krijgt een directe vrije trap als een speler een van de volgende overtredingen begaat:

- op een tegenstander spugen;
- een tegenstander vasthouden;
- bij een tackle eerst de tegenstander raken en dan pas de bal;
- de bal vrijwillig met de hand of arm aanraken (met uitzondering van de keeper in zijn strafschopgebied).

De scheidsrechter geeft ook een directe vrije trap als hij vindt dat een speler een van de volgende fouten op een roekeloze, onsportieve of te krachtige manier begaat:

- een tegenstander aanvallen;
- een tegenstander duwen;
- een tegenstander slaan of pogingen daartoe;
- een tegenstander schoppen of pogingen daartoe;
- een tegenstander onderuithalen

of pogingen daartoe;

- op een tegenstander springen.

Als een van de tien bovenstaande overtredingen wordt begaan binnen het strafschopgebied van de tegenstander, geeft de scheidsrechter een strafschoep.

OVERTREDINGEN DIE LEIDEN TOT EEN INDIRECTE VRIJE TRAP

Sommige overtredingen bestraft de scheidsrechter met een indirecte vrije trap voor de tegenpartij.

- gevaarlijk spel (bijvoorbeeld de bal trappen dicht bij het hoofd van een andere speler);
- een tegenstander de weg versperren of ophouden wanneer je de bal niet speelt;
- de keeper hinderen bij het loslaten van de bal uit zijn handen;
- elke fout waarbij het spel wordt stopgezet om een speler te waarschuwen of weg te sturen.

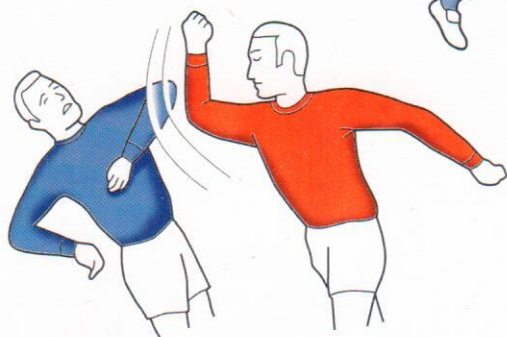
Overtredingen van de keeper

Er wordt een indirecte vrije trap gegeven als een keeper, binnen zijn strafschoopgebied, een van de volgende overtredingen maakt.

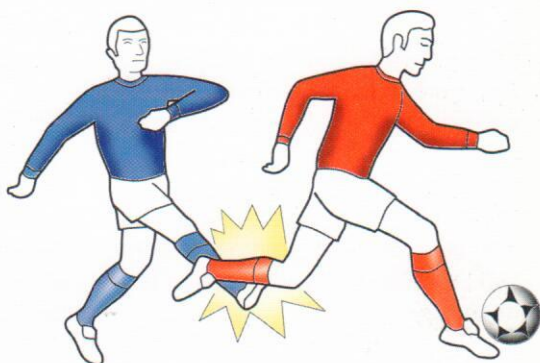
- Hij houdt de bal langer dan zes seconden vast, voordat hij de bal weer in het spel brengt.
- Hij raakt de bal, nadat hij die heeft losgelaten, weer aan voordat een andere speler de bal heeft aangeraakt.

- Hij pakt de bal in zijn handen als een teamgenoot hem vrijwillig een pass geeft.
- Hij pakt de bal in zijn handen als een teamgenoot een inworp naar hem gooit.

Zie bladzijde 31 voor meer informatie over keepers.



▲ Een tegenstander slaan of een poging daartoe



▲ Een tegenstander schoppen



▶ Een voorbeeld van gevaarlijk spel. De scheidsrechter beoordeelt of de handelingen van een speler gevaar opleveren voor de andere spelers.

Handspel

Er is sprake van handspel of hands wanneer een speler moedwillig de bal met zijn hand of arm geraakt of geblokkeerd heeft. Soms is het voor de speler echter onmogelijk om zijn hand of arm op tijd uit de weg te nemen. De scheidsrechter beslist of het hands met opzet is veroorzaakt. Zo ja, dan fluit hij het spel af. Anders gaat het spel gewoon verder.

Onderuithalen

Onderuithalen houdt meer in dan het gebruik van voeten en benen om een tegenstander uit balans of ten val te brengen. Soms proberen spelers hun tegenstanders omver te werpen door laag voorovergebogen voor of achter hen te staan. Een val simuleren is onsportief gedrag.

Duwen en vasthouden

Een voetballer gebruikt zijn armen om zijn evenwicht te bewaren en om zich te beschermen, maar hij mag nooit een tegenstander vasthouden of van de bal wegduwen. Spelers mogen ook het shirt of de broek van een tegenstander niet vasthouden. Als de scheidsrechter ziet dat dit toch gebeurt en vindt dat er sprake is van onsportief gedrag, dan krijgt de speler een waarschuwing en de tegenpartij een vrije trap.

Op een tegenstander springen

Op een tegenstander springen of met beide voeten vooruit tackelen wordt bestraft door de scheidsrechter. Naar de bal springen is alleen toegestaan als je de tegenstander niet in gevaar brengt.



Een tegenstander aanvallen

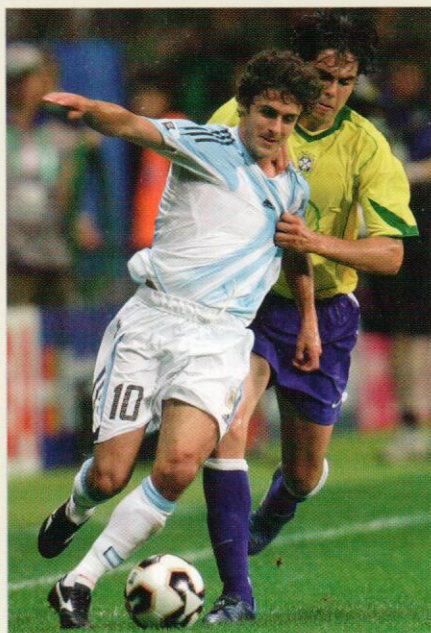


Onderuithalen, met de benen

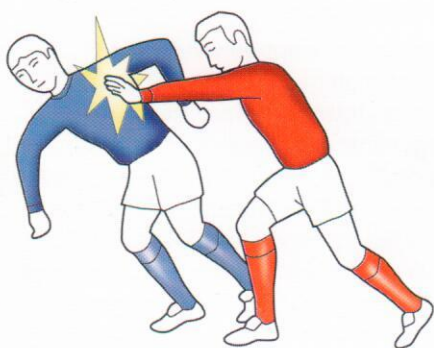
Onsportief hinderen

Een speler die de bal speelt, of wil spelen, mag de bal afschermen. Hij mag dat doen door zijn lichaam tussen de bal en de tegenstander te plaatsen, zonder hem te duwen of vast te houden. Een speler die de bal niet speelt, mag een tegenstander de weg niet versperren. Dat noemen we onsportief hinderen.

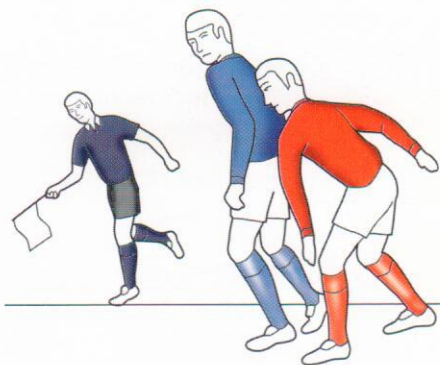
Zelfs als je onsportief tegengehouden of vastgehouden wordt, mag je je tegenstander niet met je armen wegduwen.



Het shirt van een tegenstander vasthouden leidt tot een vrije trap.



Een tegenstander duwen



De speler in het blauw verspert de rode speler de doorgang door zijn pad te blokkeren.

WANGEDRAG

De supporters kijken graag naar sportief en technisch spel, dat niet wordt verpest door oneerlijke tactieken. Helaas handelen of reageren spelers soms op een onsportieve manier en moet de scheidsrechter hen voor dat wangedrag straffen.

De scheidsrechter moet een speler waarschuwen en een gele kaart geven als die speler:

- het veld betreedt zonder toestemming van de scheidsrechter;
- vrijwillig het veld verlaat zonder toestemming van de scheidsrechter;
- regelmatig de regels overtreedt;
- de hervatting van het spel vertraagt;
- zich niet houdt aan de vereiste afstand bij een hoekschop of vrije trap;
- het niet eens is met een beslissing van de scheidsrechter en dat uit via woorden of daden;
- onsportief gedrag vertoont.

Discussieer nooit met de scheidsrechter en uit je onvrede niet met woorden of gebaren. Onthoud dat zijn beslissing definitief is.

De scheidsrechter zal een speler een rode kaart geven en van het veld sturen als die speler:

- gewelddadig gedrag vertoont of een ernstige overtreding maakt (zie hieronder);
- aanvallende, beledigende of gewelddadige woorden en/of gebaren gebruikt;
- de tegenpartij een grote kans of doelpunt ontnemt door moedwillig hands te begaan (is niet van toepassing op de keeper in zijn strafschopgebied);
- de tegenpartij een grote kans ontnemt door een overtreding (strafbaar met een vrije trap of strafschop) te begaan;
- op iemand spuugt;
- een tweede waarschuwing krijgt in dezelfde wedstrijd.

Gewelddadig gedrag en ernstige overtredingen

Een speler krijgt een rode kaart als hij zich gewelddadig of agressief gedraagt ten opzichte van een tegenstander zonder in duel te gaan voor de bal, maar ook als een speler iemand anders aanvalt, bijvoorbeeld een teamgenoot, lijn- of grensrechter, trainer of toeschouwer. Er is sprake van een ernstige overtreding als een speler onnodig fel en onsportief in duel gaat met een tegenstander.



UITSLUITINGEN

Een speler kan uitgesloten en van het veld gestuurd worden door het krijgen van een rode kaart of door twee gele kaarten in één wedstrijd. Als een speler van het veld is gestuurd, mag hij niet op de spelersbank of dug-out gaan zitten. Hij moet het gebied rond het veld verlaten.

Edgar Davids en Teddy Sheringham hebben een handgemeen.



KEEPERS

Een keeper mag zoals elke speler de bal aanraken met het hoofd, lichaam en voeten. Maar binnen zijn strafschoopgebied mag hij de bal ook raken met zijn hand of arm.

De keeper wordt verondersteld controle over de bal te hebben als:

- hij de bal aanraakt met zijn handen of armen;
- hij met opzet de bal afweert met zijn handen of armen.

De keeper wordt niet verondersteld de controle over de bal te hebben als, naar de mening van de scheidsrechter, de bal van de keeper wegspringt nadat hij een redding gedaan heeft.

In het strafschoopgebied

Wanneer de keeper uit zijn strafschoopgebied komt en duikt om de bal te nemen, kan een deel van zijn lichaam zich buiten het strafschoopgebied bevinden. Zolang de bal in het strafschoopgebied blijft terwijl de keeper de bal met zijn handen of armen raakt, is er geen sprake van een overtreding.



Paul Robinson maakt een dramatische redding op het schot van Didier Drogba.

De zessecondenregel

Met de bal in zijn bezit mag de keeper geen tijd verspillen. Hij heeft maximaal zes seconden om de bal vast te houden en dan terug in het spel te brengen. Hij mag binnen zijn strafschoopgebied gedurende die zes seconden zoveel stappen zetten als hij wil.

De terugspeelbalregel

Keepers moeten opletten wanneer ze de bal vrijwillig met de voet toegevoerd krijgen van een teamgenoot. Ze mogen dan de bal niet met de handen aanraken of de tegenpartij krijgt een indirecte vrije trap. Die vrije trap wordt genomen op de plaats waar de keeper de bal voor het eerst met de handen aangeraakt heeft; een veldspeler begaat geen overtreding als hij de bal terugspeelt naar zijn keeper.


EEN TERUGSPEELBAL AANNEMEN

Neem als keeper niet het risico om een pass van een teammaat met je handen aan te raken. Speel de bal weg met je voet of, als het een hoge bal is, met je hoofd of je borst.

BUITENSPEL

Een speler staat buitenspel als hij dichterbij de doellijn van het verdedigende team staat dan de bal én de voorlaatste tegenstander. Hij mag op dezelfde hoogte als de voorlaatste tegenstander staan, maar niet dichterbij het doel. De twee tegenspelers moeten niet per se de keeper en een verdediger zijn. Het kunnen ook twee veldspelers zijn.



 De assistent-scheidsrechter steekt zijn vlag omhoog om aan te geven dat een speler buitenspel staat.

Als de bal naar voren gespeeld wordt terwijl iemand buitenspel staat, zal de scheidsrechter het spel gewoonlijk stilleggen. De assistent-scheidsrechter assisteert de scheidsrechter bij het controleren op buitenspel en signaleert buitenspel met zijn vlag.

Op zichzelf is het geen overtreding als een speler buitenspel staat. De scheidsrechter kan beslissen om het spel niet stil te leggen als die speler:

- niet aan het spel deelneemt of een tegenstander stoort;
- zijn team, het aanvallende team, geen voordeel heeft door zijn buitenspelpositie.

**Plan
zorgvuldig
je aanvallende
loopbewegingen
tot de bal vóór je is
om buitenspel te
voorkomen.**

Een speler moet 'onside' (niet buitenspel) staan op het moment dat de bal naar voren gepasst wordt. Als de aanvaller buitenspel loopt nadat de bal voorwaarts gepast werd, is er geen sprake van een overtreding. Er zijn nog situaties waarin een speler niet buitenspel staat:

- als hij op zijn eigen helft staat;
- als hij op gelijke hoogte staat met de voorlaatste verdediger;
- als de speler op gelijke hoogte staat met minstens twee tegenstanders.

Spelers kunnen ook niet buitenspel staan als ze de bal ontvangen:

- rechtstreeks via een inworp;
- rechtstreeks via een hoekschop of een doeltrap.

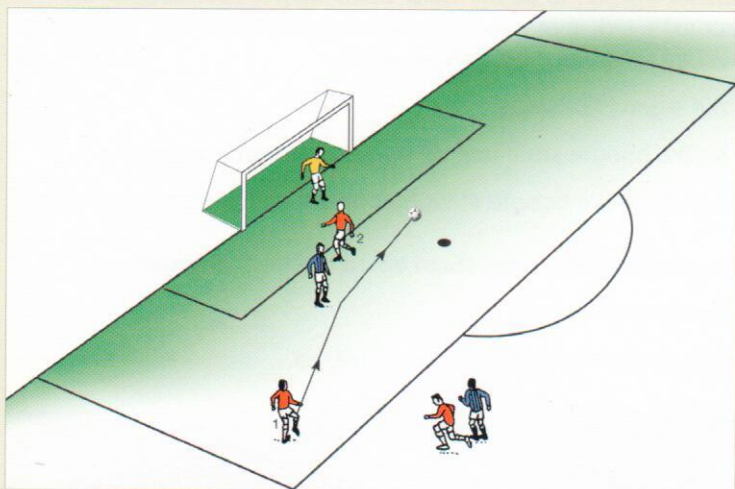


NA BUITENSPEL

Wanneer de scheidsrechter het spel stillegt voor buitenspel, krijgt het verdedigende team een indirecte vrije trap. Die wordt genomen op de plaats waar de speler die buitenspel stond zich bevond op het moment dat de overtreding is begaan.

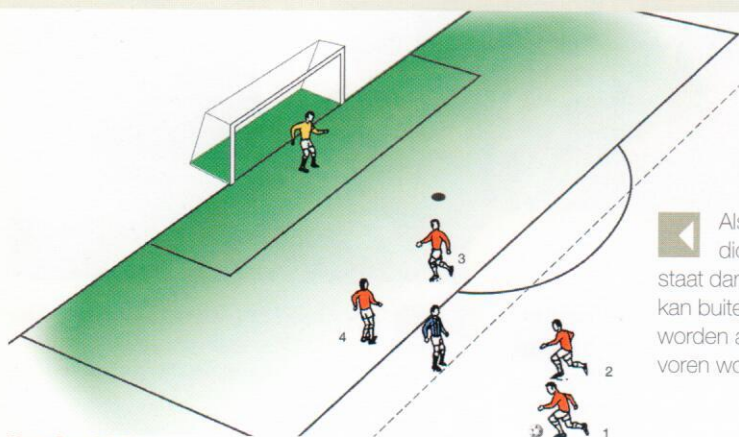
▲ Zinedine Zidane wordt buitenspel gezet door de Kroatische verdediging (die dat duidelijk signaleren aan de assistent-scheidsrechter).

BUITENSPEL IN ACTIE



Voorbeeld 1

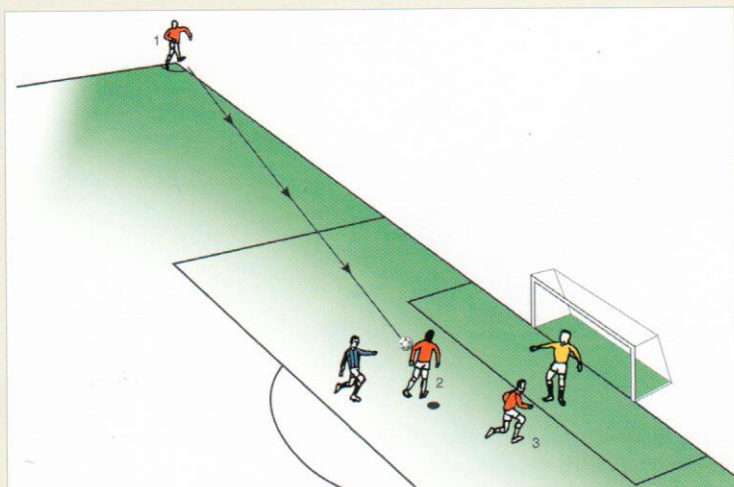
Aanvaller 1 passt de bal naar de overkant van het strafschopgebied, aanvaller 2 staat zowel voor de bal als voor de voorlaatste tegenstander. Aanvaller 2 staat buitenspel in een actief gebied van het spel. De assistent-scheidsrechter moet op het moment dat aanvaller 1 de bal speelt zo snel mogelijk signaleren dat aanvaller 2 buitenspel staat.



Als een aanvaller dicht bij het doel staat dan de streepjeslijn, kan buitenspel gefloten worden als de bal naar voren wordt gespeeld.

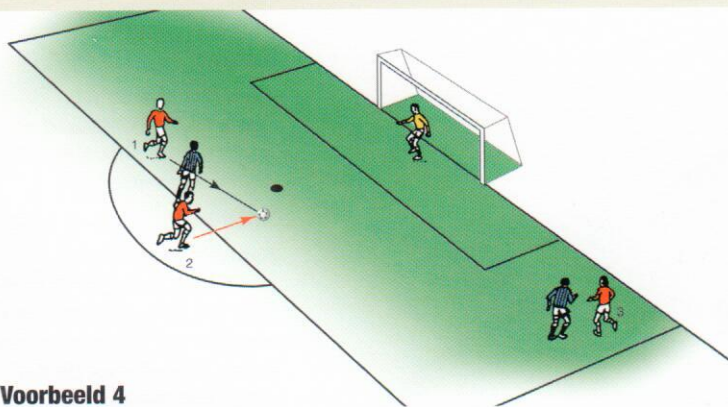
Voorbeeld 2

Aanvallers 2, 3 en 4 staan allemaal voor de bal. Aanvaller 2 staat niet buitenspel omdat er nog twee tegenstanders tussen hem en het doel staan. Aanvallers 3 en 4 hebben slechts één tegenstander tussen hen en de doellijn. Wanneer aanvaller 1 de bal in hun richting speelt, staan ze beiden in buitenspelpositie.



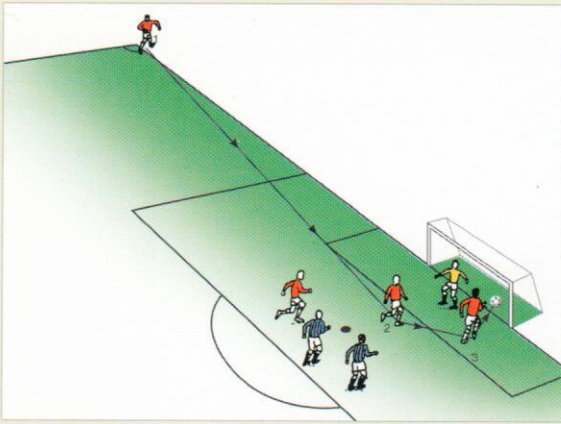
Voorbeeld 3

Aanvallers 2 en 3 kunnen niet buitenspel staan als ze de bal rechtstreeks uit een hoekschop ontvangen, maar als de bal rechtstreeks naar aanvaller 2 gaat en die de bal dan naar aanvaller 3 passt, dan staat aanvaller 3 buitenspel. Je kunt ook niet buitenspel staan als je de bal rechtstreeks uit een inworp of een doeltrap ontvangt.



Voorbeeld 4

Aanvaller 1 passt naar aanvaller 2, die 'onside' staat op het moment dat de bal gespeeld wordt. De scheidsrechter moet een beslissing nemen over aanvaller 3. Die staat buitenspel maar bevindt zich niet in een actief gebied van het spel. De scheidsrechter kan eventueel oordelen dat hij het spel stoort door de verdediger dicht bij hem af te leiden, zodat die verdediger aanvaller 2 niet dekt. Omdat aanvaller 3 zich nogal ver van de actie bevindt, kan de scheidsrechter beslissen hem niet te straffen.

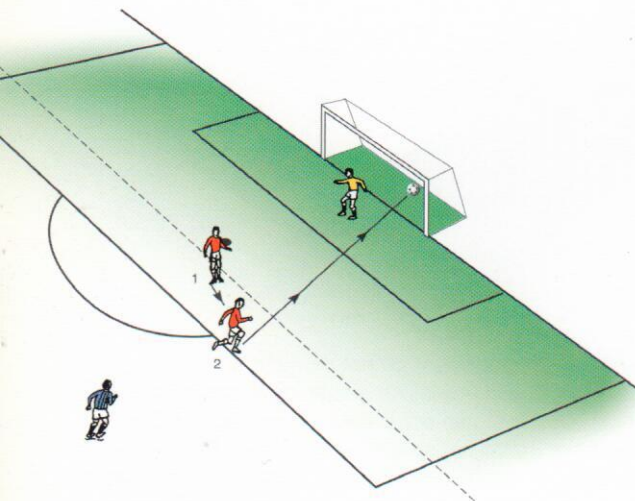


Vraag 1

Aanvaller 1 passt een hoekschop rechtstreeks naar aanvaller 2, die op het doel schiet, maar aanvaller 3 schiet de bal in het doel. Wat is het oordeel?

Antwoord

Aanvaller 2 staat niet buitenspel als hij de hoekschop ontvangt, maar aanvaller 3 staat wel buitenspel als aanvaller 2 de bal naar hem passt. Aanvaller 3 staat dichterbij de doellijn dan de bal, en er staat slechts één verdediger – de keeper – tussen hem en de doellijn op het moment dat de bal gespeeld wordt. Aanvaller 3 bevindt zich in een actief gebied van het spel dus staat hij buitenspel. Het doelpunt wordt afgekeurd en het verdedigende team krijgt een indirecte vrije trap.

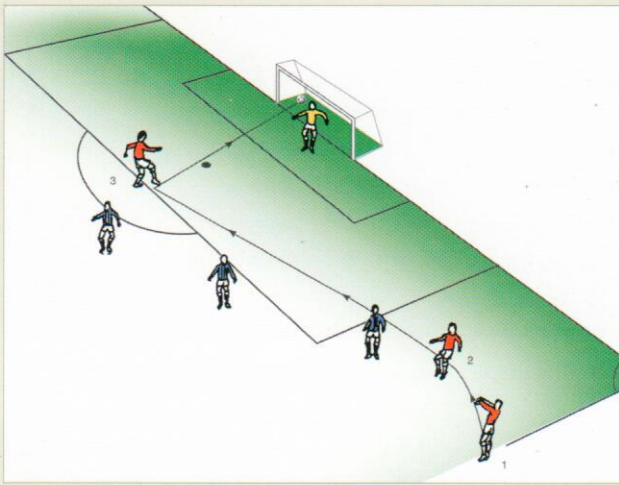


Vraag 2

Aanvaller 1 heeft de verdediger gepasseerd en passt de bal naar aanvaller 2. Wat is de beslissing?

Antwoord

Aanvaller 2 staat niet buitenspel wanneer aanvaller 1 de bal passt, omdat, op het moment dat de bal gespeeld wordt, hij niet voor de bal staat. Het doelpunt is geldig.



Vraag 3

Aanvaller 1 gooit een inworp naar aanvaller 2. Die passt vervolgens naar aanvaller 3, die daarna een doelpunt maakt. Wat is de beslissing?

Antwoord

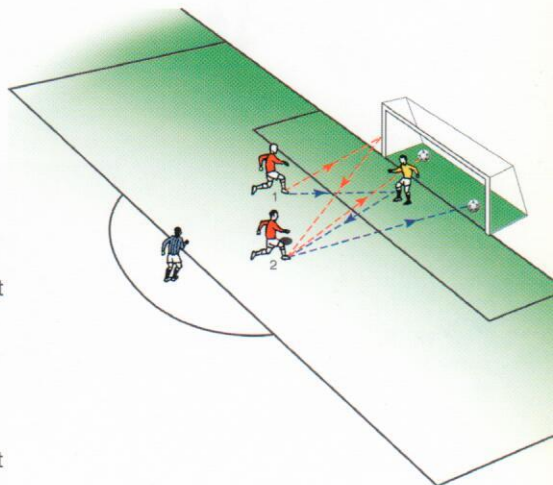
Aanvaller 2 kan niet buitenspel staan bij de inworp. Wanneer de bal naar aanvaller 3 gepast wordt, staat hij niet dichterbij de doellijn dan de bal. Aanvaller 3 staat niet buitenspel en het doelpunt is geldig.

Vraag 4

Aanvaller 1 is voorbij de verdediger gedribbeld en schiet. De bal kaatst terug via de doelpaal (rode lijn) of wordt teruggebokst door de keeper (blauwe lijn) en belandt in de voeten van aanvaller 2, die dan een doelpunt maakt. Wat is de beslissing?

Antwoord

Aanvaller 2 staat niet buitenspel omdat hij niet voor de bal staat wanneer die gespeeld wordt door aanvaller 1. De scheidsrechter mag het doelpunt toekennen, tenzij hij oordeelt dat aanvaller 1 in een buitenspelpositie staat en het spel stopt op het moment dat aanvaller 2 schiet.



VRIJE TRAPPEN

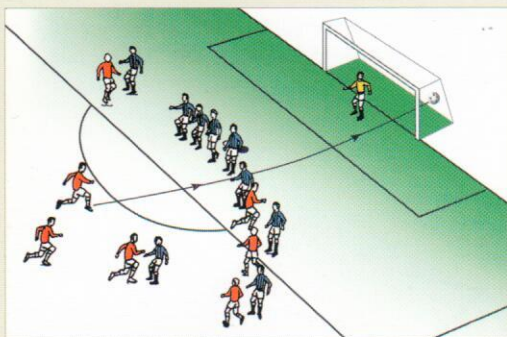
Een vrije trap wordt toegekend als een speler een overtreding begaat (zie bladzijde 24) of buitenspel staat (zie bladzijde 32). Voor het nemen van de vrije trap moet de bal stilliggen, en de speler die de vrije trap genomen heeft mag de bal pas weer aanraken als die eerst door een andere speler is aangeraakt.

Er zijn twee soorten vrije trappen:

- indirecte – waarmee geen doelpunt gescoord kan worden voordat een andere speler de bal aangeraakt heeft;
- directe – waarmee rechtstreeks gescoord kan worden.


Binnen het eigen strafschopgebied

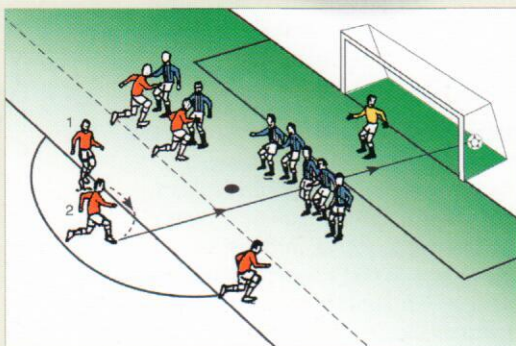
Alle tegenstanders moeten minstens 9,15 m van de bal staan. Zij moeten ook buiten het strafschopgebied blijven tot de bal uit het gebied getrapt is. Als de bal niet rechtstreeks buiten het strafschopgebied getrapt wordt,



Ga naar
bladzijde 24
om de tien
overtredingen
waarvoor een directe
vrije trap toegekend
wordt, na te
lezen.

 Bij een directe vrije trap mag de nemer rechtstreeks op doel trappen.

 Bij deze indirecte vrije trap heeft speler 1 een korte pass gegeven naar speler 2, die dan op het doel mag schieten.



moet de vrije trap opnieuw worden genomen. De keeper mag de bal niet in zijn handen opvangen zodat hij kan uittrappen.

Als de vrije trap in het doelgebied plaatsvindt, mag de bal op een willekeurige plaats gelegd worden.

Buiten het eigen strafschopgebied

De vrije trap moet genomen worden op de plaats waar de overtreding plaatsvond, tenzij de omstandigheden beschreven op bladzijde 22 van toepassing zijn. De volgende regels zijn van kracht voor de vrije trap:

- alle spelers van het team dat de overtreding begaan heeft, moeten op minstens 9,15 m van de bal staan tot deze terug in het spel is;
- de bal moet stilliggen, en de bal is in het spel wanneer hij getrapt en in beweging is;

- als de speler na het nemen van de vrije trap de bal opnieuw aangeraakt heeft voordat een andere speler dat gedaan heeft, krijgt het andere team een indirecte vrije trap op de plaats waar dat gebeurd is.

Een vrije trap dicht bij het doel van de verdediging

Op de regel dat spelers bij een vrije trap op minstens 9,15 m afstand van de bal moeten staan, bestaat één uitzondering. Die uitzondering is van toepassing wanneer een indirecte vrije trap wordt toegekend binnen het strafschopgebied, op minder dan 9,15 m van het doel. In dat geval mogen de spelers van het verdedigende team op hun doellijn, tussen de palen, staan.

▼ De spelers maken een muurtje, volgens de instructies van de scheidsrechter.



STRAFSCHOPPEN

Een strafschop wordt gegeven voor de genoemde tien overtredingen (zie bladzijde 24) begaan door een verdedigende speler binnen zijn strafschopgebied. De strafschop wordt genomen vanaf de stip, op 11 m van het midden van de doellijn.

Alle spelers, behalve de speler die de strafschop neemt en de keeper, moeten staan:

- op het veld;
- buiten het strafschopgebied;
- op minimum 9,15 m van de bal;
- achter de strafschopstip tot de strafschop genomen is.

De keeper mag bewegen op de doellijn. Hij moet echter wel op de doellijn (tussen de palen) blijven tot de bal getrapt is door de strafschopnemer.

De strafschopnemer moet de bal naar voren trappen, en mag de bal niet opnieuw aanraken voordat een andere speler de bal aangeraakt heeft. Een doelpunt kan rechtstreeks via een strafschop gescoord worden of, via een aanraking met de keeper, doellat of de doelpalen voordat de bal de doellijn overschrijdt.

Er is altijd tijd voor een strafschop. Zelfs aan het einde van de eerste helft, tweede helft of aan het einde van verlenging.

Overtredingen bij een strafschop

Voor elke overtreding door het verdedigende team bij het nemen van een strafschop, geldt:

- als een doelpunt gescoord wordt, is dat geldig;
- als geen doelpunt gescoord wordt, wordt de strafschop opnieuw genomen.

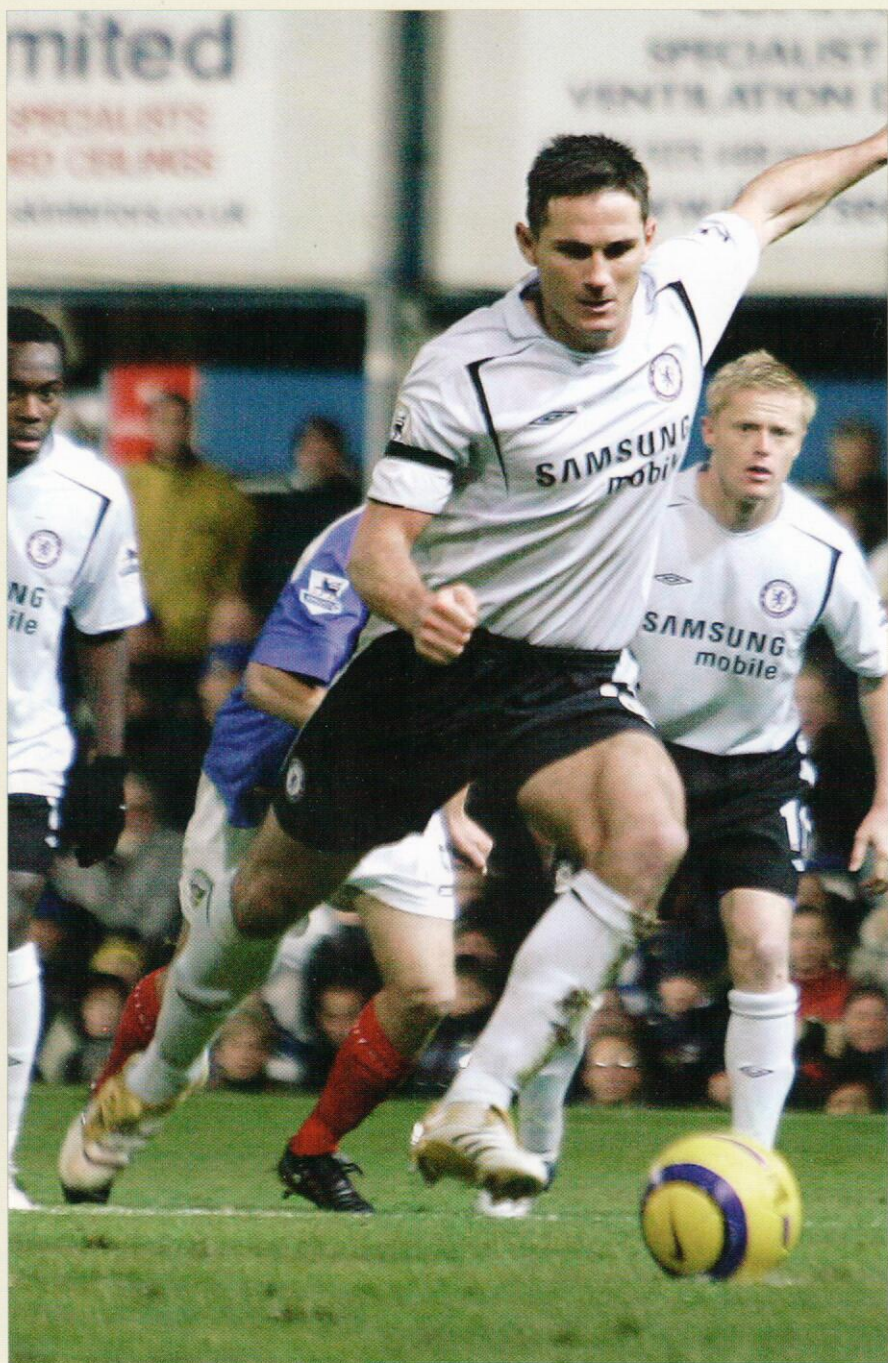
Voor elke overtreding door het aanvallende team, behalve de speler die de strafschop neemt, geldt:

- als een doelpunt gescoord wordt, moet dat afgekeurd worden en de strafschop opnieuw worden genomen;
- als geen doelpunt gescoord wordt, wordt de strafschop niet opnieuw genomen.

Voor elke overtreding door het team van de strafschopnemer nadat de bal in het spel is, krijgt de tegenpartij een indirecte vrije trap op de plaats waar de overtreding heeft plaatsgevonden.



▲ Jermain Defoe net voor het trappen van een strafschop. De spelers wachten buiten het strafschopgebied, en zullen het strafschopgebied binnendringen als de keeper de strafschop afweert.



STRAFSCHOPVRAGEN

Vraag 1

Aanvaller 1 neemt een strafschop, maar voordat hij de bal trapt, loopt aanvaller 2 over de 9,15 m strafschoplijn. Wat is de beslissing?

Antwoord

Aanvaller 2 begaat een overtreding. Als aanvaller 1 de strafschop in het doel trapt, zal de scheidsrechter oordelen dat de strafschop opnieuw genomen moet worden. Als aanvaller 1 de strafschop mist, onderbreekt de scheidsrechter het spel en hervat de wedstrijd met een indirecte vrije trap voor de verdedigende partij vanaf de plaats van de overtreding.

Vraag 2

Aanvaller 1 neemt een strafschop en de bal raakt de doellat voordat hij in de voeten van aanvaller 2 belandt; deze speler loopt in en scoort. Wat is de beslissing?

Antwoord

Als aanvaller 2 het strafschopgebied niet betreden heeft voor de strafschop werd getrapt, is het doelpunt geldig.

Vraag 3

Een aanvaller neemt een strafschop, maar op het moment dat de bal in het doel vliegt, loopt een verdediger het strafschopgebied binnen. Wat is de beslissing?

Antwoord

Het maakt niet uit of de verdediger beweegt voor- of nadat de bal is getrapt omdat wanneer de bal in het doel gaat, een doelpunt gescoord wordt.

Vraag 4

Het spel wordt verlengd voor het maken van een strafschop. Een aanvaller neemt de strafschop, die afgeweerd wordt door de keeper. Dezelfde aanvaller volgt de bal en trapt de bal vervolgens in het doel. Wat is de beslissing?

Antwoord

Er wordt enkel toegevoegde tijd toegekend voor de strafschop. Als de keeper de bal uit het doel redt, fluit de scheidsrechter de wedstrijd meteen af en geldt het later gescoorde doelpunt niet meer.

**Zodra je
hebt beslist
naar waar je de
strafschop gaat
trappen, blijf je
beter bij je idee.**



Frank Lampard neemt een strafschop.

CONTROLE VAN DE WEDSTRIJD

De scheidsrechter en zijn assistenten zijn verantwoordelijk voor het vlotte verloop van de wedstrijd. Zij moeten de regels van het spel op hun duimpje kennen, koel blijven onder druk en goed kunnen communiceren zodat de spelers duidelijk weten wat er gebeurt en wie de leiding heeft.

De vier bevoegde personen die verantwoordelijk zijn voor het toezicht op een wedstrijd zijn:

- een aangestelde scheidsrechter, die de leiding heeft;
- twee assistent-scheidsrechters (een voor elke zijlijn);
- een vierde scheidsrechter.

SCHEIDSRECHTER

Elke wedstrijd wordt geleid door een scheidsrechter, die de volledige bevoegdheid heeft om de regels van het spel te handhaven. Een scheidsrechter draagt bij zich:

- twee functionerende fluitjes;
- twee betrouwbare horloges;
- een muntstuk;
- een notitieboekje en een potlood;
- een gele en een rode kaart.

De kennis van de scheidsrechter

De scheidsrechter moet de regels van het spel grondig kennen en

KLEDING VAN DE BEVOEGDE PERSONEN

Hoewel scheidsrechters soms de mannen (en vrouwen) in het zwart genoemd worden, zijn zij niet verplicht om die kleur te dragen. De reglementen van het spel schrijven geen specifieke kleur van hun kleding voor. Meestal dragen de bevoegde personen een kleur die hen duidelijk onderscheidt van de spelers van de twee teams.

kunnen toepassen in een wedstrijd. Scheidsrechter en assistenten moeten op de hoogte zijn van de regels van de competitie waar de wedstrijd deel van uitmaakt. Zij moeten bijvoorbeeld ook weten dat er regels zijn die kunnen variëren, zoals de duur van de wedstrijd, extra tijd en de rust.

De macht van de scheidsrechter

De scheidsrechter handhaaft de regels van het spel en controleert de wedstrijd met hulp van de assistent-scheidsrechters en de vierde scheidsrechter. Ondanks de hulp van de anderen heeft de scheidsrechter de leiding. Het is aan hem om de reglementen van het spel te handhaven. Zijn beslissing is definitief en zijn macht is van kracht zodra hij het veld betreedt. Hij behoudt ook de macht als het spel even stopgezet wordt.

De scheidsrechter kan de wedstrijd stopzetten in verschillende situaties. Hij kan:

- de wedstrijd onderbreken, schorsen of (volledig) beëindigen als het reglement wordt overtreden;
- de wedstrijd stoppen, schorsen of beëindigen wegens hinder van buiten het veld;
- de wedstrijd stoppen als, naar zijn mening, een speler zwaar geblesseerd is en van het veld gebracht moet worden.

Het is aan de scheidsrechter om de wedstrijd te herstarten nadat die onderbroken (maximaal 30 minuten) of geschorst is.



DE TAKEN VAN DE SCHEIDSRECHTER

De scheidsrechter heeft verscheidene taken. Hij moet controleren of de kleding en schoenen van de spelers en of de bal aan de voorschriften van het reglement voldoen. Hij moet ook:

- de tijd bewaken en een verslag van de wedstrijd opstellen;
- voorkomen dat onbevoegde personen het veld betreden;
- handelen naar het advies van zijn assistenten bij incidenten of overtredingen die hijzelf niet gezien heeft;
- het spel pas stilleggen nadat de bal uit het veld is, als een speler, naar zijn mening, slechts licht geblesseerd is;
- regelen dat een speler met een bloedende wond het veld verlaat. De speler mag pas weer in het spel terugkeren na een signaal van de scheidsrechter

NA DE WEDSTRIJD

Na het laatste fluitsignaal en het verlaten van het veld, is het werk van de scheidsrechter nog niet gedaan. Hij moet een wedstrijdverslag opstellen met uitleg over alle waarschuwingen of uitsluitingen en alle andere incidenten die voor, tijdens of na de wedstrijd hebben plaatsgevonden.

als hij heeft vastgesteld dat het bloeden gestopt is en alleen als het spel stilstaat.

Overtredingen bestraffen

De scheidsrechter beslist of er sprake is van een overtreding en wat daarvoor de juiste sanctie of straf is. De scheidsrechter moet:

- de zwaarste overtreding bestraffen wanneer een speler tegelijkertijd meer dan één overtreding begaat;
- disciplinair optreden tegen spelers die een overtreding begaan waarvoor je een waarschuwing kunt krijgen of uitgesloten kunt worden. Hij moet dat niet onmiddellijk doen, maar bij de eerstvolgende keer dat de bal uit is;
- actie ondernemen tegen stafleden van een team die zich niet verantwoordelijk gedragen. Hij kan hen van het veld en de nabije omgeving laten zetten, bijvoorbeeld laten verwijderen van de bank of dug-out.

Spelvoordeel

De scheidsrechter kan het spel verder laten gaan na een overtreding. Hij mag dat doen wanneer het team waartegen een overtreding is begaan, spelvoordeel behaalt uit de situatie door een gunstige aanvalspositie of doelkans. Als er geen spelvoordeel is, kan hij de fout alsnog bestraffen.



Edgar Davids krijgt een gele kaart.



ASSISTENT-SCHEIDSRECHTER

Taken

Twee assistent-scheidsrechters worden aangesteld, die moeten signaleren:

- wanneer de bal helemaal over de zijlijn of doellijn gekomen is;
- welk team recht heeft op een hoekschop, doeltrap of inworp;
- wanneer een speler buitenspel staat;
- wanneer een team om een wissel vraagt;
- wanneer wangedrag of een ander incident plaatsvindt buiten het gezichtsveld van de scheidsrechter;
- of, bij strafschoppen, de keeper heeft bewogen voordat de bal getrapt is, en of de bal de doellijn helemaal heeft overschreden.

Assistentie

Assistent-scheidsrechters mogen de scheidsrechter helpen en adviseren over een mogelijke overtreding. Ze mogen eveneens de scheidsrechter helpen met het toezicht op de wedstrijd door het veld te betreden om, bijvoorbeeld, vechtende spelers uit elkaar te halen.

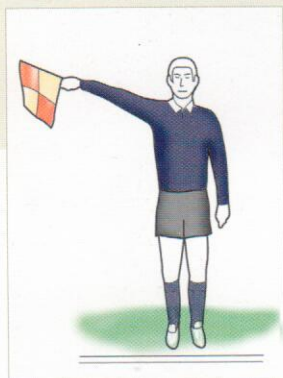
EEN ASSISTENT-SCHEIDSRECHTER ONTSLAAN

Als een assistent-scheidsrechter op ongepaste wijze handelt, heeft de scheidsrechter de bevoegdheid om hem van zijn taken te ontslaan en een verslag uit te brengen aan de juiste instanties.

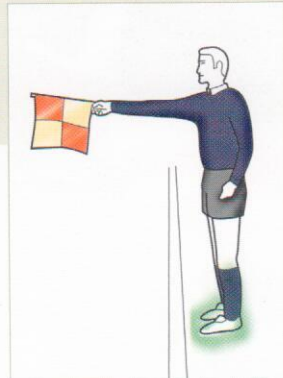
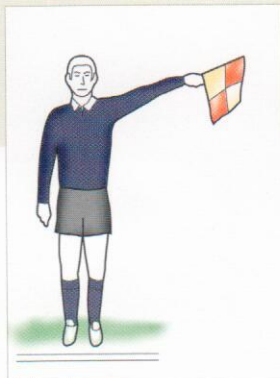


Dit zijn de signalen van de assistent-scheidsrechter.

Zijn vlag mag niet opgerold zijn zodat de scheidsrechter zijn signalen goed kan zien.



Inworp (voor het team dat speelt in de richting van de vlag)



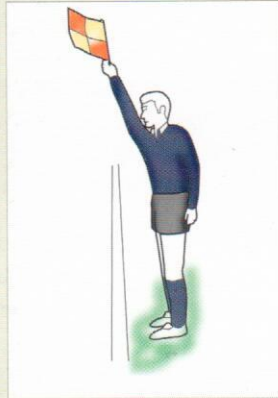
Doeltrap

Vlaggen

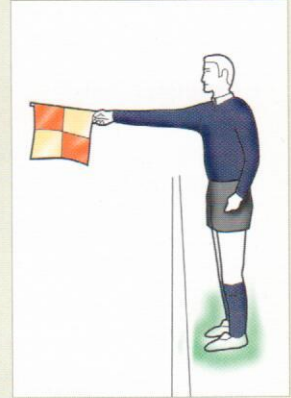
De vlaggen van de assistent-scheidsrechters moeten verschillende kleuren hebben, en worden meestal ter beschikking gesteld door het thuis-team. Oranjegeel en helderrood zijn goede kleuren. De assistent-scheidsrechter moet zijn vlag altijd ontplooid dragen zodat zijn signalen duidelijk gezien kunnen worden.



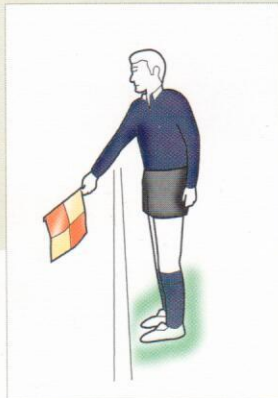
Hoekschop



Buitenspel aan de overkant van de zijlijn



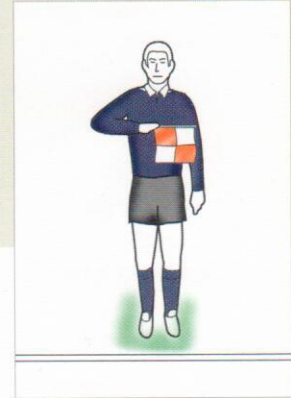
Buitenspel in het centrum



Buitenspel dicht bij de zijlijn waar de assistent-scheidsrechter staat



Wissel



Advies voor de toekenning van een strafschop

VIERDE SCHEIDSRECHTER

De vierde scheidsrechter is een bevoegde scheidsrechter die beschikbaar is om de scheidsrechter of een assistent-scheidsrechter te vervangen ingeval dat een van hen zich blesseert en niet meer verder kan functioneren. Daarnaast heeft hij nog enkele andere taken. Hij kan:

- helpen bij wissels;
- toezicht houden op het gedrag van teams, bevoegde personen en stafleden in de technische zone (zie bladzijde 11);
- aangeven hoeveel blessuretijd er gespeeld wordt;
- ernstig wangedrag rapporteren zoals een vechtpartij, die kan hebben plaatsgevonden buiten het gezichtsveld van de andere bevoegde personen;
- de scheidsrechter aantonen dat de verkeerde speler gewaarschuwd is.


**De
vierde
scheidsrechter
heeft de leiding
over de
technische
zone.**

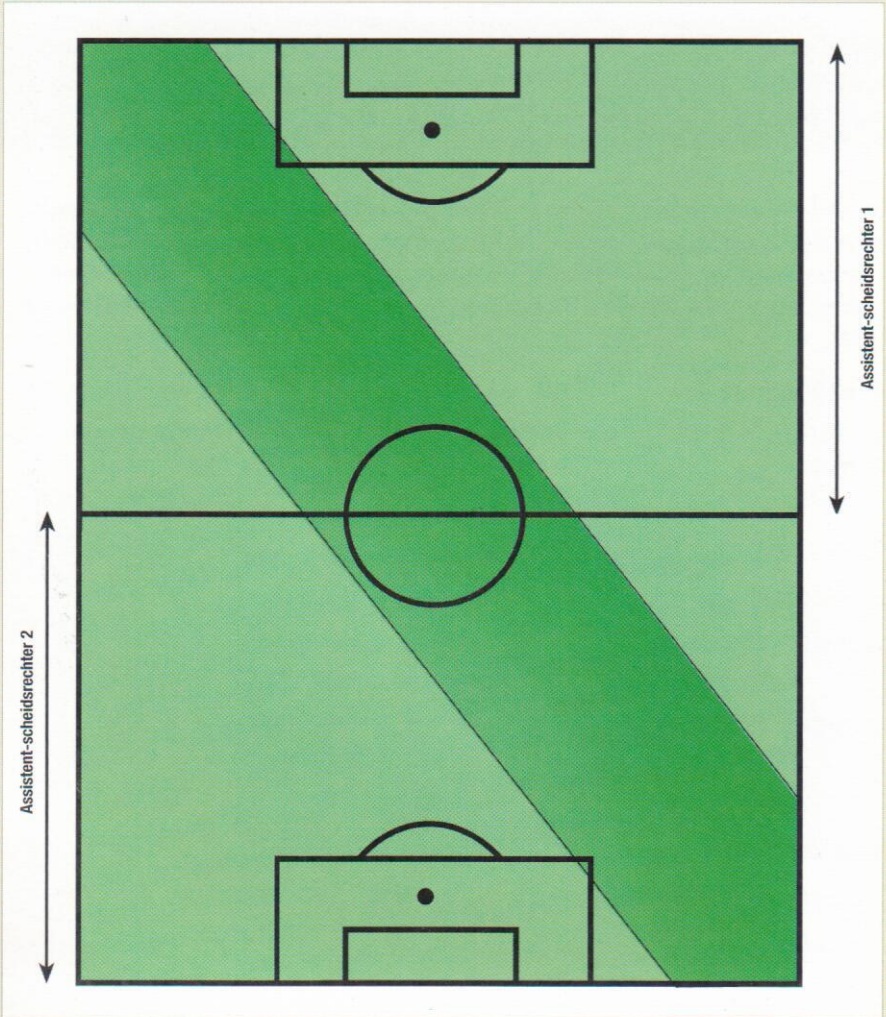
DIAGONAAL CONTROLESYSTEEM

De assistent-scheidsrechters zijn elk aan een zijlijn gepositioneerd om het toezicht over elke helft te bewaren. Ze lopen langs hun zijlijn tussen de hoekschopvlag en de middenlijn. Ze proberen het tempo van het spel te volgen zodat ze kunnen oordelen over buitenspel en kunnen controleren of de bal het veld al dan niet heeft verlaten.

Scheidsrechters moeten proberen om altijd zo dicht mogelijk bij het spel te staan. Maar het spel kan zeer snel van de ene kant naar de andere kant verschuiven. Een diagonaal controlesysteem (zie diagram) helpt de drie bevoegde personen om het toezicht over een zo groot mogelijk deel van het veld te bewaren.

Als de scheidsrechter het veld op en af loopt, beweegt hij ongeveer in diagonale zin. Het doel van de scheidsrechter en de assistent-scheidsrechter is om het spel tussen hen te 'klemmen', zodat ze niet in hetzelfde gebied zijn en het spel kunnen waarnemen langs beide kanten.

 Dit diagram toont het diagonaal controlesysteem. De scheidsrechter zal proberen het spel bij te houden door het veld in diagonale zin op en af te lopen – de donkere diagonale zone is slechts een ruwe schets van dat bewegingsgebied. Dit systeem helpt de drie bevoegde personen om het toezicht over een zo groot mogelijk deel van het veld te kunnen hebben.



MINIVOETBAL

Voetbal is een sport die door iedereen beoefend kan worden. Dat bepaalt voor een groot deel de wereldwijde populariteit van deze sport. Soms moeten de regels van het spel gewijzigd worden om het leuk en sportief te houden.

Minivoetbal is een variant van voetbal, geschikt voor kinderen jonger dan 10 jaar. Het is een ideale manier om jongens en meisjes te laten kennismaken met de sport. Er wordt gebruik gemaakt van kleinere velden, met kleinere doelen en minder spelers. De nadruk ligt op plezier en betrokkenheid bij het spel.

Grootte van het veld

De aanbevolen grootte van het veld is afhankelijk van de leeftijd van de spelers.

	Jonger dan 9-10 jaar	Jonger dan 7-8 jaar
	Meter	Meter
Breedte	Min. 27,45 Max. 36,6	Min. 18,3 Max. 27,45
Lengte	Min. 45,75 Max. 54,9	Min. 27,45 Max. 45,75

Veldmarkeringen

- Strafschopgebied – lengte 9,15 m x breedte 16,47 m;
- Penaltystip – 7,32 m van de doellijn;
- Middenlijn;
- Grootte van het doel – afstand tussen de palen 3,6 m x hoogte 1,88 m.

Grootte van de bal

De bal mag maximaal grootte 4 zijn. Grootte 3 is aanbevolen voor spelers jonger dan 8 jaar.

Aantal spelers

Waar de omstandigheden het toelaten, zou je, hoe jonger de spelers, met een kleiner aantal spelers moeten spelen. Bijvoorbeeld in de leeftijd jonger dan 9 jaar 6 spelers per team. De kern zou maximaal uit dubbel zoveel spelers als het eigenlijke team mogen bestaan.

Aantal per team, inclusief de keeper

Jonger dan 9-10 jaar	6 of 7
Jonger dan 7-8 jaar	4, 5, 6 of 7

Wisselers

Er mogen onbeperkt spelers gewisseld worden en een speler die al gewisseld is, mag het veld ook weer betreden als wisselspeler. Let op, wisselers mogen alleen het veld weer in als de scheidsrechter daarvoor toestemming heeft gegeven en pas tijdens een onderbreking van het spel.

Duur van de wedstrijd

	Aanbevolen aantal minuten van elke helft
Jonger dan 7-8 jaar	10 minuten
Jonger dan 9-10 jaar	15 minuten
	Maximumspeeltijd per speler per dag
Jonger dan 7-8 jaar	45 minuten
Jonger dan 9-10 jaar	60 minuten



▲ Ook vrouwenvoetbal wordt steeds populairder.

De KNVB en KBVB

De KNVB en KBVB zijn de nationale voetbalbonden van respectievelijk Nederland en België. Ze zijn verantwoordelijk voor alle regulerende aspecten van het voetbal in hun land.

De activiteiten van de KNVB en KBVB zijn talrijk en divers. Enkele van die activiteiten zijn:

- het spel promoten bij alle leeftijden, etnische achtergronden en bekwaamheden;
- het spel reguleren op en langs het veld door het opstellen van reglementen;
- alle wedstrijden, competities en toernooien in respectievelijk Nederland en België bekrachtigen;
- toekijken op het disciplinaire systeem dat van toepassing is op elke club, speler, bevoegde persoon en andere personen betrokken bij het spel;
- de administratie van de scheidsrechters tijdens het spel;
- het organiseren van nationale competities voor mannen, vrouwen en de jeugd (inclusief de deelname van representatieve teams aan internationale wedstrijden, zowel vriendschappelijke wedstrijden als toernooien).

KNVB, bondsbureau

Woudenbergseweg 56-58
Postbus 515, 3700 AM Zeist
Tel.: 0900-8075 (20 cent/min.)
Fax: 034/349 91 99
www.knvb.nl

KBVB, bondszetel

Houba-De Strooperlaan 145
1020 Brussel-Laken
Tel.: 02 477 12 11
Fax: 02 478 23 91
www.footbel.com

SCHEIDSRECHTER WORDEN

Het voetbal heeft scheidsrechters nodig. En ja, ook jij kunt het worden! Een belangrijke voorwaarde is natuurlijk dat je helemaal gek bent op het spelletje. Daarnaast moet je alle regels op je duimpje kennen en vooral niet bang zijn om ze toe te passen. Als je graag zulke beslissingen neemt en genoeg vrije tijd hebt in het weekend, dan is het misschien wel iets voor jou.

De nationale voetbalbonden organiseren opleidingen om scheidsrechter te worden. Ze bestaan uit zowel een theoretisch als een praktijkgedeelte. Op de websites van de voetbalbonden lees je alles over de procedures, de voorwaarden en hoe je je kunt inschrijven.

BEGRIPPENLIJST

Actief gebied

Het gebied op het veld waar de spelers het spel beïnvloeden.

Afgekeurd doelpunt

Een doelpunt dat niet geldig is wegens het begaan van een overtreding, zoals buitenspel.

Aftrap

Een manier om de wedstrijd te starten of te herstarten nadat een doelpunt is gescoord.

Assistent-scheidsrechter

Twee bevoegde personen die de scheidsrechter assisteren.

Buiten het spel / uit

Wanneer de bal het spel verlaat via de doellijnen of de zijlijnen.

Buitenspel

Een speler staat buitenspel als hij een pass ontvangt terwijl hij dichterbij de doellijn van het tegenoverliggende doel staat dan de laatste verdediger (met uitzondering van de doelman).

Buitenspelval

Een defensieve strategie gebruikt om tegenstanders buitenspel te zetten.

Crochet

Dit is een van de meest voorkomende dribbels, waarin je plots van richting verandert om de tegenstander te ontwijken. Je kunt hem met de binnenkant of de buitenkant van je

voet doen. Het is een basisbeweging die iedere goede speler onder de knie moet hebben.

Diagonaal systeem

Een systeem van positionering en beweging op het veld dat de scheidsrechter in staat stelt om een goed zicht op het spel te bewaren.

Directe vrije trap

Een vrije trap waarbij rechtstreeks een doelpunt gescoord mag worden.

Disciplinaire actie

De scheidsrechter waarschuwt of sluit een speler uit wegens wangedrag.

Doelgebied

Het gebied voor het doel waarin doeltrappen worden genomen.

Doellat

Het horizontale deel van het doel op 2,44 m boven de grond.

Doellijn

De lijnen aan elke kant van het veld die van het doel tot aan de hoekschoppalen lopen.

Doelpunt

Als de bal de doellijn volledig overschrijdt, tussen de palen en onder de doellat.

Eigen doelpunt of 'owngoal'

Wanneer een speler per ongeluk de bal in zijn eigen doel speelt.

FIFA

Het internationale orgaan verantwoordelijk voor voetbal wereldwijd.

Gele kaart

De scheidsrechter toont een gele kaart aan een speler die een lichte overtreding heeft begaan.

Gevaarlijk spel

Spel dat als gevaarlijk aanzien wordt, zoals de voet te hoog brengen, waarvoor de tegenpartij een indirecte vrije trap krijgt.

Gewelddadig gedrag

Een agressieve daad buiten het spel waarvoor een speler uitgesloten wordt.

Hands

Een speler die de bal vrijwillig met zijn hand of arm aanraakt.

Het spel storen

Effectief betrokken zijn in het spel door de bal aan te raken of te spelen.

Hinderen

Wanneer een speler een andere speler vrijwillig de weg verspert zonder de bal te spelen.

Hoekschop

Toegekend aan het aanvallende team wanneer een verdediger de bal het laatst aangeraakt heeft (niet met zijn handen) en de bal over zijn doellijn gaat.

Hoekschopcirkel

Een boog van 1 m aan de hoekschopvlag waarin de bal geplaatst

moet worden bij het nemen van een hoekschop.

IFAB

De internationale commissie die verantwoordelijk is voor het herzien en wijzigen van de reglementen van het spel.

Inbreuk

Een term om aan te geven dat een speler een fout begaat waarvoor de scheidsrechter een vrije trap zal toekennen.

Indirecte vrije trap

Een vrije trap die eerst door een andere speler aangeraakt moet worden voordat een doelpunt gescoord mag worden.

Inworp

Een inworp wordt gegeven als de bal het spel verlaat via de zijlijnen en wordt toegekend tegen het team dat de bal het laatst aangeraakt of gespeeld heeft.

Middencirkel

Een gebied in het centrum van het veld met een diameter van 9,15 m. Tegenstanders mogen de middencirkel niet betreden bij het nemen van een aftrap.

Muurtje

Muur gevormd door de verdedigers op 9,15 m afstand van de vrije trap om de doorgang van de bal te beletten.

Obstructie

Een speler die zijn lichaam gebruikt om een andere speler tegen te houden zonder de intentie om de bal te spelen.

Onderuithalen / beentje lichten

Een overtreding waarbij een speler opzettelijk ten val gebracht wordt door de voeten of benen van een tegenstander en waarvoor een directe vrije trap toegekend wordt.

Onsportief gedrag

Een vorm van wangedrag waarvoor een speler gewaarschuwd wordt.

Opstelling

Een tactisch systeem ontworpen om het andere team te verslaan.

Overtreding

Een fout begaan door een speler op een tegenstander waarvoor de scheidsrechter een vrije trap toekent.

Penaltystip

Plaats op 13 m afstand van het midden van het doel waar strafschoppen worden genomen.

Pikeren (een bal met de voet pikeren)

Met de punt van de voet trappen door de punt van de schoen een beetje onder de bal te houden. De bal gaat dan heel snel omhoog. Het is een beweging die veel gebruikt wordt door aanvallers om te voorkomen dat de doelman uit zijn doel komt.

Pikeren (een bal met het hoofd pikeren)

De speler kopt de bal naar de grond om hem op de grond naar het doel te laten stuiteren. Dat maakt het moeilijk voor de doelman, want die kan moeilijk inschatten welk traject de bal zal volgen.

Rebound

Wanneer de bal een speler, doelpaal, doellat of hoekschopvlag raakt en terug in het spel kaatst.

Rode kaart

Een speler die een rode kaart krijgt (voor een zware overtreding of bij een tweede gele kaart) moet het veld verlaten en speelt geen rol meer in de wedstrijd.

Scheenbeschermers

Een verplicht deel van de spelersoutfit om blessures aan het scheenbeen te voorkomen.

Scheidsrechter

De persoon die verantwoordelijk is voor het toepassen van de regels van het spel op een sportieve en niet-partijdige manier.

Scheidsrechtersbal

Een manier om het spel te hervatten wanneer de bal in het spel is en geen overtreding is begaan.

Schwalbe

Wanneer een speler tracht een vrije trap te verkrijgen door zich op de grond te laten vallen en doet alsof er contact met een tegenstander heeft plaatsgevonden.

Spelvoordeel

Wanneer een scheidsrechter het spel verder laat gaan bij een overtreding omdat het team waartegen de overtreding begaan is, de bal heeft en een duidelijk spelvoordeel heeft om het spel verder te laten gaan.

Stopzetting

Wanneer de scheidsrechter het spel stopgezet heeft. Dat kan zijn wegens een blessure of een wissel.

Storing van buitenaf

Wanneer de scheidsrechter het spel moet stilleggen omdat toeschouwers het veld betreden.

Strafschop

Overtreding van een verdedigende speler in het eigen strafschoopgebied waarvoor de scheidsrechter een directe vrije trap toekent.

Strafschopcirkel

Een boog op de rand van het strafschoopgebied op 9,15 m afstand van de strafschoopstip die de afstand van de bal bepaalt die de spelers moeten respecteren bij een strafschoop.

Strafschoopgebied

Een gebied aan elke kant van het veld waarin de keeper, in zijn strafschoopgebied, de bal met de handen mag raken.

Strafschoppenreeks

Een manier om de winnaar van een wedstrijd te bepalen waarbij elk team om de beurt een strafschoop neemt tot er een winnaar is.

Tackle

Een methode waarbij een speler, meestal met zijn voeten, de bal van zijn tegenstander afneemt.

Technische zone

Een zone buiten het veld aan elke kant van de middenlijn waarin coaches, wisselers en andere stafleden zich bevinden.

Terugspeelbal

Een achterwaartse pass van een verdediger naar de keeper, die de bal niet met zijn handen mag aannemen.

Uitsluiting

Een bestraffing van de scheidsrechter waarbij een speler het veld moet verlaten.

Veld

Het gebied waarop een wedstrijd gespeeld wordt.

Verlenging

Een extra periode, meestal tweemaal 15 minuten per helft, na de reguliere speeltijd bij toernooiwedstrijden.

Vierde scheidsrechter

Een scheidsrechter die verantwoordelijk is voor de mensen in de technische zone en de scheidsrechter en de assistent-scheidsrechters bijstaat bij het controleren van de wedstrijd.

Vriendschappelijke wedstrijd

Een wedstrijd tussen twee teams die geen deel uitmaakt van een competitie.

Waarschuwing

Een vorm van wangedrag waarvoor de speler een gele kaart krijgt.

Wangedrag

Gedrag van spelers, managers, wisselers en stafleden dat de scheidsrechter aanzet tot het nemen van disciplinaire actie. Wanneer een speler, vocaal of door middel van gebaren, zijn onvrede uit over een beslissing van de scheidsrechter.

Wisselen

Het proces aan de middenlijn waarbij een speler vervangen wordt door een wisselspeler.

Wisselspeler

Een speler die een andere speler vervangt. De competitie bepaalt het maximumaantal wissels.

Zessecondenregel

De toegestane tijd van de keeper om de bal aan te nemen en terug in het spel te brengen.

Zijlijn

De langste lijnen aan elke kant van het veld waar inworpen genomen worden.

Zware overtreding

Een zware overtreding waarvoor een speler uitgesloten wordt.

VOETBALCHRONOLOGIE

Het voetbal is sterk ontwikkeld sinds het ontstaan in 1848. Sindsdien zijn er veel mijlpalen bereikt.

Hier volgt een overzicht van enkele belangrijke data in de geschiedenis van het spel.

- 1848** Eerste voetbalregels opgesteld aan de universiteit van Cambridge.
- 1863** De eerste nationale voetbalbond ontstaat, de Engelse Football Association.
- 1869** Doeltrappen worden toegevoegd aan de reglementen.
- 1871** Het oudste voetbaltoernooi, de FA Cup, ontstaat.
- 1872** Hoekschoppen worden geïntroduceerd in het spel.
- 1882** Inworpen moeten voortaan met twee handen genomen worden.
- 1882** Stichting van de International Football Association Board.
- 1889** De Nederlandse voetbalbond wordt gesticht – de oudste buiten die in Groot-Brittannië. Kort daarna worden ook de bonden in Denemarken, België, Zwitserland, Zweden, Italië, Duitsland, Uruguay en Spanje gesticht.
- 1891** Introductie van strafschoppen.
- 1891** Scheidsrechters krijgen de leiding over voetbalwedstrijden.
- 1902** Eerste grote voetbalramp wanneer het dak van het stadion van de Glasgow Rangers instort.
- 1904** Stichting van de Fédération Internationale de Football Association (FIFA).
- 1905** Eerste Zuid-Amerikaanse internationale wedstrijd: Uruguay tegen Argentinië.
- 1908** Voor het eerst voetbal op de Olympische Spelen.
- 1910** De eerste Copacopa America competitie vindt plaats. Er doen slechts drie teams mee: Argentinië, Uruguay en Chili.
- 1912** Keepers mogen de bal voortaan alleen in hun eigen strafschoopgebied met de handen aanraken.
- 1913** 'Negenmeterregel' geïntroduceerd bij vrije trappen en ook toegepast op hoekschoppen het volgende jaar.

- 1918** De Franse voetbalbond wordt opgericht.
- 1925** De buitenspelregel wordt gewijzigd van drie tegenstanders dichterbij het doel naar twee tegenstanders.
- 1930** Eerste Wereldbeker, eindronde in Uruguay.
- 1954** Stichting van de Union of European Football Associations (UEFA).
- 1954** Introductie van betaald voetbal in Nederland.
- 1955** Eerste seizoen van de Europese Beker voor Landskampioenen.
- 1960** Finale van het eerste Europese Kampioenschap.
- 1970** Brazilië wint de Wereldbeker voor de derde keer en krijgt de trofee – de Jules Rimettrofee – definitief. Een nieuwe trofee – de FIFA-Wereldbekertrofee – wordt in de toekomst gepresenteerd aan de winnaars van de Wereldbeker.
- 1991** Wijziging van de buitenspelregel wanneer de speler op dezelfde hoogte staat als de tweede tegenstander.
- 1992** De European Cup wordt de UEFA Champions League.
- 1997** De regels van het spel worden herzien naar de regels zoals wij ze vandaag kennen.
- 2004** Bestrafing voor spelers die hun shirt uitdoen bij het vieren van een doelpunt.

REGISTER

- Aanvoerders 14, 19
- Aftrap 9, 10, 14
- Assistent-scheidsrechters 44, 45, 46, 48-49
 - Buitenspel 32, 33, 34
 - Diagonaal systeem 50, 51

- Bal 6, 7
- Bank 11, 16, 17
- Beledigende taal 28
- Bevoegde personen 44
- Blessure 16, 45, 46, 50
- Blessuretijd 50
- Bloedende blessure 46
- Buitenspel 32-37
 - Assistent-scheidsrechter 48, 49, 50
 - Inworp 20
 - Middenlijn 9
 - Vrije trappen 38

- Clubkleuren 4
- Competities 4, 16
- Cornervlag 8, 9, 12, 13, 20

- Diagonaal systeem 50
- Doel 12, 18
 - Aftrap 14
 - Buitenspel 34-37
 - Hoekschop 22
 - Scoren 17, 21
 - Strafschoppen 40, 43
 - Vrije trappen 38
- Doelgebied 9, 10, 12-13
 - Doeltrap 22
 - Scheidsrechterbal 22
 - Vrije trap 39
- Doellat 9, 12, 20, 40
- Doellijn 8, 9
 - Bal buiten het spel 20
 - Buitenspel 32, 34, 36
 - Cornervlaggen 13
 - Doeltrap 22
 - Hoekschop 22

- Scoren 17
- Strafschop 40
- Strafschopstip 11
- Vrije trap 39
- Doelpalen 9, 12
 - Bal buiten het spel 20
 - Buitenspel 37
 - Strafschop 40
 - Vrije trap 39
- Doeltrap 9, 18, 22, 23
 - Assistent-scheidsrechter 48
 - Buitenspel 33, 35
- Doelgebied 12
 - Onderbreking van het spel 16
 - Strafschopgebied 10
- Dug-out 11

- Gele kaart 28, 29, 44
- Gevaarlijk spel 24, 25
- Gewelddadig gedrag 28
- Grenslijnen 8

- Handschoenen 4
- Handspel 17, 26, 28
- Hinderen 24, 27
- Hoekschop 9, 13, 18, 22, 23
 - Assistent-scheidsrechter 48, 49
 - Buitenspel 33, 35, 36
 - Cornervlaggen 13
 - Wangedrag 28

- Internationale wedstrijden 8, 9
- Inworp 8, 20, 21
 - Assistent-scheidsrechter 48
 - Buitenspel 33, 35, 37
 - Onderbreking van het spel 16
 - Overtredingen 24-31

- Keeper 4, 12, 31
 - Assistent-scheidsrechter 48
 - Buitenspel 36, 37
 - Doel 12
 - Doeltrap 22

- Overtredingen 24, 25
- Strafschopgebied 10, 11
- Strafschoppen 40, 41, 43
- Vrije trappen 39
- Wangedrag 28
- Kinderen 7, 52, 53
- Kleding 4, 26, 44

- Markeringen 8, 9
- Middencirkel 9, 10
- Middenlijn 8, 9, 13, 50
- Muurtje 39

- Netten 12

- Onderbreking van het spel 16, 22
- Onside 33
- Overtredingen 24-31
 - Assistent-scheidsrechter 48
 - Buitenspel 32, 33
 - Doeltrap 22
 - Keepers 31
 - Scheidsrechter 46
 - Strafschopgebied 10
 - Strafschoppen 40, 43
 - Vrije trappen 38, 39
- Owngoal 22

- Rode kaart 17, 28, 29, 44
- Rust 14, 44

- Scheenbeschermers 4, 5
- Scheidsrechter 44-51
 - Aftrap 14
 - Assistent-scheidsrechter 48
 - Buitenspel 32, 33, 35, 37
 - Diagonaal systeem 50
 - Handspel 26
 - Keepers 31
 - Kleding 4
 - Onderbreking van het spel 16
 - Overtredingen 24, 25
 - Strafschoppen 43
 - Strafschoppenreeksen 19
 - Toegevoegde tijd 15
 - Verlenging 15
 - Vervanging van de bal 7
 - Vierde scheidsrechter 50
 - Vrije trappen 39
 - Wangedrag 28, 29
 - Wissels 16
- Scheidsrechterbal 16, 22
- Schoeisel 4, 6
- Spelvoordeel 46
- Spugen 24
- Strafschop 19, 40-43
 - Assistent-scheidsrechter 48, 49
 - Toegevoegde tijd 15
 - Wangedrag 28
- Strafschopgebied 9, 10
 - Buitenspel 34
 - Doeltrap 22
 - Handspel 17
 - Keepers 31
 - Overtredingen 24, 25
 - Strafschoppen 40, 43
 - Vrije trappen 18, 38, 39
 - Wangedrag 28
- Strafschopstip 9, 11, 40
- Strafschoppenreeksen 19

- Tackle 24, 26
- Tactieken 15, 28
- Technische zone 11, 50
- Terugspeelbalregel 31
- Tijdverlies 15
- Trainers 11, 28

- UEFA Champions League 18
- Uitsluiting 46

- Veld 7, 8, 9
- Vierde scheidsrechter 44, 45, 50
- Verlenging 15, 18
- Vlaggen 32, 48, 49
- Vrije trap 18, 38-39

Aftrap 14
Buitenspel 36
Doeltrap 22
Hands 17
Hoekschop 22
Inworp 21
Keeper 31
Onderbreking van het spel 16
Overtredingen 24, 25, 26
Strafschopgebied 10
Strafschoppen 40
Wangedrag 28

Wangedrag 28-29, 48, 50
Wedstrijdverslag 46
Wissel
Assistent-scheidsrechter 48, 49
Toegevoegde tijd 15
Vierde scheidsrechter 50
Waarschuwing 24, 26, 28, 46

Zessecondenregel 25, 31
Zijlijn 8, 9
Assistent-scheidsrechters 44, 50
Bal buiten het spel 20
Cornervlaggen 13
Inworp 20, 21
Technische zone 11



Als u graag meer wilt weten over de basisprincipes van voetbal, dan is deze handige gids beslist wat u zoekt. Hij werd geschreven door professionals en dankzij een schat aan deskundig advies, duidelijke illustraties en foto's van topspelers in actie, komt u in een handomdraai alles te weten over deze fascinerende sport:

In dit boek leest u alles over:

- **REGLEMENTEN EN BEPALINGEN** – van de uitrusting van spelers en scheidsrechters over de afmetingen van het veld en de markeringen.
- **DE SPELREGELS** – Hoe lang mag een wedstrijd duren? Wanneer mag er gewisseld worden? Wat als de bal buiten het spel gaat? Wanneer is sprake van een overtreding? Wat is buitenspel?
- **DE CONTROLE VAN DE WEDSTRIJD** – Wat zijn de taken van de scheidsrechter? Wat doen de assistent-scheidsrechters en de vierde scheidsrechter?

ISBN 978-90-438-2163-6



9 789043 821636

Gedrukt in België
NUR 482