

Instructies van de ref voor de assistenten

Timing / Aanloop naar wedstrijd / countdown

1. Zestig (60) minuten voor de aftrap: terrein keuren (afgevaardigde inlichtingen i.g.v. problemen + in zulk geval 30 min voor de aftrek de tekortkoming opnieuw nakijken)
Tijdens keuring wordt ook bepaald welke AR als eerste terugkeert naar kleedkamer na iedere helft.
2. Na keuring veld: computer opzoeken en wedstrijdblad checken.
3. 45 min voor de aftrap: instructies assistenten.
4. 35 min voor de aftrap: opwarming
5. 8 min voor de aftrap: controle spelers met ARs

Bij aanvang wedstrijd + begin tweede helft: controle doelnetten + beide ARs verlaten op hetzelfde moment het doel. Vervolgens visueel contact (AR1-AR2-REF) om te controleren of het ganse team klaar is.

Neutrale zone

1. AR 1 controleert de banken voor de aftrap (aantal personen en juiste armbanden). De ref geeft hem hiervoor de tijd.
2. AR 1 houdt de neutrale zone onder controle.
Wangedrag van personen in neutrale zone:
 - na tweede mondelinge waarschuwing moet de ref ingelicht worden ; ref laten komen.
 - een derde waarschuwing betekent verwijdering uit de neutrale zone.**➔** Preventief optreden en zeker niet overdrijven.
3. Na een vervanging AR 1 de tijd geven om terug te keren naar de juiste positie. Oogcontact + discreet gebaar AR1 = signaal om terug te starten (= fluitsignaal voor spelherneming).
4. I.g.v. vervanging(en) tijdens de rust (en/of bij het buitenkomen): AR 1 inlichten.

Bal buiten

1. Bal buiten kant van de AR (=zone AR) =beslissing AR
Indien AR het niet weet en/of niet zeker is **➔** Visueel contact (vb. vragende beweging met hoofd naar de ref, die geeft info via lichaamstaal) AR beslist op zijn kant altijd eerst om tegenstrijdigheden te vermijden
Uitzondering: indien er een fluitsignaal is van de ref dan beslist de ref **➔** Ref volgen.
2. Bal buiten kant van de ref: ref volgen.
Indien in dit geval de REF zou twijfelen **➔** Visueel contact (vb. vragende beweging met hoofd door ref, AR geeft info via lichaamstaal). Ref duidt eerst aan en AR volgt
3. Hoekschop: idem inworp.
4. Indien de bal buitengaats in de omgeving van de hoekvlag (aan de overkant van beide ARs), neem als ref oogcontact met de AR die moet vlaggen.
5. Doelpunt bal net over de lijn: vlag in de hoogte, bij oogcontact ook armsignaal van de AR naar de middenlijn zodat ref weet dat de AR niets anders signaleert en na het fluitsignaal loopt de AR richting middenlijn.

Fouten

1. Voordeel laten indien mogelijk.
2. De AR mag fouten nemen in zijn zone. Deze zone loopt tot ongeveer 10m in het veld.
Signaleer enkel duidelijke fouten en doe dit direct met de juiste hand zodat ref tijdens het vlaggen direct de richting ziet. Blijft aandacht hebben voor visueel contact om tegenstrijdigheden te vermijden.
3. Indien er na signalisatie van een fout (door AR) toch voordeel mogelijk is, zal de ref verder laten spelen en d.m.v. een gebaar met de arm de vlag van de AR laten zakken.
4. Fout net binnen of buiten de 16m + ref twijfelt:
 - indien penalty: AR loopt enkele meters door richting doellijn + visueel contact
 - indien fout buiten de 16m: AR stopt onmiddellijk en doe enkele passen richting middenlijn indien nodig (afhankelijk van zijn positie).

Strafschopgebied

1. OVERDUIDELIJKE voetfouten, trekfouten of handspel: enkel signaliseren indien 200% zeker en de ref ver van de fase is (duidelijk signaleren zodat de ref onmiddellijk weet of het een aanvallende fout (VT) of een verdedigende fout (penalty) is.
2. Zoek geen problemen, neem alleen je verantwoordelijkheid als het moet. Als AR blijf je assistent en ben je geen ref !

Buitenspel

1. Signalisatie aanhouden tot en met het fluitsignaal of tot na de spelherneming.
2. Indien de ref 200% zeker is dat de AR onterecht voor buitenspel heeft gevlagd :
 - eerst roepen spelen
 - vragen aan AR d.m.v. handgebaar om vlag omlaag te doen (vb. bal kwam van verdediger)
3. Gekwetste verdedger op het speelveld doch tegen de zijlijn (overzijde AR)
 - ➔ Visueel contact en d.m.v. afgesproken gebaar aangeven op deze speler al dan niet op het speelveld ligt.

Diversen

1. Terugspeelbal = volledige verantwoordelijkheid van de ref.
2. Incident achter de rug van de ref:
 - signalisatie wordt (indien nodig) overgenomen door andere AR. Na het fluitsignaal laat enkel de AR die het signaal overnam de vlag zakken.
 - ref zal naar AR gaan doch AR mag enkele meters op het veld komen.
 - AR en ref zullen steeds met aangezicht naar het spel staan.
 - Beknopte communicatie: Wie is de dader? - Welke sanctie (normaal rood)? Hoe en waar hernemen?
In dit geval is het wenselijk dat de AR (direct na de match) een beknopt verslag maakt opdat de ref weet wat hij aan de bevoegde instantie moet melden in zijn scheidsrechtersverslag.
3. Vervangingen:
 - AR 1 noteert de vervangingen maar niet op hetzelfde moment noteren met de ref
4. Kaarten worden door ARs enkel genoteerd indien 200% zekerheid wie de kaart kreeg. Héél belangrijk dat je als ref je tijd neemt om rustig en duidelijk te noteren, ARs brengen je soms in twijfel.